



UISP

sportpertutti

Attività Cinofile

REGOLAMENTO FLYBALL UISP



IL FLYBALL

Il Flyball è una disciplina sportiva a carattere ludico volta a migliorare la relazione uomo-cane e a favorire l'insegnamento al cane di una serie di comportamenti basati sull'autocontrollo e la collaboratività nei confronti del conduttore. Questa disciplina racchiude una serie di comandi molto svariati che facilitano l'armonia nello sviluppo psicofisico del cane, quali il riporto di oggetti, il richiamo, la prosocialità verso altri cani, la velocità di corsa e di salto.

CAMPO DI GARA

Le misure minime per lo svolgimento delle gare sono di 35x10m, ma sono ammesse misure superiori. Al centro del campo sono posizionate due corsie poste a distanza fra loro di un minimo di 4m fino a un massimo di 6m. Al termine di ambo le corsie sono posizionati i flybox di ogni squadra e dietro ad essi vi devono essere delle barriere di contenimento per impedire la dispersione di eventuali palline. Davanti alla linea di partenza/arrivo vi deve essere un'area pari almeno a 15,50m utile al team per preparare e accogliere i cani all'avvio.

La distanza tra la linea di partenza/arrivo e il primo ostacolo deve essere di 1,85m; mentre la distanza tra ogni ostacolo deve essere di 3,05m. Il numero di ostacoli posizionati lungo la corsia è di 4, di cui l'ultimo deve essere distante dalla base del flybox di 4,60m.

Per ridurre le distrazioni tra le due squadre partecipanti è preferibile posizionare un pannello di almeno 60cm tra le due flybox.

Il fondo del terreno deve essere costituito di materiale non scivoloso da garantire il benessere fisico del cane e del conduttore. Le corsie devono inoltre essere rivestite di materiale antiscivolo per almeno 45cm tale da evitare abrasioni o bruciate ai polpastrelli dei cani partecipanti alla competizione.

OSTACOLI

Gli ostacoli presenti sul campo di gara devono essere regolamentari e uguali per forma e colore per entrambe le squadre partecipanti. Gli ostacoli devono avere una larghezza interna di 60cm e l'altezza deve essere regolabile con un incremento di 2,5cm.

Il primo ostacolo deve essere posizionato a una distanza di 1,85m dalla partenza/arrivo; i 4 ostacoli devono poi essere posizionati fra loro a una distanza di 3,05m. L'ultimo ostacolo deve distanziare dalla base della flybox di 4,60m.

FLYBOX

Ogni squadra dispone di una flybox azionata da dispositivo meccanico; la flybox è dotata di una serie di fori che devono rilasciare le palline. Le sue dimensioni sono: larghezza non superiore a 61cm e altezza non superiore a 46cm; la profondità non deve essere superiore a 76cm. La pedana deve essere rivestita con materiale che ammortizzi l'urto delle zampe del cane che vi si poggia in corsa per recuperare la palla e darsi lo slancio per tornare all'arrivo; tale materiale non deve superare lo spessore di 1 cm. Il flyball deve essere sicuro in ogni sua parte onde evitare lesioni al cane e deve essere fisso al suolo cosicché lo slancio del cane ne impedisca lo spostamento.

STRUMENTI DI RILEVAMENTO ELETTRONICO

Per segnalare la partenza dei cani all'avvio è presente un semaforo a tre o quattro luci, l'accensione della luce verde indica l'avvio della manches.

Alla partenza/arrivo di ogni corsia devono essere posizionate delle fotocellule utili a regolamentare la partenza del primo cane e i successivi scambi. Queste devono essere posizionate in modo da controllare la regolarità per ogni taglia di cane e non devono ostacolare lo svolgimento della gara stessa arrecando fastidio alla competizione.

Le barriere di fotocellule devono essere collegate al semaforo e alla consolle di controllo che verifica il passaggio anticipato del cane o altre eventuali irregolarità. Tali barriere devono essere collegate in modo da stoppare il cronometro al passaggio dell'ultimo cane sul traguardo. L'accensione della luce bianca indica irregolarità nel passaggio.

La consolle è costituita da due strutture identiche posizionate alla linea di partenza /arrivo, sul lato esterno di ambo le corsie.

La consolle è collegata al semaforo per indicare le luci di partenza ed è provvista di controllo manuale così da poter segnalare eventuali errori da parte dei giudici di gara.

SVOLGIMENTO ED ERRORI

Il corretto svolgimento dell'esecuzione consiste nel far saltare correttamente tutti gli ostacoli ai cani (anche quelli caduti) e afferrare la pallina dalla flybox, riportandola, ripercorrendo a ritroso la propria corsia di ostacoli fino all'arrivo. Il cane non dovrebbe lasciar cadere la pallina durante la corsa e il salto degli ostacoli, ma solo dopo aver superato la linea di traguardo.

