



USDDN-Regeln auf Deutsch vom 10.08.2009

Allgemeines Reglement für alle Wettbewerbsteile

- Zugelassen sind Spieler jeden Alters und jeden Geschlechtes.
- Ein Team besteht aus einem Hund und einem Spieler.
- Nur ein Team, bestehend aus einem Hund und einem Spieler, darf jeweils starten oder die Freestyle-Kür vorführen.
- Nur der teilnehmende Hund, der Spieler und Offizielle dürfen während des Wettbewerbs auf dem Feld sein.
- Spieler dürfen mit mehr als einem Hund am Turnier teilnehmen.
-

Erlaubt sind folgende Scheiben:

Standard Large Discs: Between 9 - 9.5 Inches in Diameter & Less Than 115 grams

- Wham-O: Fastback Standard, Flex & Super Flex
- DTW: Chomper Standard, Flex & SuperFlex
- Innova Hero: 235's: AIR and Xtra
- DogStar: Standard and Crusher

Standard Medium Discs: weniger als 115 gramm

- Innova Hero: 215's: Sonic, Super Sonic, Sonic Xtra
- Hyperflite: K-10 Competition Standard, Frostbite, UV & Midnight Sun

Heavy Large Discs: Zwischen 130 gramm and 145 gramm

- Innova Eurablend
- Innova Hero: 235's: Super Hero/K9 Candy, SuperStars, SuperSwirls
- DogStar: Crusher Heavy & Crusher T-Rex

Heavy Medium Discs": Zwischen 130 gramm and 145 gramm

- Hyperflite: Jawz (All variants of Jawz - HyperFlex, XComp, Standard)

Wenn der Hund bis 37,5 cm Schulterhöhe hat, kann man mit jeder sicheren Scheibe spielen, die zwischen 15,88 cm und 17,78 cm Durchmesser hat und zwischen 40 und 90 Gramm wiegt. Z.B:

- Innova Hero: Pup 160's
- Hyperflite: Pup Jawz, Pup Frostbite, Pup Competition Standard

- Teams dürfen **bis zu 10 Scheiben bei der Freestyle-Kür** benutzen und **1 bei der Toss&Fetch-Runde**, wobei jede Scheibe innerhalb einer Runde vom selben Modell und Hersteller sein muss. **Hunde unter einer Schulterhöhe von 15 inches (~38 cm) dürfen geeignete Scheiben beliebigen Typs verwenden.**
Nimmt ein Spieler mehr als 10 Scheiben mit aufs Spielfeld, und dies wird nicht vor Beginn bemerkt, wird dem Team ein Strafpunkt pro zusätzlicher Scheibe abgezogen, bevor das Endergebnis multipliziert und zusammengezogen wird.

Den Spielern werden jeweils vor Beginn der Runde 10 rote Wham-O Fastback Scheiben gegeben, die bei Beendigung der Runde zurückgegeben werden müssen.

- Wenn Spielern bei der Meldung ein offizielles Turnier-T-Shirt überreicht wird, so kann verlangt werden, dass es unverändert, mit sichtbaren Logos während des Wettbewerbs getragen wird.
- Spieler dürfen keine Requisiten während der Freestyle oder Toss&Fetch-Runden benutzen (z.B. Reifen, Stöcke, Bänder usw.)

- Hunde müssen außer im Wettbewerb oder im Training angeleint werden.
- Nach Aufruf muss der Spieler seinen Hund angeleint bis zum Spielfeldrand bringen. Hunde müssen sofort nach dem Spiel wieder angeleint werden. Übende Teams müssen außer Reichweite des Wettbewerbsfeldes und der Zuschauer sein, so dass spielende Teams nicht gestört werden.
- Je nach den örtlichen Bestimmungen, müssen alle teilnehmenden Hunde Tollwutschutzimpfung nachweisen und eine gültige Steuermarke. Impfungen gegen Parvovirose und Zwingerhusten werden für teilnehmende Hunde empfohlen.
- Während des Wettbewerbs werden ein oder mehrere Punktrichter die Punkte und den Gesamtpunktestand jedes Teams zusammenzählen. Die Ansage und Entscheidungen der Richter sind endgültig und nicht anfechtbar.
- Heftige Anfeindungen, Schimpfworte oder anderes unangemessenes oder unsportliches Verhalten, egal ob gegen Offizielle gerichtet oder nicht, kann mit Disqualifikation von diesem oder zukünftigen Turnieren bestraft werden.
- Spieler sind verantwortlich für die Sicherheit und das Wohlergehen ihrer Hunde bei USDDN-Turnieren. Spieler und/oder Eigentümer sollen ihre Hunde jederzeit im Auge behalten und kontrollieren.
- USDDN-Offiziellen ist das Recht vorbehalten, das Format, die Wettbewerbsregeln, Zeitrahmen etc. nach Berücksichtigung aller Erfordernisse zu ändern.
- Disqualifikation folgt zwangsläufig in folgenden Fällen, ist jedoch nicht darauf beschränkt: Misshandlung eines Hundes durch den Spieler; Hündinnen während der Hitze, Gefährdung des Hundes und/oder aggressives Hundeverhalten.

