

AANVULLENDE UITLEG OVER JURERING EN WAAROP JE DUS HET BESTE KUNT TRAINEN **Alle elementen waarop gejureerd wordt, nader belicht.**

Het spreekt voor zich dat alle elementen pas goed kunnen worden uitgevoerd door de hond, als de handler daarbij duidelijk is en daartoe de juiste aanwijzingen geeft en juiste worpen aanbiedt aan de hond.

Bij het tellen van de worpen en vangsten, worden enkel de frisbees beoordeeld die duidelijk voor de hond zijn gegoid.

Ook spreekt het voor zich dat de hoogte en manier van beoordeling per jurylid verschillend kan zijn. Ik bespreek enkel de onderdelen standaard en in zijn algemeenheid.

Hond Elementen;

★De drive voor de frisbee en handler

Tijdens de volledige routine moet de nadruk en de concentratie worden behouden tov de frisbee en de handler.

Nadere uitleg:

De hond dient de volle 2 minuten de volle aandacht bij de frisbee en de handler te hebben. Gaat de hond bv ontlasten, van het veld af, of loopt hij bij de handler vandaan om anderen te begroeten, dan wordt dit aangemerkt als desinteresse en wordt er laag gescoord.

★Apport

De capaciteit van de hond om de frisbee te volgen, te achtervolgen en te vangen, waarbij aantoonbaar een verscheidenheid van herwinningopties (het brengen van schijven naar de speler, bij de voeten van de speler, en het overhandigen van hen aan de speler)

Nadere uitleg:

Het traceren van de frisbee is heel belangrijk, waarbij de hond de frisbee zo snel en resoluut mogelijk volgt en vangt en terugbrengt naar de handler. Wanneer de hond een frisbee vangt, dient hij eigenlijk z.s.m. de richting van de handler weer op te gaan en in die loop ofwel de frisbee te laten vallen (omdat de volgende opdracht van de handler dat behoeft, bv een zigzag) ofwel snel terugbrengt naar de handler en daarbij klaar is voor de volgende opdracht van de handler, ofwel de frisbee in de handen van de handler geeft (omdat de volgende opdracht van de handler dat behoeft, bv een multiple)

Hieruit blijkt een goede samenwerking met de handler en interesse van de hond om samen te werken. Gaat de hond nog een extra rondje lopen "showen" met de frisbee, is dat niet wenselijk

★Atletisch vermogen

De hond moet controle en consistentie uitvoeren terwijl deze springt en landt tijdens vaults, het lopen, en de manier waarop hij manoeuvreert.

Nadere uitleg:

Uit dit vermogen moet blijken dat de hond "bewuste" en zekere bewegingen maakt op elk moment, dus tijdens het rennen, vangen, manoeuvreren, springen en landen. Alle bewegingen moeten met overtuiging zijn uitgevoerd.

Struikelen, doorzakken bij landen, uitglijden, de handler missen, enz. is niet wenselijk.

★Grip

Voordien, tijdens en na het ogenblik van het vangen van een schijf, moet de hond verenigbare verplichting met adequate nadruk tentoonstellen.

Nadere uitleg:

Duidelijk moet blijken dat de hond van plan is de frisbee te gaan vangen, ongeacht de worp. Daarbij moet de hond de frisbee nadrukkelijk vastpakken en daarbij zijn volle bek gebruiken. de frisbee dient zich tijdens het vangen, in verhouding met de bek, horizontaal in de bek te bevinden en niet te klapperen tijdens het lopen van de hond met frisbee in zijn bek.

Een frisbee die aan de zijkant in de bek hangt, flappert tijdens het lopen of zelfs slapjes in de bek bengelt, is niet wenselijk.

De Elementen van de handler

★Het gebruik van - en de Presentatie op - het wedstrijdveld

De routine moet geplande beweging over het wedstrijdveld aantonen, Het gooien en oprapen van de schijven dient een verscheidenheid te tonen, er dient in verschillende lengten en verschillende richtingen worden geworpen.

Nadere uitleg:

Eigenlijk is de standaard uitleg op de scoresheet al vrij duidelijk; je dient zoveel mogelijk ruimte te gebruiken, in verschillende richtingen en lengtes te werpen en vrijwel ongemerkt de frisbees weer op te rapen, zonder dat de hond moet wachten of daardoor wordt gestopt. Het moet er uit zien of je alles exact hebt gepland, zodat alles in vloeiende beweging gebeurt. Je eigen beweging door de ruimte dient er ook vloeiend uit te zien (niet rennen, afraffelen of twijfelen) het moet er dus gewoon uitzien alsof alles bewust en zeker plaatsvindt.

★De Diversiteit van schijf loslaten

Een diversiteit van worpen moet door de handler met variaties in de grip en het loslaten (releases) worden getoond, met inbegrip van minimaal 3 verschillende worpen.

