

# DiscDogDuell (DDD) Stand Mai 2016

## 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. Ein herzliches ‚Danke‘ möchte ich an dieser Stelle an das Team der DiscAddicts aussprechen – ich freue mich schon auf viele gemeinsame Stunden...*



Mfg Andrew Lindley (DiscAddicts)



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

### **in aller Kürze erklärt**

DiscDogDuell ist eine innovative und neue Turnierform im Dogfrisbee-Sport, die 2016 zum ersten Mal in Form von vier Fun-Turnieren ausgetragen wird. Abgeleitet aus dem Racketlon-Sport, ist das Neuartige daran, dass jedes Hund-Mensch Team (In Zukunft zur einfacheren Lesbarkeit „Team genannt“) im direkten Duell gegen ein anderes Hund-Mensch Team in unterschiedlichen Disziplinen antritt - welche Spiele hierbei in einem „Duell“ ausgetragen werden bestimmen einzig und alleine die beiden Teilnehmer des Duells selbst. Das Spannende an diesem Modus ist, dass im Vergleich zu anderen Wettkampfformaten, ausschließlich der direkte Vergleich mit seinem „Gegner“ – und nicht ein Gesamtscore - zählt und über den auf/absteigen im Turnierraster entscheidet. Und das nicht nur am Papier, denn alle Spiele eines Duells werden unmittelbar hintereinander ausgetragen: Der head2head Modus garantiert eine spannende Erfahrung als auch für Teilnehmer und Zuseher, denn so ist es möglich, dass selbst wenn ein Team in einem Spiel deutlich besser abschneidet, man immer noch die Möglichkeit hat das Duell für sich zu entscheiden. Ein Duell Team-gegen-Team, wie es aus vielen anderen Sportarten bekannt ist, erlaubt es den Teilnehmern und Zuschauern vor Ort das Geschehen transparenter und nachvollziehbarer zu verfolgen und direkt mitfiebern zu können. Für Teilnehmer gilt es sich Runde für Runde auf den neuen Gegner einzustellen, die richtige Auswahl an Spielen für seinen Hund zu treffen und – da ja der derzeitige Spielstand stets bekannt ist – sich seine und auch die Kräfte seines Vierbeiners für die nächsten Runden richtig einzuteilen. Pro Team sind durch den Spielmodus drei Duelle und jede Menge Spaß und Frisbee-Action garantiert.

## 1. Ablauf des Turniers

Jedes DiscDogDuell-Turnier beginnt mit einem Players-Meeting. Hier werden der Spielmodus, die Regeln sowie die am jeweiligen Turnier angebotenen Spiele vorgestellt. Durch Ziehen einer Nummer wird der Turnierraster noch während des Players-Meeting vor Ort ausgelost. Nun ist klar welche Teams sich im Duell eins gegen eins gegenüber stehen. Der Aushang des Turnierrasters verrät allen Teilnehmern wie der weitere Verlauf im Turnier aussieht – pro Teilnehmer sind drei Duelle garantiert. In der ersten Runde des Turniers werden (bis zu) vier unterschiedliche Spiele in einem Duell ausgetragen, in Runde zwei im Regelfall 3 Spiele und in Runde drei exakt 2 Spiele. Für Details hierzu siehe Sektion 6.1 des Regelwerks.

### 1.1 Vorbereitung auf ein Duell

Im Vorfeld eines Duells liegt es an den Spielern sich Gedanken zu machen, welche Spiele sie austragen möchten. Jedes Team hat hierbei ein **Vorschlagsrecht** von 50% der Spiele seines Duells. Für ein Angebot der zur Auswahl stehenden Bewerbe siehe Sektion 2.1ff. Ein Beispiel: TeamA und TeamB stehen sich im Duell gegenüber. Werden nun die Teilnehmer aufgerufen, nennen TeamA und TeamB jeweils abwechselnd ein Spiel. Es ist jedoch nicht möglich, ein Spiel in einem Duell doppelt zu nennen. Sollte eine Disziplin bereits ausgewählt worden sein, muss stattdessen ein anderes Spiel genannt werden. Bei Runden mit ungerader Anzahl an Spielen (zB drei) liegt es an den Teilnehmern sich auf ein Spiel zu einigen – bei Uneinigkeit entscheidet der Wertungsrichter. Die ausgewählten Spiele sind dem Wertungsrichter beim Betreten des Spielfelds zu nennen.

### 1.2 Ablauf eines Duells

Das Spannende am DiscDogDuell ist, dass sich hier zwei Mensch-Hunde-Teams (Team ‚blau‘ und Team ‚grün‘) als **direkte Kontrahenten** gegenüberstehen und dass alle Spiele eines Duells unmittelbar **hintereinander ausgetragen** werden. Ein Münzwurf entscheidet welches Team beginnt. Ist ein Spiel absolviert, sammelt der Hundeführer seine Scheiben vom Spielfeld ein und nimmt seinen Hund an die Leine bevor der Kontrahent das Spielfeld betritt. Nach Ende des jeweiligen Spiels wird der Punktestand und der Sieger in der eben ausgetragenen Disziplin verkündet. Das Feld wird nun durch die Platzhelfer für den nächsten Bewerb vorbereitet und das Duell wird fortgesetzt.

Ist das nicht furchtbar anstrengend für meinen Hund?

