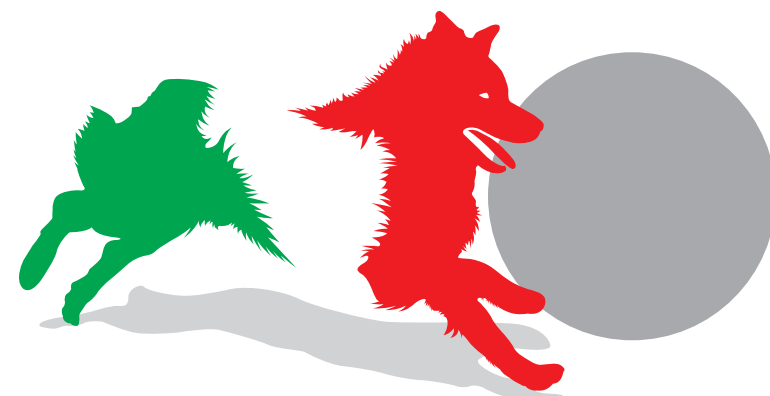




Associazione
Italiana
Treibball® ASD

Regolamento
TREIBBALL
2026



Partecipanti

- Conduttori a partire dai 10 anni*;
- Cani a partire dai 6 mesi.

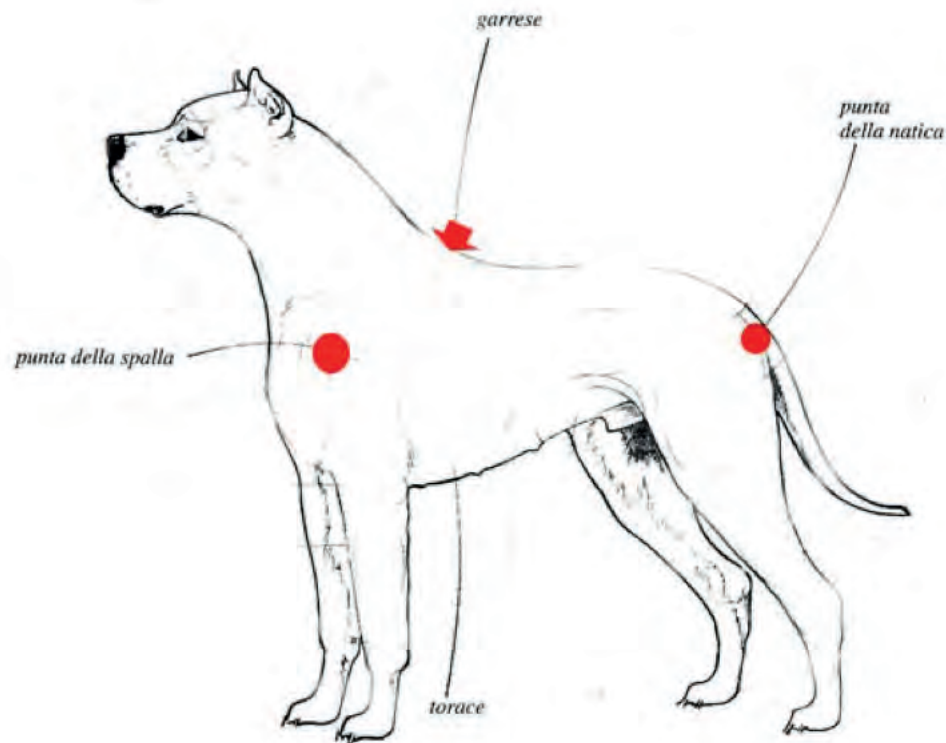
Special Dog:

- Conduttori con disabilità (il conduttore può scegliere se far parte o no della categoria);
- Cani oltre i 10 anni di vita o con disabilità.

Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

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

*In virtù della normativa vigente in materia, i minori di 18 anni devono essere supportati dai genitori nella conduzione del cane in tutte le fasi che prevedono che questo si trovi al di fuori dell'area di gioco.



Taglie cani

- **Standard:** i cani sopra i 40 cm, misurati al garrese
- **Piccola:** i cani sotto i 40 cm, misurati al garrese





Età cani

- dai 6 mesi ai 10 anni;
- Special Dog: Cani di **età avanzata** (oltre 10 anni) o con **disabilità fisica**.

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

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

I punti guadagnati ad un livello superiore prima del completamento del titolo di livello inferiore, non verranno aggiunti allo storico del punteggio relativo al cane.

Sito delle gare

Il campo di gioco dell'Associazione Italiana Treibball ASD richiede le seguenti dimensioni minime:

15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza.

Se il campo non dovesse avere le dimensioni di cui sopra, l'importante è che sia di uno spazio adatto a praticare il gioco.

L'area in cui viene praticato il gioco deve essere dotata di una **superficie antiscivolo** che fornisca una base sicura sia per i cani che per i conduttori.

Una corda, o nastro, o altri divisori adeguati devono delimitare il campo per impedire agli spettatori di accedere all'area di gioco prima, durante e dopo la gara.





Struttura del gioco

Durata del gioco

Il tempo massimo di ogni partita è di **7 minuti**.

Il cronometraggio della partita inizia con il segnale (fischio o “via!”) del cronometrista.

Il conduttore porterà il cane nell'area di partenza dove questo rimarrà seduto o nella posizione *terra* fino a quando il conduttore avrà raggiunto la porta. Dopo il fischio di inizio partita il conduttore invierà il cane dalla posizione di partenza al vertice del triangolo formato dai palloni (il numero varia a seconda del livello).

Il conduttore deve mantenere le mani ai suoi lati fino a quando verrà emesso il segnale di inizio.

I palloni dovranno essere messi in porta entro 7 minuti dal segnale di inizio: il cane può rompere la formazione a triangolo e quando tutti i palloni si troveranno all'interno della porta, il cane verrà messo a *terra* davanti ad essa, all'interno dell'area di conduzione.

A quel punto verrà sancita la fine della partita con un segnale (fischio o “stop!”) di fine gioco e verrà quindi calcolato il tempo totale della partita. Se la durata totale dovesse superare il tempo massimo, il segnale determinerà comunque la fine della partita indipendentemente dal numero di palloni portati nell'obiettivo.

Palloni: dimensioni e il posizionamento

Gioco Taglia Standard

Vengono utilizzati palloni che variano da un diametro di 45 cm a 85 cm, o comunque che siano adatti alla taglia del cane.

