



REGOLAMENTO NAZIONALE PER L'ORGANIZZAZIONE DEI TORNEI DI FLYBALL

*approvato dal Consiglio Direttivo del 22 aprile 2016
con il parere conforme della Commissione Tecnica Centrale del 4 maggio 2016*

con modifiche approvate dal:

- *Consiglio Direttivo del 21 novembre 2019;*
- *Consiglio Direttivo del 8 marzo 2021.*

Art. 1 - Disposizioni generali

1. L'Ente Nazionale Cinofilia Italiana (ENCI) organizza e promuove, al fine di valutare le doti caratteriali dei cani, nonché la loro capacità di recepire qualsiasi tipo di addestramento per il loro inserimento nella vita sociale, la disciplina del **Flyball**.
2. L'organizzazione dei tornei è affidata ai gruppi cinofili e alle associazioni specializzate, soci dell'ENCI, denominati nel presente regolamento "Comitati organizzatori".
3. I tornei di **flyball** sono svolti sulla base del presente regolamento nazionale. Questo regolamento corrisponde alle specifiche del regolamento FCI per la parte corrispondente a squadre formate da 4 coppie cane-conduttore, ma aggiunge altre possibilità per favorire la diffusione della disciplina.

Art. 2 - Scopo

Il **Flyball**, disciplina aperta a tutti i cani, ha come fine l'insegnamento al cane di un comportamento controllato e collaborativo. Si tratta di una disciplina ludico-sportiva che favorisce la sua buona integrazione nella società. Questa disciplina implica una buona armonia tra il cane e il suo conduttore e permette lo sviluppo delle attitudini all'invio in avanti, al riporto di oggetti, alla velocità nella corsa, al salto, al richiamo, alla sociabilità.

Art. 3 - Tornei riconosciuti dall'ENCI

Le competizioni di flyball prendono il nome di **Tornei** e prevedono le seguenti modalità:

a) corsa a tempo (corsa di qualificazione)

b) confronto diretto, nel formato

- **Round Robin (RR)**
- **Doppia Eliminazione (DE)**

I Tornei si svolgeranno secondo le modalità riportate nell'**allegato n. 1**

Art. 4 - Condizioni generali di ammissione ai Tornei

1. Possono partecipare ai Tornei di flyball cani di tutte le taglie e razze, come pure cani meticci o senza documenti.
2. L'età minima per partecipare alle competizioni di flyball è di 15 mesi.
3. I partecipanti italiani dovranno possedere il libretto delle qualifiche rilasciato dall'ENCI.
4. Le femmine in calore non potranno partecipare. Se necessario il giudice esaminerà i cani.
5. 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.
6. I cani che portano bendaggi o guaine, per proteggere il polpastrello superiore o per proteggere ferite in corso di guarigione, sono ammessi ai Tornei. Il Giudice deve essere avvisato e può in ogni momento ispezionare il bendaggio.

7. I cani che gareggiano devono essere provvisti di pettorina in stoffa, cuoio o altro materiale morbido, oppure di un collare fisso. Collari aggiuntivi, anche antiparassitari, non sono ammessi.
8. E' vietato trattenere il cane per la pelle.
9. **Squalifica:** nel corso della competizione, un cane che morde o tenta di mordere o attaccare delle persone o dei cani, è escluso per decisione del giudice, da tutte le prove del Torneo, anche se questo si svolge su più giorni.
10. I cani devono essere in possesso di certificato antirabbico in corso di validità.
11. E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto. In nessun modo essi potranno mostrarsi aggressivi verso i cani, i concorrenti e gli aiutanti della stessa o di altre squadre, il giudice, gli assistenti, gli spettatori, i membri del Comitato organizzatore o qualunque altra persona presente al Torneo, dentro e fuori del campo di gara.
12. Atti di brutalità da parte di un conduttore (contro il proprio cane o cane altrui) saranno severamente puniti con squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.
13. Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare le iscrizioni oltre i termini e le modalità previste dalle norme stabilite dall'ENCI.
14. I conduttori italiani devono essere membri di un sodalizio riconosciuto dall'ENCI.
15. I conduttori stranieri devono essere associati ad un Kennel Club riconosciuto dalla FCI.
16. Per ogni squadra, i conduttori non potranno essere diversi da quelli indicati nella scheda di iscrizione.

Art. 5 - Programma dei Tornei

1. Il programma del Torneo comprende una serie di **Corse** le cui modalità di svolgimento sono riportate nell' **Allegato n. 1**.
2. La modalità di svolgimento di un Torneo è decisa dal Comitato organizzatore in accordo con il Giudice, all'interno delle possibilità riportate nell'**Allegato n. 1**.

Art. 6 - Organizzazione di un Torneo

1. I Comitati organizzatori che intendono organizzare un Torneo di Flyball devono:
 - rispondere ai requisiti richiesti dalla normativa generale per le manifestazioni ENCI;
 - procurarsi un terreno cintato di almeno 35 m x 10 m, la cui natura dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore;
 - designare un esperto giudice appartenente all'Albo ufficiale ENCI o appartenente ad un Paese riconosciuto dalla FCI;
 - nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento del Torneo, in particolare due assistenti all'esperto giudice che:
 - a) coadiuvino l'esperto giudice nella valutazione della regolarità dei passaggi e degli scambi;
 - b) riportino la composizione delle squadre che si scontrano nelle varie manches sugli appositi fogli di gara approvati dall'ENCI (**allegato n.4**);
 - c) riportino in maniera ben evidente, nell'apposito spazio dei fogli di gara, l'eventuale tempo limite;
 - d) trascrivano sui fogli di gara l'altezza degli ostacoli che i diversi cani devono saltare, come risulta dalla misura della lunghezza dell'ulna effettuata da un giudice ufficiale ENCI;
 - e) trascrivano l'esito delle singole manches, riportando anche i relativi tempi di corsa, se previsto dall'organizzazione o dal tipo di torneo;
 - predisporre una segreteria funzionante per trascrivere i risultati sui tabelloni di gara approvati dall'ENCI;
 - predisporre un tabellone con l'elenco delle Corse, lo schema delle Corse del torneo (secondo i modelli approvati dall'ENCI), una lista dei cani che sono stati misurati e la corrispondente altezza degli ostacoli da utilizzare;
 - predisporre il campo di gara, segnando con una linea la posizione delle apposite macchinette per il rilascio delle palline (di seguito "flybox"), la posizione delle due corsie di quattro

- ostacoli, la posizione della linea di partenza/arrivo, secondo le misure riportate nell'**allegato n. 2** (e relativo schema), nonché un certo numero di riferimenti relativi alla distanza (in metri) dalla linea di partenza/arrivo;
- mettere a disposizione 2 gruppi di quattro ostacoli regolamentari (4 per corsia) con le caratteristiche riportate nell'**allegato n. 3**;
 - mettere a disposizione un Sistema Elettronico di Giudizio e Misura dei Tempi (Electronic Judging System "EJS"), nei casi in cui il programma del Torneo lo preveda. Un cronometraggio manuale è accettabile al solo fine di definire un *tempo di percorrenza* utilizzabile per la collocazione delle squadre nelle varie divisioni e per l'iscrizione a competizioni successive. *I tempi di percorrenza misurati in assenza di sistema EJS non sono validi ai fini della definizione di qualunque tipo di record.*
2. Il numero minimo di squadre per lo svolgimento di un Torneo è 4 (quattro). Se il torneo è organizzato in Divisioni, il numero minimo di squadre per divisione è 3 (tre).
 3. Se il Torneo è organizzato in Divisioni, la collocazione delle squadre nelle Divisioni sarà effettuata sulla base dei *tempi di percorrenza* delle singole squadre nelle precedenti competizioni. Se non esiste un *tempo di percorrenza* precedente, la collocazione della squadra nelle Divisioni sarà effettuata in base al *tempo limite* comunicato dalla squadra al momento dell'iscrizione o, se il Torneo lo prevede, in base al *miglior tempo realizzato* nelle Corse di qualificazione.
 4. La chiusura delle iscrizioni, accompagnate dal relativo importo, deve pervenire al Comitato organizzatore entro 15 giorni dallo svolgimento del Torneo, con deroga fino a 10 giorni dalla prova con una maggiorazione della tassa d'iscrizione pari al 20%.
 5. Secondo le modalità previste dalle norme generali delle manifestazioni cinofile deve essere redatto il catalogo delle squadre iscritte al Torneo, nel quale sono indicati i dati dei cani partecipanti (nome, data di nascita, numero certificato, marcatura o microchip, conduttore, numero del libretto delle qualifiche, numero tessera ENCI).
 6. Il Comitato organizzatore dovrà essere provvisto di lettore universale di microchip.

Art. 7 – Classificazione delle squadre

1. La lista di classificazione delle squadre sulla base dei *tempi di percorrenza* è detenuta e aggiornata dall'ENCI (o da ente o persona delegata), è fornita al Comitato organizzatore del Torneo ed è comunque resa pubblica.
2. Il *tempo di percorrenza* di una squadra è il minor tempo ottenuto in una manche dalla squadra nelle tre competizioni più recenti.
3. La lista dei tempi di percorrenza non terrà conto dei risultati ottenuti più di sei mesi prima della chiusura delle iscrizioni per quel torneo.

