



DISC DOG



Regolamento SKYHOUNDZ

Distance/Accuracy (D/A)

In un campo di 50x20 iarde (45x18 metri) ogni partecipante ha un minuto (60 secondi) di tempo per lanciare quanti più dischi possibile al proprio cane. Per ottenere punti, il cane deve prendere i dischi prima che essi tocchino terra e almeno oltre la prima linea delle 10 iarde (9 metri).

I punti sono così suddivisi:

1 punto: fra 10 e 20 iarde 2 punti: fra 20 e 30 iarde 3 punti: fra 30 e 40 iarde 5 punti: fra 40 e 50 iarde.

Un bonus di 1/2 punto verrà aggiunto quando il cane prenderà il disco con tutte e 4 le zampe staccate da terra.

Se il cane dovesse atterrare sulla linea tra un settore e l'altro, fa sempre fede la zampa più vicina alla linea di lancio.

Se il cane prendendo un disco al volo, uscisse anche con una sola zampa dall'area che delimita il campo di gara, tale lancio è da ritenersi nullo.

La forma del campo permette ai partecipanti di scegliere la direzione di lancio, che non potrà essere cambiata durante la gara.

Il team dovrà presentarsi dietro la linea di lancio. Quando il partecipante è pronto, lo comunicherà al giudice di linea, che alzerà la mano, avvisando il cronometrista che il binomio è pronto per iniziare la gara. A questo punto verrà dato il "VIA". Prima del "VIA", né il cane, né il padrone, potranno superare la linea di lancio. Se il giudice di linea dovesse notare un' infrazione durante il primo lancio, il tempo verrà azzerato e si ripeterà la procedura di inizio. Dopo il segnale di "VIA" il conduttore potrà inviare il cane in fondo al campo di gara e lanciare il disco nel momento ritenuto più opportuno. Durante la gara sarà annunciato il tempo rimanente a disposizione: il conto alla rovescia sarà uniforme per tutti i partecipanti e verranno annunciati i rimanenti 30, 10, 5, 4, 3, 2, 1 secondi.

Il lanciatore dovrà sempre rimanere dietro la linea di lancio durante ogni tiro, mentre potrà liberamente spostarsi nel campo gara negli altri momenti, ad esempio può entrare nel campo per raccogliere il disco non recuperato dal cane, ma dovrà ritornare comunque dietro la linea di lancio prima di tirarlo nuovamente.

Il punteggio non verrà calcolato quando il lanciatore oltrepassa o calpesta la linea di lancio. Se il disco lascia la mano del conduttore prima che venga annunciato lo STOP, il lancio sarà comunque conteggiato.

E' ammesso l'utilizzo di un solo disco. Il lanciatore può consegnare al giudice di linea un secondo disco e qualora il primo venisse danneggiato chiedere al giudice il cambio disco. In questo caso dovrà consegnare in mano al giudice il disco danneggiato il quale lo sostituirà con quello di riserva. Durante il cambio il tempo non viene fermato.

In caso di parità per il primo, secondo o terzo posto, si procederà a premiare il partecipante che ha ottenuto lo stesso punteggio ma con un numero di lanci inferiore. Se questo non bastasse si procederà allo spareggio con un tiro secco per ciascun team. Il binomio con il punteggio più alto sarà proclamato vincitore.

Freestyle

Ogni Team che partecipa nel Freestyle ha a disposizione un massimo di 90 secondi per round. La routine deve durare almeno 60 secondi per essere ritenuta valida. Il tempo inizia nel momento del lancio del primo disco al cane, o nel momento in cui il cane cerca di prendere un disco lasciato per terra o in mano al conduttore. Durante la routine sarà annunciato il tempo rimanente a disposizione: il conto alla rovescia sarà uniforme per tutti i partecipanti e verranno annunciati i rimanenti 60 secondi, 30 secondi, 10 secondi.

Ogni Team può utilizzare fino ad un massimo di 5 dischi.

Al momento dell'iscrizione, ogni partecipante dovrà consegnare la propria base musicale al tavolo della giuria sotto forma di CD, indicando il numero della traccia da utilizzare. Nel caso di canzoni su chiavette USB, saranno accettate solo supporti di memorizzazione che presentino la sola canzone da utilizzare.

I giudici non valuteranno tutti quei trick che non iniziano o finiscono con un disco in volo, ad eccezione dei roller che non vengono mai contati. I takes, ovvero tutte le volte che il cane prende il disco direttamente dalla mano del conduttore, non verranno mai valutati.

Il sistema di valutazione si riassume con l'acronimo PAWS:

Presentazione

Capacità di presentare una routine coreografata, a tempo di musica, con transizioni fluide e senza interruzioni tra i vari lanci. Nella presentazione è inoltre valutata la gestione dei dischi sul campo gara.

Atleticità

Intensità atletica nel completare prese, trick o figure unitamente alla velocità, allo scatto e alla qualità di salto dei cani in relazione al loro standard di razza.

Fattore Wow

Abilità nel portare a termine nuovi tricks e figure, incluse prese di lanci originali ottenuti con diverse impugnature.

Successo

Abilità nel portare a termine con successo i vari lanci con particolare attenzione alla difficoltà e varietà dei lanci e dei trick.



DISC DOG



Time Trial

In questa specialità, ogni gareggiante o team cercherà di effettuare due lanci seguiti da presa da parte del cane oltre le 20yard nel minor tempo possibile. Perché la presa venga considerata valida il disco dovrà venir afferrato dal cane oltre la linea delle 20yard (non ci sono limiti laterali all'area di gioco). E' permesso un tempo massimo di un minuto.

Il cane e il lanciatore dovranno stare dietro la linea di tiro fino al partire del tempo. Quando il lanciatore è pronto, il giudice di linea (munito di cronometro) darà il via! indicando che il tempo è partito. Se ad opinione del giudice di linea il cane supera la linea prima del Via il tempo verrà azzerato e si ripartirà. Dopo il Via i giocatori potranno inviare il cane oltre la linea, o lanciare, come e quando preferiscono.

Il lanciatore deve rimanere dietro la linea di tiro per tutti i lanci, ma può muoversi liberamente per il campo per il resto del tempo. Un lancio non verrà contato come valido se il lanciatore supera la linea prima o nel momento del lancio.

Almeno due lanci devono venire afferrati con successo dal cane oltre la linea delle 20yard perché il team venga giudicato diversamente da "Did Not Finish (DNF)". Il tempo viene fermato nel momento in cui il cane attraversa la linea di lancio in possesso del disco dopo aver effettuato le due prese richieste.

Comunque anche se dopo due prese effettive il cane lascia andare il disco davanti alla linea il conduttore può recuperarlo e portarlo dietro la stessa. Il tempo si fermerà quando conduttore e cane attraversano la linea di lancio indifferentemente da chi sta portando il disco.

Vince il team conduttore/cane più veloce.

Se il round di gioco viene interrotto da un cane vagante nel campo di gioco, al team viene permesso di ricominciare il round. Il tempo non viene sospeso durante le deiezioni del cane.