

Grand Prix FIDASC

di cinofilia sportiva



Regole generali

Il Grand Prix FIDASC di cinofilia sportiva è una manifestazione a squadre, composta da una fase di qualificazione durante le gare FIDASC che si svolgono dal 1° gennaio al 7 settembre compreso e una finale nazionale che si svolge presso il Horses Riviera Resort di San Giovanni in Marignano (RN) nei giorni 26 e 27 settembre.

La fase di qualificazione delle squadre prevede che gli atleti portino punti alla propria squadra di appartenenza mediate i risultati conseguiti individualmente nelle normali gare di campionato che si svolgono nel periodo indicato. I punti accumulati dai membri di ciascuna squadra si sommano durante la stagione e formano il punteggio della squadra e la conseguente posizione nella classifica.

Alla finale si qualificano le migliori squadre come specificato successivamente per ciascuna disciplina nel presente regolamento.

Di seguito saranno riportati, per ciascuna disciplina coinvolta nel Grand Prix, i requisiti che le squadre devono rispettare per costituirsi, i criteri di accumulo dei punti durante la fase di qualificazione e le modalità di accesso e svolgimento della finale.

Le discipline coinvolte sono:

- Agility Dog
- Rally O'
- Obedience
- Nosework
- Hoopers
- Dog Balance
- Treibball

Regole generali per la composizione delle squadre e per la sostituzione dei componenti

Le squadre saranno formate dai membri in autonomia che ne sceglieranno il nome. Una volta costituite, le squadre devono essere registrate da uno dei membri, che assumerà anche il ruolo di referente della squadra, mediante l'apposito modulo entro e non oltre il 10 marzo. I risultati conseguiti dai singoli atleti prima di tale data saranno comunque validi per il punteggio della squadra.

Dopo tale data, i membri di una squadra potranno essere cambiati solo in caso di comprovato infortunio del conduttore o del cane e dovranno essere comunicati al Referente della disciplina che provvederà ad effettuare la modifica sul sistema di classifiche.

La sostituzione avrà effetto dal momento dell'approvazione da parte del Referente di disciplina.

Fino a quel momento si terranno validi, per la squadra, i punti conseguiti dal binomio uscente e, da quel momento in poi, il nuovo binomio comincerà ad accumulare i punti per la squadra.

Ogni disciplina prevede, come descritto di seguito, requisiti specifici per i binomi che compongono ciascuna squadra. Tali requisiti devono essere rispettati al momento della registrazione della squadra, eventuali passaggi di grado o altri cambiamenti che avvengono durante il campionato non inficiano la validità della squadra anche se, a seguito di questi cambiamenti, la squadra non dovesse rispettare i criteri indicati. In caso di cambio di un componente della squadra, il binomio entrante deve essere di pari requisiti del binomio che sostituisce all'interno della squadra.

Lo stesso binomio può partecipare ad una sola squadra per la stessa disciplina e a massimo due squadre se di discipline diverse.

Per qualsiasi informazione non riportata esplicitamente in questo regolamento si fa riferimento ai regolamenti tecnici delle relative discipline.

Moduli di registrazione delle squadre

Per iscrivere una squadra al Grand Prix è necessario compilare uno dei seguenti moduli a seconda della disciplina:

Agility Dog:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJXdKl86jUxvxvzYfIXST80seSGXmiUGv6IQ5AVRsmBkxJtw/viewform?usp=sharing>

Rally O':

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXTwbIrr6d6uMTPBzDfjsrwve4Vl0PLF1RZlr5GdzogpfJTA/viewform?usp=sharing>

Obedience:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdJvtTB2DuupICTFA05Mfl8nvkcI_j56niHVd2gINhR1-Cug/viewform?usp=sharing

Nosework:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvsg08Jd2QDjcZtqXdpgCo9UUCuULaK36NgFSUCO-_pZ0UaA/viewform?usp=sharing

Hoopers:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfUaWasSRFVLqXGMjCAAt3glhWS5-mjU_gkVNPu6z3psPZ6pjA/viewform?usp=sharing

Dog Balance:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdirqrDG7sDyGFX9Uz38j9naPqFU1UAOUbk1683xEOfFSOm2g/viewform?usp=sharing>

Treibball:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScyu_wfMYwVpDiUZTiOdNYS1KYCMFdAR-1gfM9i8nrpD-Wvg/viewform?usp=sharing



Gran Prix FIDASC Agility Dog 2026

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 5 componenti a squadra
- I componenti devono appartenere almeno a 2 classi di altezza diverse
- Almeno 2 componenti devono appartenere alle classi 250, 300 o 400
- Ogni binomio può appartenere ad una sola squadra
- Un conduttore può appartenere alla stessa squadra con massimo due binomi ma in categorie di altezza differenti.

Fase qualificatoria

Le squadre accumulano punti durante il Campionato regionale FIDASC grazie ai risultati

ottenuti dai propri componenti. Durante le gare regionali FIDASC, in caso di percorso netto, ogni

binomio otterrà un punteggio come previsto dal regolamento FIDASC Elite che si cumulerà per formare

il punteggio della squadra a cui quel binomio appartiene.

La somma di tutti i punti Elite, ottenuti dai componenti di ciascuna squadra durante la fase

regionale, formerà il punteggio della squadra per la classifica finale del Gran Prix FIDASC.

Tutte le squadre hanno accesso alla finale, il punteggio ottenuto durante il Campionato, servirà

per formare classifica finale di accesso alla finalissima.

Svolgimento della finale

Le squadre qualificate possono partecipare alla Finale con almeno 3 componenti. Nel caso una delle squadre qualificate non possa garantire la partecipazione con almeno 3 componenti non potrà partecipare alla finale. La Finale è composta da due fasi, la prima individuale con due manche di Agility e una Finalissima svolta con la formula del K.O. a squadre.

Durante la prima fase, i binomi partecipano alle manche accumulando punti per la propria squadra secondo la posizione in classifica di ciascuna manche come riportato nella tabella seguente. La somma dei punti ottenuti da ciascun binomio di una squadra formerà la classifica finale a squadre.

Al termine delle due manche, al punteggio ottenuto da ciascuna squadra verrà aggiunto il 15% dei punti ottenuti durante il campionato, ottenendo così la classifica finale di questa fase.

Avranno accesso alla Finalissima 16 squadre secondo la seguente composizione:

- le prime 3 squadre che durante la fase qualificatoria hanno ottenuto il maggior punteggio
- le prime 13 squadre della classifica della Finale (escluse quelle già qualificate per il punto precedente)

Posizione	Punti
1°	25
2°	22
3°	20
4°	19
5°	18
6°	17
7°	16
8°	15
9°	14
10°	13
11°	12
12°	11
13°	10
14°	9
15°	8
16°	7
17°	6
18°	5
19°	4
20°	3

Posizione Punti

La Finalissima si svolge con la formula del K.O. a squadre ad eliminazione diretta. Per questa fase il campo di gara deve avere misure non inferiori a 60 metri per 40 metri e per lo

svolgimento della Finalissima sarà diviso a metà nel lato lungo.

In ogni metà viene costruito un percorso identico secondo quanto definito per la staffetta a squadre del regolamento WAO.

