



# DiscDogDuell (DDD) Stand März 2018 v3.1

## Vorwort des Autors

*Hundefrisbee oder auch Discdogging genannt, ist eine äußerst dynamische und vielseitige Hundesportart, die deinen Hund nicht nur körperlich sondern auch geistig voll fordert, sich positiv auf das Zusammenspiel von Hund und Halter auswirkt und einfach großen Spaß macht! Seit dem ersten Dogfrisbee Turnier auf heimischem Boden im Jahr 2010 hat das Angebot an Turnieren in Österreich stetig zugenommen. Die Palette ist reichhaltig: Skyhoundz, UFO, USDDN, AWI, Judge and Play, etc. - mit DiscDogDuell möchten wir einen Beitrag dazu leisten, den Sport in Österreich zu verbreiten und neue SpielerInnen und Spieler von dieser tollen Sportart zu begeistern. Mit DDD wird Vereinen ein einfach auszutragendes und für Zuseher und Teilnehmer spannendes sowie nachvollziehbares Regelwerk geboten. Seit 2016 wird DDD als österreichweite Turnierserie ausgetragen und die Mitglieder des gemeinnützigen DDD-Vereins unterstützen Hundeschulen von Vorarlberg bis Wien, bei der Planung und Durchführung von Turnieren vor Ort. Dank eures Feedbacks, hat sich DiscDogDuell stetig weiterentwickelt und mit sieben Stationen nicht nur als Fixpunkt, sondern als größte Turnierserie des Landes im Dogfrisbeesport etabliert. Ein herzliches ‚Danke‘ möchte ich an dieser Stelle all jenen aussprechen, die mit ihrem Einsatz und unzähligen Stunden Arbeit vor und hinter den Kulissen zu dem Entstehen dieser Initiative maßgeblich beigetragen und freue mich schon auf viele gemeinsame Stunden in der neuen Saison!*



Mfg Andrew Lindley  
[www.dogfrisbee-austria.com](http://www.dogfrisbee-austria.com)

[www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at)

### **in aller Kürze erklärt**

DiscDogDuell ist ein innovatives Regelwerk welches 2016 von Spielern für Spieler konzipiert wurde und sich seither stetig weiterentwickelt hat. In diesem Dokument findet ihr alle Informationen zu den Spielen und dem Ablauf eines Turniers, sowie begleitende Unterlagen um selbst DDD-Wettkämpfe durchführen zu können. Abgeleitet aus dem Racketlon-Sport, ist das Einzigartige an DDD, dass jedes Hund-Mensch Team (In Zukunft zur einfacheren Lesbarkeit „Team“ genannt) sich im direkten Duell mit anderen Teams in unterschiedlichen Disziplinen misst - welche Spiele hierbei in einem „Duell“ ausgetragen werden bestimmt in der Gruppenphase das Los und ab den Playoffs (k.o. Phase der besten 16 Teams) einzig und alleine die Teilnehmer des Duells selbst. Die selbstentwickelten DDD Spiele sind einfach zu richten und vor allem objektiv zu entscheiden. Im Vergleich zu anderen Wettkampfformaten zählt ausschließlich der direkte Vergleich mit den „Gegnern“ und nicht ein Gesamtscore. Für Teilnehmer bedeutet DDD sich Runde für Runde auf seine Gegner einzustellen, richtig zu taktieren und vor allem auch die Kräfte richtig einzuteilen. Der Head2Head Modus mit anderen Teams garantiert spannende Duelle sowohl für Teilnehmer und Zuseher und ein Turnierraster, wie es aus vielen anderen Sportarten bekannt ist, erlaubt es das Geschehen transparent und nachvollziehbar zu verfolgen. Der DDD-Spielmodus mit Gruppenphase und anschließenden Playoffs bietet Veranstaltern ein einfach handzuhabendes Spielsystem, welches Spannung bis zum Schluss bietet. Allen Teilnehmern eines Turniers sind mindestens vier Spiele und vor allem jede Menge Spaß und Frisbee-Action mit ihren Vierbeinern garantiert.



**Groß-Siegharts, 24.Sept. 2017**

Die besten 16 Teams waren qualifiziert für das große Saison-Finale am 24. September 2017 in der SVÖ Hundeschule Groß-Siegharts, in dem tolle Preise wie etwa ein Wochenendurlaub auf den Sieger warteten. Mit Hundertstelkrimi im Scheibensprint und Punkterekord im Rodeo ging der **Meistertitel - DiscDogDuellant des Jahres - an den Tiroler Patrick Terrida** mit seiner Hündin Hope, vor Andrew Lindley mit Flag (Hundeschule Breitenlee) und Daniel Moser mit Fly (WHC Groß-Enzersdorf)



Turnier-Flyer der DDD Stationen 2017 in Bregenz (V), Baden (NÖ), Bad Vöslau (NÖ), Breitenlee (W), Waidring (T), Zistersdorf (NÖ) und dem Serienfinale in Groß-Siegharts (NÖ). Den Sieg in der Gesamtwertung 2017 sicherte sich Andrew mit Flag (W), vor Heide mit Kiwi (NÖ) und Patrick mit Hope (T). Bei der zweiten Auflage DDD-Turnierserie 2017 nahmen 45 Teams teil und es wurden über 400 Duelle ausgetragen.

**DDD-Series Hall of Fame**

DDD-Turnierserie	DiscDogDuellant des Jahres	Gesamtjahreswertung
2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>Patrick mit Bella</li> <li>Philipp mit Queeny</li> <li>Alina mit Alice</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Philipp mit Queeny</li> <li>Heide mit Kiwi</li> <li>Patrick mit Bella</li> </ol>
2017	<ol style="list-style-type: none"> <li>Patrick mit Hope</li> <li>Andrew mit Flag</li> <li>Daniel mit Fly</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Andrew mit Flag</li> <li>Heide mit Kiwi</li> <li>Patrick mit Hope</li> </ol>



## 1. Regelwerk eines DDD-Turniers

### 1.1 So funktioniert DDD

Jedes DiscDogDuell-Turnier beginnt mit der **vorab online Anmeldung** die spätestens eine Woche vor dem Turnier schließt und erst mit Überweisung des Teilnahmebeitrags gültig ist. Bei der Nennung vor Ort erhält der Hundeführer ein Starter-Präsent des Veranstalters und eine Übersicht über die lokalen Gegebenheiten des Vereins. (Kantine, Gassi-Strecken, etc.). Jedes DDD beginnt mit einem **Players-Meeting** - hier werden der Spielmodus, die Regeln sowie die am jeweiligen Turnier angebotenen Spiele durch den Veranstalter vorgestellt und Fragen durch den Wettkampfleiter beantwortet. Die **Auslosung des Turnierrasters und der Spiele** erfolgt im Anschluss, hierbei ist Setzliste der Teilnehmer zu berücksichtigen. Nach der Auslosung ist klar welche Teams sich in den einzelnen Gruppen (4-6 Teams pro Gruppe möglich) im sportlichen Wettkampf gegenüber stehen und welche Spiele innerhalb der Gruppen ausgetragen werden. Da es im DDD erwünscht ist, dass sich Spieler ebenfalls als Wettkampfrichter und Parcours helfer einbringen, wird festgelegt welche Gruppen durch welche Spieler gerichtet werden.

Nach einer **kurzen Vorbereitungsphase für die Organisatoren**, die die Teilnehmer zum **Aufwärmen** ihrer Hunde und zum **Einwerfen am Spielfeld** (ohne Hunde) nutzen, beginnt das Turnier. Die zugeteilten **Richter und Parcours helfer kümmern sich um den Aufbau des Spielfelds** und alle Teilnehmer der ersten Gruppe machen sich bereit und werden einzeln und in Reihenfolge der Auslosung per Durchsage aufs Spielfeld gebeten. **Da innerhalb einer Gruppe kein Umbau des Spielfelds nötig** ist, wird ersucht, dass sich **alle Teilnehmer einer Gruppe bereithalten** um einen zügigen Ablauf zu ermöglichen. Jedes Team aus Gruppe A absolviert nun nacheinander das ihr erstes Gruppenspiel und die Teilnehmer notieren die erreichten Punkte/ Weiten/ Zeiten. Während im Anschluss eine Reihung durch die Richter erfolgt – das beste/ schnellste/ weiteste Team erhält 4 Punkte (2. Platz 3, 3. Platz 2 und 4. Platz 1 Punkt) und die Ergebnisse verlesen werden machen sich die Richter und Teilnehmer aus Gruppe B bereit für ihren Einsatz. Sämtliche **Ergebnisse werden laufend im Turnierraster aktualisiert**, sodass die Teilnehmer über den aktuellen Stand in der Gruppenphase informiert sind und wissen, wann sie sich für ihren nächsten Einsatz und/oder Richtertätigkeit vorbereiten sollten. Nach Ende der Gruppenphase d.h. alle Teams haben mindestens 4 verschiedene Spiele ausgetragen, stehen die Platzierungen innerhalb der Gruppen fest und die besten Teams steigen in die Playoff-Phase des Turniers auf (siehe *Sektion 1.3 Playoffphase*). Hierbei gilt, jeder **Gruppensieger ist fix für das Playoff qualifiziert** und die weiteren Plätze werden unter den besten platzierten Teams über alle Gruppen vergeben. Sollte es zu einem Punktegleichstand kommen entscheidet kann ein Stechen notwendig sein (siehe *Sektion 1.5 Stechen & Lucky-Loser*).

Das **Playoff wird im k.o. Modus durchgeführt**, in dem die beiden zugelosten Kontrahenten beide **Spiele direkt hintereinander austragen** und der Sieger steigt in die nächste Playoff-Runde auf. Während die Spiele in der Gruppenphase ausgelost werden (siehe *Sektion 1.2 Gruppenphase*) können sich die Teilnehmer die **Spiele in der Playoff-Phase** des Turniers **selbst aussuchen**, wobei hier gilt, dass jedes Spiel am Weg zum Finale nur einmal pro Team nur einmal gewählt werden darf. Je nach Turniergröße werden somit ein Achtel-, Viertel, Semi-Finale sowie Duell um Platz 3 und das große Finale ausgetragen. Die genaue Anzahl der Gruppengrößen und Plätze fürs Playoff wird durch die Teilnehmeranzahl vorgegeben (siehe *Sektion 5.3 Punktevergabe und Gesamtwertung*). Ein DDD endet mit der Verleihung der Urkunden und Preise. Der aktuelle Stand der Gesamtwertung ist online unter [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) aufrufbar.

