



DISC DOG



Regolamento UFO

Versione ufficiale: <http://www.ufoworldcup.org>

Freestyle

(<http://ufoworldcup.org/contentpages/freestyle/rules.html>)

Nel Freestyle UFO sono ammessi fino a 7 dischi e le routine durano 120 secondi.

UFO usa il sistema di giudizio DISC: Drive e Atleticità, Ingenuità, Sequenze e Fluidità, Comprehensive.

Ogna delle suddette voci identifica una categoria che riceve un punteggio da 1 a 10.

I giudici non terranno in considerazione trick e figure che non iniziano o finiscono con un disco in volo, ad esclusione dei roller. I "takes" – figure in cui il cane prende il disco dalla mano del conduttore- non verranno valutati.

I vault dovrebbero essere minimizzati o rimossi dalla routine. Se eseguiti, dovranno essere ben controllati e sicuri.

Altezze eccessive o ripetizioni frequenti non incrementeranno nessun punteggio. I vault non sono necessari per il successo di una routine.

Catch Ratio (percentuale di prese sul numero di lanci effettuati) verrà annotato ma utilizzato solo in caso di parimeriti.

Drive e Atleticità

Il giudice guarda alle capacità atletiche del cane con speciale attenzione all'istinto, velocità, resistenza, abilità di seguire le traiettorie del disco, capacità nel saltare, nel controllo in aria e durante l'atterraggio. Il cane dovrà dimostrare consistenza nel prendere dischi in diverse posizioni, distanze e direzioni.

Ingenuità

Il giudice guarda la creatività, atleticità e capacità di lancio della parte umana del team con particolare attenzione al consistente successo nel piazzare dischi e abilità nel proporre diversi tipi di difficili lanci. Il successo è una parte importante in questa categoria, ma grande attenzione è data anche alla varietà, evitando ripetizioni.

Sequenze e Fluidità

Il giudice guarda a come il team lavora per presentare una routine fluida che scorre fra un trick e l'altro con transizioni scorrevoli fra i vari blocchi. Singoli blocchi dovrebbero essere composti in trick che ci connettono logicamente e fluiscono assieme ed i conduttori dovrebbero prestare attenzione ad una corretta gestione dei dischi collegando i blocchi per formare una routine fluida. Trick solitari, non collegati ad una sequenza (blocco) saranno considerati per il contributo alla fluidità della routine nel suo insieme. I team non sono penalizzati per prendere tempo per assettarsi correttamente per un determinato trick ammesso che non penalizzi il momentum della routine.

Comprehensive

Il giudice assegna un voto per l'impressione generale della routine con particolare considerazione per la spettacolarità, presentazione, energia e intrattenimento per il pubblico. Catch Ratio La 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: $22/33 * 10 = 7.333$ darà 7.3.

Throw & Catch

(<http://ufoworldcup.org/contentpages/throwncatch/rules.html>)

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 15 mt, la seconda e la terza di 10 mt, la quarta di 15 mt. (<http://goo.gl/mkXcL>)

I punteggi assegnati sono i seguenti:

Zona 0 (entro i 15 metri) 0 punti

Zona 1 (da 15 a 25 metri) 1 punto

Zona 2 (da 25 a 35 metri) 2 punti

Zona 3 (da 35 a 50 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. Esiste inoltre una bonus zone, un mezzo cerchio dal diametro di 5 metri che assegna un ulteriore punto bonus nel caso in cui la presa o l'atterraggio avvenga sulla zona di bonus, sempre la presa avvenga oltre i 35 metri.