Ciascun percorso sarà progettato in modo che ciascun cane salti il proprio percorso durante la

staffetta. Le due altezze di salto saranno 250 e 500. Un cane di altezza 250, 300 o 400 salterà all'altezza

250. Un cane di altezza 500 o 600 salterà all'altezza 500.

Un conduttore che gareggia con 2 cani nella staffetta non può partire con i suoi cani consecutivamente, almeno un compagno di squadra deve partire tra i suoi due cani.

Ogni cane della squadra affronterà un minimo di 12 ostacoli e un massimo di 16 ostacoli. Tutti gli ostacoli devono essere eseguiti nell'ordine e nella direzione definiti dai numeri. I numeri saranno posizionati sul lato appropriato dell'ostacolo per indicare la direzione corretta in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La staffetta a squadre deve includere lo slalom e una palizzata, ma non è necessario che ogni altezza di salto esegua entrambi gli ostacoli. Altri ostacoli consentiti: tubo, salti, gomma, muro e salto in lungo. La staffetta a squadre non può includere la passerella o il see-saw.

Il giudice deve designare un'area per lo scambio del testimone tra i conduttori. Il cane e il conduttore successivi, che correranno per la squadra, aspetteranno in questa area il loro turno. Si applicano le seguenti regole per lo scambio del testimone:

Lo scambio deve avvenire con entrambi i conduttori e i loro cani completamente all'interno dei confini della zona di scambio designata, cioè, 4 piedi umani e 8 piedi di cane nella zona. Il mancato rispetto di questa regola comporterà 10 penalità per uno scambio di testimone errato. La squadra può essere aiutata da una persona esterna alla squadra che, entrando nell'area di scambio, può coadiuvare alla gestione dei cani prima della partenza.

Il conduttore in attesa o l'aiutante nell'area di scambio possono trattenere o controllare il cane in qualsiasi modo (incluso tenerlo delicatamente per la collottola o tenerlo in braccio), a condizione che non venga considerato abusivo o violento dal giudice, altrimenti quel cane sarà eliminato. Tuttavia, il cane deve avere tutte le zampe a terra prima che lo scambio del testimone avvenga, altrimenti il cane sarà eliminato.

Il conduttore in attesa nell'area di scambio può avere il proprio cane al guinzaglio. Tuttavia, il guinzaglio e/o il collare devono essere rimossi prima che avvenga lo scambio del testimone, altrimenti il cane sarà eliminato.

Una volta che un cane e il suo conduttore hanno terminato e passato il testimone devono rimanere nella zona di scambio o riceveranno una penalità di 100 punti.

Possono anche trattenere o

mettere al guinzaglio i loro cani dopo lo scambio del testimone. Verranno assegnate 10 penalità se il testimone viene fatto cadere o lanciato, sia all'interno che

all'esterno dell'area di scambio. Il conduttore deve raccogliere il testimone prima di continuare il percorso. Il mancato recupero del testimone comporterà l'eliminazione del cane. Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia raccolto il testimone, il cane sarà eliminato.

Se il conduttore lascia l'area di scambio senza il testimone, il cane sarà eliminato se affronta un ostacolo sul percorso prima che il conduttore recuperi il testimone.

Se un cane viene eliminato, riceverà il punteggio massimo di 50 penalità. Il cronometro continuerà a funzionare, quindi non è necessaria una penalità di tempo. Il conduttore deve fare un tentativo sportivo di completare correttamente il resto del percorso. Se il giudice ritiene che un conduttore eliminato stia tentando di ottenere un vantaggio di tempo tornando all'area di scambio senza completare correttamente il percorso, il giudice aggiungerà 50 secondi al tempo della squadra. Il punteggio complessivo di ciascuna squadra per ciascuna manche sarà composto dalla somma di:

- Il tempo complessivo della squadra in secondi
- 50 punti per ogni concorrente eliminato
- 5 punti per ogni errore o rifiuto commesso dai membri durante il percorso
- Eventuali altre penalità inferte dal giudice o dal commissario della zona di scambio come descritto sopra.

Al termine di ogni manche, la segreteria di gara indica la squadra che ha ottenuto il punteggio minore e che passa al turno successivo.

Ogni squadra deve percorrere durante la staffetta deve effettuare sempre 6 giri. Se i componenti sono 5 o 4, ad ogni manche la squadra sceglierà 1 o 2 componenti che ripeteranno il giro due volte non consecutive.



Grand Prix FIDASC Hoopers 2026

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 4 binomi per ciascuna squadra

Non sono presenti vincoli di categoria e/o classe, ogni squadra può essere indistintamente composta da binomi Small, Standard, Junior e/o Senior.

I conduttori gareggeranno nelle rispettive classi di appartenenza valide alla data del Grand Prix, quindi se un binomio si è iscritto in squadra in Junior ma durante il campionato è passato di grado ed ha svolto almeno una competizione in Senior, al Grand Prix gareggerà in Senior.

Fase selettiva

Per ciascuna gara di campionato, sarà attribuito un punteggio individuale che concorrerà a formare il punteggio finale, che sarà la somma del punteggio dei tre componenti della squadra, secondo il seguente schema:

Punti acquisiti per piazzamento:

- 1° posto = 2 punti
- 2° posto = 1,5 punti
- 3° posto = 1 punto

Punti acquisiti per qualifica

- Eccellente Netto (400 punti) = 3 punti
- Eccellente (da 380 a 399 punti) = 2,5 punti
- Molto Buono (da 360 a 379 punti) = 2 punti
- Buono (da 340 a 359 punti) = 1,5 punti
- Sufficiente (da 320 a 339 punti) = 1 punto

La partecipazione alle competizioni Nazionali in calendario, con qualifica diversa da “eliminato”, attribuisce al binomio un ulteriore punteggio di 0,5.

La classifica del Grand Prix verrà aggiornata dopo ogni gara regionale e al termine della fase di qualificazione (7 settembre) **tutte le squadre saranno qualificate di diritto per la Finale Grand Prix e il rispettivo punteggio di partenza per la Finale sarà quello maturato in fase di qualifica moltiplicato per 4.**

Svolgimento della finale

La finale si disputerà su due giorni e il primo giorno di gara permetterà alle squadre di accumulare punti per l'accesso alla Finalissima del secondo giorno.

Nella prima fase della competizione, ci saranno due manche.

I concorrenti affronteranno un percorso così composto:

- da 12 a 15 passaggi Junior
- fino a 25 passaggi Senior

I percorsi saranno diversificati secondo l'altezza dei cani, ci saranno quindi due percorsi Small (Junior e Senior) e due percorsi Standard (Junior e Senior).

I binomi gareggeranno nella classe di appartenenza al momento della data del Grand Prix (e.g. se un binomio al momento della composizione della squadra era in Junior e poi è passato in Senior, al Grand Prix gareggerà in Senior).

Il Direttore di Gara valuterà se modificare o meno il percorso della seconda manche.

Tra la prima e la seconda manche, sia che il percorso rimanga uguale sia che venga modificato, sarà possibile ripetere la ricognizione e i concorrenti potranno scegliere una ZdC diversa rispetto alla prima manche.

Saranno presenti due Zone di Conduzione con coefficiente diverso; ciascun concorrente potrà scegliere liberamente la ZdC dalla quale gareggiare.

Nel caso si scelga la ZdC con coefficiente 1, avrà il punteggio moltiplicato x1, nel caso si scelga la ZDC con coefficiente 1.5, il punteggio verrà moltiplicato x1.5.