Freestyle Reglement

- Freestyle Teams der *National Division* haben höchstens **120 Sekunden Zeit**. Die **Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler eine Scheibe wirft** und der Hund eine Bewegung macht, die als Fangversuch gewertet werden kann. Die Punktwertung beginnt bei Start der Musik. Übungswürfe sind nicht erlaubt.
- Starter sollen ihre eigene Musik auf CD mitbringen. CDs müssen ordnungsgemäß mit Namen des Spielers beschriftet und in intakter Hülle sein.
- Jedes Team darf bis zu 10 Scheiben während der Kür benutzen. Spielt ein Team mit mehr als 10 Scheiben, wird pro benutzter Extrascheibe 1 Strafpunkt abgezogen.
- **Hunde müssen mindestens 18 Monate alt sein, um in einem Freestyle Wettbewerb starten zu dürfen.**
- Bei *Execution* werden nur Tricks oder Bewegungen gewertet, die mit der Scheibe im anhaltenden Flug beginnen oder enden; die Scheibe muss sich während einer Bewegung zu irgendeinem Zeitpunkt im Flug befinden, damit die Bewegung unter *Execution* gewertet wird. Nur die geworfenen Scheiben werden unter *Execution* gezählt. Tricks, bei denen die Scheibe von der Hand des Spielers dem Hund gegeben werden, werden nicht unter *Execution* gezählt.
- Kreativität wird unter jedem möglichen Richtkriterium gewertet, z.B. ein innovativer Wurf oder individueller Trick wird im jeweiligen Bereich gewertet.
- Achtung: *Vaults*, bei denen der Körper des Spielers als Absprungzone dient, sollten dem Wohlergehen des Hundes angepasst werden. Hunde verschiedener Rasse, Größe und Temperament führen *Vaults* mit unterschiedlicher Geschicklichkeit während Absprung, Flugphase und Landung aus und müssen ihren Sprung in jeder der drei Phasen voll kontrollieren können; daher sollten große Höhen und/oder häufige Wiederholung von *Vaults* vermieden werden, besonders *Vaults*, wo der Hund kollabiert (crash), da diese mit Punktabzug bestraft werden können.
- Wenn bei einem Turnier zwei Freestyle Runden gespielt werden, so wird jede Runde mit 1,5 multipliziert, um die Gesamtwertung von 85% Freestyle und 15% Toss&Fetch zu erhalten.
- Wenn bei einem Turnier nur eine Runde Freestyle gespielt wird, so wird die Runde mit 3 multipliziert, um die Wertung von 85% Freestyle und 15% Toss&Fetch zu erhalten.
- **Gibt es nach der Wertung in einem Freestyle und Toss&Fetch-Turnier einen Gleichstand nachdem alle Multiplikatoren und Punktabzüge erfolgt sind, so werden nach der Tie-Breaker-Regel alle der 7 Teamelemente aus (beiden) Freestyle-Runden**

zusammengezogen und das Gesamtergebnis neu berechnet, um den Gewinner zu ermitteln.

- Bei den Halbfinalen wird die erste Runde Freestyle in zufälliger Reihenfolge gespielt. Toss&Fetch wird in der gleichen Reihenfolge gespielt. Bei der zweiten Freestyle-Runde wird in aufsteigender Reihenfolge, beginnend mit dem Letzten, gespielt. Für die Finalrunde, startet der Letzte der Halbfinale zuerst, der Beste zuletzt. Die gleiche Reihenfolge gilt für Runde 1 und Toss&Fetch. In Runde 2 des Finales beginnt der Letzte der Finalrunde 1 + Toss&Fetch.

