



# Regolamento 2023

# DISC DOG GAMES



Redazione a cura di

PIANELLI Marco

VILLANI Simone



## SOMMARIO

Pag. 3.....	INTRODUZIONE
Pag. 4.....	CODICE ETICO
Pag. 5.....	DOG DARTBEE
Pag. 8.....	BULLSEYE
Pag. 10.....	LIGHT QUADRUPED
Pag. 12.....	TIME TRIAL
Pag. 13.....	PARALLEL TIME TRIAL
Pag. 17.....	SUPER PRO T&F
Pag. 20.....	PAIRS SUPER PRO T&F
Pag. 21.....	60 SECONDS
Pag. 24.....	4 X 30
Pag. 27.....	SHORTSTYLE
Pag. 29.....	PAIRS SHORTSTYLE
Pag. 30.....	APPENDICE 1: TABELLA DIMENSIONI CAMPI
Pag. 31.....	APPENDICE 2: RESPONSABILI REGIONALI
In allegato.....	SCORESHEET E FILE DI CALCOLO

## Introduzione

I Disc Dog Games nascono con l'esigenza di offrire alle ASD affiliate a CSEN Cinofilia la possibilità di organizzare eventi di Disc Dog di carattere ludico-competitivo senza dover affrontare gli sforzi solitamente legati alle competizioni di caratura nazionale.

Tali eventi, al termine dell'anno, concorreranno a decretare i Campioni Regionali Disc Dog CSEN, premiati nella prestigiosa cornice delle Finali CSEN a Cattolica.

Per organizzare una gara di Disc Dog Games è necessario fare richiesta al proprio responsabile regionale (elenco completo dei Responsabili Regionali e tabella assegnazione punti per il campionato collocate in appendice).

Dall'elenco di Games ogni organizzatore è libero di decidere quanti e quali giochi inserire nel proprio evento; sarà poi cura dell'organizzatore fornire al proprio responsabile di riferimento tali informazioni, oltre alle classifiche finali al termine dello stesso.

I Games sono stati pensati per essere organizzati anche da centri di medio-piccole dimensioni, alcuni non necessitano di campi regolamentari, mentre è possibile utilizzare lo stesso campo tracciato per più giochi, essendo i campi compatibili.

I Disc Dog Games sono:

1. **DOG DARTBEE**
2. **BULLSEYE**
3. **LIGHT QUADRUPED**
4. **TIME TRIAL**
5. **PARALLEL TIME TRIAL**
6. **SUPER PRO T&F**
7. **PAIRS SUPER PRO T&F**
8. **60 SECONDS**
9. **4 X 30**
10. **SHORTSTYLE**
11. **PAIRS SHORTSTYLE**

## Codice Etico

### *Cosa fare*

- Divertiti e incoraggia le prestazioni degli altri concorrenti;
- Sii rispettoso della sicurezza e del divertimento degli altri durante l'evento;
- Osserva e controlla le azioni dei tuoi cane(i) in ogni momento;
- Partecipa sobriamente, evitando gli abusi di alcol o droghe;
- Riconosci e gioca entro i tuoi limiti fisici e quelli dei tuoi cani;
- Riconosci e giocare entro i limiti imposti dalle condizioni atmosferiche e del campo gara;
- Rispetta le regole della sede dell'evento, del club ospitante e degli ufficiali di gara;
- Sii rispettoso degli sforzi dei giudici e degli organizzatori dell'evento;
- Sii sempre sportivo.

### *Cosa non fare*

- Assumere atteggiamenti violenti;
- Usare linguaggio o gesti volgari o inappropriati;
- Criticare pubblicamente gli sforzi di giudici, organizzatori o altri concorrenti;
- Causare danni intenzionalmente, incautamente o con noncuranza a qualsiasi cane o persona;
- Cercare intenzionalmente di distrarre gli altri concorrenti durante il loro round di competizione;
- Presentare consapevolmente un falso reclamo con l'intenzione di causare interruzioni dell'evento;
- Tentare di intimidire o offrire tangenti ai giudici allo scopo di influenzare le loro decisioni;
- Partecipare con uno stato mentale alterato (sia il risultato di alcol, droghe o stanchezza emotiva).

## DISC DOG GAMES

### DOG DARTBEE

#### Terreno di gioco

Il campo è costituito da un rettangolo di dimensioni:

- larghezza di almeno 12,5 m
- lunghezza almeno 25,5 m (misurata dalla linea di partenza), lo spazio dietro alla linea di partenza deve essere di almeno 3 m.

L'obiettivo effettivo è composto da quattro cerchi concentrici, uno dentro l'altro, a formare un bersaglio.

Il centro di questi cerchi è a 18,25 m dalla linea di partenza, il bordo più vicino a 15 m, il più lontano a 21,5 m.

Dovrebbero esserci almeno 4 m tra il bordo più lontano del bersaglio e la recinzione. Dovrebbero esserci almeno 3 m a destra e a sinistra dal bordo del bersaglio alla recinzione.

#### Diametri del cerchio

1. cerchio (rosso) – diametro 6,5 metri
2. cerchio (arancione) – diametro 4,5 metri
3. cerchio (giallo) – diametro 2,5 metri
4. centro (blu) – diametro 50 cm

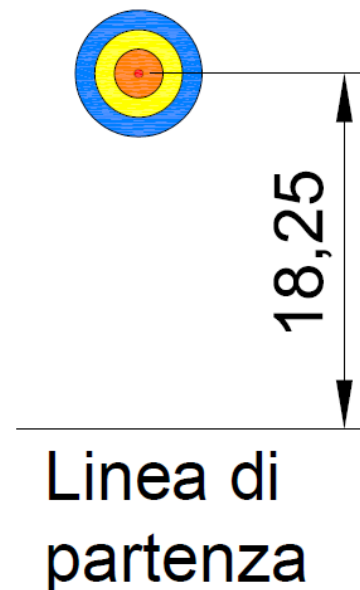
#### Punteggi delle singole zone

Disco preso tra il 1° e il 2° cerchio (Zona 4) – 10 punti.

Disco preso tra il 2° e il 3° cerchio (Zona 3) - 30 punti.

Disco preso tra il 3° cerchio e il centro (zona 2) - 50 punti.

