



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di



REGOLAMENTO SNOOKER IFCS - FISC

Tratto dal regolamento IFCS – ultimo aggiornamento Febbraio 2017

Lo Snooker è un gioco di strategia, basato sulla raccolta di punti, in cui il conduttore deve conoscere la sua velocità, punti deboli e punti di forza propri e quelli del proprio cane per decidere di provare alcuni ostacoli piuttosto che altri in base al punteggio. Il compito del conduttore nello Snooker è quello di accumulare punti per eseguire con successo gli ostacoli previste nelle due fasi del gioco chiamate fase libera e fase obbliga; e accumulare i punti massimi possibili per la propria velocità, abilità e esperienza, entro i tempi fissati dal giudice.

Snooker richiede tra tre (3) e cinque (5) salti "rossi" da completare con successo nella fase libera. Ogni ostacolo "rosso" eseguito correttamente vale 1 punto. Dopo un "rosso" eseguito correttamente bisogna fare un ostacolo "colorato" (che avrà un proprio punteggio).

Se ad esempio ci sono solo 3 "rossi" in un percorso, si possono accumulare un massimo di 24 punti se un ostacolo "colorato" di 7 punti è stato eseguito dopo ogni "rosso". Al termine della fase obbligata è sempre possibile ottenere un massimo di 27 punti ($2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7$); in questo esempio con 3 "rossi" il massimo dei punti possibili sarebbe 51 (24 fase libera + 27 fase obbligata).

Quando vengono utilizzati 4 o 5 "rossi", i punti massimi che possono essere raggiunti possono superare i 51 punti, a seconda delle regole fissate dal regolamento di gara e dal briefing del giudice. Alcune varianti dello snooker possono prevedere lo svolgimento di 4 salti "rossi" seguiti da 4 "colorati" oppure possono permettere la presenza di 4 salti "rossi" sul percorso, ma solo 3 "rossi" devono essere eseguiti e solo 3 "colorati" devono essere fatti nella fase libera. Un'altra variazione sarebbe quella di avere 5 salti "rossi" nel percorso e il giudice può decidere che tutti i 5 "rossi" devono essere fatti e seguiti obbligatoriamente da 5 "colorati", oppure il giudice può decidere che solo 3 "rossi" devono essere fatti e seguiti da 3 "colorati" oppure può decidere che devono essere eseguiti 4 salti "rossi" seguiti dai 4 ostacoli "colorati". Va notato che con le diverse varianti, più "rossi" e "colorati" richiesti nella fase libera hanno un impatto sul tempo necessario per eseguire il percorso. Quando vengono utilizzati 4 o 5 "rossi" rispettivamente si può raggiungere un punteggio di 59 o 67 punti.

La strategia da valutare nello Snooker è che il concorrente non è sicuro se il giudice abbia fornito abbastanza tempo per consentire al conduttore di tentare la sequenza con gli ostacoli "colorati" con il valore più alto nella fase libera o se il tempo previsto da giudice consente di fare solo uno o due degli ostacoli "colorati" con il punteggio più alto.

5.1. Gli stessi ostacoli utilizzati per le prove di Agility e Jumping vengono utilizzati per Snooker. Gli ostacoli di contatto sono normalmente utilizzati, ma non devono essere utilizzati necessariamente tutti e tre. Il tavolo non è previsto.

5.2 Lo snooker consiste in una fase libera, nel quale la sequenza degli ostacoli deve essere eseguita a discrezione del conduttore e durante il quale i punti sono accumulati per la corretta esecuzione di



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di



ogni ostacolo e sequenza, ed in una fase obbligata, per cui è predisposta dal giudice una determinata sequenza di ostacoli.

5.3 Il giudice stabilisce il tempo totale massimo per il percorso (entrambi i periodi devono essere completati entro questo limite). Il Tempo nello snooker è un unico tempo che comprende la fase libera e la fase obbligata.

5.4. E' vietato al conduttore usare qualsiasi dispositivo per la misurazione del tempo, produrre suoni o altri segnali etc. durante lo svolgimento della gara. Un giudice può squalificare qualsiasi conduttore iscritto alla competizione per qualsiasi tentativo di controllo del tempo per se stesso o fuori dal ring che possa influenzare o aiutare lui o un altro concorrente nella verifica del tempo durante la competizione. Se un allenatore o un team manager di una squadra (o di un'altra squadra) è coinvolto in un episodio simile, l'intero team potrebbe essere squalificato, anche se l'allenatore e/o team manager non è ufficialmente iscritto alla competizione.

