



## Soutěžní pravidla TREIBBALL European Cup 2022

Tato pravidla platí pro mezinárodní soutěž European Cup 2022.

Proběhne soutěž jednotlivců a soutěž družstev.

### Práva a povinnosti účastníků závodu

Závodu se mohou zúčastnit psi všech plemen i jejich kříženci, s průkazem původu i bez průkazu původu.

Při registraci na závod provede pořadatel ve spolupráci s rozhodčím, popřípadě s veterinárním lékařem, přejímku psa. Psovod je povinen předložit doklad o platném očkování. Pořadatel (rozhodčí, veterinární lékař) smí zkontrolovat identitu (čip), výšku a zdravotní stav psa. V případě, že pes není klinicky zdravý má rozhodčí nebo veterinář právo psa k závodu nepřipustit.

Závodní tým tvoří psovod a pes. Pes se smí zúčastnit závodu pouze jednou, s jedním psovodem a v jedné kategorii. Psovod smí startovat s více psy.

Psovod může zvolit výkonnostní kategorii dle svého uvážení v přihlášce. Po dohodě s pořadatelem nejpozději při prezenci.

Minimální věk psa pro zařazení do závodu je 12 měsíců.

Háravé feny se mohou závodu zúčastnit. Psovod je povinen účast háravé feny nahlásit pořadateli před závodem. V každém kole startuje jako poslední, po všech ostatních soutěžících.

Podáním přihlášky účastník souhlasí s pravidly pro účastníky závodu.

### Rozhodčí

Pořadatel zajistí hlavního rozhodčího, pomocníka rozhodčího a časoměřiče.

### Kategorie

Výkonnostní kategorie: počet míčů, vzdálenost formací od brány a obtížnost jednotlivých prvků se liší podle výkonnostní a výškové kategorie psa.

Výškové kategorie: Large – nad 40 cm kohoutkové výšky psa  
Small - do 40 cm kohoutkové výšky psa včetně

Soutěž jednotlivců			Soutěž družstev	
Výkonnostní kategorie	Výšková kategorie		Výkonnostní kategorie	Výšková kategorie
Level I.	Large	Small	Level medium	Large + Small
Level II.	Large	Small		
Level III.	Large	Small	Level high	Large + Small
Level IV.	Large	Small		

### Použité prvky

**Gymnastické míče** Pořadatel poskytne pro každou výškovou kategorii sadu míčů. Pro kategorii Large o průměru 45 – 75 cm, pro kategorii Small o průměru 50 cm a menší. Závodníci mohou použít vlastní míče. Mohou vyměnit jeden nebo více míčů za vlastní.

**Fixační kroužky** Na počátku hry jsou míče umístěny v kroužcích na fixaci míčů. Lze použít vlastní kroužky.

**Targety** jsou povoleny jen ve výkonnostních kategoriích Level I. a Level II. Jejich počet může být libovolný. Je možné použít vlastní targety.