Jedem Teilnehmer sind unabhängig von Erfahrung und Spielstärke **mindestens vier Spiele garantiert**, sodass auch Anfänger auf ihre Kosten kommen und eine ideale Möglichkeit vorfinden, sich über einen Frisbeeturniererstart zu wagen. Bitte beachte, zu jeder Zeit befindet sich nur ein Hund am Spielfeld welcher nach Ende des Durchgangs anzuleinen ist. Die Mitnahme von Futter aufs Spielfeld ist zu keiner Zeit gestattet. Läufige Hündinnen, ausserhalb der Stehstage sind zur Teilnahme am DDD berechtigt, sofern dies vorab der Wettkampfleiter kommuniziert wurde

## 1.2 Die Gruppenphase

Hintergrundinformation: Die Einführung einer Gruppen- und Playoff-Phase 2017 stellt eine der Hauptneuerungen zum DDD-Modus 2016 dar. Ziel war es den starren Turnierraster mit hierfür benötigter fixer Teilnehmerzahl durch ein für den Veranstalter flexibleres und Teilnehmer faireres Spielsystem abzulösen. Aus den gewonnenen Erfahrungen 2017 wird heuer die Gruppenphase, mit dem Ziel die Wartezeit zwischen den Duellen, durch eine Reduktion der benötigten Umbauarbeiten, zu verkürzen, angepasst um einen reibungsloseren Spielbetrieb und bis zu 30 Teilnehmer bei Eintagesturniere zu ermöglichen.

In der **Gruppenphase des Turniers** treten alle Spieler einer Gruppe in unmittelbarer Abfolge gegeneinander an. Die vier Spiele die hierbei im Laufe des Tages ausgetragen werden, werden durch **Losentscheid** für jede Gruppe einzeln ermittelt und beinhalten je **zwei Spiele aus dem Bereich Präzession und zwei aus dem Bereich Bewegung**. Es ist dem Veranstalter erlaubt eine Disziplin für alle Teilnehmer fix vorzugeben. Alle Spieler in einer Gruppe tragen pro Runde dasselbe Spiel aus, was zu einer **rascheren Abfolge und kürzeren Wartezeiten** führt. Die Startreihenfolge innerhalb einer Gruppe wird durch die Auslosung zu Turnierbeginn bestimmt. Da innerhalb einer Gruppe kein Umbau am Spielfeld nötig ist, wird ersucht, dass sich alle Teilnehmer einer Gruppe beim Start einer neuen Runde bereithalten um einen zügigen Ablauf zu ermöglichen. Die Ergebnisse des Spiels werden durch die Wettkampfrichter notiert und eine **Reihung der Ergebnisse** ermittelt. Das beste Team erhält für den Sieg pro Runde vier Punkte, die weiteren Platzierten 3,2,1 Punkte. Bei Gleichstand ist dieselbe Anzahl an Punkten für beide Teams zu vergeben und die nachfolgende Platzierung zu überspringen. In der Gruppenphase wird kein Stechen durchgeführt. Die erzielten Punkte der Teilnehmer werden nach jedem Durchgang addiert, verlesen und im Turnierraster vermerkt, sodass nach Ende des vierten Durchgangs eine finale Reihung feststeht. Die **Gruppen-Sieger sind fix qualifiziert** für den anschließenden Playoff-Bewerb, in dem im k.o. Modus, der Tagessieger ermittelt wird. Die weiteren Plätze werden über die bestplatzierten Teams mit den meisten Punkten über alle anderen Gruppen hinweg vergeben. Sollte es zu **Punktegleichstand** kommen, entscheidet zuerst die beste erreichte Platzierung über alle Spiele hinweg und in weiterer Folge die Anzahl dieser erreichten Platzierungen. Bei Gleichstand wird **unter diesen „Lucky-Losern“** der Vorrunde im Gruppenstechen die fehlenden Plätze für die Playoffs vergeben (*siehe Sektion 1.5 Stechen und Lucky-Loser*)

Reihenfolge	Punkte
1. Platz	4
2. Platz	3
3. Platz	2
4. Platz	1
5. Platz	0
6. Platz	0

## 1.3 Die Playoff-Phase

Punkte aus den vorangegangenen Duellen der Gruppenphase werden nicht in die Playoff-Runde mitgenommen. Während in der Gruppenphase Spiele die innerhalb der Gruppen ausgetragen per Losentscheid ermittelt werden, **bestimmen die Teilnehmer in der Playoff-Phase (k.o Modus) die Spiele selbst**, wobei hier gilt, dass jedes Team am Weg zum Finale **kein Spiel zwei Mal wählen darf** und ein Duell aus verschiedenen Spielen bestehen muss. Sollte eine Disziplin bereits ausgewählt worden sein, muss stattdessen ein anderes Spiel genannt werden. Jedes Team hat das **Vorschlagsrecht von einem Spiel pro Duell** und eine Einschränkung auf Präzession oder Bewegung ist nicht gegeben. Für ein Angebot der zur Auswahl stehenden Spiele (*siehe Sektion 3 ff Beschreibung der DDD Spiele*). Es werden **zwei Spiele pro Duell in der Playoff-Phase** ausgetragen und diese sind vor Start einer Playoff-Runde von allen Spielern vorab zu melden. **Das Duell wird von dem erstgelosten Spieler eröffnet**. Je nach Turniergröße werden ein Viertel-Finale (verpflichtend ab Turnieren mit 12 TN), Semi-Finale sowie das Duell um Platz 3 und das große Finale ausgetragen. In der Playoff-Phase gilt, jenes Team welches mehr Spiele eines Duells für sich entscheidet, geht als Sieger vom Platz. **Pro Spiel wird hierbei 1 Punkt vergeben**. Bei **Gleichstand erfolgt Punkteteilung**. Sollte ein Team bereits frühzeitig uneinholbar im Duell in Führung liegen, steht es den Teilnehmern frei die verbleibenden Bewerbe zu absolvieren oder zu überspringen. Bei **Punktegleichstand** nach dem letzten Bewerb eines Playoff-Duellens **entscheidet ein Stechen** über den Sieger der Verpaarung. Dies ist ein kurzer Wettkampf bei dem im Sudden-Death-Modus Nervenstärke, Taktik und eine gute Selbsteinschätzung gefragt sind. Das siegreiche Team steigt im Turnierraster weiter auf und bleibt im Rennen um den Tagessieg des DDD-Turniers im Rennen.

## 1.4 Der „Joker“

DiscDogDuell bietet die Möglichkeit viele unterschiedliche Dogfrisbee-Spiele aus den Bereichen „Beweglichkeit“, „Genauigkeit“ und „Kreativität“ mit seinem vierbeinigen Liebling auszuüben. Ziel des DiscDogDuells ist unter anderem auch, gerade Neustartern, die ‚Angst‘ davor zu nehmen sich mit anderen Teilnehmern zu messen und neue Spiele auszuprobieren. Aus diesem Grund sind die einzelnen Bewerbe so konzipiert, dass sie von fast jedem Teilnehmer schnell zu erlernen bzw. auch durch einfaches Ausprobieren handhabbar sind. Es steht jedoch jedem Teilnehmer frei, einzelne Spiele auszulassen. Hier kommt eine Besonderheit, der sogenannte „Joker“ in Spiel. Dieser kann pro Spieler im Laufe eines genau einmal in Anspruch genommen werden und stellt eine Vetomöglichkeit gegen eines, vom Gegner, vorgeschlagenen Spieles dar. Wird der Joker gezogen, muss das zur Nominierung berechnigte Team ein anderes Spiel auswählen. Der „Joker“ kann jedoch nicht bei Spielen in Anspruch genommen werden die durch einen Losentscheid herbeigeführt wurden.

## 1.5 Das Stechen & Lucky-Loser

Bei Gleichstand wird zur Vergabe der fehlenden Playoff-Plätze unter allen Lucky-Losern oder bei Punktegleichstand in einem DiscDogDuell in der Playoff-Phase ein **Stechen im „Sudden-Death“ Modus** abgehalten. Hierbei gilt es Nerven zu bewahren, taktisch klug zu handeln und eine gute Selbsteinschätzung des Mensch-Hunde-Teams zu beweisen. **Der Ablauf:** Zu Beginn eines Stechens übermitteln die Teams schriftlich und ohne für die Gegner ersichtlich, eine Weitenangabe an den Wertungsrichter. zB TeamA „8 Meter“, TeamB „20 Meter“ –die Teams kennen die Weiten ihre Kontrahenten nennen nicht. **Jenes Team mit der kürzeren Vorgabe eröffnet das Stechen.** Die angegebenen Distanzen werden vom Wertungsrichter markiert und nun liegt es an den Teams ihre jeweiligen Weiten auch tatsächlich „einzulösen“, hierzu stehen jedoch nur genau eine Scheibe und ein Versuch zur Verfügung. Eine Weite gilt als ‚eingelöst‘ wenn die Scheibe durch den Hund, hinter der angegebenen Markierung, gefangen wurde.

**Beim Stechen im Playoff:** Jenes Team mit der größeren ‚eingelösten‘ Weite gewinnt das Stechen und geht als Sieger des Duells vom Platz. Scheitern beide Teams ihre Weiten einzulösen übermitteln sie eine neue Weite an den Wertungsrichter und das Stechen beginnt von vorne. Ein Stechen ist auf maximal drei Weitenansagen pro Team limitiert, kommt es zu keinem Sieger im Stechen, so entscheidet das Los über den Duell-Sieg und Aufstieg in die nächste Turnierrunde.

**Beim Lucky-Loser-Stechen:** Die Playoff-Plätze erhalten jene Lucky-Losers mit den größten ‚eingelösten‘ Weiten des Stechens. Sollte nach dem Stechen noch weitere Playoff-Plätze zur Verfügung stehen, da nicht genügend Weiten ‚eingelöst‘ wurden, übermitteln alle gescheiterten Teams eine neue Weite an den Wertungsrichter und wiederholen das Stechen.

