

Associazione
Italiana
Treibball®

Regolamento
TREIBBALL
2022

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**

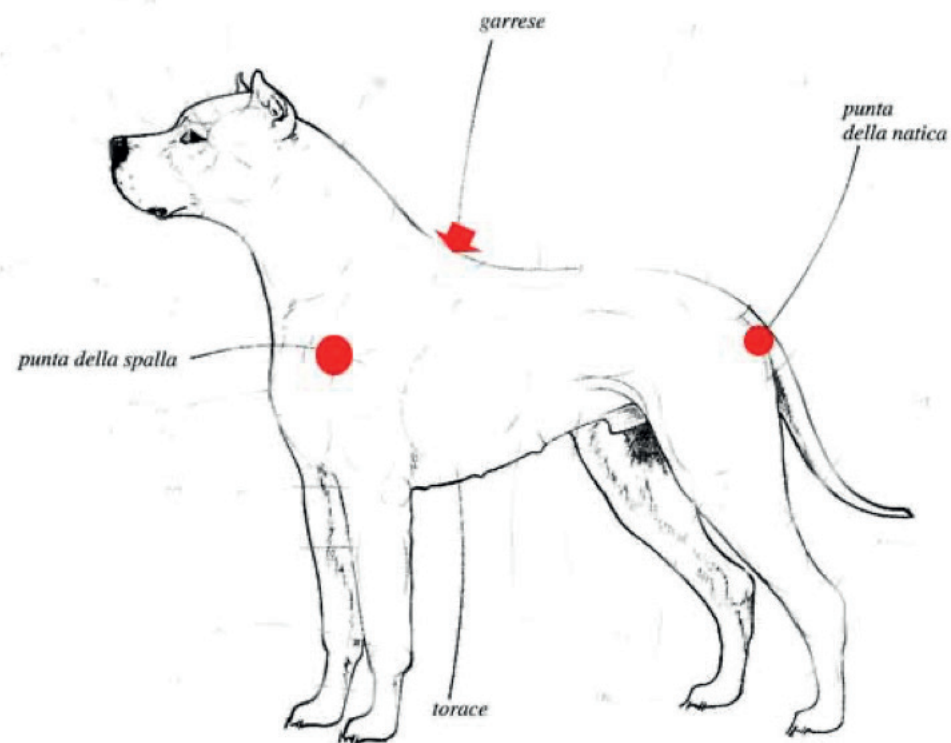
Livello **Campioni**

Livello **Maestro**

Taglie cani

Standard: i cani sopra i 40 cm, misurati al garrese

Piccola: i cani sotto i 40 cm, misurati al garrese



Età cani

dai 6 mesi ai 10 anni

Special Dog: Cani di **età avanzata** (oltre 10 anni) o con una **disabilità fisica**

Le gare e i corsi devono essere **aperti sia ai cani di razza che ai meticci**.

Tutti i cani devono iniziare dal livello principiante per poter accumulare i punti che permetteranno di ottenere la titolazione (o meno) a fine campionato e passare al livello successivo.

I punti guadagnati ad un livello superiore prima del completamento del titolo di livello inferiore, non verranno aggiunti allo storico 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 binomio**.

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

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

Il conduttore 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 dal fischio di inizio: il cane può rompere la formazione a triangolo e quando tutti i palloni saranno all'interno della porta, il cane si metterà a *terra* davanti ad essa.

Lì ci sarà il fischio di fine gioco e verrà quindi calcolato il tempo totale della partita. Se la durata totale dovesse superare il tempo massimo, il fischio determinerà comunque la fine della partita indipendentemente dal numero di palloni portati nell'obiettivo.

Palloni: dimensioni e il posizionamento

Gioco Taglia Standard

Vengono utilizzati palloni che variano da un diametro di 45 cm a 85 cm, o comunque che siano idonei al cane.

Gioco Taglia Piccola

Vengono utilizzati palloni, che variano da un diametro di 25 cm a 45 cm, o comunque che siano idonei al cane.

I palloni devono essere di formato adatto alla taglia del cane, ovvero più o meno compatibili con l'altezza al garrese (possono essere più grandi a discrezione del conduttore).

Le dimensioni dei palloni possono essere maggiori nel caso di razze giganti dove si rendono necessari palloni compatibili con le dimensioni.

