



## **Regulamin konkurencji Freestyle wg US Disc Dog Judging Criteria for Freestyle**

1. Ten dokument przedstawia "Regulamin Konkurencji Freestyle wg US Disc Dog Judging Criteria for Freestyle" sporządzony podczas zebrań przez Komitet Przewodniczący koordynujący US Disc Dog Nationals.
2. Zmiany do regulaminu mogą tylko być zatwierdzone przez większość głosów Komitetu Przewodniczącego koordynujący US Disc Dog Nationals. W rzeczywistości przewiduje się, że Komitet Przewodniczący będzie czasami dokonywał zmian w Regulaminie, aby utrzymać kryteria, które są stosowne i stanowią najlepiej dla społeczeństwa sportowego.
3. Regulamin jest ogólnodostępny dla wszystkich imprez sportowych organizowanych przez wszystkich organizatorów na świecie pod warunkiem, że organizator imprezy:
  - nie będzie odnosił się do tego Regulaminu inaczej niż "US Disc Dog Judging Criteria for Freestyle"
  - nie będzie próbował przypisywać sobie praw do własności Regulaminu
  - nie będzie wyraźnie twierdził lub sugerował, że impreza jest wspierana lub akceptowana przez Komitet Przewodniczący koordynujący US Disc Dog Nationals lub w jakikolwiek sposób przynależy do US Disc Dog Nationals, chyba, że wyraźna zgoda w tym zakresie zostanie przyznana przez Komitet Przewodniczący koordynujący US Disc Dog Nationals
4. Pole startowe powinno być prostokątem o szerokości 40 jardów (36,5m) i minimalnej długości 70 jardów (64m).
5. Widzowie nie mają prawa wstępu na pole startowe.
6. Tylko jeden przewodnik i jego pies mogą występować na polu w danym czasie.
7. Jedynymi rodzajami dysków dozwolonych do użytku podczas zawodów USDDN są: Wham-O Fastback Frisbee disc (Premium Weight, Flex, i Super Flex models), Hyperflite K10 (Competition Standard, FrostBite i SoftFlite models) lub HERO (Type-235 model). Jakkolwiek dla psów o wzroście 15 cali (37,5cm) lub mniej można używać każdego bezpiecznego latającego dysku. Podczas zawodów zawodnik może używać tylko jednego rodzaju dysków podczas każdej rundy. Podczas prezentacji Freestyle zawodnicy mogą używać maksymalnie dziesięciu (10) dysków. Jeden punkt będzie odejmowany za każdy dodatkowy dysk użyty w czasie prezentacji.
8. Prezentacja jest zamknięta w czasie, z limitem 2:00 minut przeznaczonym dla każdego zespołu. Odliczanie czasu rozpoczyna się, kiedy pierwszy dysk jest rzucony w powietrze. Wszystkie rzuty opuszczające dłoń przewodnika zanim zakończy się odliczanie czasu mogą liczyć się do ogólnego wyniku zespołu, aczkolwiek faktyczne złapanie może być dokonane po tym, jak czas się skończy.
9. Jeśli w ciągu wyznaczonego czasu pies załatwi swoją potrzebę fizjologiczną na polu startowym, czas zostanie natychmiast zatrzymany i odliczanie nie będzie już kontynuowane. Przewodnik musi niezwłocznie oczyścić zabrudzony obszar pola startowego. Zespoły nie będą dyskwalifikowane za w/w utrudnienia, ale w nawiązaniu do utraty reszty ich czasu, 5 punktów karnych będzie odjętych od całkowitej liczby zdobytych punktów z 40 możliwych. Jakkolwiek odnośnienie się do tej reguły nie może skutkować wynikiem mniejszym niż zero.
10. Jeżeli podczas zawodów wynikną zakłócenia, które są poza kontrolą zawodnika, (ale nie przerwy spowodowane potrzebami fizjologicznymi), czas będzie zatrzymywany tak szybko, jak jest to możliwe na wskazanie od któregośkolwiek z sędziów zawodów. Zakłócenie będzie rozwiązywane (pole oczyszczane, spowodowanie rozproszenia zostanie od razu ukarane) i zawodnik ma możliwość kontynuowania rundy. Czas zostanie niezwłocznie uruchomiony w miejscu, gdzie został zatrzymany, a pies może startować z dowolnego miejsca na polu. Dodatkowo, zawodnik może mieć możliwość rozpoczęcia rundy od nowa, ale tylko za poparciem większości Sędziów, w celu

