



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



REGOLAMENTO **TREIBBALL FISC**

(Ultimo aggiornamento: Gennaio 2021)

1

1. PRESENTAZIONE & REGOLAMENTO

Il gioco del Treibball è un gioco a tempo. Il cane deve spingere le palle in porta entro il tempo totale determinato dalla Categoria.

Al fischio di inizio da parte del Giudice, il conduttore posizionerà il cane nell'area di partenza seduto o a terra e lui dovrà invece posizionarsi al centro dell'area di conduzione.

Quando il cane lascerà l'area di conduzione su comando del conduttore il cronometrista farà partire il tempo (se il cane dovesse lasciare la zona di partenza prima che il conduttore sia posizionato al centro dell'area di conduzione si applicherà una penalità), il conduttore invierà il cane dall'area di partenza alla posizione di picco in senso orario, cioè dietro alla palla di punta del triangolo formato dai palloni (il numero dei palloni varia a seconda del livello).

I palloni dovranno essere spinti in porta entro il tempo totale determinato dalla Categoria, non è obbligatorio che il cane rompa la formazione a triangolo.

Se dovesse finire il tempo massimo prima che il cane abbia terminato di portare tutti i palloni, il gioco verrà interrotto e il binomio sarà Non Classificato.

Il cane deve spingere la palla solo con l'utilizzo del naso, del petto o della spalla.

Il cane può usare la bocca aperta per dirigere o guidare la palla, ma non può mordere la palla. Nel caso il cane buchi la palla verrà squalificato.

Nei casi in cui il cane usi le zampe nella spinta della palla ripetutamente durante la gara sarà il giudice che deciderà se determinare o no la Squalifica.

Quando tutti i palloni saranno posizionati dentro alla porta si dovrà mettere a terra il cane e questo determinerà lo stop al tempo e il termine della partita.

Il cane non può essere toccato nell'area di conduzione pena la squalifica a meno che non si sia dichiarato al Giudice, prima dell'inizio della gara, che il proprio cane verrà premiato con una carezza.

2. CANI

- Potranno partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 6 mesi.
- Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, in convalescenza post operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



- confronti di persone o conspecifici.
- I cani per partecipare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate, con l'antirabbica in corso di validità effettuata almeno 40 giorni prima della gara.

2

3. CONDUTTORI

- I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati FISC. È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.
- Un cane può gareggiare, nella stessa giornata di gara, con due conduttori differenti solo nella categoria Junior. Dalla categoria senior in su il cane non può gareggiare con due conduttori diversi nella stessa giornata di gara.

4. TENUTA IN GARA

Il cane durante la prova non dovrà indossare nulla (collare / pettorina / guinzaglio) pena la squalifica.

5. CATEGORIE

I risultati delle gare saranno pubblicati sul sito www.sportcinofili.it

PERSONE

Adulti e Ragazzi:

Conduttori dai 10 anni in su. Adulti e ragazzi partecipano nella stessa categoria.

Categoria Veterani:

Conduttori di età superiore ai 60 anni o con disabilità.

CANI

I cani verranno suddivisi nelle seguenti categorie:

- Large: i cani sopra i 40 cm al garrese.
- Small: i cani sotto i 40 cm al garrese.
- Veterani: per i cani dai 10 anni di età o con disabilità fisiche (questa categoria non è obbligatoria)

Tutti i cani devono iniziare dal livello Principiante e guadagnarsi l'accesso ai livelli successivi (!!! Vedi norme transitorie).

Per accedere ai Livelli superiori si deve partecipare a minimo 3 gare nello stesso livello e classificarsi



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



tra i primi 3.

NORMA TRANSITORIA:

NEL 2021 I CONCORRENTI IN BASE ALLA PROPRIE CAPACITA' TECNICHE POTRANNO SCEGLIERE A QUALE CATEGORIA DI GARA PARTECIPARE MA SI POTRA' RIMANERE NELLA MEDESIMA CATEGORIA PER IL 2021 PORTANDO A TERMINE ALMENO UNA PROVA DELLE 4 PREVISTE PER IL CAMPIONATO IN CORSO.

