

USDDN World Finals

Internationale Serie

Richter

Handbuch



Deutsche Übersetzung mit offizieller Genehmigung und
Freigabe durch US Disc Dog Nationals (USDDN).



US Disc Dog Nationals (USDDN) Steering Committee **Verhaltenskodex**

Die US Disc Dog Nationals sind eine jährliche Meisterschaft Serie, welche gerecht durch Vertreter der US disc dog community verwaltet wird. USDDN Wettbewerbe halten sich an die vom USDDN Steering Committee (Lenkungsausschuss) gegründeten Regeln und Richtlinien. Diese Gruppe von Vereinsvertretern und erfahrenen Spielern hat sich für die Erarbeitung von Konzepten verpflichtet, welche die Interessen der Spieler vertreten und anderen Event Veranstalter unterstützen. Ziel für alle USDDN Wettbewerbe ist es, eine sichere und faire Umgebung zur Verfügung zu stellen, an der alle Beteiligten Spaß haben. Teilnehmer und Mitbewerber auf Veranstaltungen unter USDDN Regeln sind dazu verpflichtet, sich im Interesse unserer Hunde und unseres Sports zu verhalten. Um eine positive, familienfreundliche Umgebung zu gewährleisten, gilt der Verhaltenskodex für alle Teilnehmer (sowohl Mensch & Hund) bei USDDN Veranstaltungen:

Erwünscht

Genießen und fördern Sie die Leistungen anderer Mitbewerber

Nehmen Sie Rücksicht auf die Sicherheit und Freude der anderen während der gesamten Veranstaltung. Beobachten und kontrollieren Sie die Aktionen von Ihrem Hund/Hunden zu jeder Zeit.

Nehmen Sie nüchtern teil, indem Sie den Missbrauch von Alkohol oder Drogen vermeiden.

Erkennen und spielen Sie innerhalb Ihrer eigenen physischen Leistungsgrenze & und der Ihres Hundes/Hunden.

Erkennen und spielen Sie innerhalb der durch das Wetter und Feldbedingungen auftretenden Grenzen während des Events. Beachten Sie die Regeln des Veranstaltungsortes, Ausrichtervereins & Turnier Offiziellen.

Haben Sie Respekt vor den Bemühungen der Turnier Richter & Turnier Offiziellen.

Kooperieren Sie ehrlich mit den Offiziellen während der Ermittlung von Vorfällen. Praktizieren Sie Sportlichkeit zu jeder Zeit.

Unerwünscht

Beteiligung an (körperlichen) Streitigkeiten

Verwendung von vulgärer oder unpassender Sprache und Gesten

Öffentliches kritisieren der Bemühungen von Richtern oder Offiziellen, absichtliches, fahrlässiges oder leichtfertiges Verursachen von Schäden an Hunden oder Personen.

Absichtliche Versuche andere Wettbewerber während ihres Wettbewerbs abzulenken.

Wissentlich falsche Beschwerden mit der Absicht das Event zu unterbrechen

Der Versuch Richter einzuschüchtern oder Ihnen Bestechungsgelder anzubieten um deren Entscheidung zu beeinflussen. Teilnahme in einem Bewusstseins veränderten Zustand (sei es das Ergebnis von Alkohol, Drogen oder emotionaler Erschöpfung)

Teilnehmer und Mitbewerber, die während Wettbewerben nach USDDN Regeln und Richtlinien gegen diesen Verhaltenskodex verstoßen, unterliegen Disziplinarmaßnahmen des USDDN's Unfalluntersuchungs Gremium (USDDN's Incident Investigation Review).

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeine Regeln	4
1.1.	Altersgrenzen.....	4
1.2.	Gastgeber einer Veranstaltung	4
1.2.1.	Finanzielle Fragen	5
1.2.2.	Richter	5
1.2.3.	Hund und Halter Sicherheit und Komfort	5
1.2.4.	Feld Anforderungen.....	5
1.3.	Verantwortung der Spieler.....	6
1.4.	Scheiben.....	6
1.5.	Folgen von Fehlverhalten.....	6
1.6.	Beschwerden	7
1.7.	Qualifikationsregeln.....	7
2.	Richter Verpflichtung und Verantwortung	8
3.	Toss & Fetch Regeln	8
3.1.	Scheiben	8
3.1.1.	Scheiben Austausch.....	8
3.2.	Count Down	9
3.3.	Toss & Fetch Feld (siehe Skizzen unten)	9
3.4.	Wertung	10
3.4.1.	Spielfeldverschmutzung.....	10
3.5.	Toss & Fetch Richter Crew.....	10
3.6.	Tie Breaker	10
3.7.	Super-Pro Toss & Fetch Format	11
3.7.1.	super-Pro Toss & Fetch Feld (siehe Skizzen unten)	11
3.7.2.	Wertung.....	11
3.7.3.	super-Pro Toss & Fetch Richterteam	11
4.	Freestyle Regeln	12
4.1.	Scheiben	12
4.2.	Count Down	12
4.3.	Freestyle Feld	12
4.4.	Freestyle Richter Crew	12
4.5.	Wertung	13
4.5.1.	Spielfeldverschmutzung.....	14
4.5.2.	Regeln Gefährdung der Hunde.....	14
4.6.	Tie Break	14
5.	Richter Tipps und Erklärungen	15
5.1.	Hund.....	15
5.2.	Spieler.....	16
5.3.	Team Elemente.....	18
5.4.	Execution:	20
5.5.	Wertungsbeispiele.....	20
6.	USDDN Divisionen und Formate	22
6.1.	Freestyle Divisionen	22
6.1.1.	Super open Freestyle Division.....	22
6.1.2.	Division II Freestyle	22
6.2.	Toss & Fetch Divisionen.....	23
6.2.1.	super-Pro Toss & Fetch Division	23
6.2.2.	Pro Toss & Fetch.....	23
Anlagen	24
Anlage 1	– Liste der USDDN genehmigten Scheiben.....	24
Anlage 2	– USDDN Richter Arbeitsblätter	24
Anlage 3	– USDDN Richter Zertifizierungs Programm	24
Anlage 4	– USDDN Toss & Fetch Feldschema	24
Anlage 5	– USDDN super Pro Toss & Fetch Feldschema	24
Anlage 6	– Anweisung zur Bestimmung der USDDN Platzierungen.....	24

1. Allgemeine Regeln

Das USDDN Steering Committee ist ein Sanktionierungskörper für alle Events, die der USDDN Weltmeisterschaftsserie angeschlossen sind. Jedoch haben Klubs/Veranstalter die Möglichkeit lokale Events nach USDDN Regeln zu veranstalten. Diese Events erfordern keine Vorabgenehmigung durch das USDDN Steering Committee. Veranstalter müssen bekannt geben, dass die Regeln geistiges Eigentum des USDDN Steering Committee sind.

Sobald der Lenkungsausschuss einem Veranstalter genehmigt ein World Qualifier Event durchzuführen, kann es für das betreffende Jahr nicht vom Steering Committee widerrufen werden. Allerdings ist der Meisterschaft Serienkoordinator und andere Mitglieder des Steering Committee in der Lage, Bedenken und/oder Beschwerden darüber wie ein WM Qualifikationsturnier organisiert wird an das Steering Committee weiter zu leiten. Da die Genehmigung ein WM Qualifikationsturnier auszurichten auf einer Jahr-zu-Jahr Basis vergeben wird, sollten Veranstalter sich dessen bewusst sein, dass die Weise wie das Event in diesem Jahr organisiert wird zur Bewertung dessen beiträgt, ob der Veranstalter in nachfolgenden Jahren dazu befähigt wird WM Qualifier zu veranstalten.

Veranstalter der USDDN Weltmeisterschafts Serie können nicht-qualifizierende Klassen für Teilnehmer/Teams anbieten, welche noch nicht für eine Teilnahme auf Weltniveau bereit sind (z.B. Junior, Anfänger, Fortgeschrittene Startklassen). Der Veranstalter kann die Regeln zur Teilnahme in diesen Startklassen festlegen (Alters Minima, Teilnehmer Erfahrung etc.), wenn diese Regeln den Teilnehmern klar mitgeteilt werden.

Alle WM Qualifier sind "Offene" Veranstaltungen, so dass seine Teilnahmeberechtigung nicht durch die geographische Position bestimmt wird. Folglich muss jedem Teilnehmer erlaubt werden, jedes Qualifikationsturnier zu besuchen und daran teil zu nehmen.

Das Steering Committee, welches die USDDN World Championships koordiniert behält sich das Recht vor, die Teilnahme Erlaubnis in Verbindung mit den Alters Teilnahmebedingungen und bei mehrfach Starts etc. zu beschränken. Veranstalter müssen sich dazu verpflichten, diese Regeln für alle USDDN WM Qualifikations Bereiche durchzusetzen. Diese Beschränkungen werden Teilnehmern und Veranstaltern vor der Wettkampfsaison übermittelt.

USDDN Wettbewerb Offizielle behalten sich das Recht vor, Format, Wettbewerbsregeln, Zeiteinteilungen wegen ungeahntem Wetter, Katastrophensituationen oder einer extrem hohen Teilnehmerzahl etc. nach eigenem Ermessen zu ändern, wenn es für ein erfolgreiches, sicheres Event erforderlich ist. Für den Fall das ein "cut" (Schnitt) durchgeführt wird, sind folgende Regeln zu beachten:

- In Freestyle Klassen kann ein "cut" nur auf der Basis der Resultate der ersten Freestyle Runde und der Toss & Fetch Runde durchgeführt werden.
- Event Veranstalter sind dazu verpflichtet Teilnehmern die Durchführung eines "cuts" klar mit zu teilen.

Spieler dürfen keine Requisiten jeglicher Art in ihren Freestyle und Toss & Fetch Runden verwenden (z.B. Bäder, Stangen, Reifen etc.). Spieler können mehr als einen Hund in jedem Qualifikationsturnier melden.

Ein Team besteht aus einem Hund und einem Spieler. Nur einem Team darf während des Wettbewerbs zur Zeit der Vorführung beteiligt sein.

Nur das teilnehmende Team und Turnier Offizielle sind während des Wettbewerbs auf dem Spielfeld erlaubt.

Alle Würfe, welche die Hand des Spielers verlassen, bevor die Zeit abläuft werden zu der Gesamtpunktzahl des Teams gewertet, obwohl der tatsächliche Fang erst nach Zeitablauf durchgeführt wurde.

1.1. Altersgrenzen

Um an einem USDDN Super Open Freestyle Qualifier teil zu nehmen, müssen Hunde mindestens 18 Monate alt sein. (Beginn ihres 18. Lebensmonats), am Qualifikationsturnier.

- Ein Hund muss den 18. Lebensmonat in dem Monat erreicht haben, in dem das Qualifier stattfindet. (Beispiel: Ist der Geburtstag des Hundes der 20. Mai, kann der Hund ab dem 1. Mai teilnehmen.)

Um an einem USDDN Super Pro Toss & Fetch Qualifier teil zu nehmen, müssen Hunde mindestens 12 Monate alt sein. (Beginn ihres 12. Lebensmonats) am Qualifikationsturnier.

- Ein Hund muss den 12. Lebensmonat in dem Monat erreicht haben, in dem das Qualifier stattfindet. (Beispiel: Ist der Geburtstag des Hundes der 20. Mai, kann der Hund ab dem 1. Mai teilnehmen.)

Ist das Alter eines Hundes nicht genau bekannt, richtet man sich nach der Schätzung des Tierarztes des Hundes. Es gibt kein maximales Alter für Hunde.

Spieler jedes Alters können teil nehmen. Hinweis: Jeder Verweis auf eine Junior-Handler Klasse im Wettbewerb ist offen für Spieler bis 12 Jahre oder jünger am 1. Januar des Wettbewerb Jahres.

1.2. Gastgeber einer Veranstaltung

Gastgeber von Veranstaltungen sind verpflichtet die oben aufgeführten Arten von Einschränkungen geltend zu machen, es ist ihnen untersagt zusätzlicher Regeln geltend zu machen, welche die Fähigkeiten der Teilnehmer, Hunde oder Teams darin einschränken potentiell an Qualifikationsturnier teil zu nehmen. Insbesondere werden Veranstalter keinesfalls im Stande sein, potentielle Teilnehmer wegen einem Clubmitgliedschaftsstatus oder einer politischer Verbindung vom Sport auszuschließen. Außerdem sind Veranstalter nicht im Stande irgendwelche speziellen Eignungskriterien oder andere diskriminierende Regeln für eine Untergruppe der disc dog Gemeinschaft anzuwenden, es sei denn, es ist gesetzlich erforderlich.

- Zum Beispiel: Einige Länder haben das Ausstellen von Hunden mit kupierten Ohren, oder kupierten Ruten verboten, daher wäre es für einen Veranstalter in diesem Land erlaubt die Teilnahme entsprechend einzuschränken.

Wo durch lokale Verordnungen erforderlich, müssen für alle teilnehmenden Hunde den Beweis einer gültigen Tollwutimpfung vorgelegt werden. Parvovirose und Zwingerhusten Impfungen werden für alle teilnehmenden Hunde sehr empfohlen.

Veranstalter sind verpflichtet, alle relevanten gesetzgebenden Vorschriften zum Verbot von diskriminierendem Verhalten gegenüber Personen auf der Basis von Kriterien wie Geschlecht einer Person und religiösen Überzeugungen zu erfüllen. Wird der reibungslose Ablauf eines Turniers nicht gewährleistet, sind Vertreter des Steering Committee nicht zur Anwesenheitspflicht oder freiwilliger Hilfe

bei Qualifikationsturnieren verpflichtet. Entscheiden sich Mitglieder des Steering Committee dazu einem Qualifier beizuwohnen, sind Veranstalter des Qualifier nicht dazu verpflichtet für die Reiskosten für jedes einzelne Mitglied des Steering Committee auf zu kommen.

Wenn Veranstalter den Teilnehmern bei der Turnierregistrierung ein T-Shirt zur Verfügung stellen, behalten sie sich das Recht vor zu verlangen, dass Teilnehmer diese T-Shirts unverändert mit sichtbarem Logo während ihren Vorführungen tragen.

Veranstalter sollten Teilnehmer vor der Veranstaltung deutlich über Standortanforderungen (z.B. Parkeintrittsgebühren) und andere Wettbewerbsanforderungen (Z.B. die Möglichkeit von MP3 Player oder ausschließlich CDs) informieren.

1.2.1. Finanzielle Fragen

Veranstalter können keine Eintrittsgebühr von Zuschauern verlangen, welche ein WM Qualifier besuchen möchten. Wenn jedoch ein WM Qualifier Teil eines anderen Festes oder einer Ausstellung ist, kann es erforderlich sein Eintritt für die Erlaubnis zum Zugang des Festes oder der Ausstellung zu zahlen, um dem WM Qualifier beizuwohnen. Veranstalter können jedoch nicht darauf bestehen, dass Zuschauer eine zusätzliche Gebühr zahlen, um spezifisch das WM Qualifier zu sehen.

Bei der Veranstaltung eines WM Qualifier behalten die Veranstalter sämtliche Erträge und sind für die Zahlung aller Kosten in Verbindung und im Zusammenhang mit der Organisation der Veranstaltung verantwortlich. Veranstalter sind berechtigt zu entscheiden entstandene Überschüsse durch die Organisation eines WM Events zu behalten, oder zu verteilen.

Jeder Veranstalter hat uneingeschränkt die Möglichkeit sich Sponsoren für WM Qualifier zu sichern, vorausgesetzt dass sie die Sponsoren nicht fördern, oder ihnen erlauben das Ereignis in einem Weg zu fördern, der festsetzt, oder andeutet, dass ein Sponsor Namensrechte, oder jede Form des Eigentumsrechts der USDDN Weltmeisterschafts Serie besitzt.

Veranstaltern steht die Höhe der Startgebühr frei, welche sie von Teilnehmern für ein WM Qualifier verlangen. Kein Teil der eingenommenen Gebühren sind an das Steering Committee welches die USDDN Weltmeisterschaft koordiniert zu zahlen.

Veranstalter müssen keine Gebühr als Gegenleistung an das Steering Committee zahlen, dafür dass ihr Event Teil der WM Serie ist.

1.2.2. Richter

Nur Richter, die geschult und zertifiziert sind Events nach den US Disc Dog Richter Kriterien zu richten können eingeladen werden ein Event der WM Serie zu richten. Folgende Richter Positionen müssen von Veranstaltern besetzt werden:

- Freestyle Richter: Haupt-/Team Richter, Spieler Richter, Hunde Richter, Ausführungsrichter
- Toss & Fetch (Super Open Freestyle Division): Haupt-/Team Richter, Entfernungsrichter, Grundlinienrichter.
- Super Pro Toss & Fetch: Hauptrichter, Entfernungsrichter, Bonuszonenrichter and Grundlinienrichter.

