

Regolamento Treibball



Data: 18 Dicembre 2022

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 livelli diversi

? **Cani:**

A partire dai 6 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 6 mesi e 10 anni
- **Veterani:** cani a partire dai 10 anni di età (a discrezione del conduttore). **La categoria avrà all'interno tutti i livelli (Beginner, Advanced, Champion)**
- **Special Dog:** Conduttori e/o cani con disabilità che limitano la loro capacità di competere. Nella categoria rientrano obbligatoriamente cani con gravi disabilità **permanenti** (tripodi, **ipovedenti**, sordi, ...) e, a discrezione del conduttore stesso, conduttori diversamente abili. La categoria avrà all'interno tutti i livelli (Beginner, Advanced, Champion)

NB. La **categoria Special Dog** segue per tutti i Livelli un regolamento specifico.

La **categoria Veterani** segue per tutti i Livelli il medesimo Regolamento della categoria Standard, ma con 9 minuti di tempo massimo per terminare il gioco.

? **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

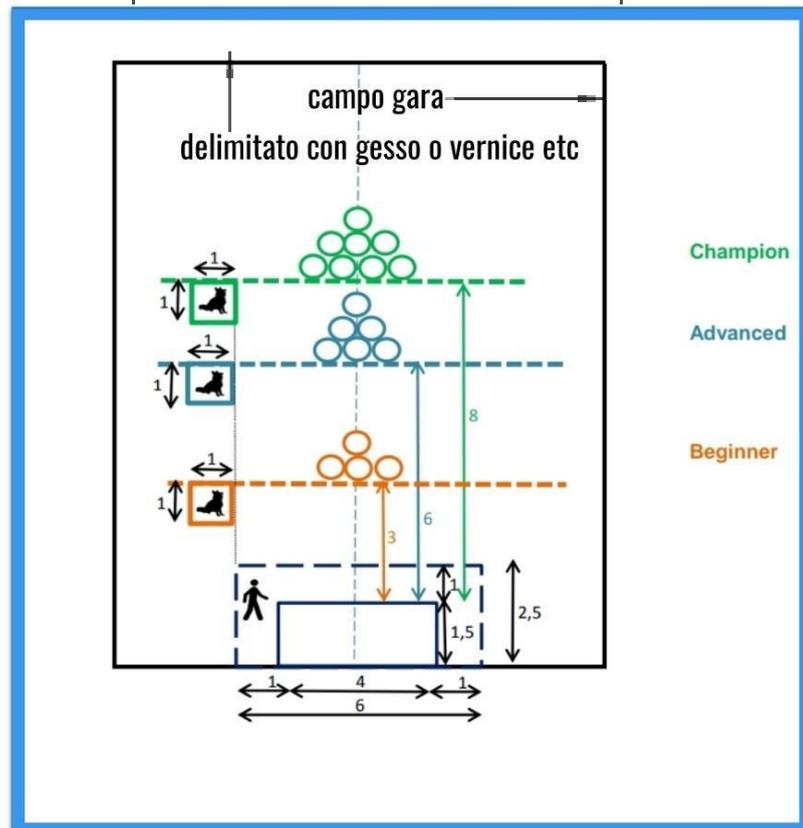
DIMENSIONI

- **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 conseguentemente dovrà essere delimitato 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, ...).

il campo gara deve essere
inserito e disegnato all'interno
di un campo recintato con rete
o transenne
ANTI PUBBLICO



STRUTTURA ARBITRALE

La struttura arbitrale è costituita da Giudice e cronometrista, a cui si può aggiungere un eventuale aiuto-giudice.

GIUDICE

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

Possono essere presenti più giudici a discrezione dell'organizzazione al fine di garantire lo svolgimento delle competizioni in maniera scorrevole.

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

Il giudice 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 giudice può fermare una partita e fare uscire il binomio dal campo qualora creda che il cane:

- sia stato allenato sotto pressione;
- sia sotto stress fisico;
- potrebbe essere “danneggiato” se proseguisse la gara.

Il giudizio del giudice è inappellabile.

• **Compiti del Giudice:**

- Dare il permesso al binomio per l’ingresso in campo.
- Dare il segnale di inizio partita con un fischio o 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 Giudice, 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 Giudice partirà anche il cronometraggio.

Il cronometrista deve interrompere il cronometraggio durante la fase di riposizionamento e farlo ripartire alla ripresa della partita.

🔍 **AIUTO-GIUDICE (facoltativo)**

I compiti dell’aiuto Giudice possono essere svolti, in caso di necessità, dal Cronometrista.

L’aiuto Giudice si occupa di registrare: bonus e penalità riscontrate dal Giudice e tempi di gara riportati dal Cronometrista.

Possono essere presenti più aiuto-giudice 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 **IMPORTANTE**

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

Il cane può utilizzare la bocca aperta e le zampe (da sotto) per spingere e condurre i palloni, ma non gli è consentito morderli e bucarli né mettere le zampe sopra le palle.

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 giudice)**. **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 1 punto per ogni palla non portata in porta gli sarà aggiunta anche la penalità di tempo complessivo della partita di 7 minuti (Special Dog e Veterani 9 minuti) 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 e Special Dog il tempo massimo è di 9 minuti.