NEL 2022 I BINOMI POTRANNO ISCRIVERSI NELLA CATEGORIA DOCUMENTABILE TRAMITE CLASSIFICHE DA PRESENTARE PRECEDENTEMENTE IN FASE DI ISCRIZIONE.

NEL 2023 I BINOMI CHE AVRANNO GIA' ACQUISITO LA PROPRIA CATEGORIA NEL CAMPIONATO FISC LA MANTERRANNO, MENTRE I NUOVI BINOMI INIZIERANNO LA PROPRIA CARRIERA DA JUNIOR.

6. ORGANIZZAZIONE

La richiesta delle gare va presentata al Responsabile Nazionale. L'approvazione delle gare è di competenza dell'Ente, al quale deve essere inviata la comunicazione tramite il responsabile Nazionale almeno 30 giorni prima della manifestazione. Verranno approvati e pubblicati, eventualmente, sul sito www.sportcinofili.it nella sezione "Calendari Gara" almeno 15 giorni prima della manifestazione.

Sulla locandina devono essere riportati: i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse e il tipo di categoria, il nome centro cinofilo organizzatore e del Giudice.

SEGRETERIA DI GARA: verificare la regolarità delle iscrizioni da parte dei concorrenti partecipanti; garantire la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione del monte premi e della sua attribuzione.

CAMPO GARA: Il campo di gioco richiede la dimensione minima di 15 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza.

L'area dove viene praticato il gioco deve essere di una superficie antiscivolo che fornisce una base sicura per i cani e per i conduttori (ad esempio prato, sabbia, ghiaia).

L'area del campo di gioco va delimitata con una rete o transenne per impedire ai palloni di uscire. Le aree interne al campo gioco invece possono essere delimitate con nastro fermato a terra o spray bianco o gesso.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



I PALLONI: Vengono utilizzati i palloni da yoga/fitness facilmente acquistabili nei negozi sportivi. Il diametro dei palloni deve essere adeguato all'altezza del cane.

I palloni possono variare da diametro 45 cm a 65 cm per la categoria Large e da 25 a 45 per la categoria Small.

Si consiglia di usare dei palloni con diametro più o meno uguale all'altezza della spalla del cane. (I palloni possono anche essere di dimensioni più grandi a discrezione del conduttore).

Gli organizzatori delle gare non sono tenuti a fornire tutte le dimensioni delle palle, pertanto i conduttori che utilizzano dimensioni particolari o che non siano disponibili presso i campi gara potranno utilizzare le proprie palle durante le partite ufficiali. Dovranno comunque comunicarlo all'Organizzazione gara prima dell'evento.

Le palle devono essere di colori diversi oppure chiaramente contrassegnate da un numero se sono di colore uguale per riuscire a identificarle.

Le palle utilizzate in gara devono essere di materiale durevole.

Palloncini, palle da spiaggia o palloni da calcio non sono ammessi in gara.

I palloni dovranno essere posizionati sulla linea del fronte ad una distanza dall'area di conduzione che varia a seconda del Livello di partecipazione.

La formazione delle palle va posizionata nel centro del campo nella forma di un triangolo con la palla di picco posizionata nel punto più lontano dall'area di conduzione.

LA PORTA: La porta deve essere di una profondità di 1,5 metri e di una lunghezza di 4 metri quindi abbastanza profonda per contenere tutte le otto palle della categoria più alta.

Per ottenere una porta si possono utilizzare o una porta da calcetto o dei paletti che delimitano l'ingresso contornati da una rete o una qualsiasi recinzione in plastica, comunque ampia e profonda abbastanza per contenere otto palle.

La linea di delimitazione della porta deve essere ben visibile a giudici e partecipanti.

