REGOLAMENTO

Le gare ed i corsi sono aperti a cani di ogni razza, anche mista, sesso ed età.

Tutti i cani iniziano dal Livello Beginner e per passare ai livelli successivi devono ottenere un certo numero di punti come stabilito dal presente regolamento.

- **Conduttori:**

A partire dai 5 anni di età.

N.B. Un cane con più conduttori può gareggiare ma SOLO in due livelli diversi, in Special Friends lo stesso cane può gareggiare con diversi conduttori salvo diverso parere del giudice.

- **Cani:**

A partire dai 12 mesi di età.

A discrezione del conduttore a partire dal compimento dei 10 anni di età è possibile partecipare nella categoria Veterani.

LIVELLI, CATEGORIE ED ETA'

- **LIVELLI**:
  - **Beginner (**livello di partenza per tutti i cani indipendentemente da età ed eventuali disabilità)
  - **Advanced**
  - **Champion**

- **CATEGORIE**
  - **Standard:** cani con età compresa tra 12 mesi e 10 anni
  - **Veterani:** cani a partire dai 10 anni di età (a discrezione del conduttore). I cani di taglia grande e gigante dai 45 kg in su potranno gareggiare in veterani dai 7 anni. **La categoria avrà all'interno tutti i livelli (Beginner, Advanced, Champion)** ma con 9 minuti di tempo massimo per terminare il gioco.La categoria veterani seguirà per tutti i livelli un regolamento specifico.

    N.B.Se un cane sta gareggiando nellla categoria Standard e al raggiungimento dei 10 anni di età il conduttore decide di passare nella categoria veterani partirà nello stesso livello in cui si trovava nella categoria Standard.

  - **Special Dog:** cani con disabilità che limitano la loro capacità di competere. Nella categoria rientrano, a discrezione del conduttore, cani con gravi disabilità **permanenti** (tripodi, **ipovedenti**, sordi, …) che dovranno essere preventivamente communicate all'organizzazione. In qualsiasi momento il direttore di gara può decidere di spostare in altra categoria il binomo nel caso in cui non ritenesse veritiera la motivazione della disabilità. La categoria avrà all'interno tutti i livelli (Beginner, Advanced, Champion).

    La **categoria Special Dog** segue per tutti i Livelli un regolamento specifico. Se il cane esce dal campo di gioco anche con una sola zampa, verrà assegnata penalità e non squalifica.

- **Special Friends:** conduttori diversamente abili, a discrezione degli stessi. la categoria avrà al suo interno tutti i livelli Beginner Advanced e Champion ma con 9 minuti di tempo massimo per terminare il gioco. Nello Special Friends lo stesso cane può gareggiare con diversi conduttori, salvo diverso parere del giudice, salvaguardando il benessere psicofisico del cane. La categoria Special Friends segue per tutti I livelli un regolamento specifico. É possible avere in campo un aiuto, rappresentato da un istruttore, genitore o qualsiasi persona che potrà accompagnare il binomio alla partenza e, in caso di difficoltà, aiutare il conduttore durante il gioco. L'aiuto non potrà però toccare le palle e non potrà dare comandi diretti al cane.

➢ **TAGLIE CANI**

• **Grande**: altezza al garrese di almeno 40 cm (dai 40,00 cm compresi in su)

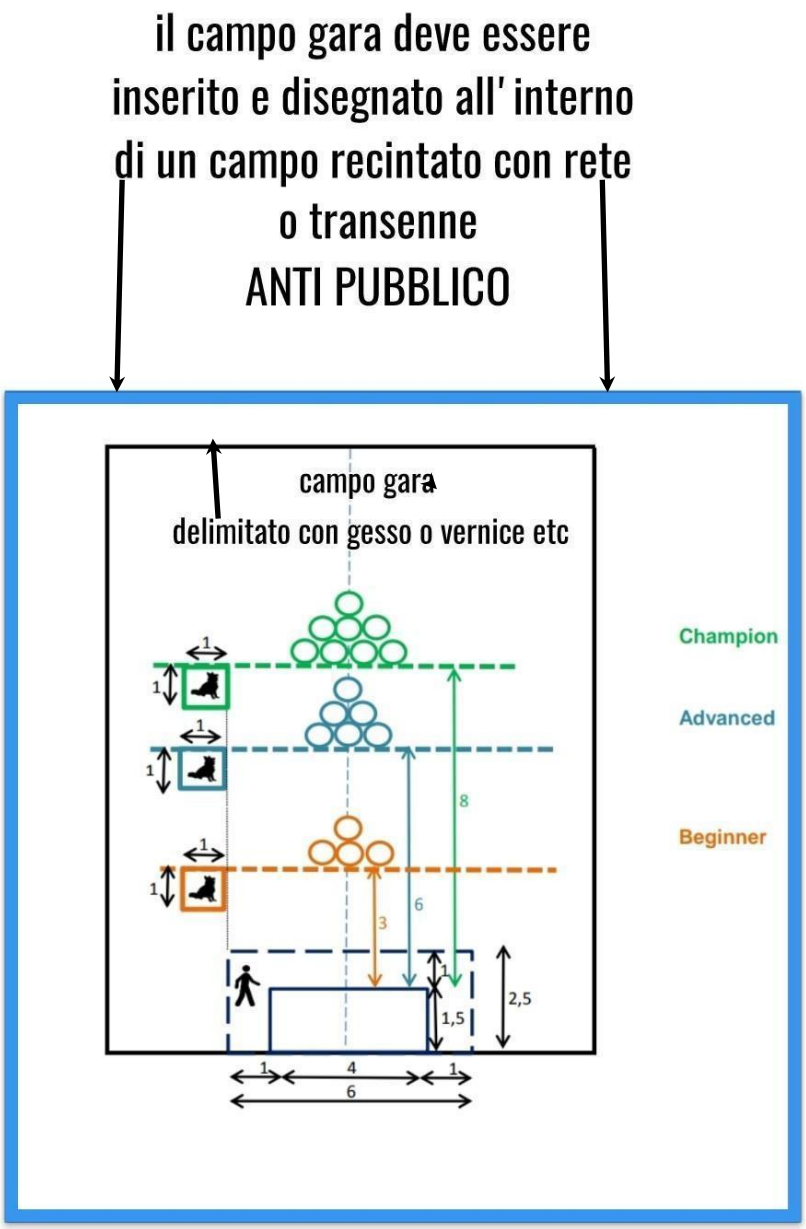
• **Piccola**: altezza al garrese inferiore ai 40 cm (fino a 39,99 cm)

CAMPO GARA

➢ **DIMENSIONI**

- **Campo taglia grande:** 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- **Campo taglia piccola**: 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza

Le dimensioni di cui sopra devono essere tracciate tramite gesso o vernice bio o farina, filo o nastro al fine di poter verificare l'eventuale uscita delle palle e del cane dal campo in caso di errore per calcolare le penalità. Il campo da gioco (15 x 22 taglia grande o 12 x 15 taglia piccola) deve quindi essere inserito in un'area idonea a garantire le condizioni di sicurezza di cane e conduttore, la stessa area dovrà essere delimitata da transenne o rete etc. in modo da impedire agli spettatori di interferire con la zona di gioco prima o durante la prova. Ovviamente i due campi sia per taglia grande che per taglia piccola potranno essere disegnati entrambi all'interno della stessa area recintata. La superficie di gioco deve essere idonea a garantire le condizioni di sicurezza per cane e conduttore (antiscivolo, senza asperità, …).



STRUTTURA ARBITRALE

La struttura arbitrale è costituita da Direttore di gara e cronometrista, a cui si può aggiungere un eventuale aiuto-direttore di gara.

- **DIRETTORE DI GARA**

Il Direttore di gara deve aver conseguito il titolo a seguito del superamento di un apposito esame.

Possono essere presenti più direttori di gara a discrezione dell'organizzazione al fine di garantire lo svolgimento delle competizioni in maniera scorrevole. É fatto obbligo a ciascun direttore di gara di partecipare annualmente, ad almeno un incontro organizzato per la formazione e l'aggiornamento dei direttori di gara.

N.B. Un Direttore di gara può partecipare attivamente ad una gara ma **SOLAMENTE** in un Livello diverso da quello per cui è stato chiamato a giudicare

Il direttore di gara può controllare in qualsiasi momento della competizione ogni cane per verificare infortuni, stati di debolezza o qualsiasi malessere che possa rendere rischiosa la sua partecipazione e può quindi ammetterlo od escluderlo dalla gara se ritiene che le sue condizioni (fisiche e psicologiche) non siano idonee.
Il direttore di gara può fermare una partita e fare uscire il binomio dal campo qualora creda che il cane:
- sia sotto stress psico- fisico;
- potrebbe essere "danneggiato" se proseguisse la gara.

o qualora valuti eccessiva la pressione sia verbale che fisica esercitata dal conduttore sul cane.
Il giudizio del direttore di gara è inappellabile.

- **Compiti del Direttore di gara:**
  - Dare il permesso al binomio per l'ingresso in campo.
  - Dare il segnale di inizio partita con un fischio o, su casi particolarmente sensibili, qualsiasi altro suono stabilito prima dell'inizio della competizione.
  - Controllare che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione e che svolga la gara senza irregolarità.

➢ **CRONOMETRISTA**

Si occupa del cronometraggio ufficiale.
Il cronometraggio inizia al segnale di inizio partita e termina al segnale di fine partita, dati entrambi dal Direttore di gara, oppure allo scadere del tempo massimo di 7 o 9 minuti ed in quest'ultimo caso sarà il Cronometrista a segnalare con fischio o altro segnale la fine della partita.
In caso il cane dovesse lasciare la zona di partenza prima del fischio del Direttore di gara partirà anche il cronometraggio.

➢ **AIUTO-DIRETTORE DI GARA**

L'aiuto del direttore di gara deve essere o un tecnico o una persona adeguatamente istruita e si occupa di registrare bonus e penalità riscontrate dal Direttore di gara e tempi di gara riportati dal Cronometrista.
Possono essere presenti più aiuto-direttori di gara a discrezione dell'organizzazione al fine di garantire lo svolgimento delle competizioni in maniera scorrevole.

STRUTTURA DEL GIOCO

- **SCOPO DEL GIOCO**

  Far portare al cane tutte le palle in porta (obiettivo) nel minor tempo possibile senza prendere penalità e guadagnando i bonus.

- **PRINCIPALI REGOLE DI GIOCO**

  Il cane deve spingere le palle in porta utilizzando corpo, spalle, zampe e muso.

  Il cane può utilizzare la bocca aperta (ma non gli è consentito morderli e/o bucarli) e le zampe (senza metterle sopra le palle per spingere e condurre i palloni).

  Il conduttore deve dirigere il cane rimanendo nella zona di conduzione, non può esercitare pressione, né fisica né psicologica sul cane e può premiare il cane SOLO all'interno della zona di conduzione e solamente a gara iniziata (cioè dopo il fischio del direttore di gara). Nel caso in cui premiasse il cane prima del fischio iniziale il binomio sarà eliminato. I comandi possono essere ripetuti.

  Nel caso in cui una palla si trovi al confine della limitazione del campo di gioco e/o troppo lontano, per cui secondo il conduttore potrebbe risultare motivo di squalifica o difficoltà eccessiva per il proprio cane, può liberamente decidere di non prendere una o più palle ritenute (a suo giudizio) di difficile recupero sapendo che oltre alla penalità di tempo complessivo della partita di 7 minuti (Special Dog e Veterani 9 minuti) verranno assegnate le seguenti penalità:

  1° palla = 1 punto

  2° palla = 2 punti

  3° palla = 3 punti

  4° palla= 4 punti

  5° palla= 5 punti

  6° palla = 6 punti

  7° palla= 7 punti

  oltre ovviamente ad altri eventuali errori commessi.

  Ogni gara è costituita da 2 partite e la classifica finale della gara è stilata sulla base della somma del punteggio ottenuto nelle due partite.

- **DURATA DEL GIOCO**

Ogni partita deve concludersi entro un tempo massimo di 7 minuti per i livelli Beginner, Advanced e Champion, mentre per le categorie Veterani, Special Dog e Special Friends il tempo massimo è di 9 minuti per tutti i livelli.

