



Správně provedené předávání disku do ruky může napomoci lepší známce za Retrieval. Jednou z možností, jak jej do sestavy dostat i s neochotně pouštějícím psem, je tzv. žonglování. Jde o dynamický prvek, kdy má pes neustále na očích další disk, což většinu psů odvádí od myšlenky na přetahování a bez potíží tak pouštějí disk hráči do ruky.

Exkurze do freestylových pravidel

díl 1.

Každý dobrý dogfrisbee hráč věnuje čas tréninku hodů a přípravě psa. To samo o sobě ale nemusí stačit. Důležitým krokem na cestě k úspěchu je pochopení pravidel. Hráči to umožní rozebrat svou sestavu očima rozhodčího, což mnohdy odhalí nedostatky běžnému pozorovateli skryté. Body samozřejmě udělují rozhodčí, ale hráč, který ví, podle čeho posuzují, může jejich rozhodování účinněji ovlivnit. Ve frisbee existuje více pravidel, jež se od sebe více či méně liší. Na následujících stránkách se seznámíte s pravidly USDDN, podle kterých se u nás závodí nejčastěji a která jsou v současnosti nejkomplexnější. V dnešním díle si probereme execution (úspěšnost) a posuzování psa.

Chytil, nechytil...

Execution je neobjektivnější freestylovou kategorií. Jedná se o bodově vyjádřenou úspěšnost pomocí prostého poměru chycených a hosených disků. Právě execution bývá nejčastější příčinou nesouladu mezi konečným skóre a diváckými dojmy. To proto, že na pohled atraktivní sestava s velkým počtem nechycených disků nikdy nedostane závratné body, už kvůli ztrátě

v této kategorii. Maximální zisk je 10 bodů, což odpovídá 100% chycených hodů. Úspěšnostní skóre týmů z předních příček obvykle neklesá pod 8. Aby to nebylo tak jednoduché, tým by měl během své sestavy provést alespoň osmáct hodů. Jestliže jich tolik nestihne (což se stává vzácně), chybějící hody se berou jako nechycené. V praxi tedy hráč, který během sestavy odhází 15 hodů, z nichž pes chytil 14, má, ačkoli tým reálně nechtil jen jeden disk, podle pravidel nechycené 4.

Co se vlastně myslí hodem? Zjednodušeně všechno, co se hýbe a je určeno pro psa. Nepočítají se sem tak zvané „taky“, čili disky předané psovi z ruky. Krom letících hodů se v execution hodnotí i disky záměrně kutálené po zemi, odborně zvané rollery. Také platí pravidlo, že každý disk se rovná jednomu hodu. Jinak řečeno, vyhodím-li dva disky naráz, rozhodčí počítá dva hody.

Úspěšnost je hráči bohužel dosti opomíjená. Každý hráč by si měl při plánování své sestavy uvědomit, že body ztracené v execution se v ostatních kategoriích dohánějí jen velmi obtížně. Počet chycených, respektive nechycených hodů totiž může snížit známky za psa, hráče a tým.

Čtyřnohá polovina týmu

Než si začneme popisovat jednotlivé prvky hodnocené u psa, musíme si vysvětlit, co vlastně známka za psa znamená. Jak si brzy

vysvětlíme, projev psa může být silně ovlivněn výkonem hráče. Skóre psa je proto v podstatě ohodnocením schopnosti hráče předvést svého psa. Dobrý hráč dokáže i za průměrného psa dostat vysoké body, protože staví na silných stránkách svého psa a neukazuje rozhodčímu jeho slabiny. Body v této kategorii proto



Balancování na chodidlech hráče neboli „foot stall“ představuje koordinace velice náročný prvek a je proto dobrým prostředkem, jak napomoci lepšímu hodnocení fyzických schopností vašeho psa.



Rozhodčí dávají známky pouze za to, co jim tým během svého vystoupení ukáže. Úkolem hráče je proto předvést svého psa takovým způsobem, aby rozhodčí neměl možnost vidět jeho nedostatky. Zároveň by měl sestavou vyzdvihnout silné stránky psa.

nemusejí vypovídat o skutečných, vrozených schopnostech a dovednostech daného psa.

1. „Prey Drive“

První, na co rozhodčí kouká, je zájem psa o hru. Pes by měl celé vystoupení odehrát s maximálním nasazením. Neměl by mít čas házet očkem po divácích a už vůbec ne samovolně zastavovat, lehat si apod. Je ale potřeba odlišovat psa méněcenného tempo v závislosti na rytmu sestavy od psa, který si vybírá čas na oddech. Zájem o hru může být silně ovlivněn kvalitou hodů. Nechtatelné hody dokážou otrávit i zprvu natěšeného psa. Naopak precizní hody tak zvané „pro psa“ motivují k dalšímu snažení i méně snaživého psa.