Die folgende Tabelle zeigt die maximal zu erreichende Punktzahl eines Teams nach dem USDDN-Reglement:

Canine Elements (Hunde-Elemente)

1. *Prey Drive* (Beutetrieb)
Ständige Aufmerksamkeit und Konzentration während der gesamten Kür

2,50
2. *Retrieval* (Apport)
Fähigkeit des Hundes, die Scheibe aufzuspüren, zu jagen und zu fangen, mit verschiedenen Apportarten (Fallenlassen der Scheibe weg vom Spieler, vor den Füßen des Spielers, in die Hand geben)

2,50
3. *Athleticism* (Athletik)
Beständigkeit und Kontrolle während Sprung und Landung, beim stehen, laufen, bei Flips und Vaults

2,50
4. *Grip* (Biss)
Vor, während und nach dem Fangen der Scheibe soll der Hund mit angemessenem Fokus nachhaltigen Einsatz zeigen.

2,50

Gesamtergebnis Hund =

10,00

Player Elements (Spieler-Elemente)

5. *Field Presentation* (Präsentation)
Die Kür soll geplante Bewegung auf dem Spielfeld zeigen, mit verschiedenen Würfeln von verschiedener Länge in verschiedene Richtungen.

2,50
6. *Release Diversity* (Wurfvielfalt)
Der Spieler soll eine Vielfalt von Würfeln mit Variation in Griff und Abwurf zeigen; mindestens 3 unterschiedliche Würfe.

2,50
7. *Disc Management* (Scheiben-Management)
Wurf und Ersatz aller Scheiben sollen ohne Übergänge und beständig erfolgen.

2,50
8. *Rhythmic Team* (Rhythmik)
Übergangsbewegungen sollen sanfte Übergänge von Elementen und Sets ermöglichen.

2,50

Gesamtergebnis Spieler =

10,00

Team Elements (Team Elemente)

(Nur die besten 4 der folgenden 7 Elemente werden gewertet)

9. Zwei verschiedene Over
2 verschiedene Körper-Übersprünge: der Hund überspringt den Körper

des Spielers, um eine fliegende Scheibe zu fangen

2,50

10. Zwei verschiedene *Vaults*

2 verschiedene Körper-Absprünge: der Hund springt vom Körper des Spielers ab, berührt den Körper, um eine fliegende Scheibe zu fangen. Der Spieler zeigt zwei verschiedene Positionen.

2,50

11. *Multiple Segment* – Ein Multiple mit mindestens 3 Würfeln in schneller Abfolge

2,50

12. *Dog Catch* – Ein Dog-Catch mit fliegender Scheibe

2,50

13. *Team Movement*

koordinierte Bewegung des Teams, z.B. gemeinsame Drehung, Slalom zwischen den Beinen, Dog Stall etc.

2,50

14. *Passing*

Aufeinanderfolgende Würfe, bei denen der Hund mindestens zweimal in gerader Linie dicht am Spieler vorbeiläuft.

2,50

15. *Directional Distance Movements* (Zielgerichtete Distanzbewegung)

Das Team zeigt Tricks von mindestens 4 aufeinander folgenden Würfeln, bei denen der Hund die Scheibe ininigem Abstand vom Spieler fängt, inklusive Bewegungen wie *Zig-Zag, Around-the-World* etc.

Around-the-world-Segmente 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____
Zig-zag-Segmente 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____

Gesamtergebnis Team =

10,00

Execution (Ausführung)

Gesamtergebnis Ausführung = _____ Catches / _____ Würfe x 10 =

10,00

Mindestens 18 Würfe (bei 2 Freestyle-Runden wird jede Runde mit 1,5 multipliziert)