Il cronometraggio inizia al segnale del direttore di gara (fischio o altro segnale stabilito in precedenza) oppure in caso il cane lasci prima la zona di partenza, e termina al segnale di fine partita quando i palloni riportati si trovano in porta e/o il cane sia stato messo nella posizione di terra all'interno della zona di conduzione o del cronometrista in caso si arrivi al tempo massimo previsto.

- **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Al “via libera” del direttore di gara il conduttore entrerà in campo e porterà il cane alla zona di partenza dove deve rimanere, seduto o nella posizione terra o in piedi, e poi si posizionerà nella zona di conduzione.

Una volta che cane e conduttore sono nelle rispettive posizioni, il direttore di gara può dare il segnale di inizio partita.

Il conduttore deve posizionarsi con le mani lungo i fianchi fino a quando il direttore di gara non darà il segnale di inizio partita, tranne nelle categorie Beginner, Special Dog e Special Friends in cui invece potrà mantenere la mano con il segnale “resta”.

Dopo il segnale di inizio partita, il conduttore invierà il cane dalla zona di partenza alle palle (preferibilmente dietro alla palla di picco).

Nella categoria Special Dog e Special Friends il cane potrà partire a discrezione del conduttore o dalla posizione di partenza o da sinistra del conduttore e potrà posizionarsi dietro la prima palla a sinistra, cioè quella a lui più vicina oppure a qualsiasi altra palla (la scelta della zona di partenza del cane deve essere comunicata prima dell’inizio della gara al Direttore di gara).

La partita termina quando tutti i palloni si troveranno in porta e il cane è messo nella posizione di terra nella zona di conduzione accanto o di fronte al conduttore oppure quando è trascorso il tempo massimo di 7 o 9 minuti a seconda delle categorie.

Il termine della partita è segnalato dal Direttore di gara (o dal cronometrista se superato il tempo massimo).

ZONE DI GIOCO

- **PORTA/OBIETTIVO**

Zona in cui il cane deve portare i palloni.

Deve avere una profondità di 1,5 metri ed una lunghezza di 4 metri.

È possibile delimitare la zona anteriore della porta con una linea in gesso, vernice spray o altro in modo da facilitare l’identificazione della zona a Direttore di gara e conduttori.

La porta può essere costituita da una struttura con rete in plastica o corda che permetta di contenere tutti I palloni.

La porta fa parte della zona di conduzione e quindi il conduttore può entrarci.

- **ZONA DI CONDUZIONE**

È la zona in cui il conduttore deve rimanere per tutta la durata del gioco ed include anche la porta.

Si estende davanti e lateralmente alla porta 1 metro per formare una zona di dimensioni totali di 2,5 m di profondità per 6 metri di lunghezza.

Per delimitare tale zona possono essere utilizzati nastro, gesso o altre soluzioni che però non devono inficiare lo svolgimento del gioco.

Se la palla:

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

- **Posizione del conduttore**

Il conduttore deve rimanere all'interno della zona di conduzione per tutta la durata del gioco.

Si può spostare liberamente all'interno della zona, compresa l'area della porta, per dirigere il cane, ma non può uscirvi. Il conduttore può utilizzare il braccio di invio alle palle anche se fuoriesce dalla linea della zona di conduzione ma deve restare con i piedi all'interno (se esce anche solo con una parte di piede scatta la penalià, se fuoriesce con tutti e due scatta l'eliminazione). Il Conduttore **NON PUO'** fuoriuscire con il braccio e/o un piede per recuperare le palle da mettere in porta (in tal caso scatta la penalità)

Il conduttore può utilizzare "premi" all'interno della zona di conduzione per premiare il cane una volta riportata una palla (quando il cane è completamente dentro la zona di conduzione), ma non può usarli come esca per mantenere il cane nella zona di conduzione o per metterlo a terra al termine della partita. I premi non devono cadere per terra (pena eliminazione del binomio).

Al conduttore è sempre permesso parlare e utilizzare comandi gestuali, anche ripetuti.

Il conduttore non può bloccare o deviare volontariamente qualsiasi palla che stia entrando in porta e in caso questo avvenga per ogni palla bloccata o deviata volontariamente sarà assegnato 1 punto di penalità.

- **ZONA DI PARTENZA**

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

La zona di partenza si traccia in corrispondenza dell'angolo sinistro della zona di conduzione fino al raggiungimento della linea di fronte a questo punto l'area di partenza si estende un metro verso sinistra e un metro sotto la linea di fronte dei palloni (vedi disegno).

I cani devono essere posizionati all'interno di tale area per poter dare inizio al gioco (è ammesso solo che la coda resti fuori)

Solo i cani di taglia grande/gigante (il cui corpo è troppo "grande" per rimanere completamente all'interno della zona di partenza) possono avere solo le zampe anteriori all'interno della zona di partenza.

Se il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata, prenderà 3 punti di penalità (escluso in Special Dog e Special Friends) solo se il conduttore entra già nella zona di conduzione; se è nel tragitto, può invece correggere la zona.

LE PALLE

- **DIMENSIONI E MATERIALE**

- **Taglia Grande**: da 45 cm 85 cm
- **Taglia Piccola:** da 25 a 45 cm

Le palle devono essere di formato adatto per ogni cane presentando un diametro simile all'altezza del cane alla spalla (possono essere più grandi a discrezione del conduttore).

In caso i cani siano di dimensioni "particolari" (cani molto piccoli o giganti) sarà compito del conduttore chiedere all'organizzazione della gara se sono presenti palloni di dimensione adeguata al proprio cane ed eventualmente fornire i palloni adatti.

I conduttori che vorranno utilizzare i propri palloni dovranno comunicarlo preventivamente all'organizzazione ed indicarne le dimensioni.
Le palle devono essere di colori diversi oppure, se di colore uguale, chiaramente contrassegnate per poterle identificare.
Le palle devono essere di materiale durevole (tipo palle da pilates o ginnastica). Non possono essere utilizzati palloncini, palle da spiaggia o simili.

- **POSIZIONAMENTO**

I palloni sono posizionati a formare un triangolo il cui vertice è posizionato dalla parte opposta rispetto alla porta.
La palla situata al vertice del triangolo è detta *palla di picco*, mentre la base del triangolo è detta linea di fronte.
Il numero dei palloni varia a seconda del livello:
- Beginner: 4 (3+1)
- Advanced: 6 (3+2+1)
- Champion: 8 (4+3+1) per la categoria Champion.

Per la categoria ***Special Dog*** e ***Special Friends*** i palloni sono messi tutti in fila sulla linea di fronte.

BONUS, PENALITA' E SQUALIFICA

Il binomio deve terminare il gioco nel minor tempo possibile.
Il tempo effettivo del gioco è definito dalla durata del gioco, stabilita dal cronometraggio, a cui vanno aggiunti gli eventuali punti di bonus e penalità.
Ogni punto vale 30 secondi che andranno sottratti (bonus) o aggiunti (penalità) al tempo effettivo di gioco.
La classifica è stilata sulla base della somma del punteggio delle due partite totale calcolato sul tempo totale comprensivo di bonus e penalità. (punti prima partita calcolati sulla base del tempo tot comprensivo di bonus e penalità sommato ai punti della seconda partita calcolati sulla base del tempo tot comprensivo di bonus e penalità).

- **Punti Bonus – Tempo tolto dal cronometro**

1	Palla di picco come prima palla nel livello Beginner
2	L'ordine di spinta dei palloni è rispettato nei livelli Advanced e Champion delle categorie Standard e Veterani
	L'ordine di spinta dei palloni è rispettato nel livello Champion della categoria Special Dog e Special Friends

- **Punti Penalità – Tempo aggiunto al cronometro**

1	Il cane inizia dalla parte sbagliata dei palloni (passando a destra del conduttore, invece che alla sua sinistra, gira intorno ai palloni passando davanti, …)
	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio gioco dato dal Giudice
	Il cane lascia la zona di conduzione durante il riposizionamento delle palle e comunque prima del segnale del Giudice
	Il cane mette le zampe sulla palla o la morde
	Il cane esce dal campo di gioco nel tentativo di prednere o portare una palla (solo nella categoria Special Dog)
	Il conduttore esce dalla zona di conduzione anche solo con una parte del corpo (mano, piede, …) ma non con il braccio di invio ai palloni
	Per ogni palla doppia arrivata in porta nei livelli Advanced e Champion
	Il cane esce anche solo con una zampa dal campo di gara nella categoria Special Dog.
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi) solo in livello Advanced e Champion.
2	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
3	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.

- **Squalifica**

Stabilita dal Direttore di gara se:

- 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;
- il cane esce dal campo di gioco durante la partita anche solo con una zampa (escluso nella categoria Special Dog);
- il cane non è sotto controllo;
- il cane esce dal campo per disinteresse nella categoria Special Dog;
- il cane non porta nessuna palla in porta;
- i premi cadono al conduttore o al cane all'interno della zona di conduzione;
- il conduttore esce totalmente dall'area di conduzione (ossia con i due piedi) e cerca di condurre il cane al di fuori dell'area stessa (può comunque finire la gara).

Casi non previsti: qualsiasi caso non previsto dal seguente regolamento, è risolto dal direttore di gara.

Il giudizio del direttore di gara non può essere supportato nè modificato da dispositive di acquisizione video o foto.

CLASSIFICA DELLE SINGOLE GARE ORGANIZZATE DAI CLUB

Ogni gara è composta da due partite, per ognuna delle quali, verrà calcolato il tempo di gioco comprensivo di bonus e penalità (dati che verranno riportati su una scheda excel pubblicata e distribuita tramite canali ufficiali). **Ma la CLASSIFICA FINALE sarà data dalla COMBINATA che è calcolata realizzando la somma del tempo delle due partite.**

In caso di parità di punteggio la classifica sarà determinata dal numero delle penalità: il binomio con meno penalità totali di gara precederà in classifica l'altro. In caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione il tempo minore in una delle due partite.

Si potrà entrare in classifica anche se si viene eliminate in una delle due partite. Alla partita in cui si viene eliminate verrà dato un tempo simbolico di 60 minuti come risultato a cui si sommerà il tempo dell'altra partita per avere il risultato di gara. Indipendentemente dal risultato ottenuto nella gara, quindi anche se si va a podio, nella classifica Nazionale, quella gara varrà 0,5 punti. Nel caso si venga eliminate in tutte e due le partite, non si potrà entrare in nessuna classifica ma resterà valida la partecipazione alla gara.

I fogli delle classifiche dovranno essere compilati online in tempo reale, e gli stessi dovranno essere esposti prima delle premiazioni. Andrà avvertita la segreteria alla email segreteria.treibball.csen@gmail.com

- **PASSAGGIO DI CATEGORIA**

Il passaggio dal livello Beginner a quello Advanced può avvenire al conseguimento del 2° podio, indipendentemente dalla classifica (1° 2° o 3° posto) con due direttori di gara diversi, a discrezione del conduttore durante l'anno di svolgimento del campionato. Qualora il conduttore decida di restare in livello beginner anche per il successivo anno, potrà farlo ma partirà con -16 punti sulla classifica generale ad inizio del campionato, dopodiché nell'anno successivo dovrà passare obbligatoriamente di livello.

Qualora invece il binomio decidesse di passare di livello dopo i 2 podi allora avrà diritto a 2 punti di passaggio nel livello superiore ADVANCED (in questo caso il binomio dovrà far pervenire comunicazione scritta segreteria.treibball.csen@gmail.com).

Il passaggio di categoria da Advanced a Champion può avvenire al conseguimento del 4° podio indipendentemente dalla classifica (1°, 2° o 3°) con 2 Direttori di gara diversi, a discrezione del conduttore, durante l'anno di svolgimento del campionato. Qualora il conduttore decida di restare in livello advanced anche per il successivo anno, potrà farlo ma partirà con -16 punti sulla classifica generale ad inizio del campionato, dopodiché nell'anno successivo dovrà passare obbligatoriamente di livello. Qualora invece il binomio decidesse di passare di livello dopo i 4 podi allora avrà diritto a 2 punti di passaggio nel livello superiore CHAMPION.