Die Wertungen und Entscheidungen dieser Richter sind endgültig und können weder vom Veranstalter, noch vom Steering Committee überstimmt werden.

Veranstalter sind auch verpflichtet einen offiziell zuständigen Zeitnehmer zu benennen, welcher für die Zeitnahme verantwortlich ist und Entscheidungen bei Zeitproblemen während des Wettbewerbs treffen kann.

1.2.3. Hund und Halter Sicherheit und Komfort

Wenn ein WM Qualifier in der Nacht, oder unter schlechten Lichtbedingungen gehalten wird, muss eine entsprechende Beleuchtung vorhanden sein, so dass Teilnehmer und Hunde die Scheiben deutlich sehen können.

Veranstalter müssen in unmittelbarer Nähe des Spielfelds Schatten für Teilnehmer und Ihre Hunde zur Verfügung stellen, oder ihnen ermöglichen temporäre Beschattungen zu errichten.

Teilnehmern von WM Qualifikations Turnieren muss vor Turnierbeginn die Möglichkeit gegeben werden, sich auf dem auf dem Spielfeld (ohne Hund) aufzuwärmen.

Die Zeit wird für alle unvorhergesehenen Ablenkungen oder Unterbrechungen auf dem Spielfeld angehalten, welche den Teilnehmer und Hund direkt oder indirekt gefährden, oder das Team an einer fairen Teilnahme hindern. Die Entscheidung die Runde eines Teams zu stoppen eine Runde zu stoppen liegt im Ermessen der Turnier Offiziellen:

Wenn eine Unterbrechung während des Wettbewerbs erfolgt, welche außerhalb der Kontrolle des Teilnehmers ist (z.B. ein anderer Hund auf dem Feld) wird die Zeit schnellst möglichst auf Anweisung eines Feldrichters angehalten.

Die Störung wird beseitigt, (Spielfeld geräumt, beleidigende Störung bestraft) und der Teilnehmer hat die Möglichkeit mit dem Rest der Runde fortzusetzen. Die Zeit startet unmittelbar dort, wo sie angehalten wurde, der Hund kann überall auf dem Feld wieder starten.

Zusätzlich kann dem Teilnehmer die Möglichkeit gegeben werden die Runde neu zu starten, jedoch nur mit der Unterstützung der Mehrheit der Richter, um Unterbrechungen zu verhindern, welche nach Meinung der Richter absichtlich verursacht wurden um einen Neustart zu ermöglichen.

Hat die Unterbrechung früh in der Runde stattgefunden, kann der Teilnehmer wählen die neue Runde sofort zu starten. Ist die Unterbrechung in der zweiten Hälfte der Runde vorgekommen, kann der Teilnehmer wählen am Ende der Startreihenfolge neu zu starten, nachdem der Hund eine Pause hatte.

1.2.4. Feld Anforderungen

Das Turnierfeld muss eben und frei von Hindernissen sein. Deutlich sichtbare, hundesichere Barrieren oder Hindernisse wie Plastikkegel, Fahnen oder Umzäunungen müssen das Spielfeld umgeben, um Zuschauer von vorsätzlichen oder zufälligen Eingriffen auf das Spielfeld ab zu halten.

Das Spielfeld muss nicht völlig eingeschlossen werden, so dass es Hunde einschränkt Scheiben wieder zu bekommen, welche über die Barriere außerhalb des Spielfelds geworfen wurden.

Es wird erwartet, dass WM Qualifikations Turniere in der Regel auf einem hochwertigen Rasen durchgeführt werden, es dürfen keine Löcher oder Furchen auf dem Feld sein, welche ein Sicherheitsrisiko für Teilnehmer und ihre Hunde darstellen könnte. Alternativ können Qualifier auf einem hochwertigen Kunstrasen mit ausreichender Polsterung stattfinden, so dass die Sicherheit der Spieler und Hunde nicht beeinträchtigt wird. Darüber hinaus darf der Kunstrasen keine glatte Oberfläche haben und muss sicher befestigt sein, so dass keine Lücken oder Klappen zwischen den Rasenrollen gibt, welche jedes Team Mitglied potentiell zu Fall bringen könnte.

1.2.4.1. Feldgröße

Die minimale Spielfeldgröße ist 30 x 50 Yards (27,432m x 45,720m). Die maximale Spielfeldgröße ist 30 x 60 Yards (27,432m x 54,864m). Zusätzlich muss es einen mindestens 5 Yards (4,5720m) breiten Auslauf auf jeder Seite geben.

1.3. Verantwortung der Spieler

Vor dem Wettbewerb müssen Spieler das Anmeldeformular zum Wettbewerb lesen und ohne Änderung unterschreiben, welches eine Haftungserklärung und eine Werbemitteilung enthält.

Hunde müssen zu jeder Zeit an der Leine gehalten werden, es sei denn sie starten, oder werden trainiert/aufgewärmt.

Spieler müssen Hunde an der Leine zum Startbereich am Spielfeld führen wenn sie aufgerufen werden. Hunde müssen sofort nach der Turnierteilnahme wieder angeleint werden. Trainierende Teams müssen außerhalb des Wettbewerbsbereiches und der Zuschauer sein, so dass teilnehmende Teams nicht abgelenkt werden.

Spieler sind für die Sicherheit und das Wohlergehen ihrer Hunde bei USDDN Wettbewerben verantwortlich. Von Spielern und/oder Eigentümern oder deren Vertretern wird erwartet ihre Hunde zu beaufsichtigen und jederzeit Kontrolle über die Hunde zu haben.

1.4. Scheiben

Das USDDN Steering Committee hat Scheiben von sieben Scheiben Herstellern für die Wettbewerb Serie zugelassen, dies sind:

- Wham-O, Inc.
- Discovering the World (DTW)
- The Innova Hero Discs
- Hyperflite, Inc.
- DogStar
- Mamadisc
- J-disc

Für eine vollständige Liste der zugelassenen Scheiben lesen sie bitte die Liste der zugelassenen USDDN Scheiben (siehe Anlage 1).

Hunde aller Größen wird erlaubt jede der genehmigten Scheiben der Liste zu verwenden (siehe Anlage 1).

Teams können bis zu einem Maximum von zehn (10) Scheiben in einer Freestyle Runde und eine (1) Scheibe für eine Toss & Fetch Runde verwenden.

Spieler können Scheiben mit verschiedenem Gewicht oder verschiedenen Größen innerhalb derselben Runde **nicht mischen**.

1.5. Folgen von Fehlverhalten

Unbändiges Verhalten, Beleidigungen, oder anderes unangemessenes oder unsportliches Verhalten, ob gegen Turnier Offizielle gerichtet oder nicht, kann dazu führen, dass Teilnehmer vom diesem Wettbewerb oder weiteren Wettbewerben ausgeschlossen werden.

Verpflichtende Disqualifikation wird in folgenden Fällen vorkommen, ist jedoch nicht auf diese beschränkt:

- *Missbrauch eines Tieres durch den Spieler*
- *Hündinnen in jeder Phase der Hitze*
- *Gefährdung der Hunde*
- *aggressives Hundeverhalten*
- *aggressives Verhalten von Spielern*

1.6 Beschwerden

Nur Beschwerden bezüglich der Verletzung von technischen Parameters, wie z.B. nichterfüllen der Mindeststandart und die nicht den Anforderungen an USDDN Events entsprechen(das Dokument verfügbar unter www.usddn.com) und ähnlichem.

Richter haben absolute Diskretion für die Bestimmung der Wertungen, ihre Entscheidungen werden nicht Gegenstand einer Beschwerde oder Überprüfung sein. Es werden keine mit Wertungen verbundenen Beschwerden akzeptiert. Wertungen und Entscheidungen der Richter sind endgültig und können weder von Veranstaltern noch vom Steering Committee überstimmt werden. Keine Wertung, unabhängig ob T&F, Execution-, Hunde-, Spieler- oder Teamwertung – werden neu berechnet oder geändert, nachdem der Richter entschieden hat.

Die einzige Frage, die von Turnierrichtern vor Ort während der Veranstaltung überprüft werden kann, ist, wenn ein Richter einen Zeitfehler gemacht hat und der Teilnehmer die zugeteilte Zeit nicht erhalten hat.

1.7 Qualifikationsregeln

Das USDDN SC lädt die neuen Top4 Teams von jedem Qualifier auf der ganzen Welt in den zwei getrennten Disziplinen

- Super Open Freestyle & Super-Pro Toss & Fetch ein.
- Bei jedem Qualifier werden 3 alternativ Team identifiziert, welche in dem Fall zur WM eingeladen werden können, wenn ein Qualifiziertes Team nicht teil nehmen kann.

Beachte Anhang 6 für Anweisungen wie USDDN Platzierungen ermittelt werden.

Ein Spieler kann versuchen sich mit so vielen Hunden zu qualifizieren wie er möchte, aber er kann nur mit einem Hund pro Disziplin an der WM teil nehmen.

Ähnlich können mehrere Spieler versuchen sich mit demselben Hund zu qualifizieren, aber ein Hund kann nur mit einem Spieler pro Disziplin teil nehmen.

Ein Spieler, der sich mit mehreren Hunden für die WM qualifiziert, muss sich beim Players Meeting am Tag der Veranstaltung entscheiden mit welchem Hund er an der WM teilnehmen möchte.

2. Richter Verpflichtung und Verantwortung

Im Allgemeinen:

- USDDN Richter sind USDDN Vertreter auf Wettbewerben und sollen sich als solche verhalten.
- Richter garantieren, dass der Wettbewerb in Übereinstimmung mit den USDDN Regeln gehalten wird. Sie sollten immer sicherstellen, dass das Spielfeld geeignet, sicher und den USDDN Voraussetzungen entspricht. Sind die Voraussetzungen nicht erfüllt, haben sie die Befugnis den Wettbewerb einzustellen, bis das Problem gelöst ist.
- Richter machen ihre Arbeit ohne Vorurteile. Beim richten sollen die Richter sich voll und ganz auf ihr jeweiliges Element oder die Disziplin konzentrieren. Es ist nicht hinnehmbar, dass Richter sich mit einer anderen Tätigkeit beschäftigen, welche die Bewertungen stören kann.
- Jeder Richter gibt nur Wertungen für sein jeweiliges Element. Es ist unangebracht für einen Richter Wertungen anderer Richter zu ändern.
- Richter haben das Recht sofort und ohne Vorwarnung Teams zu disqualifizieren, welche gegen den Verhaltenskodex, oder jede andere auf passendes Verhalten bezogene Regel verstoßen.

Hauptrichter:

- Der Hauptrichter verwaltet das Richtertreffen. Für den Hauptrichter ist es wichtig sicherzustellen, dass alle anderen Richter und Richter Assistenten mit ihrer Aufgabe auf dem Spielfeld während des Turniers vertraut.
- Der Hauptrichter ist für die Richtigkeit der Ergebnisse verantwortlich. Der Organisator muss dem Hauptrichter ermöglichen Wertungen und Ergebnisse zu überprüfen und falls notwendig mit den original Ergebnisbogen „Scoresheet“ zu vergleichen wenn er danach gefragt wird.

3. Toss & Fetch Regeln

Teams die an Toss & Fetch Formaten teilnehmen haben für die Teilnahme **90 Sekunden** Zeit. Während dieser vorgegebenen Zeit ist dem Team eine **unbegrenzte Anzahl an Versuchen** mit einer einzigen Scheibe erlaubt, jedoch nur die **BESTEN FÜNF(5)** Würfe zählen für das Team Ergebnis. USDDN ermutigt Teilnehmer dazu, sich auf eine gute Technik für jeden Wurf zu konzentrieren (da nur die Besten 5 werden gewertet werden). Kleine Hunde, große Hunde, schnelle Hunde, alle Rassen haben das gleiche Spielfeld. Dieses USDDN Toss & Fetch Format ist ein Format, bei dem Hunde jeder Größe, Form und Rasse die Möglichkeit hat ein perfektes Ergebnis zu erzielen.

Probewürfe müssen nicht gestattet werden bevor der Teilnehmer startet. Das Team muss hinter der Abwurflinie (Foul Linie) sein, bevor die Zeit beginnt. **Die Zeit beginnt in dem Augenblick, in dem der Hund die Startlinie überquert.** Ein Spieler kann sich frei auf dem Spielfeld bewegen nachdem die Scheibe geworfen wurde, aber **muss vor jedem Wurf hinter die gleiche Abwurflinie zurück.** Es ist nicht möglich die Abwurflinie zu wechseln wenn die Zeit läuft.

Hat die Scheibe die Hand des Werfers verlassen, bevor die Zeit endet, wird der Wurf gezählt wenn er gefangen wird. Der Hund muss nur beim ersten Wurf hinter der Abwurflinie sein.

Ein Fußfehler „**Foot Fault**“ liegt vor, wenn der Teilnehmer **während des Wurfes auf oder über die Abwurflinie tritt.** Ein Wurf wird nicht gewertet (und als Fußfehler bezeichnet) wenn der Werfer **auf oder über** die Abwurflinie tritt, während die Scheibe die Hand verlässt. Liegt ein Fußfehler vor, wird der Fang „Catch“ **nicht** im Endergebnis gewertet. Ein solcher Wurf wird als **“FF”** im Wertungsbogen „Scoresheet“ eingetragen.

3.1 Scheiben

Teams dürfen nur eine (1) Scheibe in der Toss & Fetch Runde benutzen.

Spieler können nicht Scheiben verschiedener Gewichtsklassen oder verschiedener Größen mischen. Wird ein Teilnehmer gefunden, der verschiedene Größen oder Gewichtsklassen der Scheiben in einer Runde gemischt hat, gibt es in Toss & Fetch Formaten einen (1) Punkt Abzug pro Wurf. Allerdings kann die Anwendung dieser Regel nicht zu einem Ergebnis unter null führen.

Hinweis: Strafpunkte für das „Mischen von Scheiben“ sind unabhängig von Strafpunkten für die „Gefährdung von Hunde“.

3.1.1 Scheiben Austausch

Teilnehmern ist es erlaubt, während der Runde Scheiben auszutauschen, um sicherzustellen, dass kein Spieler Scheiben mit gebrochenem Rand, Rissen oder anderen Schäden benutzt, welchen den Flug wesentlich verschlechtern, oder potentiell den Hund gefährden könnten. **Zu jeder Zeit** während der 90 Sekunden kann der Spieler den Linienrichter darüber informieren, das er die Scheibe tauschen möchte, solange es vorab geplant wurde und eine Scheibe von gleichem Gewicht und gleicher Größe vor dem Start beim Linienrichter abgegeben wurde.

Spielern steht es frei, ob und wann ein Scheibentausch durchgeführt wird. Die Scheibe muss nicht beschädigt sein und es ist erlaubt die Scheibe so oft zu tauschen wie man möchte, aber während dem Tausch wird **die Zeit nicht angehalten.** Zur Durchführung dieser Möglichkeit muss **der Spieler zum Linienrichter gehen und ihm die benutzte Scheibe übergeben** bevor er von ihm die neue Scheibe erhält. Dem Linienrichter ist es nicht erlaubt die neue Scheibe zum Spieler zu bringen, oder sie ihm zu zuwerfen.

3.2 Count Down

Der „Count Down“ ist für alle Klassen und Formate im Toss & Fetch gleich und etwas anders wie der „Count Down“ im Freestyle.

Die Verbleibende Zeit wird auf diese Weise bekannt gegeben:

- **60 Sekunden, 30 Sekunden, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 und Time (Zeit).**

Hinweis: Mit Ausnahme der angekündigten Zeit sollte der Zeitnehmer sich ruhig verhalten.

