



Associazione  
Italiana  
**Treibball®**

## **REGOLAMENTO TREIBBALL 2020**

## REGOLAMENTO

### Partecipanti:

Dai 10 anni in poi.

#### Special Dog:

Conduttori con disabilità che limitano la loro capacità di competere (il conduttore può scegliere se far parte o no degli Special Dog).

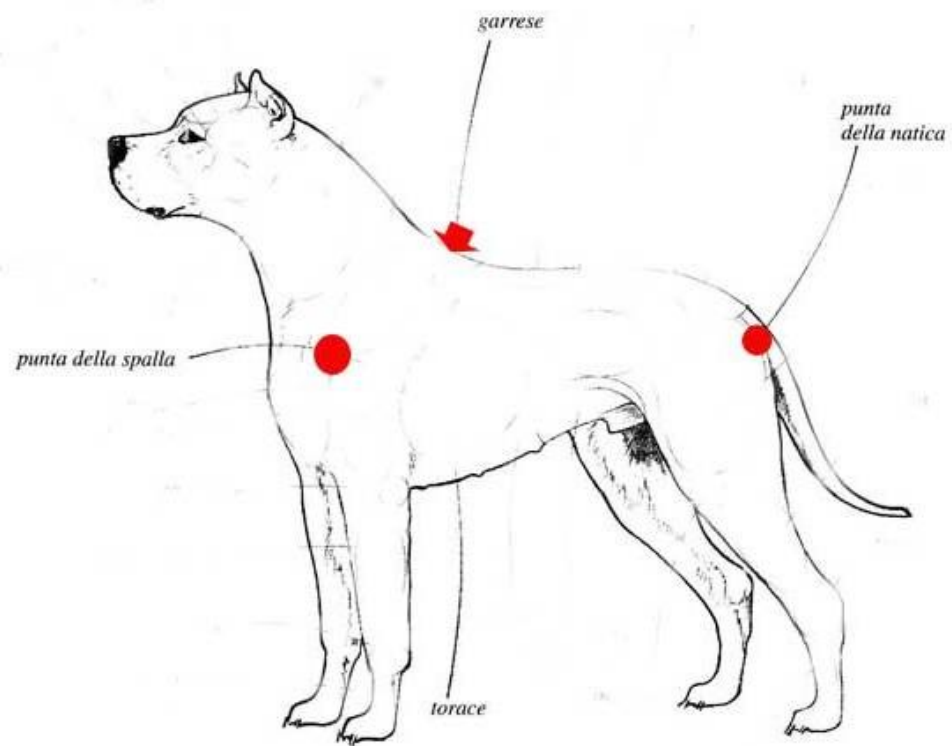
Cani oltre i 10 anni di vita o con disabilità che limitano la loro capacità di competere.

### Classi Associazione Italiana Treibball:

- Livello Principiante
- Livello Intermedio
- Livello Campioni

## 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 dell'Associazione Italiana Treibball richiede le seguenti dimensioni minime:

15 metri di larghezza per 22 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 sia per i cani che 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.

## Palloni: dimensioni e il posizionamento

### - Gioco Taglia Standard:

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

### - Gioco Taglia Piccola:

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

I palloni 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 dei palloni più vicini alla loro dimensione.

I conduttori sono avvisati che i siti di gara non sono tenuti a fornire tutte le dimensioni dei palloni. I conduttori che vorranno utilizzare i loro palloni dovranno indicare le dimensioni dei palloni che vorranno utilizzare e dovranno fornire i propri.

I palloni devono essere di colori diversi oppure chiaramente contrassegnati se sono di colore uguale per riuscire a identificarli.

I palloni utilizzati in gara devono essere di materiale durevole e possono anche contenere della sabbia per stabilizzarli nella misura di 1 / 8 di tazza per la Divisione Taglia Piccola e 1/2 tazza per la Divisione Taglia 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 tutti gli otto palloni (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 tutti gli otto palloni.

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 possa 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 i palloni.

Se un pallone rimbalza dalla porta ma rimane all'interno della zona di conduzione, il conduttore può raccoglierlo e dirigerlo di nuovo in porta. Se il pallone esce dalla zona di conduzione, il cane deve raccoglierlo e guidarlo di nuovo nella zona di conduzione.