N.B. Nel passaggio di categoria i punti per partecipare al CAMPIONATO NAZIONALE resteranno validi quelli conseguiti fino al quel momento e si potrà scegliere il livello in cui gareggiare alla FINALE.

Mentre i punti per il CAMPIONATO REGIONALE, nel passaggio di livello, partiranno da 2 punti

- **MODIFICA DATE GARE**

Le A.S.D. organizzatrici potranno modificare o aggiungere gare al calendario generale (stilato durante il mese di novembre di ogni anno) durante l'anno dando comunicazione via mail almeno un mese prima, salvo casi particolari, scrivendo a segreteria.treibball.csen@gmail.com.
Inoltre, è correttezza da parte degli organizzatori, comunicare (sempre utilizzando la suddetta mail) anche le gare che non potranno essere svolte regolarmente specificandone la motivazione.

CAMPIONATO REGIONALE E NAZIONALE

La Classifica verrà redatta dalla Segreteria Nazionale Treibball Csen e pubblicata online sulla pagina ufficiale Treibball Csen.

CAMPIONATO REGIONALE: Per rientrare nella classifica del CAMPIONATO REGIONALE bisogna aver partecipato ad almeno 4 gare (anche fuori regione) e verrà decretato CAMPIONE REGIONALE il binomio cane-conduttore con punteggio totale più alto per ogni singola categoria e livello. Se a fine CAMPIONATO un binomio si ritrova CAMPIONE REGIONALE in due livelli diversi prenderà il TITOLO nel livello superiore.

CAMPIONATO NAZIONALE: Per partecipare al CAMPIONATO NAZIONALE bisogna aver partecipato ad almeno 4 gare nel livello in cui gareggia (valide anche in altre Regioni) con un minimo di almeno 6 PUNTI.
Il CAMPIONE NAZIONALE ASSOLUTO sarà decretato, per singola categoria e livello alle FINALI CSEN
In questo caso verranno assegnati i seguenti punteggi:

classifica gara	PUNTI
1° classificato	4
2° classificato	3
3° classificato	2
Successivi	1
Eliminato (una manche)	0,5

REGOLE AGGIUNTIVE

- I cani femmina in stato di calore possono partecipare alla gara ma solo alla fine della stessa indipendentemente da livello, taglia e categoria.
- Nelle partite all'aperto, in caso di maltempo il Direttore di gara decide se sospendere o annullare la gara.

- In caso di vento, il Direttore di gara può chiedere all'organizzazione di mettere degli anelli sotto le palle tranne i"puller" (gioco per cani). Se il concorrente è contrario, gli anelli possono essere rimossi, ma se le palle si muovono non può fare contestazioni e il gioco continua.
- Tutti gli atteggiamenti o manipolazioni che il conduttore esercita sul cane con il fine di evitare errori o semplificare il gioco vengono considerate pressioni. Alla terza pressione il binomio viene eliminato.
  Ad es. Toccare o prendere o sollevare il cane per posizionarlo nella zona di partenza, metterlo a terra con le mani o trattenerlo per evitare che esca dalla zona di conduzione senza averlo inviato.
- Non sono considerate pressioni un tocco casuale o una carezza data come premio, anche a fine partita.
- Il cane può gareggiare con o senza collare fisso. Non sono ammesse: collari a scorrimento di ogni genere e semistrozzo. È obbligatorio togliere il guinzaglio una volta portato il cane nella zona di partenza, mettendolo addosso o per terra dove non rechi disturbo alla partita. Il cane non può essere introdotto nè uscire dal campo in braccio.
  Il cane deve essere sotto controllo pena eliminazione.
- Premi: come da regolameto il premio non può essere dato dall'entrata del recinto fino all'uscita da esso. Può essere utilizzato in area di conduzione come ricompensa e mai per adescare il cane. Il giudice osserverà il cane dall'ingresso del recinto.
- Se durante la giornata non è previsto vento, ma c'è una folata di vento e la palla esce dal campo gara si può riposizionare la palla/e nella posizione originaria prima dello spostamento. Se lo spostamento è leggero, il gioco continua.
- Le iscrizioni saranno chiuse 48h prima dell'inizio della gara. Chi si è iscritto in gara e non si presenta pagherà lo stesso la quota di iscrizione per i cani iscritti, tranne in caso di presentazione di certificato medico in data della gara.

LIVELLI DI GIOCO

LIVELLO BEGINNER

TAGLIA PICCOLA:

- **Campo di gara:**

- 4 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 3 a formare la linea di fronte più la palla di picco.
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 3 metri dalla linea della porta

TAGLIA GRANDE:

- **Campo di gara:**

- 4 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 3 a formare la linea di fronte più la palla di picco.
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Palloni: possono essere riportati in qualsiasi ordine (quindi non per forza per primo il pallone di picco), ma il cane deve lavorare sotto il controllo del conduttore.
  Se il cane porterà in porta per primo il pallone di picco sarà assegnato 1 Bonus.
  Se il cane porta 2 palle in contemporanea queste sono considerate valide.
- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard e 9 minuti per Veterani

Per ogni palla rimasta fuori dalla porta saranno assegnate le seguenti penalità:

- 1° palla = 1 punto
- 2° palla = 2 punti
- 3° palla = 3 punti

- **Bonus:**

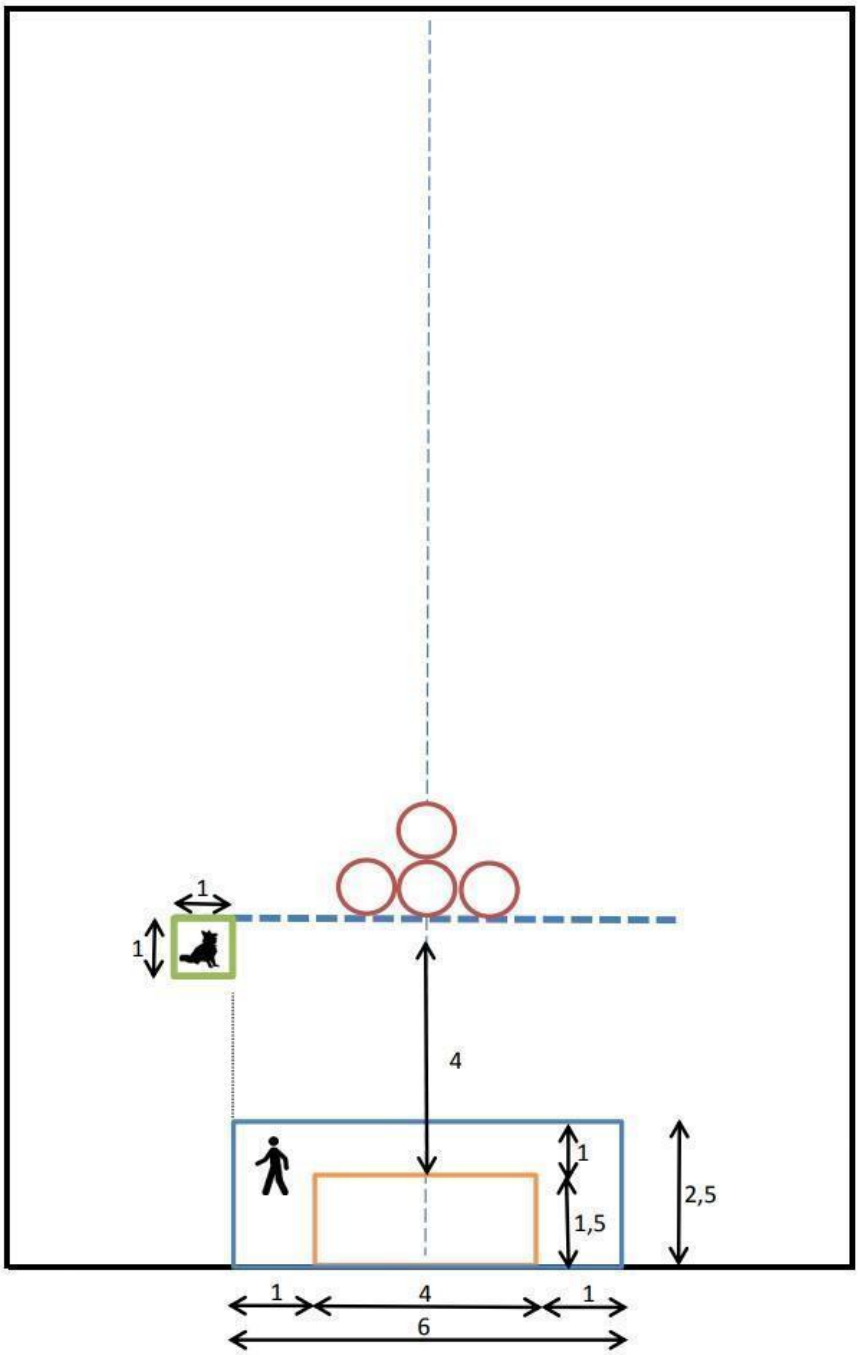
1 punto	Palla di picco spinta come prima palla in porta

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Prima palla lasciata volontariamente in campo.
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
	Seconda palla lasciata volontariamente in campo.
3 punti	Terza palla lasciata volontariamente in campo.
	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.

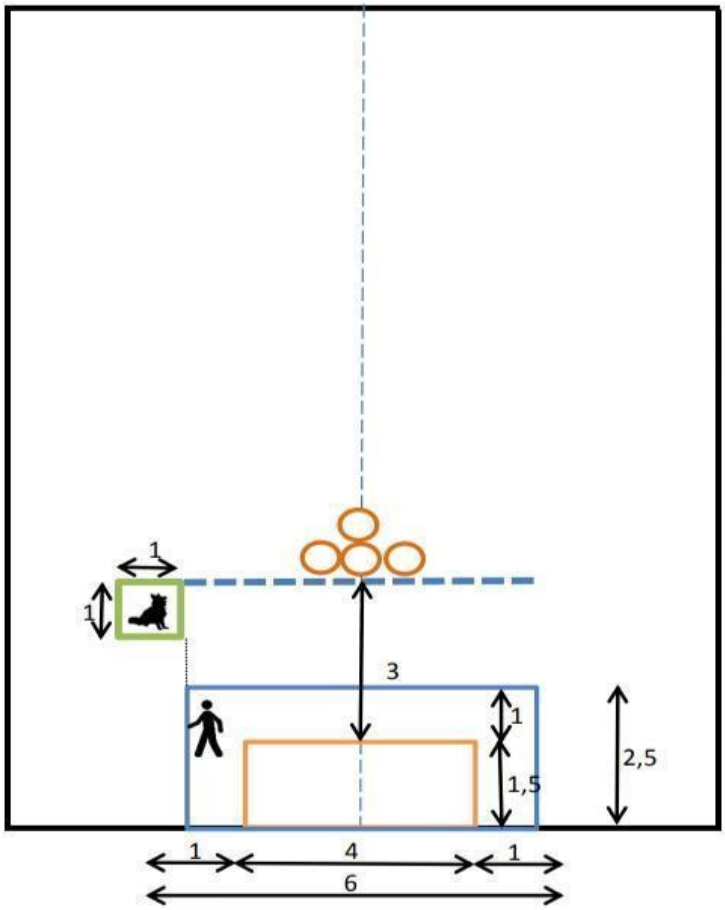
taglia	GRANDE	STANDARD	Beginner

CAMPO 15 X 22 m 4 PALLE (45 - 85 cm)
LINEA DI FRONTE A 4 m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



taglia	PICCOLA	STANDARD	Beginner

CAMPO 12 X 15 m 4 PALLE (25 - 45 cm)
LINEA DI FRONTE A 3 m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



LIVELLO ADVANCED

TAGLIA PICCOLA:

Campo di gara:

- 6 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 3 a formare la linea di fronte, 2 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 6 metri dalla linea della porta.