Gesamtergebnis =

40,00

1. Jeder Wurf, der die Hand des Spielers vor Zeitablauf verlässt, zählt zum Endergebnis, auch wenn der Catch erst nach Ablauf der Zeit erfolgt.
2. Wenn der Hund sich während der Spielzeit **auf oder neben dem Feld löst, wird die Zeit sofort angehalten und nicht wieder aufgenommen**. Der Spieler muss das Feld sofort gründlich reinigen. Teams werden für einen solchen Verstoß nicht disqualifiziert, doch zusätzlich zum Verfallen der verbleibenden Zeit wird **eine Strafe von 5 Punkten vom Gesamtergebnis abgezogen**. Ein Ergebnis unter Null Punkten ist dabei nicht möglich.
3. Tritt während des Wettbewerbs eine **Störung** auf, die außerhalb der Kontrolle des Spielers liegt (d.h. kein Lösen des Hundes), so wird die Zeit schnellstmöglich auf Anweisung eines Feldrichters angehalten. Die Störung wird beseitigt (Spielfeld geräumt, beleidigende Störung bestraft), und der **Spieler darf die Runde fortsetzen**. Die Zeit wird dort wieder aufgenommen, wo sie angehalten wurde, und der Hund kann an jeder Stelle auf dem Spielfeld starten. **Zusätzlich kann dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, die Runde neu zu beginnen**. Für einen Neustart ist **Mehrheitsbeschluss der Richter** erforderlich, damit Störungen vermieden werden, die nach Meinung der Richter absichtlich durch jemanden verursacht wurden, um dem Spieler einen Neustart zu ermöglichen. **Tritt die Störung frühzeitig auf, kann der Spieler die neue Runde sofort beginnen, wenn er möchte. Tritt die Störung erst in der zweiten Hälfte der Kür auf, kann der Spieler wählen, erst am Ende der**

Startreihenfolge erneut zu starten, um dem Hund eine Pause zu ermöglichen. Die Zeit wird bei allen unvorhersehbaren Ablenkungen oder Störungen auf dem Spielfeld angehalten, die direkt oder indirekt den Hund oder Spieler gefährden oder den fairen Wettbewerb einschränken. Die Entscheidung, eine Runde anzuhalten wird von den Offiziellen nach eigenem Ermessen getroffen.

4. Der Richtertisch aller Abteilungen soll mit 4 Leuten besetzt sein, die jeweils eine der 4 Wertungskategorien richten: *Canine*, *Player*, *Team* und *Execution*: Jeder Richter ermittelt einen Punktestand von maximal 10,00 mit 2 Nachkommastellen, so dass die Gesamtwertung eines Teams 40,00 Punkte beträgt. Die Punktvergabe erfolgt im Ermessen der Punktrichter; Entscheidungen sind nicht anfechtbar.
5. Der *Canine Judge* vergibt Punkte von bis zu 2,50 für jedes der 4 *Canine* Elemente. Das Gesamtergebnis im Bereich Hund ist die Summe der 4 Elemente.
6. Der *Player Judge* vergibt Punkte von bis zu 2,50 für jedes der 4 *Player* Elemente. Das Gesamtergebnis im Bereich Spieler ist die Summe der 4 Elemente.
7. Der *Team Judge* vergibt Punkte von bis zu 2,50 für jedes der 7 Team Elemente. **Das Gesamtergebnis im Bereich Team ist die Summe der 4 besten Elemente.**
8. Der *Execution Judge* **berechnet die Catch-Ratio des Teams und multipliziert sie mit 10,00**, um das Gesamtergebnis im Bereich *Execution* zu erhalten. Es müssen bei einer Kür **mindestens 18 Würfe** ausgeführt werden oder die Zahl 18 wird als Mindestzahl angenommen, um das *Execution*-Ergebnis zu erhalten. Um als Wurf oder Roller (und somit möglichem Catch) gewertet zu werden, muss die Scheibe die Hand des Spielers verlassen, bevor der Hund einen Catch-Versuch unternimmt. **Somit gelten Takes nicht als Wurf oder Catch und zählen nicht zum Execution-Ergebnis.** Alle anderen Würfe zählen. Nur Scheiben, die für den Hund bestimmt sind, zählen.
9. **Gefährdung der Hunde** – Um sicheres Training und den Umgang mit Hunden beim Disc Dogging zu fördern, hat die USDDN eine Regel gegen die Gefährdung von Hunden aufgestellt, die Vorfälle mit erhöhtem Verletzungsrisiko mit folgenden Punktabzügen bestrafen. Die Punktabzüge erfolgen vom Freestyle-Ergebnis des Teams vor Anwendung des Multiplikators.
 - **Contortion** (Verdrehung): Der Hund verdreht sich ungünstig, so dass bei Sprung, Catch oder Landung ein Unfallrisiko besteht.
0,5-1 Punkt Abzug pro Vorfall
 - **Buckle** (Umknicken): Die Beine des Hundes knicken bei der Landung ein, so dass ein anderer Körperteil (z.B. Rumpf oder Kopf) ebenfalls den Boden berühren
2-3 Punkte Abzug pro Vorfall
 - **Slam** (Aufprall): Ein Körperteil des Hundes (Rücken, Brust, Kopf etc.) berührt den Boden bei der Landung nach einem Sprung, Vault, Catch oder *Stall* vor den Beinen. (Ausgeschlossen ist das Schlittern mit der Schnauze voran, während der Verfolgung von tiefen Würfen im vollen Lauf.)
3-4 Punkte Abzug pro Vorfall