Um die Belastung für die Hunde möglichst gering zu halten sind folgende Maßnahmen getroffen worden

- (1) Spiele aus der Kategorie ‚Bewegung‘ wechseln Spiele aus der Kategorie ‚Präzision‘ ab
- (2) Spiele des Duells werden abwechselnd von Team ‚blau‘ und Team ‚grün‘ ausgetragen, in der Zwischenzeit hat das andere Team Pause und Möglichkeit sich abzukühlen
- (3) Ein kurzer Umbau des Feldes zwischen den einzelnen Spielen ermöglicht beiden Teams eine Pause
- (4) Die Dauer der einzelnen Spiele ist kürzer als bei anderen Turnier-Formaten
- (5) Eine Sonderregelung zu ‚warmen Tagen‘ reduziert die Belastung und ermöglicht es
  - (5.1) Duelle zu kombinieren  
zB Duell1-Spiel1 => Duell2-Spiel1 (Pause TeamA und B) => Duell1-Spiel2 (Pause TeamC und D)
  - (5.2) Spiele generell auszuschließen
  - (5.3) Die Anzahl an ausgetragenen Runden zu reduzieren

### 1.3 Duell-Sieg

In den einzelnen Spielen des Duells werden, je nach Spiel Punkte, Zeiten oder Weiten gesammelt. Für den genauen Modus und die Regeln der einzelnen Spiele siehe Sektion 2 zur Erklärung der Spiele. Entscheidend ist jedoch hierbei nicht der absolute Wert, sondern lediglich **besser zu sein als das ‚gegnerische‘ Team**. Für jedes Spiel welches gewonnen wird, erhält man einen Punkt im Duell. Kommt es zu einem Punktgleichstand in einem Spiel erhalten beide Teams je einen Punkt. Jenes Team welches mehr Spiele eines Duells für sich entscheiden kann, geht als Sieger vom Platz. 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 Duells entscheidet ein Stechen über den Sieger. Dies ist ein kurzer Wettkampf bei dem im Sudden-Death-Modus Nervenstärke, Taktik und eine gute Selbsteinschätzung gefragt sind (siehe Modus Stechen, Sektion 2.5). Das siegreiche Team steigt im Turnierraster nach oben auf, das unterlegene Team nach unten ab. Die Runde ist damit für beide Teams beendet. Punkte aus dem vorangegangenen Duell werden nicht in die nächste Runde mitgenommen. Im Turnierraster ist jederzeit ersichtlich wer als nächster Gegner in der kommenden Turnier-Runde wartet und wie lange es bis zum nächsten Duell dauert.

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 <http://www.dogfrisbee-austria.com/andrew/#openWarmUpCoolDown>

#### 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 sind bzw auch durch einfaches Ausprobieren handhabbar sind. Es steht jedoch jedem Teilnehmer frei, einzelne Spiele auszulassen. Hier kommt jedoch eine Besonderheit, der sogenannte „Joker“ in Spiel. Dieser kann pro Spieler im Laufe eines Turniers genau einmal in Anspruch genommen werden und stellt eine Vetomöglichkeit gegenüber einem, vom Gegner, vorgeschlagenem Spiel dar. Wird der Joker gezogen, muss das zur Nominierung berechnigte Team ein anderes Spiel auswählen.

## 2. Spiele am DDD

### 2.1 Wahlfreiheit der Spiele

DiscDogDuell ist ein Reglement von Spielern für Spieler entwickelt und soll vor allem Newbies die ‚Angst‘ nehmen an einem Turnier zu starten. Es ermöglicht Spaß und Freude am Spiel mit seinem eigenen Hund an dieser tollen Sportart zu haben und sich zugleich in freundschaftlicher Atmosphäre im Duell eins gegen eins mit anderen Spielern zu messen. Wie bereits erwähnt steht es den Teams frei die Spiele ihres DiscDogDuells aus den angebotenen Spielen zu wählen. (siehe Sektion 1.1) Runde für Runde. Zugleich bietet 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.

Anbei findest du 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 Gründe nicht anzubieten (zB Improvisationkür mangels Musikanlage). **Pro Turnier** müssen jedoch **mindestens 5 Spiele zur Auswahl** für die Teilnehmer **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‘ und ‚Punktannäherung‘ zwei komplett neu entwickelte Spiele für DDD bereit. Alle Bewerbe zeichnen sich dadurch aus, dass diese sehr einfach zu werten sind und großen Spaß bereiten.

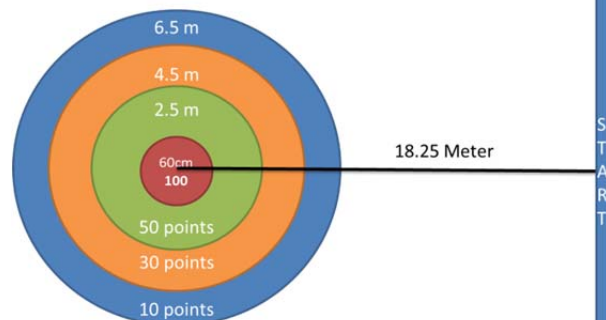
## 2.2 Kategorie: Präzision

### DDD-P1: Zielwurf

**Beschreibung:** Zielwurf ist ein Spiel ohne Zeitlimit. Jeder Teilnehmer hat 3 Würfe zur Verfügung mit dem Ziel möglichst nahe an den Mittelpunkt oder gar in den innersten Wertungskreis zu treffen. Entscheidend ist hierbei wo der Hund die Scheibe fängt - gewertet wird, wie auch in allen anderen Spielen, in welcher Zone der Zielscheibe die vorderste Pfote des Hundes bei der Landung aufkommt. Jeder Teilnehmer hat zwei Probewürfe zur Verfügung. Es werden die Punkte aller drei Würfe addiert. Es ist gestattet den Hund voraus zu schicken.