Gioco Taglia Piccola

Vengono utilizzati palloni, che variano da un diametro di 25 cm a 45 cm, o comunque che siano adatti alla taglia del cane.

I palloni devono essere di formato adatto alla taglia del cane, ovvero compatibili con l'altezza al garrese.

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

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

I palloni devono essere di colori diversi, oppure chiaramente contrassegnati se sono di colore uguale, per riuscire a identificarli.

I palloni utilizzati in gara devono essere di materiale durevole e possono anche contenere della sabbia per stabilizzarli nella misura di 1 / 8 di tazza per la Divisione Taglia Piccola e 1/2 tazza per la Divisione Taglia Standard.

Palloncini e palle da spiaggia non sono ammessi in gara.

La formazione dei palloni deve essere posizionata centralmente rispetto alla porta nella forma di un triangolo con il pallone al vertice (pallone di picco) posizionato più lontano dall'obiettivo (porta).

I palloni devono essere di dimensione appropriata per essere spostati dal cane con la canna nasale o con la spalla.



Obiettivo - Porta

Per ottenere una porta da calcio (obiettivo) si possono utilizzare una porta da calcetto, dei coni che delimitino l'ingresso, quattro pali con nastro che delimitino l'area o una qualsiasi recinzione in plastica ampia e profonda abbastanza per contenere tutti gli otto palloni (di dimensioni che variano da 25 a 85 cm).

Le porte devono essere di una profondità minima di 1,5 metri e di una larghezza di circa 4 metri, abbastanza profonde per contenere tutti gli otto palloni.

È utile segnare una linea di delimitazione con il gesso in modo che possa essere facilmente visibile a giudici, arbitri, guardalinee e partecipanti.

Area di Conduzione

L'area di conduzione è definita come l'area contenente la porta (obiettivo), e si estende dal fondo della porta **per una profondità di 2,5 metri e una larghezza di 6 metri**.

Un nastro, il gesso o qualsiasi strumento può essere utilizzato per delimitare chiaramente questa zona in modo che sia visibile sia per il conduttore, sia per i giudici.

Il conduttore può muoversi liberamente all'interno di quest'area per dirigere il cane, o per raccogliere i palloni e introdurli nella porta.

Se un pallone rimbalza dall'interno della porta rimanendo all'interno dell'area di conduzione, il conduttore può raccoglierlo e dirigerlo di nuovo in porta. Se il pallone esce dall'area di conduzione, il cane deve recuperarlo e condurlo nuovamente nell'area stessa.

Il pallone per essere preso e messo in porta dal conduttore deve trovarsi all'interno del perimetro che delimita l'area di conduzione. Il pallone è considerato valido (ovvero portato all'interno dell'obiettivo) quando entra nell'area di conduzione.

All'interno dell'area di conduzione si possono utilizzare premi purché non cadano al di fuori del perimetro che la delimita.





Posizione di partenza

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

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

Posizione del conduttore

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

Il conduttore deve stare in prossimità della porta solamente fino al segnale di inizio partita, evitando quindi di trovarsi sui bordi laterali dell'area di conduzione (pena 1 punto di demerito).

Il conduttore può usare un bastone di lunghezza massima di 180 cm., anche se non è obbligatorio averne uno.

Il bastone può essere utilizzato all'interno dell'area di conduzione per:

- Spingere i palloni nella porta, dopo che il cane li avrà portati nell'area di conduzione;
- Se un pallone rimbalza fuori dall'obiettivo (porta), ma non fuori dall'area di conduzione, per fermarlo;
- Se un pallone esce all'esterno dell'obiettivo e deve essere portato all'interno di esso, non uscendo naturalmente dall'area di conduzione.

Il bastone **non** può essere usato come estensione del braccio per spingere in porta i palloni che si trovano fuori dall'area di conduzione.

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

Il cane può usare la bocca aperta per dirigere o guidare il pallone, ma **non può morderlo**.

Il cane **non** è autorizzato a utilizzare i denti o le zampe per spostare il pallone verso la porta.

Il conduttore è autorizzato a posizionarsi all'interno dell'obiettivo e spostarsi all'interno di esso per dirigere il cane, **ma non è a lui consentito uscire dall'area di conduzione e spostarsi all'interno del campo.**

Il conduttore è autorizzato a utilizzare premi all'interno della zona di conduzione.





Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Principiante:

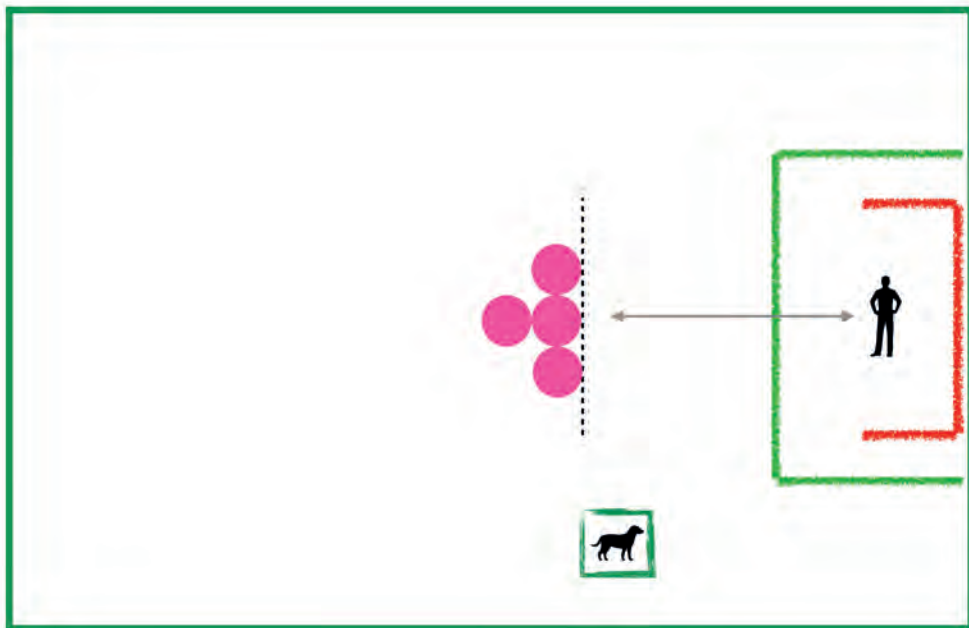
Gioco Taglie Standard:

- Vengono utilizzati **4 palloni**, che variano da un diametro di 45 a 85 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **la linea di fronte**, ovvero il lato del triangolo formato dai quattro palloni rivolto verso la porta, deve essere collocata **a 4 metri dall'obiettivo**.