TAGLIA GRANDE:

Campo di gara:

- 6 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 3 a formare la linea di fronte, 2 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 7 metri dalla linea della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla spinta fuori dal campo di gioco.
- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinchè il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.
- Per rispettare l'ordine dei palloni e ricevere i punti di bonus, la prima palla ad essere condotta in porta deve essere quella di picco.
- Il cane non può spingere un'altra palla per poi tornare su quella giusta. Nel caso sia condotta un'altra palla sarà assegnata una penalità, e non sarà assegnato il bonus.
- Dopo che ogni palla è stata condotta in porta ed il cane è ancora nella zona di conduzione il conduttore deve comunicare quale sarà la palla successiva.
- Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata riceverà un punto di penalità.
- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l 'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente la palla viola, non la sposta di molto, non è considerate penalità. Il cane non la voleva spingere.
Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella verde, non è penalità.

Per ogni palla rimasta fuori dalla porta saranno assegnate le seguenti penalità:

- 1° palla = 1 punto
- 2° palla = 2 punti
- 3° palla = 3 punti
- 4° palla = 4 punti
- 5° palla = 5 punti

- **Bonus:**

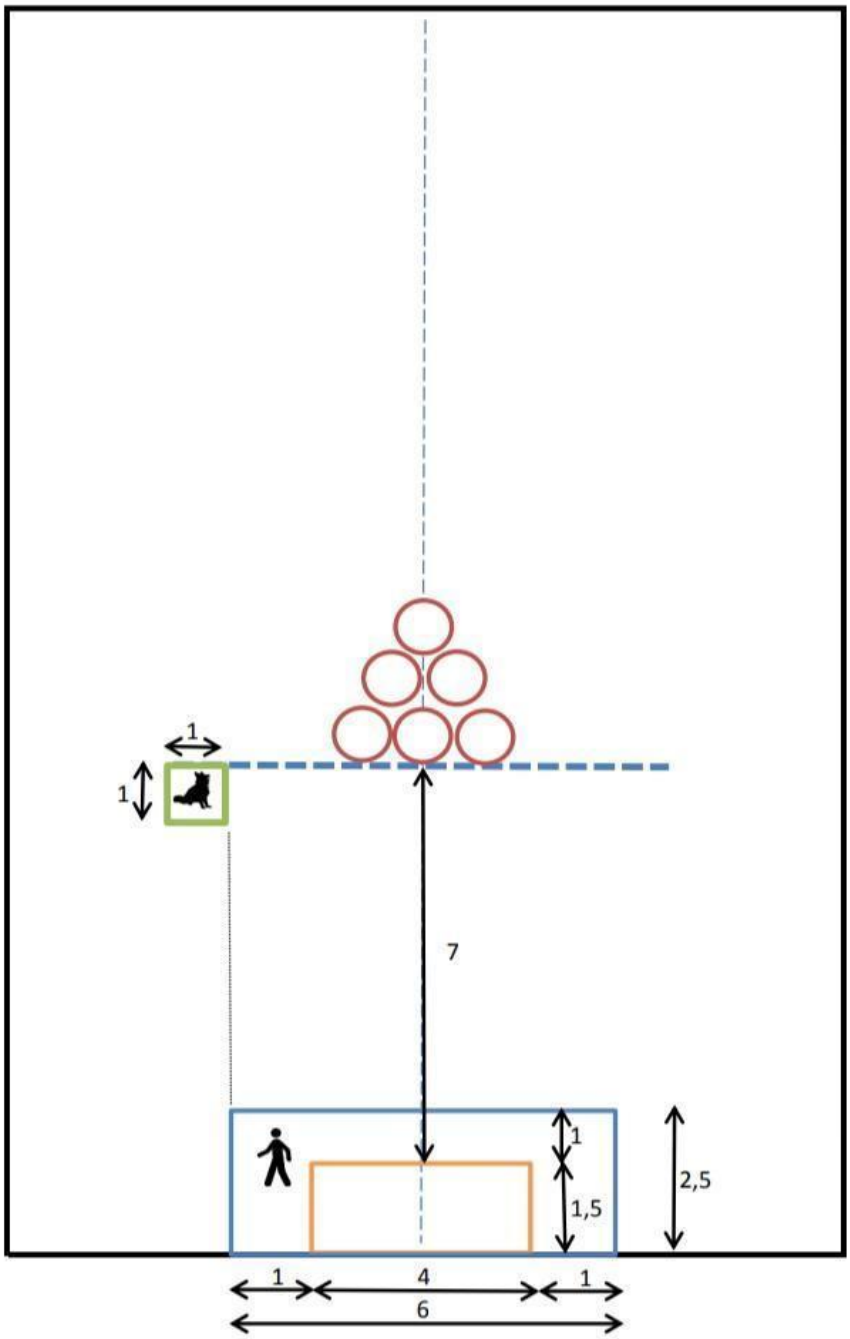
2 punti	L'ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie e senza averne spinto intenzionalmente un'altra.

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla spinta fuori dal campo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
	Per ogni palla non dichiarata prima che il cane esca dalla zona di conduzione
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Seconda palla lasciate volontariamente in campo
	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
3 punti	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo
4 punti	Quarta palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quinta palla lasciata volontariamente in campo

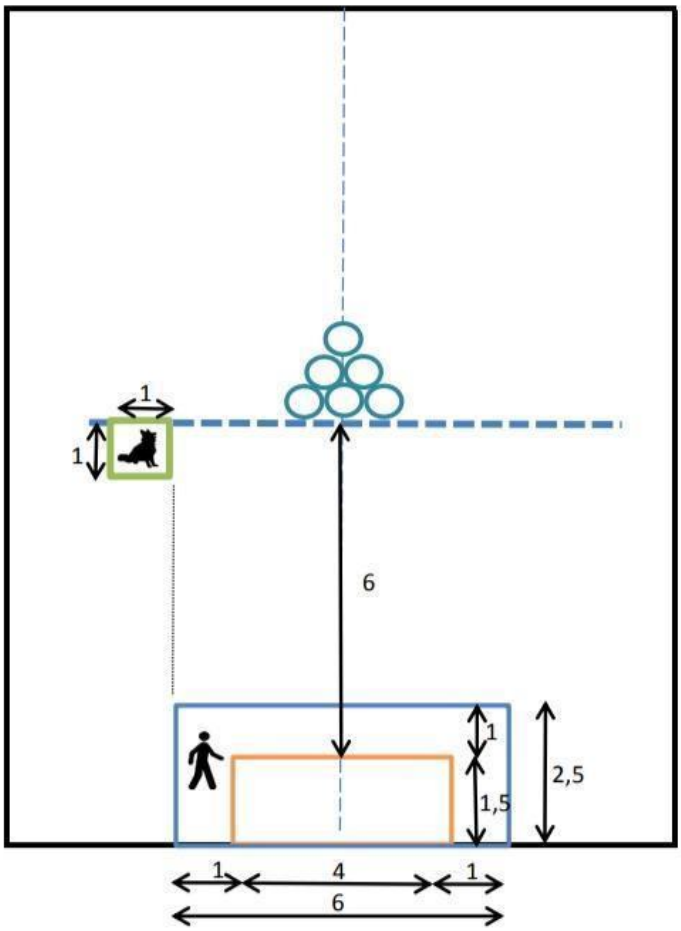
taglia	GRANDE	STANDARD	Advanced

CAMPO 15 X 22 m 6 PALLE (45 - 85 cm)
LINEA DI FRONTE A 7 m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



taglia	PICCOLA	STANDARD	Advanced

CAMPO 12 X 15 m 6 PALLE (25 - 45 cm)
LINEA DI FRONTE A 6 m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



LIVELLO CHAMPION

- **TAGLIA PICCOLA:**
  - **Campo di gara:**

- 8 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 4 a formare la linea di fronte, 3 la linea centrale e la
- palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
  linea di fronte dei palloni a 8 metri dalla linea della porta.

- **TAGLIA GRANDE:**
  - **Campo di gara:**

- 8 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 4 a formare la linea di fronte, 3 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 10 metri dalla linea della porta.
-

- **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dalla porta se si raggiunge il tempo massimo. Per ogni palla rimasta fuori dalla porta saranno assegnate le seguenti penalità:

- 1° palla = 1 punto
- 2° palla = 2 punti
- 3° palla = 3 punti
- 4° palla = 4 punti
- 5° palla = 5 punti
- 6° palla = 6 punti
- 7° palla = 7 punti

-

- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinchè il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.

- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Direttore di gara prima dell'inizio del gioco e deve essere comunicato a tutti i concorrenti ed eventualmente riportato su un cartello ben visibile a tutti all'interno del campo. Il direttore di gara è tenuto a posizionare in egual

modo le palle per tutti i concorrenti, anche se una volta spinta la palla di picco, le palle potranno aprirsi per ognuno in maniera diversa. La palla di picco è comunque sempre la prima. Il Direttore di gara è tenuto a dire al concorrente ogni palla da portare, mentre sta portando la palla precendente.

Es: inizia il gioco, il cane porta la palla di picco mentre la sta portando il direttore di gara dice “la numero 3”. Il cane non deve lasciare la zona di conduzone prima il conduttore lo invii sulla palla richiesta. Se il conduttore non riesce a far portare la palla chiamata dal direttore di gara il binomio riceverà un punto di penalità.

- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un’altra per poi tornare su quella giusta.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l ‘intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente sulla palla viola, non la sposta di molto, non è considerate penalità. Il cane non la voleva spingere.

Es. Il cane viene inviato sualla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella verde, non è penalità.

- **Bonus:**

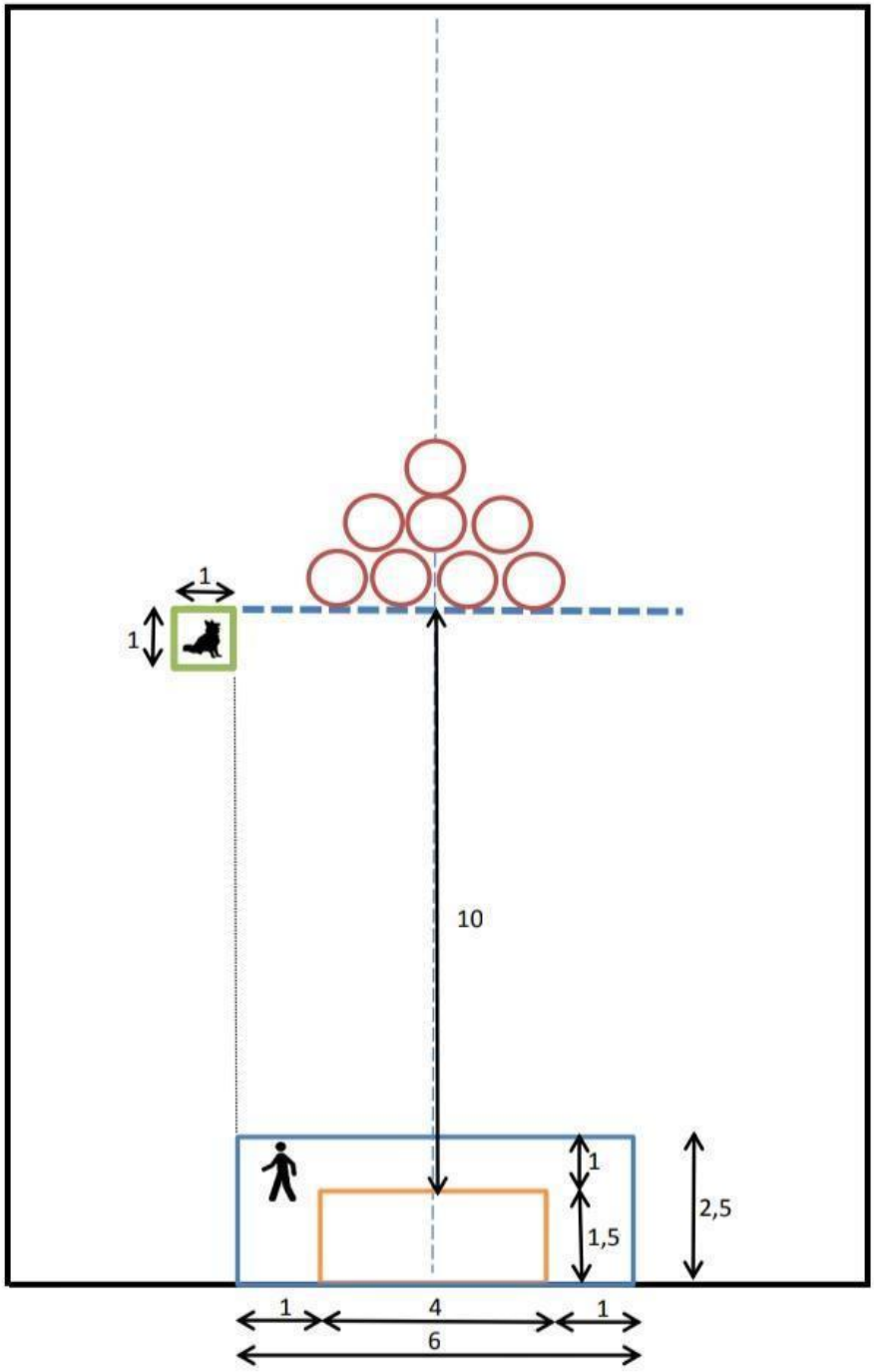
2 punti	L’ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo.
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all’interno della zona di conduzione
	Seconda palla lasciata volontariamente in campo
3 punti	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo
4 punti	Quarta palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quinta palla lasciata volontariamente in campo
6 punti	Sesta palla lasciata volontariamente in campo
7 punti	Settimana palla lasciata volontariamente in campo