3.3 Toss & Fetch Feld (siehe Skizzen unten)

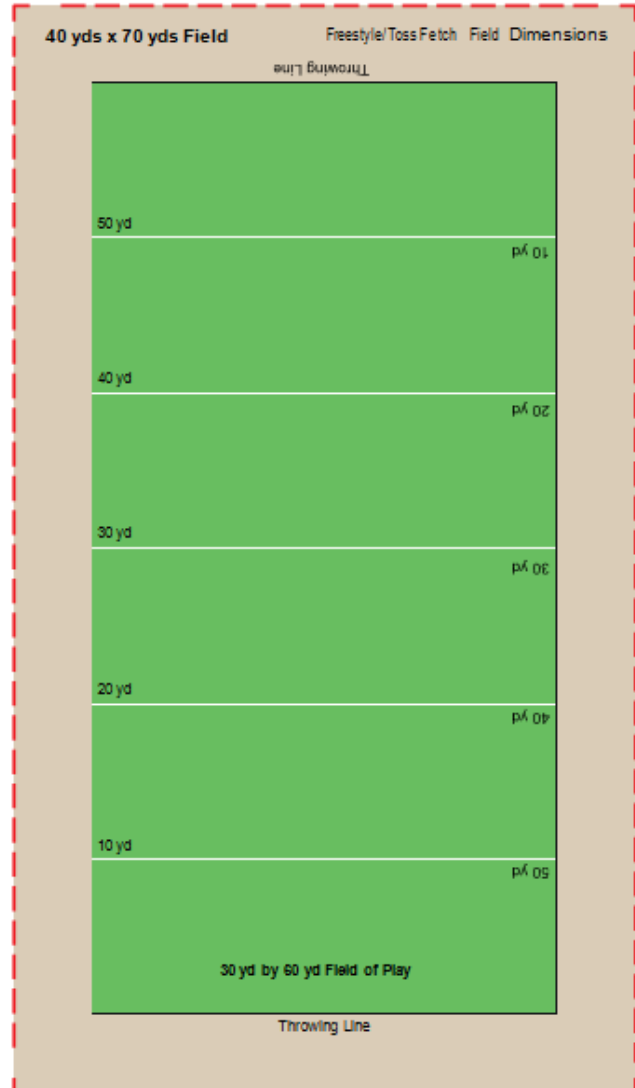
Die mindestens Spielfeldgröße ist 30 Yards x 50 Yards (27,432m x 45,72m). Die maximale Spielfeldgröße ist 30 Yards x 60 Yards (27,43m x 54,84m). Zusätzlich muss es einen mindestens 5 Yards (4,57m) breiten Auslauf auf jeder Seite geben. Das Feld ist mit horizontalen Linien mit 10 Yards (9,1440m) Abstand voneinander unterteilt.

Ein Team kann von beiden Seiten des Spielfelds starten. Die Entscheidung muss getroffen werden, bevor die Runde des Teams beginnt.

Minimum Feldgröße



Maximum Feldgröße



3.4 Wertung

Fängt ein Hund eine Scheibe, wird dort gewertet, wo der Hund mit seiner hintersten Pfote landet (die Pfote, die am nächsten zur Abwurflinie ist). Punkte werden bei der 10 Yards, 20 Yards, 30 Yards and 40 Yards Linie mit 1 Punkt bei 10 Yards, 2 Punkte bei 20 Yards, 3 Punkte bei 30 Yards, und 4 Punkte bei der 40 Yards Linie vergeben und ggf. einem ½ extra Punkt vergeben, wenn alle vier (4) Pfoten beim „Catch“ in der Luft sind in jeder 10 – 40 Yards Zone.

Jeder Wertungszone beginnt auf der Linie und endet mit dem Anfang der nächsten Linie. Landet ein Hund auf einer der 10-40 Yards Linien mit der hintersten Pfote, dann ist **auf der Linie die nächste Zone**.

Hat ein Hund während des Fangens irgendeine Pfote auf dem Boden, wird als Catch am Boden (down catch) gewertet. Ein Fang in der Luft wird gewertet, wenn Hunde deutlich den Lauf unterbrechen oder in einer offensichtlichen Sprungbewegung mit allen vier Pfoten in der Luft ist (einer Schrittpause – Wechselsprung).

Es muss sichtbar Luft zwischen dem Hund und dem Boden sein. Ist es fraglich, ob in der Luft oder am Boden gefangen wurde, wird Boden gewertet.

Es gibt Seitenaus Linien und ein Fang muss innerhalb der rechten und linken Seitenlinien erfolgen. Ein Hund muss beim Fang lediglich mit einer Pfote AUF oder IN den Seitenlinien landen, damit der Fang gewertet wird. Außerhalb ist definiert, wenn der Hund eine Scheibe gefangen hat und **mit allen vier Pfoten AUSSERHALB** der rechten oder linken Seitenlinien landet. Solch ein Catch wird im Scoresheet als "OB" eingetragen

3.4.1 Spielfeldverschmutzung

Löst der Hund sich während der vorgegebenen Zeit **auf oder neben dem Spielfeld**, wird die Zeit sofort angehalten und nicht wieder gestartet. Spieler müssen Hinterlassenschaften der Hunde sofort entfernen.

Teams werden für die Störung nicht disqualifiziert, doch zusätzlich zum Verlust der verbleibenden Zeit, werden so viel **Punkte von Team Ergebnis abgezogen**, wie das Team Würfe vor der Unterbrechung hatte. Allerdings kann die Anwendung dieser Regel nicht zu einem Ergebnis unter null führen.

Hinweis: Strafpunkte für das Verunreinigen des Spielfelds sind unabhängig von Strafpunkten der Gefahr für Hunde.

3.5 Toss & Fetch Richter Crew

Der **Haupt (super-Pro) Toss & Fetch Richter** ist der Wertungsrichter, gemäß dem USDDN Richter Zertifikations Programm (siehe Anlage 4), muss er, sowie aller anderen Linienrichter mindestens das Richter Level 1 besitzen. Der Hauptrichter hat **den Vorsitz und volle Entscheidungsbefugnis** über Angaben in den (Super-Pro) Toss & Fetch Disziplinen.

Die Linienrichter und alle weiteren Helfer oder Teilnehmer geben **keine** verbalen oder körperlichen Angaben, es sei denn, sie werden ausdrücklich vom Hauptrichter erlaubt. Der Linienrichter gibt nur **sichtbare Handsignale, oder verbale Angaben, wenn er vom Hauptrichter dazu aufgefordert wird**. Der Linienrichter ist einer der wichtigsten Mitglieder des (Super-Pro) Toss & Fetch Richter Teams, da er die Aufmerksamkeit auf das Feld legen muss und somit das zweite Paar Augen und Ohren für den Hauptrichter darstellt.

Der Hauptrichter hat absolute Diskretion bei der Bestimmung der Wertungen, seine Entscheidungen werden nicht Gegenstand einer Beschwerde oder Überprüfung sein.

3.6 Tie Breaker

Alle Teilnehmer mit Punktegleichstand im Endergebnis treten mit einem **K.o. Wurf** pro Team gegeneinander an, das Team mit der höchsten Punktzahl bei diesem Wurf gewinnt. Bei einem erneuten Punktegleichstand wird die K.o. Runde fortgesetzt. Die K.o. werden so lange fortgesetzt, bis ein Sieger mit der höchsten individuellen Punktzahl in den K.o. Runden ermittelt wurde.

Durch einen Münz- oder Scheibenwurf wird ermittelt welches Team den ersten oder zweiten Wurf macht.

3.7 Super-Pro Toss & Fetch Format

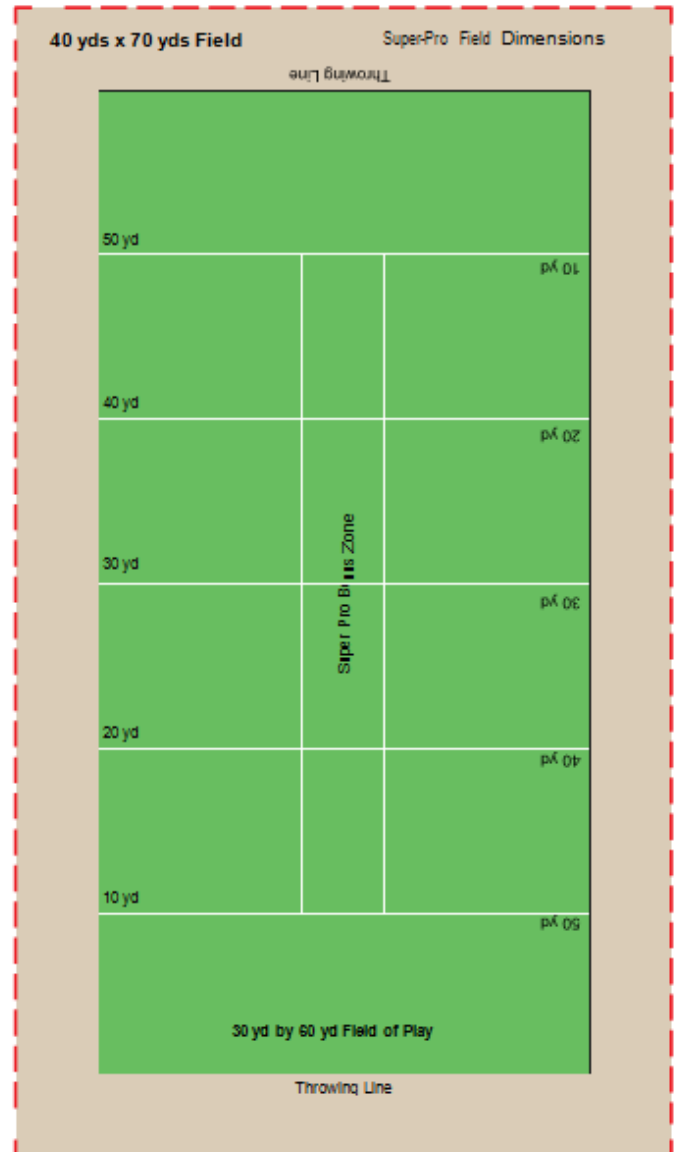
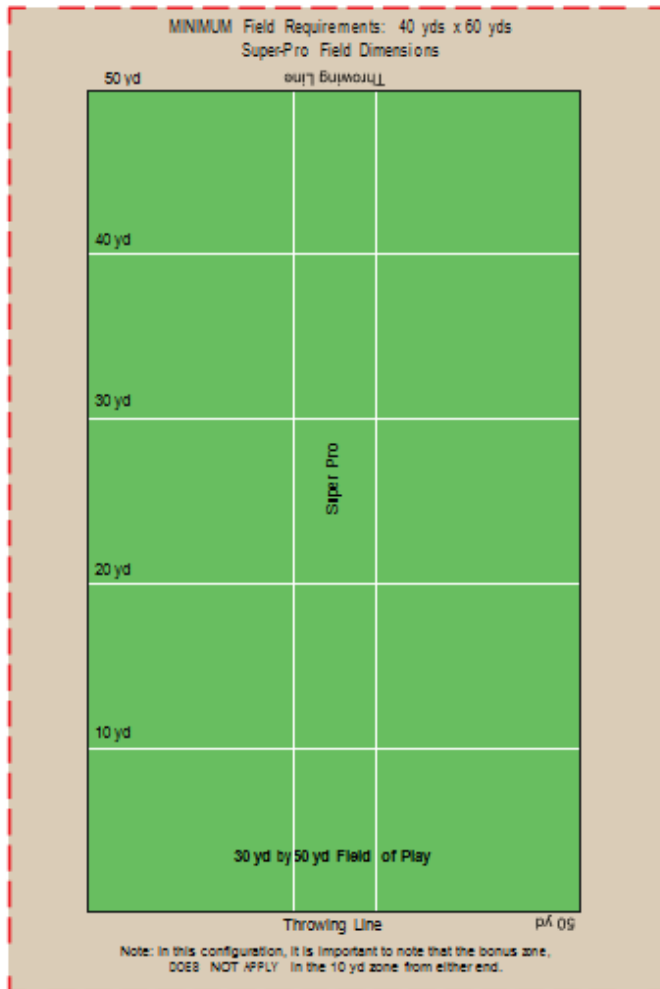
Alle angewendeten Regeln für Toss & Fetch gelten auch für Super-Pro Toss & Fetch, jedoch gibt es noch weitere:

3.7.1 Super-Pro Toss & Fetch Feld (siehe Skizzen unten)

Neben den allgemeinen Toss & Fetch Feldanforderungen gibt es im Super-Pro Toss & Fetch eine 5 Yards (4,57m) breite **Challenge Zone (Bonus Zone)**, welche in der Mitte des Spielfeldes von der 10 Yards Linie zur 50 Yards Linie verläuft.

Minimum Feldgröße

Maximum Feldgröße



3.7.2 Wertung

Fängt ein Hund eine Scheibe und landet mit irgendeiner Pfote in der Challenge Zone (Bonus Zone) erhält das Team einen halben $\frac{1}{2}$ Zusatzpunkt.

Das maximale Ergebnis pro Catch sind 5 Punkte (in der Luft gefangen, in der Bonus Zone zwischen 40 & 50 Yards) und somit ist das maximal erreichbare Ergebnis für die 5 besten Würfe 25 Punkte in jeder Runde.

3.7.3 Super-Pro T&F Richter Team

Zusätzlich zu allen Toss & Fetch Richtern, welche im Abschnitt Toss & Fetch Richter Crew angegeben sind, gibt es einen Bonuszonenrichter

4. Freestyle Regeln

World Division (Qualifier) Freestyle wird eine maximal Zeit von 120 Sekunden erlaubt. **Die Zeitnahme beginnt**, wenn der Spieler entweder **eine Scheibe wirft, oder in der Luft platziert** und der Hund eine Bewegung macht, welche als Versuch die Scheibe zu apportieren in Betracht gezogen werden kann. Die Wertung beginnt wenn die Musik startet. Es sind keine Probewürfe erlaubt.

Teilnehmer sind aufgefordert ihre eigene Musik zu der sie spielen möchten auf CD (mit markierter Auswahlnummer) mit zu bringen. CDs müssen mit dem Spielernamen beschriftet und in einer unzerbrechlichen Hülle abgegeben werden.

Wenn während eines Wettbewerbs zwei Runden Freestyle gespielt werden, wird jede Freestyle Runde mit 1,5 multipliziert, um ein Endergebnis aus 85% Freestyle und 15% Toss & Fetch zu erhalten

Wird während eines Wettbewerbs nur eine Runde Freestyle gespielt, wird die Freestyle Runde mit 3 multipliziert, um ein Endergebnis aus 85% Freestyle und 15% Toss & Fetch zu erhalten.

4.1 Scheiben

Teams können bis zu maximal zehn (10) Scheiben während einer Freestyle Runde benutzen. Nimmt ein Spieler mehr als 10 Scheiben mit auf das Spielfeld und es ist nicht aufgefallen bevor der Spieler beginnt, bekommt das Team einen (1) Strafpunkt pro zusätzlicher Scheibe vor jedem Multiplikator oder Total Ergebnis.

Spieler können nicht Scheiben verschiedener Gewichtsklassen oder verschiedener Größen in einer Runde mischen. Wird ein Teilnehmer gefunden, der verschiedene Größen oder Gewichtsklassen der Scheiben in einer Runde gemischt hat, gibt es im Freestyle fünf (5) Punkte Abzug vor dem Multiplikator.

4.2 Count Down

Es gibt einen kleinen Unterschied im Countdown für Freestyle, 10 Sekunden werden bekannt gegeben und dann Zeit. Bekannt gegebene Zeiten sind:

- 60 Sekunden, 30 Sekunden, 10 Sekunden und Zeit „Time“.

4.3 Freestyle Feld

Die mindestens Spielfeldgröße ist 30 Yards x 50 Yards (27,432m x 45,72m). Die maximale Spielfeldgröße ist 30 Yards x 60 Yards (27,43m x 54,84m). Zusätzlich muss es einen mindestens 5 Yards (4,57m) breiten Auslauf auf jeder Seite geben. Das Auslauf Feld kann bei Bedarf angepasst werden.

4.4 Freestyle Richter Crew

Die Richter Crew für jede USDDN Freestyle Division besteht bei Wettbewerben aus vier Personen, jeder der vier Bewertungskategorien wird eine Person zugeordnet.

- Hund
- Spieler
- Team
- Ausführung

Der **Hauptrichter Freestyle** „Head Judge“ (Chef) ist der Team Element Richter. Der Hauptrichter hat den Vorsitz und volle Entscheidungsbefugnis über Angaben auf den jeweiligen Feldern und ihren Divisionen.

Gemäß dem USDDN Richter Zertifikations Programm (siehe Anlage 4), muss der Hauptrichter mindestens **Richter Level III** besitzen. Alle anderen Freestyle Richter müssen mindestens Richter **Level II** besitzen. Der einzige Richter, der nicht qualifiziert sein muss, ist der Ausführungsrichter, jedoch wird empfohlen, dass der Ausführungsrichter auch ein zertifizierter Richter sein sollte.

4.5 Wertung

Innovation wird in jedem verschiedenen Bewertungselement bewertet. Jeder Richter ermittelt eine Bewertung aus maximal 10 Punkten mit 2 Nachkommastellen, so dass die maximal mögliche Gesamtwertung für ein Team 40 Punkte sind.