Gioco Taglie Piccole:

- Vengono utilizzati **4 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **la linea di fronte** dei quattro palloni deve essere collocata **a 3 metri dall'obiettivo**.

Schema livello PRINCIPIANTE



Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale che la renda visibile ai giudici e al conduttore.

Deve essere posizionata a 1 metro sotto la linea di fronte e a 3 metri dal bordo sinistro del campo.

Posizionamento dei palloni: tre palloni sulla linea di fronte e uno di picco posizionato dietro di essi.

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

Ordine dei palloni: i palloni possono essere portati in qualsiasi ordine (quindi non per forza per primo il pallone di picco), ma il cane deve lavorare completamente sotto il controllo del conduttore, non spingendo quindi i palloni autonomamente.

PALLONE DI PICCO: Se il cane come primo pallone porterà PER PRIMO quello di picco avrà 1 punto bonus. Il cane deve partire dall'area di partenza e andare DIRETTAMENTE sul pallone di picco (movimento da sinistra, da ore 10 a ore 12) e lo deve portare DIRETTAMENTE in porta senza andare su altri palloni.

È consentito il riposizionamento del cane una volta che è partito dall'area di partenza e si è posizionato sui palloni, ma non deve aver iniziato a spingere nessun pallone. Il cane deve SEMPRE effettuare la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Se il cane dovesse spingere il pallone di picco e contemporaneamente far entrare in porta altri palloni, non viene decurtato il punto bonus guadagnato.

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

La partita si concluderà quando il cane avrà portato tutti i palloni all'interno della porta e si metterà in posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione.



Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Intermedio:

Gioco Taglie Standard:

- Vengono utilizzati **6 palloni**, che variano da un diametro di 45 a 85 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **la linea di fronte** dei quattro palloni deve essere collocata **a 7 metri dall'obiettivo**.

Gioco Taglie Piccole:

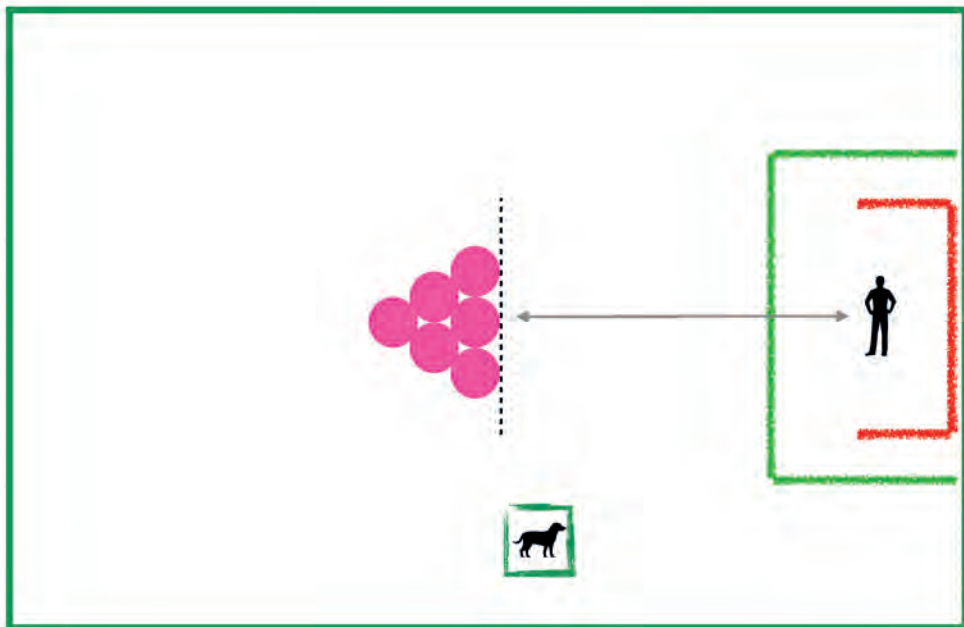
- Vengono utilizzati **6 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **la linea di fronte** dei quattro palloni deve essere collocata **a 6 metri dall'obiettivo**.

Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale che la renda visibile ai giudici e al conduttore. Deve essere posizionata a 1 metro sotto la linea di fronte e a 3 metri dal bordo sinistro del campo.

Posizionamento dei palloni: tre palloni di fronte, due palloni nel centro e il pallone di picco posizionato dietro di essi nel punto più lontano.

Schema livello INTERMEDIO



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro questo tempo il risultato della partita sarà NQ.

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

Il cane deve SEMPRE raggiungere la posizione dietro al pallone di picco, effettuando la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Una volta rotta la formazione di palloni, e quindi dopo che il primo pallone è stato messo in porta, il conduttore dovrà dichiarare il pallone successivo mentre il cane è ancora all'interno dell'area di conduzione.

Il conduttore dovrà indicare, nel momento dell'invio dall'interno dell'area di conduzione, quale pallone vuole far portare dal cane. Se il conduttore non riesce a far portare il pallone dichiarato, e quindi il cane ne porterà un altro, il pallone portato verrà considerato nullo e riceverà un punto di demerito.

I palloni devono essere tutti di colore diverso, e se di colore uguale devono essere contrassegnati in modo che siano facilmente identificabili (esempio: numerazione).

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta, la gara si concluderà solo quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione.

Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi pallone stia entrando nell'obiettivo.

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

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

La partita si concluderà quando il cane avrà portato tutti i palloni all'interno della porta e si metterà in posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione.

La ripresa della partita può essere fatta solo una volta.

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



Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Campioni:

Gioco Taglie Standard:

- Vengono utilizzati **8 palloni**, che variano da un diametro di 45 a 85 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **la linea di fronte** dei quattro palloni deve essere collocata **a 10 metri dall'obiettivo**.