Nadere uitleg:

Ook hier lijkt het duidelijk genoeg, maar toch een aanvulling;

Tijdens je 2 minuten dienen minimaal 3 verschillende worpen te worden gebruikt. Hoe meer variatie in worpen en grips je gebruikt, hoe hoger je scoort. Alle worpen/releases en grips dienen natuurlijk netjes en juist te zijn uitgevoerd.

Een grip is de manier waarop je de frisbee vasthoudt (backhand, sidearm, wristflip) en een release is de manier van werpen/loslaten (bv een wristflip-grip loslaten als thumbflip of hammer, of een backhand-grip loslaten als airbouncer of achter je rug langs)

★Het handlen van de schijf

Het gooien en vangen van alle schijven moet naadloos en zonder onderbrekingen zijn.

Nadere uitleg:

Nu zul je denken dat het vangen gaat om het vangen van de hond, dat is echter niet waar, het gaat echt om het vangen wat de handler doet.

Je kunt bv 2 frisbees tegelijk als floater of wheely gooien, waarbij 1 wordt gevangen door de hond en 1 door jou zelf, waarna je deze alsnog voor de hond gooit.

Alle worpen, ongeacht grip of release, dienen soepel, strak en gepland gegooid te worden, zonder pauzes waarbij de hond of jijzelf wordt gestopt of afgeremd.

Je kunt dus beter in 2 minuten slechts 20 worpen gebruiken die netjes en naadloos worden gegooid in een soort slowmotion, dan dat je er 40 gooit en het er afgeraffeld en ongepland uitziet!

Onnodig voorover hangen als je gooit, omdat je haast maakt of twijfelt, wordt aangemerkt als slechte presentatie van een worp.

★ 8. Ritmisch Team

De beweging moet met vlotte overgangen tussen manoeuvres en segmenten worden vertoont.

Nadere uitleg:

De bewegingen van de handler moeten resoluut, duidelijk, gepland en vlotjes verlopen, zonder stops. Daarbij dient de overgang van de ene naar de andere beweging soepel zijn. Struikelen, twijfelen of afraffelen en rennen, wordt niet als netjes aangemerkt. De bewegingen dienen enige varianten te tonen, bv; vanuit rechtopstand zak je op je knieën; doe dit vloeiend, dus zonder dat je op de grond ploft. Is er een pauze doordat je hond wat verder is en je geen frisbees meer hebt op te rapen, sta dan niet stil, maar beweeg, liefst tijdens een manoeuvre met de frisbee.

Sta niet krampachtig stil als je gooit, maar gooi soepel in een vlotte en zekere beweging.

De Elementen van het team

Van deze 7 onderdelen tellen 4 elementen, dus de elementen waarin de hoogste score wordt behaald. Je hoeft dus niet perse alle elementen uit te voeren, je kunt er ook voor kiezen om 4 elementen perfect te trainen en uit te voeren.

★ Twee Verschillende oversprongen

2 verschillende oversprongen over het lichaam van de handler

Nadere uitleg:

Een oversprong is een sprong OVER het lichaam van de handler, ongeacht het lichaamsdeel, dus arm, been, rug, buik, voet. Bij een oversprong raakt de hond het lichaam van de handler niet.

Tijdens je show dien je minimaal 2 verschillende oversprongen te laten zien, bv 1 over je been en 1 over je rug. Het verdient aanbeveling om meerdere variatie te gebruiken uiteraard.

Tijdens de oversprong is het wenselijk dat de hond een frisbee vangt die gegooid is door de handler (dus geen handtakes)

★ Twee Verschillende vaults

2 verschillende vaults en die in twee verschillende houdingsposities van de handler gebruiken.

Nadere uitleg:

Een vault is een sprong van de hond, waarbij de hond het lichaam van de handler als springplank gebruikt en daarbij duidelijk afzet op het lichaam van de handler. Tijdens de vault is het wenselijk dat de hond een frisbee vangt die gegooid is door de handler (dus geen handtakes)

Er dienen minimaal 2 verschillende vaults in je show te zitten, bv; een backvault (via je rug) en een chestvault (via je borst) de hond hoeft dus niet perse over je heen te gaan, maar wel duidelijk af te zetten op je lichaam.

★ **Multiple element**

1 multiple element met een minimum van 3 opeenvolgend geworpen schijven in een snelle sessie.

Nadere uitleg:

Een multiple is niets anders dan een serie frisbees (minimaal 3!) die in een snelle beweging achtereen worden gegooid en gevangen.

