



REGOLAMENTO TREIBBALL 2017

REGOLAMENTO.

Partecipanti:

Adulti e Ragazzi:

Conduuttori dai 10 anni ai 65 anni.

Special Dog:

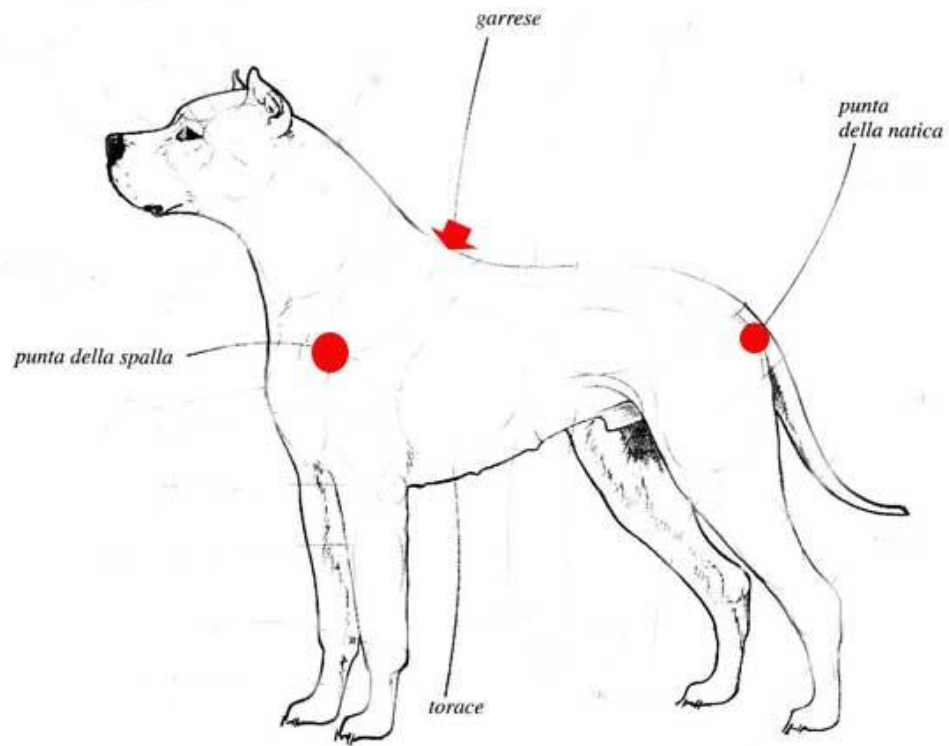
Conduuttori di età superiore ai 65 anni o con disabilità che limitano la loro capacità di competere.

Classi:

- Livello Principiante
- Livello Intermedio
- Livello Campioni
- Special Dog
Possono competere a tutti i livelli

Taglie cani:

- Standard: i cani sopra i 40 cm, misurati al garrese.
- Piccola: i cani sotto i 40 cm, misurati al garrese.



Età cani:

- da 6 mesi ai 10 anni.
- Special Dog: Cani di età avanzata (oltre 10 anni) o con una disabilità fisica.

Tutte le gare e i corsi devono essere aperti ai cani di razza mista e razza pura allo stesso modo.

Qualsiasi cane deve iniziare dal livello principiante per ottenere il credito dei punti guadagnati.

I punti guadagnati ad un livello superiore prima del completamento del titolo di livello inferiore, non verranno aggiunti alla cronologia del punteggio relativo al cane.

SITO DELLE GARE

Il campo di gioco richiede le seguenti dimensioni minime:

- Campo taglie standard: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- Campo taglie piccole: 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza

Se il campo non dovesse avere le dimensioni di cui sopra, l'importante è che sia di uno spazio adatto a praticare il gioco.

L'area dove viene praticato il gioco deve essere di una superficie antiscivolo che fornisce una base sicura per i cani e per i conduttori.

Una corda o nastro o altri divisori adeguati devono delimitare il campo di gioco per impedire agli spettatori di interferire con la zona di gioco prima o durante la prova.

STRUTTURA DEL GIOCO

Durata del gioco

Il tempo totale di ogni gioco è costituito da 7 minuti per ogni squadra di cane/conduuttore.

Il cronometraggio ufficiale inizia al segnale del cronometrista (fischio).

Il conduuttore porterà il cane alla posizione di partenza dove rimarrà seduto o nella posizione terra fino a quando il conduuttore ritornerà alla porta, dopo il fischio di inizio il conduuttore invierà il cane dalla posizione di partenza alla posizione dietro la vetta del triangolo formato dai palloni (il numero varia a seconda del livello).