Disco preso al centro (Zona 1) - 100 punti



## Giudici e applicazione dei punteggi

Tre arbitri giudicano:

- 1- L'Head Judge segna i punti e ha l'ultima parola nell'assegnazione delle zone;
- 2- L'assistente aiuta l'Head Judge nella valutazione delle zone;
- 3- Il giudice di linea controlla che questa non venga calpestata in fase di lancio.

Le due zampe anteriori del cane fanno fede nell'assegnazione del punteggio. Se ogni zampa si trova in una zona diversa, si applica quella con il punteggio più basso.

L'eccezione è data dal centro, dove basta una sola zampa per toccarlo.

La linea conta come zona inferiore, ad es. se il cane atterra o calpesta con una zampa anteriore l'area dei 50 punti e con l'altra la linea del cerchio dei 30 punti, il tentativo vale 30 punti.

Se il giocatore tocca la linea di partenza prima di lanciare il disco, è considerato un passo falso. Dopo aver lanciato il disco, il giocatore può muoversi liberamente in campo.

## Svolgimento della gara:

- **Qualificazione:** La qualificazione consiste in 9 lanci, che possono essere lanciati in un'unica tranches o separatamente (5+4).  
I concorrenti possono scegliere e avvisare l'arbitro prima del primo lancio.
- **Semifinali**  
Le 8 squadre con il punteggio più alto accedono alle semifinali.  
Ogni squadra inizia con punteggio zero.  
Le semifinali consistono sempre in 3 turni di 3 lanci.  
Le squadre in semifinale invece gareggiano a coppie come segue:  
1° contro 8°  
2° contro 7°  
3° contro 6°  
4° contro 5°  
In ogni coppia, la squadra che avanza dal posto più basso lancia per prima.
- **Finali**  
Le squadre che hanno segnato più punti all'interno della coppia accedono alle finali. Ogni squadra ha di nuovo 3 round di 3 lanci. L'ordine in cui le squadre iniziano la finale è deciso dal punteggio guadagnato dalla semifinale. La squadra con il punteggio più alto tira per ultima.

## Risultato finale

I primi quattro posti determineranno il risultato della finale. Dal quinto all'ottavo posto è determinato dalla somma dei punti delle semifinali e della qualificazione.

## Regole generali:

- I tiri individuali non sono limitati nel tempo, ma il giocatore non dovrebbe prolungare inutilmente il suo tentativo.
- In caso di pareggio, le rispettive squadre effettuano un lancio. Lo spareggio continua fino a quando una delle squadre ottiene un punteggio più alto.  
L'ordine dei lanciatori è determinato dal lancio di una moneta o di un disco.  
Tuttavia, i punti dello spareggio non vengono aggiunti al punteggio guadagnato.
- Se il cane sporca durante il round questo viene immediatamente fermato, il giocatore pulisce le deiezioni. Tuttavia questo non causa la perdita dei punti fino a quel momento accumulati e il team può continuare nella competizione e accedere ai turni successivi.
- Solo l'arbitro e la squadra concorrente possono essere in campo.
- Si gioca con un disco, ma per motivi di sicurezza del cane, il giocatore può cambiare i dischi tra i singoli lanci. I dischi sostituiti devono essere dello stesso tipo.

## BULLSEYE

### Terreno di gioco

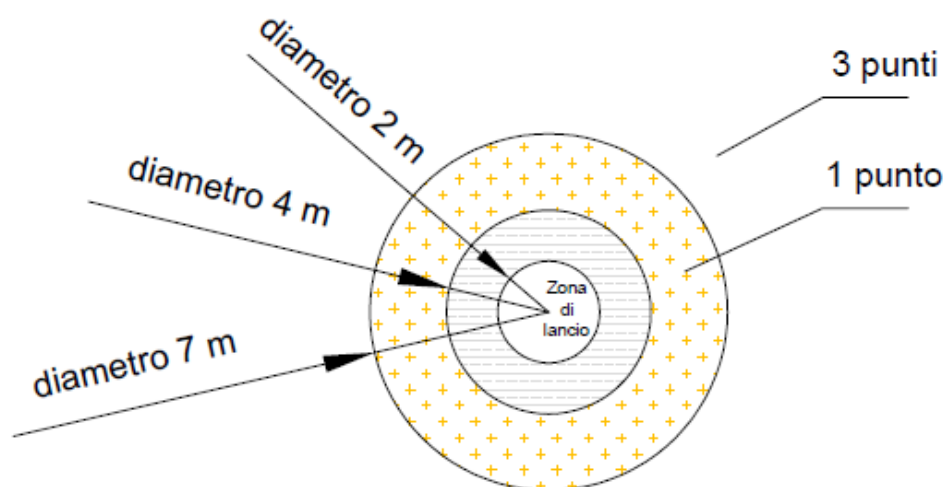
Il campo è costituito da un rettangolo di dimensioni:

- larghezza di almeno 30 m
- lunghezza almeno 30 m

Il campo da gioco è composto da tre cerchi concentrici, uno dentro l'altro.

Il centro di questi cerchi rappresenta la “zona di lancio”.

Dovrebbero esserci almeno 8 m tra il bordo più lontano del cerchio e la recinzione.



### Diametri dei cerchi

1. Esterno – diametro 7 metri
2. Medio– diametro 4 metri
3. Cerchio centrale (zona di lancio) – diametro 2 metri

### Punteggi delle singole zone

Disco preso tra il cerchio centrale e il cerchio dei 4 metri – 0 punti

Disco preso tra il cerchio dei 4 metri e il cerchio dei 7 metri - 1 punto

Disco preso oltre il cerchio dei 7 metri - 3 punti

Viene assegnato un punto bonus per le prese in salto (bonus non presente per prese nella zona da 0 punti)



## **Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi**

2 arbitri giudicano:

- 1- L'Head Judge segna i punti e ha l'ultima parola nell'assegnazione delle zone;
- 2- L'assistente aiuta l'Head Judge nella valutazione delle zone.

### **Svolgimento della gara:**

**Durata:** il round dura 60 secondi.

**Il round:** Il lanciatore e il cane devono trovarsi nel cerchio di lancio prima dell'inizio del tempo. Quando il lanciatore è pronto lo segnala al timekeeper, che farà partire il timer.

Se, a giudizio del HJ, il cane esce dal cerchio prima dell'inizio del tempo,, il tempo verrà azzerato e verrà riavviato il round. I concorrenti possono mandare i loro cani verso oltre il cerchio, o lanciare, in qualsiasi momento dopo che il segnale di partenza è suonato.

