

Reglement DiscDogDuell

Stand April 2019 v4.0.3

Vorwort des Autors

Hundefrisbee oder auch Discdogging genannt, ist eine äußerst dynamische, vielseitige und abwechslungsreiche 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! Mit DiscDogDuell (kurz DDD) möchten wir einen aktiven Beitrag dazu leisten, diesen großartigen Sport in Österreich zu verbreiten und neue SpielerInnen und Spieler mit dem Dogfrisbee-Spirit zu infizieren. Mit DDD wird Vereinen ein einfach auszutragendes und kostengünstiges Format, sowie für Zuseher und Teilnehmer spannendes, sowie nachvollziehbares Regelwerk geboten, welches sich auch ideal dafür eignet spezifische Elemente des Sports im Selbststudium zu erarbeiten. Seit 2016 wird DDD als österreichweite Meisterschaft ausgetragen. Mit sechs Stationen und über 445 ausgetragenen Spielen 2018 ist DDD nicht nur als Fixpunkt angekommen, sondern hat sich als größte Turnierserie des Landes im Dogfrisbeesport etabliert. Der hierfür gegründete gemeinnützige Verein (ZVR- 1870889395) unterstützten Hundeschulen von Vorarlberg bis Wien, in der Planung und Durchführung von Turnieren. Dank eures Feedbacks, entwickelt sich DiscDogDuell stetig weiter! Um für euch die gewohnte Qualität zu bieten bedarf es eines breiten Teamworks, sodass ich abschließend ein herzliches ‚Danke‘ an all jene aussprechen möchte, die mit ihrem Einsatz und unzähligen Stunden Arbeit vor und hinter den Kulissen zu dem Erfolg dieser Initiative maßgeblich beitragen! Ich freue mich schon auf viele gemeinsame Stunden in der neuen Saison!



Mfg Andrew Lindley (Obmann)
andrew@dogfrisbee-austria.com

www.discdogduell.at

DiscDogDuell kurz 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 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, 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 Herausforderer einzustellen, richtig zu taktieren, den eigenen Hund zu kennen und vor allem sich 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.

Rückblick auf die DDD-Series 2018



Die besten 16 Dogfrisbee Teams waren qualifiziert für das große Saison-Finale am 23. September 2018 in der SVÖ Hundeschule Groß-Siegharts, in dem tolle Preise wie etwa ein Monatsfuttermittelpaket des HundeFeinkostladens auf den Sieger warteten. Foto: 3. Platz: Josef Boyer (2.v.l) mit Yukon, 2. Platz: Daniel Moser (3.v.l) mit Fly, Sieger **Patrick Terrida** der sich mit seiner **Hündin Bella** das Double, den Gewinn der **Österreichischen Dogfrisbee Meisterschaften**, sowie den **Sieg in der DDD-Series Jahresgesamtwertung** sicherte.

<http://discdogduell.at/ergebnisse/ddd-series-2018-ergebnisse>



Turnier-Flyer der DDD-Series 2018 in Breitenlee (W), Baden (NÖ), Marchtrenk (OÖ), Bad Vöslau (NÖ), Mistelbach (NÖ) und dem Serienfinale in Groß-Siegharts (NÖ). Bei der dritten Auflage der DDD-Turnierserie 2018 nahmen 45 Teams teil und es wurden über 445 Spiele und 44 direkte k.o. Duelle ausgetragen.

DDD-Series Hall of Fame

DDD-Series	Österreichischer Meister	Sieg in der Gesamtjahreswertung
2016	<ol style="list-style-type: none"> Patrick Terrida mit Bella Philipp Schkutowa mit Queeny Alina Blöchlinger mit Alice 	<ol style="list-style-type: none"> Philipp Schkutowa mit Queeny Heide Singer mit Kiwi Patrick Terrida mit Bella
2017	<ol style="list-style-type: none"> Patrick Terrida mit Hope Andrew Lindley mit Flag Daniel Moser mit Fly 	<ol style="list-style-type: none"> Andrew Lindley mit Flag Heide Singer mit Kiwi Patrick Terrida mit Hope
2018	<ol style="list-style-type: none"> Patrick Terrida mit Bella Daniel Moser mit Fly Josef Boyer mit Yukon 	<ol style="list-style-type: none"> Patrick Terrida mit Bella Patrick Terrida mit Lea Patrick Terrida mit Hope

<http://discdogduell.at/ergebnisse/hall-of-fame>

1. Rahmenwerk für DDD-Turniere

1.1 Ablauf eines Turniers

Jedes DiscDogDuell Dogfrisbee-Turnier beginnt mit der **vorab online Anmeldung** die spätestens eine Woche vor der Veranstaltung 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 (Platzordnung, Gassi-Strecken, etc.). Das Turnier selbst beginnt mit einem **Players-Meeting** - hier werden der Spielmodus sowie die am Turnier angebotenen Spiele durch den Veranstalter vorgestellt und Fragen durch den Wettkampfleiter beantwortet. Im Anschluss folgt die **Auslosung des Turnirrasters und der Spiele**, hierbei ist die Setzliste der Teilnehmer laut Jahresgesamtwertung zu berücksichtigen. Nach der Auslosung ist klar welche Teams sich im sportlichen Wettkampf gegenüberstehen und welche Spiele innerhalb der Gruppen ausgetragen werden. Da es im DDD erwünscht ist, dass sich Spieler ebenfalls als Wettkampfrichter und Parcoursshelfer einbringen, wird festgelegt welche Gruppen durch welche Teilnehmer 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 Parcoursshelfer 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 das erstes Gruppenspiel und die Wertungsrichter 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 Turnirraster aktualisiert**, sodass alle Teilnehmer und Zuseher 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, kann ein Stechen zur Entscheidungsfindung notwendig sein (siehe *Sektion 1.5 Stechen & Lucky-Loser*).

Das **Playoff wird im k.o. Modus durchgeführt**, in dem die beiden zugelosten Kontrahenten ihre **ausgewählten Spiele direkt hintereinander austragen** und das siegreiche Team in die nächste Playoff-Runde aufsteigt. 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 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 5.5 Punktevergabe und Jahresgesamtwertung*). Ein DDD endet mit der Verleihung der Urkunden und Preise. Der aktuelle Stand der Gesamtwertung ist online unter 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 Frisbeeturnierererststart 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.
- Rücksicht auf die Gesundheit der Hunde hat stets oberste Priorität!
- Bei Übernahme von Richtertätigkeiten verpflichte ich mich der Unparteilichkeit und Objektivität

Bei Fragen oder Unklarheiten steht euch die Turnierleitung jederzeit für Fragen zur Verfügung.

1.2 Die Gruppenphase

Information: Die Einführung einer Gruppen- und Playoff-Phase 2017 stellte eine der Hauptneuerungen zum DDD-Modus 2016 dar. Ziel war es den starren Turnierraster mit der hierfür benötigten fixer Teilnehmerzahl durch ein für den Veranstalter flexibleres und Teilnehmer faireres Spielsystem abzulösen. Aus den gewonnenen Erfahrungen wurde die Gruppenphase in der Saison 2017 eingeführt, mit dem Ziel die Wartezeit zwischen den Duellen durch eine Reduktion der benötigten Umbauarbeiten zu verkürzen, um einen reibungsloseren Spielbetrieb und ein größeres Teilnehmerfeld von bis zu 30 Personen bei Eintages-Turnieren am DDD 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 Turnierablauf zu ermöglichen. Die Ergebnisse des Spiels werden durch die Wettkampfrichter notiert um eine **Reihung der Ergebnisse** des Spiels innerhalb der Gruppe zu ermitteln.

