

MAGYARORSZÁG TREIBBALL VIZSGA ÉS VERSENY SZABÁLYZATA

Érvényes 2026. február 1-től



Tartalomjegyzék

1. Előszó	3
2. Treibball csapat.....	3
3. Teljesítmény osztály (továbbiakban osztály)	3
4. Méret kategóriák (továbbiakban kategóriák)	3
5. Treibball vizsga (továbbiakban vizsga)	3
6. Treibball verseny (továbbiakban verseny).....	4
7. Általános rendelkezések	4
8. A vizsga/verseny résztvevőjének nyilatkozata	4
9. A csapat osztályba sorolása	5
10. Labdák	5
11. Targetek és bóják	5
12. A kutya jutalmazása	5
16. A smart futam vizsga/verseny menete	7
17. Fast futam leírása	8
18. A Fast futam menete	8
19. Időkorlátok és újraindítások a smart és a fast futam során	9
20. Büntetések, hibák.....	10
21. Vizsga minősítése	11
22. A verseny értékelése	11
23. A vizsgaeredmények feldolgozása	11
24. A versenyeredmények feldolgozása	12
25. Bajnoki címek – Csehországra vonatkozóan (magyar bajnoki címek később)	12
26. Treibball Champion és Treibball Grand Champion címek.....	12
27. Átmeneti rendelkezések	12
28. 1. számú melléklet - JÁTÉKTÉR	13
28. 2. számú melléklet – FAST.....	14

1. Előszó

A Treibball (TRB) minden kutyafajta és keverék fajta sportja. A Treibball nemcsak fizikailag, hanem szellemileg is kiváló elfoglaltságot jelent a kutyának. A Treibball jelentősen fejleszti a kommunikációt és az együttműködést a kutya és a kutyavezető között, akik a versenycsapatot alkotják. A Treibball nem támaszt túlzottan magas követelményeket sem a kutya, sem a kutyavezető fizikai állapotát illetően, így idősebb korú vagy fogyatékkal élő kutyák és kutyavezetők is részt vehetnek benne. A legfontosabb segédeszköz a gimnasztikai labda. A treibballban a kutya a labdákat a játékterről a kutyavezető felé és a kapuba löki az orrával vagy a testével.

2. Treibball csapat

Egy kutyavezető és egy kutya alkot egy treibball csapatot. A kutyavezető szóban és testjelekkel utasítja a kutyát az előírt feladatok végrehajtására. A viselkedés helyességét szóban és testjelekkel megerősítheti, segítheti és motiválhatja a kutyát.

3. Teljesítmény osztály (továbbiakban osztály)

0, 1, 2, 3

A teljesítményosztályok a felhasznált labdák számában, a céltól való távolságukban és a feladatok nehézségében különböznek.

4. Méret kategóriák (továbbiakban kategóriák)

S	Small	Kis méretű kutyák	a kutya marmagassága 35 cm alatt van
M	Medium	Közepes méretű kutyák	35 cm-től (beleértve) és 43 cm alatti marmagasságú kutyák
ML	Medium Large	Közepesen nagy méretű kutyák	43cm-től (beleértve) és 48 cm alatti marmagasságú kutyák
L	Large	Nagy méretű kutyák	a kutya marmagassága 48 cm-től (beleértve)

5. Treibball vizsga (továbbiakban vizsga)

- 5.1. A vizsga a csapat treibball-képességeinek értékelésére szolgál.
- 5.2. A vizsga során az időt nem mérik, csak az időkorlát túllépését.
- 5.3. Egy csapat a 9. fejezetben meghatározottak szerint kérhet osztályba sorolást a vizsgán.
- 5.4. A csapat a vizsgán a treibball smart pályarajzot (a továbbiakban pályarajz) hajtja végre, amely különböző részekből (a továbbiakban rész) áll.
- 5.5. A treibball pályarajzot a vizsgák/versenyek előtt 14 nappal kell közzétenni.
- 5.6. A vizsgák eredményei alapján kerül értékelésre, hogy a csapat továbbjuthat-e magasabb osztályba.
- 5.7. Az elvégzett vizsgákról készült jegyzőkönyvet elektronikus úton kapja meg a kutyavezető.