Gioco Taglie Piccole:

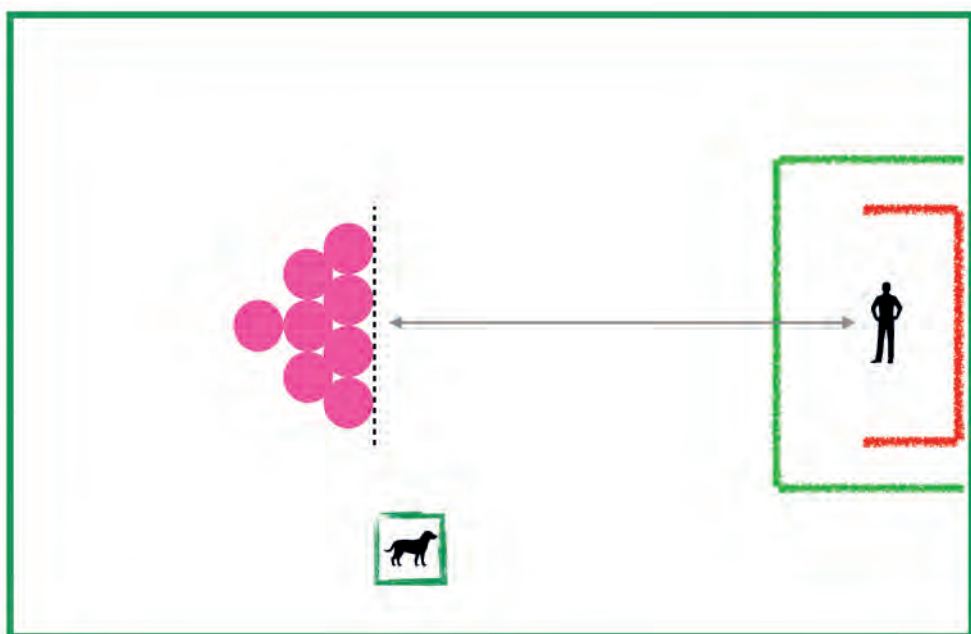
- Vengono utilizzati **8 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **la linea di fronte** dei quattro palloni deve essere collocata **a 8 metri dall'obiettivo**.

Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale che la renda visibile ai giudici e al conduttore. Deve essere posizionata a 1 metro sotto la linea di fronte e a 3 metri dal bordo sinistro del campo.

Posizionamento dei palloni: quattro palloni di fronte, tre palloni nel centro e il pallone di picco posizionato dietro di essi nel punto più lontano.

Schema livello CAMPIONI



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro questo tempo il risultato della partita sarà NQ.

Ordine dei palloni: Prima dell'inizio della competizione, il giudice determinerà l'ordine di chiamata per tutti i cani che competono nel livello Campioni. Determinerà anche l'ordine dei palloni da portare nell'obiettivo, il quale sarà scritto su un cartello posizionato a bordo campo, in modo che sia chiaramente visibile sia per il conduttore che per i giudici. L'ordine dei palloni rimarrà lo stesso per tutte le squadre in gara a questo livello. Il primo pallone deve essere SEMPRE quello di picco.

Il cane deve SEMPRE raggiungere la posizione dietro al pallone di picco, effettuando la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Se il conduttore non riesce a far portare il pallone dichiarato, e quindi il cane ne porterà un altro, quel pallone verrà considerato nullo e riceverà 1 punto di demerito.

I palloni devono essere tutti di colore diverso, e se di colore uguale devono essere contrassegnati in modo che siano facilmente identificabili (esempio: numerazione).

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta, la partita si concluderà solo quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione. Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi pallone stia entrando nell'obiettivo, pena la squalifica.

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

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

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



Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Maestro - partita 1:

Gioco Taglie Standard:

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

Gioco Taglie Piccole:

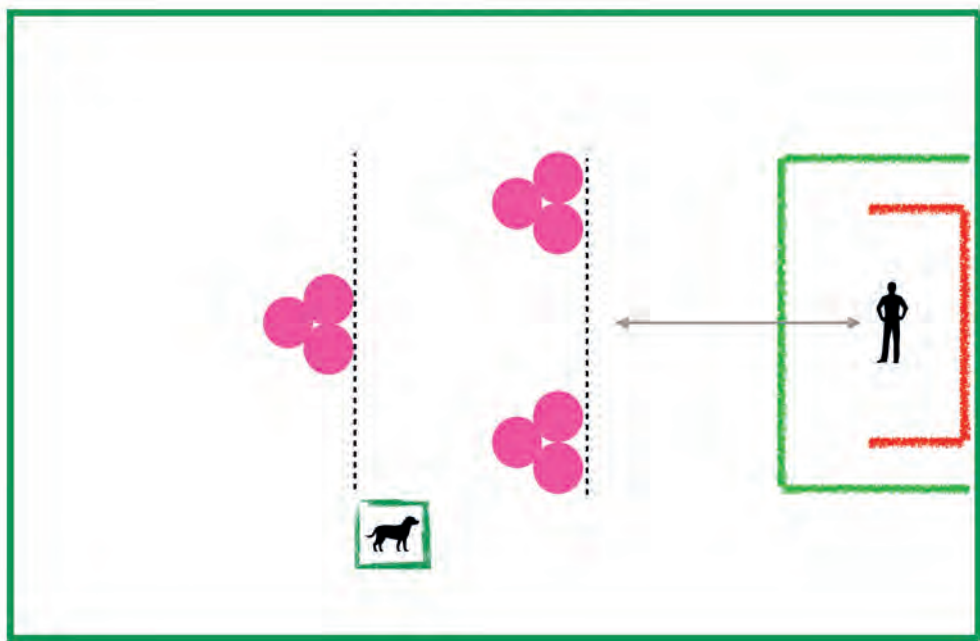
- Vengono utilizzati **9 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: **prima linea** di fronte a **7 metri dall'obiettivo**, **seconda linea** di fronte a **10 metri** dall'obiettivo.

Per entrambe le taglie:

Posizione di partenza: Area di 1x1 mt delimitata con nastro, gesso o altro materiale che la renda visibile ai giudici e al conduttore. Deve essere posizionata a 1 metro sotto la **seconda** linea di fronte e a 3 metri dal bordo sinistro del campo.

Posizionamento dei palloni: tre gruppi di tre palloni, due palloni di fronte e uno di picco per ogni gruppo. Due gruppi di palloni posizionati sulla prima linea di fronte (in corrispondenza della larghezza dell'area di conduzione) e il terzo sulla seconda, centrato rispetto alla mezzeria della porta.

Schema livello MAESTRO I



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro questo tempo il risultato della partita sarà NQ.