Die **Punkteanzahl (P)** die hierbei an einem Turnier in der Gruppenphase pro Spiel an die Teilnehmer der Gruppe vergeben wird orientiert sich für alle Gruppen an der Teilnehmeranzahl der kleinsten Turniergruppe (n). Die Punkte (Px) die das Team x im Spiel erhält, sind von ihrem erreichten Rang (Rx) im Spiel in der Gruppe abhängig. Somit ist es auch möglich Gruppen mit unterschiedlicher Größe miteinander zu vergleichen.

$$P := \sum_{i=1}^n = \frac{n*(n+1)}{2} \text{ wobei } n = \min(\text{Gruppengröße})$$

$$P_x = (n - R_x) + 1 \mid (n - R_x) \geq 0 \cap R_x \neq DNF \text{ sonst } P_x = 0$$

Ein Beispiel: Gruppe A-C besteht aus 5 Teams, Gruppe D aus 4 Teams. n=4. Für alle Gruppen gilt somit, das beste Team erhält für den Sieg pro Runde vier Punkte, die weiteren Platzierten 3,2,1 Punkte sowie 0 Punkte für den fünften Platz oder wenn ein Spiel mit DNF beurteilt wurde.

Wird ein Spiel mit DNF (Did Not Finish) beurteilt, erhält das Team keine Punkte für dieses Spiel. **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 der Gruppenphase 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 **Reihenfolge Punkte** meisten Punkten über alle Gruppen hinweg vergeben. Sollte es zu **Punktegleichstand** kommen, entscheidet zuerst die beste erreichte Tagesplatzierung in einem Spiel 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. DNF	0

Table 1 Punktevergabe mit sechs Startern wenn die kleinste Gruppe vier Starter aufweist

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 4. 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 erst-gelosten Spieler eröffnet** und die Spiele in abwechselnder Reihenfolge ausgetragen.

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-Duells **entscheidet ein Stechen** (siehe Sektion 1.5 Das Stechen & Lucky-Loser) 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“, „Präzision“ und „Kreativität“ mit seinem vierbeinigen Liebling auszuüben. Ziel des DDDs 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 handhabbar und schnell, bzw. auch durch einfaches Ausprobieren, zu erlernen sind.

Es steht jedem Teilnehmer jedoch frei, einzelne Spiele abzulehnen. Hier kommt eine Besonderheit, der sogenannte „Joker“ in Spiel. Dieser kann pro Spieler in der Playoff-Phase in einem Turnier genau einmal in Anspruch genommen werden und stellt eine Vetomöglichkeit gegen ein vom Gegner vorgeschlagenem Spiel dar. Wird der Joker gezogen, muss das zur Nominierung berechnigte Team ein anderes Spiel auswählen.

1.5 Das Stechen & Lucky-Loser

Das viel gehasste, oft verfluchte und dennoch beliebte Stechen wurde bis zur Saison 2018 im Sudden Death Modus ausgetragen, bei dem jenes Team mit der größeren ‚eingelösten‘ Weite erfolgreich war. Zum DDD-Series Finale 2018 wurde das Stechen im „Know your Dog“ Format erstmalig als eigenständiges Spiel erprobt. Dies hat sich bewährt und wird ab der Saison 2019 für größere Fairness als Entscheidungsspiel beitragen.

Bei Gleichstand wird zur Vergabe der fehlenden Playoff-Plätze unter allen Lucky-Losern oder bei Punktegleichstand in einem Duell in der Playoff-Phase ein **Stechen im „Know Your Dog“ Modus** abgehalten. Hierbei gilt es Nerven zu bewahren, taktisch klug zu handeln und eine gute Selbsteinschätzung des Mensch-Hunde-Teams zu beweisen.

Im Stechen hat jedes Team **maximal drei Durchgänge an Weitenansagen** zur Verfügung und **die Ergebnisse der eingelösten Weiten werden addiert**. Sollte eine angesagte Weite nicht eingelöst, d.h. die Scheibe wurde vom Hund vor der angegebenen Weite gefangen oder nicht gefangen, so ist das Spiel für dieses Team vorüber und die bisher eingelösten Weiten des Teams werden als Ergebnis addiert. Die Distanzen sind von den Teilnehmern selbst im 0,5 Meter Abständen zu wählen, dürfen aber von Durchgang zu Durchgang nur größer nicht aber verkürzt werden. Es liegt somit am Hundeführer hier seinen Hund korrekt einzuschätzen, aber auch zu taktieren und beispielsweise erstmal eine sichere Weite anzuschreiben. **Gewinner des Spiels ist jenes Team mit der größten eingelösten Gesamtweite**.

Der Ablauf: Zu Beginn jeder Runde des Stechens übermitteln die Teilnehmer schriftlich und ohne für die Gegner ersichtlich, ihre Weitenangabe an den Wertungsrichter. zB TeamA „8 Meter“, TeamB „20 Meter“ –die Teams kennen die Weiten die ihre Kontrahenten jedoch nicht. **Jenes Team mit der kürzesten Vorgabe in der Runde 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.

Sieger beim Stechen im Playoff: Jenes Team mit der größeren ‚eingelösten‘ Gesamtweite gewinnt das Stechen und geht als Sieger des Duells vom Platz. Scheitern beide Teams in der ersten Runde ihre Weiten einzulösen übermitteln sie eine neue Weitenvorgabe an den Wertungsrichter und das Stechen wird fortgesetzt. Ein Stechen ist auf maximal drei Weitenansagen pro Team limitiert. Bei Weitengleichstand nach drei Runden entscheidet das Los über den Duell-Sieg und Aufstieg in die nächste Turnierrunde.

Sieger beim Lucky-Loser-Stechen: Die Playoff-Plätze erhalten jene Lucky-Losers mit den größten ‚eingelösten‘ Weitensumme des Stechens. Sollte nach dem Stechen noch weitere Playoff-Plätze zur Verfügung stehen, da nicht genügend Weiten ‚eingelöst‘ wurden, übermitteln alle in der ersten Runde gescheiterten Teams eine neue Weitenvorgabe an den Wertungsrichter und führen ein weiteres Stechen im „Know Your Dog“ Modus aus.

Sonderregelung kleiner Hund: die eingelöste Weite für dieses Team ist mit einem Faktor von 1.5 zu multiplizieren
Sonderregelung warme Temperatur: keine

1.6 Allgemeine Bestimmungen

- **Wird ein Team während eines Duells gestört** - zB durch einen freilaufenden Hund auf dem Spielfeld – ist dies dem Wettkampfleiter vom Spieler anzuzeigen. 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/Urinieren 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 und der Durchgang 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 Läufigkeit seiner vierbeinigen Athletin 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/Futter auf die Turnierfläche ist zu keiner Zeit gestattet.**

2. Gesundheit

Zum Wohl unserer Vierbeiner hat DiscDogDuell Sicherheitsvorkehrungen getroffen (1) Spiele aus der Kategorie ‚Bewegung‘ wechseln jene aus der Kategorie ‚Präzision‘ ab (2) k.o. Duelle werden abwechselnd zwischen den Teams ausgetragen und eine Mindestpause zur Abkühlung bis normale Atmung eintritt, ist einzuhalten (3) Ein Umbau des Feldes zwischen den einzelnen k.o. Spielen ermöglicht 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.
Siehe <http://hundespas.ch/hundefrisbee-sport/> <http://hundespas.ch/hundefrisbee-sport-gefaehrlich/>

Bei Verstößen gegen die genannten Sicherheitshinweise, **hat jeder Teilnehmer**, und in besonderem Maße der **Wettkampfrichter und Veranstalter die Pflicht den Teilnehmer darüber zu informieren**. Bei wiederholten Vergehen liegt es im Ermessensspielraum des Wertungsrichters eine Verwarnung auszusprechen, den Durchgang vorzeitig zu beenden, einen Punkteabzug zu verstrecken oder in besonders schwerwiegenden oder wiederkehrenden Vorfällen den Teilnehmer von der weiteren Teilnahme am Turnier auszuschließen.

