

## Skyhoundz kutyás frisbee szabályzat

### Távolsági verseny (Distance/Accuracy)

A távolsági verseny egy gyorsaságon alapuló versenyszám, a résztvevőknek a lehető legtöbb sikeresen elkapott dobást kell végrehajtaniuk egy különféle pontértékű mezőkre bontott pályán. A gyémánt alakú távolsági pálya pontozási zónákra van osztva, melyek 10, 20, 30, illetve 40 yard (10 yard = 9,1 méter) távolságra találhatóak a dobóvonaltól.

A versenyzőknek egy korong áll rendelkezésükre, ezzel kell 60 másodperc alatt minél több pontot gyűjteniük. Ha a futam alatt a versenyző úgy találja, hogy az eszköz veszélyessé vált a kutya számára (pl törött a széle, vagy repedés van rajta), átadhatja cserére a vonalbírónak (amennyiben előre gondoskodott cserekorongról). Az időmérés nem áll meg a korongcsere alatt. A futamból hátralevő idő jelzése minden versenyzőnél ugyanúgy történik: 30 másodpercnél, 10 másodpercnél és az idő lejárta előtti utolsó öt másodperctől folyamatos a visszaszámlálás.

A pálya adottságai lehetővé teszik, hogy a versenyző megválaszthassa, melyik végéről kívánja a dobásokat elvégezni, az időmérő indítása után azonban a dobások irányán változtatni nincs lehetősége. Amennyiben a pálya adottságai miatt vagy biztonsági okokból indokoltnak tekintik, a bírók elrendelhetik a pálya fekvésének vagy a dobások irányának megváltoztatását.

Az időmérő indítása előtt a versenyző kutyájával a dobóvonal mögött helyezkedik el. Ha felkészültek, a vonalbíró kézfelemeléssel jelez a bemondónak. A bemondó ezután megadja a startjelet, és ezzel egyben jelzi, hogy az idő mérése megkezdődött. A versenyző elkezdhet dobni, illetve elindíthatja a kutyát. Amennyiben a vonalbíró úgy ítéli meg, hogy a kutya a startjel elhangzása előtt indult el, az idő leáll és a futamot újraindítják. A startjel elhangzása után a felvezető bármikor elindíthatja a kutyát vagy dobhat.

A versenyzőnek a korong eldobásakor a dobóvonal mögött kell tartózkodnia, egyébként szabadon mozoghat a pálya teljes területén. A dobás érvénytelen, ha a versenyző a korong eldobása közben vagy előtt lábával érinti vagy átlépi a dobóvonalat (lépéshiba). Ha a korong már elhagyta a versenyző kezét, mikor az idő lejártát jelzik, az adott dobás érvényesnek számít, ha a kutya pontot érő zónában kapja el.

Ahhoz, hogy egy dobás pontot érjen, a kutyának úgy kell elkapnia, hogy mind a négy mancsa a hivatalosan kijelölt pontozási zónák valamelyikében érjen földet. Ha a kutya elkapja a korongot, és földet éréskor több zónát is érint, akkor az alacsonyabb pontszámot érő zóna értéke szerint pontozandó. Ha a kutya előbb megpöcköli a korongot, és csak a következő mozdulattal kapja el, azt a pontot kell, hogy kapja, amelyik zónában az elkapás ténylegesen teljesül.

A pontozás az alábbi rendszeren alapul. A 10 yardnál rövidebb dobásokért nem jár pont.

1. zóna (10-20 yard)	1 pont
2. zóna (20-30 yard)	2 pont
3. zóna (30-40 yard)	3 pont
Végzóna (40-50 yard)	5 pont

Plusz fél pontot ér, ha a kutya a korongot mind a négy lábával a levegőben kapja el, és mind a négy mancsa a hivatalosan kijelölt pontozási zónák valamelyikében ér földet.

### **Freestyle**

A freestyle egy kötetlen formájú, koreografált produkció, ahol a bírók külön figyelmet fordítanak az újszerű trükkök és dobások sikeres kivitelezésére, amelyek előtérbe helyezik a kutya atletikusságát valamint a versenyző és a kutyája közti összhangot.