**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** keine

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** keine



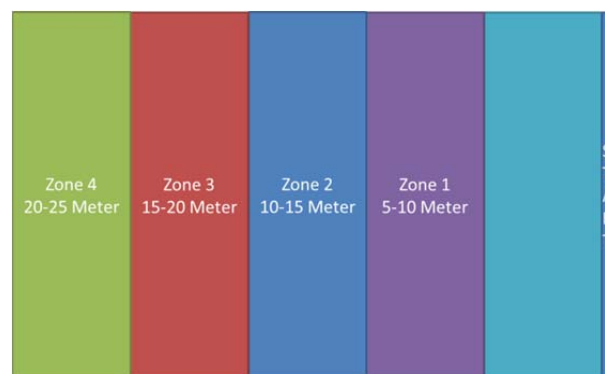
### DDD-P2: Zonengenauigkeit

**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 fällt wieder um eine Zone zurück. 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 Zone2 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 Zone4 mit der geringeren Anzahl an Fehlversuchen absolviert hat.

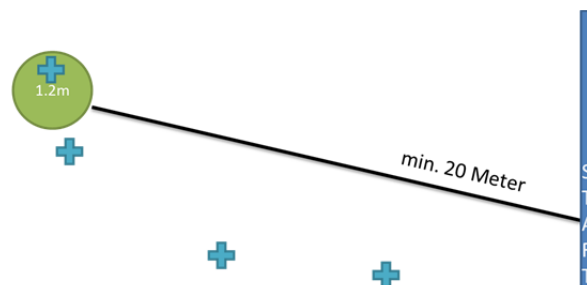
**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Um den Größenunterschied auszugleichen verschiebt sich das Spielfeld für Teilnehmer mit dem Status ‚kleiner Hund‘ um eine Zone Richtung Start. Zone1 ist somit in Türkis gehalten (0-5 Meter), Zone4 in Rot (15-20 Meter).

**Sonderregelung ‚warme Temperatur‘:** Um die tierischen Teilnehmer nicht zu überfordern, wird in diesem Fall Zone4 gestrichen, das Spiel ist beendet, sobald Zone3 erfolgreich absolviert wurde. Die Maximaldauer des Spiels verkürzt sich auf 3 Fehlversuche



### DDD-P3: Handicap DiscDog-Golf

**Beschreibung:** Ein komplett neues Dogfrisbee-Spiel welches als Teil der DiscDogDuell-Turnierserie erstmals ausgetragen wird. 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 lediglich folgende Wurftechniken: Vorhand, Hammer, Brush, sowie zum Putten: 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 wenig Würfe wie möglich zu sammeln.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine

### DDD-P4: Punktannäherung

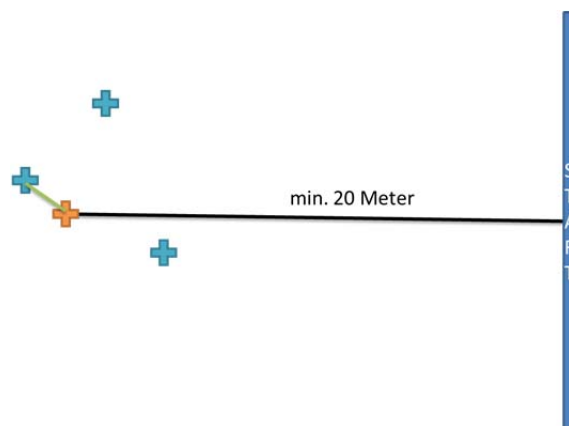
**Beschreibung:** Ein weiteres neues Spiel aus dem Bereich Präzision welches als Teil der DiscDogDuell-Turnierserie erstmals ausgetragen wird, nennt sich Punktannäherung und ist aus dem Petanque-Sport abgeleitet. Ziel des Spiels ist es, so nahe wie möglich an den ausgelegten Köder zu gelangen. Dieser 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, 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. Gelingt ihm dies innerhalb seiner drei ihm zur Verfügung stehenden Versuchen, geht die Runde an ihn, wenn nicht, hat er die Runde der Punktannäherung verloren. Jedes Punktannäherungsspiel wird in drei Runden ausgetragen. Welcher Spieler vorlegt und somit den Durchgang beginnt wird durch den Wertungsrichter ausgelost. 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 am Boden zu markieren.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

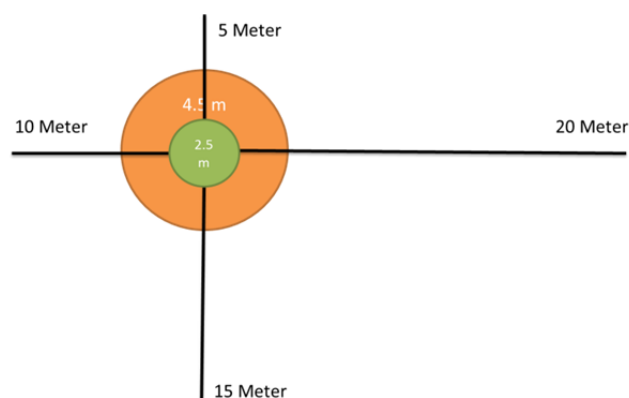
Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine



## 2.3 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



Wurfpunkt aus nur einen Versuch.

