

Regolamento Disciplina

DISC DOG PLAY

Prima stesura	01/01/2023	Versione 1.0
Ultima modifica	31/12/2024	
Nome file:	2025 REGOLAMENTO DI DISCIPLINA_Play DD	
Stato:	TERMINATO	
Data entrata in vigore:	01/01/2025	

Indice generale

1. Presentazione	4
1.1 REVISIONI	4
1.2 REFERENTE DISCIPLINA	4
1.3 CONDIZIONI GENERALI	4
1.4 BENESSERE DEL CANE	5
1.5 TENUTA DI GARA	6
2. Prove Di Disciplina	7
2.1 CLASSI	7
2.2 DIVISIONI	7
2.3 COMBINATA	9
2.4 DISTANCE OPEN E DIVISION 2	9
2.5 FREESTYLE OPEN E DIVISIONE 2	11
2.6 FREESTYLE FOR FUN	13
3. Schede di Giudizio	15
4. Giudici	16
5. Punteggio Campionato	17

1. Presentazione

Il Disc Dog è un'attività ludica che permette al cane di lavorare su un approccio predatorio, di aumentare le sue competenze su diversi fronti. È una disciplina che migliora la relazione tra il cane e il suo proprietario, aiuta la gestione degli stati emotivi e l'autocontrollo.

1.1 Revisioni

REVISIONI DOCUMENTO	
Versione	Interventi
1.0	Prima Stesura

Tabella Revisioni

1.2 Referente Disciplina

CONTATTI	
Referente	FICCO STEFANO
Cellulare	3477454403
e-mail	stefano.ficco88@gmail.com

Tabella Contatti

1.3 Condizioni Generali

- ✓ Qualunque cane, sia di razza sia meticcio, può partecipare alle competizioni di DISC DOG PLAY.
- ✓ Qualunque persona può partecipare alle competizioni di DISC DOG PLAY senza limiti di età o (dis)abilità.
- ✓ I lanci e le figure utilizzate durante le competizioni, non devono mai mettere a rischio la salute del cane.
- ✓ La salute e il benessere del cane devono essere preservate in ogni circostanza durante la competizione e non solo in gara.
- ✓ Solo i cani iscritti alle competizioni, i loro conduttori e gli addetti ai lavori sono autorizzati ad utilizzare il campo gara.
- ✓ I cani devono sempre essere tenuti al guinzaglio eccetto durante la gara.
- ✓ Il cane può entrare nel campo gara con collare o pettorina che dovranno essere tolti prima dell'inizio di ogni singola prova, ad esclusione dei collari antiparassitari che possono essere sempre indossati.
- ✓ Nel luogo della competizione e durante tutto il suo svolgimento, dispositivi di addestramento di tipo punitivo, non sono tollerati.
- ✓ Un atteggiamento negativo verso il cane potrà essere punito con la squalifica insindacabile giudizio dell'Head Judge.

- ✓ Per poter ospitare una manifestazione di Disc Dog il campo gara dovrà avere delle dimensioni raccomandate di 30×55 metri. Si ricorda inoltre di aggiungere ulteriore spazio per gli spettatori per permettere di assistere alla competizione senza disturbare i partecipanti.
- ✓ Nella categoria expert non possono essere introdotti all'interno del campo gara rinforzi primari, quali cibo e giochi.
- ✓ Potranno partecipare alle gare cani di razza e meticci, di età superiore o uguale a 12 mesi. Per il freestyle l'età minima è di 18 mesi.
- ✓ Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, evidenti problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o allattamento, soggetti che manifestano difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o altri cani.
- ✓ Le femmine in calore non sono ammesse.
- ✓ I cani per partecipare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha eseguite, inclusa l'antirabbica (se prevista dalle norme locali) in corso di validità effettuata almeno quaranta giorni prima della gara.
- ✓ E' richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza del quale il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica.
- ✓ Le basi musicali scelte per le routine di Freestyle non dovranno contenere termini offensivi della morale comune e dei diversi credi religiosi e politici.
- ✓ Il conduttore dovrà vestirsi in modo adeguato a una disciplina cinofila, un bel costume può migliorare l'interpretazione della coreografia ma non deve essere di intralcio e diventare pericoloso per il cane.
- ✓ I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del LIBRETTO del CANE A.S.C. o di altra federazione o ente e verranno accettati con il livello conseguito nella loro federazione fermo restando l'osservanza del regolamento in vigore in A.S.C