A párosok maximum 90 másodpercet tölthetnek a pályán (a Világbajnokságon 120 másodpercet). A gyakorlatnak legalább 60 másodperc hosszúnak kell lennie (a Világbajnokságon legalább 90 másodpercnél). A versenyzők legfeljebb öt korongot használhatnak. Az időmérő abban a pillanatban indul, mikor a korong először a levegőbe repül, vagy a kutya először kap el vagy emel fel a földről, illetve a fellevezető bármely testrészéről (vagy akár sajátjáról) egy korongot. A futamból hátralevő idő jelzése minden versenyzőnél ugyanúgy történik: 60 másodpercnél, 30 másodpercnél, 10 másodpercnél és az idő lejártakor.

Ha a résztvevő saját zenét hoz, köteles azt átadni a rendezőségnek, amikor bejelentkezésre szólítják. A zenét CD-n, a versenyző nevével és a megfelelő szám megjelölésével kell leadni. Ezeket az információkat CD tokján is fel kell tüntetni. A legjobb, ha a CD csak az egyetlen szükséges zeneszámot tartalmazza, így elkerülhetőek a verseny alatt esetleg fennakadást okozó hibák. A versenyzőknek olyan zenét kell választaniuk, ami megfelel egy családi hallgatóság igényeinek.

A bírók az értékelés során figyelmen kívül hagyják azokat a trükköket, amelyek nem a korong eldobásával kezdődnek vagy végződnek, ez alól kivételt csak a gurítás képez. Az elvétel – olyan mozdulat, mikor a kutya csak megfogja a neki nyújtott korongot – nem ér pontot.

### **PAWS pontozási rendszer**

A versenyzők 1-10 közötti pontszámot kaphatnak, fél pontonként számolva, az alábbi négy kategóriában:

**Presentation (Összbenyomás)** Egy közönséget szórakoztató kűr előadása töretlen folyamatossággal, érdekes koreográfiával, jó eszközzeléssel és szép sima átmenetekkel.

**Athleticism (Atletikusság)** A kutya rugalmassága és aktivitása az elkapások, trükkök és manőverek végrehajtása közben, tekintetbe véve sebességét, ugrásainak könnyedségét és testméretéhez viszonyított magasságát, valamint saját teste feletti uralmát a verseny közben.

**Wow!Factor (Látványosság)** A nehezebb trükkök és mozgásformák sikeres végrehajtása, ideértve a különféle, változatosan kivitelezett dobások elkapását is. Ha a páros egy teljesen új, ismeretlen mozgásformát mutat be, vagy ha egy már ismert

elemet újszerűen old meg, magasabb pontszámot érdemel.

**Success (Sikeresség)** A kűr sikeres kivitelezése, tekintetbe véve a dobások, elkapások és trükkök nehézségi fokát.

A PAWS pontozási rendszerben a bírók azt értékelik, hogy a páros mennyire képes megfelelni egy változatos, izgalmas produkció kihívásainak a megadott időhatáron belül. Bár pontos kategóriák vannak a kivitelezés (Success vagy Pontosság), illetve a nehézségi fok (Wow!Factor vagy Látványosság) értékelésére, egy ide számító hiba, ha helyesen pontozzák, kihathat a versenyző összes többi kategóriában szerzett pontszámára is. Ennek az az oka, hogy a bíróknak számon kell tartaniuk az adott napon látott összes kűr közti különbségeket.

Például amennyiben két versenyző mutat be hibátlan kűrt, nem feltétlenül kap mindkettő 10 pontot a pontosságra. Az összetettebb kűr érdemli a magasabb értéket a pontosság bírálatakor az egyszerűbbel szemben. Ugyanígy két egyforma nehézségi fokú kűr közül az kapja a magasabb pontszámot a látványosságra, amelyikben kevesebb volt az ejtés.

A felvezető testéről való elrugaszkodások, dobbantások a lehető legkisebb számban kell, hogy szerepeljenek egy kűrben, vagy akár ki is maradhatnak belőle. Amennyiben mégis bemutatásra kerül, a mozdulat legyen biztonságos és kontrollált. Az extrém magasságokra törekvés és a gyakori ismétlések nem emelik a pontszámot. A dobbantós trükkök bemutatása nem feltétele a Hyperlite Skyhoundz versenyeken való eredményes szereplésnek. A dobbantás nem értékelendő többre, mint bármilyen egyéb trükk. Sok világbajnoki produkciót láthattunk már dobbantás nélkül, vagy csak nagyon kevés dobbantással.