6. Treibball verseny (továbbiakban verseny)

- 6.1. A verseny két futamból áll.
- 6.2. Az első futam a Smart futam, amely azt méri mennyi időre volt szüksége a csapatnak a pályarajz teljesítéséhez. A Smart futam egyúttal maga a treibball vizsga.
- 6.3. A második futam a Fast futam, amely azt méri, mennyi időre volt szüksége a csapatnak a háromszög alakzatban elhelyezett labdák kapuba juttatásához.
- 6.4. A két futam idejét együttesen értékeli. A csapatok helyezését a büntetőpontok száma és az elért összidő határozza meg.
- 6.5. A verseny végén kihirdetik a helyezéseket.

7. Általános rendelkezések

A vizsgákon/versenyeken bármilyen fajtájú és keverék kutyával is részt lehet venni, törzskönyvvel vagy anélkül.

- 7.1. A Treibball Hungary tagjai és nem tagjai egyaránt részt vehetnek a Treibball Hungary által szervezett
- 7.2. vizsgán/versenyen.
- 7.3. A vizsgák/versenyek minden osztály és minden kategória számára nyitottak.
- 7.4. Kis számú nevezés esetén a versenyszervező az egyes osztályokon belül összevonhatja a kategóriákat.
- 7.5. A versenybíró döntése végleges, ellene kifogás nem nyújtható be.
- 7.6. Egy kutya csak egyszer, egy kutyavezetővel, egy osztályban indulhat a vizsgán/versenyen.
- 7.7. A kutyavezető több kutyával is indulhat a vizsgán/versenyen.
- 7.8. A kutya minimum életkora a vizsgán/versenyen való részvételhez 12 hónap.
- 7.9. A kutyának rendelkeznie kell érvényes veszettség elleni oltással, amelyet az állat nemzetközi útlevelében rögzítenek.
- 7.10. Ha a kutya klinikailag nem egészséges, a bírónak vagy a kutyák egészségügyi ellenőrzését végző személynek joga van megtagadni a vizsgán/versenyen való részvételt.
- 7.11. Tüzelő szukák a szervező engedélyével vehetnek részt a vizsgán/versenyen. A kutyavezető köteles a tüzelő szuka részvételét előzetesen bejelenteni a szervezőnek. Csak a teljes vizsga/verseny befejezése után utolsóként indulhatnak, minden osztály és kategória többi indulója után.

8. A vizsga/verseny résztvevőjének nyilatkozata

A vizsgára/versenyre való regisztrációval a résztvevő kijelenti a következőket:

- 8.1. Az elmúlt 6 hónapban a kutya nem került kapcsolatba semmilyen fertőző betegséggel, és ha ez a vizsgák/versenyek előtt történik, a kutya nem vesz részt azokon.
- 8.2. Nem vonom felelősségre a szervezőt vagy a bírót az általam vagy a kutyám által okozott károkért. 8.3. Felelős vagyok az általam vagy a kutyám által a vizsgán/versenyen okozott károkért.
- 8.4. Elolvastam és elfogadom a Treibball vizsga/verseny szabályzatát.
- 8.5. Tudomásul veszem, hogy a csapatok nem léphetnek be a játéktérre, kivéve a saját vizsgájuk/versenyük idejére.

9. A csapat osztályba sorolása

- 9.1. A vizsgák eredményei alapján a kutyavezető választja ki, hogy a csapat melyik osztályban indul a vizsgákon/versenyeken.
- 9.2. A magasabb osztályba való fellépésre a következő szabályok vonatkoznak:
- 9.3. Feljebb lépés a 0. osztályból az 1. osztályba: A 0. osztályban 3 alkalommal kitűnő eredménnyel teljesített vizsga.
- 9.4. Feljebb lépés az 1. osztályból a 2. osztályba: Az 1. osztályban 3 alkalommal kitűnő eredménnyel teljesített vizsga.
- 9.5. Feljebb lépés a 2. osztályból a 3. osztályba: A 2. osztályban 3 alkalommal kitűnő eredménnyel teljesített vizsga.
- 9.6. A magasabb osztályba való feljebb lépéshez az előírt számú vizsgát legalább 2 különböző bírónál kell teljesíteni.
- 9.7. Egy csapat bármikor visszatorolható alacsonyabb osztályba, azzal a feltétellel, hogy a visszatorolás után a csapatnak ismét teljesítenie kell a magasabb osztályba való feljutáshoz előírt feltételeket.

10. Labdák

A pályán lévő labdákat a rögzítőgyűrűkbe kell helyezni. A felvezető használhatja a szervező labdáit és rögzítőgyűrűit vagy a sajátjait.