N.B. I siti di gara non sono tenuti a fornire tutte le dimensioni dei palloni. I conduttori che vorranno utilizzare i propri palloni dovranno indicarne le dimensioni.

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 pallone al vertice (pallone di picco) posizionato più lontano dall'obiettivo (porta).

Il punto centrale dei palloni deve essere ad un livello appropriato per essere spostato dal cane con la canna nasale o con la 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 6x2,5 m.**

Un nastro, il gesso o qualsiasi cosa possa essere utilizzata 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. È 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

Si tratta di un'area di 1x1 m. delimitata con nastro, gesso o altro materiale che la renda visibile ai giudici e al conduttore.

All'interno di essa non devono assolutamente cadere premi,
pena l'essere soggetti a squalifica.

Posizione del conduttore

Il conduttore deve tassativamente operare con i comandi all'interno dell'area di 6x2,5 m. denominata zona di conduzione. Deve rispettare le linee che la separano dal campo e non puoi mai invadere quest'ultimo.

Il conduttore deve stare in prossimità della porta solamente al fischio di inizio partita, evitando quindi di trovarsi sui bordi laterali dell'area di conduzione (pena 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 all'interno dell'area di conduzione per:

- Spingere i palloni nella porta, dopo che il cane li avrà portati nell'area di conduzione;
- Se un pallone rimbalza fuori dall'obiettivo (porta), ma non fuori dalla zona di conduzione, per fermarla;

Se un pallone rotoli/rimbalzi completamente all'esterno dell'obiettivo e deve essere portato all'interno di esso, non uscendo naturalmente dalla zona di conduzione.
Il bastone non può essere usato come estensione del braccio per spingere in porta i palloni che si trovano fuori dall'area di conduzione.

È responsabilità del conduttore far muovere la palla al cane solo con l'utilizzo del naso o della 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 denti o le 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

Livello Principiante:

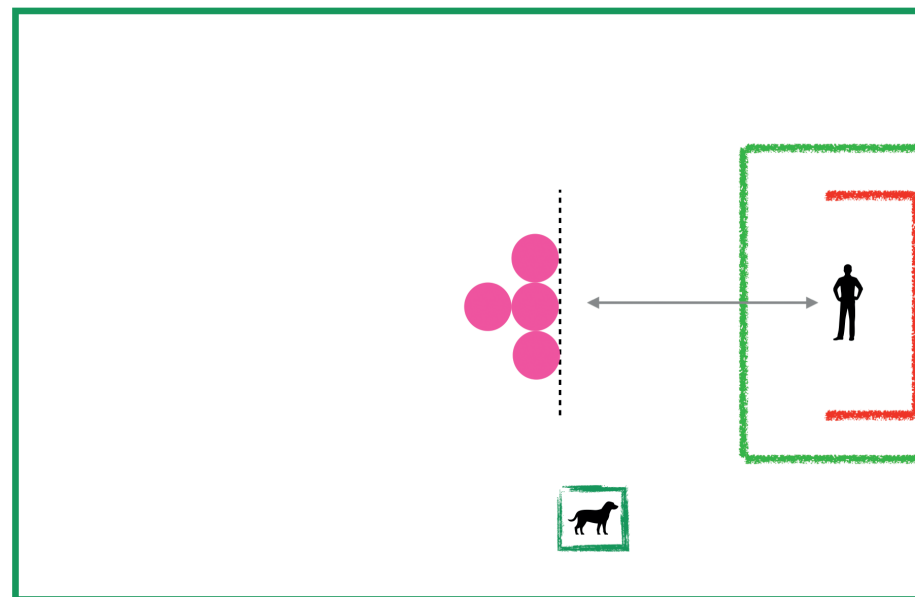
Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzati **4 palloni**, che variano da un diametro di 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 da un diametro di 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**.

Schema livello PRINCIPIANTE



Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale 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 sinistro del campo.

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 stabilito 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.

È 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 cane dovesse spingere il pallone di picco e contemporaneamente entrano in porta altri palloni, non viene determinata la perdita del punto bonus.

Non è previsto nessun punto di demerito per i palloni doppi.

La gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione terra all'interno dell'area di conduzione, dopo aver portato tutti i palloni all'interno della porta.