ZONA DI CONDUZIONE: La zona di conduzione è un'area di una dimensione totale di 2,5 x 6 metri in cui il conduttore può muoversi liberamente.

E' l'area che contiene anche la porta, è l'area dove il cane può essere premiato, è l'area in cui quando entra una palla il conduttore la può toccare senza penalità. Va delimitata in modo visibile con un nastro, gesso o spray.

Il conduttore può muoversi liberamente all'interno di questa area per dirigere il cane e per raccogliere le palle.

Se la palla rimbalza dalla porta, ma rimane all'interno della zona di conduzione, il conduttore può raccogliere la palla e dirigerla di nuovo in porta. Se la palla esce dalla zona di conduzione, è il cane che deve raccogliere nuovamente la palla e spingerla di nuovo nella zona di conduzione.

Nell'area di conduzione si possono utilizzare i premi basta che questi non cadano fuori dalla zona di conduzione. In tal caso scatterà la squalifica.

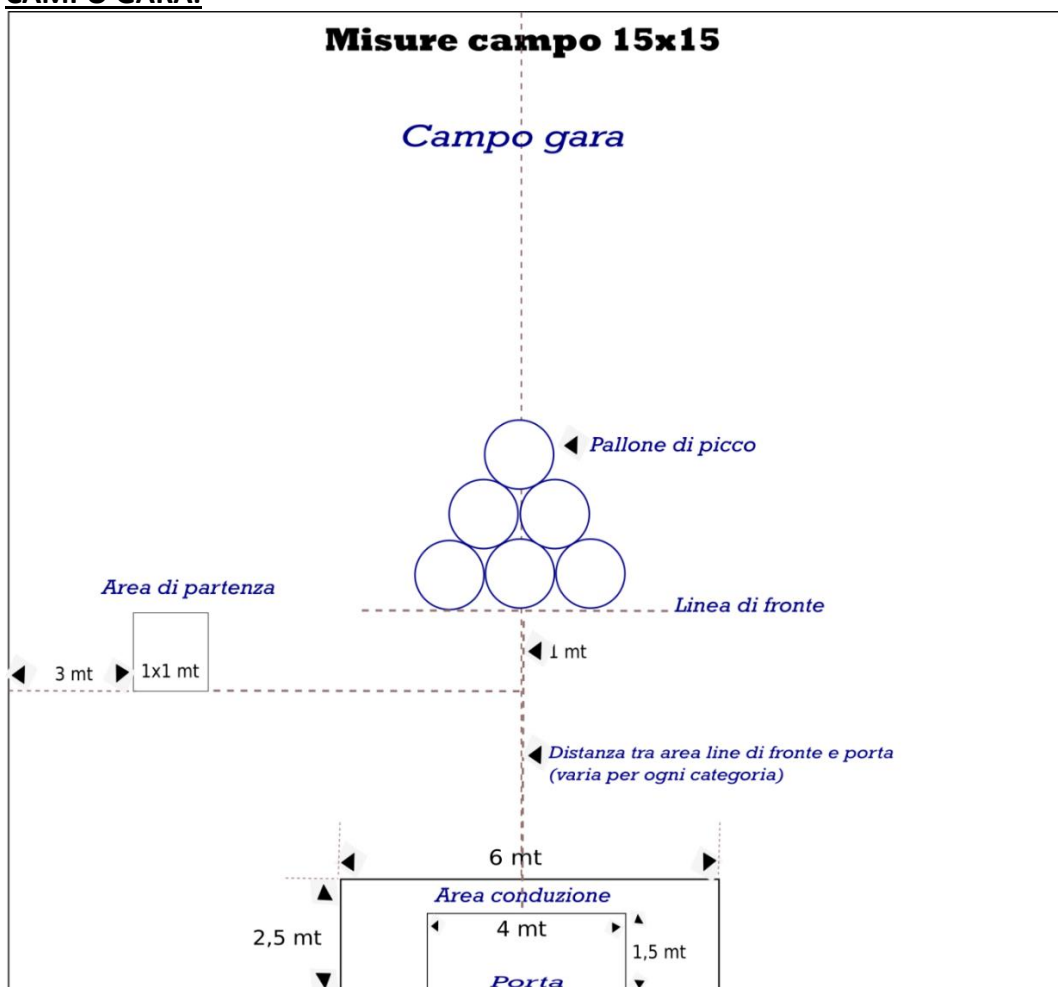
Al conduttore è permesso stare all'interno della zona di conduzione. Si può muovere a destra e a sinistra e al centro, ma non può entrare nell'area di gioco del cane.