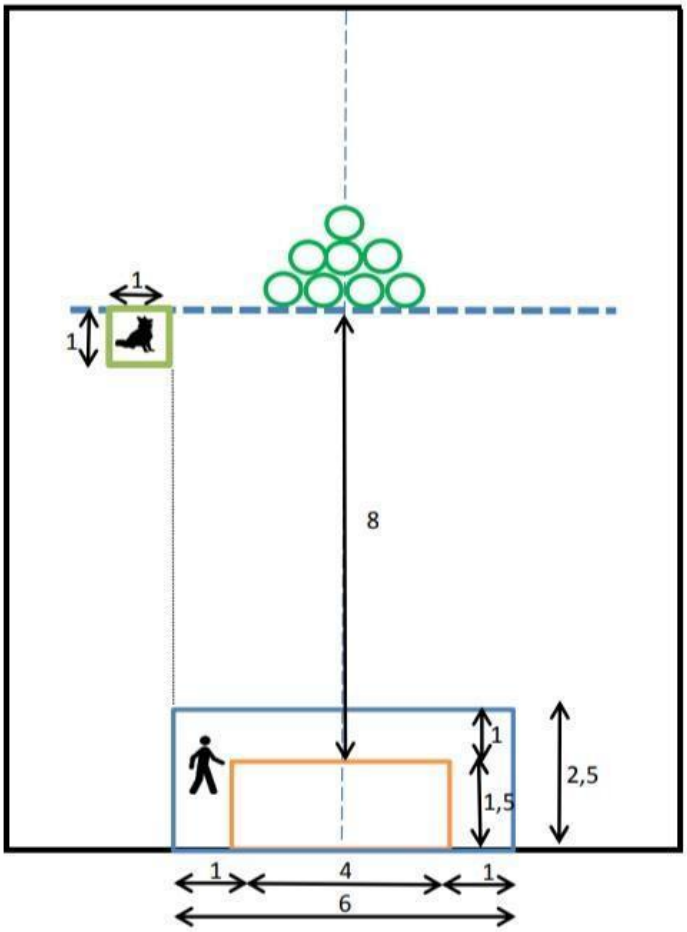
taglia	GRANDE	STANDARD	Champion

CAMPO 15 X 22 m 8 PALLE (45 - 85 cm)
LINEA DI FRONTE A 10m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



taglia	PICCOLA	STANDARD	Champion

CAMPO 12 X 15 m 8 PALLE (25 - 45 cm)
LINEA DI FRONTE A 8 m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



CATEGORIA VETERANI

Se un cane sta gareggiando nellla categoria standard e al raggiungimento dei 10 anni di età il conduttore decide di passare nella categoria veterani partirà nello stesso livello in cui si trovava nella categoria standard

LIVELLO BEGINNER

- **TAGLIA PICCOLA:**
  - **Campo di gara:**
  - 4 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 3 a formare la linea di fronte più la palla di picco.
  - campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 3 metri dalla linea della porta

- **TAGLIA GRANDE:**
  - **Campo di gara:**
  - 4 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 3 a formare la linea di fronte più la palla di picco.
  - campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.
  -
  - **Svolgimento partita:**
  - Palloni: possono essere riportati in qualsiasi ordine (quindi non per forza per primo il pallone di picco), ma il cane deve lavorare sotto il controllo del conduttore.
    Se il cane porterà in porta per primo il pallone di picco sarà assegnato 1 Bonus.
    Se il cane porta 2 palle in contemporanea queste sono considerate valide.
  - Tempo di gioco: 9 minuti.

Per ogni palla rimasta fuori dalla porta saranno assegnate le seguenti penalità:

- 1° palla = 1 punto
- 2° palla = 2 punti
- 3° palla = 3 punti

taglia	GRANDE	VETERANI	Beginner

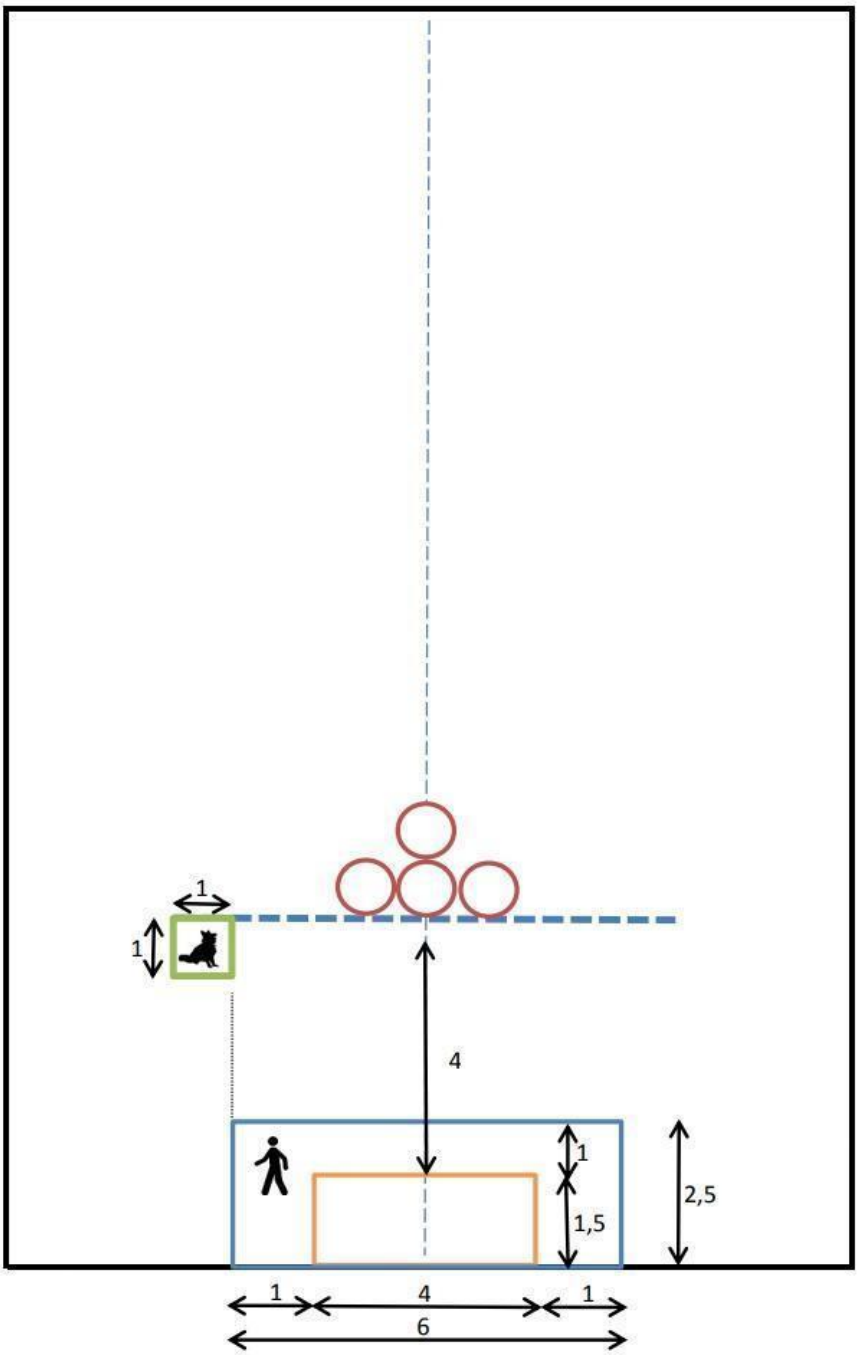
CAMPO 15 X 22 m 4 PALLE (45 - 85 cm)

LINEA DI FRONTE A 4 m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



- **Bonus:**

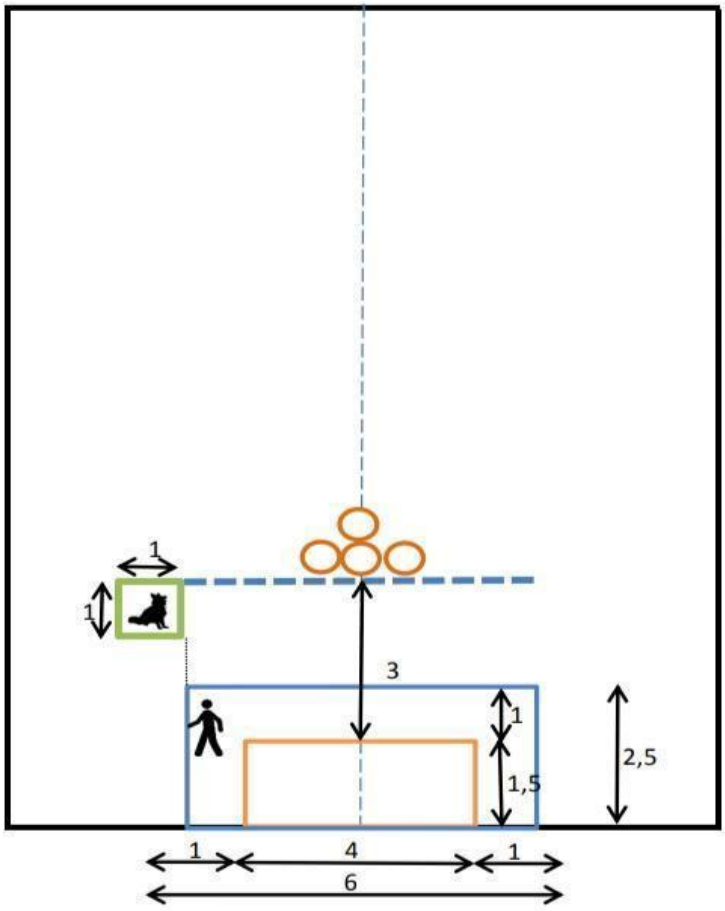
1 punto	Palla di picco come prima palla in porta

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Prima palla lasciata volontariamente in campo.
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
	Seconda palla lasciata volontariamente in campo.
3 punti	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo.

taglia	PICCOLA	VETERANI	Beginner

CAMPO 12 X 15 m 4 PALLE (25 - 45 cm)
LINEA DI FRONTE A 3 m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



LIVELLO ADVANCED

- **TAGLIA PICCOLA:**
  - **Campo di gara:**
  - 6 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 3 a formare la linea di fronte, 2 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
  - campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.
  -

- **TAGLIA GRANDE:**
  - **Campo di gara:**
  - 6 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 3 a formare la linea di fronte, 2 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
  - campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 5 metri dalla linea della porta.
  -

- **Svolgimento partita:**
  - Tempo di gioco: 9 minuti.
  - Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dalla porta se si raggiunge il tempo massimo.
  - Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinchè il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.
  - Per rispettare l'ordine dei palloni e ricevere i punti di bonus, la prima palla ad essere condotta in porta deve essere quella di picco.

    Per ogni palla rimasta fuori dalla porta saranno assegnate le seguenti penalità:

- 1° palla = 1 punto
- 2° palla = 2 punti
- 3° palla = 3 punti
- 4° palla = 4 punti
- 5° palla = 5 punti

  - In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il bonus.