Il pallone per essere preso dal conduttore e messo in porta deve essere OLTRE (all'interno) la riga di conduzione. E' considerato riportato quando entra nell'area di conduzione.

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

### Posizione di partenza

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

All'interno di essa non devono assolutamente cadere premi, se succede si è soggetti a squalifica.

## 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.

SOLAMENTE al fischio di inizio (partenza) il conduttore deve stare in PROSSIMITA' DELLA PORTA, non deve stare sui bordi laterali dell'area di conduzione (1 punto di demerito).

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 un pallone rimbalza fuori dall'obiettivo ma non fuori dalla zona di conduzione per fermarla.
- Se un pallone rotoli/rimbalzi completamente all'esterno dell'obiettivo e deve essere portato indietro nell'obiettivo, non uscendo naturalmente dalla zona di conduzione.

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 il pallone, ma non può morderlo.

Il cane non è autorizzato a utilizzare i suoi denti o le sue zampe per spostare il pallone 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 ASSOCIAZIONE ITALIANA TREIBBALL

### PRINCIPIANTE:

#### Gioco Taglie Standard:

- Vengono utilizzati 4 palloni, che variano nel formato da 45 a 85 cm o comunque adatti 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:

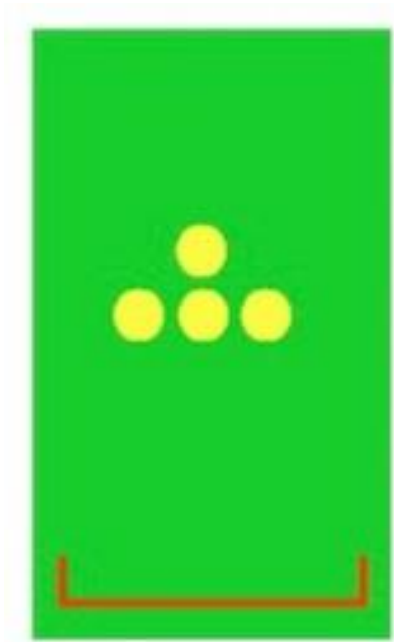
- Vengono utilizzati 4 palloni, che variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatti al cane.
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza.
- Distanza: La linea di fronte dei quattro palloni deve essere collocata a 3 metri dall'obiettivo

## 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 dei palloni: tre palloni di fronte, uno di picco posizionato dietro di loro nel punto più lontano.



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni 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.

**PALLONE DI PICCO:** Se il cane come primo pallone porterà DIRETTAMENTE quello di picco avrà 1 punto bonus.

Il cane deve partire dall'area di partenza e andare DIRETTAMENTE sul pallone di picco (movimento da sinistra, da ore 10 a ore 12) e lo deve portare DIRETTAMENTE in porta senza andare su altri palloni.

E' consentito il riposizionamento del cane una volta che è partito dall'area di partenza e si è posizionato sui palloni, ma non deve iniziare a spingere nessun pallone. Il cane deve SEMPRE effettuare la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Se eventualmente il cane sta spingendo il pallone di picco e in contemporanea entrano in porta altri palloni non viene determinata la perdita del bonus.

Nessun punto di demerito per i palloni doppi.

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta la gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione terra all'interno dell'area di conduzione.

## INTERMEDIO

### Gioco Taglie Standard:

- Vengono utilizzati 6 palloni, che variano nel formato da 45 a 85 cm o comunque adatti 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 utilizzati 6 palloni, che variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatti al cane.
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 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 dei palloni: tre palloni di fronte, due palloni nel centro e il pallone di picco posizionato dietro di loro nel punto più lontano.



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà NQ.

Ordine dei palloni: Il primo pallone deve essere SEMPRE quello di picco.

E' consentito il riposizionamento del cane una volta che è partito dall'area di partenza e si è posizionato sui palloni, ma non deve iniziare a spingere nessun pallone. Il cane deve SEMPRE effettuare la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Una volta rotta la formazione e quindi dopo che il primo pallone è stato riportato, il conduttore dovrà dire quale pallone sarà portato quando il cane è ancora dentro alla zona di conduzione.