Il conduttore non può uscire dalla zona di conduzione con i piedi. Nel caso tocchi la linea di delimitazione riceverà una penalità. Se il conduttore esce con tutti e due i piedi il binomio verrà squalificato.

AREA DI PARTENZA: L'area di partenza è di 1 x 1 mt va delimitata con nastro, gesso o spray che la renda visibile ai giudici e al conduttore.

Va collocata 1 metro da sotto la linea di fronte delle palle e a 3 metri dal bordo campo sinistro.

CAMPO GARA:





Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



7. ISCRIZIONI

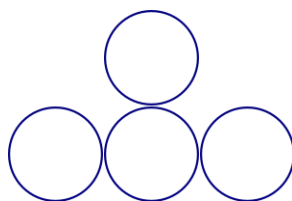
La domanda di iscrizione del binomio deve pervenire via mail al club organizzatore secondo le tempistiche stabilite (la mail sarà indicata nella locandina dell'evento).

Alla gara si iscrive il binomio, che è composto da conduttore + cane.

8. LIVELLI & PROVE

LIVELLO JUNIOR:

Vengono utilizzate **4 palle**. Le palle sono posizionate come in foto: tre palle sulla linea di fronte, una di picco posizionata dietro di loro nel punto più lontano. Durata del gioco: 7 minuti, se tutte le palle non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà Non Qualificato.



Nella Categoria Junior possono essere introdotti i palloni in qualsiasi ordine.

Se il cane come primo pallone porterà quello di picco avrà 1 punto bonus. Il pallone di picco deve essere portato direttamente dal cane partito correttamente dall'area di partenza. Il bonus verrà assegnato anche se il cane dovesse spingere nello stesso tempo un'altra palla. Nessuna penalità verrà applicata per le palle doppie.

Una volta portati tutti i palloni dentro la porta la gara si concluderà quando il cane si metterà nella posizione terra.

Taglie Large: Le palle variano nel formato da 45 a 65 cm o comunque adatte al cane. La linea di fronte dei quattro palloni deve essere collocata a 4 metri dalla porta.

Taglie Small: Le palle variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane. La linea di fronte dei quattro palloni deve essere collocata a 3 metri dalla porta.

LIVELLO SENIOR

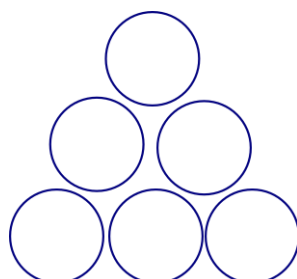
Vengono utilizzate **6 palle**. Le palle saranno posizionate nel seguente modo. tre palle di fronte, due palle nel centro e la palla di picco posizionata dietro di loro nel punto più lontano. Durata del gioco:



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



7 minuti, se tutte le palle non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà Non Qualificato.



7

La prima palla portata deve essere *SEMPRE* quella di picco. In caso contrario verrà assegnata una penalità.

Una volta rotta la formazione e quindi dopo che la palla di picco è stata portata, il conduttore dovrà dichiarare quale palla sarà portata quando il cane è ancora dentro alla zona di conduzione. Se il cane esce dalla zona di conduzione prima che il conduttore abbia dichiarato la palla da spingere verrà assegnata una penalità.

Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata, e quindi il cane ne porterà un'altra, quella palla verrà considerata errata e riceverà una penalità. La palla errata verrà riposizionata nel centro della linea di fronte o comunque nel posto libero più vicino al centro a fine partita.

Una palla è considerata portata quando entra completamente in porta.

Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi palla che sta entrando nell'area di conduzione pena la squalifica.

Le palle portate doppie determineranno una penalità solo qualora entrassero completamente in porta e verranno, in questo caso, riposizionate sulla linea del fronte a centro campo o nella posizione disponibile più vicina al centro campo. Finché la palla non entra completamente in porta non è considerata come palla errata.

Il conduttore ed il cane durante il riposizionamento dovranno restare nella zona di conduzione (se il cane lascia prematuramente la zona di conduzione verrà assegnata una penalità).

La palla verrà riposizionata a fine partita e sarà l'ultima palla ad essere portata, se ci fossero più palle riposizionate il conduttore dovrà dichiarare quale verrà portata prima che il cane esca dalla zona di conduzione.

Durante il riposizionamento delle palle il cronometro verrà bloccato e la ripresa sarà decisa dal giudice con il fischio. Il cronometro si riattiverà quando il cane uscirà dall'area di conduzione.

La gara finirà quando il cane avrà portato tutte le palle in porta nella sequenza corretta dichiarata e si metterà nella posizione di terra.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190

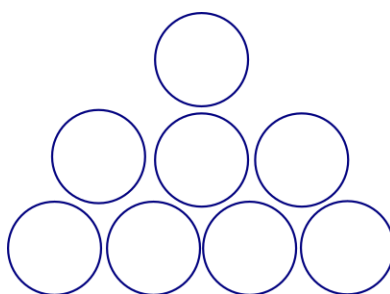


Taglie Large: Le palle variano nel formato da 45 a 65 cm o comunque adatte al cane.
La linea di fronte dei sei palloni deve essere collocata a 7 metri dalla porta.

Taglie Small: Le palle variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane.
La linea di fronte dei sei palloni deve essere collocata a 6 metri dalla porta.

LIVELLO CHAMPION

Vengono utilizzate **8 palle**. Le palle saranno così posizionate: quattro palle di fronte, tre palle nel centro e la palla di picco posizionata dietro di loro nel punto più lontano. Durata del gioco: 7 minuti, se tutte le palle non saranno nell'obiettivo entro il tempo prestabilito la gara sarà Non Qualificato.



L'ordine dei palloni sarà determinato dal Giudice prima dell'inizio della competizione. L'ordine verrà apposto su un cartello prima di inizio gara visibile a tutti i conduttori e ai Giudici.

L'ordine dei palloni nella formazione del triangolo iniziale rimarrà uguale per tutti i binomi in gara a questo livello.

La prima palla deve essere *SEMPRE* quella di picco.

Se il conduttore non riesce a far portare la palla corretta, e quindi il cane ne porterà un'altra, quella palla verrà considerata errata, riceverà una penalità e la palla verrà riposizionata in centro campo o nel posto disponibile più vicino al centro campo a fine partita.

Le palle invece portate doppie determineranno una penalità solo qualora entrassero completamente in porta e verranno, in questo caso, riposizionate sulla linea del fronte a centro campo o nella posizione disponibile più vicina al centro campo a fine partita. Finché la palla non entra completamente in porta non è considerata come palla doppia.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



Il conduttore non può bloccare o interrompere qualsiasi palla che sta entrando nell'area di conduzione pena la squalifica.

Il conduttore ed il cane durante il riposizionamento dovranno restare nella zona di conduzione, se il cane lascia prematuramente la zona di conduzione verrà assegnata una penalità. La gara finirà quando il cane avrà portato tutte le palle in porta nella giusta sequenza e si metterà a terra.

Nel caso di riposizionamento di più palle doppie e/o errate il cane dovrà mantenere l'ordine delle palle da portare in base all'ordine deciso dal Giudice ad inizio gara.