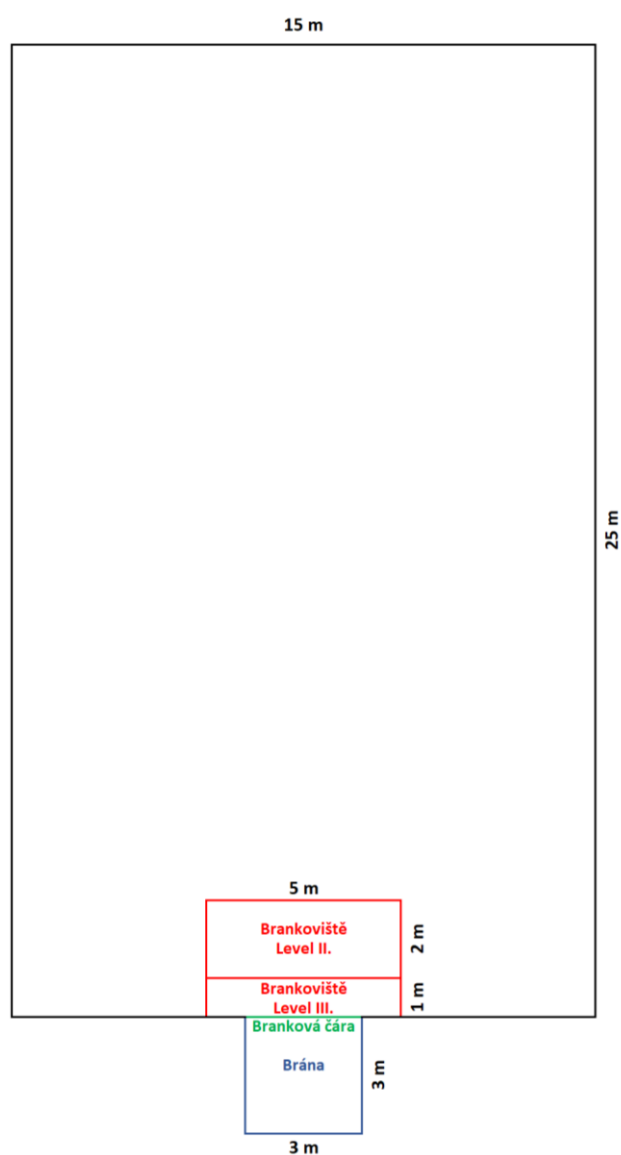
## Hřiště, brána a brankoviště

**Hřiště** je rovná, viditelně označená plocha o minimální šířce 15 m a minimální délce 25 m.

**Brána** je zřetelně ohraničený prostor o rozměrech 3 x 3 m

**Brankoviště** Před branou je vyznačené brankoviště dle výkonnostních kategorií

Level I.	bez brankoviště
Level II.	5 m šířka x 3 m hloubka
Level III.	5 m šířka x 1 m hloubka
Level IV.	bez brankoviště



## Průběh závodu

Závod se skládá ze dvou kol – **FAST** a **SMART**.

Časy obou kol se sčítají do výsledného hodnocení, včetně trestných i bonusových bodů.

**FAST** V kole FAST jsou míče umístěny do tvaru trojúhelníku. Špička trojúhelníku směřuje od brány. Počet míčů a jejich vzdálenost od brány jsou určeny výkonnostní a výškovou kategorií. Pes musí všechny míče dopravit do brány ve stanoveném časovém limitu.

**SMART** V kole SMART jsou míče seskupeny do různých formací. Počet míčů, jejich vzdálenost od brány a obtížnost jednotlivých prvků jsou určeny výkonnostní a výškovou kategorií. Pes musí s míči provést požadované činnosti podle popisu a všechny míče musí dopravit do brány ve stanoveném pořadí a stanoveném časovém limitu.

Pro soutěž jednotlivců budou do konce února 2022 zveřejněny 4 soubory her SMART. Sedm dnů před závodem bude vylosován jeden z nich.

Pro soutěž družstev budou do konce února 2022 zveřejněny 2 soubory her SMART. Sedm dnů před závodem bude vylosován jeden z nich.

## Kritéria hodnocení

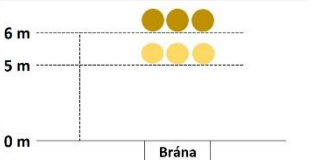
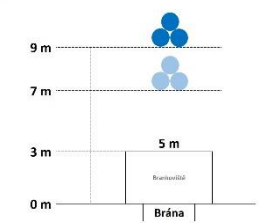
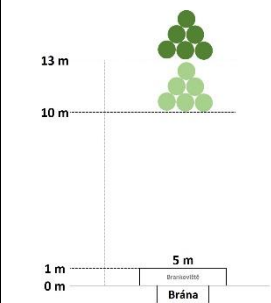
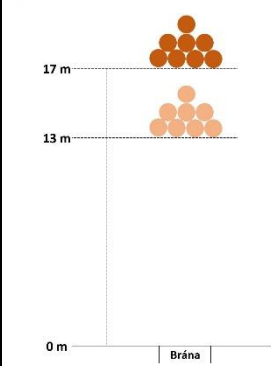
	FAST	SMART
<b>Přesnost provedení:</b>	Za chyby jsou uděleny penalizační body, které se přepočítávají na sekundy (1 penalizační bod = 10 s).	Za chyby jsou uděleny penalizační body, které se přepočítávají na sekundy (1 penalizační bod = 10 s). Za bezchybné provedení úkolu, který je v popisu dané kategorie označen, jsou uděleny bonusové body, které se přepočítávají na sekundy (1 bonusový bod = 10 s). Míče musí být dopraveny do brány v určeném pořadí
<b>Délka práce psa:</b>	Časomíra se spouští ve chvíli, kdy psovod vyšle psa a pes protne brankovou čáru. Vypíná se po dopravení všech míčů do brány a položení psa v brankovišti nebo v bráně dle výkonnostní kategorie. Maximální délka práce psa je 5 minut. Za překročení časového limitu je tým diskvalifikován.	
<b>Provedení úkolů:</b>	Pes začíná práci vrcholovým míčem. První (vrcholový) míč musí být do brány dopraven jako první.	Úkoly u míčů musí provedeny v určeném pořadí dle nákresu. V případě, že se tým o jednotlivé úkoly, dané v jednotlivých třídách, ani nepokusí je diskvalifikován.
<b>Hodnocení:</b>	Pořadí týmů se určuje dle dosaženého času, ke kterému se přičtou penalizační body a odečtou bonusové body přepočítané na sekundy.	