La scelta della Zona di Conduzione da parte del concorrente verrà comunicata al Direttore di gara al termine della ricognizione.

Il punteggio di manche per essere oggetto del fattore moltiplicativo deve essere superiore a 150 punti. Per maggior chiarezza un punteggio di 150 dalla ZdC a coefficiente 1.5 rimane 150 punti, un punteggio di 155 punti dalla ZdC a coefficiente 1.5 diventa 232.5 punti.

Durante la ricognizione saranno presenti tutte le ZdC coi vari coefficienti, in gara sarà invece mantenuta una sola ZdC per volta. Si inizierà a gareggiare con tutti i binomi che hanno scelto la ZdC a minor coefficiente, al termine si passerà alla ZdC a coefficiente maggiore. Un concorrente può decidere di cambiare la ZdC

precedentemente comunicata ma soltanto andando ad incrementare il coefficiente della ZdC, informando quindi il Direttore di Gara, senza però poter ripetere la ricognizione.

BONUS

Per le squadre con almeno un binomio Small, è previsto un Bonus di 50 punti che sarà sommato al totale giornaliero della squadra (valido solo per il primo giorno della Finale).

Il punteggio di ogni squadra sarà dato dalla somma dei punteggi delle due manche di tutti i concorrenti, considerando i coefficienti scelti, a cui sarà sommato il Bonus Small.

Le migliori 8 squadre saranno qualificate alla Finalissima del secondo giorno e manterranno i punti fino a quel momento accumulati. In caso di due o più squadre a pari punti al decimo posto, tutte avranno accesso alla Finalissima.

Finale Trofeo Grand Prix Fidasc

La fase finale prevede per ciascuna squadra 2 manche.

Il percorso avrà le medesime specifiche tecniche di quello per la qualificazione, fatta eccezione per il Bonus Small che non sarà più presente.

Le due manche potranno avere percorsi di gara differenti.

Saranno presenti 3 ZdC con coefficienti diversi secondo il grado di difficoltà (x1-x1.5-x2) che moltiplicheranno il punteggio totale della manche.

Il punteggio di manche per essere oggetto del fattore moltiplicativo deve essere superiore a 150 punti. Per maggior chiarezza un punteggio di 150 dalla ZdC a coefficiente 2 rimane 150 punti, un punteggio di 155 punti dalla ZdC a coefficiente 2 diventa 310 punti.

Il percorso avrà numero di passaggi variabili a scelta del concorrente: ad esempio, in classe junior si potrà scegliere di terminare al numero 12 oppure proseguire fino al numero 15; in quest'ultimo caso il binomio avrà diritto ad un ulteriore Bonus di 20 punti. Analogamente in Classe Senior si potrà scegliere ad esempio di terminare al numero 20 oppure proseguire fino al numero 25.

Se il concorrente avrà scelto di affrontare il percorso completo anche degli attrezzi bonus, questi ultimi saranno parte integrante della valutazione di gara, potendo quindi concorrere a eventuali penalità / eliminazione.

I passaggi bonus saranno identificati con dei numeri di colore differente e, qualora completati, garantiranno un bonus di +20 punti che sarà sommato al totale di manche già moltiplicato del coefficiente di ZdC (tale bonus non sarà quindi oggetto del fattore moltiplicativo della ZdC).

Al termine della ricognizione ogni binomio dichiarerà la ZdC scelta ed il numero di passaggi che affronterà.

L'ordine di partenza per ciascuna classe / categoria sarà stilato raggruppando prima tutti i concorrenti che hanno scelto la ZdC con coefficiente minore e con numero di passaggi inferiori, passando poi a quelli con ZdC con coefficiente minore ma con numero di passaggi superiori e poi passando alle ZdC a coefficiente superiori proseguendo con la stessa logica.

Analogamente al primo giorno, al termine della prima manche si potrà effettuare nuovamente la ricognizione e cambiare la ZdC e/o la scelta relativa ai passaggi bonus.

La somma dei punteggi delle due manche di tutti i componenti costituirà il punteggio finale della squadra.

In caso di pari merito tra due o più squadre posizionate nei primi 3 posti si disputerà un'ulteriore manche (una sola) solamente tra le squadre a parimerito con le medesime regole sopra descritte in modo da decretare un podio univoco.

Generalità

Il tempo di manche non sarà misurato in quanto non rilevante ai fini del punteggio e/o della classifica. Rimangono tuttavia valide le penalità previste da regolamento Hoopers Fidasc associate al tempo quali ad esempio il tempo massimo di gara (90 s in Junior / 120 s in Senior).

Per tutte le regole generali, non specificate nel presente regolamento, si fa riferimento al regolamento Hoopers FIDASC in vigore.

Il Comitato Organizzatore FIDASC si riserva la possibilità di apportare eventuali modifiche.

GRAND PRIX NOSEWORK F.I.D.A.S.C.

26 E 27 SETTEMBRE 2026

1. Composizione della squadra

Ad integrazione e/o modifica di quanto contenuto nel regolamento GRANPRIX 2026, Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 3 binomi per ciascuna squadra.
- Le squadre possono essere composte da binomi che praticano Nosework, appartenenti a qualunque classe.
- Tenuto conto che le iscrizioni chiuderanno il 31/08/2026, entro il 18 settembre 2026 tutte le squadre iscritte dovranno comunicare l'abbinamento binomio/classe di Games con il quale concorrerà all'interno della squadra (inviare mail a segreteria.noseworkcsen@gmail.com).
- Ogni binomio può appartenere ad una sola squadra.
- Un conduttore può partecipare massimo con due cani in squadre diverse.

2. Svolgimento e regole del campionato

Durante tutti l'anno e fino al 31 agosto 2026, ogni binomio che prenderà parte alle gare nosework FIDASC guadagnerà un punteggio valido per la propria squadra.

- Avranno accesso alla finale tutte le squadre iscritte.
- È prevista la premiazione dei primi tre classificati del campionato.
- È prevista l'attribuzione di **bonus** attribuiti alle prime quattro squadre classificate del campionato, così ripartiti:
 - **1° classificata : Accesso diretto alla finalissima**
 - **2° Classificata : 70 punti**
 - **3° Classificata : 50 punti**
 - **4° Classificata : 30 punti**
- La classifica del campionato sarà determinata dalla somma dei punti che ogni componente della squadra collezionerà durante il tutto il campionato secondo il seguente schema di conversione:

REGOLAMENTO	PUNTI OTTENUTI
Per ciascuna gara di Nosework a cui si partecipa	1
Per il 1° posto in classifica della singola gara	5
Per il 2° posto in classifica della singola gara	4
Per il 3° posto in classifica della singola gara	3
Qualifica finale di ECC. per le classi 1, 2 e 3 sia di Nosework che di Games	2
Qualifica finale di ECC. per le classi Pre-debuttanti e debuttanti	1

3. Svolgimento della finale (sabato 26 settembre 2026)

Tutte le prove avranno l'input olfattivo della classe 1 games (semi di finocchio)

Prova "Lascia o Raddoppia".

Viene eseguita sulla base del regolamento Nosework Games 2026, sul percorso della Classe 2. Tutti i componenti della squadra parteciperanno singolarmente e i punti ottenuti si sommeranno al termine della prova.