Il conto alla rovescia del tempo rimanente sarà uniforme per tutti i concorrenti: "30 secondi, 10 secondi, 5, 4, 3, 2, 1, tempo!"

Il Bullseye si gioca con 2 dischi, in scambio: mentre il cane torna dal primo lancio il conduttore, a condizione di restare nel Cerchio di Lancio, può lanciare il secondo disco; mentre il cane va a prendere il secondo disco il conduttore recupera il primo, e, sempre dalla zona di lancio, può nuovamente lanciare. Ovviamente ci si può far riportare il disco dal cane.

### **Risultato finale**

Al termine del tempo vengono sommati i punteggi.

### **Tie breaker**

La parità verrà risolta in base ai seguenti criteri, se necessario:

- 1) La squadra con il minor numero di lanci totali ottiene il piazzamento più alto.
- 2) Un round di spareggio con ogni squadra che riceve 30 secondi in cui segnare più punti possibile. La squadra che otterrà il maggior numero di punti sarà dichiarata vincitrice.
- 3) Se le squadre sono ancora in parità dopo i 30 secondi di tie breaker, i playoff continueranno finché una squadra non supererà l'altra. Gli organizzatori permetteranno ai concorrenti di far riposare i loro cani se necessario.

## LIGHT QUADRUPED

*Il Light Quadruped si differenzia dal Quadruped per uno svolgimento più rapido e alleggerito della competizione.*

### **Terreno di gioco**

Il campo per il Quadruped deve essere un rettangolo di almeno 40m x 90m. L'area deve essere delimitata lateralmente, l'estremità frontale è aperta e senza la presenza di spettatori.

Lo spazio dietro la linea di partenza deve avere almeno 5 metri di profondità per consentire ai lanciatori la rincorsa.

A lato del campo, perpendicolare alla linea di partenza, è distesa a terra una bindella per la misurazione. E' consigliata una bindella di almeno 100 m (è possibile anche abbinare 2 fasce da 50 m).

Una linea dei trenta metri è chiaramente segnata a 30 metri dalla linea di partenza . L'organizzatore ha il diritto di contrassegnare ulteriori linee ausiliarie sul campo.

### **Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi**

3 arbitri giudicano:

- 1- L'Head Judge rileva la posizione in cui avviene la presa;
- 2- L'assistente aiuta l'Head Judge nella valutazione ed è posto sul lato opposto del campo;
- 3- Il giudice di linea verifica che la linea di partenza non venga calpestata durante il lancio.

### **Svolgimento della gara**

**Durata:** Ogni team ha a disposizione tre lanci, senza limiti di tempo.

**Il round:** Una volta appurato che tutti i giudici sono pronti il binomio può cominciare il proprio round; non essendoci limiti di tempo non è previsto il timer.

Ogni team ha a disposizione tre lanci per tentare il proprio miglior punteggio.


Il miglior punteggio, espresso in metri, è quello che rientra in classifica.

### **La misurazione:**

Le prestazioni sono misurate in metri con una precisione di mezzo metro.

Per determinare la distanza di un catch, viene contata la parte anteriore del disco nel momento in cui il cane tocca terra per la prima volta dopo averlo afferrato.

Per bordo anteriore si intende sempre il bordo del disco più lontano dalla linea di partenza al momento della valutazione.



Se il cane colpisce il disco con una parte del corpo e lo afferra in seconda battuta, viene conteggiato il punto in cui effettivamente prende il disco.

Ogni catch deve essere contrassegnato visibilmente a bordo campo, in linea con la presa (con un disco, un cono, ecc.).

### **Risultato finale**

Al termine del primo round viene stilata la classifica dal 5° all'ultimo classificato.

I 4 punteggi più alti accedono alla fase Playoff, in cui il primo classificato del primo round affronta il quarto e il secondo affronta il terzo.

I due team vincitori della semifinale si affrontano in finale per decretare il vincitore.

Tutti gli scontri diretti della fase Playoff sono composti da tre lanci a testa, alternati; Colui che ha ottenuto il punteggio più alto nel primo round ha il diritto di decidere se partire per primo o per secondo nello scontro diretto



## TIME TRIAL

### **Terreno di gioco**

Il campo per il Time Trial è composto da un rettangolo di dimensioni non inferiori a 35m x 28m, senza alcun ostacolo. E' possibile delimitare l'area con dei banner.

Le uniche due linee tracciate sono quella di partenza e quella dei 18 metri.

### **Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi**

2 arbitri giudicano:

- 1- L'Head Judge rileva la posizione in cui avviene la presa e segnala alzando il braccio se questa è avvenuta oltre la linea dei 18 metri;
- 2- Il giudice di linea verifica che la linea di partenza non venga calpestata durante il lancio e stoppa il cronometro quando il cane supera la linea di partenza nel rientro dopo la seconda presa.

### **Svolgimento della gara**

**Il round:** L'essenza della competizione è completare due catch oltre la linea dei 18 metri nel più breve tempo possibile.

Vince la squadra che ha effettuato due lanci riusciti nel minor tempo possibile; il tempo viene stoppato nell'istante in cui il cane, rientrando dalla sua seconda catch valida, oltrepassa la linea di partenza.

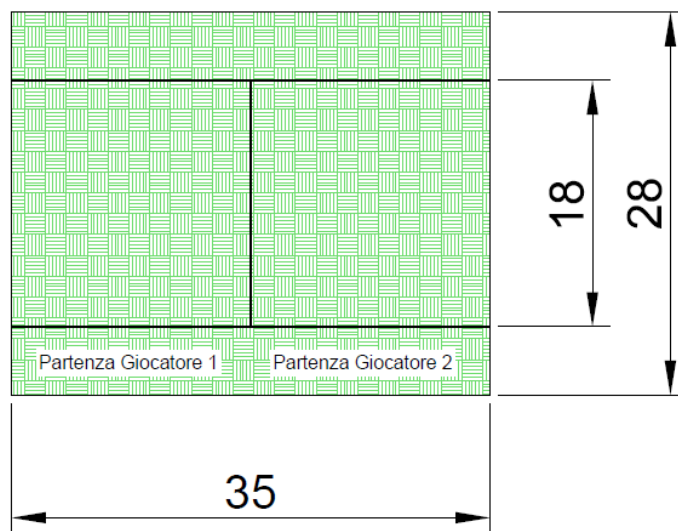
## PARALLEL TIME TRIAL

### Terreno di gioco

Il campo per il Parallel è composto da un rettangolo di dimensioni non inferiori a 35 x 28 metri, senza alcun ostacolo

L'area è divisa longitudinalmente in due parti uguali dalla linea di partenza.