Durante il riposizionamento delle palle il cronometro verrà bloccato e la ripresa sarà decisa dal giudice con il fischio. Il cronometro si riattiverà quando il cane uscirà dall'area di conduzione.

Taglie Large: Le palle variano nel formato da 45 a 65 cm o comunque adatte al cane.
La linea di fronte degli otto palloni deve essere collocata a 10 metri dall'obiettivo.

Taglie Small: Le palle variano nel formato da 25 a 45 cm o comunque adatte al cane.
La linea di fronte degli otto palloni deve essere collocata a 8 metri dall'obiettivo.

LIVELLO - CATEGORIA VETERANI

Il cane non deve partire obbligatoriamente dall'area di partenza, ma può partire, sempre e comunque dalla parte sinistra del conduttore, anche dalla zona di conduzione.

Durata del gioco: 9 minuti. Se tutte le palle non saranno state portate entro i 9 minuti, la gara è Non Qualificato.

Ordine dei palloni: Come nei vari livelli (Junior, Senior e Champion).

Distanze valide sia per la categoria Large che per la categoria Small della Categoria Veterani:

Junior: la linea di fronte delle palle deve essere collocata a 3 mt dalla porta.

Senior: la linea di fronte delle palle deve essere collocata a 4 mt dalla porta.

Champion: la linea di fronte delle palle deve essere collocata a 5 mt dalla porta.

9. PUNTEGGI GARA

Il Treibball è un gioco a tempo, il punteggio è costituito da punti bonus e/o penalità, che vengono sottratti o aggiunti.

Ogni punto di bonus o penalità è pari a 30 secondi che vengono aggiunti o sottratti al tempo di esecuzione finale della gara.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



Ogni gara è composta da *due partite*, la classifica finale è calcolata con la somma delle due partite che compongono la gara singola (il tempo sarà calcolato in base ai bonus e alle penalità acquisite).

Ogni partita determinerà un punteggio:

1° miglior tempo = 5 punti

2° miglior tempo = 4 punti

3° miglior tempo = 3 punti

Dal 4° tempo = 1 punto

La somma dei punti delle due partite determinerà la classifica finale della gara.

In caso di parità di punti la classifica verrà determinata dal miglior tempo totale della partita1+partita2.

Punti Bonus – Tempo sottratto dal tempo totale della gara

Bonus da 1 punto

Solo nel *Livello Junior*. Il cane è inviato dall'area di partenza in senso orario dietro alla palla di picco che viene portata per prima in porta.

Il bonus è applicato anche nel caso in cui insieme alla palla di picco il cane porti un'altra palla (importante è che il cane spinga solo ed esclusivamente la palla di picco).

Bonus da 2 punti

Solo nei livelli *Senior e Champion*. Il cane spinge le palle in porta nell'ordine dichiarato/designato senza palle doppie e senza palle riposizionate.

Penalità – Tempo aggiunto al tempo totale della gara

2 punti di penalità

Se il cane lascia l'area di partenza, e solo per la categoria Veterani se il cane lascia la zona di conduzione, prima del fischio iniziale del Giudice e prima che il conduttore abbia entrambi i piedi dentro all'area di conduzione.

1 punto di penalità

- Il cane inizia dalla parte sbagliata dei palloni (cioè dalla parte destra del conduttore).

- Il conduttore esce dall'area di conduzione, solo con un piede, mentre sta arrivando una palla per favorirla. Si applica ad ogni palla.

Il conduttore esce dall'area di conduzione solo con un piede (anche se non sta arrivando nessuna



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



palla verso la porta).

- Se il conduttore tocca la palla fuori dall'area di conduzione.
- Se il cane lascia la zona di conduzione durante il riposizionamento delle palle, prima che il giudice fischi la ripresa della gara.
- Se il cane porta una palla errata o una palla doppia nella categoria Senior e Champion.