### **Pairs Freestyle / Páros Freestyle**

Mint a neve is mutatja, a páros freestyle egy koreografált, zenés produkció két ember és egy kutya előadásában.

Mindig a kutya biztonságát tartva elsődlegesen szem előtt, a páros a többkorongos dobások, szimultán elemek, keresztdobások (értsd: felváltva dobás), stb érdekes, izgalmas elegyét mutatja be. A páros freestyle-produkció végtelen lehetőségét nyújtja a csapatmunkának és új elemek bemutatásának, megduplázva az örömet a versenyző kutya számára.

A pontozás a freestyle-nál leírtak szerint zajlik, két kivétellel: a versenyzők maximum 10 korongot használhatnak, és ötödik szempontként a csapatmunka is értékelendő 1-től 10-ig terjedő pontszámmal.

### **Csapatmunka**

A csapatmunka értékelése során figyelembe vett szempontok a kapcsolattartás, koreográfia, a tér kihasználása, valamint a mozgás folyamatossága a kűr alatt.

## **Versenyformák**

### **Helyi versenyek**

Minden Hyperflite Skyhoundz helyi verseny az alábbi futamokból állhat:

A) Két hatvan másodperces távolsági futam, ahol a győzteseket a két kör összesített pontszáma adja,

B) Kombinált freestyle és távolsági verseny: Egy 90 másodperces freestyle és egy 60 másodperces távolsági futam, ahol a győzteseket a freestyle kör megduplázott pontjainak és a távolsági kör pontszámának összesített eredménye adja.

Ahhoz, hogy tisztában lehess az adott versenyen alkalmazott versenyformákkal, fordulj a verseny szervezőihez! Ha több mint 25 páros nevezett, a szervezők megtehetik, hogy a második futamban résztvevők számát az addigi első 6-10 helyezettre korlátozzák.

### **Regionális, nyílt és nemzetközi kvalifikációs versenyek**

A Hyperflite Skyhoundz regionális, nyílt és nemzetközi kvalifikációs versenyének mindegyike ugyanabból az öt divízióból áll: Nyílt divízió, Sport divízió, MicroDog divízió, Ifjúsági divízió és Páros freestyle divízió.

A divíziókon belül a versenyzők szabadon dönthetnek, mely osztályokban kívánnak indulni, pontszámaik az adott osztályban induló többi versenyző teljesítményéhez viszonyítva kerülnek kiértékelésre. Minden osztály első három helyezettje díjazásban részesül. A versenyzőosztályok divízióként különböznek.

Fontos: csak a haladó osztályba nevezők nyerhetnek indulási jogot a Világbajnokságra. Ezért, ha szeretnél a lehetőségért versenybe szállni, mindenképpen jelöld meg a nevezési lapon, hogy az adott divízió(ko)n belül a haladó osztályba nevezel.

Ha egy páros egy divízióon belül több osztályban is indul, elég az adott divízióban csak egyszer, az utolsó körben lefutni a futamait, és az itt kapott pontszám beleszámít a divízió összes általa megjelölt osztályában elért végső eredménybe.

### **Open Division / Nyílt divízió**

(Kombinált freestyle és távolsági verseny)

A Nyílt divízióon belül az alábbi osztályokba van lehetőség nevezni: haladó, mester és kezdő. A haladó osztály első négy helyezettje nyerhet indulási jogot a Világbajnokságra.

Az első futam a freestyle selejtező köre, innen osztályonként a legjobb hat páros juthat tovább a második futamba, ami távolsági verseny, és a harmadikba, ami ismét freestyle. Az első futam pontszámai csak a továbbjutók kiválasztásához szükségesek, utána már nem számítanak. A páros végső pontszámát a harmadik, freestyle futam megduplázott pontjainak és a második, távolsági futam pontszámának összesített eredménye adja.