Sonderregel: Sollte in einem Stechen ein Team mit dem Status ‚kleiner Hund‘ antreten, ist die eingelöste Weite für dieses Team mit einem Faktor von 1.5 zu multiplizieren.

## 1.6 Allgemeine Bestimmungen

- Sollte ein Team während eines Duells gestört werden – zB durch einen freilaufenden Hund auf dem Spielfeld – ist dies vom Spieler anzuzeigen und es liegt es im Ermessen des Teams den Durchgang abubrechen und neu zu beginnen. Ob der gesamte Durchgang oder lediglich der letzte Wurf wiederholt wird, hängt hierbei vom ausgetragenen Spiel ab (zB Spiele auf Zeit vs Spiele mit angegebener Wurfanzahl) und liegt im Ermessensspielraum des Wertungsrichters.
- Das Lösen/Pinkeln des Vierbeiners auf dem Spielfeld soll möglichst durch vorheriges Aufwärmen und Gassigehen unterbunden werden – sollte es dennoch zu einer Gassipause auf dem Spielfeld kommen, wird die Zeit nicht angehalten, der Durchgang wird fortgesetzt. Am Ende des Spiels und vor Verlassen des Spielfeldes ist dies jedoch vom Hundehalter zu bereinigen.

- Ist ein Durchgang absolviert, sammelt der Hundeführer seine Scheiben vom Spielfeld ein und nimmt seinen Hund an die Leine bevor das nächste Team das Spielfeld betritt.
- Der Hundehalter hat die Verpflichtung den Wertungsrichter beim der Nennung über eine etwaige **Läufigkeiten** seiner vierbeinigen AthletInnen zu informieren, sodass zur Fairness aller darauf Rücksicht genommen werden kann – Hündinnen in der Standhitze sind von einer Teilnahme am Turnier ausgeschlossen.
- Die Mitnahme von **Leckerlies auf die Turnierfläche ist zu keiner Zeit gestattet**. Zur Messung von Weiten/Zonen zählt in allen Spielen, ausser es ist ausdrücklich anders in der Spielbeschreibung vermerkt, die Landung des Hundes und konkret die bessere Zone die von einer Pfote des Hundes hierbei betreten wird.

## 2. Wertungsklassen

Bis auf Ausnahme der „gesetzten“ Teams (*siehe Sektion 6.3 Die Setzliste*) werden alle Teilnehmer zufällig in die Gruppenphase gelost und gehen somit in einer **offenen Wertungsklasse** an den Start. Die Diversität der angebotenen Spiele, das Spielsystem jeder-gegen-jeden innerhalb der Gruppe, der einmaligen Vetomöglichkeit mit dem „Joker“ und der Berücksichtigung von Sonderbestimmungen zu ‚kleiner Hund‘, bietet Chancengleichheit im DDD und machen unterschiedliche Wertungsklassen irrelevant. Darüber hinaus ist es uns wichtig die Teilnehmer zu ermutigen voneinander zu lernen, sich untereinander auszutauschen und ein ‚wir-Gefühl‘ zu vermitteln. Aus den zuvor genannten Gründen kennt **DiscDogDuell keine separaten Wertungsklassen**. Sollte es ein Verein dennoch für absolut notwendig erachten, einen eigenen Newcomer-Bewerb anzubieten, kann dies nach vorheriger Rücksprache mit dem Veranstalter des DDD-Turniers als unabhängiger Zusatzbewerb unter DDD-Reglement ausgetragen werden, so lange die Durchführung des Hauptbewerbs zeitlich nicht beeinträchtigt wird.

### 2.1 Sonderbestimmungen

In den Spielbeschreibungen finden sich Sonderbestimmungen zu ‚**kleiner Hund**‘ und ‚**warme Außentemperatur**‘. Während erstere darauf abzielt in Disziplinen, in denen es durch die Körpergröße des Vierbeiners zu einer klaren Benachteiligung kommen würde, diese durch Sonderbestimmungen in der Punktevergabe auszugleichen und somit Chancengleichheit im Duell herzustellen, ist zweitens ‚**warme Außentemperatur**‘ eine Schutzbestimmung die zur Wahrung der Gesundheit der tierischen Athleten Anwendung findet.

‚**warme Außentemperatur**‘: Durch Reduktion der Spielzeit und ähnliche Maßnahmen in den Bestimmungen der einzelnen Spiele soll der Reduktion der Leistungsfähigkeit Rechnung getragen und eine Überforderung des Hundes durch eine intensive Abfolge an Spielen ausgeschlossen werden. Darüber hinaus ermöglicht diese Regelung Spiele generell von der Nennung auszuschließen und die Anzahl an ausgetragenen Spielen zu reduzieren. Als Richtwert, zur Anwendung der Bestimmung empfehlen wir 25 Grad Außentemperatur. Sollte die Wettkampfleitung auf Grund der Temperatur / Wetterlage die Entscheidung treffen, dass nur noch ein Spiel pro Duell in der Playoff Phase ausgetragen wird, so muss dieses Spiel ausgelost werden.

‚**kleiner Hund**‘: Das DiscDogDuell-Reglement nennt keine Hunderassen denen automatisch der Status ‚kleiner Hund‘ zugesprochen wird - es obliegt dem Veranstalter hier Grenzen zu ziehen bzw. dem Wettkampfleiter vor Ort einzelnen Teilnehmern den Status zuzusprechen. Als Richtwert empfehlen wir Hunde unter einer Schulterhöhe von 35cm zu berücksichtigen bzw. wenn ein klar erkennbarer Nachteil in der Reichweite/Geschwindigkeit ersichtlich ist.

Die Anwendung der beiden Sonderbestimmungen sind den teilnehmenden Teams klar zu kommunizieren. Darüber hinaus ist es dem Veranstalter gestattet **geringfügige Anpassungen der angebotenen Spiele an die jeweiligen lokalen Gegebenheiten des Turnierplatzes** vorzunehmen.

## 2.2 Altersbestimmungen

**Jeder gesunde Hund** ab einem Alter von 10 Monaten ist zur Teilnahme am DiscDogDuell herzlich willkommen. Gerade für Newbies stellt diese Art von Fun-Turnier eine tolle Gelegenheit dar, hier als Team bereits erste Turnierluft zu schnuppern und sich mit den Eindrücken und Ablenkungen (Zuschauer, Hunde, Anspannung, etc.) vertraut zu machen. Hunde unter einem Alter von 10 Monaten sind herzlich eingeladen ‚Turnierluft zu schnuppern‘, sich an die Atmosphäre und all die Eindrücke Schritt für Schritt zu gewöhnen, in der Pause mal einem Roller hinterherzujagen – eine Teilnahme am Turnier selbst ist jedoch, unter Rücksichtnahme auf die Gesundheit der Youngsters, ausgeschlossen.

## 3. Beschreibung der DDD Spiele

Wichtig: Ein Kaltstart von 0 auf 100 bei einem Sprinter? Kein Sportler sollte sein Training ohne entsprechendes Aufwärmen beginnen, da dies zu ernsthaften Verletzungen führen kann. Sowohl Warm-Up als auch Cool-Down sind unverzichtbare Elemente des Dogfrisbee-Sports. Weitere Infos und Tipps findest du unter online unter <http://www.dogfrisbee-austria.com/andrew/#openWarmUpCoolDown> sowie unter *Sektion 4 Gesundheit*

DiscDogDuell ist ein Reglement von erfahrenen Spielern für Spieler entwickelt und soll vor allem Newbies die ‚Angst‘ nehmen an einem Turnier zu starten. DDD ermöglicht Spaß und Freude am Spiel mit dem eigenen Hund an dieser tollen Sportart zu haben und sich zugleich in freundschaftlicher Atmosphäre im Duell mit anderen Teams zu messen. Die Turnierform die Möglichkeit sich hier als Spieler auf die eigenen Stärken zu besinnen, auf das Team Rücksicht zu nehmen, eventuell taktisch klug zu handeln, sich die Kräfte geschickt einzuteilen, seinen Gegner zu ‚ärgern‘ oder ganz einfach neue Spiele auszuprobieren.

Das folgende Kapitel beinhaltet eine Beschreibung aller Spiele die im Zuge eines DiscDogDuells angeboten werden können – es steht dem Veranstalter jedoch frei einzelne Spiele an die Gegebenheiten des Platzes anzubieten (zB reduzierte Feldgröße) oder auf Grund anderer Umstände nicht anzubieten. **Pro Turnier** müssen jedoch **mindestens 6 Spiele angeboten werden**. Wir unterscheiden zwei Kategorien: **Präzision** und **Bewegung**. Hinweis: Die angebotenen Spiele sind zum Teil an bekannte Spiele aus dem Dogfrisbee-Sport angelehnt und wurden auf die Bedürfnisse des DDD abgeändert. Darüber hinaus stehen mit ‚Handicap Disc Dog Golf‘, ‚Flowerpower‘ und ‚Punktannäherung‘ komplett neu fürs DDD entwickelte Spiele bereit. Alle Bewerbe zeichnen sich dadurch aus, dass diese sehr einfach und objektiv zu werten sind und großen Spaß bereiten.

### 3.1 Generelle Bestimmungen

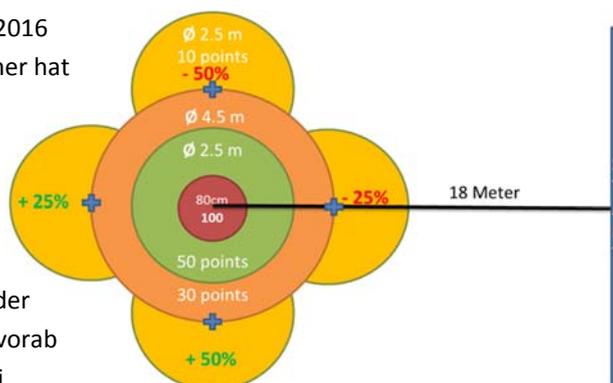
- Es sind alle Wurftechniken gestattet (inkl. Roller) außer bestimmte Würfe werden durch das Spiel selbst vorgegeben
- Der **Punktstand** in einem Spiel (während eines Duells oder innerhalb einer laufenden Gruppe) darf vom Wettkampfrichter aus **Gründen der Fairness nicht verraten werden**.
- Die Zeitnehmung erfolgt ab Loslassen der Scheibe und endet wenn der Hund die Scheibe gefangen hat UND gelandet ist.
- Wenn Zeiten zweier Teilnehmer innerhalb einer halben Sekunde liegen sind diese als Ident zu werten, da dies die menschliche Messungsgenauigkeit darstellt.
- Es existieren keine Einschränkungen bezüglich Marke und Hersteller, solange es sich um dezidierte für den Hundefrisbeesport hergestellte Discs handelt, die die Sicherheit des Hundes nicht gefährden.