- Der Hunde Richter vergibt bis zu 2,50 Punkte für jedes der vier Hunde Elemente. Die Gesamt Hundebewertung ist die Summe aller vier Elemente.
- The Spieler Richter vergibt bis zu 2.50 Punkte für jedes der vier Spieler Elemente. Die Gesamt Spielerbewertung ist die Summe der vier Spieler Elemente.
- Der Team Richter vergibt bis zu 2.50 Punkte für jedes der sieben (7) Team Elemente. Die Gesamt Teambewertung ist nur die Summer der besten vier (4) Team Elemente.
- Der Ausführungsrichter kalkuliert das Verhältnis der geworfenen und gefangenen Scheiben des Teams, multipliziert es mit 10,00 um das Gesamt Ausführungsergebnis zu erhalten. Es müssen mindestens 18 Würfe während der Kür gezeigt werden, oder die Zahl 18 wird als Gesamtzahl der Würfe genommen, um die Ausführungsbewertung zu ermitteln. Um als Wurf oder beabsichtigter Roller (und einem möglicher Catch) gewertet zu werden muss die Scheibe die Hand des Spielers verlassen, bevor der Hund versucht sie zu fangen. Folglich werden "Takes" nicht als Wurf und möglicher Catch bei der Kalkulation des Ausführungsergebnisses gewertet. Nur Scheiben, welche beabsichtigt dem Hund zum fangen geworfen werden, werden in der Ausführungskalkulation gewertet.

Die folgende Liste zeigt die maximalen Wertungen, die ein Team unter Anwendung der UDDN Freestyle Regeln erreichen kann:

Hunde Elementes			
1.	Prey Drive	Während der gesamten Kür muss konsequente Fokussierung und Konzentration aufrecht erhalten bleiben	2.50
2.	Retrieval	Die Fähigkeit des Hundes die Scheibe zu verfolgen, jagen und fangen mit verschiedenen Apport Arten	2.50
		(Fallen lassen der Scheibe weg vom Spieler, vor die Füße des Spielers, oder in die Hand des Spielers)	
3.	Athleticism	Der Hund muss Sprünge und Landungen, stehende, laufende, Flip- und oder Vault- Manöver kontrolliert und beständig ausführen.	2.50
4.	Grip	Vor, während und nach dem Moment die Scheibe zu fangen muss der Hund konsequentes Engagement mit angemessenem Fokus zeigen.	2.50
			Total Canine Score = 10.00
Player Elements			
5.	Field Presentation	Die Kür muss geplante Bewegung auf dem Spielfeld in Verbindung mit einer Vielfalt von Würfeln verschiedener Längen in verschiedene Richtungen geworfen demonstrieren.	2.50
6.	Release Diversity	Der Spieler muss eine Vielfalt von Würfeln mit Variationen in Griff und Abwurf zeigen, darunter mindestens 3 verschiedene Versionen (Würfe).	2.50
7.	Disc Management	Werfen & Ersetzen aller Scheiben muss konsequent mit nahtlosen Übergängen ohne Unterbrechung erfolgen.	2.50
8.	Rhythmic Team	Übergangsbewegungen müssen mit fließenden Übergängen zwischen Manöver und Segmenten gestaltet werden.	2.50
			Total Player Score = 10.00
Team Elements			
(Nur die besten 4 der folgenden 7 Elemente werden gewertet)			
9.	Two Different Overs	Das Team führt 2 verschiedene über-den-Körper tricks: Der Hund überspringt den Körper des Spielers um die fliegende Scheibe zu fangen.	2.50
10.	Two Different Vaults	Das Team zeigt 2 verschiedene Vaults: Der Hund springt vom Körper des Spielers, den Körper berührend um die fliegende Scheibe zu fangen. Der Spieler nutzt 2 unterschiedliche Positionen.	2.50
11.	Multiple Segment	1 multiple Segment mit mindestens 3 aufeinanderfolgenden Würfeln in schneller Folge.	2.50
12.	Dog Catch	1 dog catch mit der Scheibe im Flug.	2.50
13.	Team Movement	Koordinierte Team Bewegung z.B. gemeinsame Drehung, Slalom durch die Beine, dog stall, etc.	2.50
14.	Passing Segments	Aufeinander folgende Würfe, bei denen Hund mind. 2-mal in gerader Linie nahe am Spieler vorbei läuft.	2.50
15.	Directional Distance Movement	Das Team zeigt Tricks von mind. 4 aufeinander folgenden Würfeln, bei denen der Hund die Scheiben in räumlichem Abstand vom Spieler fängt, einschließlich solcher Bewegungen wie zig-zags, Kreis Bewegung, und dergleichen. Circle Outrun segments 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____ Zig-Zag segments 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____	2.50
			Total Team Score = 10.00
Execution		Execution Score = _____ Catches / _____ Throws x 10 =	10.00
18 Minimum Würfe (Jede Freestyle Runde wird mit 1.5 multipliziert bei 2 Runden Freestyle)			
			TOTAL SCORE = 40.00

Die Richter haben absolute Diskretion bei der Bestimmung ihrer Wertungen, ihre Entscheidungen werden nicht Gegenstand einer Überprüfung oder Beschwerde sein.

4.5.1 Spielfeldverschmutzung

Löst der Hund sich während der vorgegebenen Zeit auf oder **neben** dem Spielfeld, **wird die Zeit sofort angehalten und nicht wieder gestartet**. Es ist sofort erforderlich, dass der Spieler jedes betroffene Gebiet auf dem Feld gründlich reinigt. Teams werden für diese Störung nicht disqualifiziert. Richter werden Punkte dafür geben, was sie bis zur Störung gesehen haben, zusätzlich zum Verlust der verbleibenden Zeit **wird eine fünf (5) Punkte Strafe von der Gesamtbewertung** vor dem Multiplikator abgezogen. Allerdings kann die Anwendung dieser Regel nicht zu einem Ergebnis unter null führen. Teams können in der nächsten Runde(n) weiter spielen.

Hinweis: Strafpunkte für das Verunreinigen des Spielfelds sind unabhängig von Strafpunkten der Gefahr für Hunde.

4.5.2 Regeln Gefährdung der Hunde

In dem Bemühen, sicheres Training und Umgang mit Frisbee Hunden zu fördern, hat die USDDN eine Regel für die Gefährdung von Hunden umgesetzt, welche bei folgenden Vorfällen die das Verletzungsrisiko erhöhen Punktabzüge erhebt. Abzüge gibt es in der Team Freestyle Bewertung vor dem Multiplikator für die folgenden Ereignisse:

- Verdrehung: Hund windet sich ungünstig genug um Verletzungen beim springen, fangen oder landen zu riskieren. Ein halber (1/2) Punkt bis zu einem (1) Punkt Abzug pro Vorfall.
½ Punkt bis 1 Punkt
- Einknicken: Die Beine des Hundes brechen bei der Landung bis zu dem Punkt an dem ein anderes Körperteil des Hundes (wie Rumpf oder Kopf) auch auf den Boden trifft.
Zwei (2) Punkte bis zu drei (3) Punkte Abzug pro Vorfall.
2 Punkte bis 3 Punkte
- Aufprall: Ein Teil des Hundekörpers (Rücken, Brust, Kopf etc.) trifft vor den Beinen auf den Boden während einer Landung von einem Sprung, Vault, Catch oder Stall. (Ausgeschlossen das Gesicht rutscht wegen der Verfolgung eines niedrigen Wurfes im Laufschrift über den Boden.)
Drei (3) Punkte bis zu vier (4) Punkte Abzug pro Vorfall.
3 Punkte bis 4 Punkte

Zwei (2) von vier (4) Freestyle Richter müssen für dem Abzug der Minimum Strafpunkte zustimmen und drei (3) von vier (4) Freestyle Richter müssen dem Abzug der maximal Strafpunkte (3 von 4 Richter können auch dem Abzug der mindestens Strafe zu stimmen), um sicher zu stellen das eins der Strafeignisse aufgetreten ist um den Punktabzug anzuwenden.

Während oder nach jeder Freestyle Runde, wird der Wettbewerbsleiter alle Teilnehmer, die Abzüge für die oben genannten Vorfälle erhalten haben informieren, damit sie eine Chance haben ihre Freestyle-Kür zu korrigieren. Es kann den Teilnehmern persönlich mitgeteilt werden, oder eine Liste mit Name(n) der Teams die Strafabzüge erhalten haben kann an der Meldestelle ausgehangen werden.

Abzüge für Stürze in Zusammenhang mit Wurfen nah am Körper des Spielers, besonders während Vaults, Overs, Flips usw. werden am häufigsten durch Spieler Fehler verursacht.

Hat ein Hund eine schlechte Landung während des fangen auf Distanz, wo der Hund gewöhnlich Zeit hat die Bewegung anzupassen, wird es im Hunde Element (Athletik) herunter gewertet und/oder im Spieler Element (Release Diversity) und möglich im Team Element (zum Beispiel wenn es während einem Zig-zag order Circle passiert wird es die Directional Distance Movement Wertung beeinflussen).

Teams welche sechs (6) oder mehr Punkte Abzug für Stürze an einem Tag erhalten werden disqualifiziert.

4.6 Tie Break

Gibt es einen Gleichstand, nachdem alle Berechnungen des Turniers in Freestyle und Toss & Fetch mit Multiplikator und Abzügen getroffen wurden, ist die Tie Break Regel alle 7 Team Elemente zu addieren (gegebenenfalls aus beiden Runden) und die Gesamtwertung neu zu berechnen um einen Gewinner zu ermitteln.

5. Richter Tipps und Erklärungen

Wenn man nach den USDDN Freestyle Kriterien richtet, ist es **wichtig, für einen Richter, das er/sie bedenkt das er ein Element richtet** und sich 100% auf dieses Element konzentriert.

Alle der vier Elemente – Hund, Spieler, Team und Ausführung – sind getrennt voneinander und die Bewertungen können und werden sich unterscheiden. Besteht ein Team zum Beispiel aus einem erfahrenen Spieler und der Hund ist Anfänger, kann man in der Regel erwarten, dass die Spieler Bewertung höher ist wie die Hunde Bewertung. Hat man jedoch einen talentierten Hund und der Spieler ist unerfahren, nicht gut organisiert, nicht innovative, wiederholt Tricks, hat keinen oder geringen Schwierigkeitsgrad, nutzt das Spielfeld nicht optimal aus, oder hat keine fließenden Übergänge, wird die Hundebewertung gewöhnlich höher sein, wie die des Spielers.

Haben Hund und Spieler die erforderlichen Team Elemente, aber diese nicht flüssig, nahtlos und mit sicherem Auftreten gezeigt, spiegelt sich dies in einer niedrigeren Bewertung wieder.

5.1 Hund

Es gibt vier Unterelemente im Hunde Element:

- Beutetrieb / Prey Drive (PD)
- Apport / Retrieval (R)
- Athletik / Athleticism (AT)
- Griff / Grip (G)

USDDN Hunde Richter sollten die Veranlagung der Hunderassen in Betracht ziehen, um sicher zu stellen, dass Hunde verschiedener Rassen die gleiche Chance haben und nicht für Rasseeigenschaften bestraft werden.

Als Richter gibt man keine Bewertung für das Potential der Hunde, sondern dafür, was man auf dem Feld während der Kür gesehen hat.

Hundebewertungen reflektieren nicht immer wie gut ein Hund wirklich ist, sondern eher wie gut der Hund vom Spieler präsentiert wurde. **Ein Hund sollte nicht in jeder Kategorie sehr hohe Punkte erhalten, wenn der Spieler ihn nicht ausreichend herausgefordert hat.** Hat man einen super Hund mit großer Qualität, aber der Spieler verwendet nur einfache Würfe, kann der Hund nicht die Höchstpunktzahl erhalten.

Es kommt häufig vor, dass ein Hund, der im Toss & Fetch beständig ist die Beständigkeit im fangen (und der Höhe im Sprung) im Freestyle verliert. Das ist, weil der Hund das Flugverhalten der Scheibe nicht mehr voraussehen kann, oder das Fangen der Scheiben mit verschiedener Drehung (Spin) nicht gewohnt ist. Darum ist die Wurfvelfalt (Release diversity) für die Herausforderung der Fähigkeiten des Hundes wichtig.

Zeigt ein Hund den Apport nicht auf verschiedenem Niveau, oder verpasst einen hohen Prozentsatz der Würfe kann der Hund in allen vier Hunde Elementen abgewertet werden. Es hängt davon ab, ob der Hund den Fokus verloren hat und die Scheibe verpasst hat (PD), sie nicht gut verfolgt hat (R), zu früh gesprungen ist (R oder A), oder einfach die Scheibe beim fangen nicht richtig gegriffen hat (G).

Beutetrieb / Prey Drive:

“Während der gesamten Kür muss konsequente Fokussierung und Konzentration aufrecht erhalten bleiben.“

Verliert der Hund den Fokus zu irgendeiner Zeit in der Kür, wird er in Prey Drive geringer bewertet. Ist der Hund stark bemüht jeden Wurf zu fangen, selbst wenn der Wurf flach und schnell ist, er versucht eine bereits angestoßene Scheibe zu fangen, erhält der Hund hohe Prey Drive Wertungen.

Im Gegenteil, wird der Hund während der Kür langsamer, soll die Prey Drive Bewertung herabgesetzt werden. Allerdings sollte der Hunderichter in der Lage sein, den Unterschied zwischen einem Hund mit niedrigem Arbeitstrieb aus mangelndem Interesse und einem Hund mit gutem Arbeitstrieb, der sein Tempo gemäß den Anforderungen in der Kür verlangsamt erkennen.

Hat ein Hund einen zu hohen Trieb und Zeit auf den Scheiben zu kauen und sie zu beschädigen, kann die Hundewertung in Prey Drive oder Grip herabgesetzt werden. **Ein Hund der jedoch mangelnden Fokus zeigt (oder vom Spielfeld guckt und Sterne guckt) wird niedriger bewertet wie ein Hund mit zu viel Trieb, der Scheiben kaut.**

Apport / Retrieval:

“Die Fähigkeit des Hundes die Scheibe zu verfolgen, jagen und fangen mit verschiedenen Apport Arten“.

Zeigt ein Hund den Apport nicht auf verschiedenem Niveau kann er nicht die maximale Wertung für Retrieval erhalten. Wenn der Hund immer wieder verweigert die Scheibe aus zu lassen wird die Wertung herab gesetzt.

Aber Punktzahl für dieses Unterelement zeigt auch, wie gut ein Hund die Scheibe "lesen" kann. Wenn ein Hund einen sehr hohen Prozentsatz der Würfe nicht fängt, weil der Hund die Scheibe nicht verfolgt, ein schlechtes Timing beim fangen im Sprung usw. hat, dann wird der Hund niedriger bewertet.

Die Retrieval Bewertung erhöht sich wenn ein Team einen innovativen Retrieval zeigt, wo Hunde entscheiden müssen wohin sie die Scheibe bringen müssen, in die Hand des Werfers, ein Tausch der Scheibe in der Luft, eine Abgabe der Scheibe im Sprung etc.

Athletik / Athleticism:

“Hund muss Sprünge und Landungen, stehende, laufende, Flip- und/oder Vault Manöver kontrolliert und beständig ausführen.”

Es ist ein Unterelement, in dem alle physischen Fähigkeiten des Hundes bewertet werden, nicht nur Sprünge. Auch die Geschwindigkeit des Hundes, Körperbewusstsein und Beweglichkeit werden in diesem Unterelement bewertet. Führt ein Hund folglich Tricks durch, welche eine gute Körperkontrolle zeigen (z.B. Foot Stall, Leg Stall) sollte die Athletik Bewertung des Hundes erhöht werden.

Beim Springen wird die Athletik des Hundes nicht danach bewertet wie hoch der Hund springt, sondern danach wie gut kontrolliert der Sprung im Verhältnis der Rasseeigenschaften ist. Man kann feststellen ob ein Hund im Sprung kontrolliert ist und ob er sich in der Luft wohl fühlt. Man kann feststellen, ob ein Hund sich in der Luft nicht wohl fühlt (und in Athletik nicht gut bewertet wird, **egal wie hoch er springt**) wenn der Körper schwankt, hin und her schaukelt, in der Hinterhand landet, oder noch schlimmer stürzt bei einer Landung. Ein Hund mit einem gut kontrollierten Sprung zeigt drei Elemente im Sprung: einen soliden Absprung, eine kontrollierte Flugphase, eine solide Landung. Hunde verschiedener Rassen, Größen und Temperament springen mit unterschiedlichem Grad an Feinheit während dem Absprung, der Flugphase und Landung, aber sie müssen alle die komplette Kontrolle während allen drei Phasen des Sprungs haben.

Ein Spieler, der seinen Hund in übermäßiger Höhe und/oder in übermäßiger Anzahl Vaulten lässt senkt letztendlich seine Release Diversity Wertung, landet der Hund nicht gut senkt dies die Wertung der Athletik des Hundes. Auch schlechtes Timing und schlechte Scheibenplatzierung kann zu nicht erfolgreichen Sprüngen und somit zu einer schlechten Bewertung in den Unterelementen führen.