Ordine dei palloni: Prima dell'inizio della competizione, il giudice determinerà l'ordine di chiamata per tutti i cani che competono nel livello opzionale Maestro. Il primo pallone deve essere SEMPRE quello di picco del gruppo di palloni sulla seconda linea di fronte. Portati in area di conduzione tutti e tre i palloni del gruppo posizionato sulla linea più distante, il conduttore dovrà far portare al cane, sempre rispettando la priorità del pallone di picco, prima il gruppo di palloni alla sua sinistra, poi quello alla sua destra. L'ordine dei due palloni per ogni gruppo, al di fuori di quello di picco, da inviare in porta, verrà dichiarato dal giudice di gara e sarà lo stesso per tutti i binomi che decideranno di giocare gli schemi del livello opzionale Maestro.

Il cane deve SEMPRE raggiungere la posizione dietro al pallone di picco della linea più lontana dall'area di conduzione, effettuando la traiettoria da ore 10 a ore 12.

Se il conduttore non riesce a far portare il pallone dichiarato, e quindi il cane ne porterà un altro, quel pallone verrà considerato nullo e riceverà 1 punto di demerito.

I palloni devono essere tutti di colore diverso, e se di colore uguale devono essere contrassegnati in modo che siano facilmente identificabili (esempio: numerazione).

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta, la partita si concluderà solo quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione.

Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi pallone stia entrando nell'obiettivo, pena la squalifica.

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

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

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



Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Maestro - partita 2:

Gioco Taglie Standard:

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

Gioco Taglie Piccole:

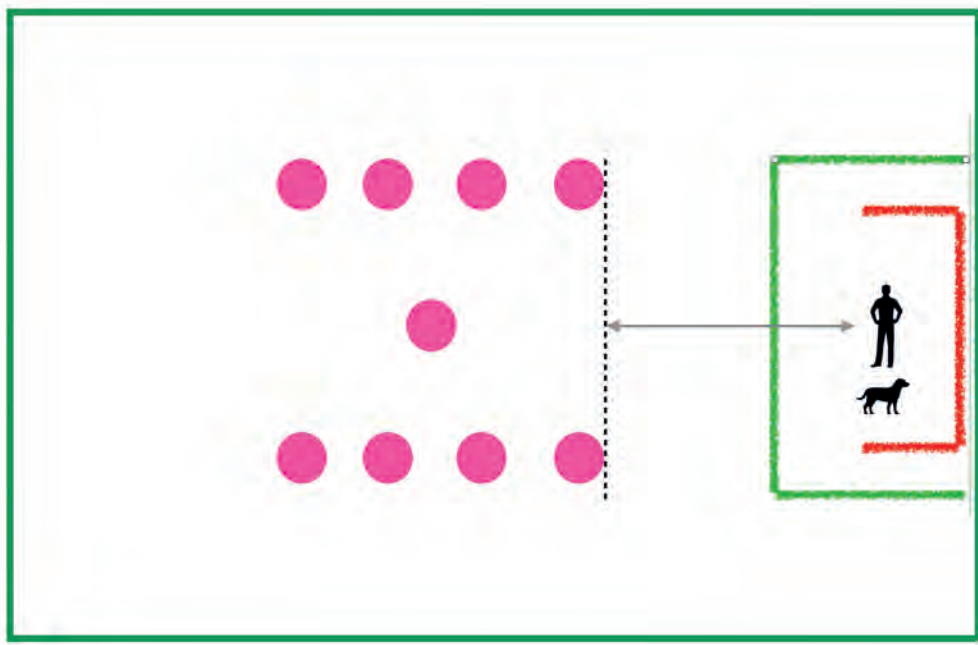
- Vengono utilizzati **9 palloni**, che variano da un diametro di 25 a 45 cm, o comunque adatti al cane;
- Dimensione campo: 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza;
- Distanza: Linea di fronte a **7 metri dall'obiettivo**, distanza tra i palloni 1 metro, il pallone singolo viene posto al centro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

Per entrambe le taglie:

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

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

Schema livello MAESTRO II



Durata del gioco: 7 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro questo tempo il risultato della partita sarà NQ.

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

Se il conduttore non riesce a far portare il pallone nell'ordine corretto, e quindi il cane ne porterà un altro, quel pallone verrà considerato nullo e riceverà 1 punto di demerito.

In questo schema il cane verrà inviato direttamente dall'area di conduzione e non dalla posizione di partenza.

I palloni devono essere tutti di colore diverso, e se di colore uguale devono essere contrassegnati in modo che siano facilmente identificabili (esempio: numerazione).

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta, la partita si concluderà solo quando il cane si metterà nella posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione.

Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi pallone stia entrando nell'obiettivo, pena la squalifica.

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

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

La partita si concluderà quando il cane avrà portato tutti i palloni all'interno della porta e si metterà in posizione *terra* all'interno dell'area di conduzione.

La ripresa della gara può essere fatta solo una volta.

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



Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Maestro 2.0

Dal 2026, per i binomi più competitivi, è stata introdotta una variante sul livello Maestro, ovvero il livello Maestro 2.0.

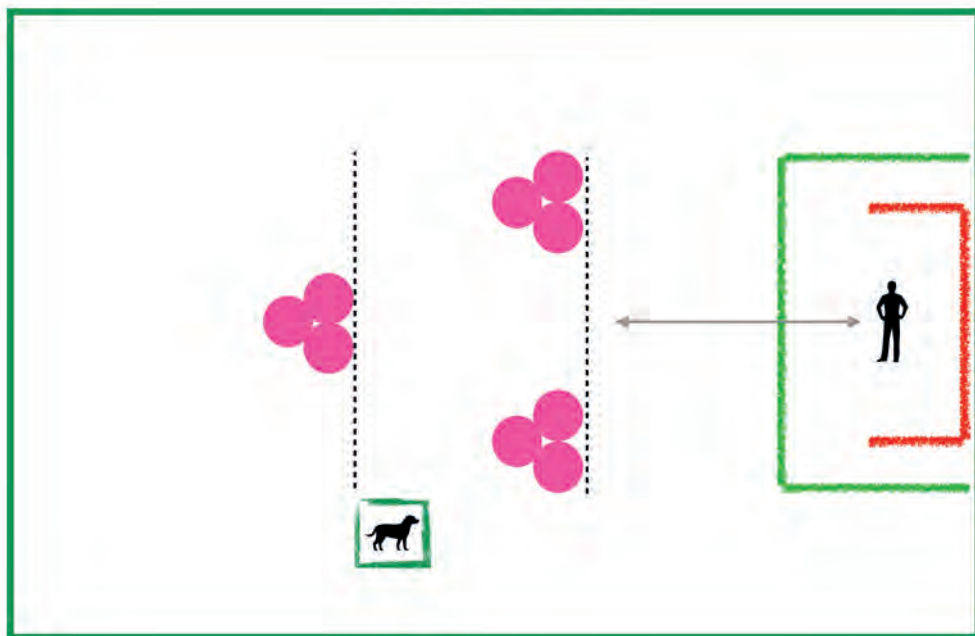
La disposizione dei palloni e le distanze da rispettare nelle due partite sono gli stessi del classico livello Maestro, la variazione consiste nell'ordine dei palloni che il conduttore deve far recuperare dal cane.