Il conduuttore deve mantenere le mani ai suoi lati fino a quando suonerà il fischio di inizio.

I palloni dovranno essere messi in porta entro 7 minuti di tempo, il cane può rompere la formazione a triangolo e quando tutti i palloni saranno posizionati il cane si metterà a terra davanti alla porta.

Li ci sarà il fischio di fine gioco se verrà fatto tutto entro 7 minuti se così non fosse il fischio ci sarà comunque e non importerà quanti palloni saranno in porta, il gioco comunque sarà terminato.

Palla: dimensioni e il posizionamento

- Gioco taglie standard:

Vengono utilizzati palloni che variano nel formato da 45 cm 85 cm e comunque che siano idonee al cane.

- Gioco Taglie piccola:

Vengono utilizzati palloni, che variano nel formato da 25 cm 45 cm e comunque che siano idonee al cane.

Le palle devono essere di formato adatto per ogni cane.

Dovrebbero essere più o meno un diametro uguale all'altezza del cane alla spalla.
(Possono essere più grandi a discrezione del conduttore).

Ad eccezione delle razze giganti dove si possono utilizzare delle palle più vicine alla loro dimensione.

I conduttori sono avvisati che i siti di gara non sono tenuti a fornire tutte le dimensioni delle palle.

I conduttori che vorranno utilizzare le loro palle dovranno indicare dimensioni delle palle che vorranno utilizzare e dovranno fornire le proprie.

Le palle devono essere di colori diversi oppure chiaramente contrassegnate se sono di colore uguale per riuscire a identificarle.

Le palle utilizzate in gara devono essere di materiale durevole e possono anche contenere della sabbia per stabilizzarle nella misura di 1 / 8 di tazza per la Divisione Taglie Piccole e 1/2 tazza per la Divisione Standard.

Palloncini e palle da spiaggia non sono ammessi in gara.

La linea del fronte dei palloni deve essere posizionata direttamente nel centrocampo nella forma di un triangolo con il punto/picco posizionato più lontano dall'obiettivo (porta).

Il punto centrale dei palloni deve essere ad un livello appropriato per essere spostato dal naso del cane o dalla spalla.

Obiettivo / Porta

Per ottenere una porta da calcio (obiettivo) si possono utilizzare o una porta da calcetto o dei coni che delimitano l'ingresso oppure quattro pali con nastro che delimitano l'area o una qualsiasi recinzione in plastica ampia e profonda abbastanza per contenere otto palle (di dimensioni adeguate, da 25 a 85 cm).

Le porte devono essere di una profondità minima di 1,5 metri e di una lunghezza di circa 4 metri quindi abbastanza profonde per contenere tutte le otto palle, con spazio sufficiente per il conduttore di spostarsi all'interno per un massimo di 70 cm di fronte e lungo i lati sinistro e destro.

Utile è segnare una linea di delimitazione con il gesso in modo che può essere facilmente visibile a giudici e partecipanti.

Zona di Conduzione

La zona di conduzione è definita come l'area contenente la porta (obiettivo), e comprende un'area che si estende dalla parte anteriore e ciascun lato della porta per una dimensione totale di 2,5 x 6 metri. Un nastro, il gesso o qualsiasi cosa possono essere utilizzati per contrassegnare chiaramente questa zona in modo che sia visibile sia per il conduttore che per i giudici.

Il conduttore può muoversi liberamente all'interno di questa area per dirigere il cane, o per raccogliere le palle.

Se la palla rimbalza dalla porta ma rimane all'interno della zona di conduzione, il conduttore può raccogliere la palla e dirigerla di nuovo in porta. Se la palla esce dalla zona di conduzione, il cane deve raccogliere la palla e guidarla di nuovo nella zona di conduzione.

Al suo interno si possono utilizzare premi basta che non escono dalla zona di conduzione.

Posizione del conduttore

Al conduttore è permesso di stare all'interno della zona di conduzione. Si può muovere a destra e a sinistra e al centro, ma non può entrare in campo.

Il conduttore può usare un bastone di lunghezza massima di 180 cm., anche se non è obbligatorio averne uno.