Také nesprávně zvolené prvky mohou ubrat na známce za „Prey Drive“. Jestliže po psovi chceme věci, které ještě úplně neumí nebo které jsou nad jeho síly, často se to projeví menší chutí pokračovat ve hře.

A konečně, důležitou roli může hrát samotné pořadí prvků. Jestliže je ochota psa běhat pro delší hody ke konci sestavy menší, je dobré odházet dlouhé hody v první polovině sestavy a druhou část věnovat spíše práci poblíž hráče.

2. Přinášení, pouštění, čtení disku

Dogfrisbee je založeno na chytání a aportování disků. Proto je v pravidlech kolonka „Retrieval“. Hodnocení v této podkategorii oceňuje schopnost psa přinášet a pouštět disky. Rozhodčí rád vidí, když pes dokáže přinést disk hráči do ruky. Zároveň chce ale také vědět, umí-li pes disk pustit deset dvacet metrů od hráče. Pokud si právě připravujete psa na freestyle, je dobré mít tohle na paměti. Příliš mnoho přinášení do

ruky může přivodit potíže s pouštěním na dálku, ale platí to i obráceně.

Hráči se často pokoušejí ukázat úplně všechno, co je v pravidlech vyjmenováno, což je občas víc na škodu než k užtku. Existují psi, kteří při předávání do ruky s diskem rádi uhýbají a vybižují hráče k přetahování. V takovém případě je lepší podávání do ruky ze sestavy vyřadit. Horší než neukázat, že pes umí podávat do ruky, je ukázat, že do ruky podávat neumí!

Mimo pouštění a přinášení se zde posuzuje také, jak dobře pes dokáže sledovat disk a číst dráhu jeho letu. Tuhle dovednost psi obvykle získávají praxí. Díky zkušenostem jsou schopni určit, zdali se disk stočí, případně kam se stočí.

3. Fyzická zdatnost

Třetím kritériem hodnocení psa je jeho atletičnost, v pravidlech pod názvem „Athleticism“. Patří sem schopnost hezky a bezpečně skákat. Nejde ani tak o výšku jako o kvalitu. Dobrý skokan si umí poradit se všemi částmi skoku – s odrazem, letovou fází a především s dopadem. Na psovi by mělo být vidět, že má celý průběh skoku pod kontrolou. Kromě skoků sem ale patří také ostatní fyzické dovednosti, jako jsou rychlost, hbitost, schopnost koordinace – otočky z rychlosti, balancování na šlapkách hráče (tzv. foot stall)...

Pozdě vyhozené a nesprávně umístěné hody často narušují průběh skoku, což vede k různým krkolomným kreacím ve vzduchu, v horším případě při dopadu. Hody mimo dráhu psa mohou upozornit na menší obratnost. Rychlé, nízké hody mohou podtrhnout menší rychlost psa.

Nikdy bychom do sestavy neměli zařazovat prvky, které zdůrazňují horší atletičnost našeho

psa. Typickým příkladem jsou flipy (přetočení ve vzduchu). Spousta hráčů je do sestavy zařazuje, i když se jejich pes pořádně nedotáčí, neodlepí zadek od země atd.

4. Zákus neboli „Grip“

Důležitým ukazatelem „kvality“ psa je rozhodnost, s jakou chytá hozené disky. Nechává si disk vklouznout do tlamy, nebo ho aktivně loví? Chycením to ale nekončí. Rozhodčí sleduje i to, jak pes disk nese. Nežádoucí je disk plandající na jednom špičáku. Také překusování a žvýkání je zaručeným způsobem, jak ztratit body.

Úkolem hráče je ukázat, že pes dokáže chytat disky s různou rotací (například backhand i forehand). Stejně tak schopnost chytat hody s jiným stylem letu, upside down (otočené vrchní stranou dolů) nebo motýlek (disk rotující kolem vodorovné osy), ukazuje na dobrý „Grip“.

Jak si asi dokážete domyslet, významnou roli hraje kvalita hodů. Dobré hody mohou zamaskovat horší chytácké schopnosti.

To je ve zkratce všechno, co je třeba vědět o posuzování psa a zákonitostech execution. Zkusíte si na to vzpomenout, až si budete vymýšlet svou sestavu. Popřemýšlejte nad silnými stránkami vašeho psa a s ohledem na ně sestavu upravte. Možná se budete divit, o kolik lépe pak bude váš pes na place vypadat.

V příštím čísle si vysvětlíme kategorie hodnocené u hráče.

Připravila Veronika Urbášková

Foto: Markéta Urbášková



Skoky musejí být provedeny bezpečně. Pes musí správně zvládat všechny části skoku (odraz, let, dopad), aby mu skákání mohlo zlepšit body za atletiku.

INZERCE

Purina DOG CHOW

Disc Dog Cup

Purina DOG CHOW – hlavní partner DOGFRISBEE v ČR

SUPER ZOO

vše pro vaše zvířátka

– podporuje DOGFRISBEE v ČR