Ogni squadra, prima della partenza, dichiarerà la modalità scelta per il conteggio dei punti totali della squadra sulla base del **"Lascia o Raddoppia"**.

Sono possibili 2 scelte:

A) La squadra nomina un solo binomio.

In questo caso i punti ottenuti dal binomio designato saranno raddoppiati

B) La squadra nomina 2 binomi.

In questo caso la somma dei punti ottenuti dai due binomi designati sarà aumentata del 30%

Sulla base della conoscenza della propria squadra e dei potenziali rischi legati allo svolgimento della prova (*false segnalazioni, mancati ritrovamenti, ecc*), ogni squadra valuterà quale delle due strategie adottare:

- Una premia il valore assoluto di un solo binomio che potrebbe raddoppiare un punteggio già molto alto ma con il rischio che, se la prova fosse mediocre, i punti da moltiplicare sarebbero pochi.
- L'altra premia l'affidabilità dei binomi andando a incrementare il punteggio di due prove già buone e attenua il rischio nel caso in cui uno dei due binomi non esprima una prova ottimale.

Gli esempi sotto riportano alcune casistiche dalle quali si può verificare come entrambe le scelte portano dei vantaggi a seconda dei possibili risultati.

ESEMPI :

il binomio 1 è la scelta A (1 solo binomio x100%)

i binomi 1 e 2 sono la scelta B (2 binomi x30%)

	Binomio 1	Binomio 2	Binomio 3	TOTALE
Punteggio ottenuto	148	170	80	
scelta A	148+100%= 296	170	80	546
Scelta B	148+30%=192,4	170+30%=221	80	493,4

	Binomio 1	Binomio 2	Binomio 3	TOTALE
Punteggio ottenuto	42	180	120	
scelta A	42+100%= 84	180	120	384
Scelta B	42+30%=54,6	180+30%=234	120	408,6

3.1.CLASSIFICA FINALE

La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nella prova più i Bonus proveniente dalla classifica di campionato

4. Svolgimento della finalissima (Domenica 27 settembre 2026)

la finalissima si svolgerà il 27 settembre 2026.

Avranno accesso alla finalissima:

- la squadra vincitrice del campionato
- le prime 3 squadre classificate nella finale del 26 settembre.

La finalissima verrà disputata su 2 manches

Tutte le prove avranno l'input olfattivo della classe 1 games (semi di finocchio)

Le prove saranno basate sul regolamento Games 2026 secondo un ordine di partenza a staffetta, in cui ciascun binomio dovrà effettuare i ritrovamenti in un solo modulo dei games, per poi passare il testimone al binomio successivo che partirà nel modulo seguente. Ogni modulo, opportunamente rivisto nel tempo a disposizione, verrà giudicato come se fosse una gara completa di games.

Ciascun binomio porterà alla propria squadra il punteggio previsto dalla prova.

4.1.CLASSIFICA FINALE

La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi provenienti dalle due manches disputate.

Sarà premiate le prime tre squadre.

Inoltre, i binomi componenti la squadra vincitrice avranno accesso diretto alle finali nazionali di Cattolica di dicembre.



Grand Prix Rally 2026

La finale si disputa su due giorni (sabato e domenica).

Il primo giorno i binomi competeranno in una prova di Snooker, la domenica nel Gamble.

Sono ammessi alla seconda giornata del Grand – Prix tutte le squadre che hanno partecipato alla prima giornata.

La classifica della prima giornata di gara da diritto ad un bonus di tempo per la seconda giornata

1^ sq classificata: 30'' in più al 1^ binomio della squadra

2^ sq classificata: 20'' in più al 1^ binomio della squadra

3^ sq classificata: 10'' in più al 1^ binomio della squadra

FINALE GIORNO 1 – SNOOKER

Regole generali

Lo scopo del gioco è quello di guadagnare il maggior numero di punti possibili entro il tempo di percorrenza stabilito dal Direttore di Gara. (2 minuti)

Il guinzaglio è facoltativo, il premio è facoltativo e ammesso solo nei cartelli stazionari.

PARTENZA E ARRIVO

Le aree di Partenza e Arrivo sono tra loro visibili e allineate. Tutti i binomi partono dalla stessa area di partenza. Quando il binomio 1 passa la linea di arrivo, il Binomio 2 può partire e così via. Il tempo per il binomio 2 parte quando il binomio 1 supera la linea di arrivo. Il tempo della squadra si chiude quando l'ultimo binomio passa la linea di arrivo

Sono disposti in ordine casuale 15 stazioni (formate da 1 o più cartelli) con numeri diversi da 1 a 15 (cartelli numerati) e 4 cartelli "rossi" che devono essere svolti come il cartello "Seduto".

SCOLGIMENTO

Lo snooker è composto da due fasi. Il binomio deve concludere entrambe le fasi nel tempo massimo deciso dal Direttore di Gara (2 minuti). Al termine del tempo, ulteriori cartelli non saranno considerati validi, e il binomio dovrà andare a chiudere il tempo.

Sequenza di apertura

La Fase di apertura, permette al cane e al conduttore di raccogliere il maggior numero di punti possibili completando con successo una sequenza composta da un cartello rosso, uno numerato, di nuovo uno rosso e così via.

Il binomio parte in condotta e esegue un esercizio Rosso (seduto - valore 1) a scelta, quindi una stazione numerata (valore uguale al numero) Per al massimo 3 volte. Ciascun cartello Rosso può essere eseguito una sola volta.

Se una stazione è eseguita male può essere rifatta solo dopo un cartello ROSSO

Il binomio deve provare 3 cartelli rossi prima di iniziare a chiudere. Un cartello numerato deve essere tentato dopo l'ultimo rosso prima che la chiusura possa iniziare

Se non ci sono cartelli Rossi disponibili, si deve chiudere il tempo (Gioco finito). La sequenza finale in questo caso non vale.

ESEMPIO DI SEQUENZA: ROSSO A, #6, ROSSO B, #5, ROSSO D, #7 Sequenza di chiusura #3-#4-#5

TOTALE 1+6+1+5+1+7+3+4+5= 33

Sequenza di chiusura

La Fase di chiusura è composta da una sequenza di 3 stazioni consecutive.

Il binomio parte in condotta e iniziando da qualsiasi stazione numerata esegue 3 stazioni consecutive (es. 1-2-3 oppure 7-8-9) e poi va all'arrivo.

Si può accedere alla seconda parte dopo aver tentato 3 cartelli rossi e 3 numerati, oppure se non ci sono più rossi disponibili.

Nella sequenza finale viene assegnato il punteggio dei cartelli eseguiti solo se sono perfettamente eseguiti. Se la sequenza è perfetta e completa, i punti vengono raddoppiati.

Tutte le sequenze di chiusura devono essere consecutive ma, i binomi della squadra devono iniziare da una stazione diversa: es. 1-2-3 e 2-3-4 corretto

TEMPO

Se il fischio del Direttore di Gara suona, o il cane termina la sequenza di chiusura, il gioco è finito e il conduttore dovrebbe andare direttamente alla fine per fermare il tempo generale.

Non ci sarà alcuna penalità se un cane supera ulteriori stazioni sulla strada per la fine.

Quando per qualsiasi motivo il Gioco è finito, il conduttore deve andare direttamente a chiudere il tempo.