uniknięcia zakłóceń, które w opinii sędziów były spowodowane umyślnie przez kogoś chcącego umożliwić zawodnikowi rozpoczęcie rundy od nowa. Jeśli zakłócenia wystąpiły w pierwszej połowie rundy, zawodnik może wybrać rozpoczęcie nowej rundy od razu. Jeżeli zakłócenia wystąpiły w drugiej połowie rundy, zawodnik może wybrać przesunięcie na koniec listy startowej i rozpoczęcie rundy od nowa, kiedy pies wypocznie. Czas będzie zatrzymywany dla wszystkich nieprzewidzianych rozproszeń lub zakłóceń, które wystąpią na polu startowym i mogą bezpośrednio lub pośrednio zagrozić psu urazem lub utrudnią zespołowi możliwość sprawiedliwego startu. Decyzję o zatrzymaniu rundy danego zespołu będzie podejmowana dobrowolnie przez przedstawicieli US Disc Dog na zawodach.

11. Zespół Sędziowski dla każdej z konkurencji powinien składać się z czterech osób, z jedną osobą przypisaną do sędziowania każdej z czterech kategorii punktowej: Pies (Canine), Zawodnik (Player), Zespół (Team), Skuteczność (Execution). Każdy sędzia będzie przypisywał wynik punktowy do 10, używając różnic w setnych punktu. W ten sposób maksymalny możliwy do zdobycia wynik dla zespołu wyniesie 40 punktów. Sędziowie zawodów posiadają całkowitą swobodę w przyznawaniu oceny i ich decyzje nie będą podważane.

12. Sędzia w kategorii Pies może przydzielać wynik do 2.50 punktu za każdy z czterech elementów w tej kategorii. Wynikiem całkowitym w kategorii Pies będzie suma punktów za wszystkie cztery elementy.

13. Sędzia w kategorii Zawodnik może przydzielać wynik do 2.50 punktu za każdy z czterech elementów w tej kategorii. Wynikiem całkowitym w kategorii Zawodnik będzie suma punktów za wszystkie cztery elementy.

14. Sędzia w kategorii Zespół może przydzielać wynik do 2.50 punktu za każdy z siedmiu elementów w tej kategorii. Wynikiem całkowitym w kategorii Zespół będzie suma punktów za tylko **cztery najlepsze elementy**.

15. Sędzia w kategorii Skuteczność, aby otrzymać wynik całkowity w tej kategorii, będzie przeliczał wskaźnik złapanych rzutów zespołu i mnożył go razy 10.00. Aby zaliczyć rzut (i prawdopodobne złapanie) dysk musi być wypuszczony z ręki zanim pies go złapie. W rezultacie, przechwycenia oraz zamierzone rollery (dysk toczy się po ziemi) nie będą liczone jako rzut lub prawdopodobne złapanie. Wszystkie inne uwolnienia dysku z ręki będą liczone jako rzut i prawdopodobne złapanie.

16. Zasada Bezpieczeństwa Psa - W wysiłku promowania bezpiecznego treningu i prowadzenia psa, USDDN wdrożył Zasadę Bezpieczeństwa Psa, która przewiduje odjęcia punktów karnych, jeśli wystąpią zdarzenia, które podnoszą ryzyko urazu psa. Odjęcia będą stosowane przy obliczaniu wyniku programu Freestyle za niżej wymienione przypadki: **(Aby ukarać Zawodnika minimalnym odjęciem punktów, 2 z 4 sędziów Freestyle musi się na to zgodzić; aby ukarać Zawodnika maksymalnym odjęciem punktów, 3 z 4 sędziów Freestyle musi się na to zgodzić.)**

\*Wygięcie: pies wygina się bardzo do tyłu, ryzykując uraz, podczas skoków, łapania lub lądowania **Każdorazowo można odjąć pół (1/2) lub jeden (1.00) punktu**

\*Potknięcie: łapy psa dotykają ziemi przy lądowaniu i podwijają się tak, że ciało psa (np. tors lub głowa) również dotykają ziemi

**Każdorazowo można odjąć dwa (2.00) lub trzy (3.00) punkty**

\*Upadek: jakakolwiek część ciała psa (grzbiet, klatka piersiowa, głowa, itd.) dotykają ziemi przed łapaniem podczas lądowania ze skoku, odbicia (vault), łapania lub hamowania. (Wyjątek: pysk psa prześlizgnie się wcześniej podczas pogoni za nisko lecącym dyskiem.)