- Dopo che ogni palla è stata condotta in porta ed il cane è ancora nella zona di conduzione il conduttore deve comunicare quale sarà la palla successiva.
- Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata il binomio riceverà un punto di penalità.
- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l 'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente la palla viola, non la sposta di molto, non è considerate penalità. Il cane non la voleva spingere.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella verde, non è penalità.

taglia	GRANDE	VETERANI	Advanced

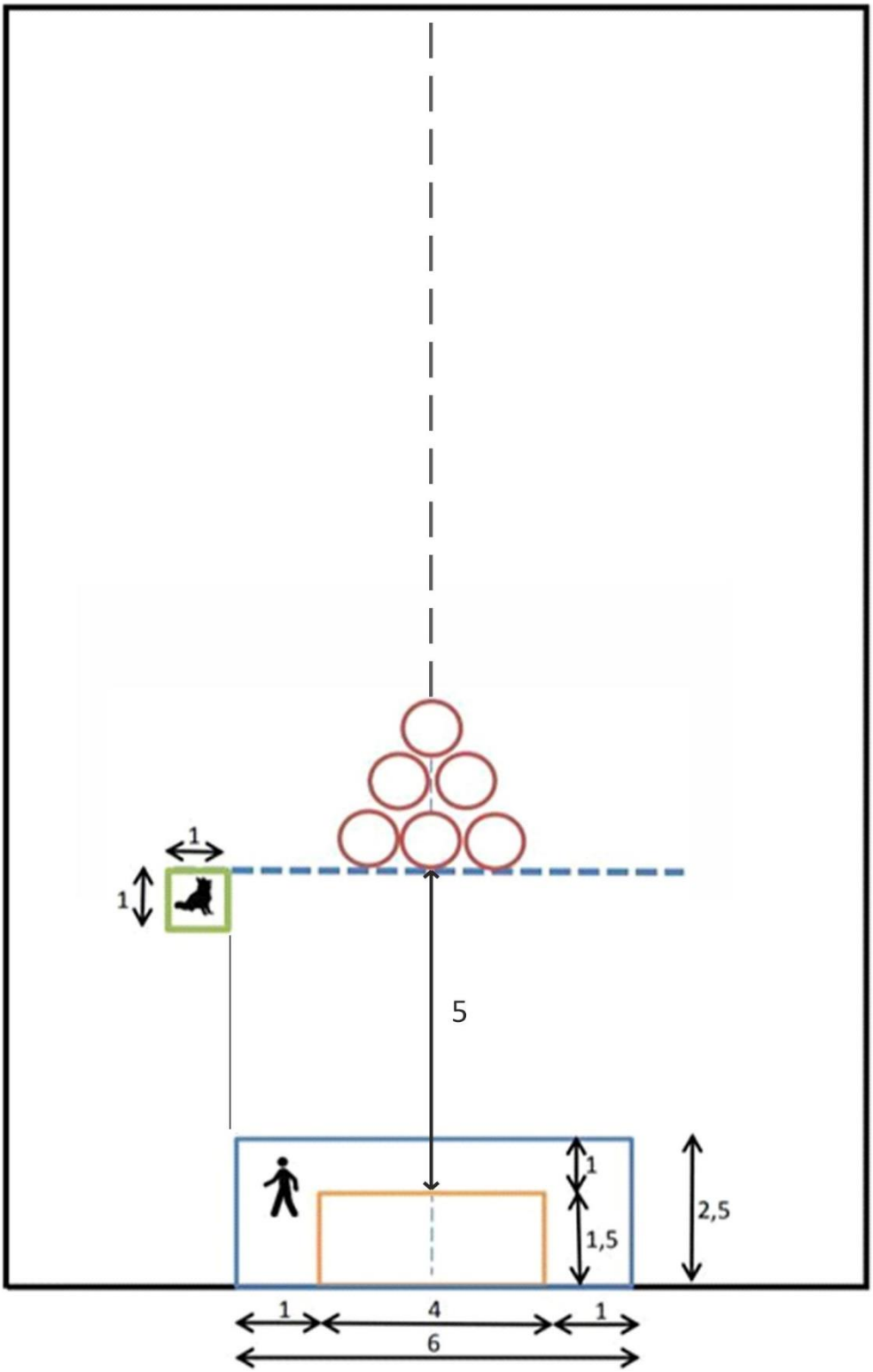
CAMPO 15 X 22 m 6 PALLE (45 - 85 cm)

LINEA DI FRONTE A 5m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



- **Bonus:**

2 punti	L’ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie

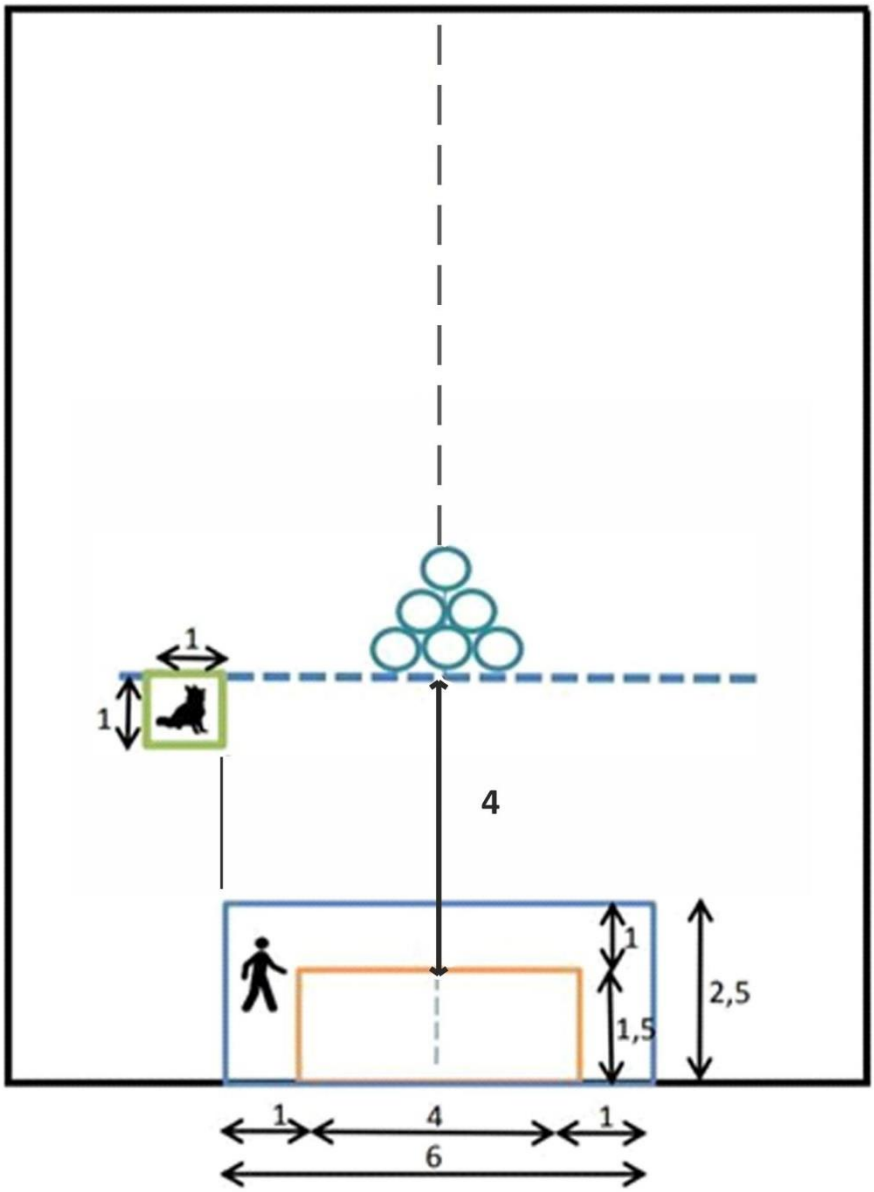
- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo
	Per ogni palla doppia arrivata porta
	Per ogni palla non dichiarata prima che il cane esca dalla zona di conduzione
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Seconda palla lasciate volontariamente in campo
	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all’interno della zona di conduzione
3 punti	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo
4 punti	Quarta palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quinta palla lasciata volontariamente in campo

➢

taglia	PICCOLA	VETERANI	Advanced

CAMPO 12 X 15 m 6 PALLE (25 - 45 cm)
LINEA DI FRONTE A 4m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



LIVELLO CHAMPION

- **TAGLIA PICCOLA:**
  - **Campo di gara:**
  - 8 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 4 a formare la linea di fronte, 3 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
  - campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 6 metri dalla linea della porta.
  -

- **TAGLIA GRANDE:**
  - **Campo di gara:**
  - 8 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 4 a formare la linea di fronte, 3 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri, …).
  - campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 7 metri dalla linea della porta.

- **Svolgimento partita:**
- Tempo di gioco: 9 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dalla porta se si raggiunge il tempo massimo. Per ogni palla rimasta fuori dalla porta saranno assegnate le seguenti penalità:
- 1° palla = 1 punto
- 2° palla = 2 punti
- 3° palla = 3 punti
- 4° palla = 4 punti
- 5° palla = 5 punti
- 6° palla = 6 punti
- 7° palla = 7 punti

- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinchè il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.

- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Direttore di gara prima dell'inizio del gioco e deve essere comunicato a tutti i concorrenti ed eventualmente riportato su un

cartello ben visibile a tutti all'interno del campo. Il direttore di gara è tenuto a posizionare in egual modo le palle per tutti I concorrenti, anche se una volta spinta la palla di pocco, le palle potranno aprirsi per ognuno in maniera diversa. La palla di picco è comunque sempre la prima. Il Direttore di gara è tenuto a dire al concorrente ogni palla da portare, mentre sta portando la palla precendente.

Es: inizia il gioco, il cane porta la palla di picco mentre la ta portando il direttore di gar dice "la numero 3". Il cane non deve lasciare la zona di conduzone prima il conduttore lo invii sulla palla richiesta. Se il conduttore non riesce a far portare la palla chiamata dal direttore di gara il binomio riceverà un punto di penalità.

- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta.

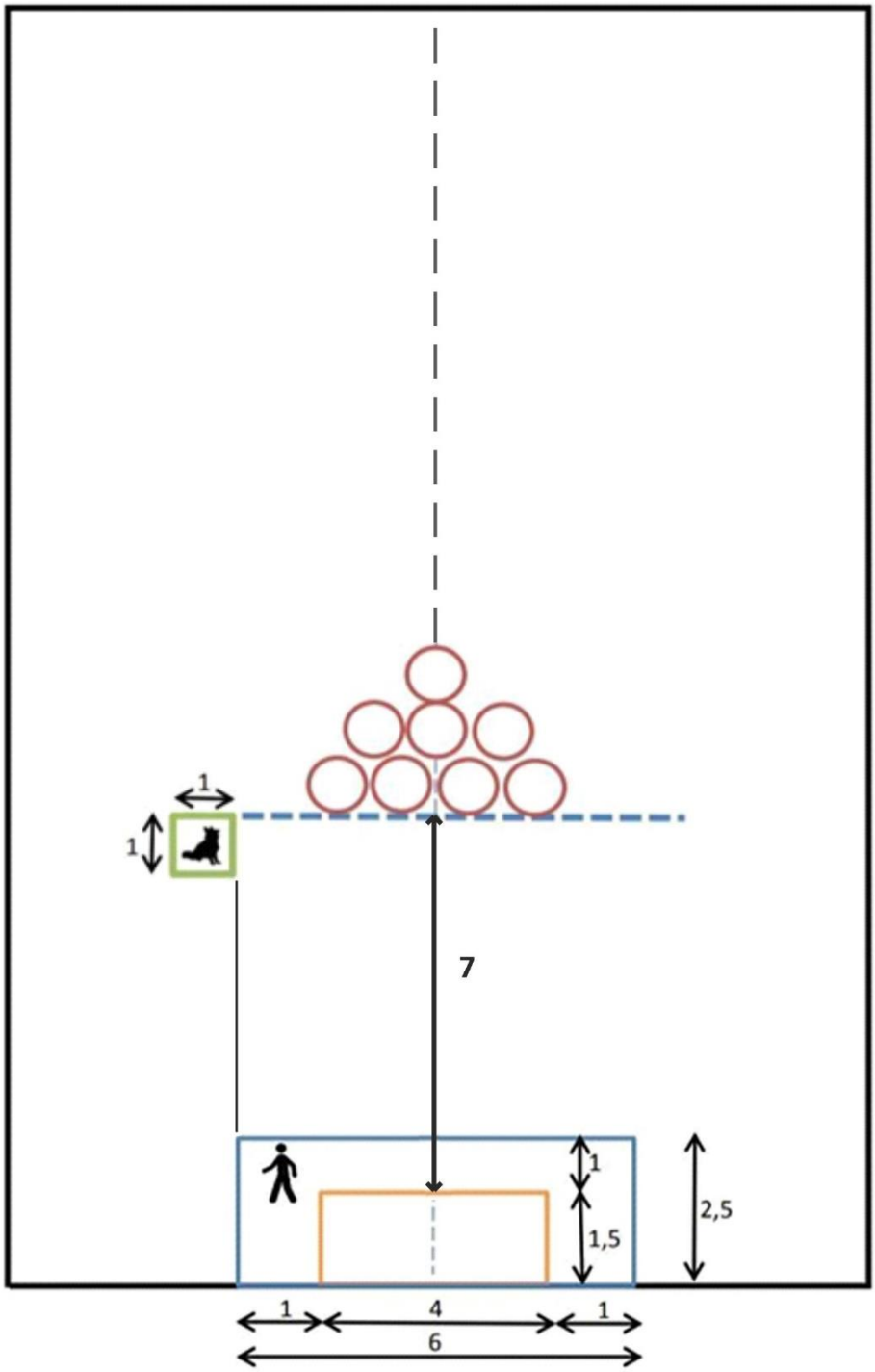
Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l 'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente sulla palla viola, non la sposta di molto, non è considerata penalità. Il cane non la voleva spingere