Art. 8 - Giudizi

1. I Tornei di flyball sono giudicati da giudici riconosciuti dall'ENCI, o appartenenti ad un kennel club riconosciuto dalla FCI.
2. Per ogni gara dovranno essere disponibili un giudice e due assistenti.
3. Le modalità di giudizio sono riportate nell'**allegato n. 6**.
4. Tutti i giudizi sono inappellabili.
5. Risultati e classifiche saranno riportati sugli appositi fogli di gara approvati dall'ENCI.
6. I fogli di gara sui quali segnare i risultati e le classifiche sono riportati negli **allegati n. 4, 4A e 4B**.

Art. 9 - Titoli

1. Ogni anno l'ENCI organizza un torneo per l'assegnazione del titolo di **Campione Italiano di Flyball**. Tale titolo è assegnato alla **squadra** vincitrice del torneo.

Se il torneo è organizzato in Divisioni, il titolo di Campione viene assegnato alla squadra vincitrice della rispettiva Divisione (**Campione Italiano di Flyball, Divisione ...**).

2. L'assegnazione dei titoli avviene alle seguenti condizioni:

- competano effettivamente almeno 4 squadre (o 3 squadre per Divisione, se il Torneo le prevede);

- i fogli di gara siano correttamente compilati e firmati dal giudice;

- sia utilizzato un sistema EJS conforme alle specifiche riportate nell'**allegato n. 7**.

3. La coppa o targa assegnata deve riportare la scritta

Campione Italiano di Flyball 20...

Divisione ...

e il relativo costo è a carico dell'ENCI. Altri premi possono essere attribuiti dall'organizzazione del Torneo alle squadre partecipanti.

Art. 10 - Disposizioni finali

Per quanto non previsto nel presente regolamento, si applicano le norme generali per le manifestazioni cinofile.

Allegato n. 1

Regolamento dei Tornei e delle corse di flyball

1. 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.**

I tornei si basano sullo svolgimento di più Corse, ciascuna composta da più manches, secondo queste possibilità:

- 1 Corsa = 3 manches
- 1 Corsa = 5 manches
- 1 Corsa = meglio di 3 manches (la squadra che vince due manches vince la Corsa)
- 1 Corsa = meglio di 5 manches (la squadra che vince tre manches vince la Corsa)

1a) 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 EJS 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 devono svolgersi cinque manches, ed il tempo di corsa assegnato alla squadra sarà il migliore dei cinque tempi registrati. Se nessuna delle cinque 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.

1b) Confronto diretto

Il confronto diretto rappresenta 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:

- A. Torneo Round Robin (RR)**
- B. Torneo a Doppia Eliminazione (DE)**

A. Torneo Round Robin (RR)

Un Torneo Round Robin è un Torneo nel quale ogni squadra compete contro tutte le altre squadre della stessa Divisione.

- a) Ogni squadra in gara ottiene 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
- b) Il punteggio totale di ogni squadra si ottiene sommando tutti i punti ottenuti nelle singole manches contro le altre squadre.
- c) Il Comitato organizzatore può decidere di far svolgere il Torneo sotto forma di Doppio Round Robin, al fine di dare maggiori opportunità di gareggiare ad ogni squadra.
- d) Vince il Torneo la squadra che totalizza il maggior punteggio.
- e) A parità di punti:
 - se viene utilizzato il sistema EJS, vince la squadra che ha realizzato il minor tempo; a parità di tempo si considera il secondo miglior tempo e così via;
 - in assenza di sistema EJS, *non è ammesso basarsi sui tempi del cronometraggio manuale*, e vince la squadra che ha vinto lo scontro diretto.

Round Robin 4 Squadre		Round Robin 5 Squadre		Round Robin 6 Squadre		Round Robin 7 Squadre	
<i>Cors a n.</i>	<i>squadr e</i>	<i>Cors a n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Cors a n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>
1	4 vs 1	1	5 vs 2	1	2 vs 3	1	1 vs 4
2	2 vs 3	2	4 vs 1	2	6 vs 1	2	2 vs 5
3	1 vs 3	3	3 vs 5	3	4 vs 5	3	3 vs 6
4	4 vs 2	4	2 vs 4	4	3 vs 6	4	7 vs 4
5	3 vs 4	5	1 vs 3	5	4 vs 2	5	1 vs 5
6	1 vs 2	6	4 vs 5	6	5 vs 1	6	2 vs 6
		7	2 vs 3	7	2 vs 6	7	3 vs 7
		8	5 vs 1	8	1 vs 4	8	1 vs 3
		9	3 vs 4	9	5 vs 3	9	5 vs 7
		10	1 vs 2	10	6 vs 4	10	2 vs 4
				11	2 vs 5	11	6 vs 1
				12	3 vs 1	12	3 vs 5
				13	5 vs 6	13	7 vs 2
				14	4 vs 3	14	4 vs 6
				15	1 vs 2	15	7 vs 1
						16	2 vs 3
						17	4 vs 5
						18	6 vs 7
						19	3 vs 4
						20	5 vs 6
						21	1 vs 2

Per i vari formati è utile tener conto dei seguenti tempi *minimi* di svolgimento:

RR 4 squadre: 1 h

RR 5 squadre: 1 h 20 min

RR 6 squadre: 2 h 10 min

RR 7 squadre: 3 h

A questo va aggiunto il tempo necessario per la corsa a tempo (circa 10 minuti per squadra, compreso il riscaldamento).

Gli schemi per il Torneo Round Robin sono riportati nell'**Allegato 4A**.

B. Torneo a Doppia Eliminazione (DE)

- Le Corse sono normalmente basate sul meglio di 3 o 5 manches.
- Negli schemi di gara che seguono, la squadra che si trova in alto nel tabellone corre nella corsia di sinistra.
- Nella preparazione del tabellone di gara, l'ordine delle squadre sarà stabilito sulla base dei tempi di percorrenza delle varie squadre.
- Nel Torneo a DE, la squadra vincente avanza nel tabellone, mentre la squadra sconfitta rientra nella parte bassa del tabellone e può continuare a gareggiare. Alla seconda sconfitta la squadra è eliminata.

Gli schemi per il Torneo a DE sono riportati nell'**Allegato 4B**.

2) Composizione delle squadre

Le squadre possono essere formate da cani di varie altezze.

Per agevolare la diffusione della disciplina e la più ampia partecipazione ai Tornei di flyball, sono ammesse ai Tornei nazionali anche squadre composte solamente da 2 o 3 coppie cane-conduttore.

- a) La composizione della squadra è così stabilita:
 - n. 2 coppie cane-conduttore per la Divisione 2
 - n. 3 coppie cane-conduttore per la Divisione 3
 - n. 4 coppie cane-conduttore per la Divisione 4. Queste squadre possono iscrivere uno/due cani (con i rispettivi conduttori) come sostituti.
 - n. 1 addetto al flybox
 - n. 1 trainer o capitano (facoltativo)
 - n. 2, 3 o 4 aiutanti (facoltativi), per raccogliere palline disperse, raddrizzare salti abbattuti, o assistere la squadra in altro modo, purché ciò non interferisca né con il Giudice, né con la squadra opposta, né rappresenti assistenza ai cani o violazione delle regole di gara.
- b) Ogni squadra deve avere due, tre o quattro cani che corrono in ogni manche, con un massimo di due cani sostituti in attesa solo per le squadre da 4. I sostituti (riserve) 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 e all'assistente prima dell'inizio della manche, in caso contrario la manche è persa. Le due riserve devono stare fuori dal ring e non possono partecipare al riscaldamento.
- c) La partecipazione di tutti i cani della squadra, compresi i sostituti, deve essere confermata prima della prima Corsa del Torneo o della Divisione. Quando le Corse del Torneo (o della Divisione) sono iniziate, la composizione della squadra non è più modificabile.
- d) La squadra partecipante alla competizione deve avere con sé la seguente dotazione:
 - flybox e flybox di riserva o altro immediatamente disponibile (con le caratteristiche riportate nell'**allegato n. 5**);
 - 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.

3) Divisioni

- b) Al fine di permettere la massima partecipazione e la diffusione della disciplina, i Tornei di flyball sono organizzati in **Divisioni**, all'interno delle quali si confrontano squadre composte dallo stesso numero di coppie cane-conduttore e con caratteristiche di velocità simili.
- c) Il numero minimo di squadre per Divisione è 3 (tre), il numero massimo è 7 (sette). Se vi sono più di 5 squadre la Divisione si può sdoppiare e così via (es. squadre di due: Divisione 2A, Divisione 2B, ...). Il numero di squadre nelle divisioni sdoppiate è deciso dal Giudice (es. Divisione con 7 squadre: 4 squadre nella Divisione A, 3 nella Divisione B o viceversa).
- d) Per favorire la partecipazione di tutte le squadre iscritte al Torneo, se non vi sono 3 (tre) squadre per formare la divisione, possono essere accettate Divisioni con solo 2 (due) squadre. In questo caso, le due squadre si affronteranno tre volte. **Questa disposizione non è applicabile per lo svolgimento del Campionato Italiano.**
- e) Il Giudice decide la composizione delle Divisioni sulla base dei tempi di percorrenza e del numero di squadre.
- f) Per agevolare l'organizzazione del Torneo il Giudice, sentiti i capitani delle squadre, può dividere una o più squadre con 3 o 4 coppie cane-conduttore formando squadre con un numero minore di coppie.
- g) Per favorire la diffusione della disciplina è ammessa la partecipazione di conduttori con 2 cani (naturalmente in squadre differenti e in Divisioni differenti, salvo che nelle squadre di 4 cani, dove uno dei due cani è un sostituto, dal momento che lo stesso conduttore non può competere contemporaneamente con due cani).