3. Wertungsklassen

Bis auf Ausnahme der „gesetzten“ Teams (siehe Sektion 6.4 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‘, bieten 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 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.

3.1 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 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 wird der Reduktion der Leistungsfähigkeit Rechnung getragen und eine Überforderung des Hundes ausgeschlossen. 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 oder erwarteten 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 Wettkampfleiter hier Grenzen für das Turnier zu ziehen bzw. 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. Teilnehmer können freiwillig auf den Status ‚kleiner Hund‘ verzichten.

Die Anwendung der beiden Sonderbestimmungen sind den teilnehmenden Teams klar zu Beginn des Turnieres zu kommunizieren und, sobald diese ausgesprochen wurden, für die Dauer des Turniers beizubehalten.

3.2 Altersbestimmungen

Jeder gesunde Hund ab einem Alter von 10 Monaten ist zur Teilnahme am DiscDogDuell herzlich willkommen. Gerade für Newbies stellt diese Turnierform eine tolle Gelegenheit dar, 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.

4. 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 2. 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 sowie der Modus des DiscDogDuells ermöglichen es den Spielern sich auf die eigenen Stärken zu besinnen, auf das Mensch-Hunde-Team Rücksicht zu nehmen, eventuell taktisch klug zu handeln, seine Gegner zu ‚ärgern‘ oder ganz einfach neue Spiele auszuprobieren.

Das folgende Kapitel beinhaltet eine Beschreibung aller Spiele die im Zuge eines DiscDogDuell-Turniers 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‘, ‚Kaan-Distanz‘ und ‚Punktannäherung‘ komplett neu fürs DDD entwickelte Spiele bereit. Alle Bewerbe zeichnen sich dadurch aus, dass diese einfach und objektiv zu werten sind und großen Spaß bereiten.

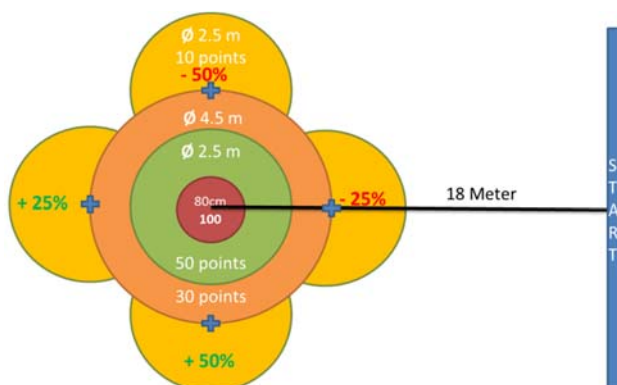
4.1 Generelle Bestimmungen

- Es sind alle Wurftechniken gestattet (inkl. Roller) außer bestimmte Würfe werden durch das Spiel selbst vorgegeben
- Der Punktestand 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 in der menschlichen Messungenauigkeit liegt.
- 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.
- **Best-Paw-Prinzip - 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. Hierbei muss sich die Frisbee bei der Landung im Maul des Hundes befinden, um als gültiger Fang zu zählen.
- Dem Veranstalter ist es gestattet **geringfügige Anpassungen der angebotenen Spiele an die jeweiligen lokalen Gegebenheiten des Turnierplatzes** nach Rücksprache mit der Wettkampfleitung vorzunehmen.

Eine **Kurzbeschreibung aller Spiele zum separaten Download** findet sich unter www.dogfrisbee-austria.com/ddd2018/ddd_Kurzbeschreibung_der_Spiele_2019.pdf

4.2 Kategorie: Präzision

DDD-P1: Flowerpower



Beschreibung: Flowerpower - eine Weiterentwicklung des DDD-2016 Spiels ‚Zielwurf‘ – ist ein Spiel ohne Zeitlimit. Jeder Teilnehmer hat **3+1 Würfe zur Verfügung** mit dem Ziel **möglichst nahe an den Mittelpunkt** oder in eines der Blütenblätter der Blume zu treffen. Entscheidend ist hierbei wo der Hund die Scheibe fängt und mit dieser landet - gewertet wird, wie auch in allen anderen DDD-Spielen, in welcher Zone die beste Pfote des Hundes bei der

Landung aufkommt. Jeder Teilnehmer hat bis zu zwei Probewürfe zur Verfügung, die jedoch klar vorab als Probewürfe anzukündigen 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. Fängt und 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, wird der Wurf gar nicht, außerhalb oder in einem der anderen Kreise gefangen verändert sich der Punktestand nicht.

Bewertung des Spiels

(1) Punkteanzahl ist die Summe der erzielten Punkte aller drei Wertungswürfe und des Bonuswurfs.

Bei Punktgleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die beste getroffene Zone (wobei $100 > 50 > 30 > 10 > 0$)

(3) Deren Anzahl (wobei $1 \times 100 > 3 \times 50$)

(4) Distanz der am nächst gefangenen Scheibe zum Mittelpunkt der Blume

Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn keiner der 3 Regulärwürfe oder der Bonuswurf gefangen wurde

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

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 und der Sprungtechnik des Hundes. Ziel des Spiels ist es alle Zonen in ihrer **unmittelbaren Reihenfolge zu bespielen**. Gespielt wird mit einer Scheibe, wird eine Zone verfehlt (d.h. der Wurf war zu kurz oder zu weit oder nicht gefangen) erhält das Team einen Fehlerpunkt und muss versuchen

die Zone neuerlich mit einem Catch zu erreichen. Für das Spiel stehen insgesamt **maximal 5 Fehlversuche** über alle Zonen hinweg zur Verfügung. Das Spiel wird so lange fortgesetzt alle Fehlversuche aufgebraucht sind. Die Zeit wird beim Fang und Landung der letzten Scheibe angehalten.

Bewertung des Spiels

(1) Sieger des Spiels ist jenes Team welches die größere Zone (Z1 < Z4) erreicht hat.

Bei Zonengleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) das Team mit der geringeren Anzahl an Gesamtfehlversuchen

(3) das Team mit der besseren Zeit

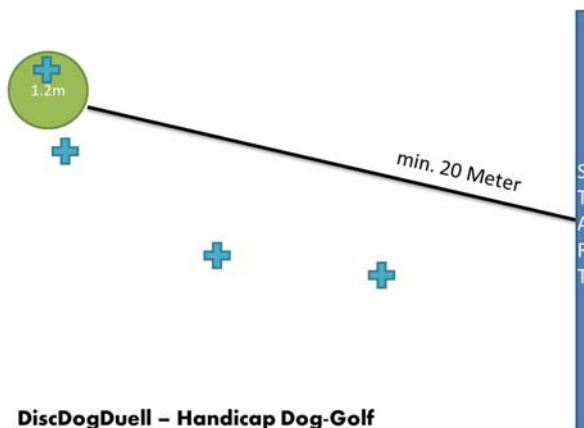
Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn alle Fehlversuche verbraucht wurden und keine Zone korrekt bespielt wurde

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Um den Größenunterschied auszugleichen verschiebt sich das Spielfeld für Teilnehmer mit dem Status ‚kleiner Hund‘ um eine Zone Richtung Startlinie. 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 stehen insgesamt maximal 3 Fehlversuche über alle Zonen hinweg zur Verfügung.