1.4 Benessere del Cane

- ✓ I partecipanti sono responsabili per la sicurezza e il benessere dei propri animali. I cani che competono devono essere sempre tenuti sotto controllo dal proprio conduttore, responsabile del loro stato fisico.
- ✓ Non è previsto alcun limite relativo al numero di gare cui ogni conduttore o cane possono partecipare. In ogni caso, la stessa combinazione cane/conduttore può gareggiare una sola volta per classe/divisione. Questo significa per esempio che lo stesso cane può partecipare con diversi conduttori. E' a carico del proprietario/conduttore la responsabilità che lo stesso cane non gareggi ad un numero di eventi non adeguato alla sua età, forma fisica o salute in genere.
- ✓ I giudici e i commissari di gara porranno particolare attenzione a consentire adeguati tempi di recupero, sia durante la stesura del programma, sia durante lo svolgimento della gara stessa. I giudici dovranno intervenire tempestivamente in qualunque situazione che possa recare pericolo a cani e/o persone, nonché portare discredito alla disciplina stessa. I giudici inoltre potranno, a loro insindacabile giudizio, interrompere la prova di un cane, qualora ritengano che lo stesso non sia nelle condizioni per gareggiare.
- ✓ E' vietata qualsiasi forma di coercizione e di maltrattamento nei confronti del cane, compreso qualsiasi tipo di comportamento che potrebbe essere percepito come tale

1.5 Tenuta di Gara

Il cane durante la prova deve indossare il collare fisso a fascia, adeguatamente regolato oppure pettorina anch'essa adeguatamente regolata.

Il conduttore dovrà vestirsi in modo adeguato a una disciplina cinofila, un bel costume può migliorare l'interpretazione della coreografia ma non deve essere di intralcio e diventare pericoloso per il cane.

NB: A insindacabile giudizio del giudice, l'uso di collare a scorrimento (Strangolo) da parte di un concorrente dentro o fuori dal terreno di gara sarà punito con la squalifica.

1.1 Dischi/Frisbee

Per poter partecipare a competizioni di Disc Dog, dovranno essere utilizzati esclusivamente, appositi dischi per cani, senza limitazioni di marche e modelli.

Nel freestyle è consentito l'utilizzo fino ad un massimo di 10 dischi che devono però essere dello stesso modello.

Qualora il giudice ritenesse pericoloso l'utilizzo di un determinato disco per la sicurezza del cane può obbligare all'utilizzo di un disco di diametro inferiore pena la squalifica dalla competizione.

2. Prove Di Disciplina

2.1 Classi

I binomi saranno suddivisi nelle seguenti classi: OPEN, DIVISION 2, FOR FUN

OPEN:

Tutti possono iscriversi in questa classe.

DIVISION 2:

Tutti possono iscriversi in questa Classe. La DIVISION 2 prevede UN SOLO ROUND di Freestyle e UN SOLO ROUND di distance. **Vige la regola dei 3 (tre) podi in un anno (solo per DISTANCE e COMBINATA), e/o il podio nella classifica di campionato, per il passaggio OBBLIGATORIO di categoria (OPEN)**

FOR FUN:

Tutti coloro alle prime esperienze in una competizione di disc dog o che non hanno mai partecipato ad un evento cinofilo sportivo di disc dog.

Non ci sono vincoli o obblighi di passaggio tra le classi in quanto la FOR FUN non è considerata competitiva e quindi non rappresenta elemento qualificante o di classifica. Gli iscritti a questa classe potranno quindi gareggiare con un altro cane o con lo stesso anche nella categoria OPEN (unica categoria competitiva). Es. Sarà quindi permesso partecipare con un cane al freestyle FOR FUN e al distance nella categoria OPEN.

Nella classe FOR FUN non sono previste classifiche ma un giudizio espresso dai giudici non in forma numerica. Il giudizio rimarrà a piena disposizione dell'atleta nel caso in cui fosse interessato. Non verrà stilata una classifica ma ogni partecipante riceverà un attestato di partecipazione ed il giudizio a fine gara.