Ogni concorrente ha il tempo di due minuti MASSIMO per chiudere la sua gara.

MOVIMENTO

Il conduttore si deve muovere da un esercizio all'altro in condotta, senza correre. Il concorrente che corre NON accumula il punteggio dell'esercizio successivo (o del precedente se non ci sono successivi). Ogni cartello deve essere approcciato diritto tenendo il cartello sulla destra con un metro circa di condotta diritta, e dopo il cartello si deve fare almeno un metro di condotta diritta.

ERRORI

Nella fase di apertura, se l'esercizio è stato eseguito male il concorrente NON è obbligato a finirlo e può ripeterlo, ma solo dopo un cartello rosso.

Nella fase di chiusura ogni errore annulla la sequenza e il concorrente deve andare subito a chiudere il tempo.

RIPETIZIONI

Ciascuna stazione nella fase di apertura può essere ripetuta dalla squadra, se corretta, massimo 4 volte.

Tutte le sequenze di chiusura devono essere consecutive ma devono iniziare da una stazione diversa per ciascun binomio: es. 1-2-3 e 2-3-4 corretto

PUNTEGGIO FASE DI APERTURA

Se un esercizio viene eseguito bene, il concorrente accumula il punteggio di quel cartello. Se l'esercizio ha una penalità lieve (1 punto) accumula il punteggio, se ha più di 1 punto di penalità, non fa punteggio.

Eventuali esercizi non completati al momento del fischio NON danno punteggio.

Es. cartello 3 Seduto terra gira intorno – valore 1 punto-

Primo seduto storto (penalità 1pt): punteggio 1

Doppio comando (penalità 2pt): punteggio 0

Es. cartello 26 pivot – valore 2 punti

Primo seduto storto (penalità 1pt): punteggio 2

2 storti o mal eseguito (penalità 2pt) : punteggio 0

Il punteggio della squadra è il totale dei punteggi dei concorrenti. Per la classifica, a parità di punteggio vince la squadra con tempo totale minore.

PENALITA' DI PERCORSO

Nel caso in cui ci siano penalità di percorso, il concorrente NON accumula il punteggio del successivo cartello eseguito correttamente. Le possibili penalità sono:

- Condotta a passo veloce

- Cane si allontana più di 1 metro
- Binomio parte prima che il precedente sia arrivato
- Boccone caduto per terra
- Premio dato NON in cartello stazionario (solo per i conduttori >16 anni)

Se dopo la penalità non ci sono cartelli eseguiti correttamente da penalizzare, viene tolto il punteggio dell'ultima stazione precedente corretta. Se il Binomio abbatte un cartello non c'è penalità, ma quella stazione non potrà più essere eseguita dalla squadra.

Se il binomio procede a passo veloce dall'ultimo cartello all'arrivo, perde il punteggio dell'ultima stazione corretta.

In caso di deiezioni di ogni tipo in campo (comprese aree di partenza e arrivo), il binomio (e la squadra) vengono eliminati ma i concorrenti successivi (se vogliono) possono eseguire la prova (che però NON darà punteggio).

Il Direttore di Gara ha la facoltà di applicare regole aggiuntive alla classe di Snooker purché tali regole siano definite nel briefing.

SCENARI DI APERTURA

Fare un cartello rosso seguito da un altro salto rosso	Gioco finito
Sbagliare un cartello rosso	Vai direttamente a un altro rosso (se disponibile)
Sbagliando uno dei primi 3 rossi.	Il 4° rosso è disponibile
Errore al terzo rosso	Inizia la chiusura o tenta il 4° rosso (se disponibile)
Sbagliare tutti i cartelli rossi	Inizia la chiusura
Non passare direttamente a un altro rosso quando un rosso è stato sbagliato, o non andare alla sequenza di chiusura quando il rosso è stato l'ultimo rosso, a seconda dei casi.	Gioco finito
Prendendo il 4° rosso dopo aver completato con successo i primi 3 (tre) rossi	Gioco finito
Non tentare 3 rossi prima di iniziare la chiusura	Gioco finito
Sbagliare in cartello (penalità maggiore di 1)	Vai ad un cartello Rosso (se disponibile) o alla chiusura.
Prendere un cartello numerato seguito da un altro cartello numerato	Gioco finito
Errore di un cartello numerato.	Nessun punto assegnato, passa al rosso successivo se rimangono dei rossi "inutilizzati"; in caso contrario deve iniziare la chiusura
SCENARI DI CHIUSURA	
Esegue cartello rosso	Gioco finito
Cartello numerato messo fuori servizio	Gioco finito
Errore o Ripetizione del cartello	Gioco finito
SCENARI DI APERTURA E CHIUSURA	
Fischietto/clacson suonato per far scadere il tempo una volta che il cane si è impegnato con un cartello.	Punti assegnati se l'cartello è stato eseguito fino al completamento

FINALE – GIORNO 2: Prova di Gambler

Regole generali

Il guinzaglio è facoltativo, il premio è facoltativo e ammesso solo nei cartelli stazionari.

Prima di partire la squadra consegna l'ordine e il nome dell'ultimo concorrente (che esegue il Gambler).

PARTENZA E ARRIVO

Le aree di Partenza e Arrivo sono tra loro visibili e allineate. Tutti i binomi partono dalla stessa area di partenza. Quando il binomio 1 passa la linea di arrivo, il Binomio 2 può partire e così via. Il tempo per il binomio 2 parte quando il binomio 1 supera la linea di arrivo.

Il concorrente 4 termina con la sequenza di Gambler e chiude il tempo all'arrivo della sequenza finale.

Sono disposti in ordine casuale 20 cartelli con punteggi diversi (vedi tabella) più una sequenza finale (Gambler) che eseguirà solo l'ultimo concorrente.

TEMPO

Ogni concorrente ha il tempo di un minuto e mezzo per fare tutti gli esercizi che vuole, nell'ordine che preferisce.

Concorrente 1: il tempo parte alla partenza. Allo scoccare del Tempo (1'30''), il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare all'area di arrivo. Quando supera la linea di arrivo, parte il tempo del binomio successivo e può partire il concorrente successivo. Eventuali esercizi non completati al momento del fischio NON danno punteggio.

Concorrente 2: aspetta all'area di Partenza e può partire all'arrivo del concorrente 1. Il tempo parte all'arrivo del concorrente 1. Allo scoccare del Tempo, il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare all'area di arrivo.

Concorrente 3: aspetta all'area di Partenza e può partire all'arrivo del concorrente 2. Il tempo parte all'arrivo del concorrente 2. Allo scoccare del Tempo, il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare all'area di arrivo.

Concorrente 4: aspetta all'area di Partenza e può partire all'arrivo del concorrente 3. Il tempo parte all'arrivo del concorrente 3. Allo scoccare del Tempo, il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare a eseguire il Gambler e chiude il tempo generale.

I concorrenti NON possono andare all'area di arrivo o al Gambler prima del fischio del Tempo.

Il tempo generale, parte alla partenza del primo concorrente e termina all'arrivo del 4 concorrente (dopo il Gambler).

MOVIMENTO

Il conduttore si deve muovere da un esercizio all'altro in condotta, senza correre. Il concorrente che corre NON accumula il punteggio dell'esercizio successivo. Ogni cartello deve essere avvicinato diritto tenendo il cartello sulla destra con un metro circa di condotta diritta, e dopo il cartello si deve fare almeno un metro di condotta diritta.