Livelli Associazione Italiana Treibball

Livello Intermedio:

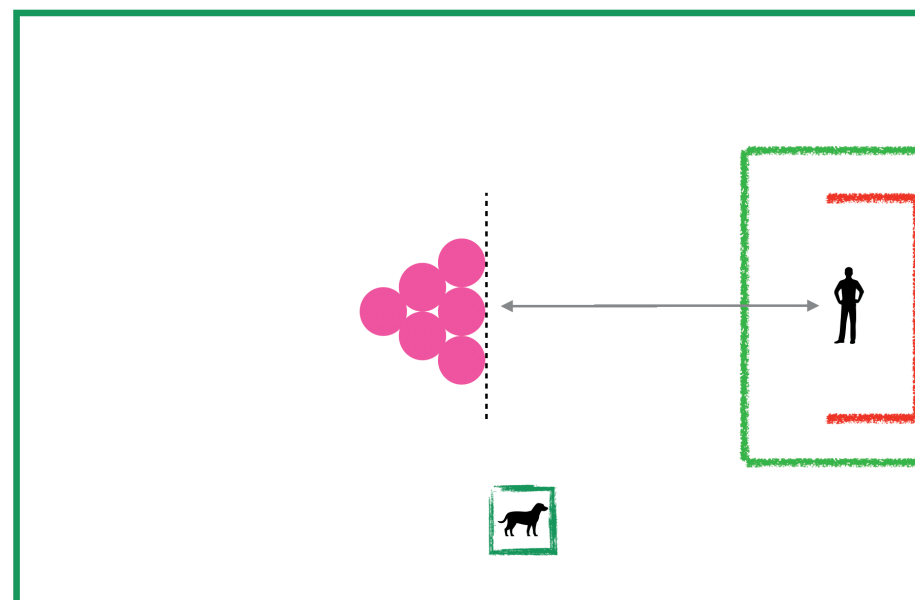
Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzati **6 palloni**, che variano da un diametro di 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 7 metri dall'obiettivo**.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzati **6 palloni**, che variano da un diametro di 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 6 metri dall'obiettivo**.

Schema livello INTERMEDIO



Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale 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 sinistro del campo.

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 stabilito la gara sarà NQ.

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

È consentito il riposizionamento del cane una volta partito dall'area di partenza e posizionato sui palloni, senza che abbia iniziato a spingerli. 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 messo in porta, il conduttore dovrà dichiarare il pallone successivo mentre il cane è ancora all'interno dell'area di conduzione. Il conduttore dovrà indicare, nel momento dell'invio dall'interno dell'area 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, il pallone portato 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 in 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 stia entrando nell'obiettivo.

Sarà discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara) in caso di ingresso di palloni doppi.

In caso di ripresa della gara, i palloni doppi verranno rimessi in campo e saranno allineati lungo la linea di fronte, davanti all'obiettivo: il conduttore e il cane, durante il riposizionamento, dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane dovesse lasciare prematuramente l'area di conduzione verrà addebitato 1 punto di demerito).

La gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione, dopo aver portato tutti i palloni all'interno della porta. La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

N.B.: Durante il rifacimento o la ripresa della partita, i palloni doppi (come anche quelli errati), verranno considerati nulli e comporteranno 1 punto di demerito.

Livelli Associazione Italiana Treibball

Livello Campioni:

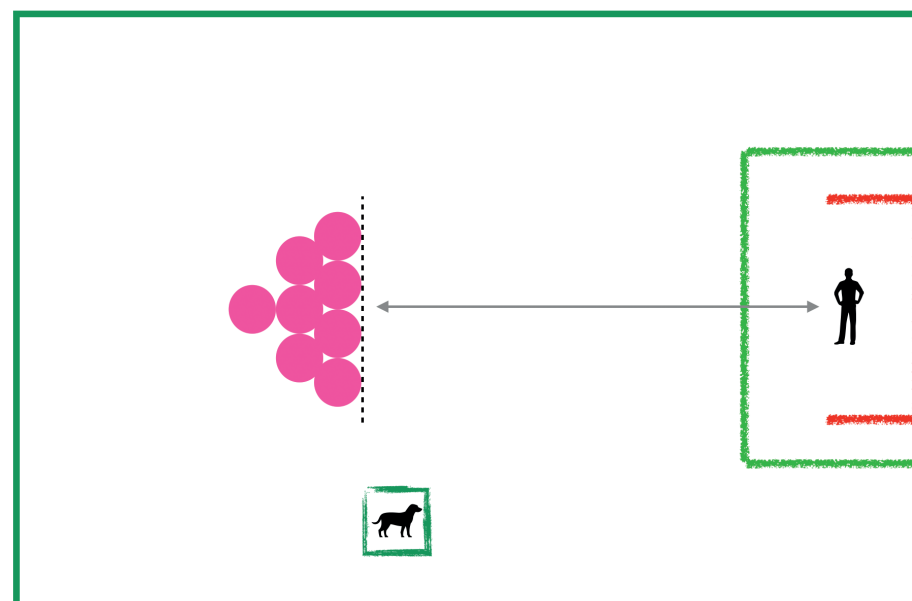
Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzati **8 palloni**, che variano da un diametro di 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 10 metri dall'obiettivo**.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzati **8 palloni**, che variano da un diametro di 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 8 metri dall'obiettivo**.