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

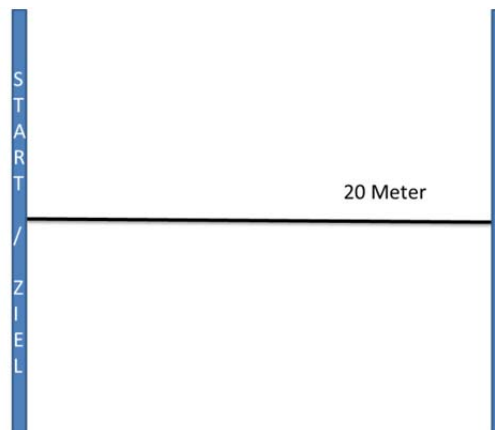
Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden.

### DDD-B2: Scheibensprint

Beschreibung: Ziel des Scheibensprints ist es zwei erfolgreich gefangene 20 Meter Würfe in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren. Der 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. Der zweite erfolgreiche Catch wird durch den Linienrichter angezeigt, danach gilt es den Hund anzufeuern und so rasch wie möglich zurück über die Startlinie zu locken. Hier wird die Zeit gestoppt. 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.

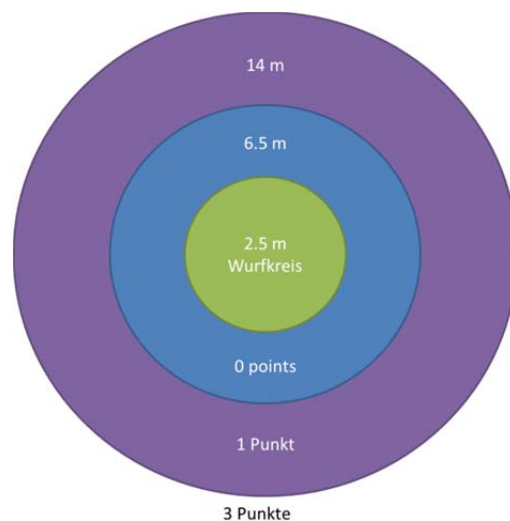


### DDD-B3: Rodeoritt

Beschreibung: Beim Rodeoritt geht es heiß her. Gespielt wird dieses Spiel mit zwei Scheiben, die vom Wurfkreis aus im Zentrum des 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.

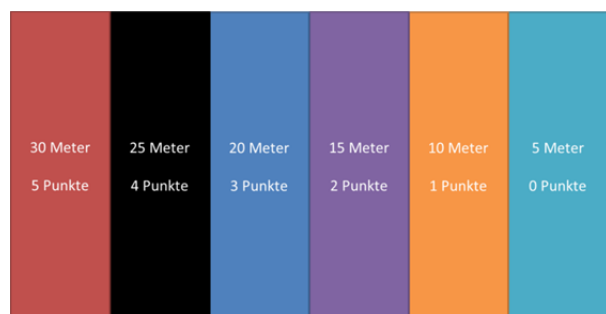
Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Die Lila Zone wird mit 2 Punkten bewertet

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.

## 2.4 Kategorie: Variantenvielfalt

### DDD-V1: Improvisationskür

Beschreibung: Die Improvisationskür ist die Königsdisziplin unter den Dogfrisbee Spielen, denn in keinem anderen Bewerb lassen sich die Variantenvielfalt, die unterschiedlichen Wurftechniken, Tricks, Körpersprache, Triebkontrolle und Einfallsreichtum so sehr unter Beweis stellen. Zu selbst ausgewählter Musik gilt es hier eine möglichst flüssige, durchgängige und variantenreiche Choreographie zu präsentieren. Die Vorführung beinhaltet verschiedenste Wurf-Techniken (z.B. Vorhand, Rückhand, Heber, Roller, Overhand Whristflip, Upsidedown, Brush, Butterfly, Airbounce, etc.) kombiniert mit unterschiedlichen Tricks mit dem Hund (z.B. Passing, Multiple, Over, Vault, ZickZack, Around the World, Flip, Dog-Catch, etc.). Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, denn in der DiscDogDuell-Improvisationskür werden dem Team keinerlei verpflichtende Elemente vorgegeben. Die Dauer einer Kür beträgt 99 Sekunden. Für die genauen Bestimmungen zur Bewertung der Kür siehe Anhang A. Wird der Bewerb Improvisationskür in einem Duell gewählt, so ist dies als erster Bewerb durchzuführen. Dies gibt den Punkterichtern die erforderliche Zeit zur Findung und Absprache ihrer Wertung und ermöglicht den Teams eine längere Verschnaufpause.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: Verkürzung der Spieldauer auf 66 Sekunden.

## 2.5 Das Stechen

Kommt es zu einem Gleichstand in einem DiscDogDuell, so entscheidet ein **Stechen im „Sudden-Death“ Modus** über den Aufstieg in die nächste Runde. Hierbei gilt es Nerven zu bewahren, taktisch klug zu handeln und eine gute Selbsteinschätzung des Mensch-Hunde-Teams zu beweisen. Es wird gelost welches Team beginnt. TeamA gibt eine Weite vor zB „Ich komme über 8 Meter“. Diese wird vom Wertungsrichter markiert. Nun liegt es am TeamA die Weite auch tatsächlich „einzulösen“, er hat dazu jedoch nur genau eine Scheibe und einen Versuch zur Verfügung. Der Versuch ist nur gültig wenn die Scheibe durch den Hund, hinter der angegebenen Markierung, gefangen wurde. Scheitern sie, geht das Duell an TeamB. Wurde die Weite „bestätigt“, liegt es nun an TeamB eine Weite zu nennen - diese muss jedoch mindestens einen Meter hinter jener von TeamA liegen. TeamB hat nun ebenfalls genau einen Versuch, einen validen Catch zu erreichen. Scheitert TeamB geht das Duell an TeamA, bei Erreichen der Weite wird das Stechen fortgesetzt und TeamA ist an der Reihe eine neue Höchstweite zu nennen usw. Ein Stechen ist auf maximal drei Weitenansagen pro Team limitiert. Sollte beide Teams drei gültige Catches erzielt und immer die Weite des vorangegangenen Teams überboten haben, gewinnt jenes Mensch-Hunde-Team das Stechen mit der höheren Weite.