5. Misurazioni dei cani

a) Per stabilire l'altezza degli ostacoli che il cane deve saltare, deve essere considerata la lunghezza dell'ulna (norme FCI 2015) (misurata dal gomito all'osso pisiforme, con il piede tenuto ad angolo retto).

Le modalità di misura della lunghezza dell'ulna sono illustrate nell'**Allegato 8**.

L'altezza degli ostacoli si stabilisce in base alla tabella seguente:

Lunghezza ulna Fino a cm	Altezza ostacoli cm
10,00	15,0
11,25	17,5
12,50	20,5
13,75	22,5
15,00	25,0
16,25	27,5
17,50	30,0
oltre	32,5

Se la lunghezza dell'ulna corrisponde esattamente al limite, si utilizzerà l'altezza del salto minore (es. la lunghezza dell'ulna 12,5 cm fa saltare a 20,0 cm, lunghezza di 12,6 fa saltare a 22,5 cm).

Al fine di favorire la più ampia partecipazione, le squadre di **veterani** (definite come squadre con l'età media dei cani uguale o superiore a 8 anni – calcolando solo anni interi) sono autorizzate a saltare 10 cm in meno di quanto previsto dalla misurazione dell'ulna.

I cani che saltano meno di 32,5 cm possono essere misurati dal Giudice della gara prima dell'inizio delle Corse del Torneo;

- b) se il Giudice verifica che la squadra non salta almeno all'altezza minima definita dalla misura dei cani, nel formato Round Robin sarà dichiarata perdente in tutte le manches vinte saltando all'altezza non corretta. Nel formato a Doppia Eliminazione la squadra sarà esclusa dalla competizione;
- c) il Giudice può misurare un cane in ogni momento. Quando un cane è stato misurato, il Giudice non ha nessun obbligo di rimisurarlo;
- e) se un cane è rimisurato e il Giudice decide che ha commesso un errore nella misura precedente, la squadra non sarà penalizzata in alcun modo, ma dovrà saltare all'altezza corretta per tutte le manches successive;
- f) ogni protesta relativa all'altezza degli ostacoli deve essere verbalizzata entro 30 minuti dalla fine della manche in questione;
- g) le misure dei cani sono aperte all'osservazione del pubblico, che non deve intralciare l'opera del Giudice;
- h) nell'area di misura è ammesso un solo conduttore per cane;
- i) l'area di misura è definita dal Giudice;
- l) le misure di altezza devono essere registrate e firmate dal Giudice. Una copia del foglio di misura deve essere esposta a fianco del tabellone di gara per la visione da parte dei partecipanti al Torneo. Se vi sono più Giudici che misurano, l'altezza definita e registrata da uno dei Giudici diventa l'altezza ufficiale degli ostacoli per quel Torneo;
- m) Quando un cane è misurato alla stessa altezza da due giudici differenti, e l'altezza dei salti è stata registrata, il cane non deve essere più rimisurato.
- n) L'ENCI può definire un sistema di registrazione dei cani, nel quale risulti l'altezza degli ostacoli che il cane deve saltare, stabilita in seguito ad opportune verifiche ufficiali. In questo caso il cane è esentato dalle misure successive.

6. Regole di gara

a) Forfait

- Se al momento di iniziare la Corsa una squadra è in ritardo per più di cinque minuti, mentre tutti gli altri sono pronti, il Giudice può dichiarare il forfait della squadra. Il Giudice può decidere se applicare o no la regola, dal momento che lo scopo è quello di evitare eccessivi ritardi nello svolgimento del Torneo, e di rispettare gli altri concorrenti e gli spettatori.
- Le squadre che vincono per forfait devono correre il numero minimo di manches richieste per qualificarsi ed ottenere punti nel Round Robin o per avanzare nelle competizioni a Doppia Eliminazione. Se non vi sono altre squadre disponibili per competere, la squadra correrà senza una squadra contrapposta.
- Se la squadra si ripresenta ancora in ritardo sul campo di gara, il Giudice può decidere di squalificarla per quel Torneo.

b) Riscaldamento

- L'organizzazione decide quanto tempo dedicare al riscaldamento e alla formazione della squadra. Generalmente un tempo di 3 minuti è sufficiente, ma il comitato organizzatore può scegliere un tempo differente, allo scopo di accelerare lo svolgimento della manifestazione.
- Al di fuori del periodo di tempo concesso per il riscaldamento, non si può effettuare un allenamento o addestramento sul campo di gara durante tutto lo svolgimento del torneo. L'addestramento sul campo di gara durante la competizione porta al forfait della squadra in quella manche.
- Quando l'ingresso sul campo di una squadra è ritardato per cause di forza maggiore (ad es. è ancora presente la squadra della precedente Corsa), il riscaldamento non potrà cominciare prima che entrambe le squadre siano presenti contemporaneamente sul campo di gara. La squadra già presente e in attesa può posizionare il flybox e regolare l'altezza degli ostacoli.
- E' permesso allenarsi fuori del campo di gara, purché questo non crei problemi alle altre squadre, o non rechi disturbo alle squadre che si affrontano sul campo di gara.

c) Altezza degli ostacoli

- L'altezza minima degli ostacoli è di 15,0 cm e la massima di 32,5 cm. L'altezza varia ad intervalli di 2,5 cm, e viene calcolata in base alla tabella riportata al punto **5 a**. L'altezza possibile degli ostacoli è quindi: 15,0 - 17,5 - 20 - 22,5 - 25 - 27,5 - 30 - 32,5 cm.

L'altezza degli ostacoli tiene conto dello spessore della mousse di protezione posta sulla parte più alta dell'ostacolo (generalmente 1 cm).

La verifica dell'altezza degli ostacoli va effettuata su una superficie piana. La tolleranza sull'altezza degli ostacoli è di 0,5 cm.

L'altezza degli ostacoli per l'intera squadra è determinata dal cane più piccolo che effettivamente partecipa nella manche, misurata come precedentemente indicato.

L'altezza degli ostacoli è regolata al valore corretto prima dell'inizio della manche dai componenti della squadra o dagli aiutanti. Se si cambia un cane e cambia l'altezza degli ostacoli, questa va regolata prima di riprendere la manche.

d) La manche

1) Cani partecipanti

- In ogni manche il numero di cani della stessa squadra che possono partecipare è quello previsto dalla Divisione (due cani in Divisione 2, tre cani in Divisione 3 e quattro cani in Divisione 4).
- 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. In questo caso tutti i cani della squadra che prenderanno parte alla manche devono essere presenti nelle immediate vicinanze, al fine di non interrompere la continuità della Corsa.

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

2) *Svolgimento della manche*

- Ogni cane che compete in quella manche 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.

3) *Partenza*

- Il segnale di partenza sarà o un segnale visivo o un segnale acustico o una combinazione di entrambi. Ogni segnale di partenza sarà preceduto da un minimo di due segnali chiari, ognuno della durata di un secondo. Il primo cane non può attraversare la linea di partenza con qualunque parte del suo corpo prima che inizi il cronometraggio della manche.
- 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 cronometraggio (**falsa partenza**), l'assistente o il Giudice segnala la penalità. Quando una squadra fa una falsa partenza, il primo cane dovrà ripetere dopo il passaggio degli altri cani della squadra.
- Prova di partenza: solo per le prime due Corse del Torneo, dopo l'ingresso della squadra nel ring, è possibile chiedere al giudice una partenza di prova, prima che sia finito il periodo di riscaldamento. La partenza di prova avrà luogo subito dopo la fine del riscaldamento e prima della prima manche della Corsa. Solo un cane per squadra può effettuare una partenza di prova e non è permesso alcun dispositivo di aiuto in questa fase.

4) *Malfunzionamento del flybox*

L'addetto al flybox deve segnalare al Giudice il malfunzionamento, ponendosi in piedi davanti al flybox, oppure incrociando le braccia sopra la testa formando una "X", e il Giudice fermerà la manche. Se il Giudice, dopo averlo esaminato il flybox, 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. Se il malfunzionamento si ripete (anche se del flybox di riserva) la squadra perde tutte le manches di quella Corsa.

5) *Sporcare*

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).

Se il cane sporca in campo dopo la fine della corsa, la squadra perderà la prima manche della corsa successiva.

6) *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.
- Se il Giudice ritiene che l'addetto al flybox abbia violato qualcuna di queste regole, la squadra può perdere la manche.
- L'addetto al flybox deve restare in posizione fino a quando il Giudice non decreta la fine della manche.

- 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, senza palline in vista.

7) Aiutanti in campo

Al di là della linea di partenza/arrivo è ammessa la presenza di aiutanti (per es. allo scopo di incitare i cani o recuperare palline perdute) purché non intralcino il regolare svolgimento della gara e non impediscano al Giudice di osservare adeguatamente la competizione.