2.2 Divisioni

Nelle competizioni di PLAY DD è possibile partecipare nelle seguenti Divisioni:

FREESTYLE (Freestyle – Freestyle)

Nella divisione Freestyle possono partecipare gli OPEN la DIVISION 2 e la FOR FUN. Consiste in due round di Freestyle per quanto riguarda la classe OPEN ed un solo round di Freestyle per quanto riguarda la classe DIVISION 2 e FOR FUN.

OPEN : Per quanto riguarda la classe OPEN la somma dei 2 round decreta il vincitore e la classifica finale.

DIVISION 2 : Per quanto riguarda la classe DIVISION 2 sarà il solo round a decretare la classifica finale. In caso di parità saranno utilizzati nell'ordine i seguenti criteri:

- Vince il team con la somma dei punteggi più alta in TEAM
- Vince il team con il punteggio più alto di Distance

Se durante le routine di freestyle si dovessero verificare eventi imprevisti (problemi con la musica o il timer, invasioni di campo e simili) la prova potrà essere interrotta a insindacabile giudizio dell'Head Judge. Il giocatore potrà allora decidere se mantenere il punteggio raggiunto fino all'interruzione (se sono trascorsi almeno 60 sec nel freestyle) o rigiocare da capo il round subito o come ultimo team azzerando il punteggio ottenuto.

Le eventuali interruzioni per i bisogni fisiologici del cane porteranno alla squalifica diretta.

FOR FUN: Verrà disputato un solo round di freestyle NON COMPETITIVO e che non rappresenterà classifica.

DISTANCE (Distance – Distance)

Possono partecipare gli iscritti alla classe OPEN E DIVISION 2

Per la classe OPEN consiste in due round di Distance. La somma dei due round decreterà il vincitore e la classifica finale.

Per la classe DIVISION 2 consiste in 1 SOLO ROUND di Distance.

In caso di parità saranno utilizzati nell'ordine i seguenti criteri:

- Vince il team con il minor numero di lanci
- Si procederà ad uno spareggio con un tiro di Distance per ciascun binomio (cd Golden Disc)

Se i tempi tecnici lo permettono sarà sempre evitato il cd. CUT e tutti i team avranno la possibilità di giocare i 2 round di distance. Per motivi tecnici, a insindacabile giudizio dell'Head Judge, potrà essere deciso un cut che farà giocare il secondo round di distance a un numero ridotto di team (con un minimo di 10) sulla base della classifica provvisoria del primo round.

Se durante il round di distance si dovessero verificare eventi impreveduti (problemi con la musica o il timer, invasioni di campo e simili) la prova potrà essere interrotta a insindacabile giudizio dell'Head Judge. Il giocatore potrà allora decidere se mantenere il punteggio raggiunto fino all'interruzione o rigiocare da capo il round subito o come ultimo team azzerando il punteggio ottenuto.

Le eventuali interruzioni per i bisogni fisiologici del cane porteranno alla squalifica diretta.

VAI A REGOLAMENTO DISTANCE

VAI A REGOLAMENTO FREESTYLE

2.3 Combinata

Nel regolamento PLAY DD viene premiata la combinata nella categoria OPEN E DIVISION 2. Iscrivendosi alla combinata OPEN si avrà diritto a partecipare a 2 manche di freestyle e 2 di distance. Di conseguenza si entrerà in classifica sia sul freestyle che sul distance, oltre naturalmente alla combinata.

Iscrivendosi alla combinata DIVISION 2 si avrà diritto a 1 manche di freestyle e 1 di distance che sommate daranno il punteggio della combinata.

La combinata in OPEN si calcola sommando il valore del primo Fs + il valore del secondo Fs + il valore del miglior distance.

La combinata in DIVISION 2 si calcola sommando il valore del Freestyle e quello del distance

2.4 Distance Open e Division 2

Ogni team iscritto alla classe OPEN ha a disposizione 90 secondi per gareggiare. 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. 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. Non sarà possibile cambiare la linea di lancio dopo l'avvio del cronometro. Se il disco lascia la mano del giocatore prima del termine del tempo, il lancio sarà valido se catturato dal cane. 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.

Disco

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 può comunque sostituirlo e giocare in sicurezza con il cane.