L'inizio del campo deve essere chiaramente segnalato. Inoltre, è necessario recintare la fine del campo con nastro adesivo, striscioni o un metodo simile (vedi immagine)..



### Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi


2 arbitri giudicano:

La competizione è giudicata da un giudice principale (sulla linea di partenza), che designa due assistenti per giudicare il tentativo di passaggio/non superamento (assistenti linea dei 20 metri).

il capo giudice ha la possibilità di ripetere il round in caso di risultato poco chiaro.

### Svolgimento della gara

**Il round:** L'essenza della competizione è completare due catch oltre la linea dei 18 metri prima del proprio avversario diretto.



Vince la squadra che ha effettuato due lanci riusciti nel minor tempo possibile; il tempo viene stoppato nell'istante in cui il cane, rientrando dalla sua seconda catch valida, oltrepassa la linea di partenza. Il cane che dovesse invadere il campo dell'avversario sarà eliminato.

### **Turno di qualificazione**

Ogni team effettua un primo round di Time Trial(vedi sopra) in cui viene cronometrato .

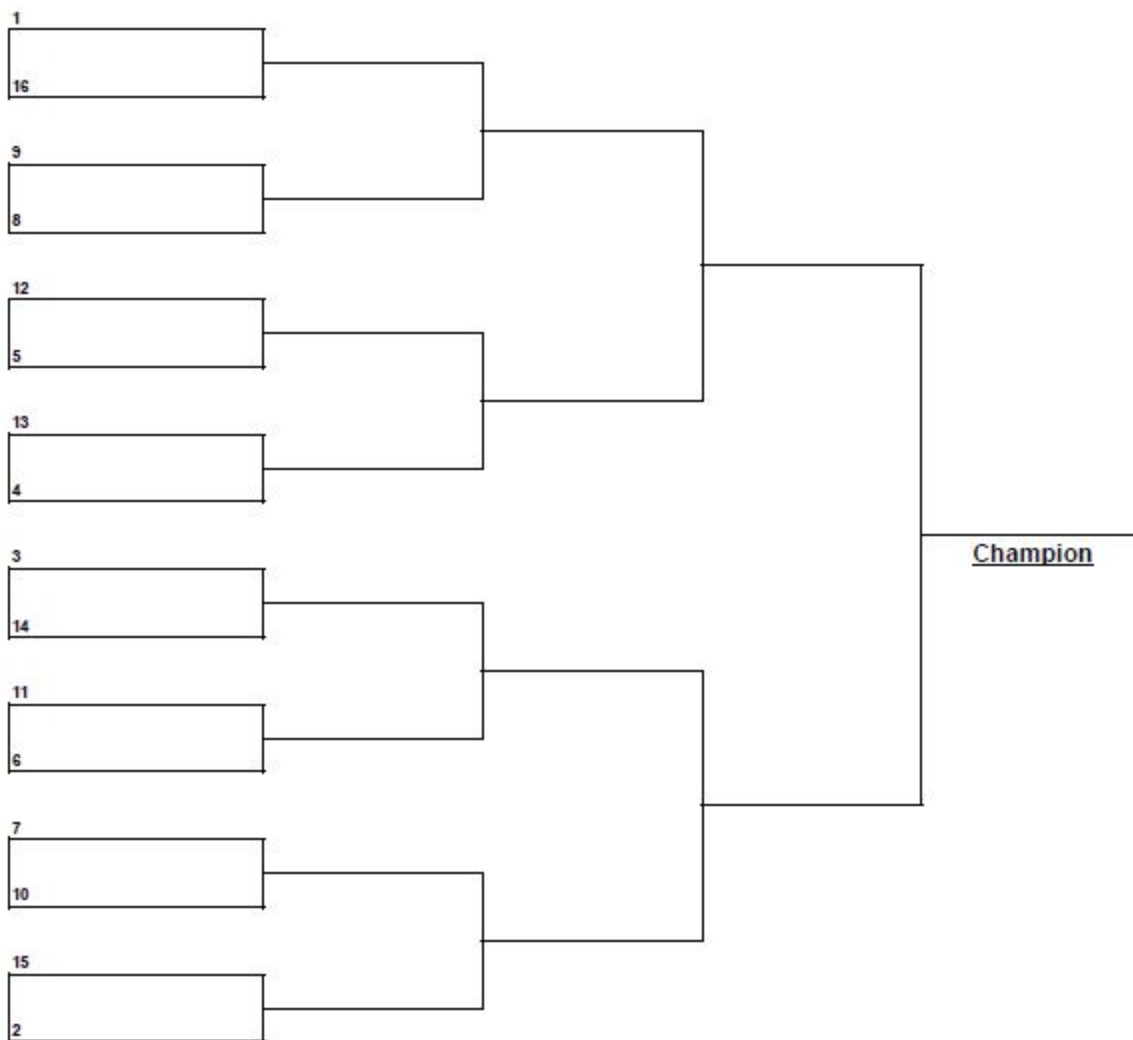
Le 16 squadre con il tempo più veloce avanzano ai turni eliminatori successivi.

In caso di parità di tempo di due o più squadre in cui ci si gioca il passaggio del turno si effettua un ulteriore round di spareggio.

Nel caso in cui lo stesso conduttore abbia qualificato più di un cane ai playoff, potrà partecipare con 1 solo a sua scelta.

### **Playoff**

Per i turni successivi le squadre sono divise in coppie (1° e 16°, 2° e 15°, 3° e 14°, ecc.) e si procede al Parallel Time Trial come da tabellone seguente.



Le due squadre gareggiano sempre contemporaneamente, ciascuna in una parte del campo, con la possibilità di scegliere la metà di campo alla squadra che si è piazzata meglio in qualifica.

Questi round non sono più cronometrati. La squadra che per prima effettua 2 catch oltre la linea dei venti metri avanza ulteriormente.