Um sicherzustellen, dass ein Verstoß vorliegt, müssen sich bei Abzug der Minimalstrafe mindestens zwei der vier Freestyle-Richter einig sein, und bei Abzug der Maximalstrafe mindestens drei der vier Richter. Während oder nach jeder Freestyle-Runde informiert der Veranstalter alle Teilnehmer, die Punktabzüge bekommen haben, so dass sie Gelegenheit haben, ihre Freestyle-Kür abzuändern. Die Wettbewerber können persönlich informiert werden oder durch einen Aushang der Punktabzüge bei der Meldestelle.

Teams, die während eines Tages 6 oder mehr Punkte abgezogen bekommen, werden disqualifiziert.

Toss&Fetch Regeln

Teams die bei Toss&Fetch teilnehmen haben **90 Sekunden** Zeit. Während der Zeit darf das Team **unbegrenzt viele Wurfversuche** mit einer einzigen Scheibe ausführen, doch nur **die besten 5 Würfe** zählen beim Ergebnis.

Aufgrund von Zeitdruck **können Probewürfe für jede Runde untersagt werden**. Zu Beginn der Zeitnahme muss das Team hinter der Wurflinie sein. **Die Zeit wird gestartet, wenn entweder Hund oder die Scheibe die Wurflinie passiert**. Der Werfer muss die Scheibe stets hinter der Wurflinie abwerfen. Ansonsten darf sich der Werfer frei auf dem Feld bewegen. Ein Wurf zählt nicht und wird als Fußfehler gewertet, wenn der Werfer während des Abwurfs **auf oder über die Wurflinie** tritt. Wenn die Scheibe die Hand des Werfers verlässt bevor die Zeit ausläuft, zählt der Wurf, wenn er gefangen wird. Ein Spieler kann sich frei auf dem Feld bewegen, wenn die Scheibe geworfen wurde, muss jedoch vor jedem neuen Wurf hinter die Wurflinie (*Foul Line*) zurückkehren. Der Hund muss sich nur beim ersten Wurf hinter der Wurflinie befinden. Wenn der Hund einen Catch macht, wird er dort gewertet, wo der Hund mit der hintersten Pfote (am nächsten der Wurflinie) aufkommt. Punkte gibt es an der 10 Yard, 20 Yard, 30 Yard und 40 Yard-Linie; 1 Punkt bei 10 Yards, 2 Punkte für 20 Yards, 3 Punkte für 30 Yards und 4 Punkte für 40 Yard plus ein zusätzlicher halber Punkt wenn alle 4 Pfoten zwischen der 10-40 Yard-Linie in der Luft sind. Landet ein Hund während des Catch mit irgendeiner Pfote auf dem Boden, zählt er als *Down Catch*. Ein Catch in der Luft wird gezählt, wenn der Hund den Lauf unterbricht oder sichtbar mit allen vier Pfoten vom Boden abspringt. Im Zweifelsfall zählt der Catch als *Down Catch*. Der Catch muss innerhalb der rechten und linken Seitenlinie erfolgen. Der Hund muss lediglich mit einer Pfote auf oder in der Seitenlinie landen, damit der Catch zählt. Landet der Hund auf einer der 10-40 Yard-Linien mit der hintersten Pfote, dann zählt auf der Linie als nächste Zone.

