



# Regolamento 2026

# DISC DOG CSEN



Redazione a cura di

PIANELLI Marco

VILLANI Simone

---

## SOMMARIO

- Pag. 3.....CODICE ETICO
- Pag. 4.....REGOLE GENERALI
- Pag. 8.....DISTANCE
- Pag. 11.....FREESTYLE
- Pag. 14.....LE DIVISIONI
- Pag. 15.....LE CATEGORIE
- Pag. 16.....IL CAMPIONATO
- Pag. 17.....I CAMPIONI

## 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, incutamente 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).

## **1. REGOLE GENERALI**

Gli organizzatori possono offrire divisioni o particolari games non qualificanti per concorrenti/squadre che vogliono vivere esperienze diverse dalla competizione ufficiale (Quadruped, Pairs Distance, Dartbee, Time Trial, ecc...).

L'organizzatore può stabilire le regole di partecipazione a queste divisioni (età minima, esperienza dei concorrenti, ecc.)

Gli organizzatori di un evento DISC DOG CSEN si riservano il diritto di modificare il formato o le regole della competizione a causa di imprevisti (condizioni meteorologiche avverse, situazioni di disastro o numero estremamente elevato di concorrenti, ecc) a loro discrezione, con l'obiettivo di svolgere un evento di successo e sicuro.

Durante lo svolgimento dei propri round è vietato l'utilizzo di "props" (oggetti di scena) e di collari da addestramento, incluso ma non limitato a collari a scorrimento, elettronici ecc...

E' permesso l'utilizzo di collari decorativi o bandane purchè questi non rappresentino una limitazione o un pericolo per il binomio in campo.

Il limite di età minima del cane per partecipare a una competizione è di:

- 18 mesi per il freestyle
- 12 mesi per il distance

Se la data di nascita del cane risulta sconosciuta, farà fede la valutazione in merito del veterinario.

### **1.1 Giudici**

Solo giudici qualificati possono essere arruolati per giudicare una gara, in caso di dubbi è possibile chiedere al Comitato Organizzativo la lista di giudici qualificati.

Le seguenti posizioni devono essere coperte per poter organizzare la competizione

- Giudici Freestyle: Capo giudice, Player Judge, Dog Judge, Esecuzione
- Giudici Distance: Capo giudice, almeno 2 giudici di linea

I PUNTEGGI ASSEGNOTI DAI GIUDICI SONO UFFICIALI E NON MODIFICABILI DALL'ORGANIZZATORE O DAL COMITATO ORGANIZZATORE

## **1.2 Sicurezza e comodità del cane e del conduttore**

Qualora un evento si svolgesse di notte o in condizioni di luce in peggioramento, l'organizzatore deve garantire un'illuminazione adeguata, affinché concorrenti e cani possano vedere chiaramente i dischi.

Gli organizzatori dell'evento devono, nelle immediate vicinanze del campo di gara, fornire un'ombra adeguata ai concorrenti e i loro cani oppure consentire ai concorrenti di erigere una copertura temporanea ombreggiante.

Ai concorrenti deve essere data l'opportunità di riscaldarsi sul campo (senza il cane) prima della gara.

Il tempo sarà sospeso per tutte le distrazioni o interruzioni impreviste che si verifichino sul campo e che possano direttamente o indirettamente mettere il concorrente canino a rischio di lesioni o comunque ne ostacolino la capacità di competere in modo equo; la decisione di fermare il round di una squadra sarà effettuato a discrezione degli ufficiali di gara.

Se si verifica un'interruzione della competizione che è al di fuori della responsabilità del concorrente (ad esempio, un cane estraneo alla competizione entra in campo), il tempo sarà sospeso il più rapidamente possibile su indicazione di uno qualsiasi dei giudici di campo.

L'interruzione sarà affrontata (campo sgomberato, interruzione eventualmente punita) e al concorrente sarà consentito di continuare con il round.

Il tempo ripartirà immediatamente da dove era stato sospeso e il cane potrebbe ripartire ovunque sul campo.