Holtverseny a Nyílt divízióban: Ha pontegyenlőség alakul ki a haladó osztály első, második harmadik, negyedik helyezéseért, vagy bármely más osztály első három helyezéseért, az alábbi szempontok az irányadóak:

- 1) Az a versenyző nyer, akinek magasabb az Athleticism (Atletikusság) és Wow!Factor (Látványosság) összesített pontszáma.
- 2) A távolsági futamban elért magasabb pontszámú játékos nyer.
- 3) Hirtelen halál: mindkét versenyző dob egyet a távolsági pályán, amelyik dobás pontértéke magasabb, az a győztes. Ha ezek után még mindig pontegyenlőség áll fenn, a versenyzők folytatják a dobást, míg az egyikük magasabb pontszámot nem ér el, mint a másik. Amennyiben szükségessé válik, a kutyák pihentetése lehetséges a dobások között.

## **Sport divízió**

(Távolsági verseny)

A Sport divízióon belül az alábbi osztályokba van lehetőség nevezni: haladó, mester, kezdő és csapat. A haladó osztály első négy helyezettje nyerhet indulási jogot a Világbajnokságra.

Az első futam a selejtező kör, innen osztályonként a legjobb hat páros juthat tovább a második futamba. A kettő összesített pontszáma adja a végeredményt.

Holtverseny a Sport divízióban: Ha pontegyenlőség alakul ki a haladó osztály első, második harmadik, negyedik helyezéseért, vagy bármely más osztály első három helyezéseért, az alábbi szempontok az irányadóak:

- 1) Az a versenyző nyer, aki kevesebb dobásból teljesítette az elért pontszámot
- 2)Hirtelen halál: mindkét versenyző dob egyet a távolsági pályán, amelyik dobás pontértéke magasabb, az a győztes. Ha ezek után még mindig pontegyenlőség áll fent, a versenyzők folytatják a dobást, míg az egyikük magasabb pontszámot nem ér el, mint a másik. Amennyiben szükségessé válik, a kutyák pihentetése lehetséges a dobások között.

## **MicroDog divízió**

(kombinált freestyle és távolsági verseny)

A MicroDog divízióon belül csak haladó osztályba lehet nevezni. A haladó osztály első két helyezettje nyerhet indulási jogot a Világbajnokságra.

MicroDog lehet az a kutya, amelyik kevesebb, mint 25 font súlyú, (11,3 kg)vagy a magassága nem haladja meg a 16 inchet (40,5 cm). A magasságot a Skyhoundz hivatalos képviselői állapítják meg a váll és a csípő között félúton levő pontnál mérve.

A MicroDog kategória versenyzőinek K-10 Pup korongot (Competition Standard Pup, FrostBite Pup, Jawz Pup, vagy SofFlite Pup) kell használniuk, vagy bármilyen, ezzel megegyező vagy kisebb méretű, más gyártmányú korongot.

Az első futam a freestyle selejtező köre, innen osztályonként a legjobb hat páros juthat tovább a második futamba, ami távolsági verseny, és a harmadikba, ami ismét freestyle. Az első futam pontszámai csak a továbbjutók kiválasztásához szükségesek, utána már nem számítanak. A páros végső pontszámát a harmadik, freestyle futam megduplázott pontjainak és a második, távolsági futam pontszámának összesített eredménye adja.

Mivel néhány MicroDog divízióban induló páros a Nyílt divízióban is indul, és a két divízió versenyformája megegyezik, ezeknek a párosoknak csak egyszer kell a futamaikat lefutniuk a regionális, nyílt és nemzetközi kvalifikációs versenyeken, és pontszámuk mindkét divízió értékelésébe beleszámít. Amennyiben szeretnék, hogy pontszámaik a MicroDog divízió eredményeibe is beleszámítsanak, a párosoknak futamaik során kisméretű korongokat kell használniuk. A Nyílt divízióban nincs megszabva a korongok mérete.

Holtverseny a MicroDog divízióban: Ha pontegyenlőség alakul ki a haladó osztály első vagy második helyezését, az alábbi szempontok az irányadók:

- 1) Az a versenyző nyer, akinek magasabb az Athleticism (Atletikusság) és Wow!Factor (Látványosság) összesített pontszáma.
- 2) A távolsági futamban elért magasabb pontszámú játékos nyer.
- 3) Hirtelen halál: mindkét versenyző dob egyet a távolsági pályán, amelyik dobás pontértéke magasabb, az a győztes. Ha ezek után még mindig pontegyenlőség áll fent, a versenyzők folytatják a dobást, míg az egyikük magasabb pontszámot nem ér el, mint a másik. Amennyiben szükségessé válik, a kutyák pihentetése lehetséges a dobások között.