Schema livello CAMPIONI



Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale 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 sinistro del campo.

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 stabilito 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, il quale sarà scritto su un cartello posizionato a bordo campo, in modo che sia chiaramente visibile sia per il conduttore che per i giudici. L'ordine dei palloni rimarrà lo stesso per tutte le squadre in gara a questo livello. Il primo pallone deve essere SEMPRE quello di picco.

È consentito il riposizionamento del cane una volta partito dall'area di partenza e posizionato sui palloni, senza che abbia iniziato a spingerli. 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 1 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 in 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 stia entrando nell'obiettivo, pena la squalifica.

Sarà discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara) in caso di ingresso di palloni doppi. In caso di ripresa della gara, i palloni doppi verranno rimessi in campo e saranno allineati lungo la linea di fronte, davanti all'obiettivo: il conduttore e il cane, durante il riposizionamento, dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane dovesse lasciare prematuramente l'area di conduzione verrà addebitato 1 punto di demerito).

La gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione, dopo aver portato tutti i palloni all'interno della porta. La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

N.B.: Durante il rifacimento o la ripresa della partita, i palloni doppi (come anche quelli errati), verranno considerati nulli e comporteranno 1 punto di demerito.

Livelli Associazione Italiana Treibball

Livello Maestro - partita 1:

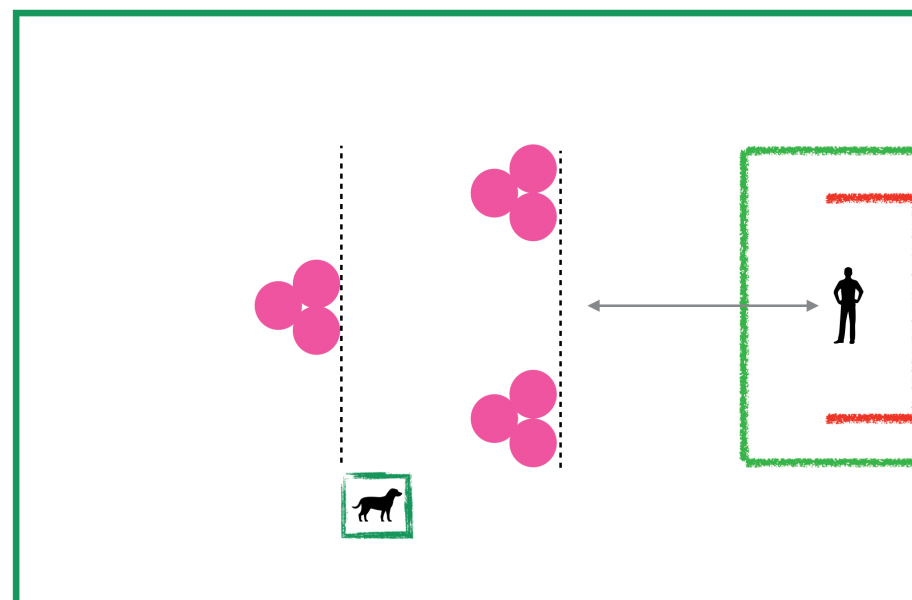
Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzati **9 palloni**, che variano da un diametro di 45 a 85 cm, o comunque adatti al cane;
Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
Distanza: **prima linea** di fronte a **8 metri dall'obiettivo**,
seconda linea di fronte a **11 metri** dall'obiettivo.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzati **9 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
Distanza: **prima linea** di fronte a **7 metri dall'obiettivo**,
seconda linea di fronte a **10 metri** dall'obiettivo.

