

# Kurzbeschreibung der DDD-Spiele

## DDD-P1: FlowerPower

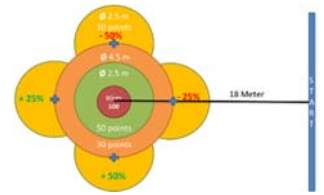
**Dauer:** kein Zeitlimit

**Würfe:** drei Würfe + optional 1 Bonuswurf

**Ziel des Spieles:** möglichst viele Punkte zu sammeln, indem der Hund die Scheibe innerhalb der Blüten-Felder fängt. Wurf Nr. 4 ist ein Bonuswurf, der die bereits gesammelten Punkte vermehren aber auch verringern kann.

**Sonderregelung „kleiner Hund“:** Verkürzung der Distanz auf 15m

**Sonderregelung „warme Temp.“:** keine



## DDD-P2: Zonengenauigkeit

**Dauer:** kein Zeitlimit

**Würfe:** max. 5 Fehlwürfe, je weniger desto besser

**Ziel des Spieles:** Ziel des Spiels ist es alle Zonen in ihrer unmittelbaren Reihenfolge zu bespielen (Zone 1 – 4), eine Zone ist dann geschafft, wenn der Hund die Scheibe darin fängt. Wird eine Zone nicht getroffen oder der Wurf nicht gefangen, 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:** kein Zeitlimit

**Würfe:** maximal 12, 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) erlaubt. Ausnahme: Übersprung übers Bein.

**Sonderregelung „kleiner Hund“:** keine

**Sonderregelung „warme Temp.“:** maximale 9 Wurfversuche



## DDD-P4: Punktannäherung

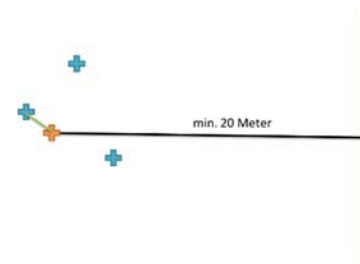
**Dauer:** kein Zeitlimit

**Würfe:** 3 Weitenrunden zu je 3 Würfen

**Ziel des Spieles:** Der Hund soll die Scheibe möglichst nah am ausgelegten Köder fangen, dieser 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 Weitenrunde wird die Entfernung zum „Ziel“ gemessen und addiert. Der Spieler mit der geringsten Gesamtdistanz über alle drei Runden gewinnt das Spiel Punktannäherung.

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

**Sonderregelung „warme Temp.“:** keine



## DDD-P5: Ufolandeplatz

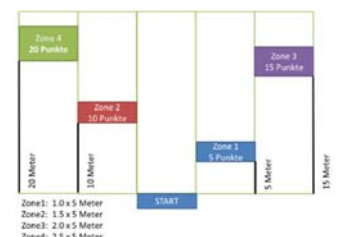
**Dauer:** 66 Sekunden

**Würfe:** so viele wie möglich

**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 4 jeweils +5 Extrapunkte

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



### DDD-B1: Hundehalterlauf

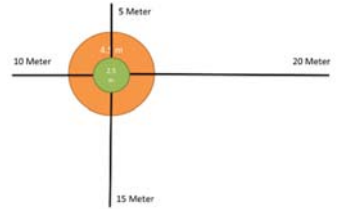
**Dauer:** 66 Sekunden

**Würfe:** so viele wie möglich

**Ziel des Spieles:** Möglichst viele Punkte zu sammeln, indem der Hund die Scheibe in den zwei Zonen des Kreises fängt. Der „Hundehalter“ läuft dabei nach jedem Wurf zu nächsten Abwurfsmarkierung weiter die immer größer wird 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



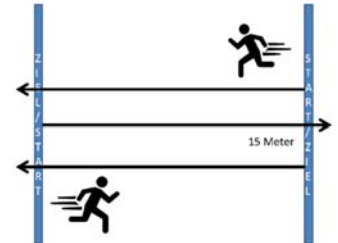
### DDD-B2: Scheibensprint

**Dauer:** bis zu 66 Sekunden

**Würfe:** so wenige wie möglich

**Ziel des Spieles:** Ziel ist es, dass der Hund die Scheiben drei Mal hinter der 15m Linie fängt, wobei der Hundehalter nach JEDEM Wurf lossprintet, und die Abwurflinie wechselt. Nach der zweiten gefangenen Scheibe (hinter 15m!) läuft der Hundehalter so schnell wie möglich über die Ziellinie und die Zeit wird gestoppt. **Sonderregelung „kleiner Hund“:** keine

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



### DDD-B3: Rodeoritt

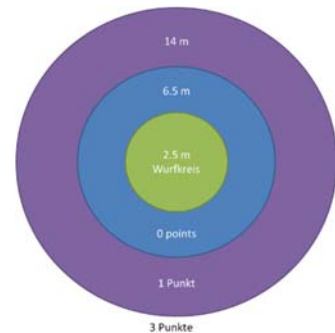
**Dauer:** 66 Sekunden

**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

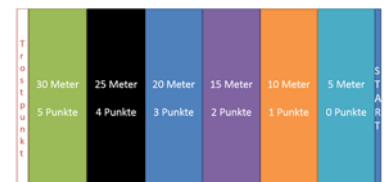
**Dauer:** 66 Sekunden

**Würfe:** so viele wie möglich

**Ziel des Spieles:** Innerhalb der vorgegebenen Zeit gilt es möglichst viele Punkte zu sammeln, indem man den Hund in beliebige 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:** ohne Limit

**Würfe:** so wenig wie möglich. Ein Spiel mit (max.) 3 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 zu überwinden. Wird eine Weite verfehlt, weil der Hund die Scheibe nicht fängt oder der Wurf zu kurz ist, erhält man einen Fehlerpunkt, die größte verbliebene Distanz wird gestrichen und das Spiel startet wieder bei der 5m Zone. Das Team mit den wenigsten Fehlversuche in der kürzesten Zeit gewinnt das Spiel

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

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