Osztály	0	1	2	3
Labdák száma	2	3	6	8

11. Targetek és bóják

- 11.1. Egyes pályarajzok targeteket és bójákat is tartalmazhatnak. A felvezető használhatja a szervező targeteit és bójáit, vagy a sajátjait.
- 11.2. A labdák mögötti segéd targetek használata csak a 0. és 1. osztályban megengedett. A felvezető használhatja a szervező targeteit vagy a sajátjait.

12. A kutya jutalmazása

- 12.1. 0. osztály: a kutyavezetőnél megengedett a zsebbe rejtett jutalomfalat és a játék, de nem használhatja azokat a vizsga/verseny alatt. A jutalomfalatokat zárt dobozban kell tartani. Ha egy jutalomfalat, a doboz vagy játék kiesik, a csapatot kizárják.
- 12.2. 1-3. osztály: a kutyavezetőnél nem megengedett a zsebbe rejtett jutalomfalat vagy játék. Ennek a szabálynak a megszegése esetén a csapat kizárásra kerül.

13. Játéktér, kapu és kapu terület (lásd az 1. sz. mellékletet)

- 13.1. A vizsgát/versenyt sík, lekerített játéktéren rendezik, amelynek szélessége legalább 16 m, hossza pedig legalább 25 m.
- 13.2. A játéktér felülete általában természetes fű vagy műfű. Más alkalmas felületek is megengedettek.
- 13.3. A kapu egy 3 x 3 m méretű, a pálya mellett elhelyezkedő, körülhatárolt tér. A kapu hátsó fala nyitott.
- 13.4. A kapunak van egy jelzett első vonala (gólvonal) és egy hátsó vonala, amelyek a kapu részét képezik.
- 13.5. A kapu előtt egy 5 m széles x 1 m plusz kapu terület található, amely a TRB 0 osztály számára van kijelölve.
- 13.6. A gólvonal a pálya része.

14. A labdák távolsága [m]

A labdák távolsága a kaputól					A pályarajz maximális szélessége					Labdák közötti távolság kombinációk esetén				
Osztály/ kategória	S	M	ML	L	Osztály/ kategória	S	M	ML	L	Osztály/ kategória	S	M	ML	L
0	3	4	4,5	5	0	3	4	5	6	0	2-3	3-4	3-5	4-6
1	5	7	8,5	10	1	4	6	7	8	1	2-3	3-4	3-5	4-6
2	7	10	12,5	15	2	6	8	9	10	2	2-3	3-4	3-5	4-6
3	10	15	17,5	20	3	8	10	11	12	3	2-3	3-4	3-5	4-6

15. A smart futam vizsga/verseny leírása

- 15.1. A treibball vizsga/versenyhez a bíró határozza meg a pályarajzot.
- 15.2. A pályarajz a labdák elhelyezkedésének, a kutya útvonalának és mozgásának grafikus ábrázolása.
- 15.3. A pályarajzon szerepelnie kell minden leírásnak (pl. labdák számozása, feladat részek számozása) és követelménynek (pl. Stop a kutya megállításhoz).
- 15.4. A labdákon kívül targetek és bóják is használhatók.
- 15.5. A pályarajzot feladat részekre kell felosztani:

Osztály	0	1	2	3
Feladat részek száma	2	3	6	8

- 15.6. A feladat részek a treibball katalógusban található kombinációkból (továbbiakban katalógus, kombinációk) tevődik össze az adott osztálynak megfelelően.
- 15.7. A katalógus a jelen szabályzat szerves részét képezi.
- 15.8. A feladat rész a kutya pályára küldésével kezdődik, a pályarajznak megfelelően az előírt útvonal és mozgások végrehajtásával folytatódik, és a kijelölt labda kapuba juttatásával ér véget.