Il conduttore dovrà indicare nel momento dell'invio all'interno della zona di conduzione quale pallone vuole far portare dal cane.

Se il conduttore non riesce a far portare il pallone dichiarato, e quindi il cane ne porterà un'altro, quel pallone verrà considerato nullo e riceverà un punto di demerito.

I palloni devono essere tutti di colore diverso e se di colore uguale devono essere contrassegnati 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 all'interno dell'area di conduzione.

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

Per i palloni doppi sarà a discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara).

In caso di ripresa della gara, i palloni doppi verranno rimessi in campo e saranno allineati 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 li avrà portati nell'obiettivo e si metterà nella posizione di fine.

La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

N.B.: I palloni doppi (come anche quelli errati) che saranno presenti durante il rifacimento o la ripresa della partita verranno considerati nulli e quindi avranno 1 punto di demerito.

## CAMPIONI

### Gioco Taglie Standard:

- Vengono utilizzate 8 palloni 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:

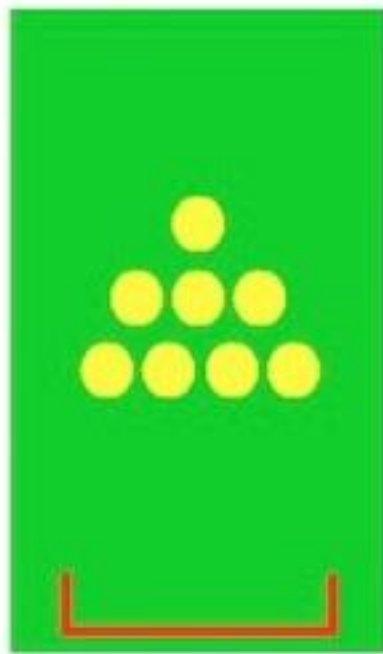
- Vengono utilizzate 8 palloni, che variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane.
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza.
- Distanza: La linea di fronte degli otto palloni deve essere collocata a 8 metri dall'obiettivo.

## 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 dei palloni: quattro palloni di fronte, tre palloni nel centro e il pallone di picco posizionato dietro di loro nel punto più lontano.



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni 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 dei palloni 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.

Il primo pallone deve essere SEMPRE quello di picco.

E' consentito il riposizionamento del cane una volta che è partito dall'area di partenza e si è posizionato sui palloni, ma non deve iniziare a spingere nessun pallone. Il cane deve SEMPRE effettuare la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Se il conduttore non riesce a far portare il pallone dichiarato, e quindi il cane ne porterà un'altro, quel pallone verrà considerato nullo e riceverà un punto di demerito. In questo caso il pallone del colore dichiarato giusto che il cane non ha portato dovrà essere messo in porta per ultimo.

I palloni devono essere tutti di colore diverso e se di colore uguale devono essere contrassegnati 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 all'interno dell'area di conduzione.

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

Per i palloni doppi sarà a discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara).

In caso di ripresa della gara, i palloni doppi verranno rimessi in campo e saranno allineati 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 li avrà portati nell'obiettivo e si metterà nella posizione di fine.

La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

N.B.: I palloni doppi (come anche quelli errati) che saranno presenti durante il rifacimento o la ripresa della partita verranno considerati nulli e quindi avranno 1 punto di demerito.

## SPECIAL DOG

### Gioco Taglie Standard:

Distanza:

- Principianti:

La linea di fronte dei 4 palloni deve essere collocata a 3 metri dall'obiettivo.

- Intermedio:

La linea di fronte dei 6 palloni deve essere collocata a 4 metri dall'obiettivo.

- Campioni:

La linea di fronte dei 8 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Posizione di partenza: Il cane può partire sia dall'area di partenza o dentro all'area di conduzione in posizione centrale o sulla sinistra.

Durata del gioco: 9 minuti. Se i palloni 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:

La linea di fronte dei 6 palloni deve essere collocata a 4 metri dall'obiettivo.