Il cronometraggio inizia al segnale del giudice (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 il cane ha riportato tutti i palloni in porta e si è messo nella posizione di terra all'interno della zona di conduzione) o del cronometrista in caso si arrivi al tempo massimo previsto. Durante il riposizionamento dei palloni il cronometraggio è interrotto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al “via libera” del giudice 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 Giudice può dare il segnale di inizio partita.

Il conduttore deve mantenere le mani lungo i fianchi fino a quando il Giudice non darà il segnale di inizio partita, tranne nelle categorie Beginner e Special Dog 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 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 Giudice).

La partita termina quando il cane ha condotto in porta tutti i palloni e si 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 Giudice (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 minima di 1,5 metri ed una lunghezza di circa 4 metri o comunque deve essere abbastanza grande da contenere 8 palloni grandi.

È possibile delimitare la zona anteriore della porta con una linea in gesso in modo da facilitare l’identificazione della zona a Giudici e conduttori.

La porta può essere costituita da:

- una porta da calcio
- dei coni o dei pali con nastri e/o linee in gesso per delimitare la zona
- una rete in plastica o corda
- qualsiasi altra soluzione 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.

2 **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 entrare in campo. **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 un piede scatta la penalità, 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, ma non può usarli come esca per mantenere il cane nella zona di conduzione in caso di riposizionamento delle palle o al termine della partita. I premi non devono cadere per terra.

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

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

2 **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 di taglia grande/gigante il cui corpo è troppo "grande" per rimanere completamente all'interno della zona di partenza, devono avere le *zampe anteriori* all'interno della zona di partenza.

LE PALLE

2 **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) e possono anche contenere della sabbia per stabilizzarle nella misura di 1/8 di tazza per la taglia Piccola e 1/2 tazza per la Standard. 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** 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 dei palloni è rispettato senza palle doppie nei livelli Advanced e Champion
	L'ordine dei palloni è rispettato nel livello Champion della categoria Special Dog

? Punti Penalità – Tempo aggiunto dal 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 e comunque prima del segnale del Giudice
	Il cane mette le zampe sulla palla o la morde
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	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
	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

? Squalifica

Stabilita dal Giudice se:

- il cane si comporta aggressivamente nei confronti di un arbitro;
- 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 o il conduttore escono dal campo di gioco durante la partita;
- 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).**

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 prederà in classifica l'altro. In caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione il tempo minore in una delle due partite

Dal 2023 si potrà entrare in classifica anche se si viene eliminati in una delle due partite. Alla partita in cui si viene eliminati verrà dato un tempo simbolico di 10 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 eliminati 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 pervenire a fine gara direttamente alla segreteria.treibball.csen@gmail.com

PASSAGGIO DI CATEGORIA

Avviene quando il binomio avrà collezionato 2 podi indipendentemente dalla posizione in classifica (1°, 2° o 3°) con 2 Giudici diversi.

Il passaggio dal livello Beginner a quello Advanced sarà a discrezione del conduttore ma potrà rimanere solo fino a fine CAMPIONATO dell'anno in corso, dopodiché sarà costretto a 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 Giudici diversi oppure sarà a discrezione del conduttore ma potrà rimanere solo fino a fine CAMPIONATO dell'anno in corso, dopodiché sarà costretto a 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 ITALIANO resteranno validi quelli conseguiti fino al quel momento e si potrà scegliere il livello in cui gareggiare alla FINIALE . Mentre i punti per il CAMPIONATO REGIONALE, nel passaggio di livello, partiranno da 2 punti

CAMPIONATO REGIONALE ED ITALIANO

La Classifica verrà redatta dalla Segreteria Nazionale Treibball Team Csen e pubblicata online sulla pagina ufficiale Treibball Team Csen e su Instagram

- 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 Team 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 ITALIANO bisogna aver partecipato ad almeno 4 gare nel livello in cui si gareggia (valide anche in altre Regioni) con un minimo di almeno 6 PUNTI.

Il CAMPIONE ITALIANO 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

REGOLE AGGIUNTIVE

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

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

I cani femmina in stato di calore possono partecipare alla gara ma per parteciperanno per ultime alla fine di ogni partita indipendentemente da livello, taglia e categoria **o a discrezione dell'organizzatore.**

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

LIVELLI DI GIOCO

LIVELLO BEGINNER

2 **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 dal limite anteriore 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 (palle doppie) queste sono considerate valide.
- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard e 9 minuti per Veterani.
Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dalla porta se si raggiunge il tempo massimo.

- **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
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione

taglia

GRANDE

STANDARD e VETERANI

Beginner

CAMPO 15 X 22 m

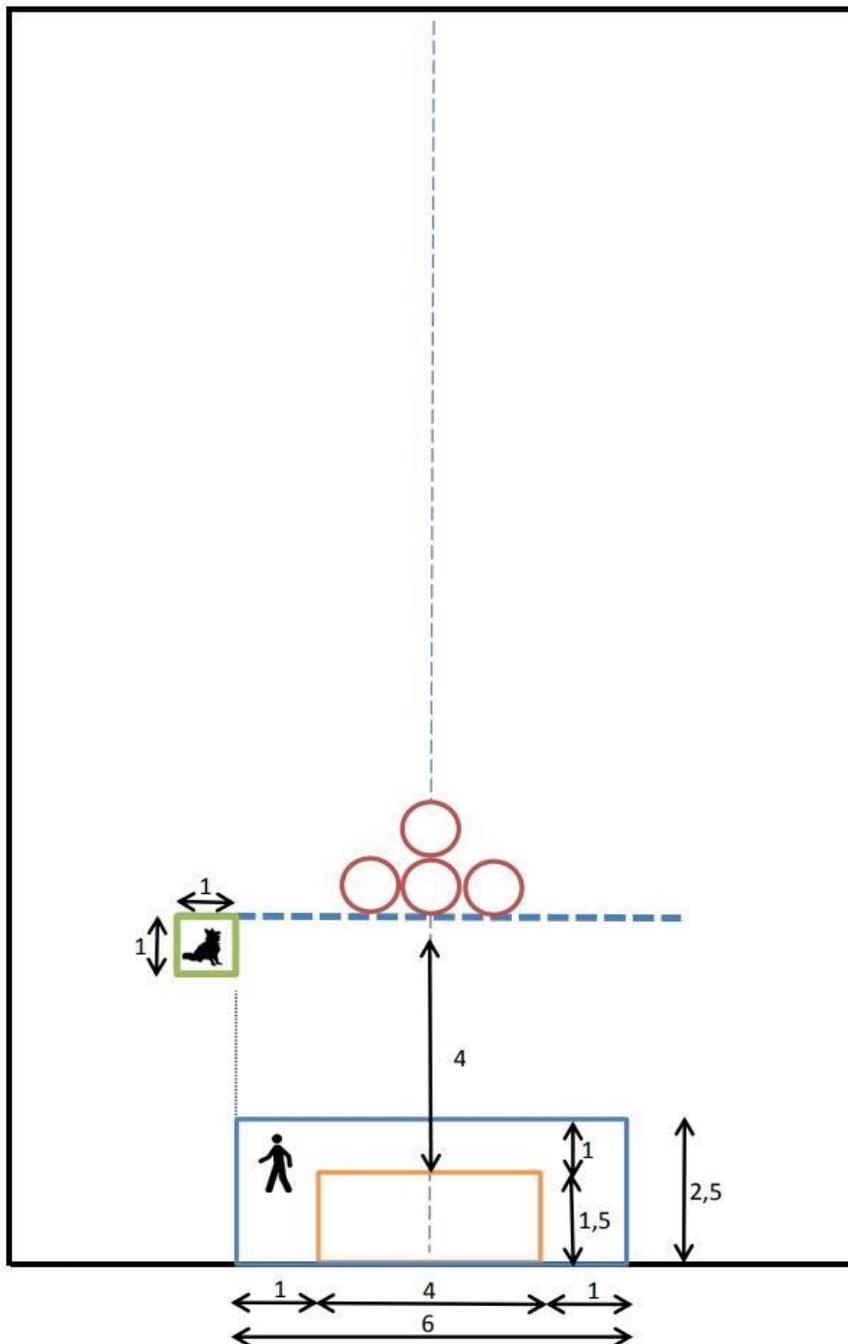
4 PALLE (45 - 85 cm)

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



2 **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 dal limite anteriore 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 (palle doppie) queste sono considerate valide.

- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard e 9 minuti per Veterani.

Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dalla porta se si raggiunge il tempo massimo.

- **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
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione

taglia

PICCOLA

STANDARD e VETERANI

Beginner

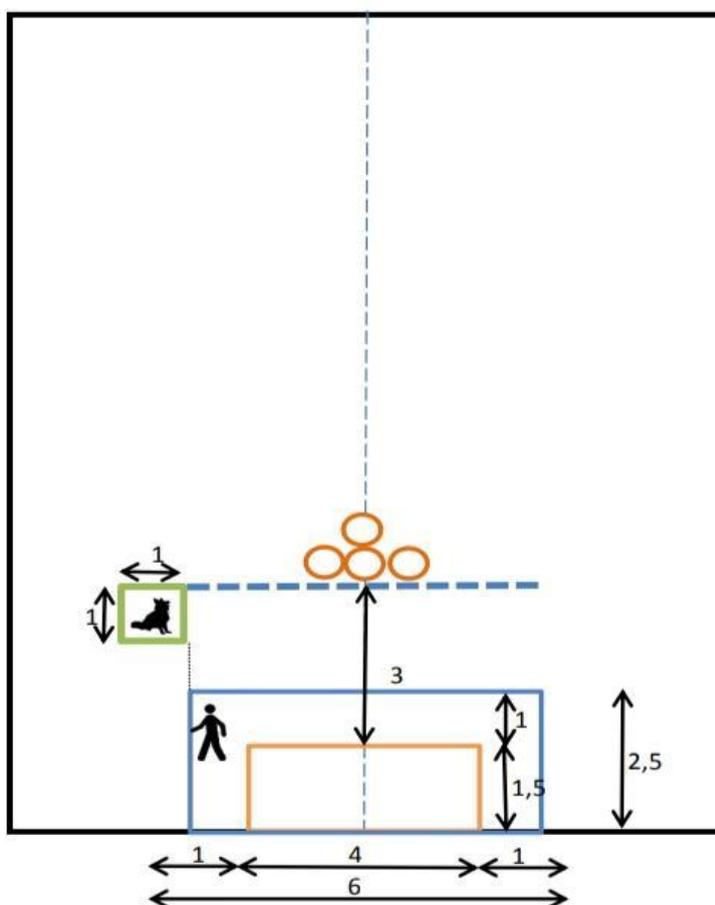
CAMPO 12 X 15 m 4 PALLE (25 - 45 cm)

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 COND. E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



LIVELLO ADVANCED

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 dal limite anteriore della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard e 9 minuti per Veterani.
- 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) affinché il giudice possa dare il segnale di inizio partita.