## Společná Pravidla pro kola – FAST a SMART

	Level I.	Level II.	Level III.	Level IV.	Penalizace			
					Level I.	Level II.	Level III.	Level IV.
<b>Průběh závodu a měření času</b>	Na pokyn rozhodčího smí tým vstoupit na hřiště na vymezeném místě.				-	-	-	-
	Psovod se psem začínají hru v prostoru brány.				DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	Psovod vyše rozhodčímu signál kývnutím hlavou nebo jiným dohodnutým způsobem, že je připraven k závodu.				-	-	-	-
	Rozhodčí dá příkaz ke startu mávnutím rukou.				-	-	-	-
	Tým startuje z brány a čas se měří od chvíle, kdy pes protne brankovou čáru.				-	-	-	-
	Měření času končí ve chvíli, kdy jsou všechny míče v bráně a pes leží v bráně nebo.				DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	kdekoli v hřišti	v brankovišti	v brankovišti	v bráně				
	Pokud si pes viditelně nelehne na dobu minimálně 1 sekundy, běží časomíra až do vypršení časového limitu.				DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
<b>Pohyb psovoda v hřišti</b>	Opuštění brány nebo brankoviště (přešlap čáry celým chodidlem psovoda) je penalizováno. Penalizace je udělena za každé opuštění brankoviště nebo brány				-	1	1	1
	Psovod se smí pohybovat v hřišti v jednotlivých výkonnostních kategoriích následovně:				-	-	-	-
	kdekoli v hřišti	v brankovišti	v brankovišti	v bráně				
	Po odstartování se nesmí psovod psa již aktivně dotýkat, každý aktivní dotek se psem v průběhu hry je penalizován.				1	1	1	1
	Psovod se nesmí úmyslně dotýkat míče.				DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	Psovod smí bez penalizace posouvat míče, které jsou již za brankovou čarou, aby zabránil jejich opětovnému zapojení do hry.				-	-	-	-
	Psovod musí zabránit tomu, aby se míče již dopravené do brány vrátily zpět na hřiště přes brankovou čáru. Pokud se tak stane, musí pes tyto míče znovu dopravit do brány.				-	-	-	-
	Míč je v bráně, pokud se dotýká země za brankovou čarou.				-	-	-	-
<b>Práce psa s míčem</b>	Za dopravení míče do brány v nesprávném pořadí obdrží tým penalizaci za každý případ, pokud nesprávný míč do brány vědomě dopraví pes. Pokud se nesprávný míč dostane do brány odrazem od jiného míče nebo působením jiných vlivů, penalizace se neuděluje.				1	1	1	1
	Pokud míč opustí herní plochu (ohraničený prostor) vinou psa, obdrží tým penalizaci.				3	3	3	3
	Za prokousnutí, resp. prodrápnutí, míče psem je tým diskvalifikován.				DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
<b>Odměňování psa</b>	Psovod smí psa odměňovat jen hračkou. Pamlsky může psa motivovat jen v uzavřené krabici.	Není dovoleno. Psovod nesmí mít hračku ani pamlsky u sebe. Za součást hřiště se považuje i prostor brány. Za porušení tohoto pravidla je tým diskvalifikován.		DISQ	DISQ	DISQ	DISQ	

<b>Časový limit</b>	Maximální délka práce psa je ve všech třídách 5 minut (časy bez penalizace). V případě překročení časového limitu je tým diskvalifikován.	DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	Rozhodčí je oprávněn ukončit práci týmu před tímto limitem v případě naprostého nezájmu psa o práci, dále tehdy, pokud pes opustí hřiště a psovod jej nepřivolá ani na třetí povel.	DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
<b>Ostatní</b>	Za vyprázdnění psa na hřišti je tým diskvalifikován	DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	Za hrubé chování psovoda ke psu je tým diskvalifikován. Chování ke psu je posuzováno v průběhu celého závodního dne i mimo prostor hřiště.	DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	Pes může pracovat v obojku či postroji, jsou zakázány stahovací, ostatné a elektrické obojky. Není dovoleno nechat psa pracovat v náhubku ani v halti ohlávce.	DISQ	DISQ	DISQ	DISQ