- Campioni:

La linea di fronte dei 8 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Posizione di partenza: Il cane può partire sia dall'area di partenza o dentro all'area di conduzione in posizione centrale o sulla sinistra.

Durata del gioco: 9 minuti. Se i palloni 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 il tempo, il punteggio è costituito da punti bonus o demerito.

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 tutti i palloni 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 partenza in senso orario dietro al pallone di picco e lo porta DIRETTAMENTE per primo in porta (solo livello principianti).

## Bonus da 2 punti

Solo nei livelli Intermedio e Campioni. Il cane porta i palloni in porta nell'ordine designato uno alla volta senza doppioni.

## Demerito – Tempo aggiunto sul cronometro

### 2 punti di demerito

- Se il cane lascia la zona di posizione e per la categoria Special Dog se lascia la zona di conduzione indipendentemente dalla posizione del conduttore prima del fischio di inizio partita.

### 1 punto di demerito

- Il cane inizia dalla parte sbagliata dei palloni (alla destra del conduttore, invece che alla sua sinistra oppure entra in area di condizione prima di riposizionarsi sui palloni).
- Il conduttore entra in campo, solo con un piede anche se non sta arrivando nessun pallone nell'obiettivo.

- Al fischio di inizio (partenza) il conduttore non deve stare sui bordi laterali dell'area di conduzione.
- Il conduttore entra in campo, solo con un piede, mentre sta arrivando un pallone per favorirlo. Si applica ad ogni pallone.
- Se il conduttore tocca il pallone fuori dall'area di conduzione.
- Se il cane lascia la zona di conduzione durante il riposizionamento dei palloni nel corso di una continuazione, prima che il giudice dia il permesso di riprendere la corsa.
- Palloni nulli o errati (livello Intermedi e Champion).
- Il cane lascia la zona di conduzione prima della dichiarazione del conduttore di quale palla deve essere portata (Livello Intermedio)

## La squalifica scatta se...

- Il cane si comporta aggressivamente nei confronti delle persone.
- Il cane buca il pallone con i denti, 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 il pallone escono 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 o nella zona di Partenza.
- 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

Durante le gare dell'Associazione Italiana Treibball 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 gare all'aperto, in caso di maltempo il giudice decide se sospendere o annullare la gara.

Se un cane durante la sua carriera sportiva all'interno dell'Associazione ha un infortunio (disabilità) oppure con più di 10 anni passerà direttamente alla categoria Special Dog senza rifare tutti i livelli.

## Potere discrezionale del giudice

Il giudice riconosciuto dall'Associazione Italiana Treibball 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.

Il giudizio del giudice è insindacabile.

In caso di condizioni ambientali particolari il giudice può apporre delle modifiche per quanto riguarda lo svolgimento della gara.

## Struttura Arbitrale

Alle gare dell'Associazione Italiana Treibball prende parte almeno un giudice riconosciuto più due arbitri e un cronometrista. Il primo arbitro di linea insieme al giudice 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 secondo arbitro si occupa dei palloni prende posto sulle linee laterali, parallelo all'allineamento frontale degli 8 palloni, per tenere d'occhio il controllo del pallone da parte del cane e i comandi impartiti dal conduttore.

La scelta degli arbitri dovrà ricadere su binomi dell'Associazione Italiana Treibball e potranno essere presenti a rotazione di modo da favorire la partecipazione alla gara. Il giudice presente in gara non potrà partecipare alla gara come concorrente (solo se è presente un giudice).

I livelli di gara (principianti, intermedi e campioni) potranno essere giudicati da un unico giudice per tutto il campionato oppure da giudici diversi per ogni livello se si tratta di un campionato di più livelli nello stesso giorno. Stessa cosa per le gare pre-campionato.



Se invece si tratta di un campionato a livello singolo (esempio solo principianti) ci potrà essere un giudice unico per tutte le categorie oppure più giudici per categoria (taglie standard, piccole e special dog).

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

Nel corso della partita, il giudice in collaborazione con gli arbitri 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, giudice e arbitro si consulteranno a fine gara
- Blu: Bonus

## Titolazione

Un titolo AIT (Associazione Italiana Treibball) è costituito dal punteggio totale guadagnato per ogni singolo binomio in tre distinte gare (campionato).