Le squadre iniziano al comando dell'arbitro;

L'arbitro esegue il conto alla rovescia: "3, 2, 1, start", se una delle due squadre inizia in anticipo, il tentativo non conta, indipendentemente dal fatto che il disco sia stato preso o meno. L'arbitro annuncia alla squadra che il loro primo tentativo non è valido. Tuttavia, la squadra può continuare a competere normalmente.

Se una corsia laterale è violata da a) un disco lanciato erroneamente; b) un cane, la squadra viene squalificata e l'avversario avanza automaticamente ai turni successivi.

Nel caso in cui due squadre con lo stesso conduttore si incontrino in un turno, il cane con il tempo più veloce dalla qualificazione avanza automaticamente.

Dopo le semifinali (top 4) – le squadre eliminate si sfideranno per il 3° posto



## Finale

Le due squadre che avanzano alla finale competono per due manche vincenti (dopo la prima manche si scambiano corsie e se il punteggio è 1:1 dopo la seconda manche si scambiano nuovamente le corsie);

La classifica dal 5° al 16° il luogo sarà determinato come segue:

1. i partecipanti ai quarti di finale che non accedono alle semifinali occupano il 5°-8° posto. L'ordine è determinato dal tempo dalla qualificazione.
2. i partecipanti agli ottavi di finale che non accedono ai quarti di finale occupano il 9°-16° posto. L'ordine è determinato dal tempo dalla qualificazione.



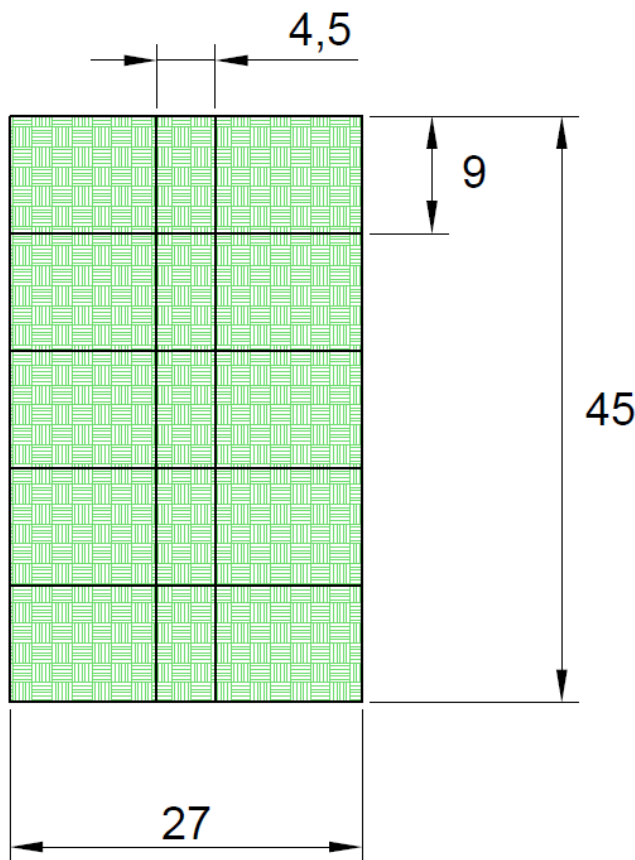
## SUPER PRO T&F

### Terreno di gioco

Il campo di gara deve avere una forma rettangolare con una larghezza di 27 metri e una lunghezza di 45 e deve essere diviso in zone orizzontali di 9 metri.

Esso presenta anche un corridoio centrale largo 4,5 mt. Devono esser garantite fughe di 4.5 metri per lato.

(vedi disegno a seguire per le dimensioni pratiche del campo. Per l'ingombro massimo aggiungere 4.5 metri per lato).



### Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi

4 arbitri giudicano:

1- HJ Segna i punteggi sulle schede di giudizio e stabilisce se il catch è avvenuto in salto;

- 2- Un giudice di linea verifica che la linea di partenza non venga calpestata durante il lancio e segnala all'addetto al timer che il cane ha superato la linea di partenza, avviando il round.
- 3- Un giudice di linea segnala le zone in cui avviene il catch.
- 4- Un giudice valuta se la catch è avvenuta in zona bonus

## **Svolgimento della gara**

**Il round:** Ogni team ha a disposizione 90 secondi per competere.

Durante il tempo assegnato, è consentito un numero illimitato di lanci con un singolo disco, ma solo i migliori 5 lanci verranno conteggiati per ottenere il punteggio del round.

La squadra avrà facoltà di scegliere la linea di lancio prima dell'inizio del round; non sono permessi lanci di prova prima dell'inizio del proprio turno.

Non sarà possibile cambiare la linea di lancio dopo l'avvio del cronometro.

Il tempo inizia nell'istante in cui il cane passa la linea di lancio.

Il giocatore potrà muoversi liberamente sul campo di gara dopo ogni tiro, ma dovrà necessariamente tornare dietro la stessa linea prima di ogni lancio.

Il cane invece, deve stare dietro la linea solo per il primo lancio.

Il "Foot Fault" (fallo di piede) si verifica nel caso in cui il conduttore calpesti o passi la linea di lancio durante il lancio del disco. In caso di "Foot Fault" il lancio non verrà conteggiato.

Alla squadra è concesso l'uso di un solo disco, mentre il giocatore potrà consegnare al giudice di linea un secondo disco di scorta, ma non potrà mischiare dischi di differenti pesi e diametri in una singola sessione di gara.

Al giocatore è concesso di cambiare il disco durante il round a sua discrezione, in qualsiasi momento dei 90 secondi di gara, ma il tempo non verrà interrotto per la sostituzione del disco. La sostituzione è concessa in quanto il giocatore, a sua discrezione, in caso di danneggiamento del disco possa comunque sostituirlo e giocare in sicurezza con il cane.

**Il Timer:** Il timer parte con un "Time start" al superamento della linea di tiro da parte del cane; Il conto alla rovescia viene annunciato nel seguente modo: 60 secondi, 30 secondi, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, "Time" finale.

Se il disco lascia la mano del giocatore prima del termine del tempo, il lancio sarà valido se preso dal cane.

**Punteggi:** Quando il cane prende il disco, per assegnare il punteggio, si considera la posizione di atterraggio della zampa posteriore (la zampa più vicino alla linea di lancio).