Le misure dei palloni e il loro posizionamento in base alla taglia o alle condizioni di salute ed età del cane restano invariate.

Lo scopo del gioco in questo caso è quello di incrementare il livello di difficoltà per i cani più esperti, i quali dovranno dimostrare di avere maggiore concentrazione e capacità di collaborazione con il conduttore.

Schemi livello MAESTRO 2.0

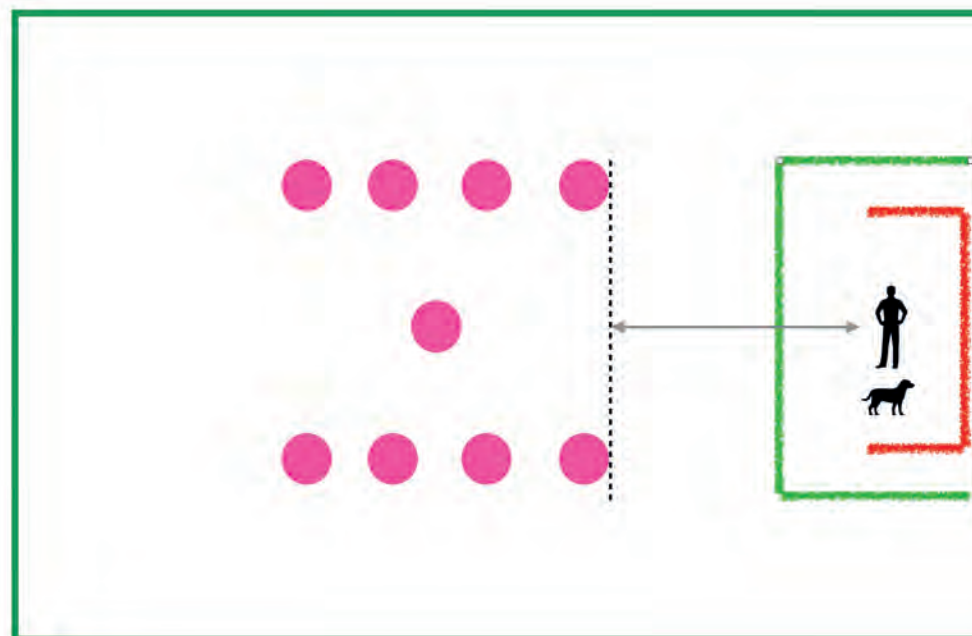
Livello Maestro 2.0 - partita I



I palloni verranno sempre disposti a traingolo, in 3 gruppi di 3, con il vertice rivolto verso il lato opposto all'area di conduzione. 2 gruppi di palloni sono posizionati sulla prima linea di fronte, in corrispondenza delle linee che determinano la larghezza dell'area di conduzione, e il 3° sulla seconda linea di fronte, in posizione centrale rispetto alla mezzeria della porta.

Nel Maestro 2.0 il cane dovrà portare prima il pallone di picco del gruppo più lontano, poi il pallone di picco del gruppo a sinistra, poi quello del gruppo a destra. Successivamente, dovrà completare la partita portando quelle del gruppo di palle più lontano, poi quelle del gruppo a sinistra, e infine quelle del gruppo di palle a destra, sempre partendo dalla palla a sinistra delle due rimanenti del gruppo di palloni.

Livello Maestro 2.0 - partita II



I palloni verranno sempre disposti in due file di quattro palloni distanti un metro l'uno dall'altro, e come distanza tra le due file i riferimenti saranno i limiti laterali dell'area di conduzione. Il nono pallone verrà posto al centro delle due file.

Il cane dovrà portare prima la palla centrale, poi porterà la prima palla a sinistra, poi la prima palla a destra. Procederà quindi portando la seconda palla a sinistra, poi la seconda palla a destra, e così via.

Per prima palla si intende quella più vicina all'area di conduzione, quindi il cane dovrà muoversi dalla fila di sinistra a quella di destra portando prima le palle più vicine, poi quelle più lontane.



Livelli Associazione Italiana Treibball ASD

Livello Special Dog:

Distanza:

- **Principianti:** la linea di fronte dei 4 palloni deve essere collocata a 3 metri dall'obiettivo.
- **Intermedio:** la linea di fronte dei 6 palloni deve essere collocata a 4 metri dall'obiettivo.
- **Campioni:** la linea di fronte degli 8 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.
- **Maestro:** *Partita 1* - la prima linea di fronte dei 9 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo mentre la seconda a 8 metri. *Partita 2* - la linea di fronte dei 9 palloni deve essere collocata a 5 metri dall'obiettivo.

Per entrambe le taglie:

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

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

Durata del gioco: 9 minuti, se tutti i palloni non saranno nell'obiettivo entro questo tempo il risultato della partita sarà NQ.

Ordine dei palloni: Come nei livelli precedentemente descritti.

Punteggio

Il cane e il conduttore devono competere contro il cronometro, completando la partita entro il tempo stabilito e compatibilmente con il livello in cui gioca il binomio. Il punteggio è costituito da punti bonus o demerito.

Ogni punto di bonus o demerito è pari a 30 secondi che vengono aggiunti o sottratti al tempo totale della partita.

La qualificazione è basata sul riportare tutti i palloni nell'obiettivo, entro il tempo stabilito per ogni livello (qualsiasi tempo di gara non superi quello stabilito per livello a cui siano già stati sottratti o aggiunti i bonus o di demerito).

Punti Bonus

Tempo sottratto a quello totale della singola gara

Bonus da 1 punto:

Il cane è inviato dall'area di partenza in senso orario dietro al pallone di picco e lo porta DIRETTAMENTE per primo in porta (solo per il livello **Principianti**).

Bonus da 2 punti:

Solo nei livelli **Intermedio** e **Campioni**: il cane porta i palloni in porta nell'ordine designato uno alla volta senza doppiioni.