### **Páros Freestyle divízió**

(csak freestyle verseny)

A Páros Freestyle divízióon belül csak haladó osztályba lehet nevezni. A haladó osztály első két helyezettje nyerhet indulási jogot a Világbajnokságra.

Holtverseny a Páros Freestyle divízióban: Ha holtverseny alakul ki a haladó osztály első vagy második helyezését, az alábbi szempontok az irányadók:

- 1) Az a csapat nyer, akinek magasabb az Athleticism (Atletikusság) és Wow!Factor (Látványosság) összesített pontszáma
- 2) Rögtönzések köre, amely során a csapatok tíz másodpercet kapnak, hogy megmutassák leglátványosabb trükkjeiket. A versenyzők pályára lépésének sorrendjét pénzfeldobás dönti el. Az időmérő akkor indítja a stoppert, mikor a versenyzők erre jelt adnak. A győztes az, akinek a produkciója mélyebb benyomást tesz a bírókra.

### **Ifjúsági divízió**

(kombinált freestyle és távolsági verseny)

Az Ifjúsági divízió egy versenyforma azok számára, akik a verseny évének december 31-ikei napjáig nem töltik be a 15 éves kort. Az Ifjúsági divízióon belül csak haladó osztályba lehet nevezni. Minden Hyperlite Skyhoundz kvalifikációs versenyen az Ifjúsági divízió két versenyzője nyerhet indulási jogot a Világbajnokságra.

Holtverseny az Ifjúsági divízióban: Ha holtverseny alakul ki az első vagy második helyezését, az alábbi szempontok az irányadók:

- 1) Az a csapat nyer, akinek magasabb az Athleticism (Atletikusság) és Wow!Factor (Látványosság) összesített pontszáma
- 2) Rögtönzések köre, amely során a csapatok tíz másodpercet kapnak, hogy megmutassák leglátványosabb trükkjeiket. A versenyzők pályára lépésének

sorrendjét pénzfeldobás dönti el. Az időmérő akkor indítja a stoppert, mikor a versenyzők erre jelt adnak. A győztes az, akinek a produkciója mélyebb benyomást tesz a bírókra.

## **Recreational Division / Szabadidő divízió**

### **TimeTrial verseny**

A Szabadidő divízió belül az alábbi osztályokba van lehetőség nevezni: haladó, kezdő és csapat, de a divízió meghirdetése a regionális, nyílt vagy nemzetközi kvalifikációs versenyeken nem kötelező, csupán választható. A párosok egy TimeTrial futamon mérik össze tudásukat, és csak helyezésekért versenyeznek. Ebben a divízióban nem nyerhető el indulási jog a Világbajnokságra.

Holtverseny a Szabadidő divízióban: Ha holtverseny alakul ki az első, második vagy harmadik helyezésként, az azonos pontszámú versenyzők egy újabb TimeTrial kört futnak, és a nyertes az lesz, aki ezt rövidebb idő alatt teljesíti. A kutyák pihentetésére engedély kérhető.

### **Osztályok**

Az alábbi versenyszintek divízióként különböznek, és csak a Hyperflite Skyhoundz regionális, nyílt és nemzetközi kvalifikációs versenyekre érvényesek.

**Expert / Haladó** bárki nevezhet.

**Master / Mester** 9 éves vagy annál idősebb kutyáknak (a verseny napja az irányadó). Ha a kutya ebbe az osztályba nevezett, nem indulhat párhuzamosan a haladó osztályban.

**Novice / Kezdő** olyan párosok számára, akik még nem értek el negyediknél magasabb helyezést (a kutya és a gazda együtt, vagy egymástól függetlenül) egyetlen Hyperflite Skyhoundz regionális, nyílt vagy nemzetközi kvalifikációs versenyen sem az alábbi divíziókban: Nyílt divízió, Sport divízió, MicroDog divízió vagy Páros Freestyle divízió.

**Team / Csapat** A csapatot egy férfi és egy nő kell, hogy alkossa, kivéve, ha a csapattagok 16 év alatt vannak, ebben az esetben ugyanis azonos neműek is lehetnek. A csapat osztályos versenyeken a versenyzők felváltva dobhatnak.