

Oficjalny regulamin zawodów serii Endless: (08.06.2025r.)

- Zawodnik może startować z dowolną liczbą psów, a pies może wystąpić z więcej niż jednym opiekunem. Prosimy jednak o szacunek do swoich psów i rozsądną liczbę startów przypadających na jednego psa.
- Aby móc startować w kategorii Freestyle pies musi mieć ukończone w miesiącu wydarzenia 18 miesięcy, a w kategorii dystansowej 12 miesięcy, co musi znaleźć potwierdzenie w paszporcie zwierzęcia. Psy muszą mieć **WAŻNE** szczepienie przeciwko wściekliznie.
- Zgodnie z nowym zapisem w regulaminie USDDN **suki w cieczce MOGĄ startować i przebywać na terenie zawodów w majtkach**. Bezwzględnie zakazany jest start psa w obroży elektrycznej, kolczatce, dławiku.
- Zawodnik zobowiązany jest do zapewnienia swojemu psu komfortu termicznego, oraz **dostępu do wody**. Organizator nie zapewnia dostępu do wody dla psów.
- Zawodnicy przed każdą konkurencją mają czas i miejsce na rozgrzewkę, na polu startowym, lub w jego pobliżu.
- Obowiązuje zakaz wnoszenia jedzenia na pole startowe. Złamanie zakazu może poskutkować punktami karnymi.
- Psy nie mogą załatwiać swoich potrzeb fizjologicznych na polu startowym, jeżeli jednak taka sytuacja nastąpi, zawodnik zobowiązany jest do natychmiastowego posprzątania po swoim pupilu, lub polania danego miejsca wodą. Prosimy dlatego o przechodzenie ze swoim psem wzdłuż band, gdy ten nie jest proszony na start.
- Poza startem i rozgrzewką prosimy o trzymanie psów na smyczy.
- Na terenie zawodów można bezpłatnie spać w namiotach, oraz korzystać z pryszniców w umówionych porach. Za opłatą ustaloną tuż przed zawodami będzie można uzyskać dostęp do prądu.
- W zawodach nie mogą brać udziału psy agresywne. Złamanie zakazu będzie skutkować konsekwencjami.
- Teren zawodów jest monitorowany, niestrzeżony. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki, również za zaparkowane samochody, a także kontuzje zawodników, czy psów, na polu startowym, jak i jego okolicach.

- Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany miejsca i terminu rozgrywania zawodów.
- Organizatorzy roszczą sobie prawo do zmian w składzie sędziowskim.
- Wszelka agresja, przemoc wystosowana wobec psa (również szarpanie za obrozę, szelki, sierść), obraza innych zawodników, sędziów, czy organizatorów, będzie karana dyskwalifikacją bez zwrotu wpisowego oraz dożywotnim wydaleniem z zawodów .
- Uderzenie psa, skutkować będzie natychmiastowym wezwaniem policji.
- Na zawodach niedopuszczalne jest propagowanie wszelkiej formy rasizmu, ksenofobii, szowinizmu i innych form nienawiści. Nasze zawody są miejscem dla wszystkich.
- Zawodnicy zdyskwalifikowani nie mogą odwołać się od decyzji organizatora, a zwrot wpisowego nie jest możliwy.
- W zawodach nie mogą brać udziału psy chore, których wygląd, czy sposób poruszania się świadczyć może o dyskomforcie na tle bólowym.

ZASADY ZAPISÓW:

- Zapisy odbywają się przez formularz zgłoszeniowy na platformie DiscLog.
- **Terminy zapisów dla edycji Endless Summer 2025: otwarcie zapisów - 9 czerwca 2025, godzina 18:00. Zamknięcie zapisów - 22 sierpnia 2025, godz. 23:59**
- Zapisanie się na zawody równoznaczne jest z akceptacją regulaminu.
- Podstawą do wzięcia udziału w zawodach jest uiszczenie opłaty startowej.
- **Po wypełnieniu formularza zapisowego, zawodnik będzie miał czas do 22 sierpnia na opłacenie swoich startów. Potwierdzenie wpłaty odnotowane będzie w aplikacji.**
- Po upływie terminu, w przypadku braku odnotowania wpłaty, zapis będzie automatycznie usuwany.
- Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia limitów na daną konkurencję.
- Do dnia zakończenia zapisów możliwe są wszelkie zmiany na listach startowych.
- **Do dnia zakończenia zapisów, istnieje możliwość zwrotu pieniędzy bez podania przyczyny. Po upływie tego czasu, zwrot możliwy będzie**

TYLKO w sytuacjach krytycznych, jak **NAGLE** wypadki zdrowotne, niespodziewane kontuzje, sytuacje losowe. Sytuacją krytyczną nie są m.in. uszkodzony samochód, niedopilnowanie terminu szczepienia itd. Po uzgodnieniu z organizatorem, możliwe jest znalezienie osoby na swoje miejsce.