Per ogni squadra il numero massimo di persone in campo è di 6 per squadre da 2, 8 per le squadre da 3 e 10 per le squadre da 4. Di queste, il numero massimo di persone che possono stare alle spalle degli aiutanti del giudice è 2 per osservare il passaggio dei cani, prendere i tempi e appunti, senza che questo interferisca con la funzione degli assistenti. Non possono intervenire in alcun modo nella valutazione della regolarità dei passaggi. In caso di problemi il giudice può invitarli ad uscire e se il problema persiste può dichiarare persa la manche per quella squadra.

Nessun'altra persona, oltre al conduttore, può assistere il cane nel lanciarsi sul percorso. Un'altra persona può aiutare a recuperare il cane nell'area di uscita e ad incitare il cane prima della partenza, sempre nel limite del numero massimo di persone ammesse sul campo. Non è permesso guidare il cane verso i salti o correre a fianco del cane mentre corre, anche se la persona è fuori dal ring. Se si verifica una prima volta il giudice darà un avvertimento, ma alla seconda volta la squadra perderà la manche.

8) Interferenza

E' intesa come un ostacolo al normale svolgimento della gara per i cani dell'altra squadra. L'interferenza può verificarsi nella corsia di gara, nell'area circostante o nell'area dove i cani si preparano a partire.

- Se un cane o un membro di una squadra o un aiutante interferisce con la squadra opposta durante una manche, la squadra che interferisce perde la manche.
- Se il cane raccoglie una pallina perduta nell'area dell'altra squadra, senza intralciare lo svolgimento della manche, non commette interferenza.
- Se un fattore esterno al terreno di gara, non attinente allo svolgimento della manche o alle due squadre in competizione, interferisce con una squadra, la manche deve essere ripetuta. In questo caso le due manche saranno considerate come una sola.
- In caso di interferenza, il Giudice assegnerà la vittoria con Nessun Tempo (NT) alla squadra che l'ha subita.

9) 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.

10) Situazioni di pericolo

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.

11) 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 EJS o dall'assistente o dal Giudice di gara. In assenza del sistema elettronico, l'assistente 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;
- assistenza 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. E' ammesso attraversare la linea di partenza/arrivo solamente per raddrizzare un salto o raccogliere una pallina perduta.

L'attribuzione di una penalità è segnalata visivamente dagli assistenti o dal Giudice stesso.

E' responsabilità dei componenti della squadra osservare tali segnali e far ripetere il percorso al cane.

12) Ostacoli abbattuti

Se durante il percorso il cane fa cadere un ostacolo non vi è penalizzazione, purché l'ostacolo sia superato da tutti i cani come se fosse in posizione corretta.

- Il conduttore e/o l'aiutante può intervenire per ripristinare l'ostacolo stesso senza però intralciare in alcun modo il normale svolgimento della manche e senza aiutare in alcun modo il cane.
- Se l'ostacolo viene lasciato abbattuto, tutti i cani che seguono devono comunque effettuare il salto come se l'ostacolo fosse in posizione corretta. Le stesse considerazioni si applicano nel caso in cui una pallina rimanga nel percorso.
- Se l'ostacolo abbattuto è in posizione tale da configurare una situazione di pericolo per i cani successivi, il Giudice interromperà la manche e la farà ricominciare dopo che l'ostacolo è stato rimesso in posizione.
- Se è in funzione il sistema EJS, non è possibile per nessuna ragione attraversare la linea di partenza/arrivo all'interno dello spazio tra le fotocellule. Se questo avviene, il cane deve ripetere il percorso.

13) Conclusione della manche

Vince la manche la squadra che per prima completa con successo il percorso. La manche 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 manche.

14) Definizione del vincitore

- In ogni manche, la squadra vincente è quella che termina per prima il percorso con tutti i cani.
- Quando si usa un sistema EJS, la squadra vincitrice di una manche incerta si stabilisce dal confronto dei tempi di percorrenza cronometrati. Differenze nei tempi di percorrenza minori di 1/100 di secondo portano alla parità.
- In caso di giudizio manuale (per assenza o difetto del sistema EJS), la decisione dei due assistenti e del Giudice deve essere basata sul giudizio visivo, *non sul tempo eventualmente cronometrato*. Nel caso che i due assistenti di linea non siano in accordo starà al Giudice, dopo averli consultati, valutare se attribuire la vittoria ad una squadra o dichiarare parità.

15) Conclusione della Corsa

La Corsa termina quando una delle due squadre raggiunge le due vittorie (al meglio di tre manches) o le tre vittorie (al meglio delle cinque manches), oppure quando è stato effettuato il numero di manches previste, secondo quanto stabilito dall'organizzazione per quel Torneo.

e) Tempo limite

- Il tempo limite si applica solo alle Divisioni con squadre da 4.

- Il tempo limite della Divisione è stabilito togliendo 0,5 secondi al minor tempo realizzato dalle squadre collocate in quella Divisione (se questo è minore o uguale a 20 secondi) oppure togliendo 1,0 secondo se è più alto di 20 secondi.
- Se una squadra realizza un tempo minore del tempo limite per la Divisione, essa trasgredisce il tempo limite e perde la manche, qualunque sia la prestazione dell'altra squadra. Sul foglio di gara sarà annotato NESSUN TEMPO (NT).
- Nella Divisione più veloce il tempo limite non esiste.
- Se entrambe le squadre realizzano un tempo inferiore al loro tempo limite, entrambe le squadre perdono la manche.
- Quando una squadra realizza un tempo inferiore al tempo limite e l'altra squadra non termina la manche, entrambe le squadre perdono la manche.
- Se la Corsa è terminata e solo dopo il Giudice o gli assistenti si accorgono che è stata violata la regola del tempo limite, la squadra vincente che ha violato la regola è dichiarata perdente in quella manche. Se dopo la variazione il risultato della Corsa è incerto (parità), le due squadre devono disputare altre manches per completare la Corsa.

h) Clean Time (CT)

Clean Time è il tempo netto impiegato dai quattro cani della squadra che hanno preso parte alla manche in assenza di errori, senza il ritardo in partenza e i tempi morti degli scambi. Una squadra che raggiunge un CT che è più di 0,5 secondi più veloce del tempo limite, perderà la manche se questo principio è applicato in quel Torneo.

i) Risultati

E' compito dell'organizzazione esporre al più presto i risultati delle singole manche, con l'indicazione della squadra vincitrice e del miglior tempo di ogni squadra.

Allegato n. 2 Disposizione del campo di gara

1. Fondo

- a) La natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore.
- b) Il Comitato organizzatore deve provvedere affinché sulle corsie di gara, al flybox e alla partenza vi sia un fondo non scivoloso.
- c) Se le corsie di gara sono poste su fondo duro o su moquette (come succede normalmente nelle competizioni al chiuso), per evitare bruciature e lesioni ai polpastrelli le corsie devono essere ricoperte di materiale antiscivolo per una larghezza non inferiore a 45 cm su ogni lato del centro della corsia, dal punto di partenza fino all'ultimo ostacolo prima del flybox. Dall'ultimo ostacolo fino al flybox il materiale antiscivolo deve coprire preferibilmente un'area di larghezza non minore di 2 m.

2. Barriere

Il Comitato può provvedere un pannello alto circa 60 cm, posto a non meno di 1,5 m dalla base anteriore del flybox, disposto in modo da impedire che eventuali palline perse rotolino troppo lontano, ma senza che questo impedisca la corretta osservazione del flybox e impedisca la vista agli spettatori.

Un pannello di alto circa 60 cm deve essere posto tra i due flybox, fino alla linea di posizionamento, al fine di rendere minime le interferenze.

3. Misure del percorso

Le misure riportate sono ricavate dalle misure in pollici del regolamento internazionale, arrotondate a due cifre decimali.

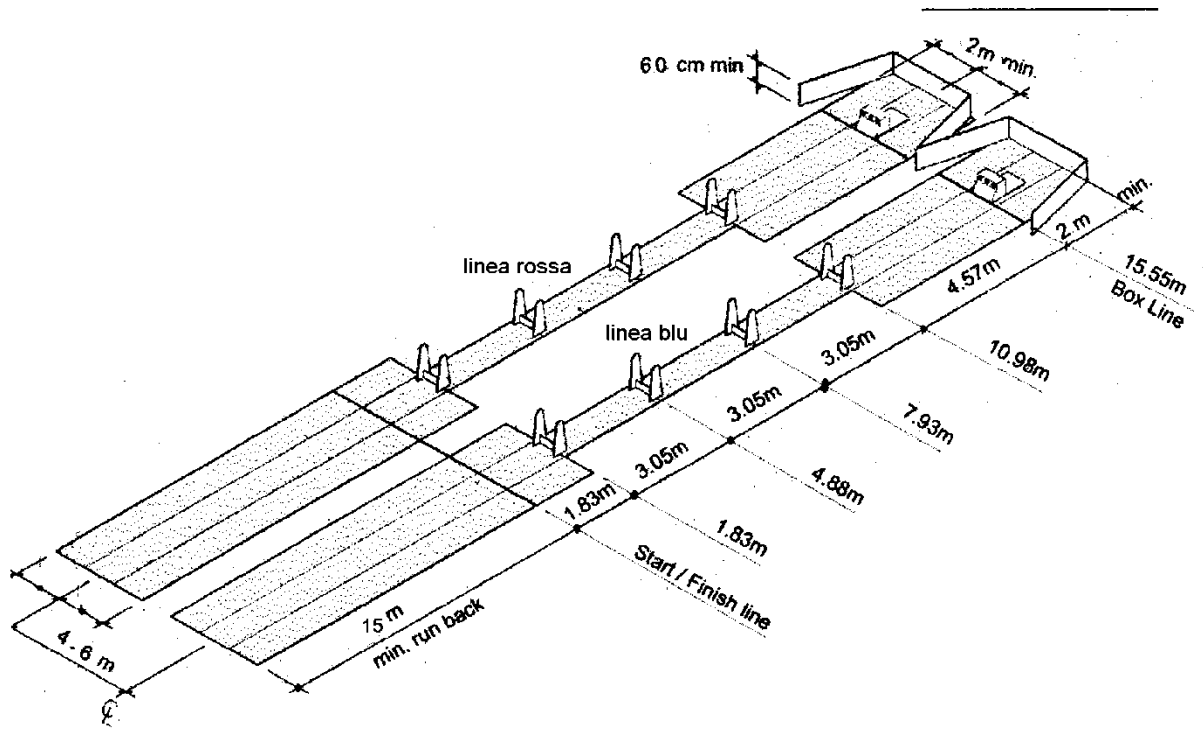
Le misure del percorso di gara sono le seguenti:

- distanza tra la linea di *partenza/arrivo* e il primo ostacolo m 1,83
- distanza tra ogni ostacolo m 3,05
- distanza fra l'ultimo ostacolo e la base anteriore del flybox m 4,57
- distanza minima tra il *centro* delle due corsie 4 metri, distanza massima 6 metri.

4. Disposizione del campo

- a) Le misure minime per un campo regolamentare sono di 35 m x 10 m (un campo di 40 m x 15 m è preferibile).
- b) Devono esserci due corsie poste ad una distanza minima di 4 m da centro a centro e massima di 6 m da centro a centro.
- c) Davanti alla linea di partenza/arrivo deve essere disponibile un'area di **almeno 15,55 m** di lunghezza da dove i cani possono essere preparati alla partenza.
- d) Dietro la linea di posizionamento del flybox dovrebbe esserci un'area di almeno 2 metri di lunghezza chiusa da pannelli che impediscano alle palline perse di rotolare troppo lontano.

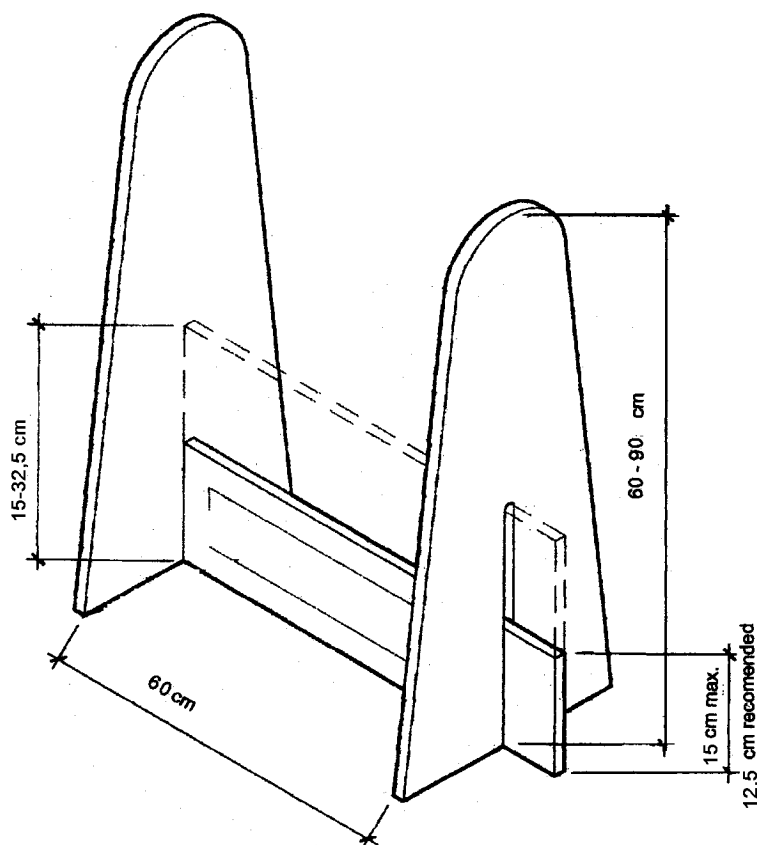
Lo schema seguente riporta la tipica disposizione del campo di gara.



Allegato n. 3

Ostacoli

- a) Il Comitato organizzatore deve provvedere due serie di ostacoli regolamentari sul campo di gara per tutta la durata del Torneo.
- b) Le misure degli ostacoli sono le seguenti:
- Gli ostacoli devono avere la parte trasversale di colore bianco e una larghezza interna di cm 60.
 - I montanti devono avere un'altezza minima di 60 cm e una massima di 90 cm, con i lati esterni dipinti di qualunque colore, purché identico per ogni corsia. In caso di colore uguale l'organizzazione provvederà a segnare le corsie a mezzo di numeri o lettere (es. corsia 1 e 2, o corsia A e B). La presenza di un logo o di scritte sulla parte trasversale è ammessa purché lasci un bordo bianco di circa 5 cm su ogni lato.
 - L'altezza degli ostacoli deve essere regolabile con incrementi di 2,5 cm.
 - Tutti i pannelli di altezza 2,5 e 5 cm devono avere uno spessore non superiore a 1,2 cm e devono essere di materiale plastico flessibile.
 - I pannelli (di qualunque materiale) che siano rotti o piegati devono essere eliminati e sostituiti con pannelli integri.
 - La tolleranza sull'altezza degli ostacoli è di 0,5 cm.
 - Si consiglia di utilizzare una base trasversale alta 12,5 cm e di disporre sulla parte superiore un pannello di 2,5 cm per raggiungere l'altezza minima richiesta.
- c) Si consiglia di utilizzare ostacoli con montanti laterali di forma triangolare o trapezoidale. Tuttavia qualunque salto che rispetti le misure previste è accettato. *Lo schema riportato in figura è puramente indicativo.*



RR 4 squadre									Divisione		
Squadra 1			Squadra 2			Squadra 3			Squadra 4		
1 tempo Blu			2 tempo Rosso			2 tempo Blu			1 tempo Rosso		
1			1			1			1		
2			2			2			2		
3			3			3			3		
4			4			4			4		
5			5			5			5		
3 tempo Rosso			4 tempo Blu			3 tempo Blu			4 tempo Rosso		
1			1			1			1		
2			2			2			2		
3			3			3			3		
4			4			4			4		
5			5			5			5		
6 tempo Rosso			6 tempo Blu			5 tempo Rosso			5 tempo Blu		
1			1			1			1		
2			2			2			2		
3			3			3			3		
4			4			4			4		
5			5			5			5		
MT			MT			MT			MT		
Punti			Punti			Punti			Punti		
#			#			#			#		
MT = Miglior Tempo			1, 2, .. = Corsa #			Blu, Rosso = corsia di gara					

RR 5 squadre					Divisione							
Squadra 1		Squadra 2			Squadra 3			Squadra 4		Squadra 5		
2 Blu		1 Blu			3 Rosso			2 Rosso		1 Rosso		
1		1		1		1		1		1		
2		2		2		2		2		2		
3		3		3		3		3		3		
4		4		4		4		4		4		
5		5		5		5		5		5		
5 Rosso		4 Rosso			5 Blu			4 Blu		3 Blu		
1		1		1		1		1		1		
2		2		2		2		2		2		
3		3		3		3		3		3		
4		4		4		4		4		4		
5		5		5		5		5		5		
8 Blu		7 Rosso			7 Blu			6 Rosso		6 Blu		
1		1		1		1		1		1		
2		2		2		2		2		2		
3		3		3		3		3		3		
4		4		4		4		4		4		
5		5		5		5		5		5		
10 Rosso		10 Blu			9 Rosso			9 Blu		8 Rosso		
1		1		1		1		1		1		
2		2		2		2		2		2		
3		3		3		3		3		3		
4		4		4		4		4		4		
5		5		5		5		5		5		
MT		MT		MT		MT		MT		MT		
Punti		Punti		Punti		Punti		Punti		Punti		
#		#		#		#		#		#		

MT = Miglior Tempo 1, 2, ... = Corsa #

1, 2, 3, 4, 5 = Manche #

RR 6 Squadre					Divisione						
Squadra 1		Squadra 2		Squadra 3		Squadra 4		Squadra 5		Squadra 6	
3 Blu		3 Rosso		2 Blu		2 Rosso		1 Rosso		1 Blu	
1		1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5		5	
6 Rosso		5 Blu		5 Rosso		4 Blu		6 Blu		4 Rosso	
1		1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5		5	
9 Rosso		7 Rosso		9 Blu		8 Blu		8 Rosso		7 Blu	
1		1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5		5	
11 Blu		10 Blu		12 Rosso		10 Rosso		12 Blu		11 Rosso	
1		1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5		5	
13 Rosso		14 Rosso		15 Rosso		13 Blu		14 Blu		15 Blu	
1		1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5		5	
MT		MT		MT		MT		MT		MT	
Punti		Punti		Punti		Punti		Punti		Punti	
#		#		#		#		#		#	