Sono da considerarsi errore la "falsa partenza", ossia il cane che taglia la linea di partenza prima dell'accensione delle luci di partenza; lo stesso vale per i cani che seguono nel caso in cui accedano alla partenza prima che il cane antecedente abbia tagliato il traguardo.

Non è da considerare errore se un cane fa cadere un ostacolo, purché tutti i cani che seguono lo saltino come se fosse presente anziché corre nel mezzo.

Il cane deve saltare gli ostacoli per tutto il tragitto di andata/ritorno, al ritorno riportando la pallina verso il traguardo, è quindi errore il cane che afferra la pallina ma torna alla linea di partenza/arrivo senza ripercorrere a ritroso gli ostacoli. O ancora il cane che non afferra la pallina. Sono invece da considerare penalità se il cane perde la pallina, ma la recupera riportandola al traguardo.

La sequenza si deve svolgere in modo corretto per tutte le coppie che costituiscono la squadra.

AMMISSIONE DEI PARTECIPANTI

Alla competizione possono essere ammessi tutti cani, meticci o di razza, di età superiore ai 15 mesi, affinché lo sviluppo articolare e fisico del soggetto sia completata, in quanto attività che comporta particolari sollecitazioni per le articolazioni. I cani partecipanti devono essere chippati e con relative vaccinazioni, non devono essere affetti da patologie contagiose, non devono essere malati o denutriti; devono quindi essere in buone condizioni psicofisiche e le femmine in calore non possono essere ammesse. Non potranno prendere parte alle competizioni i cani affetti da malattie infettive o contagiose, aggressivi, sordi, ciechi, feriti o con zoppie, visibilmente in stato di gravidanza o di allattamento.

Ai cani partecipanti sono concessi bendaggi per salvaguardare le articolazioni, ma non in caso di traumi, lesioni o lacerazioni, in tal caso il team sarà squalificato.

In gara non sono ammessi premi in cibo o gioco, ma solo rinforzi vocali; fuori dalla zona di gara, subito dopo la corsa di ogni singolo cane sono ammessi giochi, cibo e altri rinforzi.

I cani devono essere provvisti di pettorina o collare, è vietato trattenerli dalla pelle o tramite l'uso di strumenti di coercizione.

In caso di maltrattamenti o uso di metodi coercitivi che minano l'altrui sensibilità o il benessere psico-fisico del cane il binomio viene squalificato.

I soggetti possono essere squalificati qualora si mostrassero aggressivi o tentassero di mordere altri cani o persone presenti, sia dello stesso team che altrui.

Sul ring di gara sono ammessi i giudici di gara, i binomi partecipanti ed eventuali assistenti o aiutanti aventi il compito di recuperare le palline cadute, ripristinare eventuali asticelle cadute o incitare il gruppo. Il tutto deve avvenire senza intralciare la competizione.

PROVE PREVISTE

Le competizioni di flyball prendono il nome di Tornei e prevedono varie prove:

- a) corsa a tempo (corsa di qualificazione)
- b) confronto diretto.

Corsa a tempo (corsa di qualificazione)

Le corse di qualificazione hanno lo scopo di verificare le caratteristiche di velocità e affiatamento dei cani all'interno della stessa squadra, e sono preliminari al confronto diretto tra squadre. Anche in questo caso il Giudice provvederà a cronometrare e a far registrare il tempo di percorrenza della squadra, misurato dal

sistema elettronico se disponibile. In assenza del sistema di cronometraggio elettronico, il Giudice misurerà il tempo di percorrenza dal momento del passaggio del primo cane sulla linea di partenza fino all'arrivo dell'ultimo cane della squadra, senza che si siano verificati errori. Per ogni squadra sono possibili al massimo tre manches, ed il tempo di corsa assegnato alla squadra sarà il migliore dei tre tempi registrati. Se nessuna delle tre manches viene completata correttamente, alla squadra verrà attribuito Nessun Tempo (NT). Il tempo di percorrenza assegnato sarà utilizzato per collocare la squadra all'interno delle Divisioni, se previste dal Torneo, o per la loro collocazione nel tabellone di gara.

I tornei sono eseguiti con un minimo di 4 squadre ognuna delle quali può avere da un minimo di due a un massimo di quattro binomi cane-conduttore.