16. A smart futam vizsga/verseny menete

- 16.1. A bíró utasítására a csapat a hátsó vonalon keresztül lép be a kapuba.
- 16.2. Mielőtt a kutyavezető a hátsó vonalon keresztül belépne a kapuba, a kutyavezető lecsatolja a kutya pórázát, és az előkészített dobozba helyezi. Az 1., 2. és 3. osztályban ebbe a dobozba jutalomfalatok és játékok is elhelyezhetők.
- 16.3. A kutya nyakörvben vagy hámban dolgozhat, fojtó, szöges és elektromos nyakörv használata tilos. Nem megengedett, hogy a kutya szájkosárban vagy haltiban dolgozzon. A kutyavezető a nyakörvet vagy hámot a dobozban is elhelyezheti.
- 16.4. A bírálathoz akkor kezdődik, amikor a csapat átlépi a hátsó vonalat. A kapuban való helytelen viselkedésért a csapat megfelelő büntetésben részesül (A7, C1, C2, C7, C8, C10, lásd 20. fejezet), amely hozzáadódik a vizsga/verseny eredményéhez.
- 16.5. A csapat nem léphet be a pályára a rajt előtt.
- 16.6. A kutyavezető intéssel jelzi a bírónak, hogy készen áll a vizsgára/versenyre. A bíró intéssel adja ki a jelet a kezdéshez.
- 16.7. A kutyavezető kiküldi a kutyát a kapuból. A futam idejét attól a pillanattól mérik, amikor a kutya átlépi a gólvonalat a pálya irányába.
- 16.8. A csapat az előírt feladatot a pályarajzon megadott részek szerint hajtja végre, osztályuknak megfelelő növekvő sorrendben 1. rész, 2. rész, ..., 8. rész.
- 16.9. A bíró az előírt feladatok végrehajtása során elkövetett hibákért büntetéseket szab ki. A büntetések összefoglalása magyarázatokkal együtt a 20. fejezetben található.
- 16.10. A kutyavezető a feladat egy részének végrehajtása közben visszahívhatja a kutyát a célba, majd újra elindíthatja a gólvonalon át. A csapatnak ezután az adott feladat részt előlről kell megismételnie. Az előző kísérletből származó összes büntetőpont (az A4, B3, B7, B8, C1–10 kivételével) törlésre kerül. A kutyavezetőnek két korrekciós kísérlete van a feladat minden egyes részében. A csapat csak a legutóbbi kísérletből származó büntetéseket tartja meg. Abban az esetben, ha a kutyát nem hívják vissza közvetlenül a célba, és nem küldik át a gólvonalon, az nem minősül korrekciós kísérletnek. A kutya minden gólvonal-átlépése a feladat egy részének teljesítésére irányuló kísérletnek minősül.
- 16.11. Ha a csapat nem teljesíti a feladat egy részét, és a kutya az adott feladat rész labdáját a kapuba viszi, a csapat a következő feladat résszel folytatja a pályát.
- 16.12. Ha egy csapat a pályarajz bármelyik feladatának egy részét elmulasztja, de folytatja az adott feladatrészt, majd annak végén a labdát a kapuba tereli, büntetés jár a kihagyott feladat részért.
- 16.13. Az 1., 2. és 3. osztályban a feladat teljes időtartama alatt a kutyavezetőnek a kapuban kell állnia a gólvonal mögött. A 0. osztályban a felvezető a rajt után beléphet a kapu területre.
- 16.14. A pálya az utolsó feladat rész teljesítésével ér véget, és az idő akkor áll meg, amikor a kutya vagy az utolsó labda (amelyik később lépi át a vonalat) átlépi a gólvonalat a pályáról a kapu irányába.
- 16.15. A labda akkor van a kapuban, ha a gólvonal mögött a földet érinti.
- 16.16. A kutyavezetőnek meg kell akadályoznia, hogy a már a kapuba juttatott labdák a gólvonalon keresztül visszaguruljanak a játéktérre. Ha ez megtörténik, a kutyának kell a labdákat a játéktérről visszahoznia a kapuba. A kutyavezető nem érhet a labdákhoz a játéktéren.
- 16.17. A bírálathoz akkor ér véget, amikor a csapat a hátsó vonalon keresztül elhagyja a kaput.
- 16.18. A bírónak joga van bármikor megszakítani a versenyt és felfüggeszteni az időmérést.
- 16.19. A bíró kizárhatja a csapatot a kutya és/vagy a kutyavezető nem megfelelő viselkedése miatt.

17. Fast futam leírása

- 17.1. A FAST futam során a labdák szorosan háromszög alakzatban vannak elhelyezve.
- 17.2. A háromszög csúcsa a góltól elfele helyezkedik el.
- 17.3. A labdák számát és távolságát a csapat osztálya és kategóriája határozza meg (lásd a 10. és 14. fejezetet és a 2. sz. mellékletet).
- 17.4. A háromszög csúcslabdájának láthatóan különböznie kell a többi labdától.
- 17.5. A kutyának a csúcslabdával kell kezdenie, amelyet elsőként kell a kapuba terelnie.
- 17.6. Ezután a kutyának az összes többi labdát a kapuba kell terelnie. A labdák sorrendje innentől tetszőleges.
- 17.7. A kutyának az összes labdát a pályáról a gólvonalon keresztül a megadott időn belül kell a kapuba juttatnia. A használható vezényszavak száma korlátlan.