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 ‚Abschlägen‘ 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 frei adaptiert werden. Gespielt wird mit einer Scheibe. Der Teilnehmer wirft die nächste Disc („schlägt ab“) hierbei an jener Stelle ab wo diese zuvor vom Hund gefangen wurde. Wird die Scheibe vom Hund nicht gefangen,

erfolgt ein neuerlicher Abschlag vom letzten gefangenen Ausgangspunkt. **Folgendes Handicap kommt hierbei zur Anwendung:** Erlaubt sind sämtliche Wurftechniken außer der Rückhand oder Rückhandvariationen mit Ausnahme zum Putten: wo der Übersprung übers Bein mit Rückhandgripp gestattet ist. Das Spiel ist beendet sobald der Hund ‚eingelocht‘ hat, also die Scheibe im Zielkreis gefangen hat. Die maximale Anzahl an Wurfversuchen beträgt 12, danach ist das Spiel abubrechen und die Restweite zum Loch wird als Ergebnis gemessen. Ziel des Spiels ist es so wenige Würfe wie möglich einzulochen. Erzielt ein Spieler ein Hole-In-One, hat dieser für alle Teilnehmer des Turniers eine Runde Leckerlies zu zahlen :)

Bewertung des Spiels

(1) Sieger des Spiels ist jenes Team welches mit der geringeren Anzahl an Würfeln eingelocht hat

Bei Erreichen der maximalen Wurfversuche entscheidet über die Reihung:

(2) das Team mit der geringeren Restweite bis zum Loch

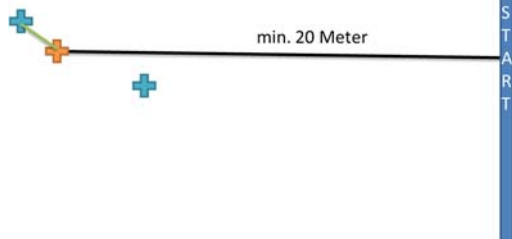
Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Catch erzielt wurde

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Die maximale Anzahl an Wurfversuchen beträgt 9

DDD-P4: Punktannäherung



Beschreibung: Abgeleitet aus dem Petanque-Sport ist das Ziel des Spiels einen Fang so nahe wie möglich an den ausgelegten Köder zu erzielen. Dieser Köder wird vom Wertungsrichter in drei Weitenrunden 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 eine möglichst nahe Punktannäherung zu erzielen. Jeder der drei Würfe der vom Hund gefangen wird, wird durch den Wertungsrichter markiert. Am Ende jeder Runde wird die

Distanz des Köders, zum am nächstgelegenen Fangort gemessen und auf die nächste Zehnerstelle (zB 38cm -> 40cm) aufgerundet. Da es schon mal vorkommen kann, dass ein Hund in der Nähe oder auf einem markierten Punkt landet ist es ratsam die Stelle der Fangorte und des Hütchens beispielsweise mit einem farbigen Chip/ Münze/ Bierdeckel am Boden zu markieren. Wird kein gültiger Fang erzielt ist die Distanz der Startlinie zum Köder als Weite heranzuziehen. In der Playoff-Phase wechseln die beiden Teams einander nach jeder der drei Weitenrunden ab.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der niedrigsten Summe der Punktannäherung über alle drei Runden gewinnt das Spiel.

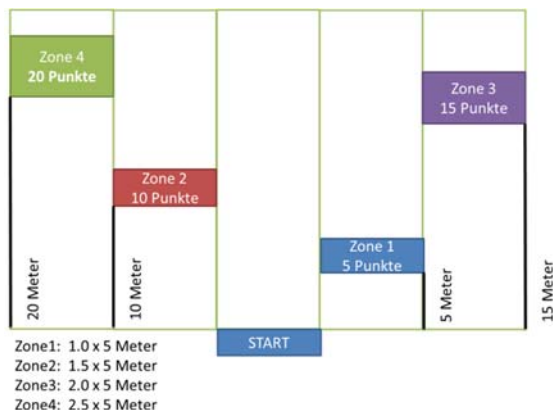
Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Fang in einer der drei Wertungsrunden erzielt wurde

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Für kleine Hunde beträgt die Distanz zum Köder 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 seit der DDD-Turnierserie 2017 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 aus dem 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 das Spiel fortgesetzt wird.** 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 aufzusammeln. Gespielt wird mit genau einer Scheibe, eine zweite Disc darf zum Locken des Hundes verwendet werden.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der größten Summe an Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die getroffenen Zonen (wobei 20>15>10>5>0)

(3) Deren Anzahl (1x20 > 2x15)

Beurteilung als DNF:

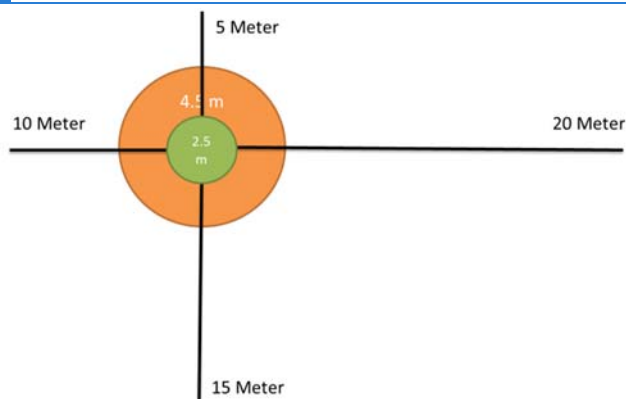
(DNF) Wenn kein gültiger Fang in einer Punktezone erzielt wurde

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

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

4.3 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 im 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 laufen. Nachdem die Disc die Hand verlassen hat, kann der Hundehalter bereits zur 10 Meter Markierung laufen, von wo aus der nächste Wurf erfolgt. 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 Wurfpunkt aus nur einen Versuch.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der größten Summe an Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die getroffenen Zonen (wobei 4>2)

(3) Deren Anzahl (1x4 > 3x2)

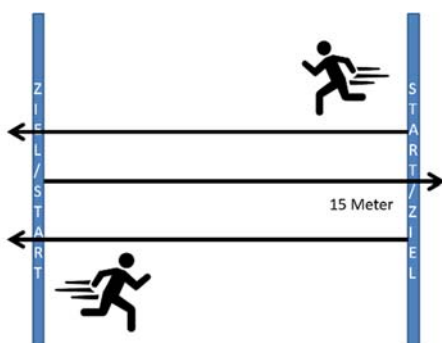
Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Fang in einer Punktezone erzielt wurde

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Verkürzung des 15 Meter Abwurfpunktes auf 12 Meter und des 20 Meter Abwurfpunktes auf 15 Meter.