Der Hund wird auch in der Athletik für Flips als eine Art von Sprung bewertet, der Hunderichter achtet darauf, ob der Hund in bei der Richtungen flippert oder nicht, und/oder ob die Flips in beide Richtungen gleichwertig sind.

Der Hund wird in Athletik in vier verschiedenen Arten von Sprüngen bewertet, aus dem Stand, aus dem Lauf, beim Flip, und beim Vaulten. Nicht alle vier Arten der Sprünge sind erforderlich, aber zeigen Vielseitigkeit wenn der Hund verschiedene Arten beherrscht. Allerdings ist, **sichere und sanfte Landungen in allen Arten von Sprüngen erforderlich.**

Griff / Grip:

“Vor, während und nach dem Moment die Scheibe zu fangen muss der Hund konsequentes Engagement mit angemessenem Fokus zeigen.”

Im Allgemeinen ist guter Griff, wenn der Hund kein zögern vor und während des fangen zeigt und während der Kür zuverlässig alle Wurfarten fängt. Ein Hund mit gutem Grip ist in der Lage Würfe mit und gegen den Uhrzeigersinn konstant zu fangen (z.B. Rückhand mit rechts geworfen) und mit Spin gegen den Uhrzeigersinn (z.B. Vorhand mit rechts geworfen). Das Fangen von Upside-Down Würfen kann auch helfen eine höhere Bewertung zu bekommen.

Hat ein Hund eine Scheibe (kurz) im Maul, fängt sie aber nicht, ist es ein schlechter Grip. Ebenso, wenn der Hund die Scheibe so locker hält, dass sie auf dem Rückweg wiederholt aus dem Maul fällt. Auch wenn ein Hund auf der Scheibe kaut oder sie im Maul rollt sollte die Wertung verringert werden.

Schubsen der Scheibe zurück zum Spieler (absichtlich) oder einen Butterfly fangen wäre innovativ und kann dieses Element steigern. Ein Grip “style“ ist teilweise mit Rasseeigenschaften verbunden (wie Athletik), ein Hunderichter sollte dies bei der Punktevergabe berücksichtigen.

5.2 Spieler

Es gibt vier Unterelemente im Spieler Element

- Feld Präsentation / Field Präsentation (FP)
- Wurfvielfalt / Release Diversity (RD)
- Scheibenmanagement / Disc Management (DM)
- Teambewegung / Rhythmik Team (RT)

Die Spieler Innovation kann in allen der vier Unterelemente bewertet werden, abhängig davon ob es ein innovativer Trick (RD), Übergangsbewegungen (RT), Feldbewegungen (FP), oder Scheibenmanagement (DM).

Ein Spieler der einen höheren Grad an Schwierigkeit und Innovation hat, selbst wenn er einen niedrigeren Prozentsatz an gefangenen/verfehlten Scheiben hat, wird gewöhnlich höher in den Spielerelementen bewertet, wie ein Spieler mit geringere Schwierigkeit und besserem Prozentsatz von gefangenen/verfehlten Scheiben

Field Präsentation:

“Die Kür muss geplante Bewegung auf dem Spielfeld in Verbindung mit einer Vielfalt von Würfeln verschiedener Längen in verschiedene Richtungen geworfen demonstrieren.”

Dies ist, wo der Spieler die Freiheit hat, sich über das Feld zu bewegen zu den Zuschauern oder Richtern zu spielen mit einer Vielfalt von Würfeln unterschiedlicher Länge zu. Auch wie der Spieler sich selbst auf dem Feld präsentiert wird bewertet. Ein Spieler muss eine geplante Bewegung auf haben mit kurzen, mittleren und langen Würfeln, ob er sich vom unteren Feld zum oberen bewegt, in einem großen Kreis, im Quadrat oder das Feld hoch und runter in flüssiger Bewegung. Andere Feldbewegung ist ebenfalls o.k. Achtet jedoch auf Spieler, welche wie ein Fels stehen und nur Scheiben von einem zum anderen Ende werfen, oder im Kreis wirf und damit endet im Kreis zu werfen, ist keine gute Feldbewegung, da der Hund die Feldbewegung zeigt und nicht der Spieler.

Die Feldbewegung wird während der gesamten Kür bewertet, nicht nur in einem Abschnitt.

Wurfvielfalt Release Diversity:

“Der Spieler muss eine Vielfalt von Würfeln mit Variationen in Griff und Abwurf zeigen, darunter mindestens 3 verschiedene Versionen (Würfe).”

Griff/Grip: Art wie die Scheibe in der Hand des Spielers gehalten wird – Vorhand Griff, Rückhand Griff...

Abwurf/Release: die Art wie die Scheibe geworfen, oder „Position“ aus der die Scheibe geworfen wird – hinter dem Rücken, unter dem Bein etc.

Blind Release: Ein blind Release ist ein Wurf, welcher aus seiner Position geworfen wird, welche der Hund nicht sieht, der Abwurfpunkt der Scheibe ist an einem Punkt hinter dem Körper des Spielers. Dennoch hat der Hund vorzusehen wo die Scheibe vermutlich hin fliegt um sie zu fangen.

Hinweis: Das Hinzufügen von “Blindwürfen” in eine einer Kür kann auch die Hundewertung (ein Hund muss in der Lage sein diese Arten der Würfe zu “lesen”) und die Teamwertung (z.B. Blindwürfe beim Zig-Zag).

Dies ist, wo Spieler die Freiheit in der Kreativität ihrer Würfe, Abwurfvariationen und andern Tricks haben. Ein Spieler muss mindestens 3 verschiedene Würfe demonstrieren mit 3 verschiedenen Abwurfvariationen mit verschiedenen Griffen um gute Wertungen zu erhalten. Wie gut die Spielerbewertung in diesen Unterelementen ist, hängt nicht nur von der Anzahl der verschiedenen Würfe ab, sondern auch von ihrer Qualität. Wenn ein Spieler viele Wurfvariationen benutzt, jedoch mit zu wenig Spin, schlechtem Timing und/oder falscher Platzierung wird die Release diversity Wertung nicht hoch sein. Besonders wenn diese schlechten Würfe den Hund in gefährliche Situationen bringen.

Alle Tricks die nicht in andere Kategorien fallen werden hier bewertet. Ein innovatives Team wird in dieser Kategorie gut bewertet.

Jeder Trick, Wurf oder Abwurf welcher mehr wie zwei Mal ohne Veränderung wiederholt wird, außer bei einem Multiple Segment, kann die Release diversity Bewertung herabsenken. Wird ein Trick also zum dritten Mal ohne Änderung der Variation wiederholt wird der Trick abgewertet.

Wenn ein Spieler in übermäßiger Höhe oder Anzahl Vaults zeigt kann die Bewertung in Release Diversity angepasst werden.

Team Bewegung/ Rhythmik Team:

“Übergangsbewegung muss mit fließenden Übergängen zwischen Manöver und Segmenten gestaltet werden.“

Dies ist ein gutes Element dem man innovative Übergangsbewegungen mit flüssigen Übergängen zwischen Manövern und Segmenten hinzufügen kann, um die Chancen auf eine bessere Bewertung zu steigern. Es ist eine Kategorie, die einer Kür Professionalität bringt, indem man Drehungen oder Kniebeugen nach einem Flip hinzu fügt, oder eine Drehung bevor man von einem Segment in das nächste wechselt. Ein Beispiel für eine schöne Übergangsbewegung ist wenn der Spieler sich rollt und der Hund während der Rolle über ihn springt.

Ein Spieler, der keine guten Übergänge von Trick zu Trick, Segment zu Segment hat, wird die Rhythmik Team Bewertung reduzieren. Seid nicht zu besorgt über die Übergangsbewegung unerfahrener Spieler, wenn sie Würfe und Abwürfe noch nicht richtig beherrschen.

Hier kann auch Showmanship bewertet werden wenn es einer Übergangsbewegung hinzu gefügt wird.

Scheibenmanagement/disc Management:

“Werfen & Ersetzen aller Scheiben muss konsequent mit nahtlosen Übergängen ohne Unterbrechung erfolgen.“

Da es ein Limit von 10 Scheiben gibt, ist es notwendig im Voraus zu planen, wie man sie während der Kür verwendet, so dass keine Unterbrechung im Flow entsteht – das ist Disc Management.

Gutes Disc Management ist, wenn der Spieler genug Scheiben für das nächste Segment hat, ohne den Fluss der Kür zu unterbrechen.

Ein unerfahrener Spieler kann noch Scheiben aufheben, während der Hund herumsteht, oder ihnen folgt, oder sie haben eine sogenannte zwei Scheiben Kür. Dies ist wo ein Team ab Mitte der Kür Segmente mit nur zwei oder drei Scheiben zu werfen, weil die restlichen Scheiben auf dem Spielfeld verstreut sind.

Der Spieler soll alle Scheiben die er mit auf das Feld gebracht hat nutzen. Manchmal passiert es, dass der Spieler vergisst einige Scheiben zu benutzen, was ein Zeichen für ein nicht gut geplantes Disc Management ist.

Achtet auch auf Spieler, die über das Feld laufen und so viele Scheiben wie möglich sammeln, aber wieder welche fallen lassen wenn sie feststellen, dass sie für das nächste Segment nicht gebraucht werden.

Ein innovativer Zug ist es, wenn ein Spieler die Scheibe für den nächsten Trick in seinem Shirt oder der Hose vorbereitet hat.

Ein Spieler, der nicht nahtlos alle Scheiben wirft und ohne Unterbrechung wieder sammelt senkt seine Bewertung für das Disc Management herab. Wenn ein Spieler nur Tricks in der Gruppierung von vier Scheiben macht, dann eine fünfte wirft ohne einige Variationen (oder jemand der nicht die Gruppe der Würfe variiert) wird eine geringere Bewertung erhalten. Ein Spieler, der herum steht und darauf wartet das sein Hund zurück kommt und sich nicht gut bewegt kann drei verschiedene Wertungen senken, sein Disc Management, Field Präsentation und Rhythmik Team.

Das Unterelement Disc Management ist bedeutend mit dem Unterelement Field Präsentation verbunden: Nutzt ein Spieler nicht viel vom Spielfeld, besteht keine Notwendigkeit für ein spezielles Disc Management um Scheiben zur Hand zu haben.

Auf der anderen Seite hat ein Spieler, der sich viele bewegt und auch lange Würfe während seiner Kür benutzt viel mehr zu tun genug Scheiben für das nächste Segment zu haben.

5.3 Team Elemente

In den USDDN Regeln, gibt es 7 Team Unterelemente (aber nur die besten 4 zählen für das Team Gesamtergebnis)

- Zwei verschiedene Overs,
- Zwei verschiedene Vaults,
- Multiple Segment,
- Dog Catch,
- Team Bewegung,
- Passing Segment,
- Directional Distance Movements Segment ([Circling or Zig-Zag or like movements](#))

Die Bewertung dieser Elemente basiert auf der Sicherheit, Schwierigkeit, Originalität, Genauigkeit und Geläufigkeit. Das ist warum ein schwieriger Trick mit nicht gefangener Scheibe höher bewertet werden kann wie ein einfacher mit gefangener Scheibe. Aber auch gefährliche Tricks, wenn auch schwierig und originell sollten nicht sehr hoch bewertet werden. Innovation wird in der entsprechenden Kategorie bewertet.

In den Team Unterelementen muss ein Team mindestens 4 der 7 Unterelemente zeigen um eine Chance auf eine volle Team Bewertung zu erhalten. Zeigt ein Spieler nur 3 der 7, erhält er nur für 3 Unterelemente eine Bewertung. Zeigt ein Spieler 4, 5, 6 oder alle 7 werden die vier höchsten Bewertungen kalkuliert. Es ist immer besser für einen Spieler zu versuchen möglichst viele der 7 Elemente zu zeigen, weil alle Versuche bewertet werden.

Punkte für alle 7 Team Unterelemente werden bei einem Gleichstand im Freestyle verwendet, wenn es Teams mit einem gleichen Gesamtergebnis gibt.

Erinnert euch daran, das ein Team nur 4 der 7 empfohlenen Elemente zeigen muss, so dass es viel Freiheit gibt innovative zu sein und eine Kür zu erstellen, die zu Hund und Spieler passt. Besonders weil einige der Kategorien zur gleichen Zeit vollbracht werden können (siehe Passing) ist es nicht schwierig diese Elemente zu erfüllen.

Hat ein Team einen anderen Trick gemacht, der nicht in einem der sieben Team Elemente bewertet wird, wird er in der Kategorie Release Diversity bewertet.

Die Bewertung ist davon abhängig, wie gut ein Team das Element gezeigt hat. Nur Team-Elemente mit der Scheibe offensichtlich in der Luft können gut bewertet werden. Team-Elemente, welche mit nahezu einem "Take" gezeigt werden, werden niedrig bewertet, so wie sehr einfache Versuche. Die einzige Ausnahme ist ein "Mouthtake" bei einem Dogcatch.

Die Team Elemente sind ein Leitfaden durch die Beobachtung mehrerer Weltfinal Küren über viele Jahre erstellt, 98% der Weltfinalisten hatten 5 der 7 Unterelemente.

Jedes Element welches ein Spieler wiederholt (z.B. Overs, Vaults, Multiples) weil er mit den vorherigen nicht zufrieden war, werden bei der Bewertung berücksichtigt. Wurden zwei Vaults von geringer Qualität gezeigt und dann wird entschieden zwei weitere zu machen (hoher Qualität), führen die zwei Vaults mit der geringeren Qualität in der Wertung des Elementes zu einem geringeren Ergebnis. Die Faustregel ist: Qualität ist besser als Quantität. Ein Richter bewertet jedes Element und jeden offensichtlichen Versuch den ein Team während der Kür zeigt.

Overs:

"Das Team führt 2 verschiedene über-den-Körper tricks: Der Hund überspringt den Körper des Spielers um die fliegende Scheibe zu fangen."

Nur Figuren bei denen der Hund die Scheibe fängt oder versucht die Scheibe im Sprung über den Spieler zu fangen werden als Over gewertet. Ein Sprung über einen Körperteil des Spielers ohne Scheibe wird als Team Movement gewertet. Ein gesprungener Apport über den Körper des Spielers kann als Team Movement und vom Hunderichter in der Kategorie Retrieval gewertet werden, aber es ist kein Over.

Teams erhalten auch Punkte wenn sie nur einen (1) Over zeigen, es wird als Versuch gewertet. Jedoch können sie in diesem Fall nicht die volle Punktzahl in diesem Unterelement erreichen, selbst wenn dieser Over perfekt war. **Zwei (2) verschiedene Overs sind Limit um eine Chance auf die Höchstpunktzahl zu haben.**

Vaults:

"Das Team zeigt 2 verschiedene Vaults: Der Hund springt vom Körper des Spielers, den Körper berührend um die fliegende Scheibe zu fangen. Der Spieler nutzt 2 unterschiedliche Positionen."

Der Hund benutzt den Körper des Spielers als Sprungbrett um nach der Scheibe zu springen. Der Hund muss auf dem Boden landen um in der Kategorie Vaults gewertet zu werden. Fängt der Spieler den Hund während des Sprungs wird es als Dogcatch gewertet.

Gleich wie bei Overs: Teams werden auch in Vaults bewertet wenn sie nur einen (1) Vault zeigen, aber in diesem Fall können sie nicht die Höchstpunktzahl in diesem Unterelement erhalten, selbst wenn dieser eine Vault ausgezeichnet war.

Die Anwendung von Vaults bei denen der Körper des Spielers als Sprungbrett verwendet wird sollte unter Berücksichtigung der Gesundheit der Hunde dosiert werden. Wenn ein Spieler in übermäßiger Höhe oder Anzahl Vaults soll die Spielerbewertung für Vaults nach unten angepasst werden.

Zeigt ein Team im Durchschnitt 3-5 Vaults in sicherer Höhe, verschiedene Abwürfe und verschiedene Haltpositionen, so wäre das großartig. Variiert eine Spieler nicht im Abwurf oder in den Haltpositionen, besonders wenn er den Hund in übermäßige Höhe oder zu übermäßiger Anzahl pusht wird die Spieler Bewertung herab gesetzt.

Passing:

“Aufeinander folgende Würfe, bei denen Hund mind. 2 mal in gerader Linie nahe am Spieler vorbei läuft.“

Der Hund zwei Mal in Folge nah den Körper des Spielers. Besonders bei Passings mit längeren Würfeln ist es wichtig, dass der Hund wirklich nah den Körper des Spielers passiert, sonst ist es kein Passing. Wenn der Hund den Körper des Spielers passiert sollte der Hund eine gerade Linie laufen. Bei dem Rest des Passings ist jedoch eine gerade Linie nicht notwendig.