Sonderregel: Sollte in einem Stechen ein Team mit dem Status ‚kleiner Hund‘ antreten, ist die vorgegebene Weite für dieses Team zu halbieren und die erzielte Weite für das andere Team zu verdoppeln.

## 2.6 Allgemeine Bestimmungen

Sollte ein Team während eines Duells gestört werden – zB durch einen freilaufenden Hund auf dem Spielfeld – 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 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. Der Hundehalter hat die Verpflichtung den Wertungsrichter beim Playersmeeting über etwaige Läufigkeiten seiner vierbeinigen AthletInnen zu informieren. Die Mitnahme von Leckerlies auf die Turnierfläche ist nicht 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 jene Zone die von der vordersten Pfote des Hundes hierbei betreten wird.

## 3. Wertungsklassen

Bis auf die Ausnahme der „gesetzten“ Spieler werden alle Teilnehmer zufällig in einen Haupttraster gelost und gehen gemeinsam in einer offenen Wertungsklasse an den Start. Die Diversität der angebotenen Spiele gemeinsam mit der Wahlmöglichkeit dieser durch die Teilnehmer, der einmaligen Vetomöglichkeit mit dem „Joker“ und der Berücksichtigung von Sonderbestimmungen zu ‚kleiner Hund‘, bieten Chancengleichheit 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 Veranstalter dennoch für absolut notwendig erachten, einen eigenen Newcomer-Bewerb anzubieten, kann dies nach vorheriger Rücksprache mit dogfrisbee-austria unter Angabe von Gründen in Ausnahmefällen möglich sein.

### 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 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 die Abfolge der Duelle zu kombinieren zB Duell1-Spiel1 => Duell2-Spiel1 (Pause TeamA und B) => Duell1-Spiel2 (Pause TeamC und D), Spiele generell von der Nennung auszuschließen und die Anzahl an ausgetragenen Spielen pro Runde zu reduzieren. Als Richtwert, zur Anwendung der Bestimmung empfehlen wir 25 Grad Außentemperatur.

‚kleiner Hund‘: Das DiscDogDuell-Reglement definiert keine expliziten Grenzwerte und 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 generell, oder auch innerhalb eines einzelnen Duells, den Status zuzusprechen. Als Richtwert empfehlen wir Hunde unter einer Schulterhöhe von 32cm zu berücksichtigen bzw. wenn ein klar erkennbarer Nachteil in der Reichweite/Geschwindigkeit gegenüber dem Wettkampfpartner 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.

### 3.2 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 können ausser Konkurrenz als ‚weiße Teams‘ am Turnier teilzunehmen. Aus Rücksicht auf die Gesundheit der Youngsters, sind jedoch Sprünge verboten und ausschließlich die Verwendung von Bodenrollern erlaubt.

### 4. Gesundheit

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://hundepass.ch/hundefrisbee-sport/>

10 Safety First Punkte [Teil1] <http://hundepass.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. Offenes Spielsystem und Gesamtwertung

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, mit der Ausnahme der Improvisationskür, in einer Form konzipiert, dass diese einfach zu richten sind.

Damit ein Turnier Berücksichtigung in der **DDD-Gesamtwertung** findet, muss dies vorab auf [www.dogfrisbee-austria.com/events](http://www.dogfrisbee-austria.com/events) veröffentlicht werden. Es ist hierbei Datum, Ort, ausgetragene Spiele sowie der Link zur online-Anmeldung anzugeben – darüber hinaus ist ein erfahrener Hundefrisbeespieler als Wertungsrichter zu nennen. Folgende Stationen werden 2016 im DiscDogDuell Modus ausgetragen und sind derzeit für die Gesamtwertung berücksichtigt.

- Badner Hundetag, 5. Juni
- Hundeschule Breitenlee, 7. August
- SVÖ Groß Siegharts, 25. September
- DiscAddicts Tirol, TBA
- Graz, September, TBA

## 6. Durchführungsbestimmungen

Der folgende Bereich enthält Informationen für den Veranstalter eines DiscDoggingDuell-Turniers. Dieser umfasst Details zur Ablaufplanung, der Punkte-Wertung, Feldaufbaupläne und ähnliche Dinge. Wir empfehlen jedem Starter diesen Bereich kurz zu überfliegen, da diese nützliche Hintergrundinformation beinhaltet.