Ogni squadra deve avere due, tre o quattro cani che corrono in ogni manche, con un massimo di due cani sostituiti in attesa solo per le squadre da 4. I sostituti possono essere utilizzati a discrezione della squadra, anche nella stessa Corsa, ma le sostituzioni possono essere fatte solo alla fine di una manche. La sostituzione deve essere comunicata al Giudice o al commissario prima dell'inizio della manche, in caso contrario la manche è persa

Confronto diretto

Il confronto diretto è la vera essenza del flyball, e consiste sempre in due squadre, composte dallo stesso numero di coppie cane-conduttore, che si affrontano su due linee di corsa parallele, secondo la disposizione riportata nello schema (allegato n. 2). Il confronto diretto si può svolgere nei seguenti modi:

Torneo Round Robin (RR)

Torneo Round Robin (RR)

ogni squadra compete contro tutte le altre ottenendo i seguenti punti:

2 punti per ogni vittoria (V) nella manche

1 punto per ogni pareggio (P) nella manche

0 punti per ogni sconfitta (S) nella manche

Il punteggio totale di ogni squadra si ottiene sommando tutti i punti ottenuti nelle singole manches contro le altre squadre.

Torneo a Doppia Eliminazione (DE)

Le Corse sono normalmente basate sul meglio di 3 o 5 manches.

Le prove possono prevedere un confronto diretto ad eliminazione in base alle tempistiche più veloci. Oppure possono prevedere più manches, da 3 a 5, per cui la squadra che vince rispettivamente due manches (prova da 3 manches totali) o tre manches (prova da 5 manches totali) vince.

Prima di accedere ai tornei i cani devono essere sottoposti a misurazione per stabilire in quale categoria di salto ad ostacolo devono partecipare, durante questa operazione il cane deve essere tranquillo, mostrandosi collaborativo e non aggressivo o timoroso.

Per stabilire a quale altezza di ostacolo devono saltare i cani, viene loro misurata la lunghezza dell'ulna (dal gomito all'osso pisiforme, con il piede tenuto ad angolo retto).

Misurazioni:

lunghezza ulna fino a cm	Altezza ostacoli cm
10	17,5
12	21,5
14	26,5
16	31,5
18	32,5
oltre	35

ATTREZZATURA PER LE COMPETIZIONI

La squadra partecipante alla competizione deve avere con sé la seguente dotazione:

- flybox e flybox di riserva o altro immediatamente disponibile
 - palline da tennis (non forate) (diametro circa 7 cm) di qualunque colore, in numero sufficiente per lo svolgimento della Corsa. In funzione delle dimensioni del cane, o per agevolarne la presa, possono essere utilizzate anche palline di altro tipo purché si comportino come le palline da tennis (rimbalzino e rotolino)
- La dimensione minima delle palline è di circa 5 cm di diametro e la massima di circa 7 cm.

ALTEZZA DEGLI OSTACOLI

L'altezza minima degli ostacoli è di 17,5 cm e la massima di 35 cm. L'altezza varia ad intervalli di 2,5 cm.

L'altezza possibile degli ostacoli è quindi: 17,5 - 20 - 22,5 - 25 - 27,5 - 30 - 32,5 - 35 cm.

Se si cambia un cane e cambia l'altezza degli ostacoli, questa va regolata prima di riprendere la manche.

LA PROVA

L'ordine di partenza dei cani della squadra può variare tra una manche e l'altra, e i cani stessi possono essere sostituiti durante lo svolgimento di una Corsa, sempre previa segnalazione al Giudice.

Se si effettuano sostituzioni di cani, l'altezza degli ostacoli deve essere regolata in base alla nuova composizione della squadra nella manche.

Svolgimento della prova

Ogni cane deve saltare i quattro ostacoli in successione, premere sulla pedana del flybox, afferrare la pallina e, con la pallina in bocca, fare a ritroso il percorso. Solo quando il cane che torna oltrepassa la linea di partenza/arrivo il secondo cane può attraversare la linea di partenza, e così via sino a che tutti i membri della squadra non abbiano effettuato il percorso, compresi i cani che devono eventualmente ripetere.

I cani possono partire da fermi o in corsa nella zona antistante la linea di partenza.

Falsa partenza:

quando il primo cane, o il suo conduttore o un oggetto del conduttore, oltrepassa la linea di partenza prima del segnale e dell'inizio del cronometrando, il commissario o il Giudice segnala la penalità e il Giudice farà ricominciare la manche.

Se la stessa squadra commette una seconda volta la stessa infrazione in quella manche, il cane riceverà una penalità e dovrà ripetere dopo il passaggio degli altri cani della squadra.

Malfunzionamento del flybox

L'addetto al flybox deve segnalare al Giudice il malfunzionamento, ponendosi in piedi davanti al flybox. Se il Giudice, dopo averlo esaminato, ne verifica il malfunzionamento, la manche viene ripetuta. In caso contrario la squadra perde quella manche. Se non è disponibile un altro flybox e se quello originale non è riparabile in un tempo ragionevole, la squadra perde tutte le manches di quella Corsa.