- Palloni: la prima palla ad essere condotta in porta deve essere quella di picco.

In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il punto 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 quella palla sarà considerata nulla e il binomio riceverà un punto di penalità.

In caso il cane porti 2 palle in contemporanea (palle doppie) il Giudice interromperà il gioco per permettere il riposizionamento delle palle doppie che devono essere allineate davanti alla porta. Durante il riposizionamento il conduttore deve richiamare il cane nella zona di conduzione e farlo rimanere al suo interno, sotto controllo, fino al segnale di ripresa del gioco.

Se il cane abbandona la zona di conduzione durante il riposizionamento sarà assegnata 1 penalità.

Il riposizionamento è possibile una sola volta per partita, se si verificano più volte delle palle doppia sarà assegnata 1 penalità per ogni riporto doppio.

- **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
	Palle doppie dopo il riposizionamento
	Conducente non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conducente si trovi all'interno della zona di conduzione

taglia

GRANDE

STANDARD e VETERANI

Advanced

CAMPO 15 X 22 m

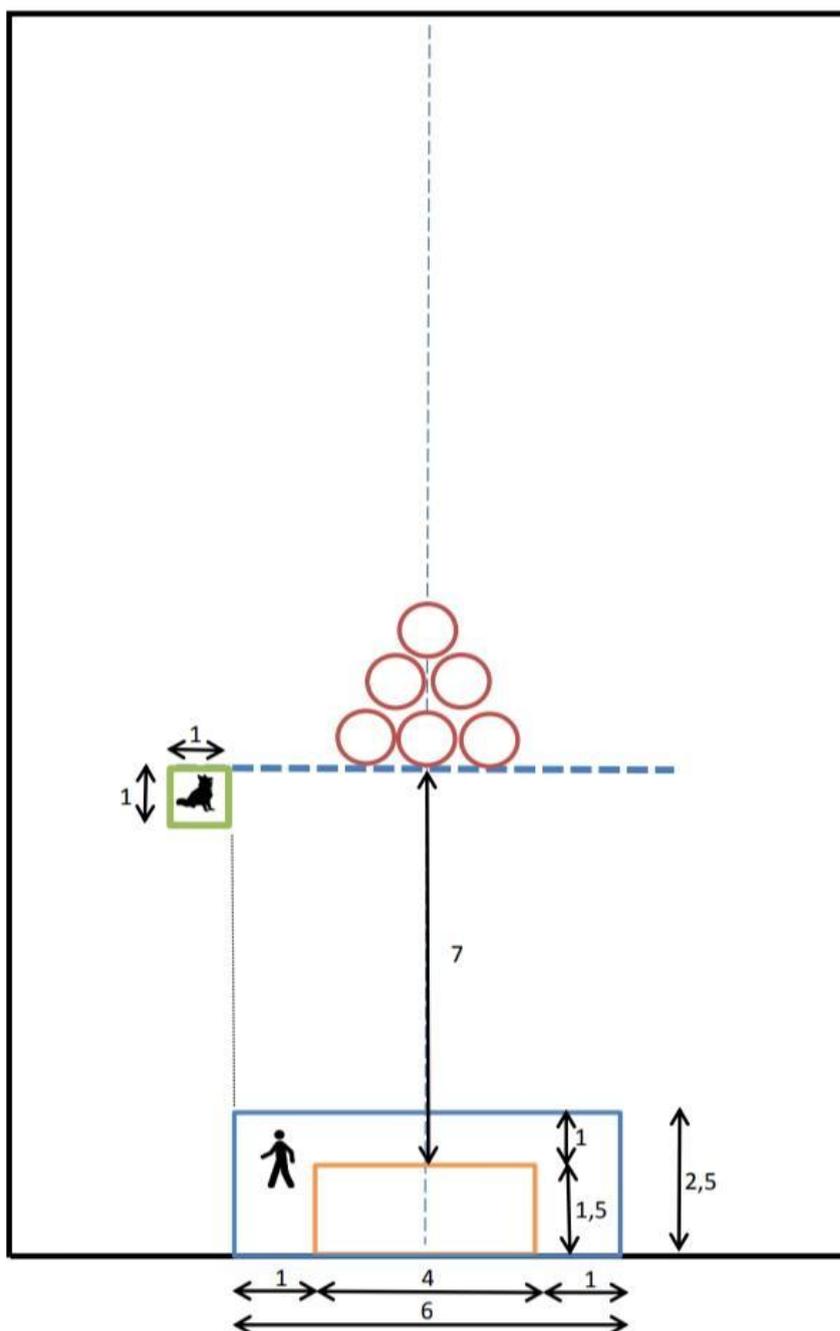
6 PALLE (45 - 85 cm)

LINIA 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:

● **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 dal limite anteriore della porta.

● **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard 9 minuti per Veterani.
- 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) affinché il giudice possa dare il segnale di inizio partita.

- Palloni: la prima palla ad essere condotta in porta deve essere quella di picco.

In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il punto 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 quella palla sarà considerata nulla e il binomio riceverà un punto di penalità.