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

DDD-B2: Scheibensprint



Beschreibung: Ziel ist es den **Scheibensprint von 3x15m in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren**. Die Besonderheit, nach jedem Wurf hat der Hundehalter ebenfalls einen Scheibensprint zurückzulegen und die Start/Ziel-Linie zu wechseln. Dies gibt dem Hundehalter ein Gefühl für die enorme Sprintleistung seines Hundes im Dogfrisbee. Die Zeit beginnt ab dem Zeitpunkt des Abwurfs der ersten Scheibe zu laufen. **Gespielt wird mit einer Scheibe**, eine zweite darf zum Locken des Hundes eingesetzt, jedoch nicht geworfen werden. Es ist dem Hundehalter gestattet

seinen Hund voran schicken. Der Abwurf der Scheibe erfolgt hinter der Start-Linie, der Hundehalter kann jedoch bereits nach dem Abwurf der Scheibe mit dem Sprint starten wenn dies seinen Hund nicht irritiert. Es können

beliebig viele Versuche unternommen werden um **insgesamt drei gefangene Würfe des Hundes hinter der 15 Meter Linie zu erreichen**. Diese müssen auch nicht in unmittelbarer Abfolge aufeinander gefangen worden sein um gewertet zu werden. Nach jedem Wurfversuch unabhängig ob gefangen oder nicht hat der **Hundehalter einen Scheibensprint zu absolvieren** und zur neuen Abwurf-Linie zu wechseln. Der dritte erfolgreiche Fang des Hundes wird durch den Linienrichter angezeigt und legt somit die Ziellinie des Scheibensprints für den Hundehalter fest. **Die Zeit wird gestoppt sobald der Hundehalter die Ziellinie überquert hat**. Der schnellste Teilnehmer gewinnt den 3x15m Scheibensprint. Die maximale Spieldauer beträgt 66 Sekunden. Wenn Zeiten zweier Teilnehmer innerhalb einer halben Sekunde liegen sind diese als ident zu werten, da dies in der menschlichen Messungsgenauigkeit liegt.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der geringsten Zeit für den erfolgreichen Scheibensprint gewinnt das Spiel.

Wird der Scheibensprint nicht erfolgreich beendet erfolgt die Reihung nach

(2) Anzahl erfolgreich absolvierter Sprints

(3) Anzahl der zurückgelegten Sprints

Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Fang im Scheibensprint erzielt wurde

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine.

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

DDD-B3: Rodeoritt



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

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der größten Summe an Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die Anzahl der abgegebenen Würfe

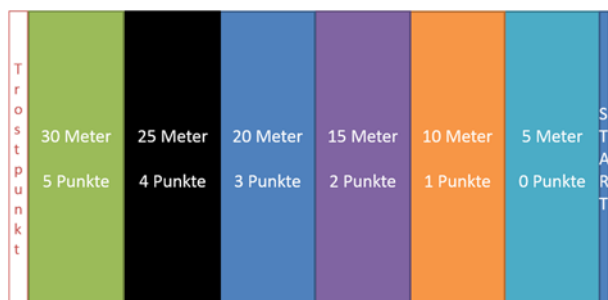
Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Fang im Rodeoritt erzielt wurde

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 in den Zonen nach Wahl zu sammeln. Folgende Punkte 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 näher gelegenen Zonen punktet oder sein Punktekonto durch einzelne wenige 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. Zonendistanz 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 die erste Scheibe abgeworfen wurde. Die Spieldauer beträgt 66 Sekunden.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der größten Summe an Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die getroffenen Zonen (wobei 5>4>3>2>1)

(3) Deren Anzahl (1x5 > 2x4)

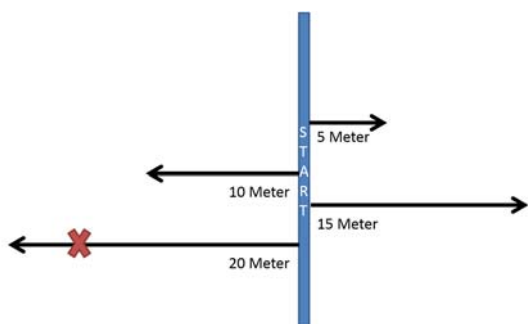
Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Fang in einer Punktezone erzielt wurde

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, ist ein **laufintensives Spiel für alle Vierbeiner welches mit Passings bis zu drei Scheiben gespielt wird.** Die Zeitnehmung startet mit Abwurf der ersten Scheibe. Dem Hundehalter ist es gestattet seinen Hund 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 der 10m Markierung zu erreichen und abschließend die 15m und abschließend die 20m zu

übertreffen. Wird eine Kaandistanz-Weite nicht erreicht, muss diese neuerlich mit der ersten Weite gestartet werden, **die größte verbliebene Weite wird jedoch gestrichen und ein Fehlversuch notiert. Dieses Vorgehen wiederholt sich wird bei jedem Fehlversuch** der gesamten Kaandistanz. Der Abwurfbereich darf zum Aufsammeln der Scheiben verlassen werden, idealerweise sollte der Hundehalter den Schwerpunkt auf erfolgreiche Passings legen und notfalls genügend Ersatzscheiben mitführen um ein Aufsammeln während des Spiels zu vermeiden. Es werden nur jene Würfe gewertet die vom Abwurfbereich abgesetzt wurden. **Gestoppt**

wird die Zeit sobald die Scheibe durch den Hund hinter der letzten benötigten Kaandistanz gefangen wurde. Die Maximaldauer des Spiels ergibt sich auf Grund der Kaandistanz-Verkürzung bei Fehlversuchen.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team das mit der geringsten Anzahl an Fehlerpunkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die geringere Gesamtzeit die zur Absolvierung der Kaandistanz benötigt wurde

Beurteilung als DNF:

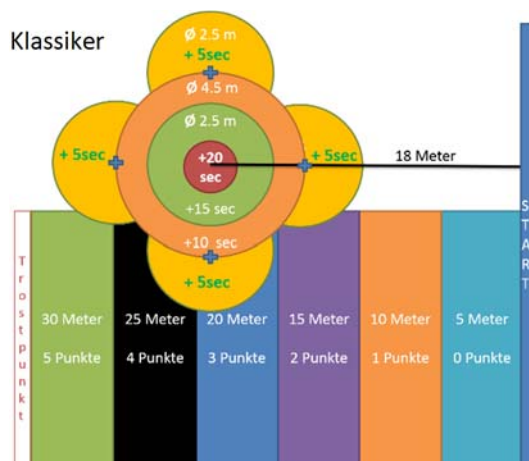
(DNF) Wenn die Kaandistanz nicht erfolgreich absolviert wurde

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Um Chancengleichheit herzustellen, verkürzt sich die Distanz der 3. Und 4. Kaandistanz-Weite um jeweils 5 Meter (auf 10 bzw. 15 Meter).

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Das Spiel wird verkürzt und ohne die 4. Kaandistanz-Weite ausgetragen

Seit 2018 bietet Tour als Besonderheit ein eigens kreierte und neues DDD-Spiel zum Series-Finale an. Dieses Spiel ist für alle Teams in der Gruppenphase verpflichten vorgegeben und steht auch in der k.o. Playoff-Phase zur Auswahl zur Verfügung. Ob dies dann auch tatsächlich im Angebot der DDD Spiele der nächsten Saison aufgenommen wird und somit bleiben darf, entscheidet ihr im Laufe des Winters über ein online Voting

DDD-Series Final Spiel 2019 Minidistance Airtime Gamble



Beschreibung: Minidistance, ein Weiten-Zeit-Spiel, ist der unter den Dogfrisbee-Bewerben. Innerhalb der vorgegebenen Zeit gilt es so viele Punkte wie möglich in den Zonen nach Wahl zu sammeln, die Besonderheit am Airtime Gamble ist jedoch, dass ihr ganz alleine bestimmt wie viel Zeit euch für das Spiel zur Verfügung steht. **Im ersten Teil des Spiels stehen euch 4 Würfe** zur Verfügung um durch **Präzision euer Zeitkonto, welches mit 22 Sekunden befüllt ist, aufzubessern.** Für jeden gefangenen Wurf des Hundes erhält man in den Zonen +5, +10, +15 oder +20 Sekunden (siehe Grafik) gutgeschrieben. Wie immer kommt auch bei diesem Spiel das Best-Paw-Prinzip zur Anwendung. Die erreichbare Gesamtzeit für das Spiel beträgt jedoch maximal

66 Sekunden. **Danach startet der Minidistance Teil des Spiels, es gilt möglichst viele Punkte zu sammeln.** Folgende Punkte 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 überwunden werden, erhält man einen Trostpunkt, seitliche Begrenzungen dienen rein der Orientierung der Wertungsrichter. **Hier ist es ganz dem Hundehalter überlassen ob dieser durch mehrere Würfe in näher gelegenen Zonen punktet oder sein Punktekonto durch einzelne wenige 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. Minidistance Airtime Gamble 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 als ungültig zu werten. Extrapunkte für ‚Airborn-Catches‘ werden beim DiscDogDuell nicht verliehen. Die Zeit beginnt zu laufen, sobald die erste Scheibe abgeworfen wurde und es ist gestattet den Hund voraus zu schicken.