**Każdorazowo można odjąć trzy (3.00) lub cztery (4.00) punkty**

Dwóch z czterech sędziów musi się zgodzić na minimalne odjęcie punktów, oraz trzech z czterech sędziów musi się zgodzić na maksymalne odjęcie punktów w przypadku wystąpienia jednego z powyższych zdarzeń, aby odjęcie zostało zastosowane.

W czasie lub po zakończeniu każdej rundy Freestyle, organizator zawodów poinformuje wszystkich zawodników, którym odjęta punkty za powyższe przypadki, aby zawodnicy mieli szansę na poprawienie swoich programów Freestyle.

Zespoły, w których programie wystąpiło sześć lub więcej odjęć w ciągu jednego dnia zawodów, zostaną zdyskwalifikowane.

17. Poniższa tabela podsumowuje maksymalne wyniki, jakie zespół może uzyskać wg powyższego regulaminu:

### **Canine Elements / Elementy w kategorii Pies**

1. Prey Drive / Motywacja

Podczas całego programu muszą zostać utrzymane stałe skupienie i koncentracja.

2.50

2. Retrieval / Chęć

Możliwości psa do śledzenia, pogoni i łapania dysku w czasie, gdy demonstruje różne formy aportowania (puszczanie dysku z dala od zawodnika, na jego stopy oraz oddawanie do ręki

2.50

3. Athleticism / Wysportowanie

Pies musi wykazywać się kontrolą i spójnością w czasie skakania i lądowania, podczas stania, biegania, robienia obrotów (flip) i/lub odbić (vault) i innych ewolucji.

2.50

4. Grip / Chwył

Przed, w trakcie oraz po momencie złapania dysku, pies musi okazywać stałe zaangażowanie z właściwym skupieniem

2.50

**Wynik Pies = max. 10.00**

### **Player Elements / Elementy w kategorii Zawodnik**

5. Field Presentation / Prezentacja Pola

Program musi pokazywać zaplanowane przemieszczanie się po całym polu startowym, włączając w to rozmaite rzuty na różne odległości i w różnych kierunkach

2.50

6. Release Diversity / Różnorodność rzutów

Zawodnik powinien zademonstrować różnorodność rzutów z różnymi chwytami i uwolnieniami dysku z ręki, wliczając w to przynajmniej trzy różne rzuty.

2.50

7. Disc Management / Zarządzanie dyskami

Rzuty i zbieranie wszystkich dysków powinno odbywać się w sposób spójny i bez przerw.

2.50

8. Rhythmic Team / Spójność

Przejścia pomiędzy ewolucjami i innymi częściami powinny być płynne i spójne.

2.50

**Wynik Zawodnik = max. 10.00**

### **Team Elements / Elementy w kategorii Zespół**

9. Two Different Overs / Dwa różne overy

2 różne skoki psa ponad ciałem zawodnika.

2.50

10. Two Different Vaults / Dwa różne vaulty

2 różne odbicia się psa od ciała zawodnika wykorzystując dwie różne postawy zawodnika.

2.50

11. Multiple Segment / Rzuty kilkukrotne

1 zestaw kilkukrotnie powtórzonych rzutów z minimum trzema szybko następującymi po sobie rzutami

2.50

12. Dog Catch / Złapanie psa

1 złapanie psa na ręce, podczas gdy pies łapie dysk w locie.

2.50

13. Team Movement / Poruszanie się zespołu

Skoordynowane poruszanie się zespołu, np. jednoczesne obroty, slalom między nogami, itd.  
2.50

14. Passing Segments / Mijanie

Wykonanie kolejnego rzutu, gdzie pies przebiega blisko zawodnika przynajmniej dwa razy w linii prostej  
2.50

15. Zig-Zag Segments / Zig-Zag

Trzy następujące po sobie rzuty, gdzie pies łapie dyski w zyg-zaku z przodu, z boku lub z tyłu przewodnika.  
2.50

**Wynik Zespół = max 10.00**

**Execution / Skuteczność**

Execution Score / Skuteczność \_\_\_\_\_ **Złapań** / \_\_\_\_\_ **Rzutów x 10 = max. 10.00**

**WYNIK CAŁKOWITY = max. 40.00**