18. A Fast futam menete

- 18.1. A bíró utasítására a csapat a hátsó vonalon keresztül lép be a kapuba.
- 18.2. Mielőtt a kutyavezető a hátsó vonalon keresztül belépne a kapuba, a kutyavezető lecsatolja a kutya pórázát, és az előkészített dobozba helyezi. Az 1., 2. és 3. osztályban ebbe a dobozba jutalomfalatok és játékok is elhelyezhetők.
- 18.3. A kutya nyakörvben vagy hámban dolgozhat, fojtó, szöges és elektromos nyakörv használata tilos. Nem megengedett, hogy a kutya szájkosárban vagy haltiban dolgozzon. A kutyavezető a nyakörvet vagy hámot a dobozban is elhelyezheti.
- 18.4. A bírálat akkor kezdődik, amikor a csapat átlépi a hátsó vonalat. A kapuban való helytelen viselkedésért a csapat megfelelő büntetésben részesül (A7, C1, C2, C7, C8, C10, lásd 20. fejezet), amely hozzáadódik a verseny eredményéhez.
- 18.5. A csapat nem léphet be a pályára a rajt előtt.
- 18.6. A kutyavezető intéssel jelzi a bírónak, hogy készen áll a versenyre. A bíró intéssel adja ki a jelet a kezdéshez.
- 18.7. A kutyavezető kiküldi a kutyát a kapuból, és a futamban az időt attól a pillanattól mérik, amikor a kutya átlépi a gólvonalat a pálya irányába.
- 18.8. A kutyának a háromszög csúcslabdájával kell kezdeni, és azt kell először a kapuba juttatnia. Ezután a kutyának a felvezető utasításai szerint egymás után kell az összes többi labdát a pályáról a kapuba terelnie.
- 18.9. A bíró a fast futam végrehajtása során elkövetett hibákért büntetéseket szab ki. A büntetések összefoglalása magyarázatokkal együtt a 20. fejezetben található.
- 18.10. A kutyavezető bármikor magához hívhatja a kutyát, és újra kiküldheti.
- 18.11. Ha a csapat nem teljesíti a feladatot, a kutya a megmaradt labdákat terelheti a kapuba.
- 18.12. Az 1., 2. és 3. osztályban a fast futam teljes időtartama alatt a felvezetőnek a kapuban kell állnia a gólvonal mögött. A 0. osztályban a felvezető a rajt után léphet be a kapu területére.
- 18.13. Az időmérés akkor ér véget, amikor minden labda a kapuban van, és a kutya átlépi a gólvonalat a pályáról a kapuba. Ha a kutya az utolsó labda előtt lépi át a gólvonalat, az időmérés akkor ér véget, amikor az utolsó labda is átlépi a gólvonalat a játéktérről a kapuba.
- 18.14. A labda akkor van a kapuban, ha a gólvonal mögött a földet érinti.
- 18.15. A kutyavezetőnek meg kell akadályoznia, hogy a már a kapuba juttatott labdák a gólvonalon keresztül visszaguruljanak a játéktérre. Ha ez megtörténik, a kutyának kell a labdákat a játéktérről visszahoznia a kapuba. A kutyavezető nem érhet a labdákhoz a játéktéren.

- 18.16. A bíráló akkor ér véget, amikor a csapat a hátsó vonalon keresztül kilép a kapun.
- 18.17. A versenybírónak joga van bármikor megszakítani a versenyt és felfüggeszteni az időmérést.
- 18.18. A bíró kizárhatja a csapatot a kutya és/vagy a kutyavezető nem megfelelő viselkedése miatt.

19. Időkorlátok és újraindítások a smart és a fast futam során

- 19.1. A kutya munkájának maximális időtartama minden osztályban 5 perc (büntetés nélküli idő).
- 19.2. A bírónak joga van a csapat munkáját megszakítani, ha a kutya láthatóan túlterhelt, ha a kutya teljesen érdektelen a munka iránt, és ha a kutya elhagyja a játékteret, és a kutyavezető nem tudja visszahívni.
- 19.3. Ha a feladat során a labdák jelentősen elmozdulnak a szél miatt a helyükről, a bíró elrendelheti a feladat megismétlését az adott csapat számára.