Inoltre, al concorrente può essere data la possibilità di ricominciare da capo, ma solo con il supporto della maggioranza dei giudici (al fine di evitare interruzioni che, a parere dei giudici, possano essere intenzionalmente causate da qualcuno per fornire al concorrente un'opportunità di ripartenza). Poiché l'interruzione potrebbe essersi verificata all'inizio del round, il concorrente può scegliere di ripetere il round immediatamente. Se l'interruzione è avvenuta nella seconda metà del round, il concorrente può scegliere di ripetere il round come ultimo binomio.

### **1.3 Requisiti del campo gara**

Il campo gara deve essere pianeggiante e privo di ostacoli.

Barriere o ostacoli chiaramente visibili e sicuri per i cani (es. coni, bandiere o recinzioni di plastica) devono circondare il campo di gara, dissuadendo gli spettatori da intenzionali o accidentali ingressi nel campo.

Il campo di gara non deve essere completamente recintato in modo da non impedire ai cani di recuperare i dischi atterrati oltre la barriera che lo delimita.

Si raccomanda fortemente agli organizzatori di condurre un evento su una superficie erbosa di alta qualità, esente da solchi o buche che possano rappresentare un rischio per la sicurezza dei conduttori e dei loro cani.

La dimensione minima del campo di gioco è di 27 per 45 metri. La dimensione massima del campo di gioco è di 27 per 50 metri. In aggiunta ci devono essere almeno 5 metri di fuga su ciascun lato.

### **1.4 Responsabilità dei giocatori**

All'atto dell'iscrizione i partecipanti accettano il regolamento Disc Dog CSEN.

I cani devono essere sempre tenuti al guinzaglio, tranne quando gareggiano o si allenano.

I giocatori devono portare i cani al guinzaglio fino al prerung, quando chiamati. I cani devono essere rimessi al guinzaglio subito dopo la gara.

I binomi devono scaldarsi lontano dall'area di gara.

I giocatori sono responsabili della sicurezza e del benessere dei loro cani nelle competizioni. Giocatori e proprietari sono tenuti a supervisionare adeguatamente e mantenere il controllo sui loro cani in ogni momento.

## **2. Responsabilità dei giudici**

GENERALMENTE:

- I giudici sono i rappresentanti del regolamento alla competizione e come tali dovrebbero comportarsi.
- I giudici sono la garanzia che la competizione si svolgerà nel rispetto delle regole. Dovrebbero assicurarsi che il campo sia appropriato, sicuro e che si adatti ai requisiti. Se il campo non è

conforme ai requisiti, hanno l'autorità di bloccare la competizione fino a quando il problema non sarà risolto.

- I giudici fanno il loro lavoro senza pregiudizi. Quando giudicano, i giudici dovrebbero essere completamente concentrati sui loro rispettivi campi di giudizio.

È inaccettabile che i giudici si impegnino in qualsiasi altra attività che possa interferire con il giudicare.

- Ogni giudice assegna punteggi solo per i rispettivi elementi. Non è appropriato per un giudice interferire sui punteggi degli altri giudici.

- I giudici hanno l'autorità di squalificare immediatamente, senza alcun preavviso, un team che viola il Codice di Condotta o qualsiasi altra regola relativa a un comportamento appropriato.

#### HEAD JUDGE:

- Un HJ amministra il team dei giudici. È necessario che si assicuri che tutti gli altri giudici e gli assistenti conoscano bene il loro lavoro sul campo durante la competizione.
- Un HJ è responsabile della correttezza dei risultati. L'organizzatore, se richiesto, deve consentire al capo giudice di verificare i punteggi i risultati.