MT = Miglior Tempo

1, 2, ... = Corsa #

1, 2, 3, 4, 5 = Manche #

Blu, Rosso = corsia

RR 7 Squadre

Divisione

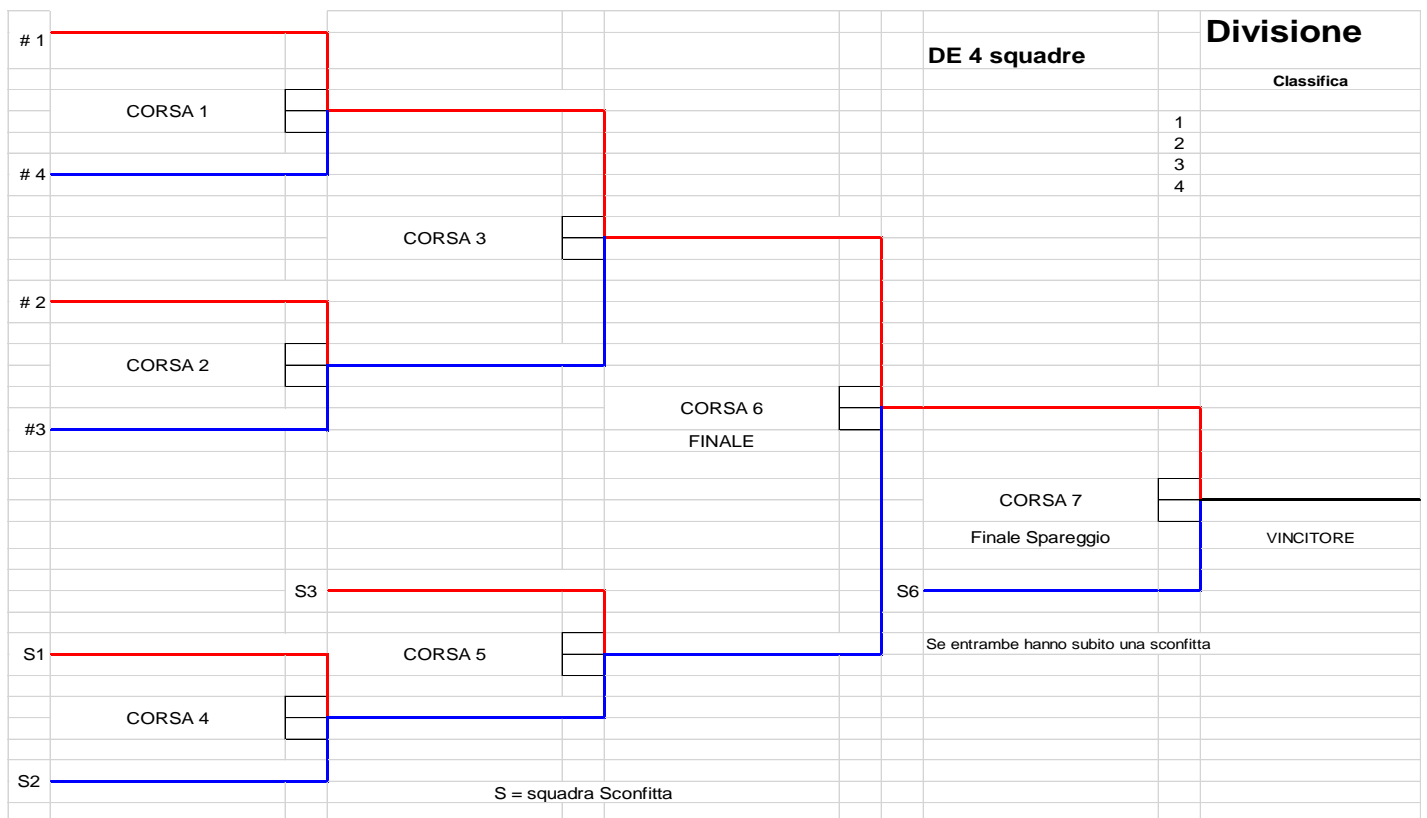
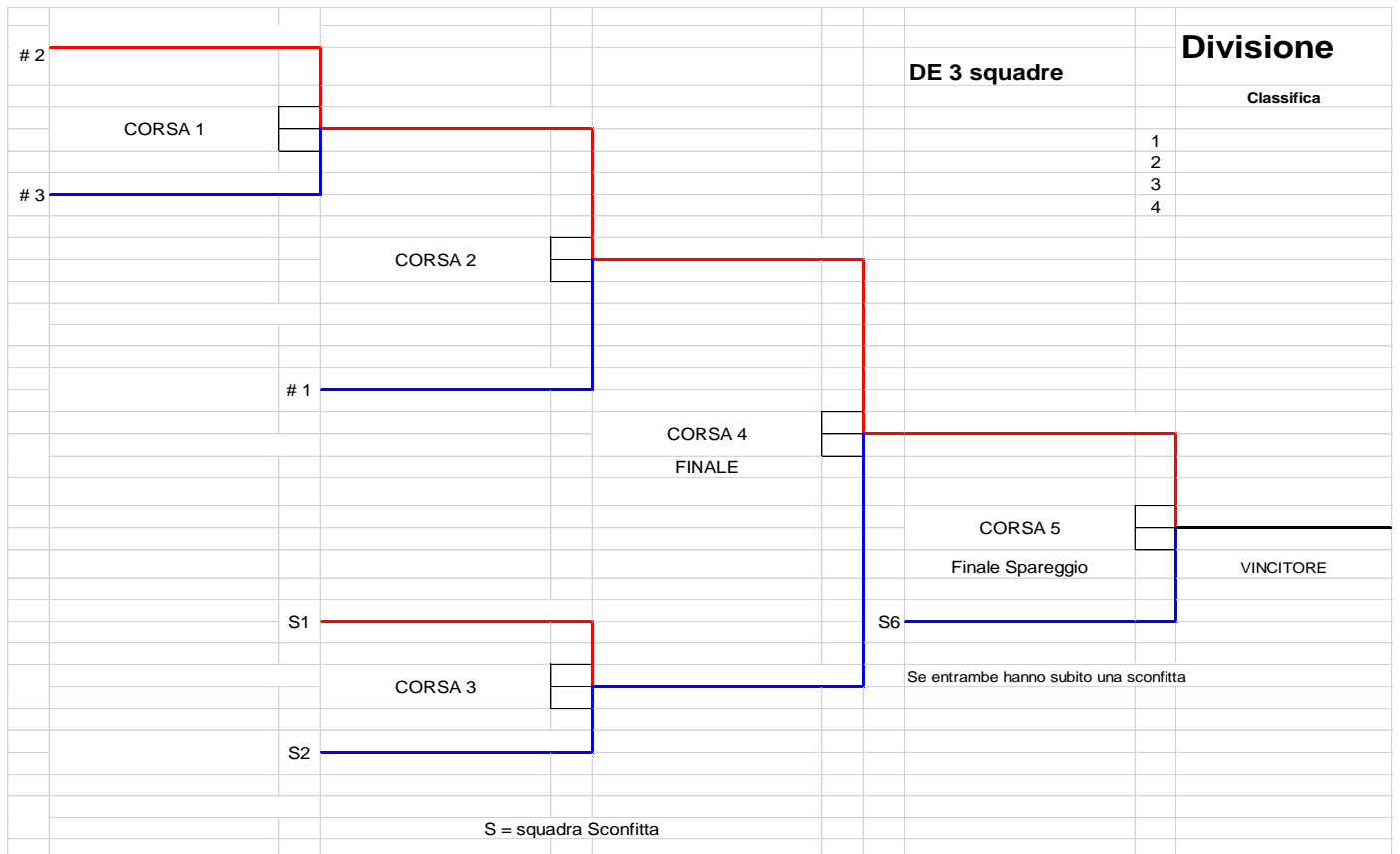
Squadra 1			Squadra 2			Squadra 3			Squadra 4			Squadra 5			Squadra 6			Squadra 7		
1	tempo	Blu	2	tempo	Blu	3	tempo	Blu	1	tempo	Rosso	2	tempo	Rosso	3	tempo	Rosso	4	tempo	Rosso
1			1			1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5			5			5		
5	tempo	Rosso	6	tempo	Rosso	7	tempo	Rosso	4	tempo	Blu	5	tempo	Blu	6	tempo	Blu	7	tempo	Blu
1			1			1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5			5			5		
8	tempo	Blu	10	tempo	Blu	8	tempo	Rosso	10	tempo	Rosso	9	tempo	Blu	11	tempo	Blu	9	tempo	Rosso
1			1			1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5			5			5		
11	tempo	Rosso	13	tempo	Rosso	12	tempo	Blu	14	tempo	Blu	12	tempo	Rosso	14	tempo	Rosso	13	tempo	Blu
1			1			1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5			5			5		
15	tempo	Rosso	16	tempo	Blu	16	tempo	Rosso	17	tempo	Blu	17	tempo	Rosso	18	tempo	Blu	15	tempo	Blu
1			1			1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5			5			5		
21	tempo	Blu	21	tempo	Rosso	19	tempo	Blu	19	tempo	Rosso	20	tempo	Blu	20	tempo	Rosso	18	tempo	Rosso
1			1			1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5			5			5		
MT			MT			MT			MT			MT			MT			MT		
Punti			Punti			Punti			Punti			Punti			Punti			Punti		
#			#			#			#			#			#			#		