Es. Il cane viene inviato sualla palla verde, va alla viola, la sposta di qualche centimetro muovendosi, viene inviato su quella verde, non è penalità.

taglia	GRANDE	VETERANI	Champion

CAMPO 15 X 22 m 8 PALLE (45 - 85 cm)
LINEA DI FRONTE A **7** m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



- **Bonus:**

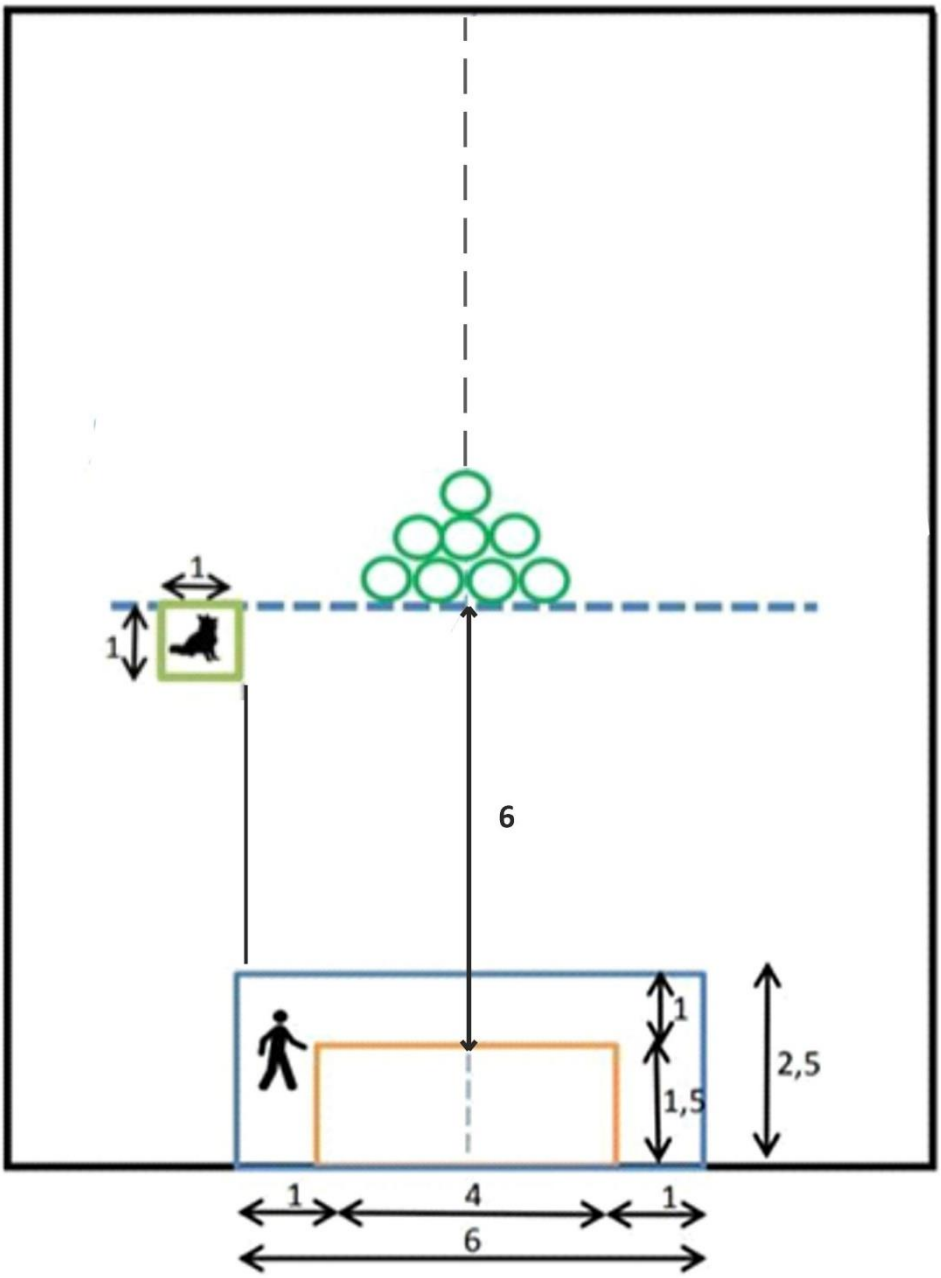
2 punti	L’ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo.
	Per ogni palla doppia arrivata porta
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all’interno della zona di conduzione
	Seconda palla lasciata volontariamente in campo
3 punti	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo
4 punti	Quarta palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quinta palla lasciata volontariamente in campo
6 punti	Sesta palla lasciata volontariamente in campo
7 punti	Settimana palla lasciata volontariamente in campo

taglia	PICCOLA	VETERANI	Champion

CAMPO 12 X 15 m 8 PALLE (25 - 45 cm)
LINEA DI FRONTE A **6** m DALLA PORTA
PORTA 4 X 1,5 m
ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m
ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



SPECIAL FRIENDS

LIVELLO BEGINNER

TAGLIA PICCOLA:

- **Campo di gara:**

- 4 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 2 metri dalla linea della porta.

TAGLIA GRANDE:

- **Campo di gara:**

- 4 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 3 metri dalla linea della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Il cane può partire dalla zona di partenza oppure dalla sinistra del conduttore. La posizione di partenza deve essere comunicata al direttore di gara prima dell'inizio del gioco.
- É possible avere in campo un aiuto, rappresentato da un istruttore, genitore o qualsiasi persona che potrà accompagnare il binomio alla partenza e, in caso di difficoltà, aiutare il conduttore durante il gioco. L'aiuto non potrà dare comandi diretti al cane.

- Palloni: possono essere riportati in qualsiasi ordine ma il cane deve lavorare sotto il controllo del conduttore.

- Se il cane porta 2 palle in contemporanea (palle doppie) queste sono considerate valide.
- Tempo di gioco: 9 minuti.
  Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta in campo se il cane non riporta tutte le palle entro il tempo massimo.

- **Penalità:**

1 punto	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta in campo al raggiungimento tempo massimo

LIVELLO ADVANCED

- **TAGLIA PICCOLA:**
  - **Campo di gara:**
- 6 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 3 metri dalla linea della porta.

- **TAGLIA STANDARD:**
  - **Campo di gara:**
- 6 palle con formato compreso tra 45 e 85 posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.

  - **Svolgimento partita:**
- Il cane partire può partire dalla zona di partenza oppure dalla sinistra del conduttore. La posizione di partenza deve essere comunicata al giudice prima dell'inizio del gioco.
- É possible avere in campo un aiuto, rappresentato da un istruttore, genitore o qualsiasi persona che potrà accompagnare il binomio alla partenza e, in caso di difficoltà, aiutare il conduttore durante il gioco. L'aiuto non potrà però toccare le palle e non potrà dare comandi diretti al cane.

- Palloni: possono essere riportati in qualsiasi ordine ma il cane deve lavorare sotto il controllo del conduttore.
  Se il cane porta 2 palle in contemporanea (palle doppie) queste sono considerate valide.
- Tempo di gioco: 9 minuti.
- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta in campo al raggiungimento tempo massimo

LIVELLO CHAMPION

TAGLIA PICCOLA:

- **Campo di gara:**

- 8 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.

TAGLIA GRANDE:

- **Campo di gara:**

- 8 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 5 metri dalla linea della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Il cane partire può partire dalla zona di partenza oppure dalla sinistra del conduttore. La posizione di partenza deve essere comunicata al direttore di gara prima dell'inizio del gioco.
- É possibile avere in campo un aiuto, rappresentato da un istruttore, genitore o qualsiasi persona che potrà accompagnare il binomio alla partenza e, in caso di difficoltà, aiutare il conduttore durante il gioco. L'aiuto non potrà però toccare le palle e non potrà dare comandi diretti al cane.
- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Direttore di gara prima dell'inizio del gioco e deve essere comunicato a tutti i concorrenti ed eventualmente riportato su un cartello ben visibile a tutti all'interno del campo. Se l'ordine dei palloni viene rispettato, saranno assegnati 2 punti Bonus.
  Se il cane porta 2 palle in contemporanea (palle doppie) queste sono considerate valide
- Tempo di gioco: 9 minuti.
  Sarà assegnata 1 penalità se il cane non riporta tutte le palle entro il tempo massimo.

- **Bonus:**

2 punti	Ordine dei palloni rispettato

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta in campo al raggiungimento del tempo massimo