PUNTEGGIO

Se un esercizio viene eseguito bene, il concorrente accumula il punteggio di quel cartello. Se l'esercizio ha una penalità lieve (1 punto) accumula il punteggio, se ha più di 1 punto di penalità, non fa punteggio.

Eventuali esercizi non completati al momento del fischio NON danno punteggio.

Es. cartello 3 Seduto terra gira intorno – valore 1 punto-

Primo seduto storto (penalità 1pt): punteggio 1

Doppio comando (penalità 2pt): punteggio 0

Es. cartello 26 pivot – valore 2 punti

Primo seduto storto (penalità 1pt): punteggio 2

2 storti o mal eseguito (penalità 2pt) : punteggio 0

Il Gamble ha un valore di 20 punti se eseguito correttamente.

Il punteggio della squadra è il totale dei punteggi dei concorrenti. Per la classifica, a parità di punteggio vince la squadra con tempo totale minore.

PENALITA' DI PERCORSO

Nel caso in cui ci siano penalità di percorso, il concorrente NON accumula il punteggio del successivo cartello eseguito correttamente. Le possibili penalità sono:

- Condotta a passo veloce
- Cane si allontana più di 1 metro
- Binomio parte prima che il precedente sia arrivato
- Boccone caduto per terra
- Premio dato NON in cartello stazionario

Se dopo la penalità non ci sono cartelli eseguiti correttamente da penalizzare, viene tolto il punteggio dell'ultima stazione precedente corretta. Se il Binomio abbatte un cartello non c'è penalità, ma quella stazione non potrà più essere eseguita dalla squadra.

Se il binomio procede a passo veloce dall'ultimo cartello all'arrivo, perde il punteggio dell'ultima stazione corretta.

In caso di deiezioni in campo (comprese aree di partenza e arrivo), il binomio (e la squadra) vengono eliminati ma i concorrenti successivi (se vogliono) possono eseguire la prova (che però NON darà punteggio).

ERRORI

Se l'esercizio è stato eseguito male il concorrente NON è obbligato a finirlo e può ripeterlo, ma non consecutivamente.

RIPETIZIONI

Ciascun cartello può essere ripetuto dalla squadra un numero limitato di volte (vedi tabella). Ciascun binomio può ripetere correttamente ogni stazione al massimo due volte ma non consecutivamente. Ulteriori ripetizioni eseguite correttamente, NON danno punteggio.

Sequenza: 1 – 3- 1 -5 corretta

Sequenza 1- 3-3-5 Il cartello 3 nella seconda esecuzione NON da punteggio

Sequenza: 1 (eseguito male) 1 (eseguito bene) 3: L'esercizio 1 NON da punteggio. Solo esercizio 3 da punteggio.

Sequenza: 1 (eseguito male) - 3 - 1 (eseguito bene) 4. Gli esercizi 3-1-4 danno punteggio

Valore e Ripetizioni possibili dei cartelli

Num	Cartello	Punti	Ripetizioni
1	Seduto - S	1	4
2	Seduto, terra - S	1	4
3	Seduto, terra, sed - S	1	4
4	Seduto, gira - S	1	4
5	Seduto, terra, gira - S	1	4
6	90° dx	1	4
7	90° sx	1	4
8	180° dx	1	4
9	180° sx	1	4
10	270° dx	1	4
11	270° sx	1	4
12	360° dx	1	4
13	360° sx	1	4
14	front, piede dx, avanza	1	4
15	front, piede sx, avanza	1	4
16	front, piede dx, stop - S	1	4
17	front, piede stop - S	1	4
21	Spirale dx esterno	2	3
22	Spirale sx interno	2	3
23	1,2,3 avanti - S	2	3
24	Serpendina A	2	3
25	Serpentina AR	2	3
26	90° pivot dx stop - S	2	3
27	90° dx 1 passo - S	2	3
28	90° pivot sx stop - S	2	3
29	90° sx 1 passo - S	2	3
30	seduto - in piedi - S	2	3
31	doppio s180 dx-sx	2	3
32	doppio 180 sx-dx	2	3
33	cane gira intorno	2	3
34	Front, gira D/S 180° avanza	2	3
35	Figura 8	4	2
36	+36A richiamo angolato -S	4	2
37	+37A richiamo diritto -S	4	2
38	180° pivot dx - S	4	2
39	180° pivot Sx - S	4	2
40	180° pivot dx Avanza	4	2
41	180° pivot Sx Avanza	4	2
42	Front 1,213 indietro - S	4	2
43	Invio al salto, cond esterno	4	2
44	Chiama al fronte mentre corri -S	4	2
45	Terra in movimento, Avanza	4	2
46	Veloce da seduto	4	2
47	Stop, laterale dx, stop - S	4	2
48	laterale avanza	4	2
49	cond 180° sx, cane180° dx	4	2
50	doppio incrociato 180	4	2
51	seduto, in piedi, terra -S	4	2

52	1,2,3 avanti posizioni-S	8	2
53	1,2,3 indietro posizioni-S	8	2
54	pivot 90 dx posizioni-S	8	2
55	pivot 90 sx posizioni-S	8	2
56	In piedi gira - S	4	2
57	+57A o B richiamo in piedi fronte - A/S	8	2
58	+58A richiamo posizioni -S	8	2
59	indietro	4	2
60	+60A o B Salto diritto - A/S	8	2
61	+61A o B Salto angolato - A/S	8	2
62	90° dx 1,2 passi	4	2
63	90° sx 1,2 passi	4	2
64	+64A o B Chiama, terra, front, dx o sx - A/S	8	2



GRAND PRIX TREIBBALL FIDASC 2026

Composizione della squadra

- In giallo le modifiche rispetto al 2025.
- Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche: •
 - 3 binomi per ciascuna squadra •
 - Senza vincoli di categoria per la composizione della squadra; pertanto i tre binomi possono appartenere indifferentemente alle categorie Junior e/o Senior.

Fase selettiva

- Per ciascuna gara di campionato, sarà attribuito un punteggio individuale che concorrerà a formare il punteggio finale, che sarà la somma del punteggio dei tre componenti della squadra, secondo i seguenti criteri:
 - si sommeranno i punti che ogni binomio acquisirà durante il campionato e che andranno a comporre la classifica generale Treibball FIDASC (chi ha maggiori punti avrà una posizione più alta in classifica)
 - in caso di parità di punti totale, verranno sommate le penalità totali prese da ogni binomio acquisite durante il campionato e che andranno a comporre la classifica generale Treibball FIDASC (chi avrà minori penalità avrà una posizione più alta in classifica)
 - in caso di ulteriore parità si prenderà in considerazione la somma dei tempi che ogni binomio acquisirà durante il campionato e che andranno a comporre la classifica generale Treibball FIDASC (la squadra con minor tempo avrà un posto più alto in classifica)
- La classifica di qualificazione per l'accesso alla finale del grand prix, dà diritto a un bonus di tempo sulla staffetta Smart, da sommarsi ai 7 minuti massimi della partita.
Il bonus è così composto:
 - 1a squadra 100 sec
 - 2a squadra 80 sec
 - 3a squadra 60 sec
 - 4a squadra 40 sec
 - 5a squadra 20 sec

SVOLGIMENTO DELLA FINALE

Composizione del campo e regole di gioco

Tutto quello che non viene specificato in questo documento è da intendersi come rimando al regolamento Treibball FIDASC.