### 6.1 Turnierraster

Je nach Anzahl an gemeldeten Teilnehmern stehen dem Veranstalter verschiedene Turnierraster zum Download zur Verfügung. Gespielt werden kann bereits ab einer Anzahl von 4 und 5 Startern (im Modus each playing each), 6 Startern (2x3er Gruppenmodus mit Playoff) oder bei größeren Veranstaltungen im 8, 16 oder 32er Raster. Unabhängig von der Anzahl an Teams, hat jeder Teilnehmer eines Turniers mindestens drei Duelle garantiert. Bei der Durchführung eines 16 oder 32er Rasters ist auf die Setzung der Top 4 bzw. Top 8 Spieler im Turnierraster zu achten. Diese ist entweder auf Basis der bekannten Spielstärke durch den Wettkampfleiter festzusetzen, auf Grund von Platzierungen der Teams in der UFO Weltrangliste abzuleiten oder sofern vorhanden (bevorzugt!), sollen bisherigen Ergebnissen bei DiscDogDuellen Berücksichtigung finden.

Download der verschiedenen Turnierraster und Bewertungsblätter unter:

[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/20160531\\_Wertungsblatt\\_DDD.xlsx](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/20160531_Wertungsblatt_DDD.xlsx)

[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-16-three-guaranteed.xls](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-16-three-guaranteed.xls)

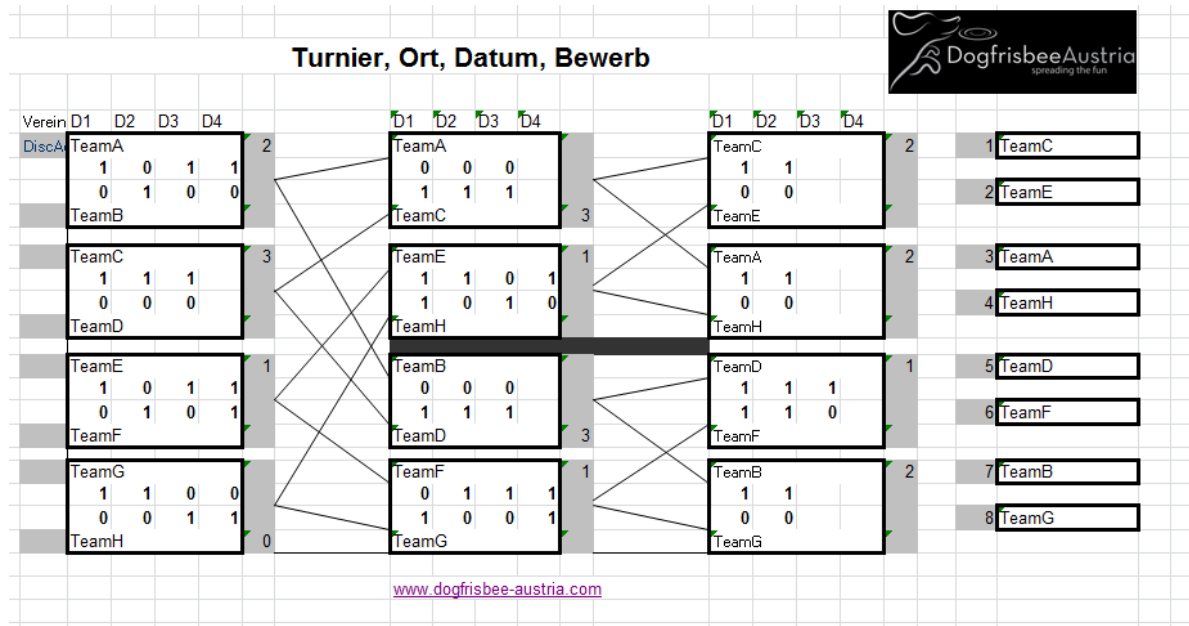
[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-32-three-guaranteed.xls](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-32-three-guaranteed.xls)

[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-4-each-playing-each.xls](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-4-each-playing-each.xls)

[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-5-each-playing-each.xls](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-5-each-playing-each.xls)

[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-6-3er1-mit-playoff.xls](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-6-3er1-mit-playoff.xls)

[www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-8-three-guaranteed.xls](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016/docs/DDD-8-three-guaranteed.xls)



(Beispiel eines Turnierrasters mit 8 teilnehmenden Teams)

Sollten sich für ein Turnier weniger Teilnehmer, als zur Auffüllung des Turnierrasters nötig, genannt haben, so sind die fehlenden Plätze durch **Freilose** aufzufüllen. Hierbei können bei einem 16er Raster maximal 4 Freilose und bei einem 32er Raster maximal 8 Freilose vergeben werden. Bei der Vergabe von Freilosen sind gesetzte Spieler in der Reihenfolge der Setzliste zu berücksichtigen. Sollte ein Turnier ohne Setzliste ausgetragen werden, erhalten jene Spieler an den Positionen der gesetzten Spieler die Freilose. Solltest du mehr als die maximal zulässige Anzahl an Freilose benötigen ist auf den nächst kleineren Turnierraster zurückzugreifen. Es