## Pravidla pro kolo FAST

	Level I.	Level II.	Level III.	Level IV.	Penalizace			
					Level I.	Level II.	Level III.	Level IV.
<b>Umístění a počet míčů</b>	V jednotlivých výkonnostních kategoriích je počet míčů následovný:							
	3	3	6	8				
	Míče jsou v hřišti umístěny ve vzdálenosti od brankové čáry následovně:							
	Large 6 m	Large 9 m	Large 13 m	Large 17 m				
	Small 5 m	Small 7 m	Small 10 m	Small 13 m				
	Míče jsou v hřišti umístěny ve tvaru trojúhelníku. Ve výkonnostní třídě Level I. jsou míče umístěny v řadě vedle sebe.							
3	2-1	3-2-1	4-3-1					
					-	-	-	-
<b>Target</b>	Target je možné v hřišti umístit v jednotlivých výkonnostních třídách následovně:				-	-	-	-
	Za každý míč.	Za vrcholový míč	Ne	Ne				
<b>1. míč</b>	Po vyslání pes začíná práci vrcholovým míčem. V případě nesplnění této podmínky obdrží tým penalizaci. Toto pravidlo se neuplatňuje pro Level I.				-	1	1	1
	Vrcholový míč musí pes dopravit do brány jako první. V případě nesplnění této podmínky obdrží tým penalizaci. Toto pravidlo se neuplatňuje pro Level I.				-	1	1	1
<b>Další míče</b>	Pořadí dalších míčů je libovolné				-	-	-	-

## Pravidla pro kolo SMART

	Level I.	Level II.	Level III.	Level IV.	Penalizace			
					Level I.	Level II.	Level III.	Level IV.
<b>Umístění a počet míčů</b>	Každá výkonnostní kategorie má vlastní variantu kola SMART, která se liší v počtu míčů, rozmístěním míčů, úkoly mezi míči a vzdáleností posledního míče (řady míčů) od brankové čáry.				-	-	-	-
	V jednotlivých výkonnostních kategoriích je maximální počet míčů následovný:							
	3	4	6	8				
	Maximální vzdálenost posledního míče (řady míčů) od brankové čáry:							
	Large 6 m	Large 9 m	Large 13 m	Large 17 m				
	Small 5 m	Small 7 m	Small 10 m	Small 13 m	-	-	-	-
Pro soutěž jednotlivců budou do konce února 2022 zveřejněny 4 soubory her SMART. Sedm dnů před závodem bude vylosován jeden z nich. Pro soutěž družstev budou do konce února 2022 zveřejněny 2 soubory her SMART. Sedm dnů před závodem bude vylosován jeden z nich.								
<b>Target</b>	Target je možné v hřišti umístit v jednotlivých výkonnostních třídách následovně:							
	Za jakýkoliv míč. Jejich počet je libovolný	Za jakýkoliv míč. Jejich počet je libovolný	Ne	Ne	-	-	-	-
<b>Provedení úkolů u míčů</b>	Úkoly u míčů a dopravení míčů do brány musí být provedeny v určeném pořadí (míč č. 1,2,3,...) a předepsaným způsobem podle obrazového popisu.				-	-	-	-
	V případě, že se tým o jednotlivé úkoly, dané v jednotlivých třídách, ani nepokusí, je diskvalifikován.				DISQ	DISQ	DISQ	DISQ
	<b>Za bezchybné provedení úkolu rozhodčí udělí týmu bonusový bod. Počet bonusových bodů v jednotlivých hrách bude uveden v obrazovém popisu hry</b>							
	Za bezchybné provedení úkolu se považuje plynulá práce psa dle pokynů psovoda včetně vyslání od psovoda k prvnímu míči daného úkolu. Při opakování úkolu se bonusový bod již neuděluje. Při provádění jednotlivých úkolů se pes nesmí příliš odchýlit od předepsané dráhy. Může se zastavovat ve směru pohybu. Nesmí se bezdůvodně vracet směrem k bráně nebo při provádění úkolů obíhat jiné míče mimo pořadí. Za míči nebo kdekoliv v prostoru hřiště se může pes zastavit. Pokud pes posune jakýkoliv míč ze své výchozí pozice, pokračuje v závodě s míčem z jeho aktuální pozice.				-	-	-	-
<b>Udělení penalizací</b>	Za dopravení míče do brány v nesprávném pořadí.				1	1	1	1
	Za neprovedení jednotlivých úkolů u míčů za každý případ. Pokud si pes svojí vlastní činností přemístí míče do jiné formace a nemůže následně provést daný úkol, tento úkol se považuje za neprovedený.				5	5	5	5
	Za posunutí míče vlastní činností psa z výchozí pozice (z fixačního kroužku)				1	1	1	1