Der Hund kann die Scheibe in einer Entfernung nach dem passieren fangen, aber die Entfernung ist nicht notwendig. Zum Beispiel wird ein Segment Flip-durch-Flip-durch auch als Passing gewertet. Overs und Vaults können sowohl im Passing Element als auch im Over und/oder Vault Element bewertet werden, solange das Passing abgeschlossen ist – der Hund passiert zwei Mal.

Dogcatch:

“1 dog catch mit der Scheibe im Flug.“

Ein Spieler fängt den Hund, während der Hund eine fliegende Scheibe fängt – es sollte offensichtlich sein, dass die Scheibe in der Luft ist, bevor der Hund sie fängt. Die einzige Ausnahme ist ein „Mouthtake Dogcatch“, der in Team als vollwertiger Dogcatch bewertet wird (was nicht für jedes andere Team Element mit Take zutrifft). Es wird nicht in irgendeiner Weise in Execution bewertet.

Wie Overs nur zählen wenn der Hund die Scheibe fängt oder versucht sie zu fangen, wird auch der Dogcatch bewertet. Wenn ein Hund nur mit der Scheibe im Maul in die Arme springt kann es in den Hundeunterelementen Retrieval und auch im Team Movement bewertet werden, aber nicht in Dogcatch.

Dogcatch von einem Vault wird nur als Dogcatch gewertet. Fangen/Landen des Hundes auf dem Spieler Rücken usw. Wird auch als Dogcatch gewertet.

Multiple:

“1 multiple Segment mit mindestens 3 aufeinanderfolgenden Würfeln in schneller Folge.“

Ein Multiple Segment ist alles, wobei drei Scheiben in schneller Folge geworfen werden. Es können eine Vielzahl von Multiples wie „schieben“ der Scheiben, Flips, oder drei Scheiben die auf eine Entfernung eine nach der anderen geworfen werden, **solange dies schnell geschieht**. Das SC hat zugestimmt das Flips im Unterelement Multiple und im Hunde Unterelement Athletik bewertet werden, was im Richterhandbuch beschrieben wird. Flips zählen als Multiple, so lande die Person ein Minimum von drei fortlaufenden Flips in schneller Folge gezeigt hat.

Multiples müssen nicht in der Nähe vom Körper des Spielers durchgeführt werden, der Hund während dem Multiple nicht auf einer Stelle stehen.

Steigern der Anzahl von Multiple Würfeln (mehr als 5), Erhöhen der Anzahl an leichten Multiples oder das Wiederholen von Multiples in der Kür steigert vielleicht die Execution Bewertung des Teams, wirkt sich jedoch negative auf die Multiple Bewertung aus (und möglicherweise auch in der Spieler Bewertung RD).

Team Movement:

“Koordinierte Team Bewegung z.B. gemeinsame Drehung, Slalom durch die Beine, dog stall, etc.“

Es ist eine koordinierte Bewegung gleichzeitig von dem Spieler, als auch von dem Hund durchgeführt. Typische Beispiele sind gleichzeitige Drehungen des Hundes und des Spieler, Slalom durch die Beine des Spielers oder mehr statische Formen wie verschiedenen Arten von Stalls (Backstall, Footstall etc.). Alle diese Tricks sollten flüssig und reibungslos gezeigt werden um gut bewertet zu werden.

Es muss keine Scheibe einbezogen werden. Jede innovative Bewegung ohne Scheibe wird in Team Movement bewertet. Wenn die Vorführung des Teams zur Musik passt wird dies auch als Team Movement bewertet.

Directional Distance Movement:

“Das Team zeigt Tricks von mind. 4 aufeinander folgenden Würfeln, bei denen der Hund die Scheiben in räumlichem Abstand vom Spieler fängt, einschließlich solcher Bewegungen wie Zig-Zags, Kreis Bewegung, und dergleichen.“

Ein wesentlicher Punkt dieses Elements ist ein Abstand zwischen Spieler und Hund. Aber nicht nur die Entfernung ist wichtig, auch die Genauigkeit ist sehr wichtig. Der Hund soll sich von Scheibe zu Scheibe bewegen, ohne dass er während der Directional Distance Bewegter zum Spieler zurück kommt, dies sollte flüssig durchgeführt werden. Es gibt keine genau festgelegte Entfernung, aber mindestens fünf (5) Yards (4,57m) Abstand zwischen Spieler und Hund werden empfohlen. Die Entfernung zwischen Spieler und Hund muss jedoch nicht während der ganzen Bewegung unverändert sein. Der Spieler kann den Hund mit jedem Wurf weiter weg schicken, oder der Hund kann mit jedem Wurf näher zum Spieler kommen, jedoch ist es in dem Fall wichtig, dass der Hund nicht zu nah zum Spieler kommt.

Zig-Zag: Der Hund muss mindestens 90 Grad nach jedem Wurf drehen, um als Zig-Zag bewertet zu werden, aber 180 Grad ist für den Hund schwieriger und wird auch als schwieriger bewertet. Es sollte offensichtlich sein, dass der Hund ein gelerntes Muster zeigt und nicht nur von rechts nach links geworfene Scheiben jagt.

Around the World: Um eine Kreisbewegung als Directional Distance Bewegung zu bewerten muss es keine voller Kreis sein. Wenn ein Team eine laufende Kreisbewegung zeigt, ist es immer noch die Entfernung zwischen dem Spieler und dem Hund die in diesem Element von großer Bedeutung ist. Wenn ein Spieler einen großen Kreis läuft, aber der Spieler und der Hund zu nahe beieinander sind ist es keine Directional Distance Bewegung. Es sollte offensichtlich sein, dass ein Hund ein gelerntes Muster zeigt. Passing, Zig-Zags oder Kreise können nicht zusammen gewertet werden. Ein Passing ist nahe, Zig-Zags und Around the World auf Distanz. Außerdem fehlen bei den Kreisbewegungen die geraden Linien, welche für ein Passing notwendig sind.

5.4 Execution:

Die Execution Bewertung ist einfach das exakte Verhältnis der gefangenen und nicht gefangenen Scheiben des Teams. Für die Execution Bewertung wird die Gesamtzahl der gefangenen Scheiben durch die Gesamtzahl der Würfe geteilt. Dieses Ergebnis wird mit 10 multipliziert um ein Gesamtergebnis der Execution Bewertung zu erhalten:

Execution Ergebnis = gefangene Scheiben / Würfe (min. 18) x 10

Es gibt eine mindestens Anzahl an Würfeln die in einer Freestyle Kür gezeigt werden muss. Die Mindestanzahl beträgt 18 Würfe. Gibt es weniger als 18 Würfe, wird der Execution Richter 18 Würfe eintragen und diese Anzahl benutzen um die exakte Execution Bewertung zu ermitteln.

Nur Würfe die für den Hund geworfen werden (offensichtlich für den Hund) werden in Execution bewertet. Eine Für den Hund geworfene Scheibe muss von dem Hund gefangen werden, um als Catch gezählt zu werden. Fängt der Hund nicht, ist es ein "Miss", egal was sonst geschieht – selbst wenn die Scheibe vom Spieler gefangen wird. Andererseits, wenn ein Spieler einen Trick mit der Scheibe zeigt, die nicht vom Hund gefangen werden soll – z.B. jonglierend – und eine Scheibe fällt hin, wird sie nicht als "Miss" in Execution gewertet. (Es ist die Aufgabe des Spieler Richters). Eine Scheibe entspricht einem Wurf. Wenn ein Spieler einem Hund mehrere Scheiben auf einmal wirft, zählt der Execution Richter so viele Würfe und gefangene Scheiben oder nicht gefangene Scheiben „Misses“ wie Scheiben geworfen wurden. Egal ob die Scheiben einzeln fliegen, oder zusammen haften.

Beabsichtigte Roller zählen in Execution als reguläre Würfe.

Takes werden in Execution nicht gewertet. Es muss offensichtlich sein, dass die Scheibe in der Luft ist wenn der Hund sie fängt. Ist dies nicht der Fall, und der Richter nicht sicher sein kann soll sie als Take betrachtet werden.

5.5 Wertungsbeispiele

- Nichts, keine Bemühung, kein Versuch dann ist die Bewertung 0 (gewöhnlich nur eine Möglichkeit für den Team Richter. Alle Unterelemente in Hund und Spieler sind immer in einem gewissen Grad vorhanden).
- Ein einfacher und/oder nicht sehr erfolgreicher Versuch mit wenig Anstrengung wird maximal 0,5 Punkte von 2,5 erhalten. Ein Beispiel für einen einfachen Versuch sind Team Figuren wie Vault oder Dogcatch welche mit (nahezu) Takes gezeigt werden (ausgenommen Mouthtake Dogcatch).
- Versucht ein Team ein Unterelement mit Wenn ein Team ein Unterelement mit angemessenen Bemühungen zu zeigen erhält es gewöhnlich 0,5 – 1,2 Punkte.
- Versucht, zeigt oder verfehlt ein Spieler ein Unterelement mit guten Bemühungen erhält er gewöhnlich 1,2 – 1,6 Punkte
- Versucht und zeigt ein Spieler ein Unterelement mit gutem Erfolg und Schwierigkeit erhält er gewöhnlich 1,6 – 1,9 Punkte.
- Versucht und macht ein Spieler ein Unterelement mit sehr gutem Erfolg und Schwierigkeit, erhält er gewöhnlich 1,9 – 2,2 Punkte.
- Versucht und macht ein Spieler ein Unterelement mit großartigem Erfolg und Schwierigkeit, erhält er gewöhnlich 2,2 – 2,5 Punkte.
- Versucht und macht ein Spieler ein Unterelement mit exzellentem Erfolg und Schwierigkeit und hätte es nicht besser machen können, dann sollte er 2,5 Punkte erhalten.
- Stellt euch eine Kür vor, die ihr gerade gesehen habt, alle vier Unterelemente waren gleich und ihr möchtet in diesem Element 96% von einer maximalen Wertung von 10,00 Punkten vergeben. Das bedeutet, ihr würdet 2,4 Punkte in jedem Unterelement vergeben, wenn die 4 Unterelemente multipliziert werden = 9,60 von 10 Punkten oder (96%) in diesem Element.

Es gibt eine Richtlinie:

- >> **2.40 X 4 = 96% = (9.60 von 10 Punkten) "A+" perfekt**
2.30 bis 2.50 Wertung

- >> **2.25 X 4 = 90% = (9.00 von 10 Punkten) "A" ausgezeichnet**
2.01 bis 2.29 Wertung

- >> **2.00 X 4 = 80% = (8.00 von 10 Punkten) "B" über den Durchschnitt**
1.76 bis 2.00 Wertung

- >> **1.75 X 4 = 70% (7.00 von 10 Punkten) "C" Durchschnitt**
1.51 bis 1.75 Wertung

- >> **1.50 X 4 = 60% (6.00 von 10 Punkten) "D" knapp unter Durchschnitt**
1.0 bis 1.5 Wertung

- >> **0.99 X 4 = 40% (4.00 von 10 Punkten) "D -" deutlich unter Durchschnitt**
0.50 bis 0.99 Wertung

Wenn man das Hund, Spieler oder Team Element mit einem Durchschnitt von 80% von 10 möglichen Punkten in diesem Element bewerten möchte, kann man sich vorstellen, dass die Bewertung 2,00 Punkte sind die in jedem Unterelement vergeben werden. Wenn der Hund zum Beispiel in Athletik hervorragend war, über den 2,00 Punkten, kann man in jedem anderen Unterelement 2,00 Punkte geben, und nur die Athletik Bewertung auf 2,26 erhöhen oder was immer man möchte.

Freestyle zählt 85% der Endbewertung und Toss & Fetch zählt 15% der Endwertung.

Wichtiger Hinweis: *je kleiner die Unterschiede zwischen den Teams in Hund, Spieler und Team Bewertung sind, desto größer ist der Einfluss auf die Execution und Toss&Fetch Bewertung. Es ist notwendig, dass Hunde, Spieler und Team Richter so viel aus der 0,01 – 2,5 Punkte Skala benutzen wie möglich, um sicherzustellen, dass es erhebliche Unterschiede in der Bewertung zwischen sehr guten Teams, durchschnittlichen Teams und Teams unter dem Durchschnitt gibt, so dass Teams mit guten Freestyle Runden nicht leicht von Teams übertroffen werden, welche nur einfache Küren mit hohem Verhältnis gefangenen / nicht gefangenen Scheiben und guter Toss & Fetch haben.*

6. USDDN Divisionen und Formate

6.1 Freestyle Divisionen

6.1.1 Super open Freestyle Division

Dies ist eine WM Qualifikation Division

WM Division Teilnehmer benutzen die USDDN Richter Kriterien für Freestyle und die USDDN Richter Kriterien im Toss & Fetch welche vom Steering Committee entwickelt wurden:

- 90 Sekunden in Toss & Fetch
- zwei Runden a 120 Sekunden Freestyle
- Gewinner werden durch Multiplikation beider Freestyle Ergebnisse mit 1,5 und Addition des Toss & Fetch Ergebnis ermittelt.

In der **Super Open Freestyle Division**, starten die Teilnehmer in **einer zufälligen Startreihenfolge**. Die Startreihenfolge bleibt für die ersten beiden Runden des Wettbewerbs die gleiche und wird in **umgekehrter Reihenfolge von der niedrigsten Bewertung zur höchsten Bewertung in der letzten Runde Freestyle gespielt**.

Normalerweise starten alle Teams in allen 3 Runden des Wettbewerbs.

USDDN World Finale für Super Open Freestyle – seit der Saison 2011, starten alle Teams bei den USDDN World Final in 3 über das Wochenende verteilten Runden. Alle Teilnehmer beginnen mit einer Null Bewertung bei den World Final; die Platzierung der Teilnehmer bei Qualifikationsturnieren wird nur verwendet um die Startreihenfolge für das Weltfinale fest zu legen.

Werden irgendwelche zusätzlichen Tage dem Event hinzu gefügt, behält USDDN sich das Recht vor, auf ein ehemaliges Format zurück zu greifen, in dem die Top Spieler Bewertung von Semi- Finalen auf das Finale übergehen. In diesem Fall werden die Wertungen der Semi-Finale für eine Startreihenfolge der ersten Freestyle und Toss & Fetch Runde genutzt. Für die zweite Runde Freestyle wird die umgekehrte Startreihenfolge vom letzten zum ersten Spieler verwendet. Die Startreihenfolge der Finalrunde basiert auf umgekehrter Reihenfolge vom letzten bis zum ersten Spieler der Semi-Final Endergebnisse. Die gleiche Reihenfolge wird für die Runde 1 in Toss & Fetch angewendet. Runde 2 wird in umgekehrter Reihenfolge vom letzten zum ersten gespielt, basierend auf der 1. Finalrunde + Toss & Fetch Ergebnis.

6.1.2 Division II Freestyle

Dies ist keine Qualifikation Division

Division II Teilnehmer können alle Teams sein, die nicht versuchen sich für das USDDN Weltfinale zu qualifizieren und die die USDDN Richter Kriterien für Freestyle und die USDDN Richter Kriterien für Toss & Fetch verwenden, welche vom USDDN Steering Committee entwickelt wurden.

- 90 Sekunden in Toss & Fetch
- Eine 90 Sekunden Runde Freestyle
- Gewinner werden durch Multiplikation der Freestyle Runde mit 3 und Addition des Toss & Fetch Ergebnisses ermittelt.

Bei der Anmeldung der Division II Teilnehmer kann die Startreihenfolge auf Grundlage der Reihenfolge ihrer Anmeldung vergeben werden, die Startnummer kann auf den Bewertungsbogen geschrieben werden. Die Startreihenfolge bleibt für beide Runden des Wettbewerbs die gleiche.

Beim USDDN Weltfinale, ist diese Division für alle Spieler, welche sich NICHT für Super Open Freestyle qualifiziert haben. Spieler können mehrere Hunde in dieser Division melden.

6.2 Toss & Fetch Divisionen

6.2.1 super-Pro Toss & Fetch Division

Dies ist eine WM Qualifikation Division

WM Division Teilnehmer benutzen die USDDN Richter Kriterien für Super-Pro Toss & Fetch welche vom Steering Committee entwickelt wurden:

- 2 Runden Super-Pro Toss & Fetch
- Gewinner werden durch Addition der Ergebnisse beider Runden ermittelt.

In der **Super-Pro Toss & Fetch Division**, starten die Teilnehmer **in zufälliger Startreihenfolge** und wechseln zur **umgekehrten Reihenfolge der Ergebnisse vom niedrigsten zum höchsten Ergebnis** in der letzten Toss & Fetch Runde. Die gleiche Methode erfolgt beim Weltfinale für Super Pro Toss & Fetch.

Normalerweise starten alle Teams in beiden Runden des Wettbewerbs.