De grip of release is vrije keus, zolang het maar snel echter elkaar wordt getoond en **niet** alsof je flyers staat uit te delen in een positie als "around the world"

Het verdient aanbeveling de multiple dicht bij de hond te gooien en de tijd tussen de te werpen frisbees zou niet meer dan 1 seconden moeten bedragen. Uiteraard telt een multiple enkel als de hond minimaal 3 opeenvolgende frisbees ook daadwerkelijk vangt!

Vanaf 2006 wordt ook een snelle serie flips gescoord als multiple

★ **Het opvangen van de hond**

1 maal de hond opvangen met de schijf in vlucht.

Nadere uitleg:

Het betreft hier de "dogcatch" , dus het opvangen van de hond, waarbij de frisbee wordt gevangen door de hond (de frisbee is dus in vlucht en niet als handtake)

Opvangen van de hond kan op verschillende manieren. (bv achter je rug of voor je)

★ **De Beweging van het team tezamen**

Gecoördineerde teambeweging d.w.z. rotatie samen, weave onder benen, hond staat op de handler, enz.

Nadere uitleg:

Gecoördineerd wil zeggen; gepland, strak en soepel. Het betreft hier bewegingen die gelijktijd met de hond worden gemaakt, bijvoorbeeld; de hond maakt een flip en jij draait soepel om of draait je heen onder de hond door terwijl die in de lucht is. Een ander voorbeeld is samen gelijktijd rollen over de grond, of de hond weaved door je benen heen. Vanaf 2006 wordt ook de "dogstall" onder dit kopje geschaard, het gaat er daarbij om dat de hond op de handler staat, bv op de rug, de voeten, enz.

Het verdient aanbeveling om zelf zoveel mogelijk soepel te bewegen op het moment dat de hond een beweging uitvoert. Doe je dat niet, dan scoort de beweging van de hond niet tot nauwelijks, anders dan in het onderdeel HOND. m.u.v. de stall.

★ Het passeren van de handler (passings)

Opeenvolgend werpen waarbij de hond dicht bij de speler minstens tweemaal in een rechte lijn de speler voorbij gaat aan 1 zijde.

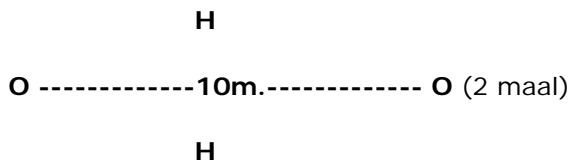
Nadere uitleg:

Voor een passing heb je dus eigenlijk 3 frisbees nodig. De hond moet in een rechte strakke en snelle lijn de handler aan (1 zijde van de handler) voorbij gaan (rennen).

Hoe gevarieerder de worpen daarbij, hoe hoger je scoort.

De afstand tot het lichaam van de handler tijdens het passeren moet niet al te groot zijn (2 meter of minder is het mooist) en de afstand die de lijn overbrugt is het mooist en duidelijk als deze minimaal 10 meter is, (ongeveer) waarbij de handler zich halverwege bevindt.

Een passing is dus bijna een zigzag, maar dan op 1 lijn uitgevoerd. (de **O** betreft de plek van een geworpen en gevangen frisbee en de **H** betreft de plek van de handler)



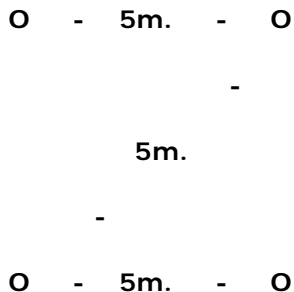
★ Directional Distance Movement

Het team laat met minstens 4 gevangen worpen enige figuren zien waarbij de hond zich op ruime afstand van de handler bevindt. De figuren bestaan uit outrun cirkels, zigzag segmenten en figuren die daar op lijken.

Nadere uitleg zigzag:

Een zigzag beweging is eigenlijk een virtueel "Z" motief op het veld. De zigzag dient aan 1 zijde van de handler plaats te vinden, de handler bevindt zich dus niet in het midden van de Z.

De afstanden en rechte/schuine lijnen dienen in alle opzichten gelijk te zijn en minimaal *rond* (dus ongeveer) de 5 meter te betreffen, omdat de Z duidelijk zichtbaar moet zijn; (de **O** betreft de plek van een geworpen en gevangen frisbee)



De handler kan aan elke zijde van de Z staan, zolang het er maar buiten is. De Z kan in elke virtuele positie liggen.

Je hebt voor een zigzag minimaal 4 frisbees nodig.

Toss&Fetch

Bij dit onderdeel worden yards gebruikt in plaats van meters!

1 yard is 0,91 meter, 10 meter is dus 10,9 yard.

Dit houdt in dat de scheidingslijnen iets dichterbij liggen, de 1e lijn op 10 yard, de 2e op 20 yard, de 3e op 30 yard enz.

waarom het natuurlijk veeeeeeeel makkelijker wordt om in minimaal vak 2 te gooien!

