

Kurzbeschreibung der DDD-Spiele



DDD-P1: FlowerPower

Dauer: ohne Zeitlimit

Würfe: 3 + 1

Ziel des Spieles: möglichst viele Punkte sammeln, indem der Hund die Scheibe in bestimmten Feldern fängt. Wurf Nr. 4 ist ein Bonuswurf, der die bereits gesammelten Punkte vermehren aber auch verringern kann.

Sonderregelung „kleiner Hund“: keine

Sonderregelung „warme Temp.“: keine

DDD-P2: Zonengenauigkeit

Dauer: Spiel auf Zeit

Würfe: max. 5 Fehlwürfe

Ziel des Spieles: Die Zonen müssen in möglichst kurzer Zeit der Reihe nach bespielt werden (Zone 1 – 4), eine Zone ist dann positiv bespielt, wenn der Hund die Scheibe darin fängt. Wird eine Zone nicht getroffen, muss dies nochmals versucht werden. Fünf Fehlversuche sind gestattet, dann wird das Spiel beendet.

Sonderregelung „kleiner Hund“: Zonen verschieben sich um 5m, somit ist eine kürzere Distanz zu laufen

Sonderregelung „warme Temp.“: max 3 Fehlversuche

DDD-P3: Handicap DiscDog Golf

Dauer: keine Zeitvorgabe

Würfe: je weniger, desto besser

Ziel des Spieles: Den Hund mit möglichst wenig Versuchen ins „Hole“ (Kreis mit 1,20m Durchmesser, 20m von Startlinie entfernt) zu schicken. Dort wo der Hund die Scheibe fängt, ist der neue Abwurf-Punkt. Handicap: alle Würfe bis auf die Rückhand (oder Variationen davon), sowie zum Putten: Übersprung übers Bein.

Sonderregelung „kleiner Hund“: keine

Sonderregelung „warme Temp.“: keine

DDD-P4: Punktannäherung

Dauer: keine Zeitvorgabe

Würfe: je Punktannäherung 3 Würfe

Ziel des Spieles: Der Hund soll die Scheibe möglichst nah am ausgelegten Ziel fangen, dies ist in Runde eins auf 10m, in Runde zwei auf 15m und in Runde drei auf 20m. Pro Runde hat man drei Würfe zur Verfügung. Pro Runde geht ein Punkt an den Spieler mit der kürzesten Distanz zum „Ziel“, das Duell gewinnt der TN mit mehr Punkten.

Sonderregelung „kleiner Hund“: in Runde drei 15m, statt 20m

Sonderregelung „warme Temp.“: keine

DDD-P5: Ufolandeplatz

Dauer: 66 Sekunden

Würfe: keine Begrenzung

Ziel des Spieles: Die Zonen („Ufolandeplätze“) werden der Reihen nach angespielt, Punkte gibt es, wenn der Hund die Scheibe in der Zone fängt. Nachdem Zone 4 angespielt wurde, kann die restliche Zeit verwendet werden, beliebige Zonen anzuspielen, um noch möglichst viele Punkte zu sammeln.

Sonderregelung „kleiner Hund“: in Zone 3 und 5 jeweils 5 Punkte extra

Sonderregelung „warme Temp.“: Verkürzung auf 44 Sekunden, Zone 4 wird nicht angespielt

DDD-B1: Hundehalterlauf

Dauer: 66 Sekunden

Würfe: keine Begrenzung

Ziel des Spieles: Möglichst viele Punkte zu sammeln, indem der Hund die Scheibe in den zwei Zonen des Kreises fangen. Der „Hundehalter“ läuft dabei nach jedem Wurf zu einer neuen, vorgegebenen Abwurflinie und bekommt so das Gefühl dafür, wieviel der Hund beim Frisbeesport eigentlich laufen muss.

Sonderregelung „kleiner Hund“: Verkürzung der 15m Distanz auf 12m, der 20m auf 15m

Sonderregelung „warme Temp.“: 44 Sekunden

DDD-B2: Scheibensprint

Dauer: max. 66 Sekunden

Würfe: so wenig wie möglich

Ziel des Spieles: Ziel ist es, dass der Hund die Scheiben zweimal hinter der 20m-Linie fängt, wobei der Hundehalter nach JEDEM Wurf lossprintet, und die Abwurflinie wechselt. Nach der zweiten gefangenen Scheibe (hinter 20m!) laufen Hundehalter und Hund möglichst schnell zur zuletzt verwendeten Abwurflinie zurück.

Sonderregelung „kleiner Hund“: Verkürzung auf 15m

Sonderregelung „warme Temp.“: Verkürzung auf max. 44 Sekunden

DDD-B3: Rodeoritt

Dauer: 66 Sekunden

Würfe: so viele wie möglich. Ein Spiel mit 2 Scheiben!

Ziel des Spieles: Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem man den Hund mit zwei Scheiben aus dem Abwurfkreis, in der Mitte des Feldes, hinausschickt und so, je nach Zone, 1 – 3 Punkte sammelt. Zum Holen der Scheiben darf der Abwurfkreis verlassen werden, Würfe zählen nur, wenn sie innerhalb des Kreises abgeworfen werden!

Sonderregelung „kleiner Hund“: Zone 1 zählt 2 Punkte statt 1 Punkt

Sonderregelung „warme Temp.“: Verkürzung auf 44 Sekunden

DDD-B4: Zonendistanz

Dauer: 66 Sekunden

Würfe: so viele wie möglich

Ziel des Spieles: Innerhalb der vorgegebenen Zeit sollen möglichst viele Punkte gesammelt werden, indem man den Hund in die verschiedenen Zonen schickt. Je nach Hund gilt es hier zu überlegen, ob viele kurze Würfe, oder eventuell doch wenige weite Würfe das bessere Ergebnis bringen. Zu lange ist out und gibt lediglich einen Punkt. Seitliches Out wird nicht geahndet.

Sonderregelung „kleiner Hund“: ein Zusatzpunkt pro Zone

Sonderregelung „warme Temp.“: Verkürzung auf 44 Sekunden

DDD-B5: Kaandistanz

Dauer: 66 Sekunden

Würfe: so wenig wie möglich. Ein Spiel mit 2 Scheiben!

Ziel des Spieles: Ziel ist es, die vorgegebenen Distanzen von 5-10-15-20m mittels Passings (hin- und herschicken des Hundes) möglichst schnell in der vorgegebenen Reihenfolge anzuspieren. Wird eine Weite verfehlt, weil der Hund die Scheibe nicht fängt oder der Wurf zu kurz ist, ist zu wiederholen. Die schnellste Zeit und die wenigsten Fehlversuche sind hier wichtig.

Sonderregelung „kleiner Hund“: Verkürzung der 15m auf 10m, 20m auf 15m

Sonderregelung „warme Temp.“: Verkürzung auf 44 Sekunden, Spiel ist nach der 15m-Distanz fertig