I punti sono assegnati secondo questo schema:

- 1 punto a 9 mt
- 2 punti a 18 mt
- 3 punti a 27 mt
- 4 punti a 36 mt
- 1/2 punto bonus se tutte e quattro le zampe sono in aria durante la presa del cane all'interno di una qualsiasi delle zone.
- 1/2 punto bonus prende il disco all'interno del corridoio centrale.

Ogni zona di punteggio inizia sulla linea e termina all'inizio della riga successiva. Se un cane atterra sopra una delle linee delle 9-36 mt appoggiando l'ultima zampa (la zampa più vicina alla linea di partenza) sulla linea, il punteggio viene attribuito alla zona successiva.

Se un cane ha almeno una zampa a terra durante una presa del disco, si conta come una presa normale, senza bonus per il salto. Una presa in aria si verifica invece quando il cane visibilmente salta con tutte e quattro le zampe in volo, in un movimento di salto evidente.

Il punteggio massimo per presa del cane sarà di 5 punti, quindi il punteggio massimo totale sarà la somma dei 5 migliori lanci, per un totale massimo di 25 punti.

Esistono i limiti laterali (Out of Bounds): la presa del cane deve essere effettuata entro i margini destro e sinistro. Essa sarà valida se almeno una zampa del cane atterrerà sopra o all'interno delle linee laterali.

**Nature break:** Se, durante il tempo di gara assegnato alla squadra, il cane prende una pausa per urinare/defecare sul campo o fuori dal campo, il tempo sarà immediatamente interrotto e non riprenderà. Il giocatore dovrà immediatamente interrompere il gioco e ripulire il campo.

**Tie break:** In caso di pareggio, vince il binomio che ha raggiunto tale punteggio effettuando un numero inferiore di lanci.

Nel caso in cui il primo parametro non bastasse, si svolgerà un round di Sudden Death Throw, in cui ciascuno dei binomi coinvolti nel tie effettua un lancio e vince chi effettua il punteggio più alto.

## PAIRS SUPER PRO T&F

### Svolgimento della gara

E' la versione in coppia del Super Pro T&F (vedi sopra per dimensioni e formato campo, assegnazione punteggi, pool di giudici, ecc...)

**Il round:** Ogni team (2 lanciatori e un cane) ha a disposizione 90 secondi per competere.

Durante il tempo assegnato è consentito un numero illimitato di lanci alternati tra un lanciatore e l'altro con un singolo disco; i migliori 2 lanci "pari" e i migliori 2 lanci "dispari" verranno conteggiati per ottenere il punteggio del round.

La squadra avrà facoltà di scegliere la linea di lancio e chi sarà il primo lanciatore prima dell'inizio del round; non sono permessi lanci di prova prima dell'inizio del proprio turno.

Non sarà possibile cambiare la linea di lancio dopo l'avvio del cronometro.

Il tempo inizia nell'istante in cui il cane passa la linea di lancio.

I giocatori potranno muoversi liberamente sul campo di gara dopo ogni tiro, ma dovranno necessariamente entrambi tornare dietro la stessa linea prima di ogni lancio.

Il cane invece, deve stare dietro la linea solo per il primo lancio.

Il "Foot Fault" (fallo di piede) si verifica nel caso in cui il conduttore calpesti o passi la linea di lancio durante il lancio del disco. In caso di "Foot Fault" il lancio non verrà conteggiato.

Alla squadra è concesso l'uso di un solo disco, mentre i giocatori potranno consegnare al giudice di linea un secondo disco di scorta,

NB non è possibile mischiare dischi di differenti pesi e diametri in una singola sessione di gara.

Ai giocatori è concesso di cambiare il disco durante il round a propria discrezione, in qualsiasi momento dei 90 secondi di gara, ma il tempo non verrà interrotto per la sostituzione del disco.

## 60 SECONDS

### **Terreno di gioco**

Il campo di gara è lo stesso del SPTF (vedi sopra)

### **Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi**

4 arbitri giudicano:

- 1- HJ Segna i punteggi sulle schede di giudizio e stabilisce se il catch è avvenuto in salto;
- 2- Un giudice di linea verifica che la linea di partenza non venga calpestata durante il lancio e segnala all'addetto al timer che il cane ha superato la linea di partenza, avviando il round.
- 3- Un giudice di linea segnala le zone in cui avviene il catch.
- 4- Un giudice valuta se la catch è avvenuta in zona bonus

### **Svolgimento della gara**

**Il round:** Ogni team ha a disposizione 60 secondi per competere.

Durante il tempo assegnato, è consentito un numero illimitato di lanci con un singolo disco e tutti concorreranno alla formazione del punteggio del round.

La squadra avrà facoltà di scegliere la linea di lancio prima dell'inizio del round; non sono permessi lanci di prova prima dell'inizio del proprio turno.

Non sarà possibile cambiare la linea di lancio dopo l'avvio del cronometro.

Il tempo inizia nell'istante in cui il cane passa la linea di lancio.

Il giocatore potrà muoversi liberamente sul campo di gara dopo ogni tiro, ma dovrà necessariamente tornare dietro la stessa linea prima di ogni lancio.

Il cane invece, deve stare dietro la linea solo per il primo lancio.

Il "Foot Fault" (fallo di piede) si verifica nel caso in cui il conduttore calpesti o passi la linea di lancio durante il lancio del disco. In caso di "Foot Fault" il lancio non verrà conteggiato.

Alla squadra è concesso l'uso di un solo disco, mentre il giocatore potrà consegnare al giudice di linea un secondo disco di scorta, ma non potrà mischiare dischi di differenti pesi e diametri in una singola sessione di gara.

Al giocatore è concesso di cambiare il disco durante il round a sua discrezione, in qualsiasi momento dei 60 secondi di gara, ma il tempo non verrà interrotto per la sostituzione del disco. La sostituzione è concessa in quanto il giocatore, a sua discrezione, in caso di danneggiamento del disco possa comunque sostituirlo e giocare in sicurezza con il cane.

**Il Timer:** Il timer parte con un “Time start” al superamento della linea di tiro da parte del cane; Il conto alla rovescia viene annunciato nel seguente modo: 30 secondi, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, “Time” finale.

Se il disco lascia la mano del giocatore prima del termine del tempo, il lancio sarà valido se preso dal cane.

**Punteggi:** Quando il cane prende il disco, per assegnare il punteggio, si considera la posizione di atterraggio della zampa posteriore (la zampa più vicino alla linea di lancio).