Eine **Kurzbeschreibung aller Spiele zum separaten Download** findet sich unter [www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Kurzbeschreibung\\_der\\_Spiele\\_2018.pdf](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Kurzbeschreibung_der_Spiele_2018.pdf)

## 3.2 Kategorie: Präzision

### DDD-P1: Flowerpower

**Beschreibung:** Flowerpower - eine Weiterentwicklung des DDD-2016 Spiels ‚Zielwurf‘ – und ist ein Spiel ohne Zeitlimit. Jeder Teilnehmer hat 3+1 Würfe zur Verfügung mit dem Ziel möglichst nahe an den Mittelpunkt oder gar in den innersten Wertungskreis oder zumindest eines der Blütenblätter der Blume zu treffen. Entscheidend ist hierbei wo der Hund die Scheibe fängt - gewertet wird, wie auch in allen anderen Spielen, in welcher Zone die beste Pfote des Hundes bei der Landung aufkommt. Jeder Teilnehmer hat zwei Probewürfe zur Verfügung, die jedoch klar vorab als Probewürfe zu titulieren sind. Es werden die Punkte aller drei Wertungswürfe für das Gesamtergebnis addiert. Blütenblätter zählen 10 Punkte, die inneren Kreise 30, 50 und 100 Punkte. Es ist gestattet den Hund voraus zu schicken.



Wurf Nummer vier ist ein Bonuswurf, bei dem alle bisher erworbenen Punkte nochmals am Spiel stehen. Dieser kann optional und direkt im Anschluss an den dritten Wurf durchgeführt werden. Landet der Hund im Zentrum verdoppelt man seine Punkte (+100%), landet er in einem der Blütenblätter erhält man je nach Blatt -25%, -50%, +25% oder +50% Punktegutschrift, landet er ausserhalb oder in einem der anderen Kreise verändert sich der Punktestand nicht.

**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** keine

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** keine

### DDD-P2: Zonengenauigkeit

**Beschreibung:** Zonengenauigkeit ist ein Spiel auf Zeit in dem es vorrangig auf die Wurfweiten-Präzision ankommt. Die Zonen sind mit 5 Meter relativ klein gehalten und erfordern daher eine gute Einschätzung des eigenen Wurfvermögens. Ziel des Spiels ist es alle Zonen hintereinander zu bespielen. Gespielt wird mit einer Scheibe (wobei eine Zweite zum Locken des Hundes verwendet werden darf), wird eine Zone verfehlt (= der Wurf war zu kurz oder zu weit) erhält man einen Fehlerpunkt und das Team muss versuchen die Zone neuerlich zu erreichen. zB Wurf#1: gefangen in Zone1 ok,



Wurf#2: gefangen in Zone2 ok, Wurf#3: gefangen in Zone2 -> Fehlerpunkt -> Wurf#4 muss nun wieder in Zone3 gefangen werden, etc. Für das Spiel stehen insgesamt max. 5 Fehlversuche zur Verfügung. Sollte Zone4 nicht innerhalb der erlaubten Fehlwürfe freigespielt worden sein, so kommt die zuletzt erfolgreich absolvierte Zone in die Wertung. Sieger des Spiels ist das Team welches (1) die weiteste Zone (2) mit der geringeren Anzahl an Fehlversuchen absolviert hat (3) bei weiterem Gleichstand, entscheidet die bessere Zeit über den Sieg.

**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Um den Größenunterschied auszugleichen verschiebt sich das Spielfeld für Teilnehmer mit dem Status ‚kleiner Hund‘ um eine Zone Richtung Start. Zone1 ist somit in Türkis gehalten (0-5 Meter), Zone4 in Rot (15-20 Meter).

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** Um die tierischen Teilnehmer nicht zu überfordern verringert sich die Anzahl an Fehlversuchen auf maximalen drei.

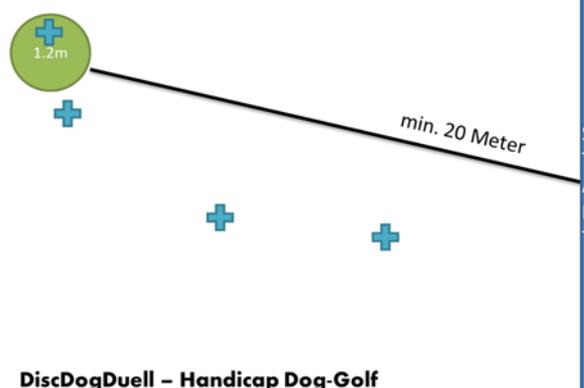
### DDD-P3: Handicap DiscDog-Golf

**Beschreibung:** Ein komplett neues Dogfrisbee-Spiel welches als Teil der DiscDogDuell-Turnierserie 2016 erstmals ausgetragen wurde. Ziel ist es wie beim Golfen mit möglichst wenig ‚Schlägen‘ einzulochen. Das ‚Loch‘ hat hierbei einen Durchmesser von 1.2 Meter. Die Distanz von der Startlinie bis zum Zielkreis beträgt mindestens 20 Meter, kann aber je nach Turnierfläche adaptiert werden. Gespielt wird genau mit einer Scheibe. Der Teilnehmer wirft die Disc (‚schlägt ab‘) – die Stelle wo diese vom Hund gefangen wird, wird vom Wertungsrichter markiert – dies ist der neue ‚Abschlagspunkt‘. Wird die Scheibe vom Hund nicht gefangen, erfolgt ein neuerlicher Abschlag vom

letzten Abschlagspunkt. Folgendes Handicap kommt hierbei zur Anwendung: Erlaubt sind sämtliche Wurftechniken ausser der Rückhand oder Rückhandvariationen mit Ausnahme zum Putten: der Übersprung übers Bein. Das Spiel ist beendet sobald der Hund ‚eingelocht‘ hat, also die Scheibe im Zielkreis gefangen wurde oder der Teilnehmer den Durchgang abbricht. Erzielt ein Spieler ein Hole in one, hat dieser für alle Teilnehmer des Turniers eine Runde Leckerlies zu zahlen :) Ziel des Spiels ist es so wenige Würfe wie möglich zu sammeln.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine



### DDD-P4: Punktannäherung

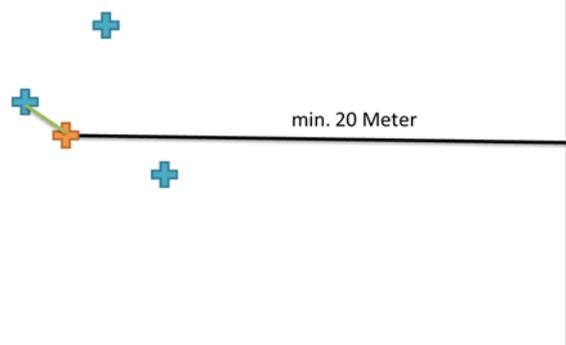
**Beschreibung:** Ein weiteres neues Spiel aus dem Bereich Präzision welches als Teil der DiscDogDuell-Turnierserie 2016 erstmals ausgetragen wurde, nennt sich Punktannäherung und ist aus dem Petanque-Sport abgeleitet. Ziel des Spiels ist es, so nahe wie möglich an den ausgelegten Köder zu gelangen. Dieser Köder wird vom Wertungsrichter ausgelegt - die Distanz zur Startlinie beträgt in Runde1: mind. 10 Meter, Runde2: mind. 15 Meter und in Runde3: mind. 20 Meter.

Jeder Teilnehmer hat hierfür pro Durchgang genau drei Versuche zur Verfügung. SpielerA legt nun vor. Jeder der drei Würfe der vom Hund gefangen wird, wird durch den Wertungsrichter markiert (zB mit einem weichen Hütchen

oder einem anderen flachen und weichen Gegenstand wie einem Bierdeckel, der den Hunden keinen Schaden zufügen kann) – am Ende der Runde wird die Distanz des Köders, zum am nächstgelegenen Fangort gemessen. Nun liegt es am Duell-Partner (SpielerB) diesen Wert zu unterbieten. Da es schon mal vorkommen kann, dass ein Hund in der Nähe oder auf einem markierten Punkt landet ist es ratsam die Stelle neben den Hütchen zB mit einem farbigen Chip/ Münze/ Bierdeckel am Boden zu markieren. In der Playoff-Phase: Gelingt ihm dies innerhalb seiner drei ihm zur Verfügung stehenden Versuchen, geht die Runde an ihn, wenn nicht, hat er diese Runde der Punktannäherung verloren. Der Sieg im Punktannäherungsspiel wird in drei Runden ausgetragen. In der Gruppenphase: Jenes Team mit der gesamt niedrigsten Summe der Abweichungen über alle drei Runden gewinnt das Spiel.

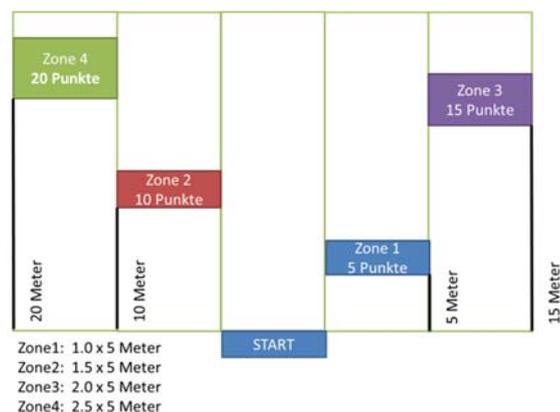
Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Für kleine Hunde beträgt die Weite in Runde 3 des Spiels 15 Meter.