20. Büntetések, hibák

				Hibák	VIZSGA	VERSENY			
					SMART	SMART	FAST		
Hibapontok/büntető idő	A1			A kutya ismételt kiküldése a kutyavezető által a kaputerületről.	Pontok	Másodpercek			
	A2			A labda falba ütése			2 4		
	A3			A kutya rossz labdát közelít meg.			1		
	A4	+		A kutya véletlenül idő előtt kilökte a labdát a gyűrűből			1	10	
	A5			A kutyavezető átlépte a gólvonalat vagy a kapu területet			1	10	10
	A6			A kutyavezető érintkezése a labdával a játéktérben (pl.: lábbal)			1	10	10
	A7			A kutyavezető aktív érintkezése a kutyával és a nyakörv tartása			1	10	10
Hibapontok	B1		*	A kutya nem a csúcslabdával kezdett	Pontok	Pontok		2	
	B2		*	A kutya nem a csúcslabdát hozta először a célba.					2
	B3	+		A kutya idő előtt kimozdította a labdát a gyűrűből, és elkezdett vele dolgozni			2	2	
	B4			A kutya nem hajtotta végre a STOP-ot			2	2	
	B5			A kutya rossz útvonalon közelíti meg a labdát; A3 beletartozik			2		
	B6			Az előírt útvonaltól való jelentős eltérés; beleértve a B5-öt is.			4		
	B7	+	*	A labda(k) elmozdításával a kutya lényegesen megváltoztatta a Feladatot; tartalmazza a B3-at			4	4	
	B8	+	*	Hibás rajt (a versenyző nem várja meg a bíró jelét a kezdésre)			4	4	4
	B9		*	A kutyavezető elhagyta a kaput vagy a kapu területét.			4	4	4
	B10			A kutyavezető és a labda érintkezése a játéktéren lévő labdával, amely előnyt generál			4	4	4
	B11		*	A feladat egy részletének elmulasztása			10	10	10
Diszkvalifikáció	C1	+	*	Jutalomfalatok, játékok elejtése	diszk.	diszk.	diszk.		
	C2	+	*	Játék, jutalomfalat a kutyavezetőtől	diszk.	diszk.	diszk.		
	C3	+	*	A labda elhagyja a játéktérrel	diszk.	diszk.	diszk.		
	C4	+	*	A felvezető hozzáér a labdához a játéktéren.	diszk.	diszk.	diszk.		
	C5	+	*	Az időkorlát túllépése	diszk.	diszk.	diszk.		
	C6	+	*	A labda kilyukasztása	diszk.	diszk.	diszk.		
	C7	+	*	A kutya ürít a játéktéren	diszk.	diszk.	diszk.		
	C8	+	*	A kutya eltávolodik a játéktérről és nem visszahívható	diszk.	diszk.	diszk.		
	C9	+	*	A csapat nem jelent meg / nem fejezte be a vizsgát	diszk.	diszk.	diszk.		
	C10	+	*	A kutyavezető és/vagy a kutya nem megfelelő viselkedése.	diszk.	diszk.	diszk.		

A + jelöléssel ellátott büntetések véglegesek, és azok ismételt elküldéssel nem törölhetők.

A *-gal jelölt pontszámok a feladat minden egyes részében csak egyszer adhatók meg.

A1: A smart futam során a kutyát maximum 3 alkalommal lehet újraindítani a kapuból elhibázott feladat rész esetén.

A3: A rossz labda olyan labda, amellyel a kutyának még nem kellett volna dolgoznia.

A6: A kutyavezető megérintette azt a labdát, amely alsó részével a játéktérhez ér.

B2: Ha egy másik labda vagy a szél miatt nem a csúcslabda jut be először a kapuba, nem jár büntetés.

B10: Előny alatt például a labda akadályozása vagy éppen ellenkezőleg, a labda kapuba irányítása értendő.