Schema livello CAMPIONI



Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale 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 sinistro del campo.

Posizionamento dei palloni: tre gruppi di tre palloni, due palloni di fronte e uno di picco per ogni gruppo.

Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro il tempo stabilito 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 Maestro. Determinerà anche l'ordine dei palloni da portare nell'obiettivo, il quale sarà scritto su un cartello posizionato a bordo campo, in modo che sia chiaramente visibile sia per il conduttore che per i giudici. L'ordine dei palloni rimarrà lo stesso per tutte le squadre in gara a questo livello. Il primo pallone deve essere SEMPRE quello di picco del gruppo di palloni sulla seconda linea di fronte.

È consentito il riposizionamento del cane una volta partito dall'area di partenza e posizionato sui palloni, senza che abbia iniziato a spingerli. 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 1 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 in 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 stia entrando nell'obiettivo, pena la squalifica.

Sarà discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara) in caso di ingresso di palloni doppi. In caso di ripresa della gara, i palloni doppi verranno rimessi in campo e saranno allineati lungo la linea di fronte, davanti all'obiettivo: il conduttore e il cane, durante il riposizionamento, dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane dovesse lasciare prematuramente l'area di conduzione verrà addebitato 1 punto di demerito).

La gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione, dopo aver portato tutti i palloni all'interno della porta. La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

N.B.: Durante il rifacimento o la ripresa della partita, i palloni doppi (come anche quelli errati), verranno considerati nulli e comporteranno 1 punto di demerito.

Livelli Associazione Italiana Treibball

Livello Maestro - partita 2:

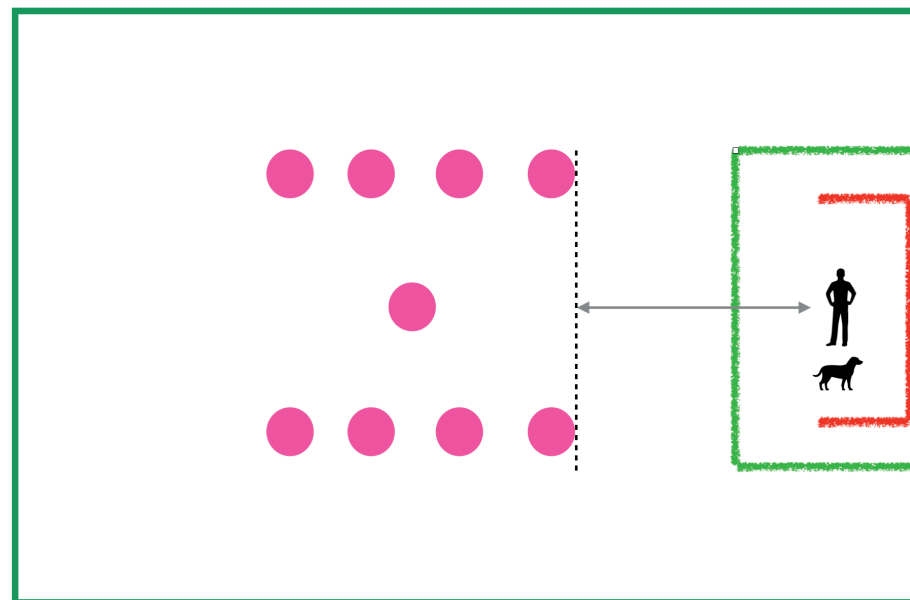
Gioco Taglie Standard:

Vengono utilizzati **9 palloni**, che variano da un diametro di 45 a 85 cm, o comunque adatti al cane;
Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
Distanza: linea di fronte a **8 metri dall'obiettivo**, distanza tra i palloni 1 metro, il pallone singolo viene posto al centro tra le due file di 4 palloni ciascuna.

Gioco Taglie Piccole:

Vengono utilizzati **9 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
Distanza: Linea di fronte a **7 metri dall'obiettivo**, distanza tra i palloni 1 metro, il pallone singolo viene posto al centro tra le due file di 4 palloni ciascuna.

Schema livello CAMPIONI



Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Il cane parte a fianco del conduttore all'interno della zona di conduzione. Può essere posizionato sia a destra che a sinistra.

Posizionamento dei palloni: due file di 4 palloni distanti un metro tra loro e come larghezza tra le due file gli estremi dell'area di conduzione. Il nono pallone viene posto al centro delle due file.