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine



## DDD-P5: Ufolandeplatz

**Beschreibung:** Ein weiteres neues Spiel aus dem Bereich Präzision welches im Jurievoting den meisten Zuspruch hatte und somit als Teil der DiscDogDuell-Turnierserie 2017 erstmals ausgetragen wird, nennt sich Ufolandeplatz. Die Landeplätze haben hierbei eine Größe von 1x5 Meter (Zone1), 1.5x5 Meter (Zone2), 2x5 Meter (Zone3) und 2.5x5 Meter (Zone4). Der Abwurf der Disc erfolgt jeweils im vorgegebenen Start-Bereich und es gilt die Zonen in genau der vorgegebenen Reihenfolge zu bespielen. Wird eine Zone verfehlt, wird mit der nächsten Zone fortgesetzt. Der Versuch eine Zone zu erreichen muss jedoch klar erkennbar sein. Wurden alle vier Zonen jeweils einmal bespielt, unabhängig davon ob der Hund die Scheibe darin gefangen hat oder nicht, kann sich der Werfer die Zone frei aussuchen mit der er fortsetzt.



Ziel des Spiels ist es möglichst viele Punkte in der vorgegebenen Zeit von 66 Sekunden zu sammeln. Das Spielfeld darf zu jederzeit betreten werden um beispielsweise die fallengelassene Scheibe zu holen. Gespielt wird mit genau einer Scheibe, eine zweite Disc darf zum Locken des Hundes verwendet werden.

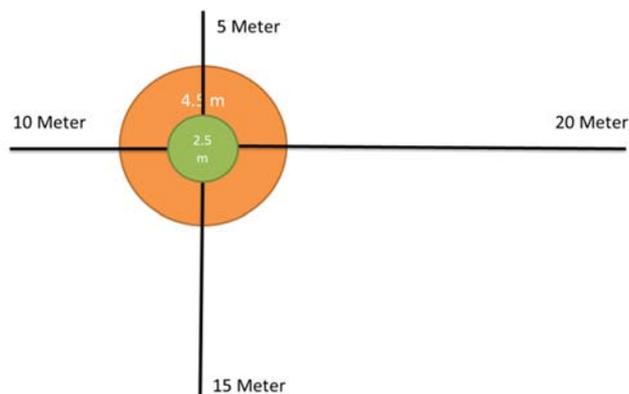
**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Kleine Hunde erhalten für jede gefangene Scheiben in Zone3 und Zone4 jeweils +5 Extrapunkte

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden und Zone4 kommt nicht zur Anwendung.

## 3.3 Kategorie: Bewegung

### DDD-B1: Hundehalterlauf

**Beschreibung:** Der Hundehalterlauf ist ein Apportier-/Bewegungsspiel und stellt die Lauffreudigkeit des gesamten Teams auf die Probe, denn in diesem Spiel bekommt der Hundehalter selbst ein Gefühl dafür, welche Strecken die Vierbeiner beim Dogfrisbee zurücklegen. Gespielt wird mit einer Scheibe. Ziel des Spiels ist es in der vorhandenen Zeit (66 Sekunden) möglichst viele Würfe in der Orangen (2 Punkte) bzw. Grünen (4 Punkte) Zone zu fangen. Gestartet wird hinter der 5 Meter Markierung, sobald die Scheibe geworfen wird beginnt die Uhr zu ticken. Nachdem die Disc die Hand verlassen hat, läuft der Hundehalter zur 10 Meter Markierung, von dort aus erfolgt der zweite Wurf. Danach geht es zur 15 Meter Markierung und anschließend zur 20 Meter Markierung und wieder zurück zur 5 Meter wo man den Kreis erneut zu laufen beginnt. Unabhängig davon ob die Scheibe gefangen wurde oder nicht, gibt es von jedem Wurfpoint aus nur einen Versuch.



**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Verkürzung der 15 Meter Markierung auf 12 Meter und der 20 Meter Markierung auf 15 Meter.

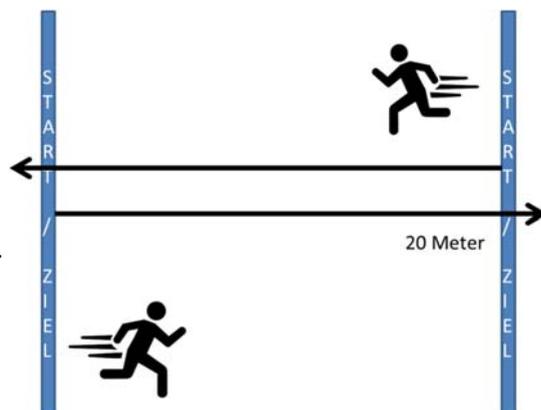
**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden.

## DDD-B2: Scheibensprint

**Beschreibung:** Ziel des Scheibensprints ist es zwei erfolgreich gefangene 20 Meter Würfe in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren, der Clou hierbei, nach jedem Wurf hat der Hundehalter ebenfalls einen Scheibensprint zurückzulegen und die Start/Ziel Linie zu wechseln. Der Wertungsrichter zählt 3,2,1 - ab dann beginnt die Zeit zu laufen. Nachdem die Zeit gestartet wurde, kann der Hundehalter seinen Hund auch voran schicken, wenn er dies möchte. Gespielt wird mit einer Scheibe. Es können beliebig viele Versuche unternommen werden um zwei gefangene Würfe hinter der 20 Meter Linie zu erreichen, wichtig hierbei jedoch, dass nach jedem Wurfversuch der Hundehalter ebenfalls den Scheibensprint absolviert und zur neuen Start/Ziel-Linie wechselt. Der zweite erfolgreiche Catch wird durch den Linienrichter angezeigt und legt somit die Ziellinie des Scheibensprints fest. Die Zeit wird gestoppt sobald der Hundehalter die Ziellinie überquert hat. Der schnellste Teilnehmer gewinnt. Sollten keine zwei gültigen Catches erzielt worden sein, wird dies mit DNF bewertet. Die maximale Dauer des Spiels beträgt 66 Sekunden.

**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Verkürzung der Distanz auf 15 Meter.

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden.

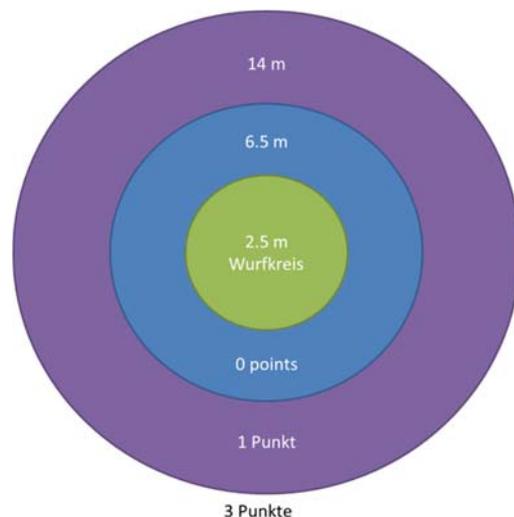


## DDD-B3: Rodeoritt

**Beschreibung:** Beim Rodeoritt geht es heiß her. Gespielt wird dieses Spiel mit zwei Scheiben, die vom Wurfkreis aus im Zentrum des Feldes, in abwechselnder Reihenfolge für den Hund, geworfen werden. In der ersten, an den Wurfkreis angrenzenden Blauen Zone erhält man keine Punkte. Für Catches in der Zone Lila erhält man pro gefangener Scheibe einen Punkt und Würfe die über die Zone hinaus gehen, werden mit drei Punkte bewertet. Ziel ist es, in der Spieldauer von 66 Sekunden möglichst viele Punkte zu sammeln. Der Wurfkreis darf zum Aufsammeln von Scheiben verlassen werden, jedoch werden nur jene Würfe gezählt die innerhalb des Wurfkreises abgesetzt wurden.

**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Die Lila Zone wird mit 2 Punkten bewertet

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden.



## DDD-B4: Zonendistanz

**Beschreibung:** Zonendistanz, ein Weiten-Zeit-Spiel, ist der Klassiker unter den Dogfrisbee-Bewerben. Innerhalb der vorgegebenen Zeit von 66 Sekunden gilt es so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Diese erhält man für gefangene Würfe in den markierten Zonen 0-5 Meter (0 Punkte), 5-10 Meter (1 Punkt), 10-15 Meter (2 Punkte), 15-20 Meter (3 Punkte), 20-25 Meter (4 Punkte) und 25-30 Meter (5 Punkte). Sollte die letzte Zone überworfen werden, erhält man einen Trostpunkt, seitliche Begrenzungen dienen rein



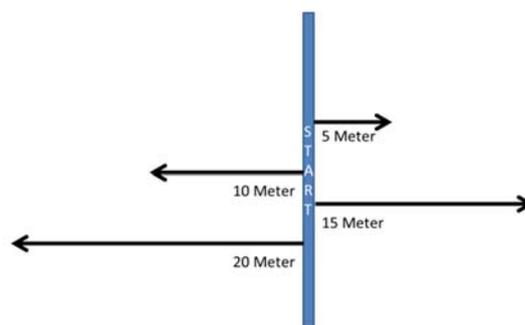
der Orientierung der Wertungsrichter. Es ist in diesem Spiel ganz dem Hundehalter überlassen ob dieser durch mehrere Würfe in näheren Zonen punktet oder sein Punktekonto durch einzelne Würfe in den entfernteren und somit schwierigeren Zonen aufbessert. Gerade beim DiscDogDuell gilt es bei diesem Spiel taktisch klug zu agieren und mit den Kräften richtig hauszuhalten. Es wird mit einer Scheibe gespielt – es ist jedoch gestattet eine weitere Scheibe zum Locken des Hundes zu verwenden. Der Hundehalter darf das Spielfeld betreten um die Scheibe aufzusammeln. Sollte jedoch beim Abwurf die Startlinie vom Hundehalter übertreten werden, ist der Versuch ungültig zu werten. Extrapunkte für ‚Airborn-Catches‘ werden beim DiscDogDuell nicht verliehen. Die Zeit beginnt zu laufen, sobald der Hund die Startlinie überquert hat.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Um Chancengleichheit herzustellen, erhalten kleine Hunde, mit Ausnahme des 0-Punkte Bereichs, einen Punkt zusätzlich pro Zone.

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden.