Inizio gara

IL TIMER verrà fatto partire nel momento in cui il cane e il disco superano la linea di partenza. Naturalmente il tempo verrà fatto partire appena il cane supererà la linea di partenza senza alcuna eccezione anche se il conduttore NON ha effettuato il lancio.

Il conto alla rovescia, viene annunciato nel seguente modo: 60 secondi, 30 secondi, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, e scadere del tempo.

Misure campo di distance

Le misure consigliate sono 27 X 45 mtr. con una fascia centrale per tutta la lunghezza del campo che rappresenta la zona BONUS di 5 metri di larghezza.

Le misure minime del campo sono 18 X 45 mtr. mantenendo la zona bonus centrale di 5 mtr.

Punteggio

Quando un cane prende un 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 assegnanti secondo questo schema:

- 1 punto oltre 9 metri
- 2 punti oltre 18 metri
- 3 punti oltre 27 metri
- 4 punti ultima zona
- 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 se viene effettuata la presa da parte del cane nella zona centrale del campo. Per ottenere il bonus è sufficiente che anche solo una zampa sia all’interno della zona o sulla linea.

Il massimo punteggio lancio diventa quindi di 5 punti, il punteggio massimo totale sarà la somma dei MIGLIORI 5 lanci migliori, ottenendo un massimo di 25 punti.

Ogni zona di punteggio inizia sulla linea e termina all'inizio della riga successiva. Se un cane atterra sopra una delle linee della zona, 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.

Esistono i fuori 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

2.5 Freestyle Open e Division 2

Il Freestyle è una routine libera, coreografata, in cui verranno valutate la varietà, l'innovazione e le capacità atletiche del cane e le abilità tecniche del suo conduttore.

Le routine di Freestyle possono essere eseguite sullo stesso campo del Distance, dopo aver rimosso eventuali coni o altri oggetti delimitatori.

I partecipanti possono utilizzare tutta l'area a disposizione. Le linee di demarcazione del campo di Distance sono irrilevanti durante un round di Freestyle.

Ogni binomio che partecipa nel Freestyle ha a disposizione un massimo di 120 secondi.

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 a terra o in mano al conduttore.

Durante la routine sarà annunciato il tempo a disposizione rimanente: il conto alla rovescia sarà uniforme per tutti i partecipanti e verranno annunciati i rimanenti 60 secondi, 30 secondi, 10 secondi.

Ogni binomio può utilizzare fino ad un massimo di 10 dischi.

Safety penalty

I giudici potranno penalizzare o interrompere l'esibizione qualora ritengano sia rischiosa per la salute del cane.

Sono previste delle PENALITA' di sicurezza per COMPRESSIONI, CONTORSIONI O CADUTE.

LE PENALITA' DI SICUREZZA VANNO DA UN MINIMO DI 0.5 AD UN MASSIMO DI 3 PUNTI DA DETRARRE DAL PUNTEGGIO FINALE.

LE PENALITA' SONO APPLICATE A DISCREZIONE DEI GIUDICI.

SISTEMA DI VALUTAZIONE

I partecipanti riceveranno per ciascuno dei criteri di valutazione un punteggio che va da 1 a 10, con incrementi di **0.01 (tranne la catch ratio)**, secondo un sistema di valutazione basato sui seguenti 4 parametri di giudizio :

UOMO

Per la categoria UOMO i parametri di giudizio saranno sviluppati come segue.

Sostanzialmente il giudizio sarà suddiviso in **tre** sottogiudizi che riguarderanno nello specifico :

A) valutazione dei lanci nella loro esecuzione, varietà e qualità.

il giudizio espresso potrà avere un valore che va da un minimo di **0,01** ad un massimo di 5

B) valutazione della gestione del campo (nell'ampiezza e nella fluidità del suo utilizzo)

Il giudizio potrà avere un valore di minimo **0,01** ed un massimo di **2,5**

C) gestione ottimale dell'utilizzo dei dischi.

Il giudizio potrà avere un valore di minimo **0,01** ed un massimo di **2,5**

Il valore massimo totale del giudizio sarà quindi 10

CANE

Per la categoria CANE i parametri di giudizio saranno sviluppati come segue.