6.2.2 Pro Toss & Fetch

Dies ist keine Qualifikation Division

Pro Toss & Fetch Teilnehmer benutzen die USDDN Richter Kriterien für Toss & Fetch ODER USDDN Richter Kriterien für Super-Pro Toss & Fetch.

- 2 Runden Toss & Fetch
- Gewinner werden durch Addition der Ergebnisse beider Runden ermittelt.

Bei Anmeldung kann Teilnehmern die Startreihenfolge basierend auf der Reihenfolge der Anmeldung zugeordnet werden; die Startnummer wird auf den Bewertungsbogen geschrieben wenn lieferbar. Die Startreihenfolge bleibt in beiden Runden des Wettbewerbs gleich.

Normalerweise starten alle Teams in beiden Runden des Wettbewerbs.

Beim USDDN Weltfinale ist diese Division offen für alle Teams, unabhängig von ihrem Qualifikationsstatus in Super Pro Toss & Fetch.

Anlagen

Anlage 1 – Liste der USDDN genehmigten Scheiben

Anlage 2 – USDDN Richter Arbeitsblätter

Anlage 3 – USDDN Richter Zertifizierung Programm

Anlage 4 – USDDN Toss & Fetch Feldschema

Anlage 5 – USDDN super Pro Toss & Fetch Feldschema

Anlage 6 – Anweisung zur Bestimmung der USDDN Platzierungen

Anlage 1:

Liste der USDDN genehmigten Scheiben

Das SC hat Klassenunterschieden in Größe und Gewicht der Scheiben dargestellt.

Spieler können alle der genehmigten Scheiben verwenden, JEDOCH können Spieler nicht Scheibengröße und Gewicht in einer einzelnen Runde mischen. Zum Beispiel können Teilnehmer nicht mit Eurablend & Standard Fastbacks in der gleichen Runde spielen. Teilnehmer können nicht Standard Fastbacks und Jawz in der gleichen Runde verwenden und Teilnehmer können nicht Scheiben der Größe Junger Hunde (pup Size Disc) mit keinen anderen größeren Scheiben kombiniert verwenden.

Das USDDN SC fordert sowohl in Toss & Fetch, als auch in Freestyle Formaten den Gebrauch der unten angegebenen Scheiben. Ein Teilnehmer kann innerhalb einer Runde keine Scheiben innerhalb einer (1) Wettbewerbsrunde mischen – alle Scheiben müssen der gleichen Größen und Gewichtsklasse sein. Wird ein Teilnehmer gefunden, der verschiedene Größen oder Gewichtsklassen der Scheiben in einer Runde gemischt hat, gibt es im Freestyle fünf (5) Punkte Abzug vor dem Multiplikator, in Toss & Fetch Formaten gibt es einen (1) Punkt Abzug pro Wurf. Jedoch kann die Anwendung dieser Regel nicht zu einem Ergebnis niedriger als Null führen. Hinweis: Strafpunkte für das Mischen von Scheiben sind unabhängig von Strafpunkten der Gefahr für Hunde.

Scheiben der Größe-/Gewichtsklasse:

“standard large Discs”: zwischen 9 - 9.5 Inches (22,9 cm – 24,13cm) im Durchmesser & weniger als 115 Gramm

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

“standard medium Discs”: zwischen 8.5 - 8.75 Inches (21,59cm – 22,23cm) im Durchmesser & weniger als 115 Gramm

- Innova Hero: 215's: Sonic, Super Sonic, Sonic Xtra
- Hyperflite: K-10 Competition Standard, Frostbite, UV & Midnight Sun
- J-discs: No. 1, No. 2, No. 3, No. 4, No. 5

“heavy large discs”: zwischen 9 - 9.5 Inches (22,9 cm – 24,13cm) im Durchmesser & zwischen 130 Gramm und 145 Gramm

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

“heavy medium discs”: zwischen 8.5 - 8.75 Inches (21,59cm – 22,23cm) im Durchmesser & zwischen 130 Gramm und 145 Gramm

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

“small dog discs”: zwischen 6.25 - 7 Inches (15,88cm – 17,78cm) im Durchmesser und zwischen 40 Gramm und 90 Gramm

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

Anlage 2:

USDDN Freestyle Format – Richter Arbeitsblatt

Canine Disc Championships Bewertungsbogen

super-open Freestyle Division / Division II

USDDN Freestyle Format – Richter Arbeitsblatt

Spieler Name _____

Richter Name _____

Markiere gefangene Scheiben mit einem √, nicht gefangene mit einem X

Hunde Elemente <small>(Freestyle-basierend auf 0.01 - 2.50 Skala pro Kateg.(1/100 Pkt. Skala), Total 10 Pkt. bei jedem der 4 Elemente)</small>			Round 1	Round 2
1	Prey Drive	Während der gesamten Kür muss konsequente Fokussierung und Konzentration aufrecht erhalten bleiben.		
2	Retrieval	Die Fähigkeit des Hundes die Scheibe zu verfolgen, jagen und fangen mit verschiedenen Apport Arten, (Fallen lassen der Scheibe weg vom Spieler, vor die Füße des Spielers, oder in die Hand des Spielers).		
3	Athleticism	Der Hund muss Sprünge und Landungen, stehende, laufende, Flip- und oder Vault Manöver kontrolliert und beständig ausführen.		
4	Grip	Vor, während und nach dem Moment die Scheibe zu fangen muss der Hund konsequentes Engagement mit angemessenem Fokus zeigen.		

Richter Kommentare: Execution %: _____

Spieler Name _____

Richter Name _____

Markiere gefangene Scheiben mit einem √, nicht gefangene mit einem X

Player Elements <small>(Freestyle-basierend auf 0.01 - 2.50 Skala pro Kateg.(1/100 Pkt. Skala), Total 10 Pkt. bei jedem der 4 Elemente)</small>			Round 1	Round 2
5	Field Präsentation	Die Kür muss geplante Bewegung auf dem Spielfeld in Verbindung mit einer Vielfalt von Würfeln verschiedener Längen in verschiedene Richtungen geworfen demonstrieren.		
6	Release Diversity	Der Spieler muss eine Vielfalt von Würfeln mit Variationen in Griff und Abwurf zeigen, darunter mindestens 3 verschiedene Versionen (Würfe).		
7	Disc Management	Werfen & Ersetzen aller Scheiben muss konsequent mit nahtlosen Übergängen ohne Unterbrechung erfolgen.		
8	Rhythmik Team	Übergangsbewegungen müssen mit fließenden Übergängen zwischen Manöver und Segmenten gestaltet werden.		

Richter Kommentare: Execution %: _____

Spieler Name _____

Richter Name _____

Markiere gefangene Scheiben mit einem √, nicht gefangene mit einem X

Team Elements <small>(Freestyle-basierend auf 0.01 - 2.50 Skala pro Kateg.(1/100 Pkt. Skala), Total 10 Pkt. bei jedem der 4 Elemente)</small>			Round 1	Round 2
9	Das Team führt 2 verschiedene über-den-Körper tricks: Der Hund überspringt den Körper des Spielers um die fliegende Scheibe zu fangen. 1) 2)			
10	Das Team zeigt 2 verschiedene Vaults: Der Hund springt vom Körper des Spielers, den Körper berührend um die fliegende Scheibe zu fangen. Der Spieler nutzt 2 unterschiedliche Positionen. 1) 2)			
11	1 multiple Segment mit mindestens 3 aufeinander folgenden Würfeln in Folge 1)			
12	1 dog catch mit der Scheibe im Flug 1)			
13	Koordinierte Team Bewegung z.B. gemeinsame Drehung, Slalom durch die Beine, dog stall, etc.			
14	Aufeinander folgende Würfe, bei denen Hund mind. 2-mal in gerader Linie nahe am Spieler vorbei läuft. 1) 2)			
15	Das Team zeigt Tricks von mind. 4 aufeinander folgenden Würfeln, bei denen der Hund die Scheiben in räumlichem Abstand vom Spieler fängt, einschließlich solcher Bewegungen wie zig-zags, Kreis Bewegung, und dergleichen. Circle outrun segments 1) 2) 3) 4) zig-zag segments 1) 2) 3) 4)			

Richter Kommentare: Execution %: _____

Anlage 3:

USDDN Richter Zertifizierung Programm

USDDN Richter Level I

genehmigtes Format:	Toss & Fetch Only
genehmigte Positionen:	Start/Foul Linien Richter, Feld Richter, Bewertungsrichter, Zeitnehmer, Field Setup, Richter Sekretär
Voraussetzungen:	Keine
Richter Erfahrung:	keine erforderlich, Richterassistenz bei 2 Turnieren empfohlen
Wettbewerbserfahrung:	Keine erforderlich, jedoch empfohlen
USDDN Toss & Fetch Prüfung:	mit 75% oder besser bestanden haben

USDDN Richter Level II

genehmigtes Format:	Toss & Fetch und Freestyle
genehmigte Positionen:	Start/Foul Linien Richter, Feld Richter, Bewertungsrichter, Zeitnehmer, Field Setup, Richter Sekretär , Hunde Elemente, Spieler Elemente, Execution
Voraussetzungen:	Muss Level I Richter sein
Richter Erfahrung:	Muss seit 6 Monaten Richter sein ODER seit 2 Jahren im Sport, Richterassistenz bei 2 Turnieren empfohlen
Wettbewerbserfahrung:	Muss in Hundefrisbee Freestyle gestartet OSE seit 2 Jahren im Sport sein und vorher Freestyle gerichtet
USDDN Toss & Fetch Prüfung:	mit 75% oder besser bestanden haben
USDDN Freestyle Prüfung:	mit 75% oder besser bestanden haben

USDDN Richter Level III

genehmigtes Format:	Toss & Fetch und Freestyle
genehmigte Positionen:	Start/Foul Linien Richter, Feld Richter, Bewertungsrichter, Zeitnehmer, Field Setup, Richter Sekretär , Hunde Elemente, Spieler Elemente, Execution, Hauptrichter
Titel Definition:	Hauptrichter – Hauptrichter des Wettbewerbs – Verwaltung des Richter Treffens
Voraussetzungen:	Muss Level II Richter sein
Richter Erfahrung:	Muss seit 5 Jahren Freestyle Richter sein, ODER 5 Jahre Freestyle Turnier Erfahrung haben
Wettbewerbserfahrung:	Muss 5 Jahre Freestyle Turniererfahrung haben
USDDN Toss & Fetch Prüfung:	mit 75% oder besser bestanden haben
USDDN Freestyle Prüfung:	mit 75% oder besser bestanden haben

USDDN Richter Level IV

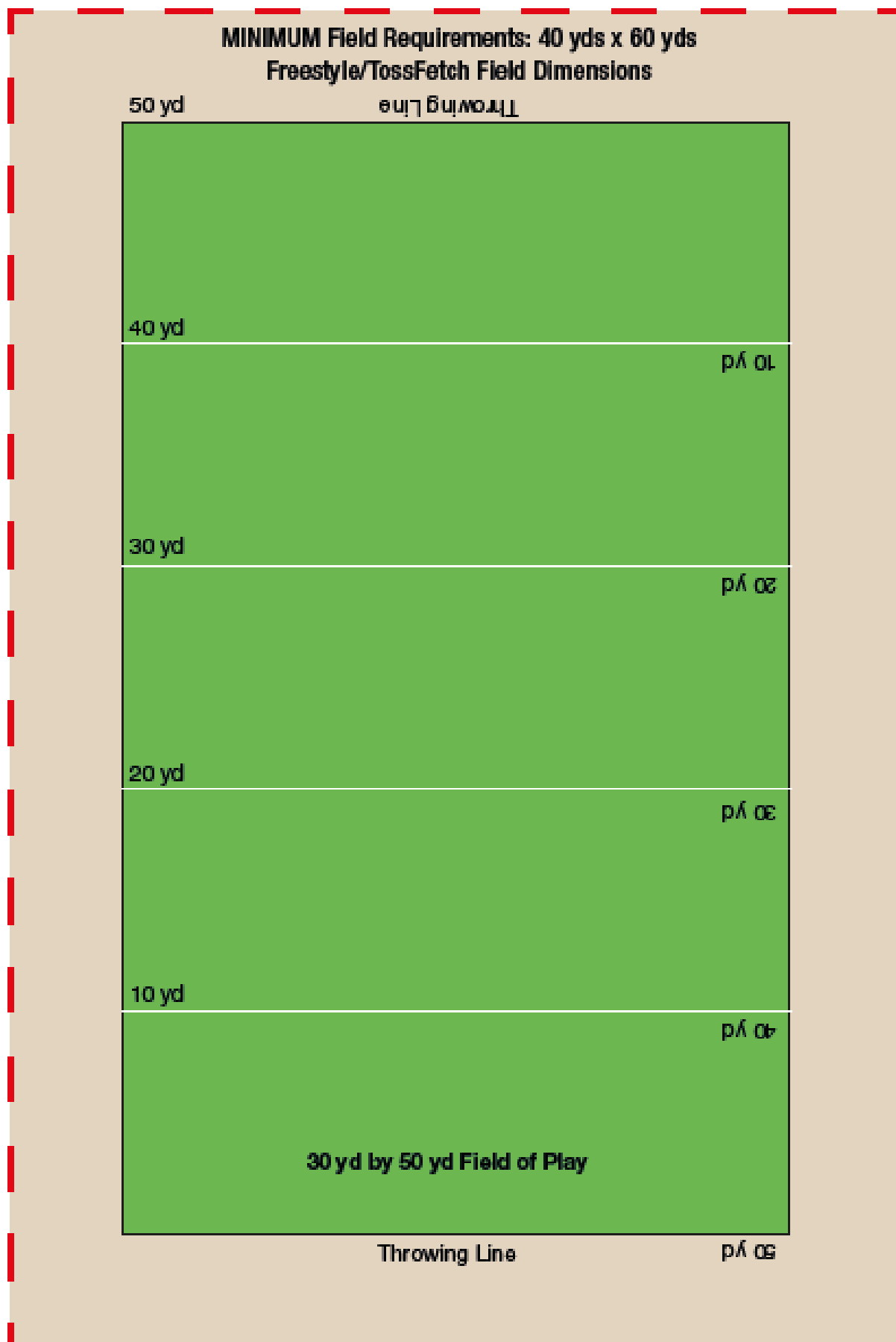
genehmigtes Format:	Toss & Fetch und Freestyle
genehmigte Positionen:	Start/Foul Linien Richter, Feld Richter, Bewertungsrichter, Zeitnehmer, Field Setup, Richter Sekretär , Hunde Elemente, Spieler Elemente, Execution, Hauptrichter, Master Judge
Definitionen:	Master Judge – Genehmigung Richterprüfungen zu verwalten
Voraussetzungen:	Muss Level III Richter sein
Richter Erfahrung:	Muss 7 Jahre Freestyle Richter Erfahrung haben
Wettbewerbserfahrung:	Muss 7 Jahre Freestyle Turnier Erfahrung haben
USDDN Toss & Fetch Prüfung:	mit 90% oder besser bestanden haben
USDDN Freestyle Prüfung:	mit 90% oder besser bestanden haben