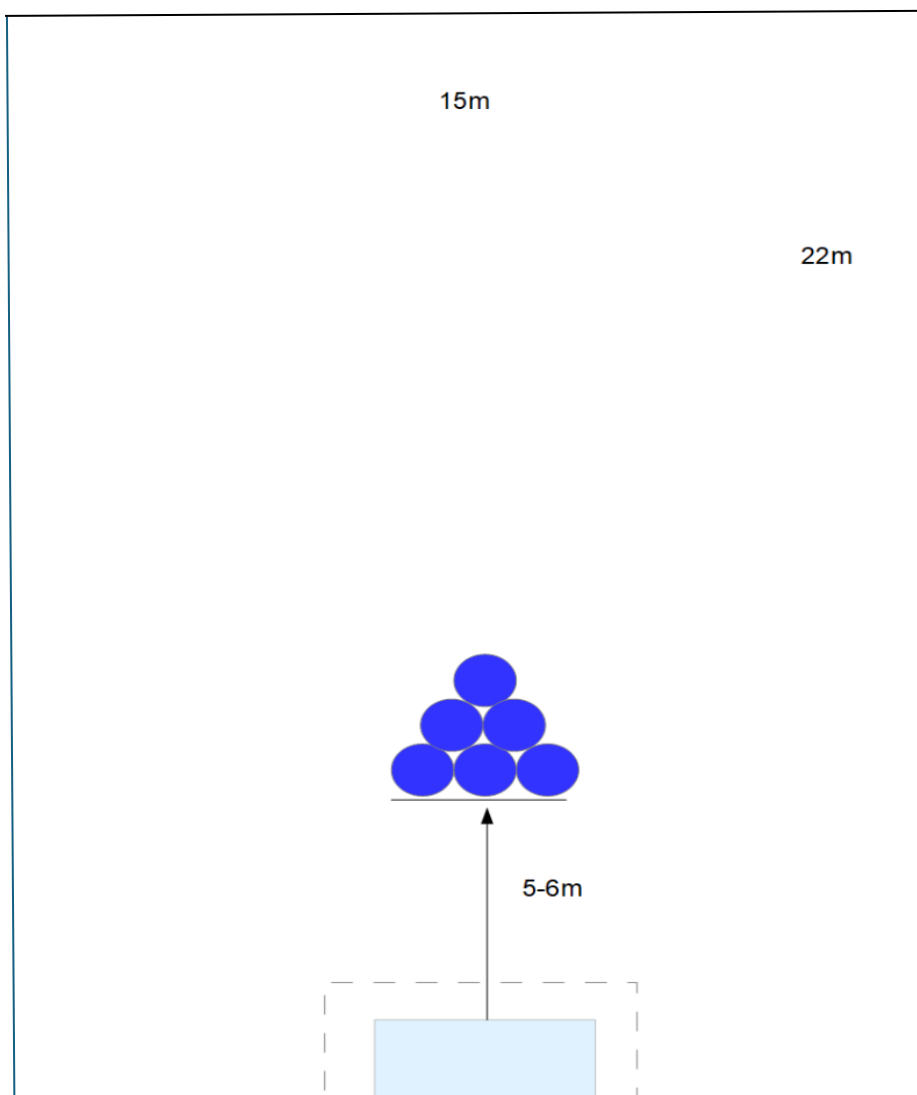
Prima partita - individuale – piramide

Ogni binomio disputerà una gara individuale seguendo le regole del livello Junior del regolamento Treibball FIDASC, salvo per i seguenti punti:

- 6 palle
- 5m per cani di taglia piccola
- 6m per cani di taglia grande
- Nel caso in cui un binomio venisse eliminato gli verrà assegnato un tempo di default di 3600 secondi

Quando tutti i componenti della squadra avranno giocato la prima partita, alla squadra verranno assegnati i seguenti punteggi:

- Tempo: somma dei tempi di ciascun binomio (in secondi)
- Penalità: somma dei punti penalità di ciascun binomio
- Bonus: somma dei punti bonus di ciascun binomio

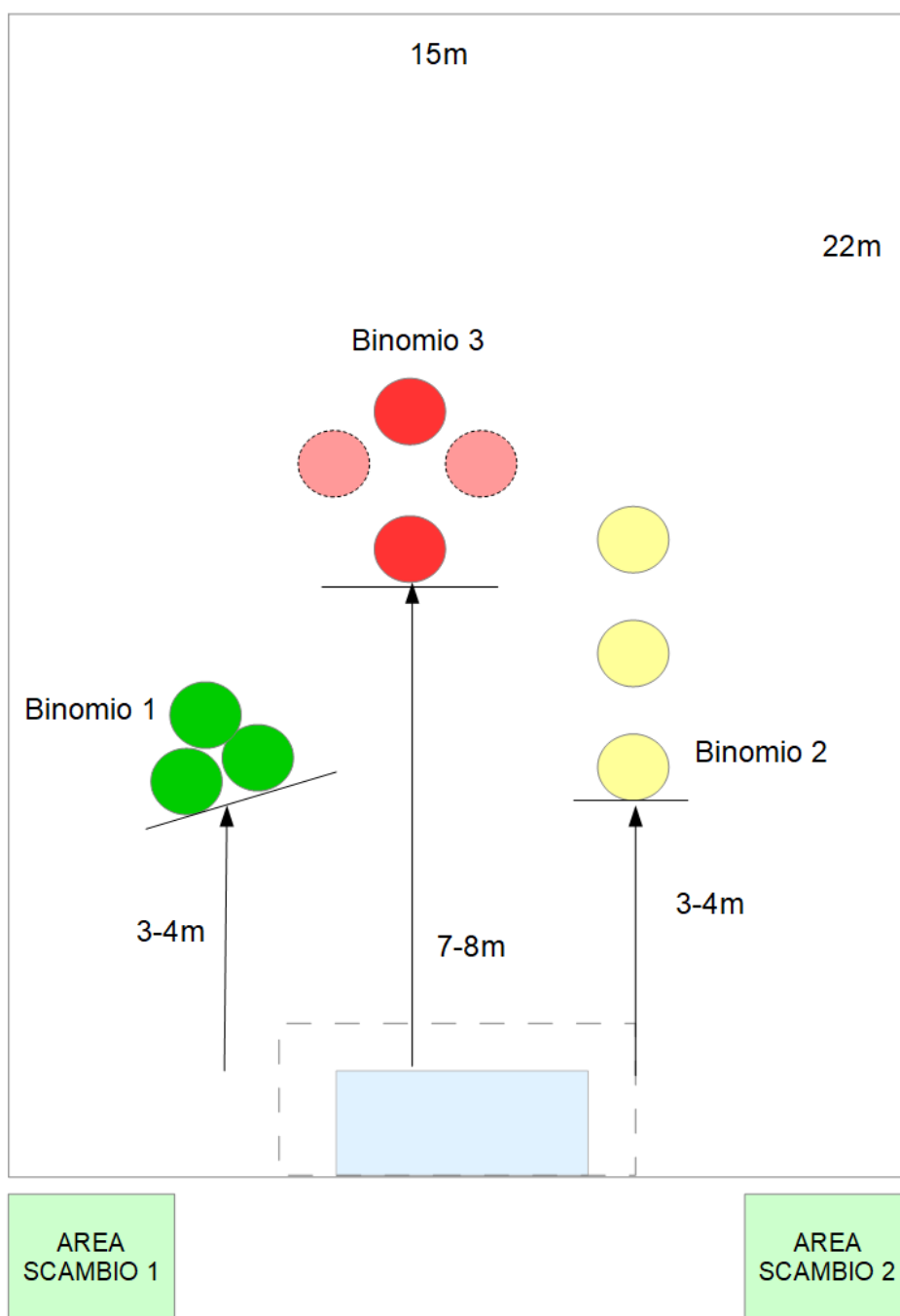


Seconda partita – staffetta - esercizi smart

Terminata la prima partita tutte le squadre avranno accesso alla seconda partita, dove i binomi si disputeranno in una gara a staffetta seguendo degli esercizi smart.