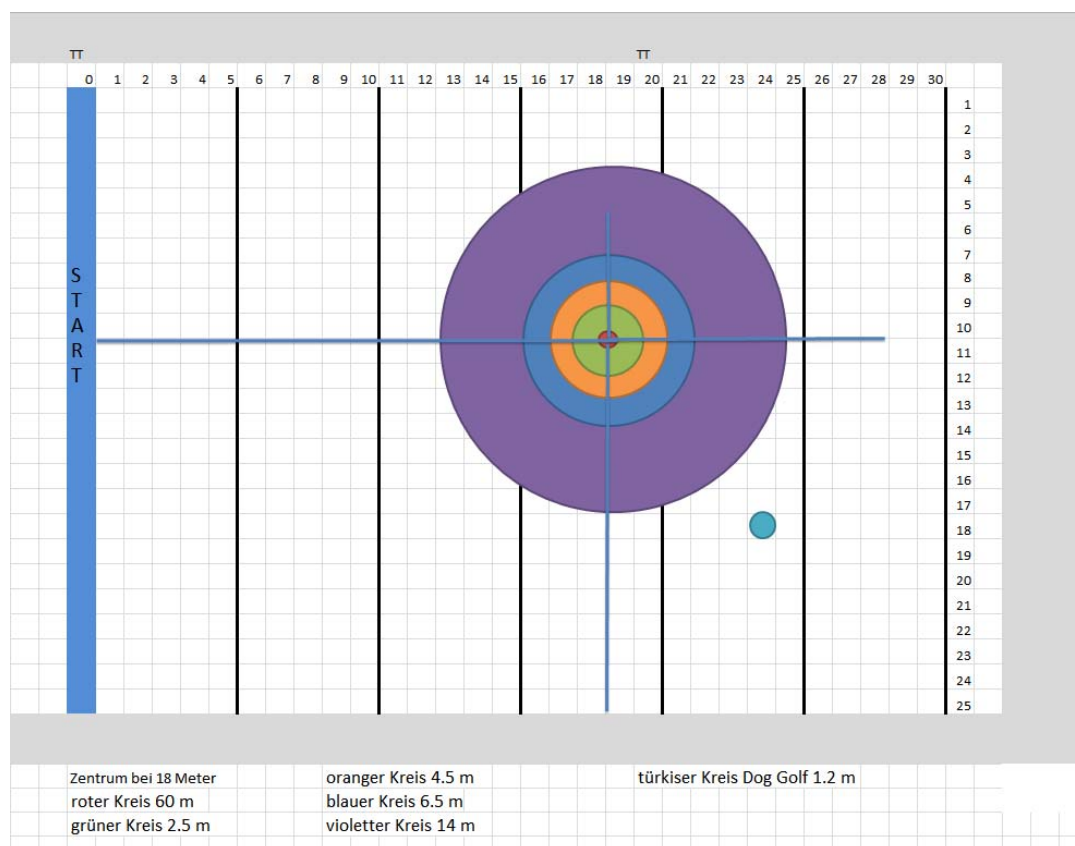
steht dem Veranstalter frei hier beispielweise eine Qualifikationsrunde für den Hauptbewerb auszutragen oder einen Schnitt bei der Anmeldung zu ziehen. Sollte eine Qualifikationsrunde ausgetragen werden empfehlen wir für alle vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer parallel dazu einen B-Bewerb auszutragen.

Die **Anzahl an ausgetragenen Spielen pro Turnierrunde** 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. und kann vom Wettkampfleiter als Steuerungsinstrument verwendet werden – so ist es beispielsweise möglich, die Anzahl an Spielen für die folgenden Runden zu reduzieren, wenn das Turnier durch Regenspausen in Verzug geraten ist oder zur Reduktion der Belastung der vierbeinigen Athleten bei warmen Temperaturen. Zu beachten ist jedoch, dass die Anzahl an Spielen einer Runde für alle Teilnehmer identisch und unveränderlich ist. Nach Beendigung einer Turnierrunde, wird die Anzahl an ausgetragenen Bewerben der nächsten Turnierrunde verlautbart. In den meisten Fällen handelt es sich um 1-Tages Turniere mit einer einzelnen Wettkampffläche. Hierfür empfehlen wir folgende Anzahl an Spielen pro Duell und Runde:

Turnierraster	Runde#1	Runde#2	Runde#3
8 Teams	4	4	4
16 Teams	4	3	2
32 Teams	3	2	Stechen

## 6.2 Feldlayout

Sämtliche Spiele sind konzipiert, dass sie ineinander aufgezeichnet und mit möglichst kurzen Umbauarbeiten bereitgestellt werden können. Anbei findest du ein kombiniertes Feldlayout der DDD Spiele 2016:



### 6.3 Ergebnisse und Gesamtwertung

Teilnehmer erhalten je nach Turniergröße und der erzielten Platzierung Wertungspunkte für die DDD Gesamtwertung, welche online unter [www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2016) einzusehen ist. Je größer ein Turnier desto mehr Punkte gibt es zu vergeben. (Die Details der Punktevergabe ist den Turnierraster-Templates in Sektion 6.1 zu entnehmen). Am Ende der DDD-Turnierserie wird der Titel „DiscDogDuellant des Jahres“ vergeben. 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. Wenn auch du ein DiscDogDuell-Turnier veranstalten möchtest schreib uns doch einfach eine Email, wir unterstützen euch hierbei gerne und stehen mit Rat und Tat zur Seite!

### 6.4 Checkliste

Folgende Checkliste kann dir bei der Durchführung eines Turniers behilflich sein

16 Feldmarkierungshütchen	Sonnenzelt
3 Dosen Kreidespray verschiedene Farben	Flippchart - Aushang Turnierraster
3 Pokale	Leihfrisbees
Urkunden für alle Teams	min. 3 Turnierhelfer
Startergeschenke für alle Teilnehmer	min. 1 Wertungsrichter
Sachpreise (min Top3)	Musikanlage + Mikrofon
Reglement	Musikplayliste
Bewertungsblätter	Getränke + Kühlbox
Feldaufbauplan	Wasserkübel
Lose zur Verlosung des Turnierrasters	Hundebecken / Wassermuschel
Stoppuhr	Handkassa
Maßband	Klemmbrett
	Hering + Schnur (Markierung Kreise)

## Anhang

### A. Richtlinien für das Spiel Improvisationskür

Das Bewertung des Spiels Improvisationskür des DiscDogDuells wird nach einem an das D.I.S.C.S.-System – einem des amerikanischen UFO-Reglement angelehnten – aber etwas vereinfachten Wertungssystem gerichtet. Eine gezeigte Kür wird in folgenden vier Kategorien bewertet – pro Kategorie sind maximal 10 Punkte zu erreichen:

**Drive and Athleticism** (Trieb des Hundes), **Ingenuity** (Einfallsreichtum), **Showmanship** (Darstellung des Teams), **Catch-Ratio** (Verhältnis der vom Hund gefangenen zu den geworfenen Scheiben) und **Safety** (von 10 vorhandenen Punkten werden Punkte für unsichere Sprünge und vom Werfer verschuldete schlechte Landungen des Hundes abgezogen).