Ogni binomio durante la singola gara effettuerà due partite.

Per ogni singola partita verrà attribuito un punteggio.

La somma dei punteggi delle due partite andrà a costituire il punteggio totale in gara.

Si possono aggiungere gare pre-campionato aperte a tutti ma con obbligo di iscrizione all'Associazione Italiana Treibball come binomio composte da due partite in più parti d'Italia, l'importante è che siano giudicate da giudici riconosciuti dall'Associazione Italiana Treibball.

I punteggi totali di ogni singola gara (precampionato e campionato) verranno sommati e determineranno la graduatoria di vincita del campionato dell'Associazione Italiana Treibball.

### Per la classifica del campionato nazionale:

Alla fine del campionato nazionale annuale chi ha ottenuto la titolazione (1°,2° e 3° posto) passa obbligatoriamente al livello successivo con azzeramento dei punti.

Chi ha partecipato al campionato nazionale ma non ha ottenuto la titolazione ma comunque ha superato i 12 punti può:

- A) passare al livello successivo con azzeramento punti.
- B) rifare l'attuale livello con azzeramento punti.

Il passaggio di livello viene determinato con la partecipazione al campionato.

Per chi partecipa al campionato vengono presi in considerazione solo i punti annuali (gare precampionato) e non gli accumulati (anni precedenti).

### Per chi NON partecipa al campionato nazionale:

Chi non partecipa al campionato ma solo a gare precampionato ma che comunque ha superato i 24 punti può:

A) passare al livello successivo con azzeramento punti.

B) rifare l'attuale livello con azzeramento punti.

Naturalmente non ottiene nessuna titolazione nazionale.

Per conservare i punti sia delle gare precampionato annuali che degli anni precedenti il binomio deve essere iscritto in modo continuativo e regolare all'associazione.

I punti saranno assegnati nel modo seguente (a singola partita):

- 1 ° miglior tempo a partita = 5 punti
- 2° miglior tempo a partita = 4 punti
- 3° miglior tempo a partita = 3 punti
- dal 4° tempo in poi = 1 punto

Classi di premiazione Associazione Italiana Treibball:

- Livello Principiante
- Livello Intermedio
- Livello Campioni

## Parità di Punti.

Se durante un campionato o una gara precampionato ci dovesse essere nella titolazione o nella graduatoria una parità di punti:

Nelle gare precampionato: la graduatoria si calcola sul tempo (somma delle due partite)

Nel campionato: spareggio, una partita determinerà la posizione.

#### Comitato tecnico AICS :

Il comitato tecnico ha i seguenti compiti:

-redigere ed aggiornare il Regolamento

-valutare eventuali proposte al regolamento

-Nominare i Giudici ed i Tecnici **che a loro volta per essere tecnici e giudici coordinatori dovranno necessariamente essere in regola ed è obbligatorio essere tesserati AICS e aver registrato le qualifiche nell'ALBO TECNICI ogni anno all'inizio della stagione sportiva Aics ( entro Febbraio)**

> NB: l'elenco tecnici è consultabile sempre all'albo dei tecnici dal sito nazionale AICS cinofilia.

In caso contrario per l'anno in corso non si potrà espletare alcuna attività, ne organizzare eventi , stage gare ed altro con il logo Aics.

- Aggiornare l'elenco dei giudici abilitati attivi

-Valutare docenti per i corsi di Formazione ( ma che siano già essi stessi Tecnici e Giudici )