Il bastone può essere utilizzato dentro la zona di conduzione per:

- Spingere i palloni nella porta, dopo che il cane li avrà portati nella zona di conduzione.
- Se una palla rimbalza fuori dall'obiettivo per fermarla.
- Se due palle arrivano nell'obiettivo allo stesso tempo può essere utilizzata per bloccare una palla indesiderata e consentire alla palla preferita di entrare per prima (solo nel livello principianti).
- Se la palla rotoli/rimbalzi completamente all'esterno dell'obiettivo e deve essere portata indietro nell'obiettivo, non uscendo naturalmente dalla zona di conduzione (solo nel livello principianti).

Il bastone non può essere usato come estensione del braccio per spingere i palloni in porta fuori dalla zona di conduzione.

È responsabilità del conduttore che il cane deve far muovere la palla solo con l'utilizzo del naso o la spalla.

Il cane può usare la bocca aperta per dirigere o guidare la palla, ma non può mordere la palla.

Il cane non è autorizzato a utilizzare i suoi denti o le sue zampe per spostare la palla verso la porta.

Il conduttore è autorizzato a posizionarsi all'interno dell'obiettivo e spostarsi all'interno di esso per dirigere il cane, ma non è a lui consentito spostarsi all'interno del campo.

Il conduttore è autorizzato a utilizzare premi all'interno della zona di conduzione.

LIVELLI

Principiante:

Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzate 4 palle, che variano nel formato da 45 a 85 cm o comunque adatte al cane.

Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza.

Distanza: La linea di fronte dei quattro palloni deve essere collocata a 4 metri dall'obiettivo.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzate 4 palle, che variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane.

Dimensione campo: 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza.

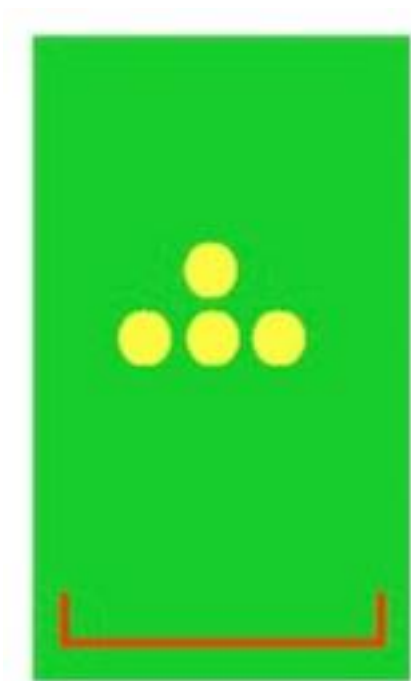
Distanza: La linea di fronte dei quattro palloni deve essere collocata a 3 metri dall'obiettivo

Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro metodo che la renda visibile ai giudici e al conduttore.

Deve essere posizionata a 1 metro sotto la linea di fronte e a 3 metri dal bordo campo sinistro.

Posizionamento palle: tre palle di fronte, una di picco posizionata dietro di loro nel punto più lontano.



Durata del gioco: 7 minuti, se tutte le palle non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà NQ.

Ordine dei palloni: possono essere introdotti i palloni in qualsiasi ordine (quindi non per forza per primo il pallone di picco), ma il cane deve lavorare completamente sotto il controllo del conduttore.

Se il cane come primo pallone porterà quello di picco avrà 1 punto bonus.
Nessun punto di demerito per le palle doppie.

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta la gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione terra.

INTERMEDIO

Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzate 6 palle, che variano nel formato da 45 a 85 cm o comunque adatte al cane.

Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza.

Distanza: La linea di fronte dei sei palloni deve essere collocata a 7 metri dall'obiettivo.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzate 6 palle, che variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane.

Dimensione campo: 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza.

Distanza: La linea di fronte dei 6 palloni deve essere collocata a 6 metri dall'obiettivo

Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro metodo che la renda visibile ai giudici e al conduttore.

Deve essere posizionata a 1 metro sotto la linea di fronte e a 3 metri dal bordo campo sinistro.

Posizionamento palle: tre palle di fronte, due palle nel centro e la palla di picco posizionata dietro di loro nel punto più lontano.



Per entrambe le taglie:

Durata del gioco: 7 minuti, se tutte le palle non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà NQ.

Ordine dei palloni: La prima palla deve essere SEMPRE quella di picco.

Una volta rotta la formazione e quindi dopo che la prima palla è stata portata, il conduttore dovrà dire quale palla sarà portata quando il cane è ancora dentro alla zona di conduzione.

Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata, e quindi il cane ne porterà un'altra, quella palla verrà considerata nulla e riceverà un punto di demerito.