## DDD-B5: Kaandistanz

Beschreibung: Kaandistanz, ebenfalls ein neues Spiel der DDD-Turnierserie 2017, ist ein laufintensives Spiel für alle Vierbeiner bei dem mit Passings gearbeitet wird. Gespielt wird mit zwei Scheiben. Der Wertungsrichter zählt 3,2,1 - ab dann beginnt die Zeit zu laufen. Nachdem die Zeit gestartet wurde, kann der Hundehalter seinen Hund auch voran schicken, wenn er dies möchte. Zuerst gilt es einen gefangenen Wurf hinter der 5m Markierung zu erzielen, danach den Hund passieren zu lassen um einen Catch hinter der 10m Markierung zu erreichen, danach 15m und 20m. Der Abwurfbereich darf zum Aufsammeln der Scheiben verlassen werden, jedoch werden nur jene Würfe gezählt die innerhalb des Abwurfbereichs abgesetzt wurden. Wird eine Weite verfehlt oder die Scheibe nicht gefangen, so ist die Weite zu wiederholen. Gestoppt wird die Zeit sobald die Scheibe hinter der 20 Meter Markierung gefangen wurde. Bei Gleichstand gewinnt jenes Team das Duell, welches die Kaandistanz mit weniger Fehlversuchen absolviert hat.



Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Um Chancengleichheit herzustellen, verkürzt sich die 15 Meter Distanz auf 10 Meter und die 20 Meter Distanz auf 15 Meter für kleine Hunde.

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden und Ende des Spiels nach der 15 Meter Kaandistanz.

## 4. Gesundheit

Das Spannende am DiscDogDuell ist, dass sich Mensch-Hunde-Teams als **direkte Kontrahenten** in einer Gruppe oder ab der Play-Off Phase als **unmittelbare k.o. Gegner** gegenüberstehen. Für Teilnehmer bedeutet DDD sich Runde für Runde auf seine Gegner einzustellen, richtig zu taktieren und vor allem auch die Kräfte richtig einzuteilen. Zum Wohl unserer Vierbeiner haben wir folgende Sicherheitsvorkehrungen getroffen

(1) Spiele aus der Kategorie ‚Bewegung‘ wechseln Spiele aus der Kategorie ‚Präzision‘ ab (2) k.o. Duelle werden abwechselnd zwischen den Teams ausgetragen, in der Zwischenzeit hat das andere Team Pause und Möglichkeit sich abzukühlen (3) Ein Umbau des Feldes zwischen den einzelnen k.o. Spielen ermöglicht beiden Teams eine zusätzliche Pause (4) Eine Sonderregelung zu ‚warmen Tagen‘ reduziert die Belastung und ermöglicht es Spiele auf 44 Sekunden zu reduzieren, generell auszuschließen, sowie die Anzahl an ausgetragenen Disziplinen in der Gruppenphase zu reduzieren

Rücksicht auf die Gesundheit der Hunde hat oberste Priorität! Einhaltung und Beherzigung der „Safety First Punkte“ obliegt der Verantwortung jedes Turnierteilnehmers.

10 Safety First Punkte [Teil1] <http://hundespass.ch/hundefrisbee-sport/>

10 Safety First Punkte [Teil1] <http://hundespass.ch/hundefrisbee-sport-gefaehrlich/>

Bei Verstößen gegen die genannten Sicherheitshinweise, hat der **Wertungsrichter/Veranstalter die Pflicht den Teilnehmer darüber zu informieren**. Bei wiederholten Vergehen liegt es im Ermessensspielraum des Wertungsrichters den Durchgang vorzeitig zu beenden, Punkteabzug zu verstrecken oder in extremen und wiederkehrenden Fällen den Teilnehmer von der Teilnahme am Turnier zu disqualifizieren.

## 5. DDD-Series und Wertungen

DiscDogDuell ist als offenes Spielsystem konzipiert, bei dem die Freude am gemeinsamen Spiel mit dem Hund im Vordergrund steht. Unabhängig davon ob als Verein oder als kleine Dogfrisbee-Trainingsgruppe ein Turnier veranstalten wollt – mit dem DDD-Reglement und einer geeigneten Turnierfläche habt ihr alles was ihr benötigt um loszulegen. Alle Spiele sind in einer Form konzipiert, dass diese einfach zu lernen und objektiv richtbar sind.

### 5.1 DDD-Series Stationen 2018

Sieben Stationen werden 2018 als Teil der DDD-Series ausgetragen und finden in der Gesamtwertung Berücksichtigung. Die 16 besten Teams der Saison, sind für das DDD-Series-Saisonfinale in Groß-Siegharts qualifiziert und haben neben der Chance auf den Titel DiscDogDuellantIn des Jahres, die Möglichkeit tolle Sachpreise unserer DDD-Series Gesamtspensoren zu erspielen.



- DDD#1 ÖRV Breitenlee, Wien (W), 13.Mai.2018
- DDD#2 DiscAddicts, Badner-Hundetag (NÖ), 27. Mai 2018
- DDD#3 ÖHU Marchtrenk (OÖ), 23. Juni 2018
- DDD#4 (Night-DDD) ÖGV Bad Vöslau, Bad Vöslau (NÖ), 07. Juli 2018
- DDD#5 ÖGV Bad Vöslau (NÖ), 12. August 2018
- DDD#6 VASZ Mistelbach, Mistelbach (NÖ), 19. August 2018
- DDD#7 (Series-Finale) SVÖ Groß-Siegharts (NÖ), 23. September 2018

Neben den klassischen Stationen starten wir den Versuch eines Night-DDD, welches nicht nur für alle Vierbeiner eine große Umstellung sein wird. Dies findet in der Nacht von 7/8. Juli statt und wird ab 18 Uhr gestartet.

Eine Übersicht über den aktuellen Stand der Gesamtwertung und Informationen zu DDD-Turnieren finden sich online unter [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) sowie weitere Berichte unter <https://www.facebook.com/discdogduell/>

DDD-Merchandise Artikel wie das DDD-Series 2018 Tour Shirt und weitere Produkte sind im Laufe der Saison bei den einzelnen Stationen der DDD-Serie erhältlich und tragen zur Unterstützung des DDD-Trägervereins bei.

### 5.2 Anmeldung

Jedes DiscDogDuell-Turnier beginnt mit der **vorab online Anmeldung** die drei Wochen vor Turnier öffnet (Sonntag 10 Uhr) und spätestens eine Woche vor dem Turnier schließt. Eine **Anmeldung ist erst mit Überweisung des Teilnahmebeitrags gültig** und eine **Bezahlung der Teilnahmegebühr vor Ort ist nicht möglich**. Die maximale **Teilnehmerzahl beträgt 30** pro DDD Stationen und erfolgt nach dem Prinzip first-come. Weitere Anmeldungen werden auf der Warteliste geführt. **Termine und Anmeldung zu den DDD Stationen 2018** unter [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at)

## Geld-zurück Policy:

- Abmeldungen vor dem Nennschluss: Rückerstattung der vollständigen Teilnahmegebühr
- Abmeldungen nach dem Nennschluss: Keine Rückerstattung der Teilnahmegebühr
- Eine Rückerstattung der Teilnahmegebühr auf Grund eines Turnierabbruchs oder witterungsbedingten Nicht-Durchführung ist nicht möglich.

## 5.3 Punktvergabe und Gesamtwertung

Eines der Ziele in der DDD 2018 Series waren es das Punktesystem deutlich zu vereinfachen und somit transparenter und nachvollziehbarer zu gestalten! Die Gesamtpunkte eines Turniers setzen sich aus 2 Komponenten zusammen: Turnierpunkte + Antrittspunkte.

Teilnehmer erhalten je nach Turniergröße und der erzielten Platzierung Punkte für die DDD Gesamtwertung, welche online unter [www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018) bzw. [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) einzusehen ist. Grundsätzlich gilt, je größer ein Turnier ist, desto mehr Punkte gibt es zu vergeben.

**Antrittspunkte:** Um kurzfristige Absagen / Nicht-Anreise zu vermeiden werden Antrittspunkte bei Turnieren vergeben. Jeder Teilnehmer erhält ab dem Moment der Registrierung vor Ort, unabhängig davon ob das Turnier gestartet wurde, **zwei Punkte für die Gesamtwertung**.

**Turnierpunkte:** Anzahl an Turnierstartern = Punkte die man als Turniersieger erhält, Turniere mit 16 Startern vergeben somit 16 Turnierpunkte für den Sieger. Die weiteren Platzierungen werden jeweils um einen Punkt reduziert. Die Formel zur **Berechnung: Anzahl der TN +1 minus erreichte Platzierung**. Sollte es zu gleichen Platzierungen kommen, sind Punkte mehrfach zu vergeben und die darauffolgende Platzierung zu überspringen.

Zur Berechnung der Turnierplatzierungen findet folgendes Wertepunktesystem Anwendung

Ermittlung	Berechnung	Detail
Gruppenphase	Reihenfolge laut erzielten Duell-Punkten <i>über alle Gruppen hinweg</i>	Bei Punktgleichstand ist zuerst die beste Platzierung über alle Vorrundenspiele, im Anschluss die Häufigkeit dieser Platzierung heranzuziehen
Playoffphase	Pro gewonnenem Duell-Spiel erhalten Spieler zur Berechnung der Gesamtplatzierung +1 zusätzlichen Wertungspunkt	Spieler erhalten für das Erreichen der Play-Offs zB als Lucky-Loser keine automatische Belohnung im Sinne des Wertungssystems, sammeln jedoch zusätzliche Wertungspunkte für gewonnene Duelle.
Playoffphase - Aufstieg	Spieler erhalten für das Erreichen jeder nächst höheren Play-Off Phase +2 zusätzliche Wertungspunkte	Um das Vorankommen im Turnier zu belohnen erhalten Teams Wertungspunkte zur Berechnung der Gesamtplatzierung
Ergebnisse 1-4	Die ersten vier Platzierungen werden ausgespielt	Unabhängig von der Reihung die durch Wertungspunkte erzielt wird gelten die Platzierungen 1-4

**Vorzeitiger Abbruch:** Sollte ein Turnier auf Grund von äußeren Umständen vorzeitig abgebrochen werden müssen, findet folgender Schlüssel der **Turnierpunktevergabe** Anwendung:

- Bei Abbruch in der Playoff- Phase werden die Platzierungen auf Grund der vollständig beendetet Runden (zB Viertelfinale) vergeben. Es werden 75% der Turnierpunkte vergeben.
- Bei Abbruch in der Gruppenphase:
  - (1) weniger als die Hälfte aller Vorrundenspiele ausgetragen wurden: es werden 25% der Turniergesamtpunkte (i.e. bei 16 TN =  $136 \cdot 0,25$ ) auf alle Teilnehmer gleichmäßig verteilt (i.e. bei 16 TN = +2 Punkte)
  - (2) mehr als die Hälfte aller Gruppenspiele ausgetragen: Reihung auf Grund der bisherigen Ergebnisse und Ausschüttung von 50% der Turniergesamtpunkte.
- Punkte werden stets auf die nächste volle Zahl auf- oder abgerundet.