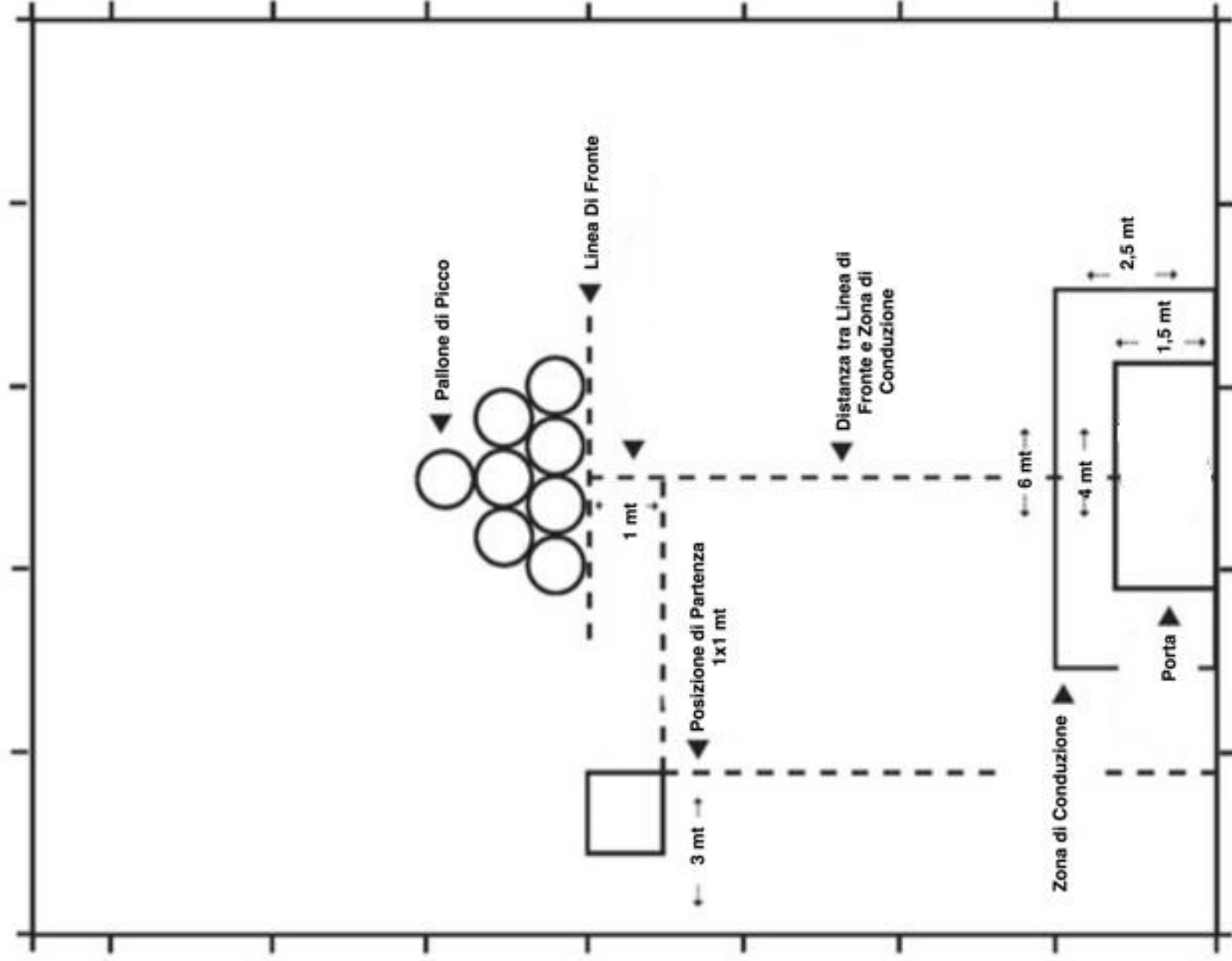
- Il comitato tecnico è formato da :

- Per il nord Italia: Dott.ssa Tommasuzzi Elisabetta - Docente Formatore e Giudice e Tecnico AIT  
( regioni: Valle d'Aosta; Piemonte; Liguria; Lombardia; Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia Romagna; Toscana, Umbria )  
Per Info \_silverdog@email.it
- Per il sud Italia: Elisa Corini Giudice e Tecnico AIT  
( regioni: Lazio, Marche, Abruzzo, Molise, Campania, Puglia, Basilicata, Calabria, Sicilia , Sardegna)  
Per info : \_elicorini@gmail.com

Siti informativi:

[www.treibball-italia.it](http://www.treibball-italia.it)

<http://www.americantreibballassociation.org/>



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

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