20.1. A vizsgafeladat egyes részleteire összesen legfeljebb 10 büntetőpont adható.

21. Vizsga minősítése

Az összes büntetőpont összege a vizsga minősítése céljából az alábbi táblázat szerint kerül meghatározásra:

Minősítés	Büntetőpontok száma			
	TRB 0	TRB 1	TRB 2	TRB 3
kitűnő	0 – 2	0 – 3	0 – 4	0 – 5
nagyon jó	3 – 5	4 – 7	5 – 9	6 – 11
jó	6 - 8	8 - 11	10 - 14	12 – 17
hiányos	9 vagy több	12 vagy több	15 vagy több	18 vagy több

22. A verseny értékelése

- 22.1. A csapat végleges ideje a smart futam (büntető másodpercekkel együtt) és a fast futam (büntető másodpercekkel együtt) idejének összege.
- 22.2. A nem diszkvalifikált csapatokat a kapott büntetőpontok száma szerint csoportosítják osztályaikban és kategóriáikban.
- 22.3. A csoportokat a büntetőpontok száma szerint növekvő sorrendben rangsorolják.
- 22.4. Az egyes csoportokon belül a csapatokat a kapott idő alapján növekvő sorrendben rangsorolják.
- 22.5. A verseny győztese az a csapat, amelyik a csoporton belül a legkevesebb büntetőponttal és a legrövidebb idővel rendelkezik.

23. A vizsgaeredmények feldolgozása

- 23.1. A vizsga után a bíró tájékoztatja a kutyavezetőt az értékelésről és szóbeli indokolásban részesíti.
- 23.2. A kutyavezető ezt követően elektronikus úton megkapja az elvégzett vizsgáról szóló jegyzőkönyvet.
- 23.3. A vizsgák eredményeit a kutya teljesítménykönyvébe dokumentálják, amelyek beszámítanak a Treibball Bajnok címre való jelölésbe.

24. A versenyeredmények feldolgozása

- 24.1. A verseny során a szervező az időközi eredményeket közzéteszi.
- 24.2. A verseny után a szervező közzéteszi az összesített eredményeket.
- 24.3. A verseny végén kihirdetik az egyes osztályok és kategóriák győzteseit.
- 24.4. A verseny eredményeit a szervező elektronikusan is elérhetővé teszi.

25. Bajnoki címek – Csehországra vonatkozóan (magyar bajnoki címek később)

- 25.1. A Cseh Köztársaság Bajnoka, valamint a Cseh Köztársaság 1. és 2. helyezett treibball-bajnoka címet a Cseh Treibball Bajnokságnak nevezett versenyeken ítélik oda.
- 25.2. A Cseh Treibball Bajnokság rendezőjének a 2. és 3. osztály valamennyi kategóriáját külön-külön kell értékelnie.
- 25.3. A bajnoki címeket a legmagasabb 3. osztályban minden Kategóriában külön-külön a győztes csapatoknak ítélik oda.
- 25.4. Ha a 3. osztályban valamelyik kategóriában háromnál kevesebb csapat van, vagy ha az nincs betöltve, a fennmaradó címeket a 2. osztály győztes csapatai kapják ugyanabban a kategóriában.
- 25.5. A címeket csak olyan csapatnak ítélik oda, amely felvezetője a Cseh Köztársaság állampolgára