Ergebnisse eines DiscDogDuell-Turniers sind innerhalb einer Woche an [info@dogfrisbee-austria.com](mailto:info@dogfrisbee-austria.com) mittels der hierfür bereitgestellten Excel-Turnierraster elektronisch zu übermitteln.

## 5.4 DDD-Series Finale und DiscDogDuellant

Die DDD-Series vergibt zwei Titel, einerseits um das konstanteste Team zu honorieren (Jahresgesamtwertung) und andererseits den Meistertitel „DiscDogDuellant des Jahres“ zur Auszeichnung des siegreichen Final-Teams

**Saisonfinale:** Die besten 16 Teams der DDD-Gesamtwertung qualifizieren sich für das Saisonfinale und in einem spannenden Wettkampf wird der Österreichische Meistertitel im DDD, der „DiscDogDuellant des Jahres“ vergeben. Für die Sieger der DDD-Series Finales sowie für die Top 3 der Jahresgesamtwertung warten tolle Preise unserer DDD-Series Gesamtsponsoren.

- Eine Mindestanzahl an **zwei teilgenommenen Turnieren** ist für die Qualifikation fürs DDD-Finale **erforderlich**.
- Ein **Nachrücken** bei Absagen von besser gereihten Teams ist **nicht möglich**

## 5.5 Haftungsausschluss und Medienverwertung

Mit der Anmeldung und Überweisung der Startgebühr, **stimmt der/die Teilnehmern eines DDD-Series Turnier folgendem Haftungsausschluss- und Medienverwertungsbestimmungen implizit zu.**

„Mir ist bewusst, dass meine Teilnahme ein gewisses Risiko birgt. Hiermit bestätige ich, dass der Veranstalter des Events, noch der gemeinnützige DDD-Trägerverein, für etwaige von mir oder meines Hundes verursachte Schäden oder Verletzungen nicht haftbar gemacht werden kann. Meine Teilnahme an den Sportveranstaltungen ist freiwillig. Ich bin im Besitz einer gültigen persönlichen Haftschutzversicherung und einer persönlichen Unfallversicherung, die meine Teilnahme absichern. Sollte ich jemand anderem Schaden zufügen oder deren Eigentum beschädigen, werde ich dafür die Verantwortung übernehmen und garantiere, dass in diesem Zusammenhang der Veranstalter keine Schäden erleiden wird. Zu meiner eigenen Sicherheit und der Sicherheit aller übrigen Teilnehmer verpflichte ich mich zur Einhaltung der vom Veranstalter festgeschriebenen Sicherheitsregeln. Ich werde den Anweisungen der sportlichen Turnierleitung sowie Mitgliedern des austragenden Vereins folge leisten. Ich habe meine Frisbees überprüft und bestätige, dass sich hierbei um dezidierte für den Hundesport geeignete Discs handelt und dass diese sich in gutem Zustand befinden, sodass sie für das Event geeignet sind. Darüber hinaus bestätige ich, dass mir die Teilnahme jederzeit vom Veranstalter verweigert oder auf Grund vom im Regelwerk genannten Vergehen, bei begründetem Verdacht vom sportlichen Leiter, ausgeschlossen werden kann. Der veranstaltende Verein, sowie Mitglieder des DDD-Trägervereins haben das Recht, während des Events Videoaufnahmen und Fotos zu machen und diese, sowie meinen Namen, Bilder von mir, meine Stimme zu jedwedem Zweck (sei es für Merchandising, kommerziell, Werbematerial, redaktionell oder Sonstiges) über alle Medien hinweg auf unbegrenzte Zeit zu nutzen. Die genannten Parteien sind dazu berechtigt, das aufgenommene Material im angebrachten Rahmen zu ihren Zwecken zu nutzen, es zu senden, zu übertragen, darzustellen, es zu vervielfältigen und/oder das Material mittels jedes Mediums öffentlich zugänglich und verfügbar zu machen. Die Nutzung des Materials beinhaltet die Medien: Print und Internet, ist auf diese aber nicht begrenzt. Darüber hinaus erteile ich die Erlaubnis das aufgenommene Material auf jede Art und ohne Einschränkung zu verändern, dazu gehören das kurzfristige Unterbrechen, das Schneiden und sonstige Arten der Modifikation an und mit dem Material. Darüber hinaus ist der Veranstalter sowie die Mitglieder des DDD-Trägervereins dazu berechtigt, die Ihnen zur Verfügung gestellten Rechte an Dritte weiterzureichen. Auswahl und Verwendung jedwedem Materials bedürfen nicht meiner Zustimmung. Mir ist außerdem bekannt, dass ich unter Umständen nicht als Teilnehmer des Events genannt werde. Sollte ich dennoch im Zusammenhang mit dem Event genannt werden oder auf Event-Material erscheinen, erwarte ich daraus keinerlei finanziellen Nutzen.“

## 6. Informationen für Veranstalter

Der folgende Bereich enthält wichtige Informationen für den Veranstalter eines DiscDoggingDuell-Turniers. Dieser umfasst Details zur Ablaufplanung, Meldefristen, Feldaufbaupläne und beinhaltet einen Download-Link zu den benötigten Vordrucken. Wir empfehlen jedem Starter diesen Bereich kurz zu überfliegen, da diese nützliche Hintergrundinformation beinhaltet.

## 6.1 Kommunikation und Meldung

Damit ein Turnier Berücksichtigung in der **DDD-Gesamtwertung** findet, muss dies vorab auf [www.dogfrisbee-austria.com/events](http://www.dogfrisbee-austria.com/events) und [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) veröffentlicht werden. Die Mitglieder des DDD Vereins helfen dir gerne und stehen dir für Fragen unter [info@dogfrisbee-austria.com](mailto:info@dogfrisbee-austria.com) mit Rat und Tat zur Seite.

Eintages-Turniere (auf einem Spielfeld) ermöglichen auf Grund des geänderten Gruppenphasen-Modus eine TN Zahl von 30 Teams. Die Turniermeldung wird für alle DDD Stationen auf 30 Teams festgelegt und weitere Anmeldungen auf der Warteliste geführt, sollte vom Veranstalter keine Reduktion bekannt gegeben werden.

**Turnierveranstalter** übermitteln mindestens einen Monat vor Nennschluss

- IBAN (Die Bankverbindung scheint im online – Anmeldeformular auf)
- Turnierflyer zur Bewerbung des Turniers
- Details zum Veranstaltungsort, etc.
- Name des Turnierleiters (=dieser trägt die sportliche Letzverantwortung an dem Turniertag und entscheidet beispielsweise über einen Turnierabbruch, etc. Dieser sollte mit dem DDD Reglement vertraut und ein erfahrener Dogfrisbeespieler sein)

Turnier-Veranstalter kümmern sich vorab um die Kommunikation mit den Turnierteilnehmern und sind für das aktive Warten von An/Abmeldungen, die Erstellung des zeitlichen Ablaufplans sowie das Informieren der Wartelistenteilnehmer zuständig. Informationen über den aktuellen Stand der Einzahlungen und Anmeldungen werden zentral einsehbar über [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) zur Verfügung gestellt.

**Ergebnisse** eines DiscDogDuell Series-Turniers sind innerhalb einer Woche mittels des hierfür bereit gestellten Excel-Turnierrasters elektronisch an [info@dogfrisbee-austria.com](mailto:info@dogfrisbee-austria.com) zu übermitteln.

## 6.2 Verpflichtungen des Veranstalters

**Richtertätigkeit** der Turnierteilnehmer ist wünschenswert, aber nicht obligatorisch. Es liegt in der Verantwortung des Veranstalters geeignete Personen zu stellen. Richter müssen mit dem DDD Regelwerk vertraut sein und dürfen selbst am Turnier teilnehmen, jedoch nicht in der Gruppe richten der sie zugelost wurden. **Ein Richter und ein Parcours helfer pro Gruppe** sind während der Auslosung am Turniertag zu nennen.

**Unterlagen und Materialien.** Eine Checkliste mit allen Dingen die für ein DDD-Turnier benötigt und vom Veranstalter gestellt werden, werden befinden sich *Sektion 6.6 Checkliste*. Der Download zu den DDD-Vorlagen und Dokumenten sind im Anhang verlinkt. Der Veranstalter kümmert sich um

- Spielfeldmarkierung (Einkauf der Spraydosen zur Aufzeichnung der Spiele, Markierungshütchen)
- Maßband und Stoppuhr
- Starterpaketen und Handouts zu den DDD Spielen für jeden Teilnehmer
- Urkunden oder Medaillen für alle Teilnehmer
- Pokale und Preise für die Plätze 1-3 des Turniers
- Ausdruck der Wertungsblätter, des Turnierrasters, der Lose

Die **Anzahl an ausgetragenen Spielen** eines DiscDogDuells obliegt der Verantwortlichkeit des Veranstalters. Diese richtet sich u.a. an der Größe des Teilnehmerfeldes, der Anzahl an zur Verfügung stehenden Turnierflächen, Außentemperaturen, etc. ab. Zu beachten ist jedoch, dass die Anzahl an Spielen innerhalb einer Vorrundengruppe für alle Teilnehmer identisch und unveränderlich ist.

## 6.3 Die Setzliste

Der DDD-Modus 2018 der sich in eine Gruppenphase mit anschließendem Playoff-Turnier aufteilt ermöglicht es dem Veranstalter flexibel in der Anzahl der gemeldeten Teilnehmer zu sein und macht hier keine Vorgaben.