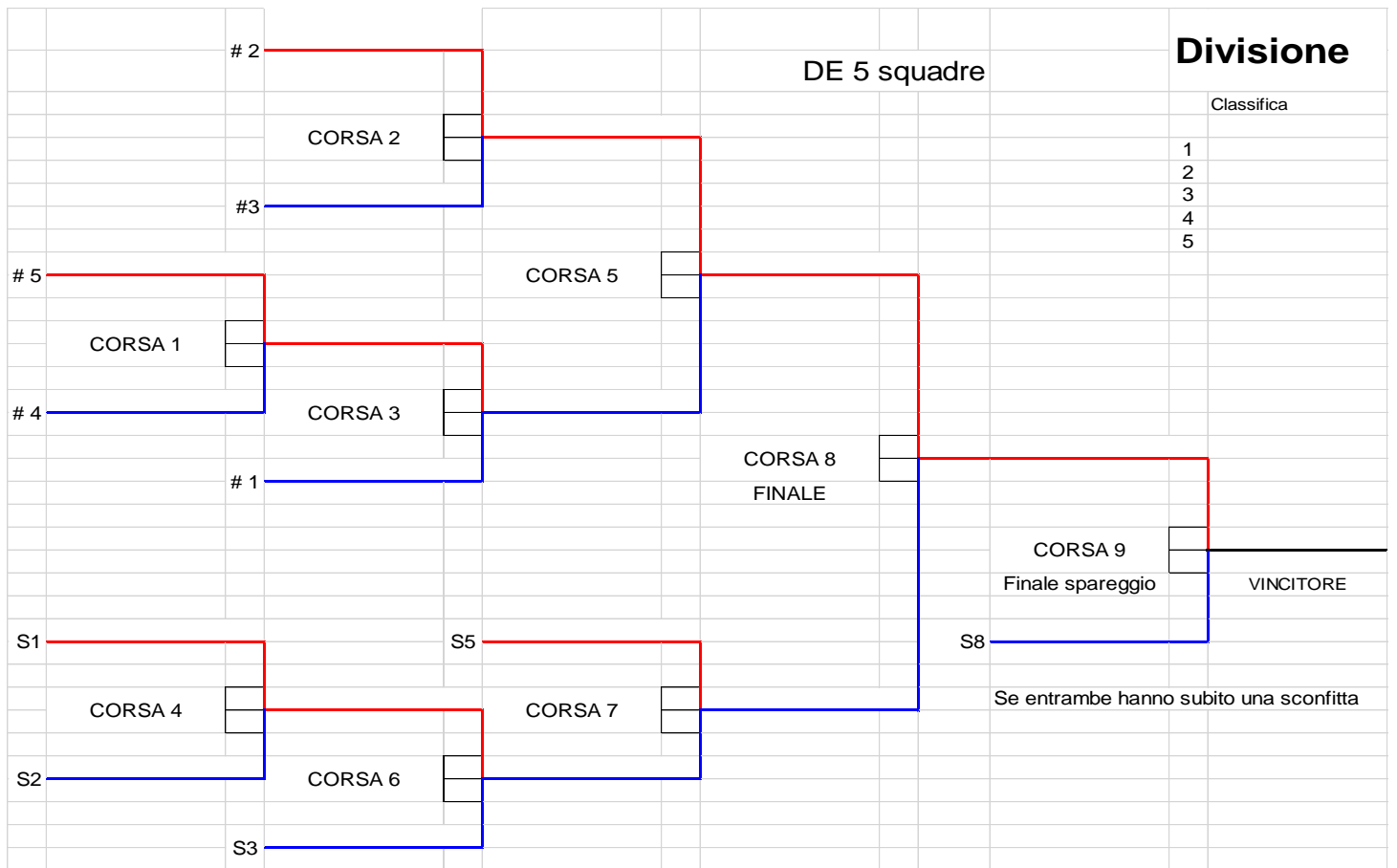
MT = Miglior Tempo

1,2,... = Corsa #

1, 2, 3, 4, 5 = Manche #

Blu, Rosso = corsia



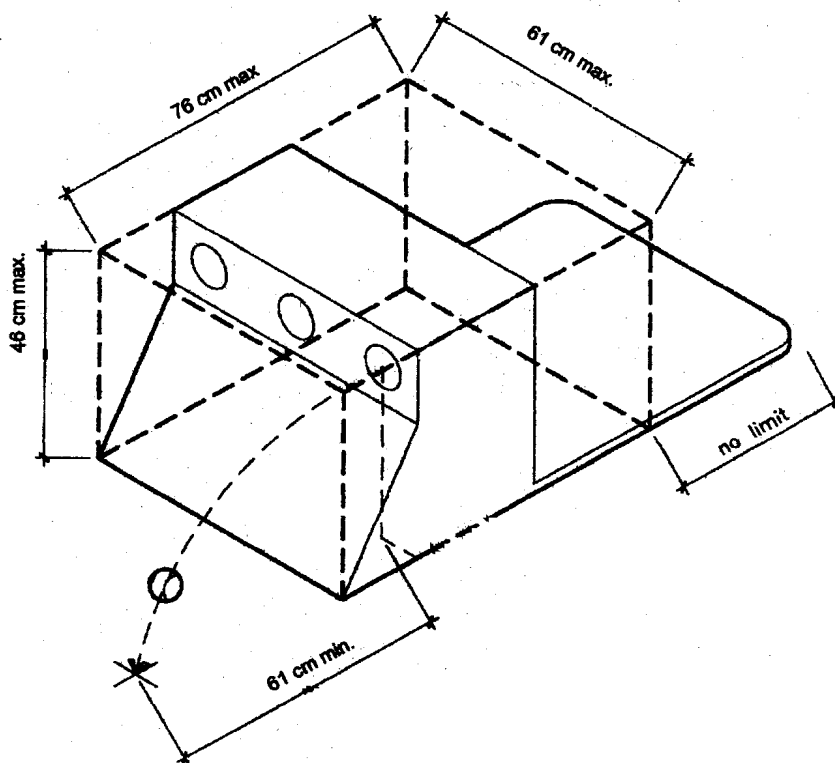


Allegato n. 5

Flybox

- a) Ogni squadra deve disporre del flybox.
- b) Il flybox deve essere azionato da un dispositivo meccanico, non elettrico.
- c) Il flybox può essere colorato o dipinto secondo i gusti della squadra.
- d) Le palline rilasciate da tutti i fori del flybox devono compiere un volo libero di non meno di circa 60 cm dal punto di rilascio, in direzione della linea di partenza/arrivo.
- e) Le misure del flybox sono le seguenti:
 - larghezza non superiore a 77 cm e altezza non superiore a 51 cm dalla superficie inferiore, escludendo l'eventuale dispositivo/materiale antiscivolo e dispositivi per fissarlo all'esterno;
 - profondità non superiore a 77 cm. La base di appoggio sulla quale sta l'addetto può sporgere oltre i 77 cm; il dispositivo/materiale antiscivolo non può avere altezza superiore a 1,25 cm;
 - il flybox non può in nessun momento superare queste misure durante la gara (inclusendo dispositivi di caricamento, maniglie per il trasporto o altri oggetti fissati permanentemente)
- f) 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.
- g) Non devono esserci spigoli netti o parti sporgenti sulla parte frontale del flybox su cui il cane possa farsi male. Sulla parte frontale del flybox non è permessa l'aggiunta di qualunque oggetto, temporaneo o permanente, che possa essere considerato un potenziale aiuto o allenamento. Questo divieto non riguarda strisce o bande dipinte sulla parte frontale, se la superficie è comunque piatta dopo queste applicazioni. Il giudice può dichiarare il flybox non sicuro e perciò non utilizzabile.
- h) 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, ...)

Lo schema riportato nella figura seguente è puramente indicativo.



Allegato n. 6

Giudizi

I Tornei di flyball sono giudicati da giudici riconosciuti dall'ENCI, o appartenenti ad un kennel club riconosciuto dalla FCI.