Regole generali:

- Prima della competizione verranno messi a disposizione delle squadre l'ordine delle palle e degli spostamenti decisi dal direttore di gara sui singoli esercizi
- Le squadre, prima dell'inizio della competizione, dovranno decidere chi eseguirà i singoli esercizi e quindi l'ordine di entrata dei singoli binomi
- La gara sarà a tempo e inizierà con il fischio iniziale del direttore di gara al Binomio 1 e terminerà al fischio finale del direttore di gara al Binomio 3



Svolgimento della staffetta

In una squadra i singoli binomi possono decidere di entrare all'interno della recinzione del campo gara insieme ai compagni prima dell'inizio della partita, oppure possono decidere di rimanere fuori dalla recinzione ed entrare quando è il proprio turno.

I binomio che decidono di entrare direttamente all'interno del campo gara si posizioneranno nelle apposite aree a loro di competenza:

- binomio 1: area di conduzione
- binomio 2: area di scambio 1
- binomio 3: area di scambio 2

I restanti binomi della squadra rimarranno fuori dalla recinzione ed entreranno solo al proprio turno.

Nelle proprie aree di competenza i binomi possono decidere di tenere i cani al guinzaglio ma non possono usare cibo..

Binomio 1

- Il Binomio 1 si posizionerà nell'area di conduzione con il cane al piede. Il conduttore toglierà l'eventuale guinzaglio al cane e si metterà con le mani lungo i fianchi
- Il direttore di gara fischierà e **partirà il tempo di cronometro**
- Il conduttore invierà il cane dietro alle proprie palle (verdi nell'immagine) e il cane dovrà portarle in porta nell'ordine dichiarato dal direttore di gara
- Quando tutte e tre le palle saranno in porta il cane verrà messo a terra nella zona di conduzione e, quando il direttore fischierà il Binomio 1 potrà uscire dal campo o posizionarsi nell'area di scambio del Binomio 2

Binomio 2

- Al fischio di termine partita del Binomio 1, il Binomio 2 potrà posizionarsi nell'area di conduzione con il cane al piede. Il conduttore toglierà l'eventuale guinzaglio al cane e si metterà con le mani lungo ai fianchi.
- Quando il binomio 1 e 2 saranno nelle rispettive posizioni il direttore di gara fischierà e il Conduttore 2 potrà inviare il cane dietro alle rispettive palle (giallo nell'immagine)
- Il conduttore dovrà far spostare il cane nella sequenza dichiarata dal direttore di gara (comandi avanti / indietro - potrà passare sia da sx che da dx) e spingerle nell'ordine dichiarato
- Quando tutte e tre le palle saranno in porta il cane verrà messo a terra nella zona di conduzione e, quando il direttore di gara fischierà il Binomio 2 potrà uscire dal campo o posizionarsi nell'area di scambio del Binomio 3

Binomio 3

- Al fischio di termine partita del Binomio 2, il Binomio 3 potrà posizionarsi nell'area di conduzione con il cane al piede. Il conduttore toglierà l'eventuale guinzaglio al cane e si metterà con le mani lungo ai fianchi.
- Quando il Binomio 2 e 3 saranno nelle rispettive posizioni il direttore di gara fischierà e il conduttore potrà inviare il cane dietro alle rispettive palle (rosso nell'immagine – le palle scure saranno fisse, potranno poi esserci o la palla chiara di sx o quella chiara di dx, decise dal direttore di gara prima della competizione, quindi le tre palle avranno la formazione a freccia verso sx < o verso dx >)
- Il cane dovrà portare le palle in porta nell'ordine dichiarato dal direttore di gara

- Quando tutte e tre le palle saranno in porta il cane verrà messo a terra nella zona di conduzione e il direttore di gara fischierà, **verrà così fermato il tempo di cronometro** e i binomi potranno poi uscire dal campo

Ogni squadra avrà a disposizione 7 minuti per terminare l'intera staffetta. Ogni binomio potrà decidere di terminare il proprio turno senza portare tutte le palle in porta, per fare questo dovrà mettere il cane a terra nell'area di conduzione.

In tal caso:

- la squadra prenderà di default il tempo massimo di 7 minuti più i punti di penalità e bonus della squadra
- al binomio che termina prima il proprio turno verranno comunque assegnate le penalità prese fino a quel momento
- nel caso il binomio non portasse una palla prenderà 1 punto di penalità
- nel caso il binomio non portasse due palle prenderà 3 punti di penalità
- nel caso il binomio non portasse tre palle verrà eliminato e gli verranno assegnati di default 3600 secondi per il proprio turno

Bonus e penalità

Punti Bonus

- 1: ordine delle palle rispettato nell'Esercizio 1
- 1: sequenza di spostamento rispettata nell'Esercizio 2
- 1: ordine delle palle rispettato nell'Esercizio 2
- 1: ordine delle palle rispettato nell'Esercizio 3

Punti penalità

1 punto	Il cane esce dalla zona di conduzione prima del fischio del direttore di gara
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo
	Per ogni palla rimasta fuori dal campo alla fine della staffetta
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
	Per ogni palla portata nell'ordine non dichiarato
	Per ogni spostamento non rispettato nell'esercizio 2
	Il cane mette le zampe sopra le palle o le morde
	Per la prima palla lasciata volontariamente in campo
2 punti	Per ogni palla di altri binomi toccata dal cane o dalle proprie palle
	Per la seconda palla lasciata volontariamente in campo
Eliminato	Il cane esce da campo anche con una sola zampa
	Il cane non porta nessuna delle 3 palle in porta
	Il cane si comporta aggressivamente nei confronti del direttore di gara

	Il cane buca il pallone con i denti o con le unghie, anche dopo averlo messo in porta
	Il cane evacua in campo durante la gara
	Il conduttore fa pressione sul cane per tre volte
	Il conduttore punisce fisicamente il cane
	I premi cadono al conduttore o al cane
	Il conduttore esce totalmente dall'area di conduzione, ossia con due piedi
	Il cane è fuori controllo

Classifica finale

Per la classifica finale varrà la combinata delle due partite, quindi verranno sommati i rispettivi tempi, penalità e bonus.

La classifica finale verrà stilata, dal primo all'ultimo posto, secondo i seguenti criteri:

- Il minor tempo totale
- In caso di parità, il minor numero di penalità
- In caso di parità il maggior numero di bonus