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

Ordine dei palloni: Il pallone centrale è OBBLIGATORIO, dopo di che si procede con tutti i palloni della fila di sinistra e poi quella di destra, partendo sempre dal pallone più vicino.

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 1 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 in 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 stia entrando nell'obiettivo, pena la squalifica.

Sarà discrezione del conduttore decidere cosa fare (riprendere o rifare la gara) in caso di ingresso di palloni doppi.

In caso di ripresa della gara, i palloni doppi verranno rimessi in campo e saranno allineati lungo la linea di fronte, davanti all'obiettivo: il conduttore e il cane, durante il riposizionamento, dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane dovesse lasciare prematuramente l'area di conduzione verrà addebitato 1 punto di demerito).

La gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione, dopo aver portato tutti i palloni all'interno della porta.

La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

N.B.: Durante il rifacimento o la ripresa della partita, i palloni doppi (come anche quelli errati), verranno considerati nulli e comporteranno 1 punto di demerito.

Livelli Associazione Italiana Treibball

Livello Special Dog:

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 degli 8 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Maestro: *Partita 1* - la prima linea di fronte dei 9 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo mentre la seconda a 8 metri. *Partita 2* - la linea di fronte dei 9 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Per entrambe le taglie:

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

Posizionamento dei palloni: come nei precedenti livelli (principiante, intermedio, campioni e maestro) dell'Associazione Italiana Treibball.

Durata del gioco: 9 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro il tempo stabilito la gara sarà NQ.

Ordine dei palloni: Come nei livelli precedentemente descritti.

Punteggio

Il cane e il conduttore devono competere contro il cronometro, completando la gara entro il tempo stabilito compatibilmente con il livello in cui gioca il binomio. 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 tempo stabilito per ogni livello (qualsiasi tempo di gara non superi quello stabilito per livello a cui siano già stati sottratti o aggiunti i bonus o di demerito).

Punti Bonus

Tempo sottratto a quello totale della singola gara

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 per il 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.

Punti di Demerito

Tempo aggiunto a quello totale della singola gara

2 punti di demerito:

Se il cane lascia l'area di partenza, e per la categoria *Special Dog* se lascia l'area di conduzione indipendentemente dalla posizione del conduttore prima del fischio di inizio partita.

1 punto di demerito:

Il cane inizia dal lato sbagliato (alla destra del conduttore invece che alla sua sinistra, oppure entra in area di conduzione prima di posizionarsi dietro al pallone di picco);

Il conduttore entra in campo, anche solo con un piede, anche se non sta arrivando nessun pallone nell'obiettivo; Al fischio di inizio (partenza) il conduttore si trova sui bordi laterali dell'area di conduzione;

Il conduttore entra in campo, anche solo con un piede, mentre sta arrivando un pallone per agevolarne l'ingresso in porta. 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 gara;

Palloni nulli o errati (livello Intermedi e Campioni);

Il cane lascia la zona di conduzione prima che il conduttore dichiari 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, parallele alla porta, e 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 e prende posto sulle linee laterali, parallele 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 di tutti al campionato. 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 della durata 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 nella singola gara di 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 della 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 ha comunque 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 pre-campionato) 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

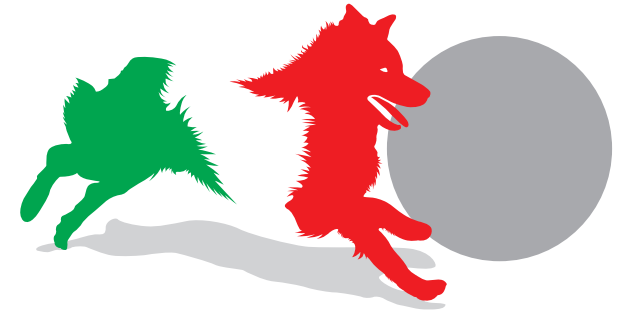
Classi di premiazione Associazione Italiana Treibball:

- Livello Principiante**
- Livello Intermedio**
- Livello Campioni**
- Livello Maestro**

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.



Associazione Italiana **Treibball**®

Sito web: www.treibball-italia.it

E-mail: info@treibball-italia.it

Facebook: Associazione Italiana Treibball

Instagram: [@associazioneitalianatreibball](https://www.instagram.com/associazioneitalianatreibball)

Foto di Grazia Iuliano e Alex Thunder

