

## 2. Event Swiss Discdog Challenge Winterthur 2016



Spieler und Hund:

Mäggi Spring

Dakota

Klasse: Beginner, T&F Only

T&F		Max Punkte pro Runde 25.0. Die besten 5 gefangenen Würfe werden gewertet. 1- 4.Punkte pro Wurf (+ 0.5P in Luft gefangen und Bonuszone)									
Wurf	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	MD-Total:
Punkte	2.50	3.00	0.00	2.50	2.50	2.00	1.00	0.00	0.00	0.00	<b>12.50</b>

Canine Elements (Hunde-Elemente)		R1.	R2.
1	<b>Prey Drive (Beutetrieb)</b> Ständige Aufmerksamkeit und Konzentration während der gesamten Kür	1.90	1.95
2	<b>Retrieval (Apport)</b> Fähigkeit des Hundes, die Scheibe aufzuspüren, zu jagen und zu fangen, mit verschiedenen Apport Arten (Fallenlassen der Scheibe weg vom Spieler, vor den Füßen des Spielers, in die Hand geben...) max 2.5P	1.80	1.80
3	<b>Athleticism (Athletik)</b> Beständigkeit und Kontrolle während Sprung und Landung, beim Stehen, Laufen, bei Flips und Vaults. max 2.5P	1.20	1.65
4	<b>Grip (Biss)</b> Vor, während und nach dem Fangen der Scheibe soll der Hund mit angemessenem Fokus nachhaltigen Einsatz zeigen. max 2.5P	1.90	2.00
<b>Total (Hund):</b>		<b>6.80</b>	<b>7.40</b>

Player Elements (Spieler-Elemente)		R1.	R2.
1	<b>Field Presentation (Präsentation)</b> Die Kür soll geplante Bewegung auf dem Spielfeld zeigen, mit verschiedenen Würfeln von verschiedener Länge in verschiedene Richtungen. max 2.5P	1.60	1.30
2	<b>Release Diversity (Wurfvielfalt)</b> Der Spieler soll eine Vielfalt von Würfeln mit Variation in Griff und Abwurf zeigen; mindestens 3 unterschiedliche Würfe. 2.5P	0.80	1.20
3	<b>Disc Management (Scheiben-Management)</b> Wurf und Ersatz aller Scheiben sollen ohne Übergänge und beständig erfolgen. max 2.5P	1.80	1.80
4	<b>Rhythmic Team (Rhythmik)</b> Übergangsbewegungen sollen sanfte Übergänge von Elementen und Sets ermöglichen. max 2.5P	1.25	1.40
<b>Total (Spieler):</b>		<b>5.45</b>	<b>5.70</b>

Team Elements (Team Elemente) <i>nur die besten 4 Elemente werden gewertet</i>		R1.	R2.
1	<b>Zwei verschiedene Over</b> 2 verschiedene Körper-Übersprünge: Hund überspringt den Körper des Spielers, um eine fliegende Scheibe zu fangen. max 2.5P	1.53	1.48
2	<b>Zwei verschiedene Vaults</b> 2 verschiedene Körper-Absprünge: der Hund springt vom Körper des Spielers ab, berührt den Körper, um eine fliegende Scheibe zu fangen. Der Spieler zeigt zwei verschiedene Positionen. max 2.5P	0.00	0.00
3	<b>Multiple Segment</b> – Ein Multiple mit mindestens 3 Würfeln in schneller Abfolge.	0.00	0.00
4	<b>Dog Catch</b> – Ein Dog-Catch mit fliegender Scheibe. max 2.5P	0.00	0.00
5	<b>Team Movement</b> koordinierte Bewegung des Teams, z.B. gemeinsame Drehung,	1.37	1.01
6	<b>Passing</b> Aufeinanderfolgende Würfe, bei denen der Hund mindestens zweimal in gerader Linie dicht am Spieler vorbeiläuft. max 2.5P	1.51	1.72
7	<b>Directional Distance Movements (Zielgerichtete Distanzbewegung)</b> Das Team zeigt Tricks von mindestens 4 aufeinander folgenden Würfeln, bei denen der Hund die Scheibe in einigem Abstand vom Spieler fängt, inklusive Bewegungen wie Zig-Zag, Around-the-World ...	1.14	1.71
<b>Total (Team):</b>		<b>5.55</b>	<b>5.92</b>

Catch Ratio <i>mindestens 18 Würfe</i>				R1.	R2.
Gesamtergebnis Catch Ratio =	16.00	Catches /	23.00	Würfe x 10	6.96
Gesamtergebnis Catch Ratio =	25.00	Catches /	27.00	Würfe x 10	9.26

Kommentare:

**Abzug:**

**0.00**

**0.00**

**Freestyle Subtotal:**

**24.76**

**28.28**

max. 40P

Freestyle R1. x2	T&F	Halbzeit	Freestyle R2.x 2	Total: max.185P	
49.51	12.50	62.01	56.56		<b>118.57</b>

Rang: 6

Richter:

Frank Funke, Andreas Keller, Gabriela Thurnherr, Sarah Burgherr