Während der 90 Sekunden Spielzeit kann der Teilnehmer den Linienrichter jederzeit informieren, dass er die **Scheiben tauschen** will, um sicherzugehen, dass keine gerissene, gebrochene oder beschädigte Scheibe verwendet wird, die unregelmäßig fliegt oder eventuell den Hund verletzen kann. Um von dieser Option Gebrauch zu machen, muss der Spieler zum Linienrichter gehen und die bisher benutzte Scheibe abgeben, bevor er die Ersatzscheibe erhält. Die Zeit wird beim Scheibenwechsel nicht angehalten. **Es liegt allein im Ermessen des Spielers, ob und wann er einen solchen Scheibenwechsel ausführen will.**

Löst sich der Hund während der Spielzeit auf oder neben dem Feld, wird die Zeit sofort angehalten und nicht wieder gestartet. Der Spieler muss den Platz sofort säubern. Teams werden wegen eines solchen Verstoßes nicht disqualifiziert, doch **zusätzlich zum Verlust der verbleibenden Zeit, werden vom Ergebnis des Teams so viele Punkte abgezogen, wie das Team vor dem Lösen Würfe/Catches hatte.** Ein Ergebnis unter Null ist dabei jedoch nicht möglich.

Prey Drive (Beutetrieb)

Verliert ein Hund bei der Kür irgendwann den Fokus, so wird er beim *Prey Drive* niedriger beurteilt. Hat ein Hund zuviel Trieb und nimmt sich Zeit, die Scheibe zu zerbeißen und zerstören, so kann das Ergebnis des Hundes beim *Prey Drive* oder beim *Grip* herabgesetzt werden. Ein Hund, der mangelnden Fokus zeigt (oder Dinge außerhalb des Spielfeldes beobachtet) wird jedoch niedriger bewertet als ein Hund, der zuviel Trieb hat und auf der Scheibe herumbeißt.

Retrieval (Apport)

Wenn ein Hund nicht verschiedene Arten des Apports zeigt oder sehr viele Würfe verpasst, kann er Abzüge in allen 4 *Canine* Elementen erhalten. Es hängt davon ab, ob der Hund den Fokus verloren und die Scheibe verpasst hat, sie nicht gut verfolgt hat, zu früh abgesprungen ist oder nicht genug *Grip* beim Catch hatte.

Das *Retrieval*-Ergebnis wird angehoben bei innovativen Apportier-Arten, z.B. der Hund bringt die Scheibe in die Hand oder Scheibentausch in der Luft.

Athleticism (Athletik)

Die Athletik eines Hundes **wird nicht danach bewertet, wie hoch er springt, sondern wie kontrolliert und gut er springt, bezogen auf die Rasse.** Ein Hund hat Kontrolle über den Sprung, wenn er sich in der Luft gut fühlt. Ein Hund fühlt sich in der Luft NICHT gut (und wird in Athletik eine schlechte Note bekommen, egal wie hoch er springt), wenn der Körper schwankt, hin und her pendelt, er auf einem Hinterfuß landet oder schlimmer noch, eine Bruchlandung macht. Ein Hund mit gut kontrolliertem Sprung zeigt einen sicheren Absprung, Kontrolle in der Luft und eine sichere Landung. Hunde werden auch für Sprünge aus dem Lauf, Stehen, Flippen und Vaults beurteilt. Ein Spieler, der seinen Hund extrem oft oder/und extrem oft vaultet, senkt sein Ergebnis im Bereich *Release Diversity*,

und sollte der Hund nicht sicher landen, ebenfalls das *Athleticism*-Ergebnis des Hundes. Bei Überarbeitung der Freestyle Richtlinien wurden die Flips als eigenes Unterelement diskutiert, und der Lenkungs-Ausschuß hat beschlossen, dass Flips als *Multiple* Unterelement und zu *Athleticism* des Hundes zählen. Flips zählen als *Multiple*, wenn mindestens 3 aufeinander folgende Flips gezeigt werden. Der Hund wird in *Athleticism* bewertet, wo Flips als eine Sprungart zählen und der *Canine* Richter achtet darauf, ob der Hund in beide Richtungen gleichermaßen flüpft. Der Hund wird in *Athleticism* für 4 verschiedene Sprungarten bewertet: *Standing Leaps* (Sprünge aus dem Stehen), *Running leaps* (Sprünge aus dem Lauf), *Flipping Leaps* (Flip) und *Vaulting Leaps* (Körperabsprünge). Jede dieser Sprünge kann vertikal oder horizontal ausgeführt werden. Nicht alle 4 Sprungarten müssen vorgeführt werden, zeigen jedoch die Vielseitigkeit des Hundes. Wenn ein Spieler ein oder zwei Flips zeigt, dann zählen sie zur Kategorie *Release Diversity* und der Hund wird in *Athleticism* dafür bewertet.