Punti di Demerito

Tempo aggiunto a quello totale della singola gara

2 punti di demerito:

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

1 punto di demerito:

- Il cane inizia dal lato sbagliato (alla destra del conduttore invece che alla sua sinistra, oppure entra in area di conduzione prima di posizionarsi dietro al pallone di picco);
- Il conduttore entra in campo, anche solo con un piede, anche se non sta arrivando nessun pallone nell'obiettivo;
- Al segnale di inizio (partenza) il conduttore si trova sui bordi laterali dell'area di conduzione;
- Il conduttore entra in campo, anche solo con un piede, mentre sta arrivando un pallone per agevolarne l'ingresso in porta. Si applica ad ogni pallone;
- Se il conduttore tocca il pallone fuori dall'area di conduzione;
- Se il cane lascia la zona di conduzione durante il riposizionamento dei palloni nel corso di una sospensione, prima che il giudice dia il permesso di riprendere la gara;
- Palloni nulli o errati (livello Intermedio, Campioni e Maestro);
- Il cane lascia la zona di conduzione prima che il conduttore dichiari quale palla deve essere portata (livello Intermedio).

La squalifica scatta se...

- Il cane si comporta aggressivamente nei confronti delle persone;
- Il cane buca il pallone con i denti, anche dopo averlo messo in porta;
- Il conduttore fa pressione sul cane per tre volte;
- Il conduttore punisce fisicamente il cane;
- Il cane, il conduttore o il pallone escono dal campo di gioco durante la partita;
- Il cane evacua in campo, prima, dopo o durante la partita;
- I premi (cibo o giochi) cadono al conduttore o al cane all'interno del campo di gioco o nell'area di Partenza;
- Il conduttore entra nel campo di gioco con entrambi i piedi;
- Se il conduttore cerca di dirigere il cane da una zona che non sia la zona di conduzione;
- Se il tempo massimo di gara viene superato;
- Il conduttore tocca intenzionalmente il cane con il bastone.





Regole aggiuntive

Durante le gare dell'Associazione Italiana Treibball ASD i cani presenti tra il pubblico non possono stare a bordo campo e non devono essere alla portata del campo visivo dal cane che sta gareggiando.

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

Le cagne in calore possono partecipare alla gara, ma per ultime.

Nelle gare all'aperto, in caso di maltempo, il giudice può decidere se sospendere o annullare la gara.

Se un cane durante la sua carriera sportiva all'interno dell'Associazione ha un infortunio (disabilità) oppure con più di 10 anni passerà direttamente alla categoria Special Dog senza rifare tutti i livelli.

Potere discrezionale del giudice

Il **giudice** riconosciuto dall'Associazione Italiana Treibball ASD può **controllare ogni cane per verificare infortuni, stati di debolezza o qualsiasi malessere che possa rendere rischiosa la sua partecipazione**. Di conseguenza, può ammetterlo o escluderlo dalla gara.

Il giudice può fermare una partita e fare uscire il cane dal campo quando crede che:

- a. Il cane sia stato allenato sotto pressione;
- b. Il cane sia sotto stress fisico;
- c. Il proseguo della partita potrebbe danneggiare il cane.

Il giudizio del giudice è insindacabile.

In caso di condizioni ambientali particolari il giudice può apporre delle modifiche per quanto riguarda lo svolgimento della gara.





Struttura Arbitrale

Alle gare dell'Associazione Italiana Treibball ASD prende parte almeno **un giudice riconosciuto più un numero di arbitri variabile da uno a due e un cronometrista. Nel caso non ci fosse la persona disponibile a cronometrare la gara, il ruolo verrà coperto dal giudice.** Il primo arbitro insieme al giudice prende posto sulle linee laterali, parallele alla porta, e ha il compito di seguire il gioco e controllare che il conduttore stia all'interno dell'area di conduzione.

Il secondo arbitro si occupa dei palloni e prende posto sulle linee laterali, per tenere d'occhio il controllo del pallone da parte del cane e i comandi impartiti dal conduttore.

La scelta degli arbitri dovrà ricadere su binomi dell'Associazione Italiana Treibball ASD e potranno essere presenti a rotazione di modo da favorire la partecipazione di tutti al campionato. Il giudice presente in gara non potrà partecipare alla gara come concorrente, a meno che non sia presente un secondo giudice.

I livelli di gara (principianti, intermedi e campioni) potranno essere giudicati da un unico giudice per tutto il campionato oppure da giudici diversi per ogni livello se si tratta di un campionato di più livelli nello stesso giorno. Stessa cosa per le gare pre-campionato.

Se invece si tratta di un campionato a livello singolo (esempio solo principianti) ci potrà essere un giudice unico per tutte le categorie oppure più giudici per categoria (taglie standard, piccole e special dog).

Il cronometrista dà il segnale d'inizio e della fine della durata della partita.

Opzionale: Nel corso della partita il giudice, in collaborazione con gli arbitri, alzerà in aria e mostrerà ai partecipanti qualcosa di visibile (un cartoncino, un fazzoletto o bandana) a indicare:

- **Rosso:** Punto di penalità;
- **Bianco:** Possibile squalifica, giudice e arbitro si consulteranno a fine gara;
- **Blu:** Bonus.





Titolazione

Un titolo AIT (Associazione Italiana Treibball ASD) è costituito dal **punteggio totale guadagnato da ogni binomio nella gara finale di campionato.**

Ogni binomio durante la singola gara effettuerà due partite.

Per ogni singola partita verrà attribuito un punteggio.

La somma dei punteggi delle due partite andrà a costituire il punteggio totale della gara.

Si possono aggiungere gare pre-campionato composte da due partite aperte a tutti in tutta Italia, ma con obbligo di iscrizione all'Associazione Italiana Treibball ASD come binomio. È obbligatorio che siano giudicate da giudici riconosciuti dall'Associazione Italiana Treibball ASD.

I punteggi totali di ogni singola gara (pre-campionato e campionato) verranno sommati e **determineranno la graduatoria del campionato** dell'Associazione Italiana Treibball ASD, **riconosciuto da CSI/Coni.**

Per la classifica del campionato nazionale:

Alla fine del campionato nazionale annuale **chi ha ottenuto la titolazione** (1°, 2° e 3° posto) **passa obbligatoriamente al livello successivo con azzeramento dei punti.**

Chi ha partecipato al campionato nazionale e non ha ottenuto la titolazione, ma ha comunque superato i 12 punti può:

- a) passare al livello successivo con azzeramento punti;
- b) rifare il livello corrente con azzeramento punti.