Die maximal zu erreichende Punktzahl ist 50. Die ersten drei Kategorien werden im Bereich zwischen 1 und 10 mit 0,5 Punkt-Abständen gerichtet. Die Catch-Ratio errechnet sich aus  $10 / ((\text{gefangene Scheiben}) / (\text{geworfene Scheiben}))$ . Es werden hierbei nur Würfe gezählt, bei denen die Scheibe die Hand des Wurfers verlassen hat - vom Hund aus der Hand genommene Scheiben fließen in die Bewertung der anderen Kategorien ein - zählen aber nicht für die Catch-Ratio. Ein Roller wird dann gewertet, wenn der Hund diesen aufnimmt, bevor diese am Boden zum Liegen kommt.

#### Zeitlimit

Das Zeitlimit richtet sich wie bei den anderen Spielen auch, an der Temperatur. Siehe hierfür Sektion 3.1 des Regelwerks. Die Zeit beginnt zu laufen, wenn die erste Scheibe die Hand des Wurfers verlässt. Ein akustischer Countdown wird bei 60, 30 und 10 Sekunden gegeben.

## Scheiben

Es dürfen bis zu 8 Scheiben gespielt werden. Hierbei kann ein Stapel am Spielfeld zur späteren Verwendung abgelegt werden. 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.

## Körperabsprünge/Pflichtelemente

Körperabsprünge und andere Pflichtelemente sind in einer Improvisationskür nicht zwingend vorgeschrieben – es obliegt ganz dem Einfallsreichtum des Teams welche Elemente in einer Kür gezeigt werden. Werden Absprünge eingebaut, führt dies nicht zwingend zu einer höheren Punktezahl. Werden Körperabsprünge gezeigt, sollten diese kontrolliert und sicher ausgeführt werden. Ein spezielles Augenmerk liegt auf der sicheren Landung des Hundes. Wiederholtes Zeigen von Vaults bzw. extreme Höhe der Vaults wirkt sich wertungsmindernd aus.

## Musik/Outfit

Teilnehmer sollen ihre Kür zu musikalisch untermalen. Der Soundtrack ist vom Teilnehmer vor dem Start auf einem geeigneten Tonträger abzugeben und wird am Ende wieder returniert. Die Auswahl des geeigneten Musiktitels soll auf die gezeigte Spielweise des Teams abgestimmt sein und die Spielweise zur Musik findet im Bereich Showmanship Einfluss. Spezielle Outfits sind gestattet, so lange diese nicht auf die Sicherheit des Hundes Einfluss haben.

## **D.I.S.C.S.-System Richter-Leitfaden**

### **Drive and Athleticism (Trieb des Hundes)**

Bewertet wird der Beutetrieb des Hundes, seine Geschwindigkeit und Kondition, Sprungkraft und Kontrolle während des Sprunges und der Landung, sowie die Ausdauer des Hundes beim Fangen der Scheiben.

### **Ingenuity (Einfallsreichtum)**

Bewertet wird die Kreativität und die Wurftechnik des menschlichen Teampartners. Spezielle Beachtung finden hierbei die Fähigkeit des Werfers, die Scheiben für den Hund korrekt platziert zu werfen sowie der gesamtheitliche Anspruch der Kür. Wiederholungen werden Punktmindernd gewertet.

### **Showmanship (Darstellung des Teams)**

Bewertet wird hier Teamwork, ansprechende Übergänge zwischen den Tricks, Interaktion zwischen Hund und Mensch sowie die generelle fließende Ablauf der Kür.

### **Catch-Ratio (Verhältnis der vom Hund gefangenen zu den geworfenen Scheiben)**

Die Punktezahl errechnet sich, indem die Anzahl der gefangenen Würfe durch die Anzahl der Gesamtwürfe geteilt wird. Dieser Wert wird mal 10 gerechnet und zum nächsten halben Punkt aufgerundet. Ein Beispiel: 24 gefangene Scheiben, 35 geworfene =  $24/35 * 10 = 6,857$  aufgerundet auf 7 ergibt somit eine Catch-Ratio von 7 Punkten.

### **Safety (Sicherheit)**

Ausgehend von einer Gesamtpunktezahl von 10 werden hier Punkte für deutlich vom Werfer verschuldete "schlechte" Sprünge und Landungen des Hundes abgezogen. Je nach Schwere eines einzelnen Vergehens kann der Abzug zwischen 0,5 und 3 Punkten betragen. Werden 10 Punkte in einer Kür "aufgebraucht", wird das Spiel vom Wertungsrichter unterbrochen und aus der Wertung genommen, darf aber in der nächsten Runde erneut starten.

## Lizenz

Das DiscDogDuell Reglement – Ausgabe Mai 2016 - 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>