Grip

Als innovativ gilt, wenn ein Hund die Scheibe mehrfach wegstößt und sie dann fängt; ebenso wie die Scheibe mit der Schnauze zum Spieler zurückzustoßen oder einen *Butterfly* zu fangen. Dies erhöht das Ergebnis.

Field Presentation

Bei diesem Element hat der Spieler die Freiheit, sich kreativ auf dem Spielfeld zu bewegen, um dem Publikum oder den Richter zu gefallen, Würfe von verschiedener Länge zu zeigen und sich auf dem Feld zu präsentieren. Ein Spieler sollte sich geplant auf dem Feld bewegen durch kurze, mittlere und lange Würfe, entweder vom einen Ende des Feldes zum anderen, in einem großen Kreis, sternförmig, in einem Viereck etc. Andere Bewegungsrichtungen sind möglich, jedoch sollte man auf Spieler achten, die lediglich gerade Würfe von einem Ende zum anderen ausführen oder in einem einzigen Kreis. Dies ist kein gutes *Field Movement*, da sich nur der Hund bewegt, nicht der Spieler. Ein Spieler, der fast ausschließlich mittellange oder lange Würfe im Kreis zeigt und dabei die Scheibe dem Hund direkt angibt, zeigt kein schwieriges oder innovatives *Field Movement* oder *Release Diversity*. Je mehr 90- oder 180-Grad Winkel der Hund ausführt, um so mehr steigt die Bewertung in den drei Bereichen Hund, Spieler und Team, weil der Spieler mehr Innovation und Schwierigkeit zeigt durch blinde Würfe. *Field Movement* zählt während der gesamten Kür, nicht nur während eines Sets.

Release Diversity (Wurfvielfalt)

Spieler haben die Möglichkeit, eigene Würfe zu entwickeln und Tricks, die nicht zu den anderen Kategorien zählen. Eine Anzahl verschiedener Würfe und Griffe muss vorhanden sein. Ein innovatives Team wird in diesem Bereich gut abschneiden. **Ein Spieler muss mindestens 3 verschiedene Würfe mit verschiedenen Griffen zeigen, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.** Wie gut der Spieler in diesem Bereich abschneidet, hängt davon ab, wie gut er diese Würfe ausführt und ob er mehr Würfe zu zeigen versucht. Die Kreativität eines Spielers kann in allen 4 Elementen bewertet werden, abhängig davon, ob es sich um einen kreativen Trick, Übergangsbewegung, Feldbewegung oder Disc Management handelt. Jeder Trick oder Wurf, außer *Multiples*, der mehr als zweimal wiederholt wird, kann das *Release Diversity*-Ergebnis senken. Ein Trick, der zum dritten Mal ohne Variation gezeigt wird, führt zu Punktabzug. **Ein Spieler mit mehr Schwierigkeit und Kreativität (auch wenn er eine niedrigere Catch-Ratio hat) schneidet bei den *Player*-Elementen normalerweise besser ab als ein Spieler mit niedriger Schwierigkeit und besserer Catch-Ratio.**

Rhythmic Team (Team-Rhythmik)

Bei diesem Element kann man kreative Übergangsbewegungen mit sanften Wechseln zwischen Segmenten und Sets zeigen, um besser abzuschneiden. **In diesem Element kann man seine Kür professionell aufwerten durch Drehungen oder Hocksprünge nach einem *Dog Flip* oder Drehungen als Übergang von einem Segment zum anderen.** Ein Beispiel für eine hervorragende Übergangsbewegung ist der Sprung des Hundes über den sich am Boden rollenden Spieler. Unter dieses Element fällt auch Showtalent. Ein Spieler, der sich nicht von Trick zu Trick, von Segment zu Segment, bewegt oder keine guten Übergänge zeigt, wird das Ergebnis im Bereich *Rhythmic Team* senken. Als Richter sollte man auf unerfahrene Teams achten, die zu viel Wert auf Übergänge legen, obwohl sie noch Schwierigkeiten bei Würfeln und Griffen haben.

