

Punktlandung

Bei diesem Spiel besteht das Spielfeld aus insgesamt 5 Kreisen. Dem Wurfkreis, in dem sich der Werfer befindet und 4 Zielkreisen die jeweils eine gewisse Anzahl an Punkten, abhängig von ihrer Entfernung zum Wurfkreis und dem Durchmesser, bringen.

Gespielt wird mit nur EINER Frisbee - der Spieler darf allerdings eine zweite Frisbee mitnehmen und diese dem Richter oder seinen Helfern als Tauschobjekt geben, sollte die Spielscheibe beschädigt werden. Es darf sich aber immer nur eine Frisbee im Spiel (also auf dem Spielfeld) befinden. Möchte der Spieler die Frisbee austauschen, wird die Zeit NICHT angehalten.

Der Spieler hat insgesamt 60 Sekunden Zeit, diese beginnt sobald der Richter das Signal "Go" gibt. Zu diesem Zeitpunkt müssen sich Spieler und Hund innerhalb des Wurfkreises befinden. Danach darf der Wurfkreis jederzeit verlassen werden, allerdings muss jeder Wurf innerhalb des Wurfkreises die Hand des Spielers verlassen.

Jeder der Zielkreise muss zu Beginn in einer bestimmten Reihenfolge angespielt werden - siehe hierzu die Grafik. Bleibt nach den ersten vier Würfeln noch Zeit übrig, steht es dem Spieler frei selbst zu entscheiden welche Zielkreise er nun anspielen möchte.

Außerhalb der Zielkreise gibt es auch für gefangene Würfe keine Punkte. Gefangene Würfe erhalten nur Punkte, wenn der Hund mit allen vier Läufen innerhalb des Zielkreises landet. Nicht gefangene Würfe erhalten keine Punkte.

Bei 30 und 10 Sekunden wird eine Zeitansage gemacht, ab 5 Sekunden wird der Countdown laut gezählt. Es zählen alle Würfe die vor 0 die Hand des Werfers verlassen haben, auch wenn der Hund sie erst nach Ablauf des Countdown fängt.

PUNKTLANDUNG FELDPPLAN