5.5. L'inizio e la fine sono di solito due salti diversi.

5.6. Snooker include minimo 9 ostacoli a cui sono assegnati valori da 1 a 7, come nel gioco di biliardo di snooker. I colori "Snooker" vengono utilizzati come riferimento per assegnare i valori dei punti come segue

Colori	Valore
Rosso	1
Giallo	2
Verde	3
Marrone	4
Blu	5
Rosa	6
Nero	7

5.7. Gli ostacoli nello Snooker:

5.7.1 Gli ostacoli "rossi" - 1 punto saranno salti (mobili).

5.7.2 L'ostacolo "giallo" - 2 punti saranno salti, salto lungo o tunnel.

5.7.3 L'ostacolo "verde" - 3 punti saranno salti, salto lungo, tunnel, gomma o due (2) combinazioni di ostacoli.

5.7.4 L'ostacolo "marrone" - 4 punti sarà salto lungo, tunnel, gomma, zone di contatto, slalom a 6 paletti, o due o due o tre (3) combinazioni di ostacoli.



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di



5.7.5 L'ostacolo "blu" - 5 punti sarà zone di contatto, slalom a 6 paletti, o due (2), tre (3) o quattro (4) combinazioni di ostacoli.

5.7.6 L'ostacolo "rosa" - 6 punti sarà zone di contatto, slalom a 12 paletti o due (2), tre (3) o quattro (4) combinazioni di ostacoli.

5.7.6 L'ostacolo "nero" - 7 punti sarà zone di contatto, slalom a 12 paletti o tre (3) o quattro (4) combinazioni di ostacoli.

5.7.7 Due (2) e tre (3) combinazioni di ostacoli possono includere solo salti, salto lungo, tunnel e gomma.

5.7.7 Quattro (4) combinazioni di ostacoli possono includere solo salti, salto lungo, tunnel, gomma e lo slalom a 6 paletti.

5.7.8 Nessuna salto doppio deve essere utilizzato nello Snooker.

5.8. Fase Libera

5.8.1. La fase libera consente al giudice di decidere di utilizzare tra tre (3) e cinque (5) salti "rossi". Il giudice ha anche la possibilità di decidere che se si usano 5 "rossi", o quanti "rossi" e "colorati" devono essere fatti, 3, 4 o 5?

5.8.1.1 Le regole e il briefing del giudice saranno forniti a tutti i concorrenti prima dell'inizio della competizione.

5.8.2. Durante la fase libera dovrebbero essere eseguiti ostacoli nell'ordine seguente, con il numero di "rossi" da fare come indicato dal giudice: ostacolo "Rosso" - ostacolo "colorato" - un altro "rosso" – qualunque ostacolo "colorato" - terzo "rosso" - qualunque ostacolo "colorato". Poi si svolge la fase obbligata.

5.8.3. Il concorrente deve accumulare punti nella fase libera dirigendo il proprio cane a compiere ostacoli secondo le regole seguenti:

- un "colorato" può essere tentato solo dopo aver eseguito con successo un ostacolo "rosso";
- ogni "rosso" viene eseguito solo una volta, non importa se eseguito con successo o no;
- dopo avere eseguito correttamente un ostacolo "rosso" poi procedere con un ostacolo "colorato";
- dopo un ostacolo "rosso" non eseguito correttamente, dovrà procedere con un "rosso" non ancora eseguito;

- dopo un "rosso" non eseguito correttamente, se non ci sono più salti "rossi" che non sono stati eseguiti bisogna andare alla fase obbligata,
- quando viene eseguito un "rosso" con una penalità, i punti non vengono assegnati,
- quando viene eseguito un "colore" con una penalità, i punti non vengono assegnati,
- l'ostacolo "colorato" può essere fatto seguendo un ostacolo "rosso" a discrezione del concorrente, l'eccezione avviene se un ostacolo "colorato" che comprende uno o più salti (combinazione) ha una stecca a terra:
 - nel caso in cui la stecca di salto sia a terra per un ostacolo "colorato", quell'ostacolo "colorato" non permetterà di ottenere punti nella fase libera.
 - se viene nuovamente percorso, vengono assegnati zero punti e il cane viene indirizzato al prossimo ostacolo "rosso" o, se è l'ultimo ostacolo "colorato", il cane viene indirizzato alla fase obbligata.
- quando una stecca viene abbattuta su un ostacolo "colorato" nella fase libera, anche se l'ostacolo "colorato" non può dare punti, è necessario che uno steward rialzi la stecca in modo tale che questo ostacolo "colorato" possa dare punti nella fase obbligata.
- per qualsiasi motivo, se la stecca non viene riposizionata correttamente in tempo per consentire al cane di fare l'ostacolo "colorato" durante la fase obbligata, il concorrente deve dirigere il cane tra i montanti del salto per ottenere i punti.