SQUALIFICHE

- Se il cane si comporta aggressivamente anche fuori dal campo gara.
- Se il cane buca il pallone, anche dopo averlo messo in porta.
- Se il conduttore fa pressione sul cane per tre volte.
- Se il conduttore punisce fisicamente il cane.
- Se il cane, il conduttore o la palla esce dal campo di gioco durante la partita.
- Se il cane evacua in campo, durante la partita.
- Quando i premi (cibo o giochi) cadono al conduttore o al cane fuori dall'area di conduzione.
- Se il conduttore entra nel campo di gioco con entrambi i piedi.
- Se il tempo massimo di gara viene superato.
- Se il conduttore tocca il cane nell'area di conduzione durante il gioco.

10. ALTRE REGOLE GENERALI

I cani presenti tra il pubblico non possono sostare a bordo campo e non devono essere visti dal cane che sta gareggiando.

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

I cani femmina in calore possono partecipare alla gara, ma partiranno per ultimi.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



In caso di maltempo il giudice decide se sospendere o annullare la gara.

Il giudice può controllare ogni cane per verificare infortuni, stati di debolezza o qualsiasi malessere che possa rendere rischiosa la sua partecipazione. Di conseguenza, può ammetterlo o escluderlo dalla gara.

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

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

11. GIUDICI

Alle gare ufficiali deve essere designato un Giudice ufficiale. Al Giudice si devono affiancare almeno due aiutanti.

- 1) Un aiutante di linea che prenderà posto sulle linee laterali, parallelo alla porta. Avrà il compito di seguire il gioco e controllare che il conduttore stia all'interno dell'area di conduzione.
- 2) Un aiutante che si occuperà dei palloni e prenderà posto sulle linee laterali, parallelo all'allineamento frontale degli 8 palloni, per controllare che le sequenze delle palle portate dal cane siano corrette.
- 3) **IL GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE.**
- 4) Il giudice può in qualsiasi momento: espellere un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.) sia durante il percorso di gara che al di fuori di esso, nell'arco dell'intera giornata della gara stessa.
- 5) Un cane che mostra comportamenti di minaccia o attacca persone o altri cani durante la gara verrà allontanato dal Ring e sulla scheda verrà indicato "N.Q." (non qualificato).
- 6) Un cane che mostra comportamenti di minaccia, attacca persone o altri cani fuori dal Ring, o all'interno del campo gara, verrà espulso dalla gara e dall'area.
- 7) Il Giudice può allontanare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile nei confronti del cane o delle persone (Giudice compreso).

Un cronometrista darà il segnale d'inizio e di fine dei 7 o 9 minuti della partita.

Dovrà inoltre occuparsi di fermare il tempo durante il riposizionamento delle palle da parte del



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



Giudice Ufficiale nelle Categorie Senior e Champion.

12. CAMPIONATO ITALIANO TREIBBALL FISC

ASSEGNAZIONE PUNTI

Verranno assegnati i seguenti punteggi

- 1° Classificato di ogni Categoria 3 punti
- 2° Classificato di ogni Categoria 2 punti
- 3° Classificato di ogni Categoria 1 punto
- Dal 4° Classificato 0,5 punti

PASSAGGIO DI CATEGORIA:

A chi nel corso dell'anno deciderà di passare alla Categoria successiva perché avrà raggiunto il totale dei 3 podi, verrà detratto il 50% dei punti. Il passaggio di categoria deve essere comunicato via mail alla segreteria a info@sportcinofili.it

ASSEGNAZIONE TITOLI

Il Titolo di **Campione Italiano Treibball FISC** valido per ogni Categoria sarà proclamato a Fine Campionato (novembre di ogni anno).

Diventa Campione Italiano chi nella stagione agonistica (gennaio/novembre) ha ottenuto più punti nella propria Categoria.

Si potranno organizzare Campionati Regionali qualora nella Regione siano presenti almeno 2 club organizzatori.

13. NORME ANTIDOPING

Sia i conduttori che i cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore o della FISC a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.