Disc Management (Scheiben-Management)

Es führt zu Punktabzug, wenn ein Spieler nicht ohne Unterbrechungen wirft und die Scheiben ersetzt. Ein Spieler, der stets Sets von 4 Scheiben ausführt und dann eine lange 5. Scheibe wirft (oder die Anzahl der Würfe eines Sets nicht verändert), wird niedriger bewertet. Ein herumstehender Spieler, der auf das Zurückkommen des Hundes wartet und sich nicht gut bewegt, erhält Abzüge in den

Bereichen *Disc Management*, *Field Presentation* und *Rhythmic Team*. Bei einem unerfahrenen Team sammelt der Spieler vielleicht noch Scheiben, während der Hund wartet, oder das Team hat nur eine Kür, die gegen Ende aus Sets mit 2 oder 3 Scheiben besteht, weil der Rest auf dem Spielfeld verstreut liegt. Gutes *Disc Management* bedeutet, dass man den Spieler kaum Scheiben aufsammeln sieht, sondern auf den Hund guckt.

Team Elemente

Bei Kreativität in den Kategorien Zwei Verschiedene *Over*, Zwei Verschiedene *Vaults*, *Multiple*, *Dog Catch*, *Team Movement*, *Passing*, *Directional Distance Movement* (*Around the World*, *Zig-Zag* etc.) wird diese in den entsprechenden Bereichen bewertet. Da ein Team nur 4 der 7 Elemente zeigen muss, bietet dies genug Raum für Kreativität. Diese Elemente zu zeigen ist nicht schwer, da einige Bereiche gleichzeitig abgedeckt werden. Zeigt ein Team einen Trick, der nicht zu einem der 7 Elemente zählt, so gehört er zu *Release Diversity*. Bei den Team Elementen muss ein Spieler 4 der 7 Unterelemente zeigen. Versucht ein Spieler nur 3 von 7, so wird er nur in diesen 3 Elementen bewertet. Wenn ein Spieler 4, 5, 6 oder alle 7 Elemente zeigt, zählen nur die 4 besten. Es ist auf jeden Fall ratsam für einen Spieler, so viele der 7 Elemente zu zeigen wie möglich, da alle Versuche bewertet werden. Die Punktzahl hängt von der Ausführung des Elements ab. Die Team Elemente sind eine Richtschnur und wurden nach Beobachtung einiger Weltmeisterschafts-Küren über viele Jahre ausgewählt. Mehr als 98% der WM-Teilnehmer zeigten 5 der 7 Unterelemente.

Multiple

Ein Multiple sind drei in schneller Abfolge geworfene Scheiben. Es gibt auch Variationen bei Multiples, wie schneller Scheibentausch mit dem Hund oder Flips, solange die Abfolge schnell ist.

Execution (Ausführung)

Execution ist das genaue Verhältnis von geworfenen zu gefangenen Scheiben. In einer Freestyle-Kür müssen mindestens 18 Würfe vorkommen. Wenn diese Anzahl nicht erreicht wird, setzt der *Execution Judge* 18 in die Wurfspalte ein und ermittelt mit dieser Zahl das genaue *Execution* Ergebnis. Es zählen nur die Würfe, die für den Hund geworfen (und bestimmt sind). *Execution* ist eine eigene Kategorie, damit nur die Catch-Ratio hier ermittelt wird, ohne Verbindung zu den anderen Kategorien. Das Ergebnis wird getrennt ermittelt, da einige Teilnehmer mit hoher Catch-Ratio nach anderen Regularien gut im Bereich Schwierigkeit abschnitten und dies nicht vermischt werden sollte. Um eine bessere Catch-Ratio zu erzielen, vermeiden einige Teilnehmer jegliche Schwierigkeit in ihrer Kür. Man kann z.B. beobachten, dass einige Hunde, die gut im Toss&Fetch sind, weniger gut fangen und weniger hoch springen, wenn sie zum ersten Mal im Freestyle starten, weil sie die Flugkurve der Scheiben nicht mehr vorhersehen können. Daher ist *Release Diversity* sehr wichtig, um die Fähigkeiten des Hundes und des Spielers zu fordern.

Freestyle trägt 85% zum Endergebnis bei und Toss&Fetch die verbleibenden 15%.