Bewertung des Spiels

(1) Jenes Team mit der größten Summe an Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Reihung:

(2) Die beste getroffene Zone im Minidistance Teil des Spiels (wobei 5>4>3>2>1)

(3) Deren Anzahl (1x5 > 2x4)

Beurteilung als DNF:

(DNF) Wenn kein gültiger Fang in einer Punktezone im Minidistance Teil des Spiels erzielt wurde

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

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Das Startpunktekonto beträgt 11 Sekunden. Verkürzung der maximal erreichbaren Gesamtzeit des Spiels auf 44 Sekunden.

Dieses Spiel steht nur im DDD-Series Finale 2019 zur Verfügung. Es ist hier als verpflichtendes Spiel für alle Teilnehmer in der Gruppenphase vorgegeben und steht auch in der k.o. Playoff-Phase zur Auswahl zur Verfügung. Wenn Minidistance Airborn Gamble ausgetragen wird, stehen die Spiele Flowerpower und Zonendistanz nicht zur Auswahl zur Verfügung.

5. DDD-Series Turniere 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

Die DDD-Series geht 2019 in die bereits vierte Runde und wir freuen uns wenn auch DU wieder mit dabei bist. Mit sechs Stationen und über 445 ausgetragenen Spielen und 44 direkten k.o. Duellen 2018 ist DDD nicht nur als Fixpunkt angekommen, sondern hat sich als größte Turnierserie des Landes im Dogfrisbeesport etabliert. Insgesamt sechs Wertungsturniere werden 2019, in den Bundesländern Vorarlberg, Tirol, Wien und Niederösterreich, als Teil der DDD-Series ausgetragen. Reichlich Möglichkeiten Punkte für die Gesamtwertung zu sammeln und euch als eines der besten 16 Teams des Landes für das **Series-Finale am 6. Oktober in Wien** zu qualifizieren, in dem in einem spannenden Wettkampf der/die Österreichische Dogfrisbee MeisterIn ermittelt wird, sowie wertvolle Sachpreise unserer Sponsoren ausgespielt werden.

Zur **Saisoneroöffnung am 28. April 2019** möchten wir alle SpielerInnen und Spieler, Zuseher und Interessenten sehr herzlich zum **ÖGV Bad Vöslau (NÖ)** einladen – die Online-Spielerregistrierung hierfür ist stets drei Wochen vor einem Turnier online möglich und endet eine Woche vor der Veranstaltung. Erstmals heuer mit dabei **Schloss Hof (NÖ) am 11. Mai** wo ein Turnier auf 4.000 m2 Wiesenflächen umgeben von Natur auf uns wartet. Wir haben uns bewusst dafür entschieden die extrem heißen Temperaturen zu umgehen. Anfang des Sommers übersiedelt die Series in den Westen Österreichs wo mit **Waidring (T) am 15. Juni** und **Bregenz (V) am 20. Juli** zwei (alt)bewährte Stationen wieder Einzug in den Turnierkalender finden. Als last-minute Qualifier im Herbst habt ihr in **Mistelbach (NÖ) am 22. September** noch die Chance euch für das Saisonfinale zu qualifizieren.



5.2 DDD-Fun-Days/Nights

Neben den kompetitiven DDD-Series Turnieren werden 2019 erstmalig DDD-Fun-Days/Nights angeboten. DDD-Fun-Days/Nights sind nicht Bestandteil der DDD-Series Wertung. Das Format kann vom Veranstalter frei gewählt werden und bietet große Flexibilität. **DDD-Fun-Days/Nights** sollen in entspannter Atmosphäre die Möglichkeit bieten DDD-Dogfrisbee zu spielen. Hier steht bewusst der gesellige Charakter des Sports im Mittelpunkt und bietet eine Gelegenheit sich mit Gleichgesinnten auszutauschen. Die einzige Voraussetzung von DDD-Fun-Days/Nights ist, dass diese ein **Mini-Turnier, bestehend aus mindestens drei DDD-Spielen**, beinhalten.

Der **DDD-Fun Day am 26.5 in Breitenlee (W)** ist bewusst allen Neulingen in dieser Sportart und ihren Hunden gewidmet und beinhaltet einen Workshop/Training-Teil und ein kleines Fun-Turnier. Es besteht ausreichend Zeit, individuell auf Aspekte der Spiele sowie der Sportart generell einzugehen und diese bewusst unter Anleitung herauszuarbeiten. Für Fragen steht ein erfahrener Trainer zur Verfügung der durch den Tag leitet. Den Abschluss des DDD-Fun-Days stellt ein spannendes Mini-Turnier aus drei DDD-Spielen dar, bei dem sich alle Teilnehmer erstmalig Turnierluft mit ihren Hunden schnuppern können.

Die **DDD-Fun-Night am 24. August in Bad Vöslau (NÖ)** ist eine Fortführung der DDD-Night Race Initiative und ist ein ganz besonderes Highlight der Saison bei dem wir die Nacht zum Tag erwecken werden. Unter dem Motto „from Dusk till dawn“ werden wir bei Flutlicht den Abend zum Tag erwachen lassen und pünktlich die ersten Scheiben bei Sonnenuntergang abwerfen. Wie werden unsere Vierbeiner mit dieser ungewohnten Situation umgehen? Seid bereit auf ein tolles Rahmenprogramm, ein spannendes Dogfrisbee-Turnier unter etwas anderen Umständen und auf den Moment, wenn das Spielfeld zu fluoreszieren beginnt und unsere Glow-in-the-dark Scheiben mit dem Heulen der Hunde erstrahlen.

5.3 Die Rolle des DDD-Trägervereins und Vorteile einer Mitgliedschaft

Der Verein DiscDogDuell (kurz DDD) mit der ZVR- 1870889395, dessen Tätigkeit nicht auf Gewinn gerichtet ist, bezweckt die Organisation und Ausrichtung der DDD Dogfrisbee-Turnierserie in Österreich, mit einem eigens für diese Art Turnier aufgestelltem Reglement und die Verbreitung der Sportart Dogfrisbee im Allgemeinen. Der Zweck des Vereins umfasst die Etablierung und Koordination der österreichweiten DDD-Turnierserie, durch Unterstützung der Vereine vor Ort und in der Planung durch Mitglieder des Vereins und speziell des Vorstands; die Weiterentwicklung und punktuelle Adaptierung des DDD-Regelwerks; die Festlegung des DDD-Series Turnierkalenders; Entscheidungsfindung über die teilnehmenden Stationen, DDD-Gesamtsponsoren, das Aufstellen von DDD-Series Sachpreise und Merchandise, sowie das zur Verfügung stellen von Materialien (Turnierraster, Banner, Beachflags) und Infrastruktur (Online-Plattform).