Sostanzialmente il giudizio sarà suddiviso in **tre** sottogiudizi che riguarderanno nello specifico :

A) valutazione delle capacità atletiche del cane tenendo conto delle specifiche di razza.

il giudizio espresso potrà avere un valore che va da un minimo di **0,01** ad un massimo di 5

B) valutazione delle capacità di focus del cane durante tutta la performance

Il giudizio potrà avere un valore di minimo **0,01** ed un massimo di **2,5**

C) capacità e consistenza delle prese e capacità di riporto e di lascia.

Il giudizio potrà avere un valore di minimo **0,01** ed un massimo di **2,5**

Il valore massimo totale del giudizio sarà quindi 10

TEAM

Per la categoria TEAM i parametri di giudizio saranno sviluppati come segue.

Sostanzialmente il giudizio sarà suddiviso in **sette** sottogiudizi che riguarderanno nello specifico :

A) DDM (Directional Distance Movement) quali Around the world e Zig-Zag, ovvero 4 (quattro) lanci consecutivi in cui il cane prende i dischi ad una distanza di circa 4 metri dal conduttore, seguendo una linea circolare oppure una linea retta con cambi di direzione di 180°

B) PASSING ovvero almeno 2 lanci consecutivi in cui il cane passa vicino al conduttore (meno di 2 metri) seguendo una linea retta

C) OVER ovvero tricks in cui il cane salta una parte del corpo del conduttore senza toccarlo, prendendo al volo un disco. Per prendere il punteggio massimo il binomio deve eseguirne minimo 2 diversi all'interno della routine.

D) VAULT ovvero tricks in cui il cane usa una parte del corpo del conduttore come trampolino per raggiungere un disco in volo. Per prendere il punteggio massimo il binomio deve eseguirne minimo 2 diversi all'interno della routine.

E) DOG CATCH ovvero tricks in cui il conduttore, dopo che il cane ha preso un disco al volo, modifica la velocità e/o la direzione del suo atterraggio. Per prendere il punteggio massimo il binomio deve eseguirne minimo 2 diversi all'interno della routine.

F) MULTIPLIO ovvero 3 lanci in rapida successione in cui il cane mantiene la stessa posizione oppure esegue 3 volte lo stesso trick per prendere il disco

G) TEAM MOVEMENT ovvero tutti quei tricks che non rientrano nelle categorie precedentemente citate, compresi i tricks che non prevedono l'utilizzo di dischi (come ad esempio rebound, spin/twist, stall ecc)

Il giudizio di ciascuno di questi parametri potrà avere un valore di minimo 0,01 ed un massimo di 2,5 e verranno presi in considerazione solo i 4 (quattro) parametri con il punteggio più alto.

NB: nelle figure in cui viene specificato che è necessario eseguirne almeno due diverse, se ne viene eseguita una soltanto il punteggio massimo possibile è dimezzato (cioè 1,25)

Il valore massimo totale del giudizio sarà quindi 10

CATCH RATIO

Verrà indicato il valore matematico del numero di prese da parte del cane durante la performance

I DROP SARANNO CONSIDERATI TALI solo se intenzionalmente lanciati in direzione del cane, i dischi che cadono non intenzionalmente o durante l'esecuzione di un juggling non saranno considerati DROP. Se i dischi vengono intenzionalmente buttati a terra verranno conteggiati come DROP.

Il calcolo matematico è: LANCI CON SUCCESSO diviso LANCI TOTALI moltiplicato per 10.

Il valore verrà approssimato al primo decimale dopo la virgola

La somma totale dei giudizi delle 4 categorie potrà essere quindi massimo 40 punti

2.6 Freestyle For Fun

Possono partecipare tutti coloro alle prime esperienze in una competizione di disc dog o che non hanno mai partecipato ad un evento cinofilo sportivo di disc dog.

Non ci sono vincoli o obblighi di passaggio tra le classi in quanto la FOR FUN non è considerata competitiva quindi non rappresenta elemento qualificante o di classifica.

Gli iscritti a questa classe potranno quindi gareggiare con un altro cane o con lo stesso anche nella categoria OPEN (unica categoria competitiva) .

Es. Sarà quindi permesso partecipare con un cane al freestyle FOR FUN e al distance nella categoria OPEN. Nella classe FOR FUN non sono previste classifiche ma un giudizio espresso dai giudici non in forma numerica.

