



UISP

sportpertutti

Attività Cinofile

Regolamento Treibball



Definizione di Treibball

Il Treibball è una disciplina ludico-sportiva volta ad incanalare le motivazioni del cane dal punto di vista fisico e mentale, aiutando ad implementare il rapporto cane-conduttore.

Si tratta di uno sport che fornisce al cane molte competenze ed autocontrolli, l'obiettivo è infatti quello di convogliare le palle da Treibball all'interno di una porta dove si trova il conduttore del cane.

REGOLE GENERALI

Ammissione dei partecipanti

Alle competizioni possono accedere tutti i cani che abbiano compiuto i 15 mesi di età, al fine di assicurarsi il corretto sviluppo psicofisico del soggetto. Il cane deve essere in buono stato di salute e non presentare malattie. Non sono ammesse femmine in estro o cani affetti da problemi fisici. Non sono in alcun modo ammessi collari a strangolo o qualsiasi altro strumento di coercizione.

Le prove sono suddivise in classi: principianti ed esperti.

I partecipanti sono suddivisi in categorie a seconda della taglia misurata al garrese:

- categoria standard per i cani sopra i 40 cm al garrese
- mini/piccola taglia per cani sotto i 40cm.

Età cani: (per suddivisione in categorie)

Juniors: da 6 mesi a 2 anni

Cani adulti: da 2 a 7 anni

Cani anziani: da 7 anni e oltre

Organizzazione

L'approvazione dei programmi delle gare è di competenza dell'Ente, al quale devono essere inviati almeno 30 giorni prima della manifestazione.

Sul programma devono essere riportati: i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse; il tipo di categorie e la dotazione degli eventuali premi in denaro o rimborsi spesa; il nome della Segreteria e del Giudice.

Il Giudice ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento.

A lui spetta decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi. Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ostacoli nonché alla compilazione dei grafici dei percorsi stessi. Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova. Il giudice può controllare ogni cane per verificare infortuni, stati di debolezza o qualsiasi malessere che possa rendere rischiosa la sua partecipazione. Di conseguenza, può ammetterlo o escluderlo dalla gara; Il giudice può fermare una partita e fare uscire il cane dal campo quando crede che il cane sia stato allenato sotto pressione, sia sotto stress fisico o se il proseguo della partita potrebbe danneggiare il cane.

Sono inoltre presenti un giudice di linea che si posizionerà sulle fasce laterali e un cronometrista che dà il segnale di inizio e fine partita.

Segreteria di gara: Verifica la regolarità delle iscrizioni da parte dei concorrenti partecipanti e garantisce la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione del monte premi e della sua attribuzione.

Area di gioco e attrezzatura

Le prove possono svolgersi in campi coperti o all'aperto; le dimensioni del campo di gara sono di 30 x 50m e di 15 x 30m per le prove mini. La superficie deve essere piana e garantire un buon attrito sul terreno; il perimetro del campo deve essere delimitato.

I palloni da Treibball hanno dimensioni variabili a seconda della taglia del cane che vanno dai 45 agli 85cm nelle prove standard e dai 25 ai 45cm per le prove di cani di piccola taglia; per entrambe le competizioni possono essere utilizzati 6 o 8 palloni.

I palloni sono posizionati a formare un triangolo al centro del campo con la punta rivolta dal lato opposto della porta, così che il cane possa sbocciare la prima palla di punta consentendo a tutti i palloni di muoversi. Nelle prove standard la base del triangolo si trova a 25m a metà del campo, a 10m di distanza dalla porta; mentre nelle prove mini la base del triangolo si trova a 15m a metà del campo, a 8m di distanza dalla porta. I palloni sono posizionati in modo che la base sia formata da 4 palloni, 3 nel centro e 1 di punta. I palloni sono devono essere morsicati o stinti con le zampe, sono ammesse spinte con muso o petto/spalle. I palloni sono costruiti con materiale resistente e per renderli più stabili possono essere inserite piccole quantità di sabbia.

