



DISC DOG



Regolamento AWI

Versione ufficiale: <http://www.ashleywhippet.com/images/stories/2011%20AWI%20Rules%20FINAL.pdf>

Freestyle

Nel formato AWI Freestyle sono ammessi fino a 9 dischi e le routine durano 120 secondi. Viene giudicato su una scala di 40 punti, utilizzando le seguenti categorie: Cane, Uomo, Team e Complessivo. Catch Ratio (percentuale di prese sul numero di lanci effettuati) verrà annotato ma utilizzato solo in caso di parimerito.

Cane

La categoria Dog valuta la performance della parte canina del team. Alcuni degli elementi utilizzati per decidere il punteggio del cane sono: concentrazione, istinto, entusiasmo, voglia di cooperazione con il conduttore, velocità, resistenza, capacità di saltare e di consapevolezza del corpo in aria e in atterraggio. Viene valutata anche l'abilità del cane nel prendere dischi in diverse posizioni, distanze e direzioni.

Uomo

La categoria Uomo valuta la performance della parte umana del team. Alcuni degli elementi utilizzati per decidere il punteggio dell'uomo sono: capacità atletica, coordinazione, scioltezza dei movimenti, veracità, innovazione, creatività e capacità generali. Viene valutata anche la varietà di lanci, controllo del disco e la difficoltà della routine.

Team

La categoria Team valuta sia l'uomo che il cane come team nella routine. Il giudice guarda principalmente alla coesione generale del team e alla comunicazione tra il conduttore ed il cane. Alcuni degli elementi utilizzati per decidere il punteggio del team sono: fluidità della routine, gestione dei dischi, gestione del campo, innovazione, creativo ed efficiente uso di dischi multipli per sequenze veloci che richiedano al cane di cambiare direzione, muoversi velocemente e comunicare con il conduttore. La concatenazione di lanci insieme alla successione di diversi trick e figure che coinvolgono il cane ed il disco contribuiranno ad aumentare il punteggio. La routine dovrebbe fluire dolcemente, senza lunghe pause o interruzioni per raccogliere dischi o altri motivi, comunque piccoli tempi necessari per assestare correttamente un trick particolarmente difficile non interessano negativamente il punteggio.

Complessivo

La categoria Complessivo è utilizzata per valutare l'impressione generale data da una routine e per prendere in considerazione altri fattori che non potrebbero essere valutati nelle altre categorie. Alcuni degli elementi utilizzati per decidere il punteggio Complessivo sono: interesse del pubblico, livello di energia, eccitazione, wow factor, intrattenimento per il pubblico, efficienza messa in mostra delle capacità del cane, dell'uomo e del team.

L'interpretazione della musica e della impressione artistica contribuiranno ad aumentare il punteggio. Catch Ratio
Catch Ratio è un valore determinato matematicamente dividendo il numero delle prese per il numero di lanci effettuati, moltiplicato per 10 ed approssimato al primo decimale. Per esempio 22 prese su 33 lanci: $22/33 \cdot 10 = 7.333$ darà 7.3.

Toss & Catch

Nel Toss & Catch AWI il campo ha una forma rettangolare e vengono assegnati punti per ogni presa effettuata in base alla zona in cui il cane prende il disco durante i 60 secondi di gioco. Il cane ed il conduttore dovranno posizionarsi dietro la linea di lancio prima che il tempo parta. Quando la squadra è pronta, il giudice di linea darà il segnale allo speaker. Subito dopo lo speaker annuncerà il 3,2,1, via, indicando che il tempo è partito. Il conduttore deve sempre lanciare dietro alla linea di lancio, il lancio non verrà valutato se il lanciatore pesta o oltrepassa la linea di lancio. Il campo consiste di 4 aree: la prima di 13,5 mt, la seconda e la terza di 9 mt, la quarta di 13,5 mt. Non ci sono limiti laterali o di fondo.

I punteggi assegnati sono i seguenti

Zona 0 (entro i 13,5 metri) 0 punti

Zona 1 (oltre i 13,5 metri) 1 punto

Zona 2 (oltre i 22,5 metri) 2 punti

Zona 3 (oltre i 31,5 metri) 3 punti

Un bonus di mezzo punto viene assegnato se il cane prende il disco in salto (con le quattro zampe staccate dal suolo). Se le zampe atterrano due zone, il punteggio assegnato sarà quello più basso.