In caso il cane porti 2 palle in contemporanea (palle doppie) il Giudice interromperà il gioco per permettere il riposizionamento delle palle doppie che devono essere allineate davanti alla porta. Durante il riposizionamento il conduttore deve richiamare il cane nella zona di conduzione e farlo rimanere al suo interno, sotto controllo, fino al segnale di ripresa del gioco.

Se il cane abbandona la zona di conduzione durante il riposizionamento sarà assegnata 1 penalità.

Il riposizionamento è possibile una sola volta per partita, se si verificano più volte delle palle doppia sarà assegnata 1 penalità per ogni riporto doppio.

● **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

	Palle doppie dopo il riposizionamento
	Conduuttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduuttore si trovi all'interno della zona di conduzione

taglia

PICCOLA

STANDARD e VETERANI

Advanced

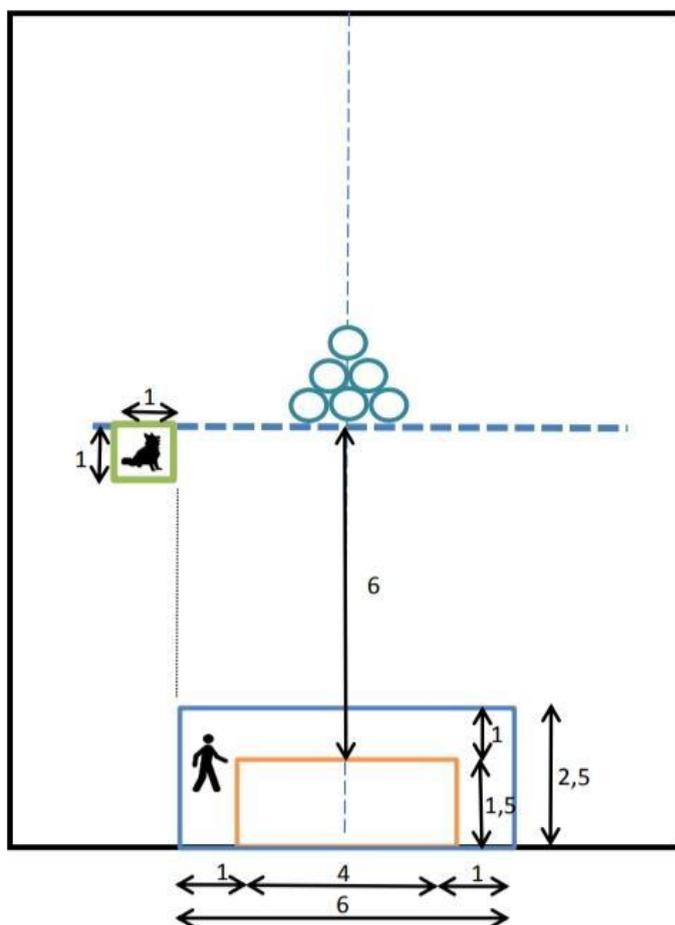
CAMPO 12 X 15 m 6 PALLE (25 - 45 cm)

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

2 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 dal limite anteriore della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard e 9 minuti per Veterani.
- 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) affinché il giudice possa dare il segnale di inizio partita.**

- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Giudice 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. La palla di picco è comunque sempre la prima. Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata quella palla sarà considerata nulla e il binomio riceverà un punto di penalità.

In caso il cane porti 2 palle in contemporanea (palle doppie) il Giudice interromperà il gioco per permettere il riposizionamento delle palle doppie che devono essere allineate davanti alla porta. Durante il riposizionamento il conduttore deve richiamare il cane nella zona di conduzione e farlo rimanere al suo interno, sotto controllo, fino al segnale di ripresa del gioco.

Se il cane abbandona la zona di conduzione durante il riposizionamento sarà assegnata 1 penalità.

Il riposizionamento è possibile una sola volta per partita, se si verificano più volte delle palle doppia sarà assegnata 1 penalità per ogni riporto doppio.

- **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
	Palle doppie dopo il riposizionamento

	Conducente non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
2 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conducente si trovi all'interno della zona di conduzione