Il giudizio rimarrà a piena disposizione dell'atleta nel caso in cui fosse interessato.

Non verrà stilata una classifica ma ogni partecipante riceverà un attestato di partecipazione ed il giudizio a fine gara.

TEMPO

Il tempo a disposizione del binomio per questa categoria andrà da un minimo di 30 secondi ad un massimo di 90.

MUSICA

E' previsto l'utilizzo della base musicale ma non obbligatoria, si potrà far presente agli organizzatori di utilizzare un volume basso qualora il cane fosse disturbato dalla musica a volume alto.

DISCHI O GIOCHI

Si potranno utilizzare sia dischi omologati per cani si giochi che possano aiutare il binomio nella loro performance

quali trecce , palline o altro, purché si tratti di giochi specifici per cani.

NON E' CONSENTITO UTILIZZO DI CIBO.

GIUDIZIO

I giudici al termine della performance daranno un giudizio scritto NON MATEMATICO sul binomio, il giudizio verrà consegnato all'atleta all'atto delle premiazioni

3. Schede di Giudizio

Al termine di ogni competizione verranno consegnate all'atto delle premiazioni le schede di giudizio ad ogni partecipante sia della categoria OPEN, DIVISION 2 che FOR FUN.

4. Giudici

Norme generali **Vedi “Regolamento Gare e Campionati”**

Norme proprie del presente regolamento:

Per ogni competizione i giudici potranno essere un minimo di 2 fino ad un massimo di 4

Ad ogni gara ci sarà un Head Judge che giudicherà gli Expert e non parteciperà alla competizione (potrà giocare in For Fun). Per ogni gara verrà nominata anche una riserva che ricoprirà il ruolo di Head Judge nel caso in cui il giudice designato non possa esserci per cause di forza maggiore.

Anche la categoria Division 2 avrà un Head Judge che però potrà competere in Expert.

Se l'Head Judge di Expert e Division 2 è il medesimo, ovviamente rimane l'obbligo di poter giocare esclusivamente in For Fun per quella gara.

In alcune gare potrebbe essere applicato il metodo di giudizio JUDGE AND PLAY (eccetto per l'Head Judge). Esso consiste nel fatto che i giudici potrebbero alternarsi al giudizio dei concorrenti nel caso si presenti la necessità di farlo. Questo per facilitare la reperibilità di giudici esperti che normalmente sono anche giocatori esperti.

5. Punteggio Campionato

Per l'assegnazione del titolo di campione italiano disc dog ASC, verranno assegnati dei punteggi ad ogni gara in base alla classifica finale della COMBINATA del DISTANCE E del FREESTYLE OPEN.

I punteggi saranno così assegnati :

100 al primo

90 al secondo

80 al terzo

70 al quarto

60 al quinto

50 al sesto

40 al settimo

30 all'ottavo

20 al nono

10 dal decimo all'ultimo

Al termine della stagione verranno prese in considerazione le migliori 3 gare del campionato per la classifica finale a cui verrà aggiunto il punteggio della finale (che avrà il punteggio raddoppiato) per decretare il campione nazionale OPEN COMBINED, OPEN DISTANCE, OPEN FREESTYLE.

IN ALLEGATO LO SCHEMA DEL CAMPO DA DISTANCE

Il Disc Dog è un'attività ludica che permette al cane di lavorare su un approccio predatorio (che piace a quasi tutti i cani), di aumentare le sue competenze su diversi fronti. È una disciplina che migliora la relazione tra il cane e il suo proprietario, aiuta la gestione degli stati emotivi e l'autocontrollo

6. Gara e Campionato

Vedi “Regolamento Gare e Campionati”

7. Comportamenti di gara e Ricorsi

Vedi "Regolamento Gare e Campionati"

8. Norme Antidoping

Sia ai conduttori che ai cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore o della A.S.C. a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping

I corsi di formazione vengono organizzati dall'ASC presso ASD e/o SSD Affiliate.

**Le richieste devono essere effettuate utilizzando il MODULO DI RICHIESTA PER
L'ORGANIZZAZIONE DEI CORSI FORMATIVI**

<<Fine Documento>>