Vorgeschlagen von Melissa Heeter

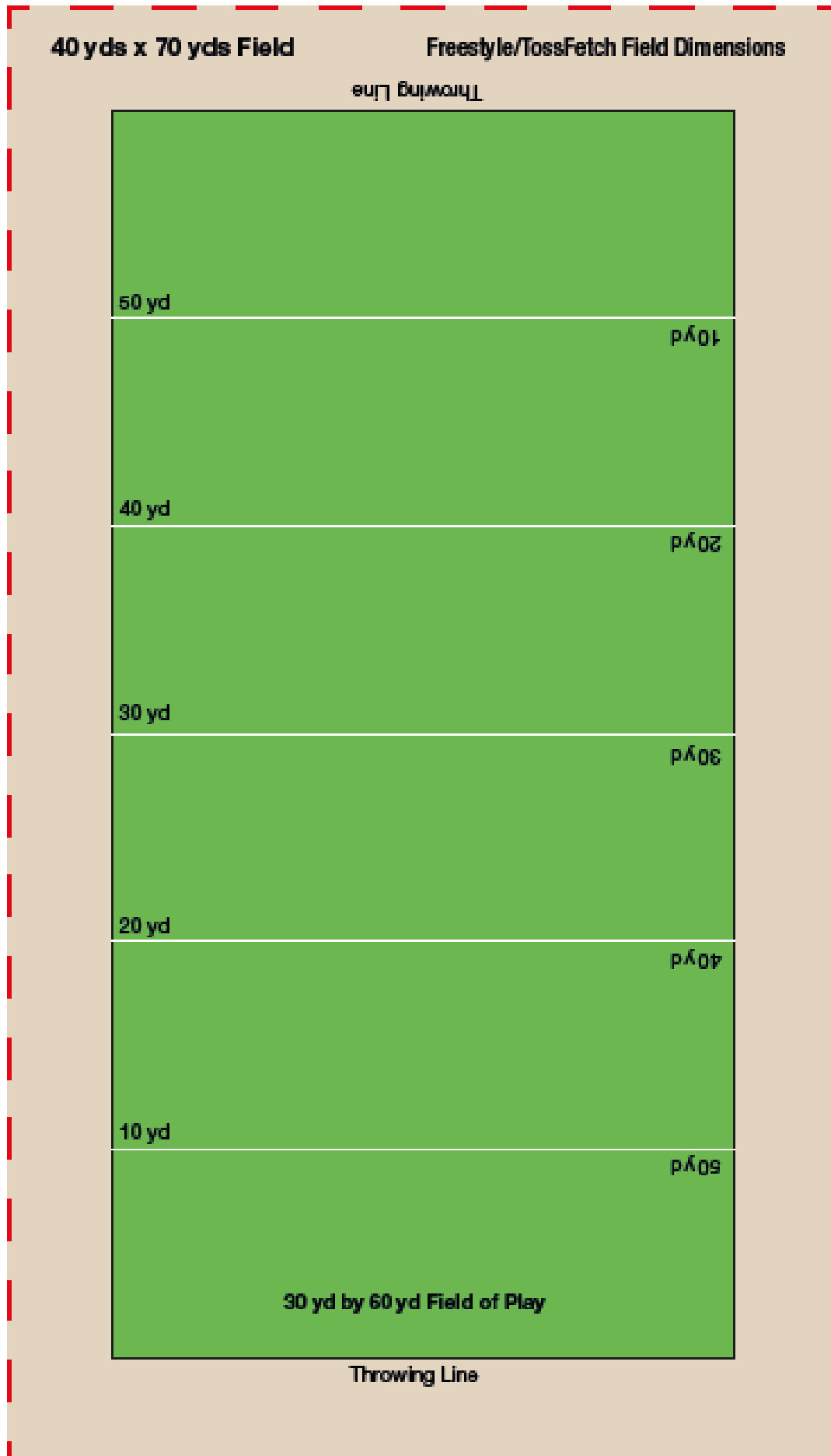
Anlage 4:

USDDN Toss & Fetch Field Schema

Minimum Feldgröße



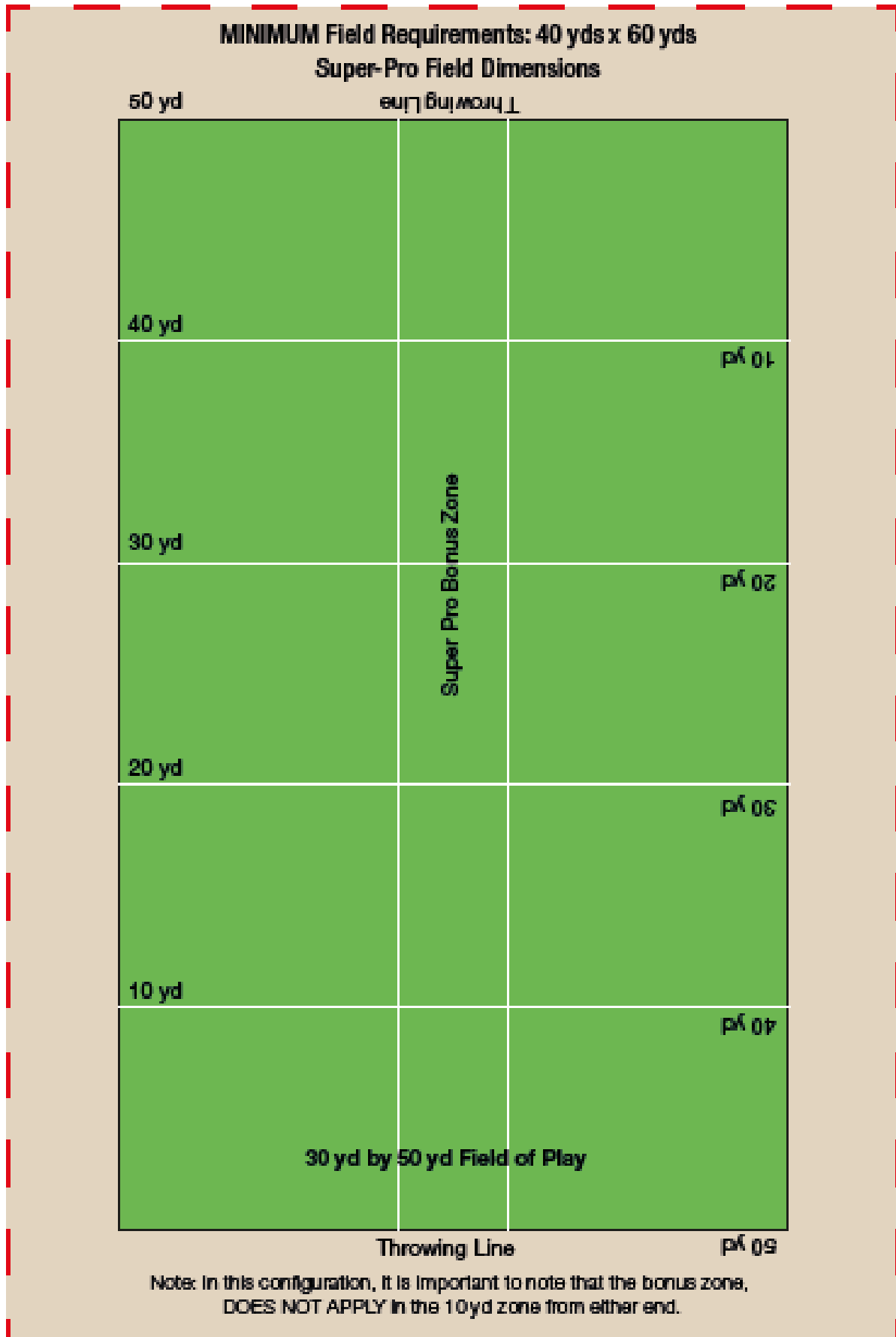
Maximum Feldgröße



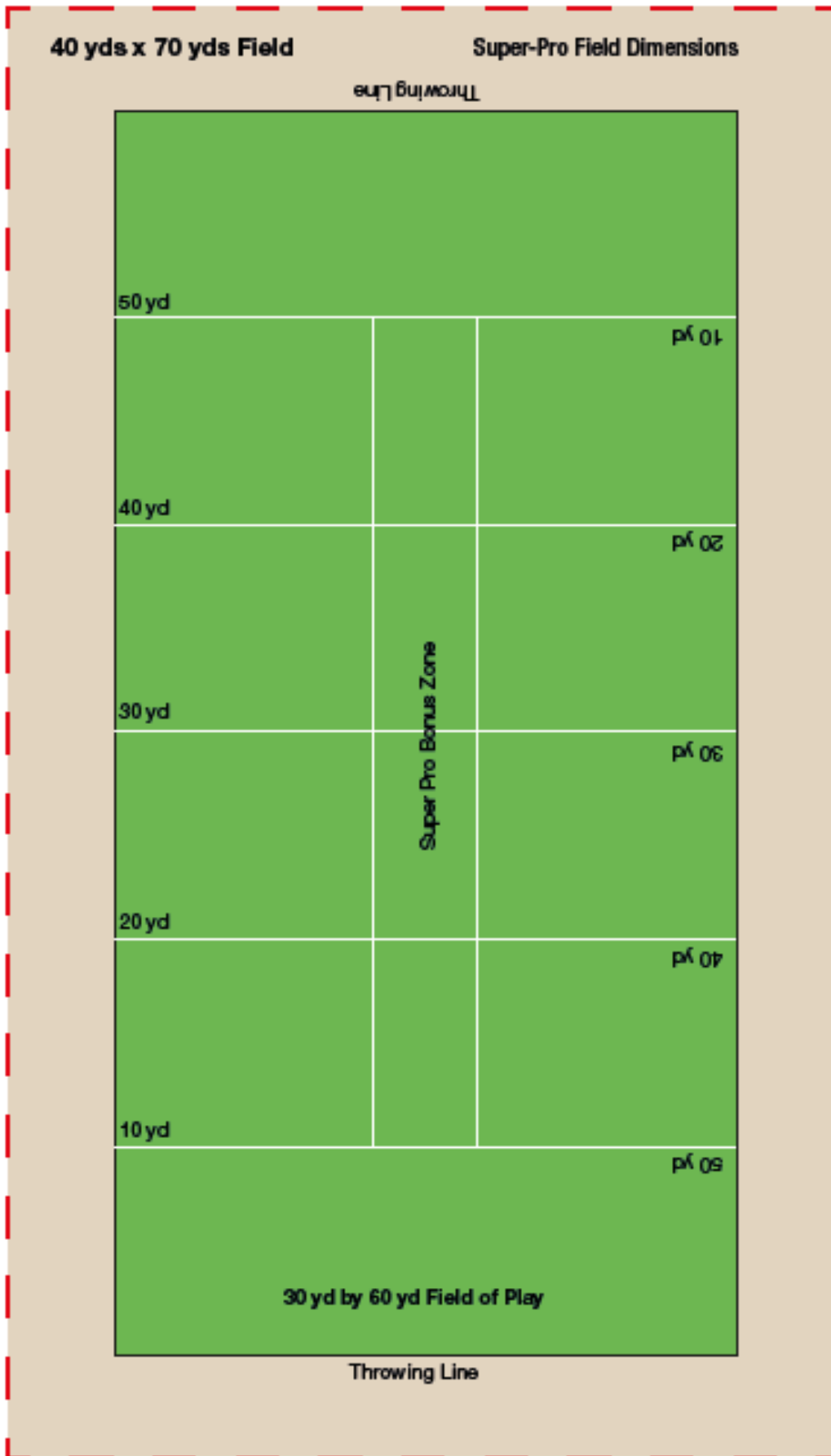
Anlage 5:

USDDN super-Pro Toss & Fetch Feldschema

Minimum Feldgröße



Maximum Feldgröße



Anlage 6:

Anweisung zur Bestimmung der USDDN Platzierungen

Die USDDN Teilnehmer versuchen eine Einladung zur jährlichen USDDN Weltmeisterschaft zu erhalten. An der USDDN WM kann ein Teilnehmer nur mit einem (1) Hund in jeder USDDN WM Division teilnehmen. Ähnlich kann sich ein Hund mit mehreren Spielern qualifizieren, aber nur mit einem Spieler an der WM in jeder WM Division teilnehmen. Jedes USDDN World Qualifier ist offen für alle Spieler die teilnehmen möchten. Die USDDN schränkt die Teilnehmer nicht darin ein an mehreren Qualifier mit mehreren Hunden teil zu nehmen. Jedoch wird an einen Spieler und ein (1) Qualifikationsstatus vergeben. Es wird eine "roll down" Methode verwendet, um die neuen qualifizierten Teams bei jedem Event zu bestimmen. Es werden (4) offizielle "Qualifier" Status bei jeder Veranstaltung vergeben:

- Qualifikant (1 bis 4)
- Alternativ Team (1, 2 und 3)
- Bereits qualifiziert
- Alternativ Hund

Erklärung der offiziellen Status:

Qualifier 1 - 4

Diese Teams haben bei diesem Event die Möglichkeit erworben an der Weltmeisterschaft teil zu nehmen. Qualifiziert ist:

- Der Spieler, der NICHT bei einem ANDEREN USDDN Qualifikationsturnier in diesem Jahr eine Qualifikation erworben hat (mit diesem oder einem anderen Hund)
- Der SPIELER KANN einen Alternativ Platz auf einem ANDEREN USDDN Turnier dieses Jahr erreicht haben. (Mit diesem oder einem anderen Hund)

Alternativ 1, 2 & 3

Diese Teams können die Möglichkeit erhalten an der USDDN WM teil zu nehmen, wenn ein Qualifikant des Events entscheidet nicht teil zu nehmen. "Alternativ" ist:

- Der Spieler, der NICHT bei einem ANDEREN USDDN Qualifikationsturnier in diesem Jahr eine Qualifikation erworben hat (mit diesem oder einem anderen Hund)
- Der SPIELER KANN einen Alternativ Platz auf einem ANDEREN USDDN Turnier dieses Jahr erreicht haben. (Mit diesem oder einem anderen Hund)

Bereits qualifiziert

Dieser Spieler hat bereits bei diesem oder einem andern USDDN Turnier in diesem Jahr die Möglichkeit erhalten an der USDDN WM teil zu nehmen. "Bereits qualifiziert" ist:

- Der SPIELER & DER HUND die bereits bei einem ANDEREN USDDN Turnier in diesem Jahr schon die Möglichkeit erhalten haben.
- Der Spieler, der bereits die Möglichkeit hat mit einem ANDEREN HUND an der WM teil zu nehmen und bei diesem Event NICHT mit diesem Hund unter den ersten 4 Qualifikanten war.

Alternativ Hund

Der Spieler hat die Wahl zwischen diesem Hund oder jedem vorher qualifizierten Hund an der USDDN WM teil zu nehmen. "Alternativ Hund" ist:

- Der Spieler hat bereits die Möglichkeit erhalten an der USDDN WM (bei diesem oder einem anderen USDDN Turnier) mit einem anderen Hund UND DIESEM Hund, der einen der ersten vier Plätze bei DIESEM Qualifier belegt hat teil zu nehmen.

Überprüfung der Event Platzierungsergebnisse

Schritt 1: Ermitteln ob Gleichstände vorliegen

- Sortieren der Endergebnisse von der höchsten zur niedrigsten Bewertung
- Ermittlung von Gleichständen. Gibt es einen Gleichstand in einer der Top Platzierungen/Qualifikation muss die „Tie Breaker“ Regel angewendet werden.
 - Freestyle Tie Breaker – es werden alle 7 Team Elemente addiert(von beiden runden) und ein neues Endergebnis berechnet.
 - Super Pro Toss & Fetch Tie Breaker – „Throw off“. Ein Wurf – Der beste gefangene Wurf gewinnt das Tie.

Schritt 2: Ermitteln der Turnier Platzierungen

- Beginne mit den Ergebnissen aktualisiert mit den Tiebreaks.
- Nummeriere die Spielerplatzierungen.

Schritt 3: Ermittlung der USDDN Qualifizierten

- Es liegt in der Verantwortung des Turnierveranstalters mit den Teilnehmern zu überprüfen, ob sie sich bereits bei einem anderen Event mit dem Hund qualifiziert haben. Beste Methode – bittet Teilnehmer auf ihren Anmeldebögen zu notieren, ob sie bereits qualifiziert sind, wenn ja mit welchem Hund. Wenn mit mehreren Hunden gestartet wird – sollte sichergestellt sein, das es auf allen Anmeldebögen notiert wird.
- Beginne mit der Platzierung der Turnierergebnissen aus Schritt 2.
- Geht Team für Team durch bis alle 4 qualifizierten & 3 alternative ermittelt sind.

Es kann am besten durch das folgende Beispiel erklärt werden. Dies sind die Endergebnisse eines imaginären Qualifier:

Qualifikations Zustand	Turnier Platzierung	Teilnehmer	Hund	Notiz:
Bereits qualifiziert	1	Yachi	Vega	Qualifiziert mit DIESEM HUND bei einem vorherigen Turnier
Qualifiziert 1	2	Chuck	Bam Bam	
Qualifiziert 2	3	David	Ro	
Alternativ Hund	4	Chuck	Bling Bling	Qualifiziert mit einem ANDEREM HUND BEI DIESEM EVENT
Qualifiziert 3	5	Andrea	Moxie	
Alternativ Hund	6	Tracy	Rampage	Qualifiziert mit einem ANDEREN HUND bei einem VORHERIGEN Turnier
Bereits qualifiziert	7	Tracy	Siren	Qualifiziert mit DIESEM HUND bei einem VORHERIGEN Turnier
Qualifiziert 4	8	Daniel	Nick	
Bereits qualifiziert	9	Jeff	Killian	Quali. mit einem ANDEREN HUND bei einem VORHERIGEN Turnier
Nachrücker 1	10	Dominika	Kiper	
Nachrücker 2	11	Alena	Jerry	
Bereits qualifiziert	12	Tim	Auggie	Qualifiziert mit DIESEM HUND bei einem VORHERIGEM Turnier
Nachrücker 3	13	David	Hippy Chick	
	14	Laura	Frenzy	
	15	Jimmy	Cisco	

Mit der Methode am Beispiel oben – Tracy & Rampage wird jetzt der Alternativ Hund Zustand gewährt. Tracy würde die Wahl haben bei der WM mit Rampage oder Siren zu starten. Beachtet auch, dass Jeff & Killian NICHT den Alternativ Hunde Status erhalten. Sie waren nicht unter den ersten 4 direkt qualifizierten Teams.