I punti sono assegnati secondo questo schema:

- 1 punto a 9 mt
- 2 punti a 18 mt
- 3 punti a 27 mt
- 4 punti a 36 mt
- 1/2 punto bonus se tutte e quattro le zampe sono in aria durante la presa del cane all’interno di una qualsiasi delle zone.
- 1/2 punto bonus prende il disco all’interno del corridoio centrale.

Ogni zona di punteggio inizia sulla linea e termina all’inizio della riga successiva. Se un cane atterra sopra una delle linee delle 9-36 mt appoggiando l’ultima zampa (la zampa più vicina alla linea di partenza) sulla linea, il punteggio viene attribuito alla zona successiva.


Se un cane ha almeno una zampa a terra durante una presa del disco, si conta come una presa normale, senza bonus per il salto. Una presa in aria si verifica invece quando il cane visibilmente salta con tutte e quattro le zampe in volo, in un movimento di salto evidente.

Il punteggio massimo per presa del cane sarà di 5 punti, quindi il punteggio massimo totale sarà la somma dei 5 migliori lanci, per un totale massimo di 25 punti.

Esistono i limiti laterali (Out of Bounds): la presa del cane deve essere effettuata entro i margini destro e sinistro. Essa sarà valida se almeno una zampa del cane atterrerà sopra o all’interno delle linee laterali.

**Nature break:** Se, durante il tempo di gara assegnato alla squadra, il cane prende una pausa per urinare/defecare sul campo o fuori dal campo, il tempo sarà immediatamente interrotto e non riprenderà. Il giocatore dovrà immediatamente interrompere il gioco e ripulire il campo.

**Tie break:** In caso di pareggio, vince il binomio che ha raggiunto tale punteggio effettuando un numero inferiore di lanci.

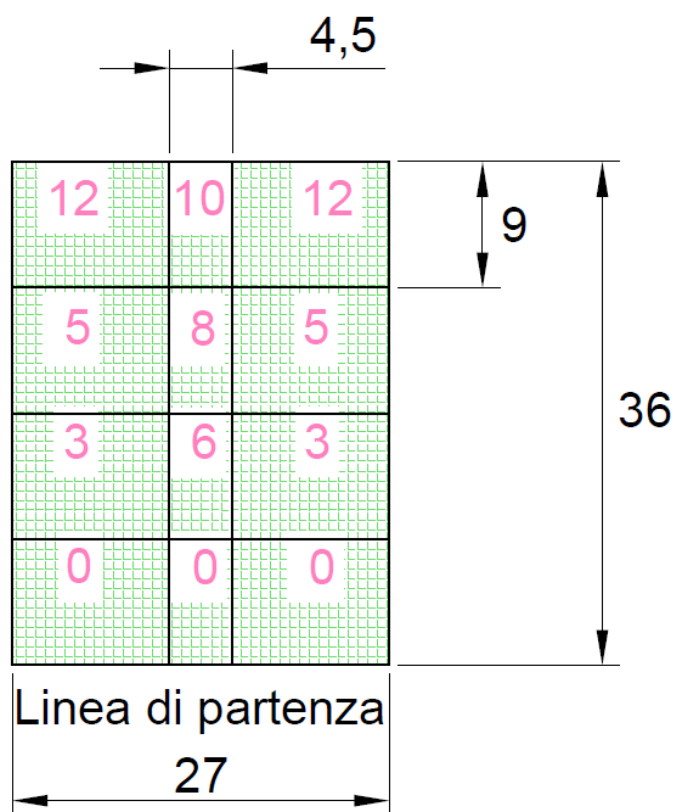


Nel caso in cui il primo parametro non bastasse, si svolgerà un round di Sudden Death Throw, in cui ciascuno dei binomi coinvolti nel tie effettua un lancio e vince chi effettua il punteggio più alto.

## 4 x 30

### Terreno di gioco

Il campo di gara deve avere una forma rettangolare con una larghezza di 27 metri, una lunghezza di 36 metri, quattro zone orizzontali di 9 metri e un corridoio centrale largo 4,5 mt. (vedi disegno a seguire)



**Punteggi:** Quando il cane prende il disco, per assegnare il punteggio, si considera la posizione di atterraggio della zampa peggiore (la zampa più vicino alla linea di lancio).

I punti sono assegnati secondo le indicazioni riportate nel disegno del campo in rosa.

Ogni zona di punteggio inizia sulla linea e termina all'inizio della riga successiva.



## Giudici, svolgimento e applicazione dei punteggi

3 arbitri giudicano:

- 1- HJ Segna i punteggi sulle schede di giudizio;
- 2- Un giudice di linea verifica che la linea di partenza non venga calpestata durante il lancio
- 3- Un giudice di linea segnala le zone in cui avviene il catch.

## Svolgimento della gara

**Il round:** Ogni team ha a disposizione un numero massimo di 4 lanci per raggiungere il punteggio di 30; non vi sono limiti di tempo.

Qualora al team fossero bastati 3 lanci per ottenere il punteggio di 30, questo può decidere di non fare il quarto lancio.

I team che nel corso del round superano i 30 punti si vedranno decurtati dal punteggio di 30 i punti eccedenti dal 30. (es. un team al terzo lancio ha 24 punti e con il quarto lancio ottiene un punteggio di 10; la somma totale sarà 34, quindi il suo punteggio finale sarà  $30-4=26$  punti).

La squadra avrà facoltà di scegliere la linea di lancio prima dell'inizio del round; non sono permessi lanci di prova prima dell'inizio del proprio turno.

Non sarà possibile cambiare la linea di lancio dopo l'avvio del round.

Il giocatore potrà muoversi liberamente sul campo di gara dopo ogni tiro, ma dovrà necessariamente tornare dietro la stessa linea prima di ogni lancio.

Il cane invece, deve stare dietro la linea solo per il primo lancio.


Il "Foot Fault" (fallo di piede) si verifica nel caso in cui il conduttore calpesti o passi la linea di lancio durante il lancio del disco. In caso di "Foot Fault" il lancio non verrà conteggiato.

Alla squadra è concesso l'uso di un solo disco, mentre il giocatore potrà consegnare al giudice di linea un secondo disco di scorta, ma non potrà mischiare dischi di differenti pesi e diametri in una singola sessione di gara.