taglia

GRANDE

STANDARD e VETERANI

Champion

CAMPO 15 X 22 m

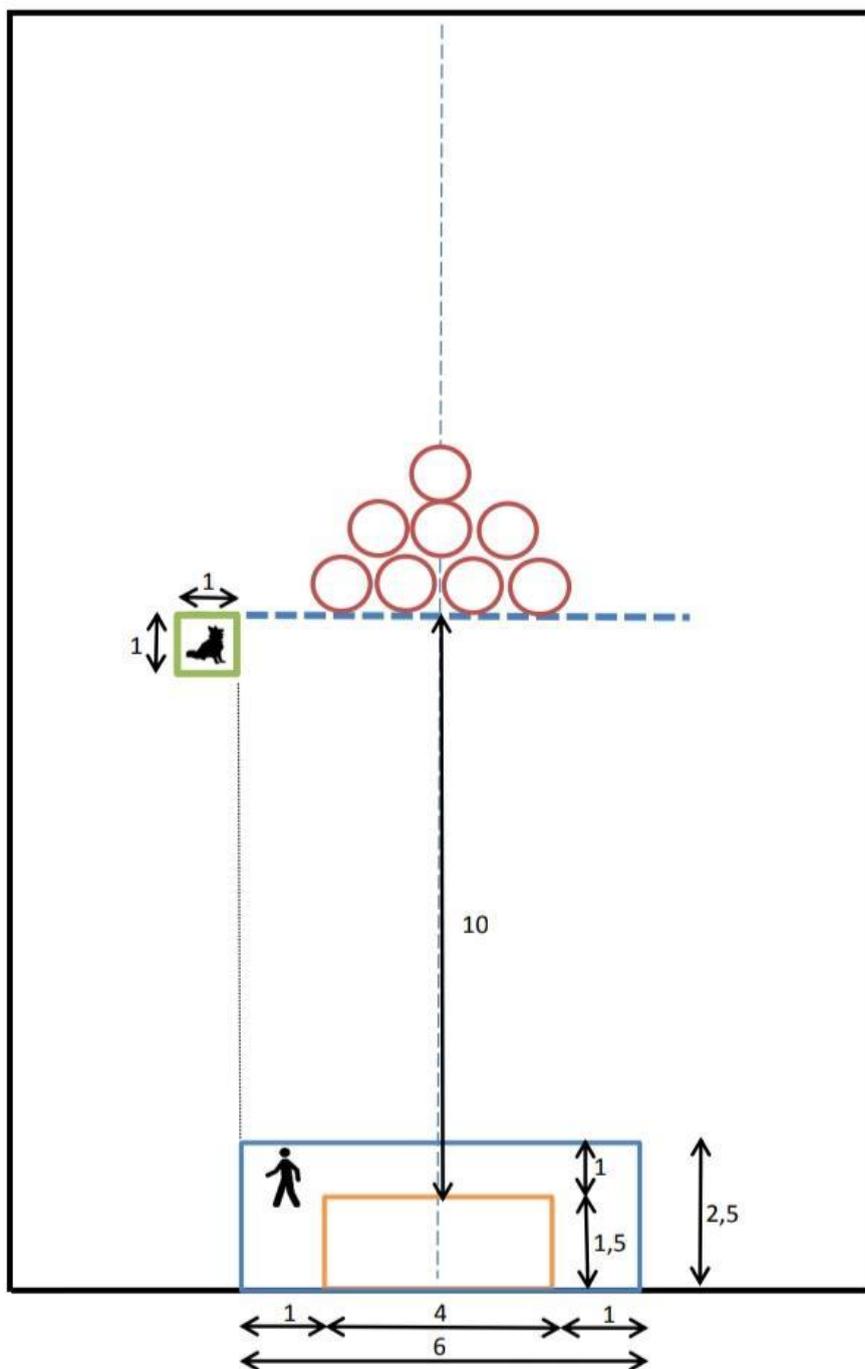
8 PALLE (45 - 85 cm)

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



2 **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 dal limite anteriore della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti per la categoria Standard e 9 minuti per Veterani.
- 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) affinché il giudice possa dare il segnale di inizio partita.**

- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Giudice 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. La palla di picco è comunque sempre la prima. Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata quella palla sarà considerata nulla e il binomio riceverà un punto di penalità.

In caso il cane porti 2 palle in contemporanea (palle doppie) il Giudice interromperà il gioco per permettere il riposizionamento delle palle doppie che devono essere allineate davanti alla porta. Durante il riposizionamento il conduttore deve richiamare il cane nella zona di conduzione e farlo rimanere al suo interno, sotto controllo, fino al segnale di ripresa del gioco.

Se il cane abbandona la zona di conduzione durante il riposizionamento sarà assegnata 1 penalità.

Il riposizionamento è possibile una sola volta per partita, se si verificano più volte delle palle doppia sarà assegnata 1 penalità per ogni riporto doppio.

- **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
	Palle doppie dopo il riposizionamento
	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

taglia

PICCOLA

STANDARD e VETERANI

Champion

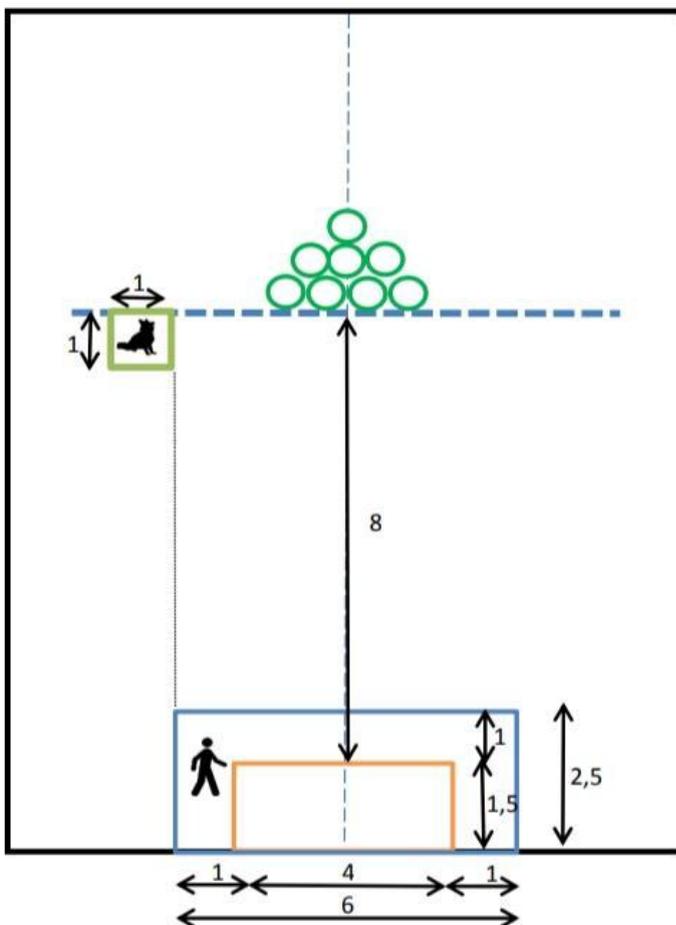
CAMPO 12 X 15 m 8 PALLE (25 - 45 cm)

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



SPECIAL DOG

LIVELLO BEGINNER

? **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 dal limite anteriore 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.