Taglia GRANDE

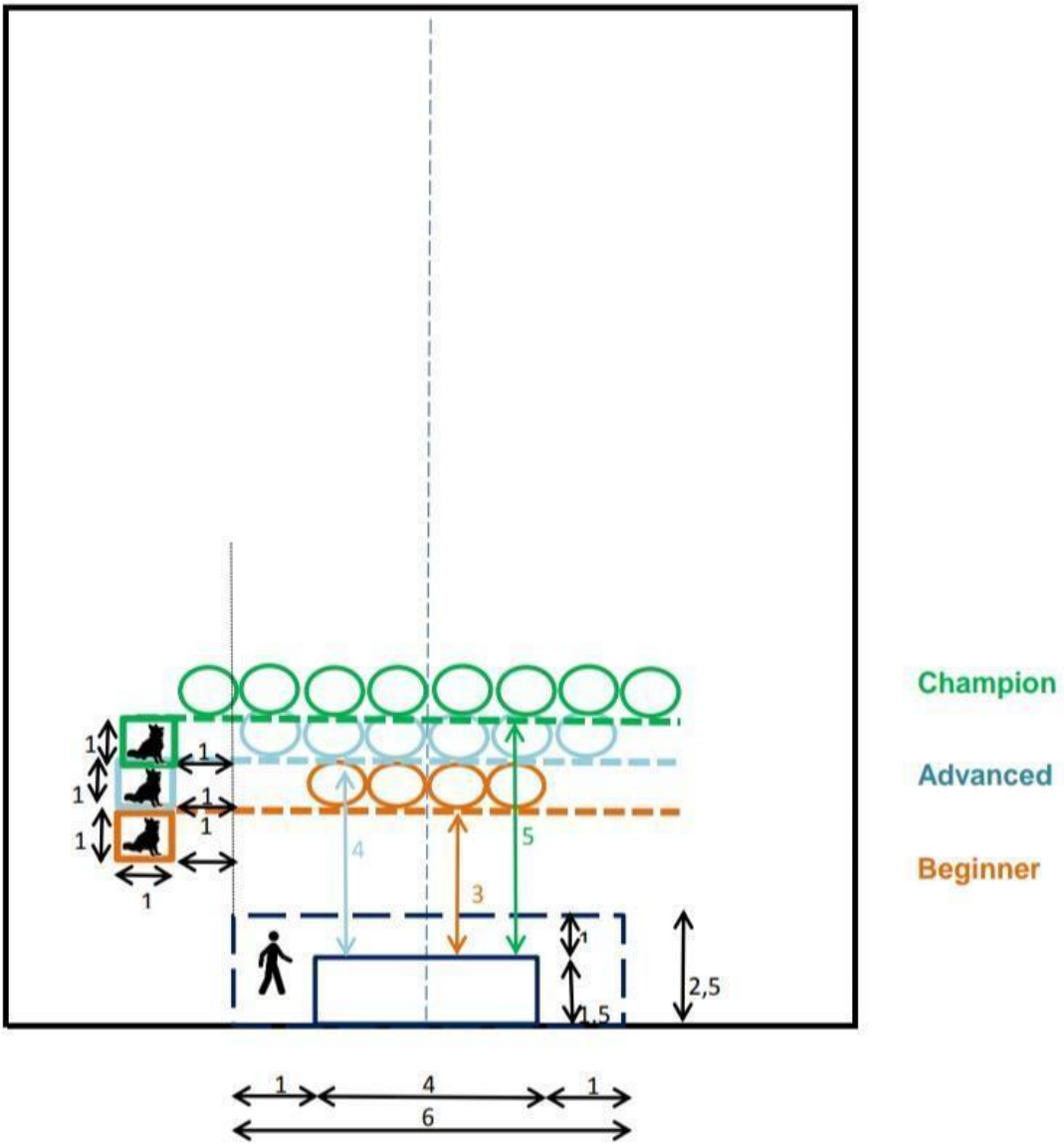
CAMPO 15 X 22 m PALLE (45-85cm) 4 beginner - 6 advanced - 8 champio

LINEA DI FRONTE A 3 beginner - 4 advanced - 5 Champion m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA A 1m DA ANGOLO SX ZONA CONDUZ CON LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



taglia Piccola

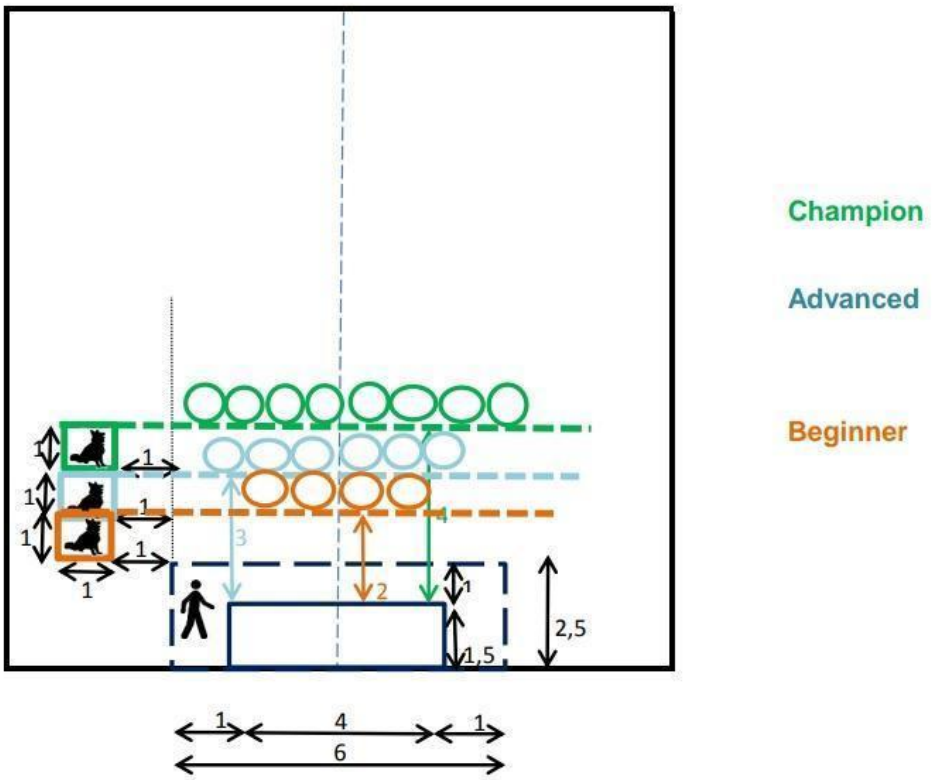
CAMPO 12 X 15 m PALLE (25-45cm) 4 beginner - 6 advanced - 8 champion

LINEA DI FRONTE A 2 beginner - 3 advanced - 4 Champion m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA A 1m DA ANGOLO SX ZONA CONDUZ CON LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



SPECIAL DOG

LIVELLO BEGINNER

- **TAGLIA PICCOLA:**
  - **Campo di gara:**
  - 4 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
  - campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 2 metri dalla linea della porta.

- **TAGLIA GRANDE:**
  - **Campo di gara:**
  - 4 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
  - campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
  - linea di fronte dei palloni a 3 metri dalla linea della porta.

  - **Svolgimento partita:**
  - Il cane può partire dalla zona di partenza oppure dalla sinistra del conduttore. La posizione di partenza deve essere comunicata al direttore di gara prima dell'inizio del gioco.
  - Palloni: possono essere riportati in qualsiasi ordine ma il cane deve lavorare sotto il controllo del conduttore.
  - Se il cane porta 2 palle in contemporanea (palle doppie) queste sono considerate valide.
  - Tempo di gioco: 9 minuti.
  - Sarà assegnata 1 penalità se il cane non riporta tutte le palle entro il tempo massimo.
  - Se il cane esce dal campo di gioco per disinteresse viene eliminato.
  - **Penalità:**

1 punto	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta in campo al raggiungimento tempo massimo
	Se il cane esce dal campo di gioco nel tentativo di prendere una palla.

LIVELLO ADVANCED

➢ **TAGLIA PICCOLA:**

- **Campo di gara:**

- 6 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 3 metri dalla linea della porta.

➢ **TAGLIA STANDARD:**

- **Campo di gara:**

- 6 palle con formato compreso tra 45 e 85 posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Il cane partire può partire dalla zona di partenza oppure dalla sinistra del conduttore. La posizione di partenza deve essere comunicata al giudice prima dell'inizio del gioco.
- Palloni: possono essere riportati in qualsiasi ordine ma il cane deve lavorare sotto il controllo del conduttore.

  Se il cane porta 2 palle in contemporanea (palle doppie) queste sono considerate valide.
- Tempo di gioco: 9 minuti.
- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta in campo al raggiungimento tempo massimo
	Se il cane esce dal campo di gioco nel tentativo di prendere una palla

LIVELLO CHAMPION

➢ **TAGLIA PICCOLA:**

- **Campo di gara:**

- 8 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 4 metri dalla linea della porta.

-

- **TAGLIA GRANDE:**

  - **Campo di gara:**

- 8 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: posizionati in fila ed allineate alla zona di partenza.
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 5 metri dalla linea della porta.

  - **Svolgimento partita:**

- Il cane partire può partire dalla zona di partenza oppure dalla sinistra del conduttore. La posizione di partenza deve essere comunicata al direttore di gara prima dell'inizio del gioco.
- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Direttore di gara prima dell'inizio del gioco e deve essere comunicato a tutti i concorrenti ed eventualmente riportato su un cartello ben visibile a tutti all'interno del campo. Se l'ordine dei palloni viene rispettato, saranno assegnati 2 punti Bonus.
  Se il cane porta 2 palle in contemporanea (palle doppie) queste sono considerate valide
- Tempo di gioco: 9 minuti.
  Sarà assegnata 1 penalità se il cane non riporta tutte le palle entro il tempo massimo.

  - **Bonus:**

2 punti	Ordine dei palloni rispettato

  - **Penalità:**

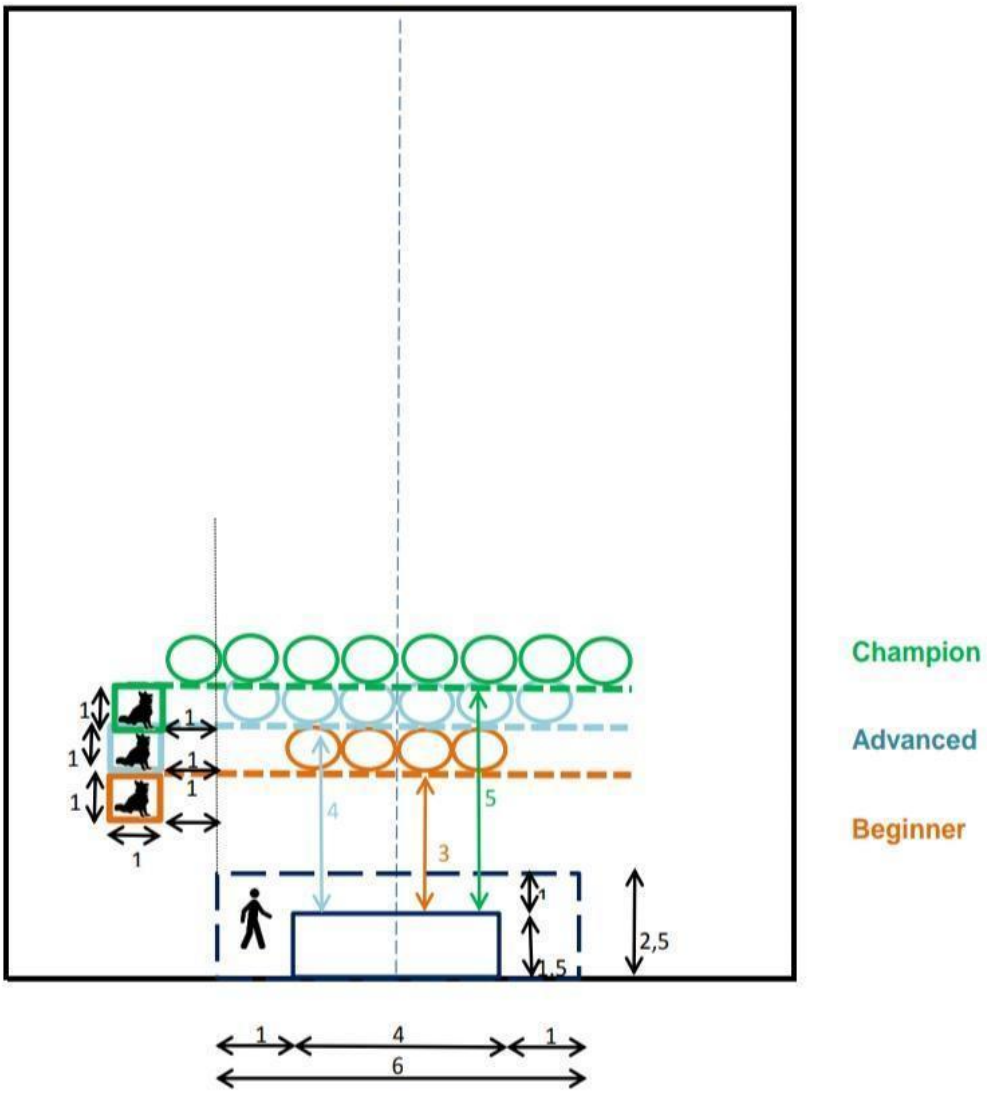
1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta in campo al raggiungimento del tempo massimo
	Se il cane esce dal campo di gioco nel tentativo di prendere una palla

Taglia GRANDE **SPECIAL DOG**

CAMPO 15 X 22 m PALLE (45-85cm) 4 beginner - 6 advanced - 8 champio

LINEA DI FRONTE A 3 beginner - 4 advanced - 5 Champion m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA A 1m DA ANGOLO SX ZONA CONDUZ CON LATO SUP SU LINEA DI FRONTE