Il passaggio di livello viene determinato con la partecipazione al campionato.

Per chi partecipa al campionato vengono presi in considerazione solo i punti annuali (gare pre-campionato) e non i punti accumulati (anni precedenti).





Per chi NON partecipa al campionato nazionale:

Chi non partecipa al campionato ma solo a gare pre-campionato, ma che comunque ha superato i 24 punti, può:

- a) passare al livello successivo con azzeramento punti;
- b) rifare il livello corrente con azzeramento punti.

Naturalmente non ottiene nessuna titolazione nazionale.

Per conservare i punti sia delle gare pre-campionato annuali che degli anni precedenti il binomio deve essere iscritto in modo continuativo e regolare all'associazione.

I punti saranno assegnati nel modo seguente (a singola partita):

- 1° miglior tempo a partita = 5 punti
- 2° miglior tempo a partita = 4 punti
- 3° miglior tempo a partita = 3 punti
- dal 4° tempo in poi = 1 punto

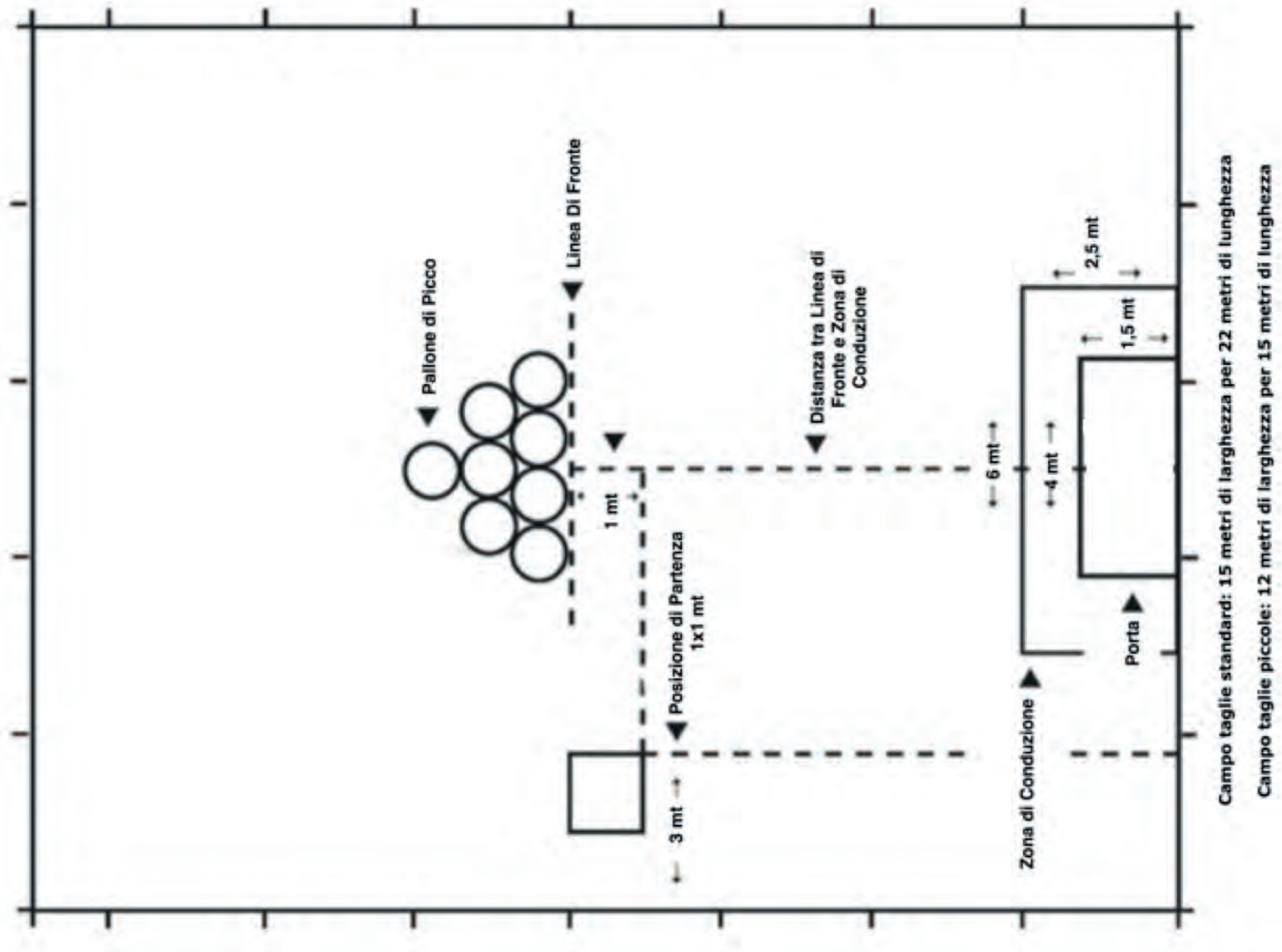
Classi di premiazione Associazione Italiana Treibball ASD:

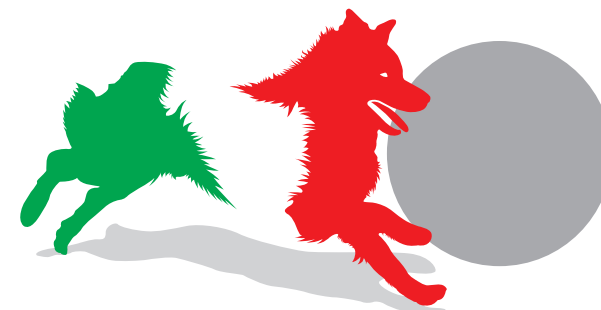
- **Livello Principiante**
- **Livello Intermedio**
- **Livello Campioni**
- **Livello Maestro**

Parità di Punti:

Se durante un campionato, o una gara pre-campionato, ci dovesse essere nella titolazione o nella graduatoria una parità di punti:

- **nelle gare pre-campionato:** la graduatoria si calcola sul tempo (somma delle due partite);
- **nel campionato:** spareggio, una partita determinerà la posizione.





Associazione Italiana **Treibball**® ASD

Sito web: www.treibball-italia.it

E-mail: info@treibball-italia.it

Facebook: Associazione Italiana Treibball

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

Foto di Grazia Iuliano, Alex Thunder
e Nadia Pamploni