Le palle devono essere tutte di colore diverso e se di colore uguale devono essere contrassegnate di modo che siano facilmente identificabili (esempio: numerazione).

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta la gara si concluderà solo quando il cane si metterà nella posizione terra.

Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi palla che sta entrando nell'obiettivo.

Per le palle doppie sarà a discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara).

In caso di ripresa della gara, le palle doppie verranno rimesse in campo e saranno allineate davanti all'obiettivo, il conduttore ed il cane durante il riposizionamento dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane lascia prematuramente la zona di conduzione ci sarà 1 punto di demerito). La gara finirà quando il cane le avrà portate nell'obiettivo e si metterà nella posizione di fine. La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

CAMPIONI

Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzate 8 palle, che variano nel formato da 45 a 85 cm o comunque adatte al cane.

Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza.

Distanza: La linea di fronte degli otto palloni deve essere collocata a 10 metri dall'obiettivo.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzate 8 palle, che variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane.

Dimensione campo: 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza.

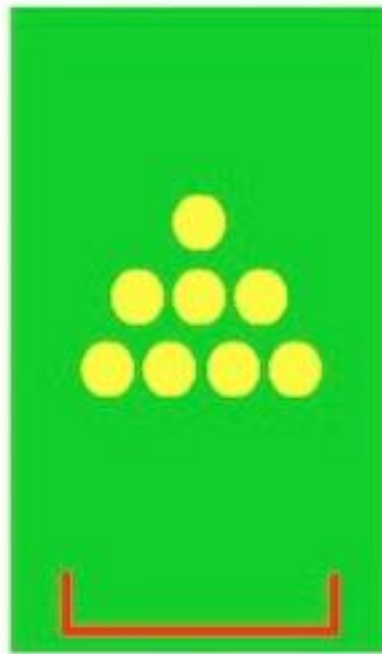
Distanza: La linea di fronte degli otto palloni deve essere collocata a 8 metri dall'obiettivo.

Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro metodo che la renda visibile ai giudici e al conduttore.

Deve essere posizionata a 1 metro sotto la linea di fronte e a 3 metri dal bordo campo sinistro.

Posizionamento palle: quattro palle di fronte, tre palle nel centro e la palla di picco posizionata dietro di loro nel punto più lontano.



Durata del gioco: 7 minuti, se tutte le palle non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà NQ.

Ordine dei palloni: Prima dell'inizio della competizione il giudice determinerà l'ordine di chiamata per tutti i cani che competono a livello Campioni.

Determinerà anche l'ordine delle palle da portare nell'obiettivo e sarà scritto su un cartello posizionato a bordo campo in modo che sia chiaramente visibile per il conduttore e i giudici. L'ordine dei palloni rimarrà coerente per tutte le squadre in gara a questo livello.

La prima palla deve essere SEMPRE quella di picco.

Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata, e quindi il cane ne porterà un'altra, quella palla verrà considerata nulla e riceverà un punto di demerito.

Le palle devono essere tutte di colore diverso e se di colore uguale devono essere contrassegnate di modo che siano facilmente identificabili (esempio: numerazione).

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta la gara si concluderà solo quando il cane si metterà nella posizione terra.

Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi palla che sta entrando nell'obiettivo se no la gara risulterà NQ.

Per le palle doppie sarà a discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara).

In caso di ripresa della gara, le palle doppie verranno rimesse in campo e saranno allineate davanti all'obiettivo, il conduttore ed il cane durante il riposizionamento dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane lascia prematuramente la zona di conduzione ci sarà 1 punto di demerito). La gara finirà quando il cane le avrà portate nell'obiettivo e si metterà nella posizione di fine. La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

SPECIAL DOG

Gioco Taglie Standard:

Distanza:

- Principianti:
La linea di fronte dei 4 palloni deve essere collocata a 3 metri dall'obiettivo.
- Intermedio: 4 metri
La linea di fronte dei 6 palloni deve essere collocata a 4 metri dall'obiettivo.
- Campioni: 5 metri
La linea di fronte dei 8 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Posizione di partenza: Il cane partire può partire da sinistra e anche al confine con la zona di conduzione.

Durata del gioco: 9 minuti. Se le palle rimangono al di fuori della porta dopo 9 minuti, la corsa è NQ.

Ordine dei palloni: Come nei vari livelli.