- Ze względu na koszty organizatorskie, pracę i czas, jaki musimy poświęcić aby organizować zawody, w przypadku odwołania zawodów ze względu na siłę wyższą tj. klęskę żywiołową, pandemię, wojnę, odgórny zakaz organizacji nadany przez organ uprawniony, pogodę zagrażającą bezpieczeństwu zawodników, oraz wszelkie rzeczy, które są poza organizatorami, uniemożliwiające organizację przed, ale i w trakcie trwania zawodów, wpisowe nie będą zwracane.

USDDN FREESTYLE:

1. Warunkiem koniecznym do startu jest ukończenie 18 miesięcy przez psa, oraz brak przeciwwskazań zdrowotnych.
2. We Freestyle'u kategorii **Starters** zawodnik ma **90 sekund**, w kategorii **Open 120 sekund**, liczone od pierwszego rzutu wykonanego do psa, aby pokazać swoje umiejętności. Ocenianie zaczyna się wraz ze startem muzyki.
3. Muzyka dobierana jest wedle uznania zawodnika, prosimy jednak aby była zachowana w granicach dobrego smaku.
4. Zawodnik może używać maksymalnie 10 dysków firm, oraz rodzajów, dopuszczonych przez Komisję USDDN. Wedle regulaminu USDDN dozwolone jest mieszanie dysków, ale tylko w ramach tej samej grupy wagowej.
5. Zawodnicy oceniani są w 4 kategoriach: Dog, Team, Player, oraz Execution - Pies, Zespół, Człowiek, Skuteczność. Punkty są sumowane i mnożone przez 1.5
6. Sędziowie mają prawo przyznać do 4 punktów karnych za sytuacje niebezpieczne, narażające na uszczerbek zdrowia psa, oraz wezwać zawodnika bezpośrednio po starcie na rozmowę.
7. Na pełny wynik freestyle składa się też dedykowana runda Toss & Fetch.

Pelen regulamin dostępny jest na stronie: usddn.com/official-rules

USDDN Super Pro Toss & Fetch (Div II):

1. Konkurencja dystansowa, polegająca na aportowaniu dysku przez psa, składająca się z dwóch rund, polegająca na oddaniu dowolnej ilości rzutów w czasie 90 sekund, liczonym od momentu przekroczenia linii przez psa. Sumą punktów jest 5 najlepszych rzutów zakończonych chwytem w każdej rundzie.
2. Zawodnik może mieć tylko 1 dysk na polu, drugi może zostać przekazany sędziemu liniowemu i wymieniony w razie uszkodzenia pierwszego dysku.
3. Zawodnik, oraz pies przed oddaniem pierwszego rzutu, muszą znajdować się za linią. Później pies może być w dowolnym miejscu pola, ale zawodnik musi oddawać rzuty za linią. Nadeptnięcie na linię skutkuje tzw. „Foot faultem”, skutkującym nieliczeniem się rzutu.
4. Konkurencja rozgrywana jest na polu startowym o wymiarach 30x50 jardów, a pole podzielone jest na 5 stref po 10 jardów każda.
5. Dodatkowe 0,5 punktu przyznawane jest za chwyt w locie wykonany przez psa. Zgodnie z definicją - pies musi oderwać od ziemi wszystkie 4 łapy, z widocznym powietrzem pomiędzy nim, a ziemią, a skok musi być wykonany celowo. Pies, który złapie dysk w galopie w fazie lotu, nie jest traktowany jako pies skaczący do dysku.
6. Chwyt w środkowej strefie daje dodatkowe 0,5 pkt.
7. Warunkiem przejścia do wyższej dywizji jest regularne uzyskiwanie progu 18 pkt w jednej rundzie Pro Toss & Fetch, lub SPTF Div. II. Sukcesy w konkurencjach takich jak Throw N Go lvl.1 nie zobowiązują do startu w wyższej dywizji SPTF.

Pelen regulamin dostępny jest na stronie: usddn.com/official-rules

BullsEye:

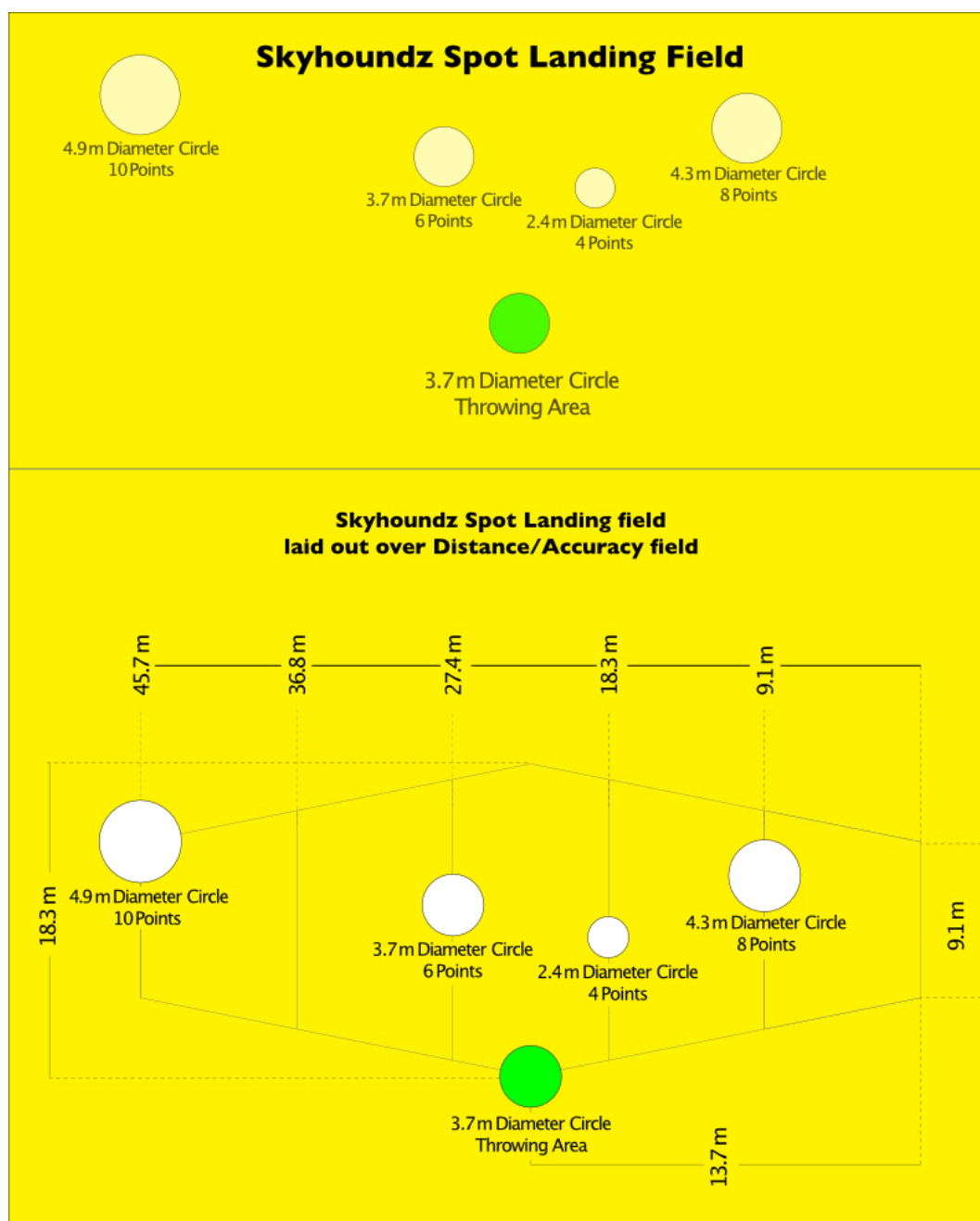
1. Bardzo szybka konkurencja dystansowa, w której zawodnik oraz pies, w czasie 60 sekund, mają za zadanie zgromadzić jak największą ilość punktów, mając do dyspozycji tylko 2 dyski.
2. Zawodnik znajduje się wewnątrz najmniejszego koła i jego zadaniem jest oddanie jak największej liczby złapanych rzutów do zewnętrznego okręgu lub poza zewnętrzny okrąg.
3. Placem gry są okręgi o promieniach 2 yardy, 4 yardy i 7.5 yarda.
4. Zawodnik znajduje się wewnątrz najmniejszego koła i jego zadaniem jest oddanie jak największej liczby złapanych rzutów do zewnętrznego okręgu lub poza zewnętrzny okrąg.
5. W momencie startu gry pies również znajduje się w środkowym kole.
6. Zawodnik może wychodzić z wewnętrznego koła celem zebrania dysku, ale rzut oddany spoza niego nie będzie uznany.
7. Chwyt w zewnętrznym kole (4-7.5 yarda) daje 1 punkt, a chwyt poza okręgiem 7.5 yarda - 3 punkty. Dodatkowy punkt zostaje przyznany, gdy pies wykona chwyt w locie (wszystkie 4 łapy są w powietrzu po ewidentnym zamiarze skoku przez psa).
8. Zwycięża zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.
9. Oficjalne zasady w języku angielskim: <https://skyhoundz.com/bullseye/>

Spot Landing:

1. Zawodnik stojąc w kole musi oddać po jednym rzucie do każdej z czterech stref punktowych w formie kół.
2. Na wykonanie zadania zawodnik ma 60 sekund i tylko 1 dysk.
3. Jeśli pies złapie dysk ze wszystkimi czterema łapami w kole, otrzymuje liczbę punktów przypisaną do strefy (4, 6, 8, 10).

4. W przypadku braku chwytu dysku w strefie, ale z ewidentną próbą chwytu blisko niej, zawodnik otrzymuje 1 pkt. I może przejść do oddania rzutu do kolejnej strefy. O zasadności próby, decyduje sędzia główny.
5. Jeśli sędzia uzna próbę za niewystarczającą, lub nastąpi foot fault, zawodnik musi powtórzyć rzut do danej strefy.
6. Po zaliczeniu wszystkich czterech stref, zawodnik może oddawać rzuty do dowolnych stref w pozostałym czasie.

Oficjalne zasady w języku angielskim: <https://skyhoundz.com/spot-landing/>



Pairs Distance:

1. Zawodnicy przystępują do gry z jednym dyskiem. Konkurencja trwa 60 sekund.
2. Placem gry jest pole zbliżone do diamentu o długości 50 jardów i szerokości 20, podzielone na strefy co 10 jardów. Strefy są punktowane kolejno - 0,1,2,3,5 punktów
3. Ideą gry zespołowej jest fakt, że po wykonaniu rzutu przez gracza pierwszego, głównym zawodnikiem zostaje gracz drugi. To do niego pies musi przynieść dysk, a jeśli pies go zgubi, to on musi przynieść go z powrotem do strefy rzutu. Po wykonaniu rzutu role ponownie się odwracają. Wykonanie rzutu lub przyjęcie dysku od psa przez niewłaściwego zawodnika skutkuje przyznaniem punktów karnych.
4. Dodatkowy punkt zostaje przyznany, gdy pies wykona chwyt w locie (wszystkie 4 łapy są w powietrzu po ewidentnym zamiarze skoku przez psa).
5. W momencie startu gry pies i zawodnicy znajdują się przed linią startu.
6. Zwycięża zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.

Oficjalne zasady w języku angielskim: <https://skyhoundz.com/distance-accuracy-and-pairs/>

Far Out:

1. Zawodnik ma 90 sekund na oddanie trzech jak najdalszych rzutów zakończonych chwytem. Rzut jest punktowany w miejscu złapania dysku: 1 punkt = 1 jard. Czas uruchamiany jest w chwili oddania pierwszego rzutu.
2. Zawodnik może rzucać tzw. "rollery", musi jednak zgłosić taką chęć sędziemu.

3. Zawodnik może podejść na start z dowolną liczbą dysków. Pies po złapaniu frisbee nie musi z nim wracać do przewodnika.
4. Po tym, gdy wszyscy zawodnicy oddadzą swoje 3 rzuty, następuje runda bonusowa. Każdy zawodnik ma prawo oddać jeden rzut, tzw. "Sweet shot", którym może poprawić swój najgorszy rzut. Jeśli zdecyduje się na oddanie Sweet Shotu, musi mieć z tyłu głowy, że może pogorszyć swój wynik. Zawodnik może odłożyć możliwość wykonania swojej rundy bonusowej na później.
5. Wygrywa zespół, który łącznie uzyska najwięcej punktów.

Oficjalne zasady w języku angielskim: <https://updogchallenge.com/far-out/>

Progress:

Konkurencja stworzona z myślą o najmłodszych zawodnikach, osobach niepotrafiących daleko rzucać, niemających jeszcze techniki, ale chcących spróbować swoich sił w zawodach.

Zasady:

1. Runda trwa 60 sekund, a zawodnik ma do dyspozycji jeden dysk do rzucania.
2. Można używać zabawek i innych przedmiotów.
3. Konkurencja rozgrywa się zgodnie z zasadami Super Pro Toss& Fetch, z tym że pole jest zmniejszone o połowę, tj. 1 strefa zaczyna się na 5 jardach, druga na 10 itd.
4. Za chwyt za linią 5 jardów drużyna uzyskuje 1 punkt, za 10 jardów - 2 punkty, 15 jardów - 3 punkty, 20 jardów - 4 punkty. Dodatkowe 0.5 punktu można zdobyć za chwyt w locie, a także kolejne dodatkowe 0.5 punktu za chwyt w środkowej strefie.
5. Do wyniku liczy się suma 5 najlepszych rzutów.