26. Treibball Champion és Treibball Grand Champion címek

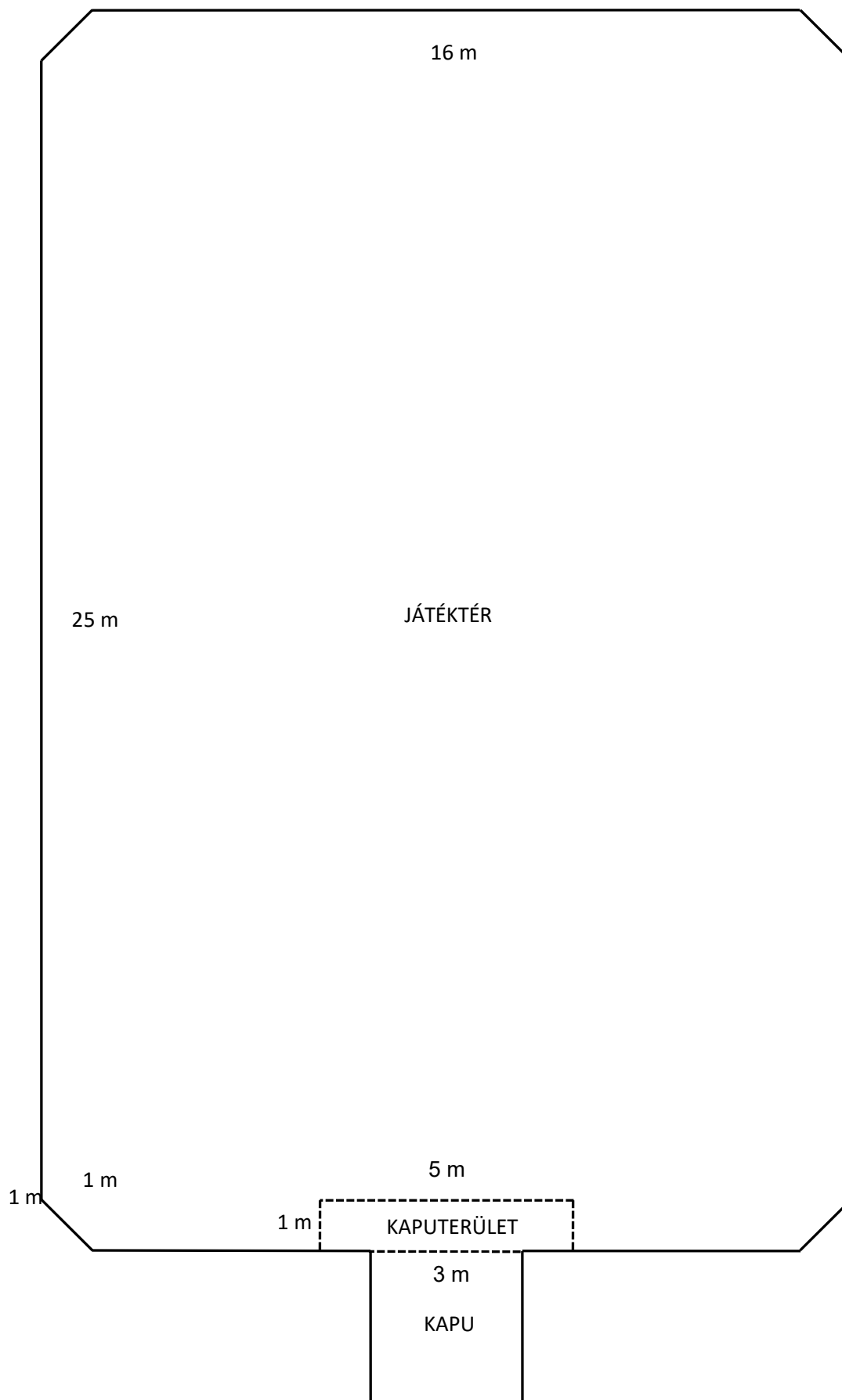
A címek odaítélése az igazoló dokumentumokkal alátámasztott írásbeli kérelem alapján történik:

- 26.1. 3 cím megszerzése a Cseh Köztársaság bajnoka vagy albajnoka a 3. osztályban (2023-tól a 2. osztályban is), vagy
- 26.2. 6 vizsga letétele TRB 3 osztályban legalább 2 különböző bírótól kiváló eredménnyel.
- 26.3. A 26.1. és 26.2. feltételek kombinálhatók. A bajnoki cím 2 vizsgát, az albajnoki cím egy vizsgát helyettesít.
- 26.4. Ha egy csapat kétszer teljesíti a Treibball Bajnoki cím megszerzésének feltételeit, akkor a Treibball Grand Champion címet kapja.
- 26.5. A Treibball Champion és a Treibball Grand Champion címek egy életre szólnak.

27. Átmeneti rendelkezések

- 27.1. Ezen szabályok szerinti első vizsgán/versenyen a csapatok a szokásos osztályaikban vesznek részt.
- 27.2. A szokásos osztály az, amelyben a csapat már sikeresen indult a versenyeken vagy vizsgákon, és ezt a teljesítménykártyán rögzítették.
- 27.3. A külföldi résztvevők esetében a szokásos osztályt az országuk teljesítménykártyáján szereplő bejegyzések alapján határozzák meg.
- 27.4. A vizsgák és versenyek szabályzatának szövegében lévő kisebb hibák a Treibball Hungary összes tagjának szavazása nélkül javíthatók, z. s.
- 27.5. A vizsgák és versenyek szabályzatának mellékleteinek frissítései a Treibball Hungary összes tagjának szavazása nélkül is elvégezhetők, z. s.

28. 1. számú melléklet – JÁTÉKTÉR



28. 2. számú melléklet – FAST

Méretkategória: **S** **M** **ML** **L**