De puntentelling blijft verder hetzelfde.

er mag 1 frisbee worden gebruikt, maar je mag 1 of meer frisbees ter vervanging aan de startlijnrechter geven, die deze achter zich houdt. zou je hond dus een frisbee kapot bijten, of wil je gewoon van frisbee wisselen, dan mag dat, al loopt de tijd natuurlijk gewoon door.

de reserve frisbees mogen niet in het zicht van de hond liggen.

Tot slot nog wat diverse tips voor een goede show;

Handtakes

Gebruik zo min mogelijk handtakes, omdat geworpen en gevangen frisbees nu eenmaal hoger scoren.

Rollers

Een "roller" telt mee als worp en/of catch, mits deze overduidelijk als roller bedoeld en gegoid is.

Klasses

Alle open klasses worden op gelijk niveau gesteld in jurering.

Elementen en uitvoering

Voer de elementen altijd volledig uit! Ga er bij bv een multiple niet vanuit dat je aan 3 frisbees voldoende hebt, want als er 1 niet wordt gevangen telt die multiple gewoonweg niet. Een half of slecht uitgevoerd element is gewoon niks waard. Kies er dan liever voor om een element helemaal niet uit te voeren en in plaats daarvan gewoon een gezellige geplande show neer te zetten.

Het scoren van catches

Eigenlijk is het zo, dat een gevangen frisbee op meerdere onderdelen gelijktijdig kan scoren. Hoe beter gevangen hoe hoger de score, tellend in de uitvoering (catch ratio) maar ook in een oefening (bv; een zigzag is pas een zigzag als de frisbees ook zijn gevangen.)

Nu lijkt het oneerlijk dat een gevangen frisbee op meerdere fronten scoort, maar bedenk daarbij dat het "spelletje" dogfrisbee, daar nu eenmaal om draait! het gaat om werpen en vangen, op een zo gevarieerd en netjes mogelijke manier! Het is tenslotte geen doggydance!

Warming up en cooling down

Hoewel het niet direct scoort voor je show, is het wel erg belangrijk dat je je hond (en jezelf!) goed opwarmt, want dat zal de soepelheid tijdens je show ten goede komen! Indirect zou het dus zelfs wel scoren!

Een opwarming en afkoeling van de hond is niet "eventjes" wat lopen en draaien, maar dient als volgt te worden uitgevoerd; (hoe je je als handler opwarmt en afkoelt wordt hier niet besproken)

Summiere uitleg van een opwarming; Minimaal 10 minuten!

Wandel met de hond in rechte lijn en wissel dit af met gebogen lijnen en cirkels draaien. Daarna laat je de hond draven in rechte en gebogen lijnen en wisselt dit weer af met stappen. Daarna laat je de hond wat sprintjes trekken en wisselt dit af met draven en stappen in rechte en gebogen lijnen.

Doe dit van begin tot einde steeds opnieuw, totdat je de wedstrijdring kan betreden en je show kan starten.

Summiere uitleg van een afkoeling; Minimaal 10 minuten!

Wandel met de hond in rechte lijn en hou de hond in beweging, trek sprintjes, stappen, draven. Eindig altijd met enkele minuten stappen.

Afkoelen kan ook dmv water. Laat echter de hond niet direct na inspanning koel water drinken of in een koude sloot springen!

Een hond heeft enkel zweetklieren onder de voetzooltjes. Via de tong kan de hond speeksel verdampen om ook zo af te koelen. Zou dit te snel gaan doordat je hem koud water laat drinken of in een sloot laat springen, bestaat de kans dat hij te snel afkoelt en dat is slecht voor hart en bloedvaten.

Je kunt wel eventueel de hond met de pootjes in het water zetten.

Als je een hond met water afkoelt, doe dat dan verantwoord! Zorg dat er natte handdoeken klaarliggen en drapeer deze over de rug en nek van de hond. Je kunt wat water sprenkelen op de delen van het lichaam waar de bloedvaten dicht onder de huid liggen (de warme plekken van oksels en liezen) maar op de rug liggen de meeste zenuwbanen en bloedvaten dicht onder de huid.

Let op;

Het opwarmen en afkoelen van de spieren dmv opwrijven is uitsluitend prima als je bekend bent met de anatomie van de hond. Zelf stretchen van de spieren van de hond is NIET wenselijk! Als je wilt dat de hond stretcht, laat hem dan zelf uit eigen beweging buigingen of strekkingen maken (eventueel op commando) als jij zijn spieren gaat strekken, dan is het risico op overstrekking hoog.

Bedenk dat een menselijke atleet ook niet door anderen wordt gestrekt, je kunt immers enkel zelf je strekgrens aanvoelen en dat geldt ook voor de hond.

Auteur; Renate van Roij.