Al giocatore è concesso di cambiare il disco durante il round a sua discrezione, in qualsiasi momento del round. La sostituzione è concessa per permettere di concludere il round in sicurezza in caso di danneggiamento del disco stesso. Il disco in uso andrà consegnato al giudice di linea PRIMA di ricevere l'altro.

**Nature break:** Se, durante il round, il cane prende una pausa per urinare/defecare sul campo o fuori dal campo, il round sarà immediatamente interrotto e non riprenderà. Il giocatore dovrà immediatamente interrompere il gioco e ripulire il campo.

**Tie break:** In caso di pareggio, vince il binomio che ha raggiunto tale punteggio effettuando un numero inferiore di lanci.



Nel caso in cui il primo parametro non bastasse, si svolgerà un round di spareggio, in cui ciascuno dei binomi coinvolti nel tie avrà a disposizione 2 lanci per raggiungere il punteggio di 20, colui che vi si avvicinerà di più avanzerà in classifica (anche nello spareggio i punti eccedenti il punteggio massimo di 20 verranno decurtati dallo stesso).

## SHORTSTYLE

*Lo Shortstyle è un mini freestyle della durata di 60 secondi, particolarmente indicato per binomi alle primissime esperienze.*

*Il metro di giudizio risulta alleggerito rispetto alle gare organizzate con formati internazionali.*

### **Terreno di gioco**

Il campo di gara deve avere una forma rettangolare con una larghezza minima di 20 metri e una lunghezza minima di 30 metri.

### **Giudici**

2 arbitri giudicano:

- 1- HJ Assegna il punteggio di *Overall Impression*
- 2- Un giudice fa il calcolo della catch ratio (numero di lanci presi dal cane/lanci effettuati)

### **Voci di giudizio e assegnazione dei punteggi**

Il punteggio dello Shortstyle viene calcolato sulla base di due soli valori:

- Overall Impression
- Catch Ratio (Espressa con un valore compreso tra 0 e 1)

### **Overall Impression**

E' un punteggio che va da 1 a 40, assegnato dal HJ, così suddiviso:

-DOG: da 0 a 10 punti assegnati al *cane*, con particolare attenzione alle sue capacità atletiche, alla sua consapevolezza nei movimenti, alla capacità di mantenere alta la concentrazione per tutto il round e alle competenze legate al riporto.

-HUMAN: da 0 a 10 punti assegnati al *conduttore*, con particolare attenzione rivolta alla consapevolezza nei lanci e alla capacità di muoversi a ritmo; una corretta gestione del campo e dei dischi rappresenta sicuramente un fattore positivo per questa voce di giudizio.

-TEAM: da 0 a 20 punti assegnati agli elementi svolti dal *binomio*, in particolare riferimento a over, passing, dog catch, segmenti multipli, movimenti direzionali a distanza, vault, tricks.

## **Catch Ratio**

Per ottenere la catch ratio dello ShortStyle è sufficiente calcolare lanci presi/lanci effettuati

## **Calcolo del punteggio**

Il punteggio viene calcolato moltiplicando il valore di Overall Impression per quello della Catch Ratio. Esempio: un binomio ottiene un punteggio di Overall Impression di 35 e ha una catch ratio di 0,83; il suo punteggio finale sarà  $35 \times 0,83 = 29,05$

## **Svolgimento della gara**

Shortstyle è una competizione a tempo, della durata di 60 secondi, in cui il binomio si esibisce in una routine su base musicale.

Il numero massimo di dischi consentito è 10

Il tempo inizia quando viene lanciato il primo disco ma il giudizio comincia quando parte la musica.

La componente di routine compresa tra l'inizio della musica e il primo lancio è definita preroutine ed è oggetto di giudizio.

Qualsiasi lancio che lasci la mano del conduttore prima dello scadere del tempo è contato nel punteggio totale del team, anche se la presa effettiva è eseguita dopo lo scadere del tempo.

Per essere conteggiato come lancio, il disco deve essere liberato dalla mano del giocatore prima che il cane tenti la presa.

Di conseguenza, i take (prese del cane dalla mano del conduttore) e i roller non intenzionali (lanci con rotolamento a terra del disco) non saranno conteggiati come lancio o una possibile presa.

Tutte le altre versioni di lancio sono considerate come un lancio e una eventuale presa purchè siano intenzionalmente rilasciate per permettere al cane di effettuare la presa.

**Nature break:** Se, durante il round, il cane prende una pausa per urinare/defecare sul campo o fuori dal campo, il round sarà immediatamente interrotto e non riprenderà. Il giocatore dovrà immediatamente interrompere il gioco e ripulire il campo.



## PAIRS SHORTSTYLE

Il pairs shortsyle è la versione per 2 umani + cane dello shortstyle (vedi sopra), le regole e le voci di giudizio sono le stesse, tuttavia vi sono 2 differenze di cui tenere conto:

-Il round dura 90 secondi

-Il numero massimo di dischi consentito è 12

## APPENDICE 1: Riassunto dimensione campi

Riportiamo per comodità qui di seguito le dimensioni dei campi:

	Ingombro effettivo		Dimensioni pratiche			Descrizione
	Lunghezza [m]	Larghezza [m]	Lunghezza [m]	Larghezza [m]	Corridoio centrale [m]	
DogDartbee	28,5	12,5	-	-	No	4 cerchi concentrici, di diametro 0.5 m, 2.5m, 4.5m, 6.5m. Linea di partenza a 18.25 m dalla linea di partenza.
Bullseye	30	30	-	-	No	3 cerchi concentrici, di diametro 2 m, 4 m, 7 m.
Light Quadruped	90	40	-	-	No	Campo rettangolare libero.
Time Trial	35	28	18	17,5	No	La distanza tra linea di partenza e la linea da superare per una presa valida è di 18 metri.
Parallel Time Trial	35	28	18	35	No	La distanza tra linea di partenza e la linea da superare per una presa valida è di 18 metri. Sono 2 campi di time trial affiancati.
Super Pro T&F/Pairs SPTF/60 Seconds	54	36	45	27	4,5	5 zone da 9 metri, corridoio centrale da 4,5 metri.
4x30	45	36	36	27	4,5	4 zone da 9 metri, corridoio centrale da 4,5 metri.
Shortstyle	30	20	-	-	-	Campo rettangolare da 30x20 metri.