Gioco Taglie Piccole:

Distanza:

- Principianti:
La linea di fronte dei 4 palloni deve essere collocata a 3 metri dall'obiettivo.
- Intermedio: 4 metri
La linea di fronte dei 6 palloni deve essere collocata a 4 metri dall'obiettivo.
- Campioni: 5 metri
La linea di fronte dei 8 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Posizione di partenza: Il cane partire può partire da sinistra e anche al confine con la zona di conduzione.

Durata del gioco: 9 minuti. Se le palle rimangono al di fuori della porta dopo 9 minuti, la corsa è NQ.

Ordine dei palloni: Come nei vari livelli.

Punteggio

Il cane e il conduttore devono competere contro l'orologio, il punteggio è costituito da punti bonus o demerito, che vengono sottratti o aggiunti.

Ogni punto di bonus o demerito è pari a 30 secondi che vengono aggiunti o sottratti al tempo di esecuzione finale della gara.

La qualificazione è basata sul riportare tutte le palle nell'obiettivo, entro il lasso di tempo per ogni livello (qualsiasi lasso di tempo non superi quello stabilito per livello con già sottratti o aggiunti i bonus o i demeriti).

Punti Bonus – Tempo tolto dal cronometro

Bonus da 1 punto

Il cane è inviato dall'area di avvio in senso orario dietro alla palla di picco la porta per prima in porta.

Bonus da 2 punti

Solo nei livelli Intermedio e Campioni. Il cane porta le palle in porta nell'ordine designato una alla volta senza palle doppie.

Demerito – Tempo aggiunto sul cronometro

2 punti di demerito

- Se il cane lascia la zona di posizione e per la categoria Special Dog lascia la zona di conduzione prima che il conduttore abbia entrambi i piedi dentro la zona di conduzione del gioco.
- Se il cane lascia la zona di posizione indipendentemente dalla posizione del conduttore.

1 punto di demerito

- Il cane inizia dalla parte sbagliata dei palloni (alla destra del conduttore, invece che alla sua sinistra).
- Il conduttore entra in campo, solo con un piede anche se non sta arrivando nessuna palla nell'obiettivo.
- Il conduttore entra in campo, solo con un piede, mentre sta arrivando una palla per favorirla. Si applica ad ogni palla.

- Se il conduttore tocca la palla fuori dall'area di conduzione.
- Se il cane lascia la zona di conduzione mentre le palle durante il riposizionamento nel corso di una continuazione, prima che il giudice dia il permesso di riprendere la corsa.

La squalifica scatta se...

- Il cane si comporta aggressivamente nei confronti di un arbitro;
- Il cane buca il pallone con i denti ("uccide la pecora"), anche dopo averlo messo in porta;
- Il conduttore fa pressione sul cane per tre volte;
- Il conduttore punisce fisicamente il cane;
- Il cane, il conduttore o la palla esce dal campo di gioco durante la partita;
- Il cane evacua in campo, durante la partita;

- I premi (cibo o giochi) cadono al conduttore o al cane all'interno del campo di gioco;
- Il conduttore entra nel campo di gioco con entrambi i piedi;
- Se il conduttore cerca di dirigere il cane da una zona che non sia la zona di conduzione.
- Se il tempo massimo di gara viene superato.
- Il conduttore tocca intenzionalmente il cane con il bastone personale.

Regole aggiuntive

I cani presenti tra il pubblico non possono stare a bordo campo e non devono essere visti dal cane che sta gareggiando;

Gli spettatori che hanno con sé del cibo non possono stare a bordo campo quando i cani stanno gareggiando;

I cani femmina in stato di calore possono partecipare alla gara ma per ultimi.

Nelle partite all'aperto, in caso di maltempo il giudice decide se sospendere o annullare la gara.

Potere discrezionale del giudice

Il giudice può controllare ogni cane per verificare infortuni, stati di debolezza o qualsiasi malessere che possa rendere rischiosa la sua partecipazione. Di conseguenza, può ammetterlo o escluderlo dalla gara;

Il giudice può fermare una partita e fare uscire il cane dal campo quando crede che:

- a. Il cane sia stato allenato sotto pressione;
- b. Il cane sia sotto stress fisico;
- c. Il proseguo della partita potrebbe danneggiare il cane.

Struttura Arbitrale

Alle gare omologate prende parte un minimo di due giudici ;

Il giudice di linea prende posto sulle linee laterali, parallelo alla porta.