La porta può essere di rete, di plastica o da calcio che abbia una profondità tale da poter contenere 8 palloni, oppure può semplicemente essere tracciata una linea ben visibile sul suolo. La porta deve essere profonda almeno 1,5m e lunga circa 4m.

Il conduttore può muoversi in una zona ben delimitata definita come zona di conduzione, lo scopo è quello di raccogliere le palle che arrivano all'interno della zona di conduzione e dirigerla in porta. Qualora la palla uscisse dalla zona di conduzione è il cane che la deve guidare all'interno di tale zona così che il conduttore la possa recuperare. E' ammesso anche l'utilizzo di un bastone lungo al massimo 180cm.

Il bastone può essere utilizzato per

- spingere i palloni nella porta, dopo che il cane li avrà avvicinati tra i 55 e i 70 cm. dalla porta
- se una palla rimbalza fuori l'obiettivo per fermarla
- se due palle arrivano all'obiettivo allo stesso tempo può essere utilizzato per bloccare una palla indesiderata e consentire alla palla preferita di entrare per prima
- se la palla rotoli/rimbalzi completamente all'esterno dell'obiettivo, deve essere portato indietro nell'obiettivo dal cane aiutandolo

Il bastone non può essere usato come estensione del braccio per spingere i palloni in porta.

La zona di conduzione si estende dalla parte anteriore a ciascun lato della porta per un totale di 2,5 x 6m. Il conduttore ha la possibilità di muoversi internamente a tale zona per guidare il cane in lontananza, ma non può oltrepassare tale linea ed entrare in campo.

Il conduttore per dirigere il cane può utilizzare la voce, un fischiotto o i gesti, ma il tutto deve avvenire all'interno della zona di conduzione.

Svolgimento ed errori

La durata della prova per ogni team cane-conduttore è di 10minuti.

Il cane deve essere posizionato alla partenza in un tempo limite di 15sec., dopodichè il conduttore può tornare alla porta; a questo punto si dà il via al tempo. Da qui il conduttore manda il cane dalla posizione di partenza (a ore 10) a metà campo dietro alla palla di punta (a ore 12). Il cane posizionato dietro al pallone al vertice può restare in qualsiasi posizione (seduto, a terra, o in piedi). Il tempo viene fermato solo dopo che tutti gli 8 palloni si trovano all'interno della porta e il cane è a terra dietro la linea di porta assieme al conduttore. Se il cane non dovesse fare entrare in porta tutti i palloni entro il termine stabilito di 10 min., la prova è da considerarsi comunque terminata.

E' da considerarsi errore se il cane usa i denti o le zampe per spingere il pallone o se il cane abbaia in modo eccessivo (fatta eccezione per particolari razze).

Penalità

- Il conduttore fa pressione sul cane a gesti o con la voce. (30 secondi aggiunti al cronometraggio)
- Il cane usa la bocca aperta, i denti o le zampe per muovere il pallone. (30 secondi aggiunti al cronometraggio)

- Il cane inizia dalla parte sbagliata dei palloni (alla destra del conduttore, invece che alla sua sinistra). (15 secondi aggiunti al cronometraggio)
- Il conduttore entra in campo, muovendosi in qualsiasi direzione a una distanza superiore a un braccio di lunghezza dalla porta (tra i 55 e i 70 cm.)
- Il pallone finisce fuori dal campo (15 secondi aggiunti al cronometraggio)
- Il cane abbaia eccessivamente (15 secondi aggiunti al cronometraggio)

I giudici dovranno tenere conto di quelle razze in cui l'abbaiare è parte integrante del comportamento in situazioni assimilabili a quelle proposte dal gioco, di conseguenza, dovranno cercare di evitare di penalizzare i cani ingiustamente;

Il team è soggetto a squalifica qualora il cane si manifesti aggressivo, urini o defechi in campo di gara, esca dalla zona di gara o nel caso in cui il conduttore punisca fisicamente o verbalmente il cane.

ALTRE REGOLE

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;

Premi, caramelle e giochi non possono essere usati in gara

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