5.8.4. I rifiuti non vengono giudicati nella fase libera e possono essere giudicati o meno nella sequenza obbligata a discrezione del giudice.

5.8.5. L'accumulo dei punti si interrompe durante la fase libera e il concorrente deve andare direttamente alla fine per fermare il tempo, nei seguenti casi:

- dopo avere eseguito non correttamente un "rosso" (es. stecca che cade) e il cane prosegue con un ostacolo "colorato";
- "rosso" eseguito correttamente ma seguito da un altro (o lo stesso) "rosso";
- "rosso" eseguito correttamente → seguito da ostacolo "colorato" → seguito da un altro ostacolo "colorato"
- "rosso" eseguito correttamente → ostacolo "colorato" → "rosso" già tentato in precedenza
- il tempo scade.



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di



5.9. Fase obbligata

5.9.1. Dopo che il concorrente ha completato la fase libera, il concorrente, immediatamente, senza esitazioni o perdite di tempo, deve avviarsi alla fase obbligata.

5.9.2. La fase obbligata è costituita dai 6 ostacoli di colore giallo (2), verde (3), marrone (4), blu (5), rosa (6) e nero (7), in questo preciso ordine e può dare un massimo di 27 punti .

5.9.3. Se durante la fase libera è stato eseguito un ostacolo "giallo", deve essere immediatamente eseguito nuovamente (back to back) come primo ostacolo della fase obbligata. Di conseguenza, un salto, un salto lungo o un tunnel sono tipicamente utilizzati per l'ostacolo giallo (2 punti).

5.9.4. Il punteggio si ferma durante la fase obbligata e il concorrente deve terminare il giro (per fermare l'orologio), nel caso dei seguenti:

- se un ostacolo viene eseguito con un errore o un rifiuto (se il giudice decide che i rifiuti saranno giudicati);
- percorso errato (sequenza eseguita fuori ordine),
- il tempo scade.

5.9.5. I rifiuti sono normalmente giudicati durante la fase obbligata, ma è a discrezione del giudice (come indicato nel brief consegnato dal giudice).

5.10. Una volta che il tempo dato dal giudice è scaduto suonerà un fischio per segnalare la fine del gioco. Idealmente dovrebbe essere utilizzato il timer elettronico e il fischio collegati al timer. Se viene utilizzato un display digitale per mostrare il tempo, dovrebbe essere girato o non in vista del concorrente durante il percorso.

5.10.1 Il concorrente deve cercare di battere il tempo, e cercare di completare l'ostacolo nero (7 punti) prima del fischio e della fine del tempo. Il concorrente non si augura di sentire il fischio. Il concorrente non può guadagnare più punti una volta che ha sentito il fischio e il tempo è scaduto.

5.11. Poiché Snooker di solito ha molti cani con gli stessi punti accumulati, è il tempo migliore tra i concorrenti con gli stessi punti che deciderà il vincitore. In quanto tale, è molto importante che tutti i concorrenti registrino un tempo. Quindi è importante che su un segnale del giudice o alla fine del tempo (ascoltando il fischio) il concorrente tagli il traguardo con il proprio cane per fermare l'orologio il più rapidamente possibile. È possibile (e normale) per il giudice e per il regolamento prevedere che se il cane non interrompe il tempo il concorrente viene squalificato.

5.12. Il tempo si ferma quando il cane attraversa la linea di arrivo o finisce il salto con la parte anteriore del suo corpo.



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di



5.13. Se il concorrente sta ancora affrontando il percorso quando il tempo scade e si sente il fischio, anche se non è possibile ottenere più punti da quel momento in poi, il concorrente mantiene tutti i punti ottenuti prima del fischio.

5.14. Se un cane si trova sull'ostacolo, quando suona il fischio (per indicare la fine del tempo), vengono assegnati punti per tale ostacolo se tale ostacolo viene eseguito senza nessuna penalità segnalata da giudice (per ad esempio, il cane è già in zona di contatto o sta eseguendo l'ultimo paletto dello slalom).

5.15. Tutte le regole riguardanti lo Snooker saranno stampate e consegnate a tutti i concorrenti prima della cognizione e del briefing con il giudice.

5.16. Il vincitore è il concorrente con il tempo più basso e con la somma più alta di punti accumulati entro il tempo indicato. Nel caso dei concorrenti con gli stessi punti, il cane più veloce (il tempo più breve) sarà il migliore.