Eliminazioni inappropriate

Se un cane della squadra orina o defeca sul ring durante lo svolgimento della manche, la squadra perde quella manche. Se un cane orina o defeca sul ring in qualunque momento prima che inizi la manche, il Giudice assegnerà la vittoria della manche all'altra squadra. In questo caso il Giudice deciderà se far correre l'altra squadra da sola o se assegnarle la vittoria con Nessun Tempo (NT).

Addetto al flybox

eccetto che durante il riscaldamento, per recuperare una pallina o per caricare una nuova pallina nel flybox, o per ripristinare la scorta di palline da caricare per la manche successiva, l'addetto al flybox deve restare in posizione eretta dietro il flybox con le mani dietro la schiena.

E' consentito incoraggiare il cane verbalmente, senza che questo distraiga la squadra opposta.

Quando il cane salta l'ultimo ostacolo prima di arrivare al flybox, questo deve essere già stato caricato con la pallina e l'addetto deve essere in posizione eretta.

Distrazioni

I membri di una squadra non devono distrarre la squadra opposta in nessun modo, né lanciare oggetti per i cani (palline, giochi, frisbees, riportelli, guanti, bocconcini, ...). Devono inoltre recuperare le palline perdute. Alla prima infrazione la squadra riceverà un ammonimento dal Giudice e alle successive (anche in Corse differenti) perderà la manche.

Se il Giudice ritiene che si verifichi una situazione di pericolo durante la manche, la manche sarà interrotta e fatta ricominciare dopo avere rimosso la situazione di pericolo.

Penalità

Il cane che commette penalità deve ripetere il percorso dopo che hanno gareggiato tutti i cani della squadra. Se più cani commettono penalità, questi ripeteranno nell'ordine in cui hanno svolto la manche. Le penalità che comportano la ripetizione del percorso sono:

- passaggio anticipato alla linea di partenza, indicato dal sistema elettronico o dal commissario o dal Giudice di gara. In assenza del sistema elettronico, il commissario segnalerà l'avvenuta infrazione. Se durante il percorso di ritorno il cane passa a lato della linea di partenza/arrivo, il cane successivo deve comunque attendere che lo stesso superi detta linea prima di attraversarla senza incorrere in penalità;
- non effettuare tutti i salti;
- non effettuare i salti nel giusto ordine e con la palla in bocca;
- prelevare la palla dal porta pallina senza far scattare il flybox;
- non riattraversare con la palla in bocca la linea di partenza/arrivo;
- aiuti da parte dell'addetto al flybox (ad es. per far scattare il flybox, per indicare la palla), degli spettatori o del conduttore;
- il superamento della linea di partenza/arrivo da parte del conduttore o dei suoi oggetti durante la corsa del cane.

Vince la prova la squadra che per prima completa con successo il percorso. La prova termina quando l'ultimo dei cani che deve effettuare il percorso attraversa la linea di arrivo con qualunque parte del corpo (in aria o a terra) e il giudice ha decretato il vincitore della prova.

La Corsa termina quando una delle due squadre raggiunge le due vittorie (al meglio di tre prove) o le tre vittorie (al meglio delle cinque prove)

FLYBOX

Ogni squadra deve disporre del flebo che deve essere azionato da un dispositivo meccanico, non elettrico. Le palline rilasciate da tutti i fori del flybox devono compiere un volo libero di non meno di circa 61 cm dal punto di rilascio, in direzione della linea di partenza/arrivo.

Le misure del flybox sono le seguenti: - larghezza non superiore a 61 cm e altezza non superiore a 46 cm dalla superficie inferiore, escludendo l'eventuale dispositivo/materiale antiscivolo e dispositivi per fissarlo all'esterno; - profondità non superiore a 76 cm. La base di appoggio sulla quale sta l'addetto può sporgere oltre i 76 cm; il dispositivo/materiale antiscivolo non può avere altezza superiore a 1 cm;

La forma del flybox, la posizione dei fori lancia palline, la forma della pedana e la sua inclinazione sono libere, purché rispettino i requisiti suesposti.

Per la sicurezza del cane, il flybox deve essere in grado di ammortizzare l'urto delle zampe. A tal fine è necessario che la superficie della pedana sia ricoperta da adeguata imbottitura (gomma, spugna densa, ...), eventualmente in abbinamento ad ulteriori dispositivi ammortizzanti (ad es. pedana flessibile, molle posteriori, ...) La figura seguente è puramente indicativa