Der **Mitgliedsbeitrag für ordentliche (aktive) und außerordentliche (unterstützende) Mitglieder** für die Saison 2019 wurde mit 10€ festgelegt. Mit diesem unterstützt du den Verein in der Verbreitung dieser tollen Sportart in Österreich beizutragen, wie zB den Ankauf von Turnier-Equipment, Produktion von Videos usw. Ein Bericht unserer Kassierin über die Mittelverwendung der vergangenen Saison ist Fixpunkt der Jahreshauptversammlung.



Eine aktive Mitgliedschaft ist keine Voraussetzung zur Teilnahme an den DDD-Turnieren. Wir haben uns jedoch bemüht ein Paket mit Vorteilen, als kleines Dankeschön für eure Unterstützung, zu schnüren. In der Saison 2019 erhalten alle aktiven Mitglieder das DDD-Series Event T-Shirt stark vergünstigt zum Selbstkostenpreis von 12€ – eine Ersparnis von 8€ gegenüber Nicht-Mitgliedern. Über weitere Goodies informieren wir euch im Laufe der Saison.

<http://discdogduell.at/about/der-verein>

DDD-Merchandise Artikel wie das DDD-Series 2019 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.

5.4 Anmeldung zu Turnieren

Jedes DiscDogDuell-Turnier beginnt mit der **vorab online Anmeldung** www.discdogduell.at/veranstaltungen 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 vor Ort ist nicht möglich**. Die maximale **Teilnehmerzahl beträgt 30 TN** pro DDD-Series Station und erfolgt nach dem Prinzip first come, weitere Anmeldungen werden auf der Warteliste geführt. Folgende **Geld-zurück Policy** gilt hierbei:

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

5.5 Punktevergabe und Jahresgesamtwertung

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-Series Jahresgesamtwertung, welche online unter www.discdogduell.at/ergebnisse 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 (Für die Berechnung siehe Kapitel 1.2 Die Gruppenphase)</i>	Bei Punktegleichstand 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 mittels der hierfür bereitgestellten Excel-Turnieraster elektronisch zu übermitteln.

5.6 DDD-Series Finale und Österreichische Dogfrisbee Meisterschaft

Die DDD-Series vergibt zwei Titel, einerseits die **Jahresgesamtwertung** um das konstanteste Team über die gesamte Saison hinweg zu honorieren und andererseits den **Österreichischen Meistertitel im Dogfrisbee** „DiscDogDuellant des Jahres“ zur Auszeichnung des siegreichen Teams des Saisonfinals.

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 **möglich, sofern zwei Turnierstarts vorliegen**.

Eine Übersicht über den aktuellen Stand der Gesamtwertung und Informationen zu DDD-Turnieren finden sich online unter www.discdogduell.at/ergebnisse sowie unter <https://www.facebook.com/discdogduell/>

5.7 Haftungsausschluss und Medienverwertung

Mit der Anmeldung und Überweisung der Startgebühr, **stimmt der/die TeilnehmerIn 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 sie 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 jedweden 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 DDD-Series Veranstalter

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

6.1 Kommunikation und Meldung

Damit ein Turnier Berücksichtigung in der **DDD-Series Wertung** findet, muss dies vorab unter www.discdogduell.at veröffentlicht werden. Die Mitglieder des DDD Vereins stehen dir für Fragen unter info@dogfrisbee-austria.com sowie natürlich in der Vorbereitung und am Turnier selbst 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 einen Monat vor Nennschluss

- IBAN (Zur Abrechnung des Turniers)
- Turnierflyer zur Bewerbung des Turniers.
- Name des Turnierleiters der die sportliche Letztverantwortung trägt und ist für den Ablauf am Turniertag zuständig ist. Dies sollte ein erfahrener DiscDog-Spieler sein und das DDD Regelwerk kennen.
- Erstellung des zeitlichen Ablaufplans

Der DDD-Verein kümmern sich vorab um die Kommunikation mit den Turnierteilnehmern und sind für das aktive Warten von An/Abmeldungen, das Einheben der Teilnahmegebühr zuständig. Informationen über den aktuellen Stand der Anmeldungen sind zentral über www.discdogduell.at ersichtlich.

6.2 Verpflichtungen des Veranstalters

Eine Checkliste mit allen Dingen die für ein DDD-Turnier benötigt werden finden sich Sektion 6.6 Checkliste. Der Download zu den DDD-Vorlagen und benötigten Dokumenten eines DDD-Turniers sind im Anhang verlinkt.

Der DDD-Verein ist bemüht, gerade neuen Hundeschulen die Teilnahme als Turnier-Veranstalter, so einfach wie möglich zu gestalten und steht hier mit Rat und Tag sowie stets unterstützend zur Seite. Um hier sowohl erfahrenen Turnier-Hosts als auch gänzlich neuen Veranstaltern gerecht zu werden, steht es jedem Turnier-Veranstalter eines DDD-Series Turniers frei aus einem der beiden Service-Angebote zu wählen.

- A) Der Veranstalter tritt als Turnierhost auf
- B) Der DDD-Verein tritt als Turnierhost auf

Tabelle 2 Verantwortlichkeiten in Variante (A) Veranstalter als Turnierhost vs (B) DDD-Verein als Turnierhost

	Veranstalter	DDD-Verein
Spielfeldmarkierung	A	B
Turnier-Equipment	A	B
Turnierraster und Dokumente	A	B
Urkunden	A	B
Starterpakete	A, B	
Preise und Pokale für Plätze 1-3	A, B	
Produkte der DDD-Sponsoren		A, B
Übermittlung Ergebnisse	A	A, B
Kopfquote von 18€ TN Gebühr	3€ pro TN	8€ pro TN



Wird der DDD-Verein vom Veranstalter beauftragt als Turnierhost zu fungieren (Variante B), so wird die Durchführung des Turniers inklusive aller hierfür notwendiger Vorbereitungen und Materialien an den DDD-Verein abgegeben. Der Veranstalter selbst hat sich nur noch um die Aufgabengebiete „Starterpakete“ sowie „Preise und Pokale“ zu kümmern. Anbei eine Übersicht und Beschreibung der einzelnen Punkte

Spielfeldmarkierung. Beinhaltet Bereitstellung der Lackspraydosen sowie die Aufzeichnung des Spielfelds. Das Spielfeld soll im zwei Tage vor einem Turnier gemäht werden.

Turnierequipment. Zur Durchführung eines DDD-Turniers werden folgende Utensilien benötigt: Eine Stoppuhr, 20 Markierungshütchen (möglichst bodennah und aus weichem Plastik um eine Verletzungsgefahr auszuschließen), ein Maßband mit Mindestlänge 35 Meter, sowie drei Bierdeckel oder gleichwertige flache Markierungsgegenstände für das Spiel Punktannäherung.

Turnierraster und Dokumente. Ausdruck des Turnierrasters im Format A0, mindestens ein Ausdruck des DDD-Reglements zur Einsicht der Spieler und des Wertungsrichters, Handouts der Kurzbeschreibung der DDD-Spiele für alle Teilnehmer sowie Wertungsbögen der Wertungsrichter in ausreichender Stückzahl und Lose zur Verlosung der Turniergruppen, ausgetragenen Spiele sowie zur Ermittlung der Verpaarungen der Playoff-Phase.

Urkunden oder Medaillen. An alle Teilnehmer des Turniers werden entweder Urkunden oder Medaillen bei der Siegerehrung vergeben. Die Vorlage der DDD-Series Urkunde wird zum Download im Anhang bereitgestellt.

Pokale und Preise. Für die Platzierungen 1-3 des Turniers werden vom Veranstalter ansprechende Sachpreise (gerne auch von lokalen Sponsoren des Turniers) sowie Pokale/Schleifen zur Honorierung der erbrachten Leistung der erfolgreichen Teams zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus kann eine Auszeichnung ‚DDD Player of the Day‘ zur Honorierung besonderer Leistungen eines nicht am Podium platzierten Teams vergeben werden.