Gespielt werden kann bereits ab einer Anzahl von 5 Startern. Die Erfahrungswerte aus den letzten Jahren haben gezeigt, dass ein **Teilnehmerfeld mit 24 Teams die ideale Größe für ein Turnier** ist. Ab 30 Teilnehmern und darüber hinaus sollte man mit einem weiteren Turniertag planen oder den Bewerb auf zwei Turnierflächen gleichzeitig austragen.

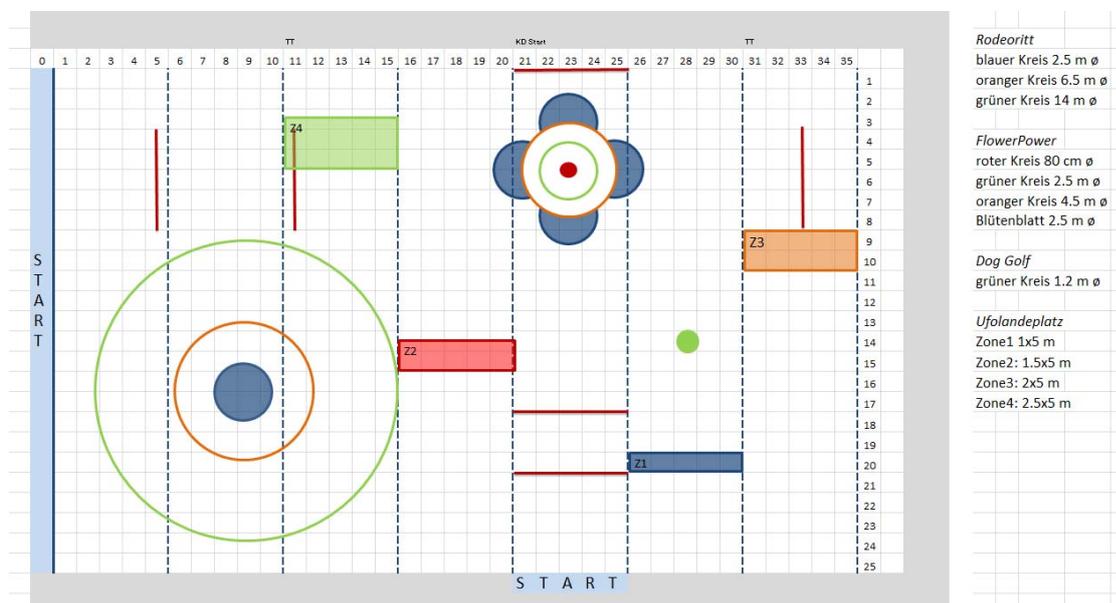
**Gesetzte Spieler** Um zu verhindern, dass erfahrene Teams der DDD Gesamtwertung nicht bereits vorzeitig in der Gruppenphase aufeinander treffen, ist eine Setzung der topgereihten Teams auf Basis der bisherigen Ergebnissen der DDD-Gesamtwertung durchzuführen. Pro Gruppe ist ein Team zu setzen. Beim ersten Turnier der Saison erfolgt keine Setzung.

Results Disc Dog Duell - DDD#										www.discdogduell.at																																																																																																																																																																																					
Ort:		Datum:		DiscDogDuell		facebook.com/discdogduell																																																																																																																																																																																									
Gruppenphase										* Neben den Gruppensiegern sind die TN mit den meisten Punkten über alle																																																																																																																																																																																					
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Gruppe A</th> <th colspan="2">Richter</th> <th colspan="2">Personenleiter</th> <th colspan="2">Ergebnis</th> <th colspan="2">Punkte</th> </tr> <tr> <th>Team Name</th> <th>Ergebnis</th> <th>Punkte</th> <th>Ergebnis</th> <th>Punkte</th> <th>Ergebnis</th> <th>Punkte</th> <th>Ergebnis</th> <th>Punkte</th> <th>Punkte Summe</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>										Gruppe A		Richter		Personenleiter		Ergebnis		Punkte		Team Name	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Punkte Summe																																																																																																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Gruppen B</th> <th>Richter</th> <th>Personenleiter</th> <th>Ergebnis</th> <th>Punkte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		Gruppen B	Richter	Personenleiter	Ergebnis	Punkte																																																							
Gruppe A		Richter		Personenleiter		Ergebnis		Punkte																																																																																																																																																																																							
Team Name	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Punkte Summe																																																																																																																																																																																						
Gruppen B	Richter	Personenleiter	Ergebnis	Punkte																																																																																																																																																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Viertelfinale</th> <th colspan="2">Semifinale</th> <th colspan="2">Finale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>										Viertelfinale		Semifinale		Finale																																																																				<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">Tageswertung</th> </tr> <tr> <th>Platz</th> <th>Team Name</th> <th>Tages Punkte</th> <th>Gesamtwertung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>2</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>3</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>5</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>6</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		Tageswertung				Platz	Team Name	Tages Punkte	Gesamtwertung	1				2				3				4				5				6				7				8																																																																							
Viertelfinale		Semifinale		Finale																																																																																																																																																																																											
Tageswertung																																																																																																																																																																																															
Platz	Team Name	Tages Punkte	Gesamtwertung																																																																																																																																																																																												
1																																																																																																																																																																																															
2																																																																																																																																																																																															
3																																																																																																																																																																																															
4																																																																																																																																																																																															
5																																																																																																																																																																																															
6																																																																																																																																																																																															
7																																																																																																																																																																																															
8																																																																																																																																																																																															
<p>* Stechen bei Duellgleichstand</p> <p>Information: Berechnung der Tageswertung</p> <p>Punkte für Gesamtwertung</p>																																																																																																																																																																																															

Auszug aus der DDD-Turnierraster Vorlage. Das Dokument ist im Anhang als pdf und Excel-Sheet inkludiert.

## 6.4 Feldlayout

Sämtliche Spiele sind konzipiert, dass möglichst simpel auf einer Spielfläche von 35x25 Metern aufgezeichnet werden können und für die Teilnehmer mit möglichst kurzen Umbauarbeiten startklar sind. Anbei findest du ein kombiniertes Feldlayout aller DDD Spiele. Es werden vier unterschiedliche Farben benötigt.



## 6.5 Kosten und Einnahmen

Wir haben uns bemüht die Durchführung eines DDD-Turniers so einfach und so kostengünstig wie möglich zu gestalten. Die Startgebühr eines DDD-Wertungsturniers ist vom Veranstalter frei festzulegen, **sollte jedoch 18€ nicht übersteigen. 3€ pro Teilnehmer** sind hiervon an den gemeinnützige DDD-Trägerverein am Tag des Turniers abzuführen. Diese Kopfquote wird für den Ankauf von z.B. Werbeutensilien wie Beachflags, Preise für die Gesamtwertung, sowie für Maßnahmen zur Unterstützung und Verbreitung der Sportart in Österreich verwendet. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Eintagesturniere ab etwa 12 Startern kostendeckend durchzuführen sind. **Der Reinerlös eines Turniers bleibt zur Gänze dem veranstaltenden Verein.**

## 6.6 Checkliste

Die Checkliste gibt einen Überblick über die benötigten Utensilien und kann dir bei der Durchführung eines Turniers behilflich sein.

16 Feldmarkierungshütchen	Sonnenzelt
4-5 große Dosen Lack/Kreidespray (4 Farben!)	Flippchart - Aushang Turnierraster
3 Pokale/ Schleifen	Leihfrisbees
Urkunden für alle Teams	min. 3 Turnierhelfer
Startergeschenke für alle Teilnehmer	min. 1 Wertungsrichter
Sachpreise (mind. Top3)	Musikanlage + Mikrofon (Optional)
Reglement	Musikplayliste (Optional)
Bewertungsblätter	Getränke + Kühlbox
Feldaufbauplan	Wasserkübel
Lose zur Verlosung der Gruppenphase	Hundebecken / Wassermuschel
Stoppuhr	Handkassa
Maßband	Klemmbrett
Bierdeckel (Markierungspunkte)	Hering + Schnur (Markierung d. Kreise)
Veranstaltungsfläche	Gute Laune und Freude am Frisbeesport
Verpflegung der Teilnehmer	

## Anhang

Anbei eine Übersicht aller Dokumente zum Download die ihr für die zur Durchführung eines DDD-Series Turniers benötigen werdet.

- **Kurzbeschreibung aller Spiele** als Handout für alle Teilnehmer  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Kurzbeschreibung\\_der\\_Spiele\\_2018.pdf](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Kurzbeschreibung_der_Spiele_2018.pdf)
- **Field-Layout** inklusive aller Abmessungen zur Markierung der DDD-Spiele  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Field\\_Layout\\_2018.pdf](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Field_Layout_2018.pdf)
- **Turnierraster** als pdf (Aushang vor Ort) und als excel (Übermittlung der Ergebnisse)  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Turnierraster\\_Vorlage\\_2018.pdf](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Turnierraster_Vorlage_2018.pdf)  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/20180312\\_DDD\\_Turnierraster\\_2018.xlsx](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/20180312_DDD_Turnierraster_2018.xlsx)
- **Wertungsbögen für Gruppen und Playoff-Phase**  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Wertungsblatt\\_Vorlage\\_2018.pdf](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Wertungsblatt_Vorlage_2018.pdf)
- **Vordruck zur Verlosung** (Bewerbe und Teilnehmer)  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Lose\\_Vorlage\\_2018.pdf](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Lose_Vorlage_2018.pdf)
- **Vorlage der DDD Urkunde** (als Photoshop Vorlage)  
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD\\_Urkunde\\_Vorlage\\_2018.psd](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/DDD_Urkunde_Vorlage_2018.psd)

## Lizenz

Das DiscDogDuell Reglement – Ausgabe März 2018 - ist unter Creative Commons Lizenz **CC BY-NC-ND** veröffentlicht und ermöglicht den Download, die Nutzung und Weiterverteilung des Werkes unter Nennung von [www.dogfrisbee-austria.com](http://www.dogfrisbee-austria.com) und des Autors: Andrew Lindley, gestattet jedoch keine Bearbeitung ohne vorherige Rücksprache mit dem Autor und schließt eine kommerzielle Nutzung aus. <https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>



## Impressionen 2017



Bregenz      Wien      Baden  
Bad Vöslau      **2017**      Waidring  
Zistersdorf      Gross-Siegharts



[www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at)