- a) Durante lo svolgimento della gara il giudice sarà assistito da due assistenti, forniti dall'organizzazione, per l'osservazione della linea di partenza/arrivo. Questi si posizioneranno alla linea di partenza/arrivo di ogni corsia, all'esterno delle corsie in modo da essere rivolti l'uno verso l'altro. In caso di utilizzo del sistema elettronico EJS, i due assistenti devono saper utilizzare il dispositivo di controllo di ogni corsia.
- b) Gli assistenti devono restare fermi durante ogni manches. Il loro compito è:
 - osservare se si verificano irregolarità sulla corsia di gara loro assegnata e segnalare l'avvenuta violazione delle regole;
 - registrare sugli appositi fogli di gara i cani che partecipano in ogni manche, registrare la vittoria (V), sconfitta (S) o pareggio (P) della squadra in quella manche e il tempo impiegato, in caso di utilizzo del sistema EJS. Se è utilizzato il cronometraggio manuale, il tempo registrato non può essere utilizzato per stabilire l'esito della manche;
 - segnalare al giudice la violazione eventuale della regola del tempo limite, registrando la sconfitta della squadra sul foglio di gara e segnando TL (Tempo Limite) a fianco della casella dei tempi;
 - in caso di utilizzo di un sistema EJS, il Giudice azionerà il sistema elettronico (o uno dei due assistenti dopo il via del giudice).
- c) Il giudice si posizionerà tra le due corsie, in un'area compresa tra la linea di partenza/arrivo e il primo cane che parte, per dare il via alla manche, in posizione tale da non intralciare la corsa dei cani. Se lo riterrà necessario, si posizionerà in maniera tale da assistere gli assistenti alla linea di partenza/arrivo per determinare il vincitore di una manche incerta, se non è utilizzato il sistema EJS. Il giudice può conferire con gli assistenti per decidere se assegnare la vittoria ad una squadra o il pareggio.
- d) In assenza di sistema elettronico, **il giudice farà il possibile per mantenere una cadenza regolare, con intervalli di 1 secondo (cronometro alla mano)** per dare il via alla manche per tutta la durata del Torneo. A questo scopo conterà a voce alta: **3 - 2 - 1 - Via (o Go)**. Il cane non può attraversare la linea di partenza/arrivo prima del Via, per non incorrere nella penalità.
- e) Il giudice e gli assistenti devono segnalare visivamente la necessità di ripetere il percorso, nel caso rilevino una violazione delle regole. ***E' responsabilità dei componenti della squadra osservare tali segnali e far ripetere il percorso al cane.***
- f) Il giudice può interrompere motivatamente la manche. In questo caso dovrà utilizzare un fischietto. Il giudice può interrompere la manche per interferenza, aggressione da parte di un cane o conduttore o nel caso che un cane abbia sporcato sulla corsia e assegnare quindi la vittoria all'altra squadra.
- g) Il giudice segnala con un fischietto la fine della manche e con un triplo fischio la fine della Corsa. Al fischio di fine Corsa i componenti delle squadre devono lasciare sollecitamente il terreno di gara per permettere l'ingresso alle squadre successive.

Allegato n. 7

Sistema Elettronico di Giudizio (EJS)

Il sistema Elettronico di Giudizio e misura dei tempi utilizzabile nei Tornei di flyball deve possedere i requisiti elencati di seguito.

1. Semaforo di partenza.

Il sistema luminoso di segnalazione della partenza della manche ("semaforo") è costituito da una o più colonne di tre o quattro luci colorate. Questa è eventualmente affiancata da altre due colonne di quattro luci che indicano l'ordine di partenza del cane che deve ripetere, sormontate da una luce bianca che segnala l'errore. Le luci colorate si accendono secondo la sequenza:

- luce rossa, luce gialla o bianca, luce gialla o bianca, luce verde (quattro luci)

Ad ogni partenza della manche, tale sistema fornisce un intervallo di tempo tra l'accensione della luce rossa e l'accensione della luce verde di 3,00 secondi. L'intervallo di tempo per l'accensione delle luci intermedie deve essere costante (1,00 secondi), e deve essere identico in tutte le partenze.

a) L'accensione della luce verde costituisce il segnale di via libera per l'attraversamento della linea di partenza/arrivo da parte del cane.

Contemporaneamente all'accensione della luce verde il sistema deve provvedere allo start contemporaneo dei cronometri di gara delle due corsie, che devono avere una precisione di almeno 1/100 di secondo.

b) Le luci che segnalano l'ordine di partenza del cane che deve ripetere sono accese automaticamente dal sistema o manualmente dai commissari, e possono indicare l'ordine del cane mediante un codice di colori o con un numero (un codice a colori comune è: rosso, blu, giallo, verde, in successione).

c) La posizione del semaforo deve essere tale da rendere ben visibili le luci di segnalazione, senza ostacolare il percorso del cane. Esso può essere collocato nella zona intermedia tra le due corsie, normalmente circa all'altezza del secondo salto.

2. Barriera di fotocellule

All'altezza della linea di partenza/arrivo di ogni corsia devono essere posizionate le colonnine contenenti le fotocellule per il controllo della regolarità delle partenze e degli scambi.

Le colonnine sono costituite da due barriere di fotocellule, distanti tra loro circa 15 cm. Le fotocellule devono:

- essere posizionate in modo tale da assicurare un regolare funzionamento al passaggio di cani di tutte le taglie, in particolare cani piccoli che saltano all'altezza minima di 15,0 cm; la distanza massima tra le fotocellule è di 10,1 cm;
- essere posizionate con la prima barriera di fotocellule sulla linea di partenza/arrivo e la seconda barriera dal lato degli ostacoli;
- essere collegate opportunamente al semaforo e alle due consolle di controllo in modo tale da segnalare il passaggio anticipato del cane sulla linea di partenza/arrivo prima del verde, oppure il passaggio del cane in ingresso prima che il cane che ritorna abbia attraversato la barriera di fotocellule dal lato dei salti;

- la barriera di fotocellule posizionata sulla linea di partenza/arrivo deve essere collegata alla consolle della corsia per fermare il cronometro al momento del passaggio dell'ultimo cane della squadra che corre su quella corsia
- far scattare la luce bianca (luce di errore) in testa alla colonnina del semaforo dal lato della corsia, per segnalare l'errore nell'attraversamento della barriera di quella corsia.

3. Consolle

Il dispositivo di controllo dell'avvio del semaforo ("consolle") è costituito da due unità identiche, poste sul lato esterno alle corsie di gara, all'altezza della linea di partenza/arrivo, dove sono posizionati gli assistenti.

Oltre al collegamento con la barriera di fotocellule, ciascuna consolle deve permettere:

- l'accensione della sequenza di luci di partenza, se questa non avviene mediante telecomando del giudice;
- l'accensione automatica o manuale delle luci di segnalazione di errore da parte degli assistenti del giudice;
- l'accensione manuale delle luci che segnalano quale cane della squadra deve ripetere;
- il reset del sistema.

Allegato 8

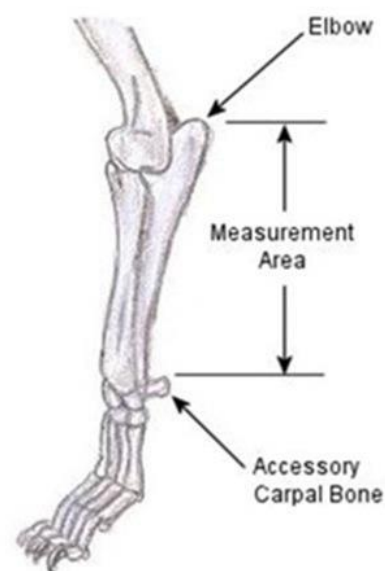
Raccomandazioni sul metodo di misura della lunghezza dell'ulna (dalla Commissione Flyball FCI)

Questa guida descrive come i giudici dovrebbero misurare i cani per ottenere una altezza definitiva dei salti per i cani. Ogni cane che vuole avere una altezza dei salti minore di 35 cm sarà misurato da almeno due giudici che concordino sulla stessa altezza prima che questa altezza sia accettata come definitiva. Le organizzazioni canine nazionali (Kennel Club) possono decidere che siano necessarie più misure.

Quando c'è un solo giudice disponibile per la misura, questi misurerà entrambe le zampe anteriori, e considererà valido il valore minore. Il valore misurato sarà valido solo per il Torneo corrente. Quindi l'altezza definitiva dei salti sarà accettata dopo che almeno due giudici ufficiali avranno misurato il cane ottenendo la stessa altezza dei salti.

Quando la misura è effettuata da due giudici, ogni giudice deve misurare una zampa diversa. Se c'è differenza, i giudici si scambieranno il lato. Se si osserva una chiara differenza nella lunghezza delle due zampe, si dovrà tener conto del valore minore. Quando entrambi i giudici misurano una differente altezza dei salti, il cane dovrebbe essere misurato da un terzo giudice per ottenere una altezza dei salti definitiva. Se non è disponibile un terzo giudice, si terrà conto del valore minore, ma solamente per quel Torneo e il cane dovrà essere rimisurato da due giudici al prossimo Torneo, prima di ottenere una altezza dei salti definitiva.

Per comprendere chiaramente il modo di misurare, sono accluse alcune figure. Il cane può essere misurato con un righello normale, considerando che la zampa sia mantenuta nella posizione corretta. Tuttavia, i giudici sono invitati ad utilizzare un dispositivo di misura opportunamente progettato, con un angolo retto ad ogni lato, una superficie di misura e una parte scorrevole. Idealmente la lunghezza può essere letta mentre il dispositivo è mantenuto in posizione intorno all'avambraccio. Se così non è, il dispositivo di misura dovrebbe essere fissato, in modo che non possa muoversi dopo che si è tolta la zampa.



Per misurare correttamente, le tre ossa della zampa anteriore dovranno essere mantenute a due angoli di 90°. Specialmente la posizione del piede anteriore del cane è importante, e dovrebbe essere mantenuto correttamente ad angolo retto. La distanza da misurare è quella tra il polso e la punta del gomito. Dovranno essere mantenuti a 90° anche il braccio superiore e l'avambraccio. E' importante notare che l'angolo superiore sinistro del dispositivo dovrebbe

scorrere sull'avambraccio verso il piede, in modo che la parte carpale sia spinta verso il piede. Con una mano il giudice tiene il piede contro la testa del dispositivo e appoggia l'avambraccio (ulna) alla superficie del dispositivo. Quindi fa scorrere il meccanismo verso la punta del gomito, dove è fissato senza forzare.



Esempio di dispositivo per la misura della lunghezza dell'ulna (qualunque altro dispositivo che rispetti il principio è valido)