Starterpakete. Ist als kleines Willkommensgeschenk für alle Turnierteilnehmer gedacht und wird bei der Spielerregistrierung vor Ort ausgegeben. Dies soll eine kleine Aufmerksamkeit für das Team beinhalten.

Produkte der DDD-Series Sponsoren. Den Sponsoren der DDD-Series steht es frei ihre Dienstleistung durch Produktplatzierung aktiv am Turnier zu bewerben. Dies kann beispielsweise Sachgutscheine zur Verlosung unter den Teilnehmern des Turniers oder Artikel fürs Starterpaket beinhalten. Die Werbebanner der DDD-Series selbst und seiner Sponsoren werden am Spielfeld angebracht und sollen bei der Siegerehrung ersichtlich sein.

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

Die **Auswahl und Anzahl an ausgetragenen Spielen** eines DiscDogDuells obliegt der Verantwortlichkeit des Veranstalters und erfolgt idealerweise in Abstimmung mit der Wettkampfleitung. 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 mindestens vier beträgt.

Ergebnisse eines DDD-Series Turniers sind innerhalb einer Woche vom Turnierleiter mittels des hierfür bereit gestellten Excel-Turnierrasters elektronisch an info@dogfrisbee-austria.com inklusive eines **Gruppenfotos** des Turniers und einem **Foto des Podiums** der Top1-3 platzierten Spieler zu übermitteln.

6.3 Kosten und Einnahmen

Wir haben uns bemüht die Durchführung der DDD-Series so einfach und so kostengünstig wie möglich zu gestalten. Die Startgebühr eines DDD-Wertungsturniers ist vom Veranstalter frei festzulegen, **sollte jedoch 18€ nicht übersteigen**. Tritt (A) **Veranstalter selbst als Turnierhost** auf so sind hiervon **3€ pro Teilnehmer**, wird (B) der **DDD-Verein** vom Veranstalter gebeten **als Turnierhost** aufzutreten so sind **8€ pro Teilnehmer** an den gemeinnützigen DDD-Trägerverein abzuführen. Diese Kopfquote wird etwa für den Ankauf von Preisen der Gesamtwertung, Maßnahmen zur Unterstützung und Verbreitung der Sportart in Österreich, sowie für die Erstellung von Videos oder das Hosting des Webauftritts, verwendet.

Die Erfahrung der letzten Jahre hat gezeigt, dass Eintagesturniere ab etwa 12 Startern kostendeckend durchzuführen sind. **Der Reinerlös eines Turniers bleibt zur Gänze dem veranstaltenden Verein.**

6.4 Die Setzliste

Der DDD-Modus mit einer 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 muss mit einem weiteren Turniertag geplant oder den Bewerb auf zwei Turnierflächen gleichzeitig austragen werden.

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 je ein Team zu setzen. Beim ersten Turnier der Saison erfolgt keine Setzung.

6.5 Turnierraster

Zum **Überblick über das Turniergehen ist für Zuseher und Teilnehmer ist ein Turnierraster zu führen.** In diesen sind zu Beginn des Turniers neben den gesetzten Spielern (je einer pro Gruppe), die Namen der Teilnehmer sowie die ausgetragenen Bewerbe einzutragen. Die Reihenfolge der Teams bestimmt die Startreihenfolge des Teams. Am Ende eines Durchgangs werden die Ergebnisse (Punkte/ Zeiten/ Weiten) der Runde sowie die hierfür erhaltenen Punkte (siehe 1.2 Die Gruppenphase) eingetragen. Am Ende aller Vorrundenspiele werden die Teams auf Grund ihrer Gesamtpunktezahl gereiht und die Teams fürs Playoff-Phase (siehe 1.3 Die Playoff-Phase) bestimmt. Im Turnierraster der Playoff-Phase werden die gelosten Verpaarungen, zu Beginn jeder Runde die von den Teilnehmern gewählten Spiele und nach Ende dieser, die Ergebnisse, vermerkt. Der Bereich Tageswertung stellt das Ergebnis des DiscDogDuells dar. Für die Kalkulation der Tagesergebnisse des DDD-Turniers siehe 5.5 Punktevergabe und Jahresgesamtwertung

Results Disc Dog Duell - DDD#
 Ort: _____ Datum: _____
 www.discdogduell.at
 facebook.com/discdogduell

DiscDogDuell

* Neben den Gruppensiegern sind die TN mit den meisten Punkten über alle

Gruppenphase										Ergebnis		Gruppenspiele						
Gr. #	Gruppe A		B		C		D		Punkte Summe	Gesamt-Rang	Team	Gr. #	Ergebnis		B		C	
	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte					Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte	Ergebnis	Punkte
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		

Viertelfinale			Semifinale			Finale			Tageswertung				
Platz	Team Name	Tage-Punkte	Platz	Team Name	Tage-Punkte	Platz	Team Name	Tage-Punkte	Geirwertung	Platz	Team Name	Tage-Punkte	Geirwertung
1			1			1				1			
2			2			2				2			
3			3			3				3			
4			4			4				4			
5			5			5				5			
6			6			6				6			
7			7			7				7			
8			8			8				8			

* Stechen bei Duellgleichstand

Information:
 Berechnung der Tageswertung
 Punkte für Gesamtwertung

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

6.6 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. Sollte dir eine größere Spielfläche zur Verfügung stehen, so kannst du diese natürlich individuell aufteilen. Anbei findest du ein kombiniertes Feldlayout aller DDD Spiele. Es werden vier unterschiedliche Farben benötigt.



6.7 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)
Gedrucktes Reglement	Musikplayliste (Optional)
Bewertungsblätter	Getränke + Kühlbox
Feldaufbauplan	Wasserkübel
Lose zur Verlosung Gruppe/Playoff/Spiele	Hundebecken / Wassermuschel
Stoppuhr	Handkassa
Maßband	Klemmbrett
Bierdeckel (Markierungspunkte)	Hering + Schnur (Markierung d. Kreise)
Veranstaltungsfläche	Gute Laune und Freude am Frisbeesport
Verpflegung der Teilnehmer	Gruppenfoto + Foto des Podiums

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_2019.pdf
- **Field-Layout** inklusive aller Abmessungen zur Markierung der DDD-Spiele
www.dogfrisbee-austria.com/ddd2019/DDD_Field_Layout_2019.pdf
- **Turnierraster** als pdf (Aushang vor Ort) und als excel (Übermittlung der Ergebnisse)
www.dogfrisbee-austria.com/ddd2019/DDD_Turnierraster_Vorlage_2019.pdf
www.dogfrisbee-austria.com/ddd2019/DDD_Turnierraster_2019.xlsx
- **Wertungsbögen für Gruppen und Playoff-Phase**
www.dogfrisbee-austria.com/ddd2019/DDD_Wertungsblatt_Vorlage_2019.pdf
- **Vordruck zur Verlosung** (Bewerbe und Teilnehmer)
www.dogfrisbee-austria.com/ddd2019/DDD_Lose_Vorlage_2019.pdf
- **Vorlage der DDD Urkunde** (als Photoshop Vorlage)
www.dogfrisbee-austria.com/ddd2019/DDD_Urkunde_Vorlage_2019.psd

Lizenz

Das DiscDogDuell Reglement – Ausgabe März 2019 - ist unter Creative Commons Lizenz **CC BY-NC-ND** veröffentlicht und ermöglicht den Download, die Nutzung und Weiterverteilung des Werkes unter Nennung von www.discdogduell.at 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>