Sarà assegnata 1 penalità 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
	Raggiungimento tempo massimo

? **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 dal limite anteriore 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.

Sarà assegnata 1 penalità 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
	Raggiungimento tempo massimo

LIVELLO ADVANCED

? **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 dal limite anteriore 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.

Sarà assegnata 1 penalità se il cane non riporta tutte le palle entro il tempo massimo.

- **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
	Raggiungimento tempo massimo

? **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 dal limite anteriore 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.

Sarà assegnata 1 penalità se il cane non riporta tutte le palle entro il tempo massimo.

- **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
	Raggiungimento tempo massimo

LIVELLO CHAMPION

? **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 dal limite anteriore 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: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Giudice 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
	Raggiungimento tempo massimo

? **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 dal limite anteriore 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: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Giudice 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. La palla di picco è comunque sempre la prima. 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
	Raggiungimento tempo massimo

Taglia **GRANDE**

SPECIAL DOG

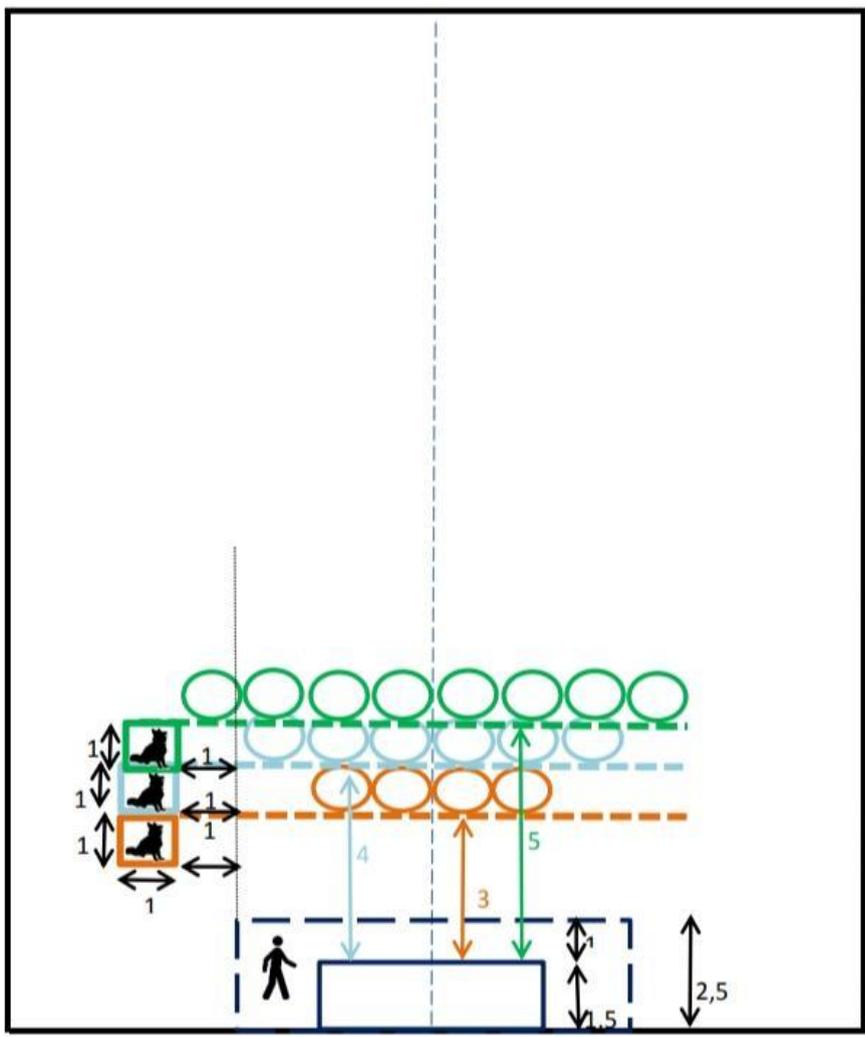
CAMPO 15 X 22 m PALLE (45-85cm) 4 beginner - 6 advanced - 8 champio

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

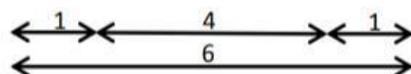
ZONA DI PARTENZA A 1m DA ANGOLO SX ZONA CONDUZ CON LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