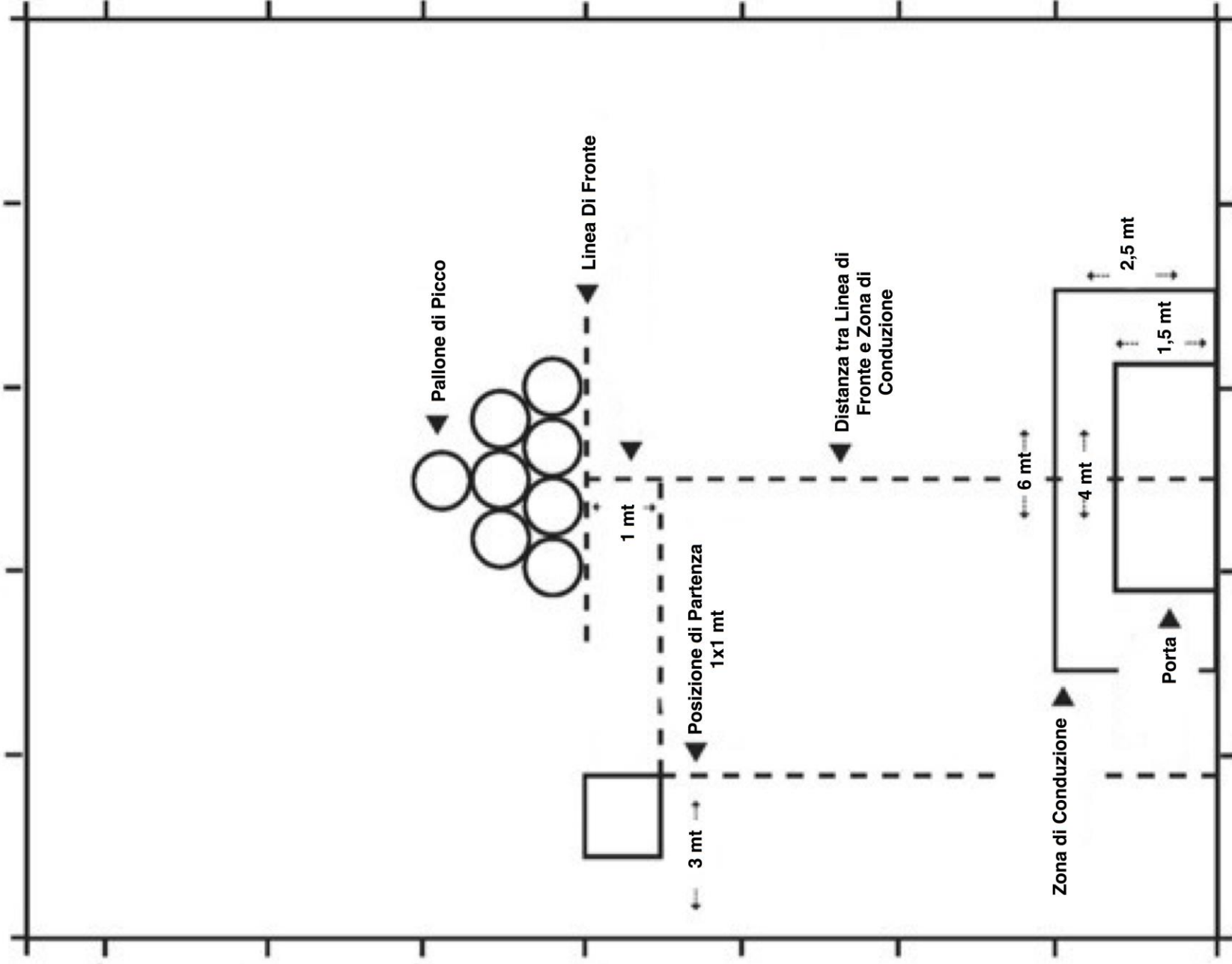
Ha il compito di seguire il gioco e controllare che il conduttore stia all'interno dell'area di conduzione;

Il giudice che si occupa dei palloni prende posto sulle linee laterali, parallelo all'allineamento frontale degli 8 palloni, per tenere d'occhio il controllo della palla da parte del cane e i comandi impartiti dal conduttore;

Il cronometrista dà il segnale d'inizio e della fine dei 7 minuti della partita;

Nel corso della partita, il giudice alzerà in aria e mostrerà ai partecipanti qualcosa di visibile (un cartoncino, un fazzoletto o bandana) a indicare:

- Rosso: Punto di penalità
- Bianco: Possibile squalifica, i giudici si consulteranno a fine gara
- Blu: Bonus



Campo taglie standard: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza

Campo taglie piccole: 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza