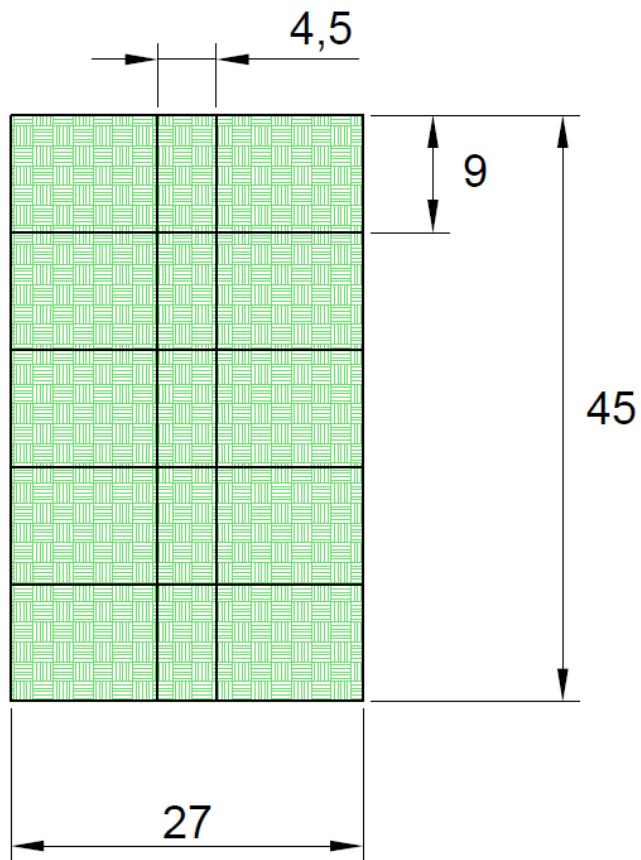
## DISTANCE

### 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.

**Dischi:** 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 più vicina alla linea 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 prenderà 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.

## FREESTYLE

Il Freestyle è una competizione a tempo, della durata massima di 120 secondi, in cui il binomio si esibisce in una routine su base musicale.

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 della 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 una presa.

**Dischi:** Ogni binomio può utilizzare fino a un massimo di 10 dischi in una routine di freestyle.

Se un conduttore entra con un numero di dischi superiore rispetto al limite massimo, non verrà avvisato dai giudici prima dell'inizio del round e gli verrà applicata una sanzione di -1 punto per ogni disco eccedente il limite.

I giocatori non possono mischiare dischi di peso e natura diversi, qualora ciò accadesse il team va incontro a una penalizzazione di -5 punti.

**Timer:** Il timer parte con un "Time start" al primo lancio effettuato dal conduttore al 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.

**NB** È sufficiente disputare 90 secondi di performance per rendere valida e quindi giudicabile la prova

**Campo gara per Freestyle:** Le dimensioni minime richieste sono di 37 metri per 60 metri

### **Giudici**

4 arbitri giudicano:

- 1- HJ assegna il punteggio ai *team elements*
- 2- Dog Judge assegna il punteggio al cane
- 3- Player Judge assegna il punteggio al conduttore
- 4- 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 del Freestyle viene calcolato sulla base di quattro valori:

- **Team Elements** (1-10): da 0 a 10 punti assegnati agli elementi svolti dal *binomio*, in particolare riferimento a over, passing, dog catch, segmenti multipli, movimenti direzionali a distanza, vault, tricks. Non è necessario raggiungere un numero minimo di tricks/elementi, verranno valutati solo quelli svolti. Ovviamente, a parità di qualità, verrà attribuito un punteggio più alto a coloro i quali avranno mostrato più elementi.

- **Cane** (1-10): 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.

- **Player** (1-10): 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.

- **Catch Ratio** (1-10): Per ottenere la catch ratio del Freestyle è sufficiente calcolare lanci presi/lanci effettuati. Il numero di lanci minimo è 18; qualora il team ne eseguisse un numero inferiore, la base di calcolo sarà lanci presi/18

**NB:** I punteggi assegnati possono arrivare fino al secondo decimale dopo la virgola (es: 7,76)

**Nature break:** Se un cane si ferma per un nature break (sporca) durante la competizione, il tempo viene stoppato e il round termina.

Al conduttore verrà intimato di pulire l'area in cui il cane ha sporcato, ma non verrà squalificato.

La performance verrà valutata per ciò che il binomio ha mostrato fino all'interruzione e verranno dedotti 5 punti di penalizzazione.

Il binomio potrà poi continuare la competizione nei round successivi.

N.B. la penalità per nature break non viene conteggiata come penalità per la sicurezza.

**Penalità sulla sicurezza:** Avendo come obiettivo quello di promuovere la formazione e la gestione sicura del cane nel disc dog, si attua una penalità sulla sicurezza che prevede le seguenti deduzioni di punti, indicati tra parentesi, nei casi di incidenti e situazioni che aumentino il rischio di lesioni per il cane:

- Contorsione: il cane si contorce maldestramente rischiando lesioni saltando, durante la presa del disco, o l'atterraggio (da -0,5 a -1 punti);
- Compressione: le zampe del cane toccano per prime il terreno e poi cedono in modo che un'altra parte del corpo del cane (come ad esempio il busto o la testa) colpisca terra (da -2 a -3 punti);
- Caduta: una parte del corpo del cane (schiena, petto, testa, etc.) colpisce il terreno prima delle zampe durante un atterraggio da un salto, un vault, una presa, o uno stall (escludendo il caso, ad esempio, di un tiro basso durante la corsa) (da -3 a -4 punti).

Durante o dopo ogni round di freestyle, il direttore di gara informa tutti i concorrenti che hanno ricevuto le detrazioni per gli incidenti di cui sopra in modo che possano avere la possibilità di correggere le loro prestazioni di freestyle.

Le squadre che sostengono sei o più punti di riduzione nel corso di una gara in un giorno saranno squalificate.

## LE DIVISIONI

Un team può competere in 3 differenti divisioni:

- Distance: la somma di tutti i round di distance disputati
- Freestyle only: la somma di tutti i round di freestyle disputati
- Combined: la somma dei round di freestyle moltiplicati per 1,5 e del round di distance migliore tra i due disputati.

### Le iscrizioni

Un team può quindi iscriversi in:

- Distance - Disputerà due round di distance
- Freestyle Only - Disputerà due round di freestyle
- Combined - Disputerà due round di distance e due round di freestyle e competerà nelle categorie *Distance, Freestyle Only e Combined*.

**NB:** Qualora un team iscritto in combined decidesse di disputare un solo round di distance, svolgerà il primo e quello sarà il punteggio utilizzato per il calcolo della combinata. Contestualmente gli verrà attribuito un punteggio di 0 per il secondo round di distance e verrà comunque inserito anche nella classifica del distance.

## LE CATEGORIE

I team possono LIBERAMENTE scegliere in quale tra le seguenti categorie competere:

- Novice
- Expert

Una volta che si è svolta una prima gara in expert non è possibile ritornare indietro alla categoria novice. (Eccezione fatta per la partecipazione a gare in cui la categoria novice non è prevista)

Nel campionato Disc Dog CSEN non sono previste differenze di timer tra le due categorie, tutti i partecipanti disputeranno round di distance da 90 secondi e round di freestyle da 120 secondi.

## IL CAMPIONATO

Il campionato Disc Dog CSEN 2025 è una competizione a punti, in cui a ogni piazzamento ottenuto viene attribuito un punteggio.

Tutti i punteggi ottenuti nell'arco della stagione vengono sommati e a questi viene aggiunto il punteggio ottenuto durante la finale, **moltiplicato x2**.

### I punteggi

<b>1* Posto</b>	<i>30 punti</i>
<b>2* Posto</b>	<i>26 punti</i>
<b>3* Posto</b>	<i>22 punti</i>
<b>4* Posto</b>	<i>16 punti</i>
<b>5* Posto</b>	<i>11 punti</i>
<b>6* Posto</b>	<i>10 punti</i>
<b>7* Posto</b>	<i>9 punti</i>
<b>8* Posto</b>	<i>8 punti</i>
<b>9* Posto</b>	<i>7 punti</i>
<b>10* Posto</b>	<i>6 punti</i>
<b>11* Posto</b>	<i>5 punti</i>
<b>12* Posto</b>	<i>4 punti</i>
<b>Dal 13* Posto</b>	<i>3 punti</i>

## I CAMPIONI

Al termine della stagione, in occasione della finale, verranno proclamati i Campioni Italiani Disc Dog CSEN:

### **NOVICE**

- Campione Italiano Disc Dog CSEN Novice Distance  
2\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Novice Distance  
3\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Novice Distance
- Campione Italiano Disc Dog CSEN Novice Freestyle  
2\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Novice Freestyle  
3\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Novice Freestyle
- Campione Italiano Disc Dog CSEN Novice Combined  
2\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Novice Combined  
3\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Novice Combined

### **EXPERT**

- Campione Italiano Disc Dog CSEN Expert Distance  
2\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Expert Distance  
3\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Expert Distance
- Campione Italiano Disc Dog CSEN Expert Freestyle  
2\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Expert Freestyle  
3\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Expert Freestyle
- Campione Italiano Disc Dog CSEN Expert Combined  
2\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Expert Combined  
3\* Classificato Campionato Italiano Disc Dog CSEN Expert Combined