Champion

Advanced

Beginner



taglia **Piccola**

SPECIAL DOG

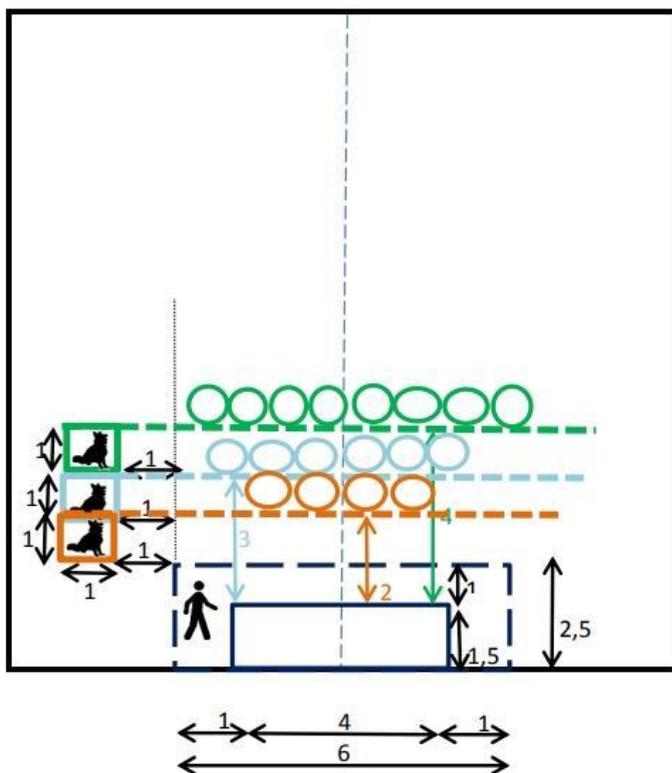
CAMPO 12 X 15 m PALLE (25-45cm) 4 beginner - 6 advanced - 8 champion

LINIA 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



Champion

Advanced

Beginner

APPENDICE "A" Maggio 2022

- Livello Advanced:

Viene confermato che se, ad inizio partita, il cane spinge contemporaneamente due palle ed entrambi entrano in porta in contemporanea, per la prima volta, compresa quella di picco, non verrà applicato il bonus. Le palle doppie dovranno comunque essere riposizionate sulla linea di fronte lasciando inalterate le altre, in questo caso, non verranno calcolati punti di penalità

- Eliminazione

E' eliminato il cane che esce dal campo gara anche solo con una zampa (nel regolamento attuale è scritto 'se abbandona il campo', frase fuorviante).

Nella categoria Special Dog non esiste Eliminazione ma a discrezione del giudice, eventualmente, verranno assegnate delle penalità.

Entrata in campo

- Il cane può entrare in campo con o senza collare fisso, con o senza guinzaglio. Non sono ammessi pettorina, collare a scorrimento e semistrozzo. È obbligatorio togliere il guinzaglio una volta portato il cane nella posizione di partenza, mettendolo poi addosso o per terra dove non rechi disturbo alla partita.

Il cane non può essere introdotto in campo in braccio. Il giudice osserverà il cane dall'ingresso nel recinto.

Manipolazioni e atteggiamenti sul cane

- Tutti gli atteggiamenti o manipolazioni che il conduttore esercita sul cane con il fine di evitare errori o semplificare il gioco, vengono considerate come pressioni. Alla terza pressione, il binomio viene eliminato. Ad esempio, toccare o prendere o sollevare il cane per posizionarlo nella posizione di partenza, metterlo a terra con le mani o trattenerlo per evitare che esca dalla zona di conduzione senza averlo inviato.

Non sono considerate pressione: un tocco casuale o una carezza data come premio.

- Livello Special Dog: all'iscrizione della gara il conduttore deve comunicare la disabilità all'organizzazione, che lo comunicherà al giudice; quest'ultimo decide se è o non è uno special dog, avvertendo il partecipante che, per essere considerati Special Dog, come da regolamento, bisogna avere una grave disabilità che possa impedire un'agevole svolgimento della gara. Nel momento della gara, se il giudice non ritiene veritiera la motivazione della disabilità, si riserva il diritto di spostarlo di categoria. N.B. Il conduttore andrà avvertito prima che si rechi in gara di questa possibilità.

Nella categoria Special Dog le palle saranno comunque più distanziate, a discrezione del giudice, anche per dare la possibilità di far passare un cane con eventuale carrellino.

Nella categoria Special Dog **NON ci saranno gli ELIMINATI** ma eventualmente, a discrezione del giudice, verranno assegnate delle penalità.

- I cani di taglia grande e gigante

Dai 45kg in su circa, potranno partecipare nella categoria Veterani a partire dai 7 anni di età.

- In caso di vento il giudice può chiedere all'organizzazione di mettere degli anelli sotto le palle tranne i "puller"(giochi 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.

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/le palle nella posizione originaria prima dello spostamento. Se lo spostamento è leggero il gioco continua.

- **Premi**: come da regolamento il premio non può essere dato dall'entrata nel recinto fino all'uscita da esso. Può essere utilizzato solo nell'area di conduzione come ricompensa e mai per adescare il cane.

- **Il buon senso** deve sempre prevalere sia da parte del giudice che dei concorrenti. Ad esempio, se il proprietario mette il cane nella posizione di partenza errata, il giudice lo avverte per fare in modo che il binomio si corregga e poi possa iniziare il gioco.

- **Modifica date gare**: i Centri Cinofili e relative Asd potranno modificare o aggiungere gare al calendario generale (stilato durante il mese di novembre di ogni anno) durante l'anno dando comunicazione via mail **soltanto al 1° di ogni mese** scrivendo a segreteria.treibball.csen@gmail.com
Inoltre è correttezza, da parte degli organizzatori, comunicare (sempre utilizzando la suddetta email) anche le gare che non potranno essere svolte regolarmente specificandone la motivazione.