

# DiscDogDuell

## (DDD) Stand Mai 2017 v2.1

### Vorwort des Autors

*Hundefrisbee oder auch Discdogging genannt, ist eine äußerst dynamische und vielseitige Hundesportart, die deinen Hund nicht nur körperlich sondern auch geistig voll fordert, sich positiv auf das Zusammenspiel von Hund und Halter auswirkt und einfach großen Spaß macht! Seit dem ersten Dogfrisbee Turnier auf heimischem Boden im Jahr 2010 hat das Angebot an Turnieren in Österreich stetig zugenommen. Die Palette ist reichhaltig: Skyhoundz, UFO, USDDN, AWI, Judge and Play, etc. - mit DiscDogDuell möchten wir einen Beitrag dazu leisten, den Sport in Österreich zu verbreiten und neue SpielerInnen und Spieler von dieser tollen Sportart zu begeistern. Mit DDD wird Vereinen ein einfach auszutragendes und für Zuseher und Teilnehmer spannendes sowie nachvollziehbares Regelwerk geboten. 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

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



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

#### **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 wurde und sich seither stetig weiterentwickelt hat. 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 – von Relevanz ist. Und das nicht nur am Papier, denn alle Spiele eines Duells werden unmittelbar hintereinander ausgetragen. Genau dieser head2head Modus garantiert eine spannende Erfahrung sowohl 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 einen 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 richtig einzuteilen. Der DDD-Spielmodus mit Gruppenphase und anschließendem Playoffs bietet Veranstaltern ein einfach handzuhabendes Spielsystem, verspricht Spannung bis zum Schluss und garantiert Teilnehmern mindestens drei Duelle und vor allem jede Menge Spaß und Frisbee-Action mit ihren Vierbeinern.



*Impressionen DDD-2016 Stationen in Baden, Wien Breitenlee, Waidring und Groß-Siegharts. Den Sieg in der Gesamtwertung 2016 sicherte sich Philipp mit Queeny vor Heide mit Kiwi und Patrick mit Bella. Beim ersten Versuch der DDD-Turnierserie 2016 nahmen über 35 Teams teil. Danke dass ihr dies möglich gemacht habt!*

## 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 durch den Veranstalter vorgestellt. Durch Ziehen von Nummern wird die Gruppenphase des Turniers noch während des Players-Meeting vor Ort ausgelost. Nun ist klar welche Teams sich in den Duellen eins gegen eins gegenüber stehen und somit im sportlichen Wettkampf innerhalb einer Gruppe, um den Aufstieg um die begehrten Plätze der Playoffphase, antreten. Während sich die Teams in der Gruppenphase die Spiele stets selbst aussuchen können (*Siehe Sektion 1.1 Vorbereitung auf ein Duell*) werden die Spiele in der Playoff-Phase des Turniers (*siehe Sektion 1.5 Gruppenphase vs Playoff*) durch den Veranstalter gelost.

Der Aushang des Vorrundengruppen und des Turnierrasters gibt allen Teilnehmern zu jeder Zeit stets einen Überblick über die Startreihenfolge, den weiteren Verlauf im Turnier sowie über den Einsatz als Parcours helfer, denn beim DDD ist man als Spieler mitten drin statt nur dabei. Jedem Teilnehmer sind unabhängig von Erfahrung, Spielstärke und Turnierform immer mindestens drei Duelle garantiert, sodass auch Anfänger – gerade auch durch die freie Auswahl an Spielen und dem Aufeinandertreffen auf unterschiedliche ‚Gegner‘ in der Gruppenphase - auf ihre Kosten kommen und eine ideale Möglichkeit vorfinden sich über einen Frisbeeturniererststart zu wagen. Die genaue Anzahl an Spielen pro Duell, der Gruppengröße und Plätze fürs Playoff wird durch die Turniergröße und Teilnehmeranzahl vorgegeben, für einen Überblick 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*. Es stehen hierbei 10+1 Spiele aus den Bereichen Präzision und Bewegung zur Auswahl bereit. 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 Duellen mit ungerader Anzahl an Spielen (zB drei) liegt es a) an den Teilnehmern sich auf ein Spiel zu einigen – bei Uneinigkeit entscheidet der Wertungsrichter b) ist es dem Veranstalter pro Turnierrunde erlaubt eine Disziplin für alle Teilnehmer fix vorzugeben. 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 Disziplinen pro Duell 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 Punktegleichstand in einem Spiel erhalten beide Teams je einen Punkt.

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 bzw auch durch einfaches Ausprobieren handhabbar sind. Es steht jedoch jedem Teilnehmer frei, einzelne Spiele auszulassen. Hier kommt eine Besonderheit, der sogenannte „Joker“ in Spiel. Dieser kann pro Spieler im Laufe eines Turniers genau einmal in Anspruch genommen werden und stellt eine Vetomöglichkeit gegenüber einem, vom Gegner, vorgeschlagenen Spiel dar. Wird der Joker gezogen, muss das zur Nominierung berechtigte Team ein anderes Spiel auswählen. Der „Joker“ kann jedoch nicht bei Spielen in Anspruch genommen werden die durch einen Losentscheid herbeigeführt wurden (wie zB in den Playoffs).

## 1.5 Gruppenphase vs Playoff

Die Einführung einer Gruppen- und Playoff-Phase stellt eine der Hauptneuerungen zum DDD-Modus 2016 dar. Ziel war es den starren Turnierraster mit hierfür benötigter fixer Teilnehmerzahl abzuschaffen und durch ein für den Veranstalter flexibleres und Teilnehmer faireres Spielsystem abzulösen. In einer **Gruppenphase** treten somit alle Spieler einer Gruppe gegeneinander in Duellen an und sammeln **Punkte für jedes gewonnene Spiel**. Ein Duell kann hier somit durchaus mit einem Unentschieden und Punkteteilung enden. In der Gruppenphase wird kein Stechen durchgeführt. **Jedes Spiel darf pro Team in der Gruppenphase nur einmal gewählt werden**. Die **Gruppen-Sieger sind fix qualifiziert** für den anschließenden Playoffbewerb, in dem im k.o. Modus, ähnlich dem bisherigen Turnierraster, der Tagessieger ermittelt wird. Sollte es zu Punktgleichstand innerhalb einer Gruppe kommen, entscheidet das direkte Duell über die Reihung. Je nach Turniergröße werden **unter „Lucky-Losern“** der Vorrunde im Gruppenstechen die fehlenden Plätze für die Playoffs vergeben (*für Details siehe Sektion 2.5 Stechen und Lucky-Loser*)

Während in der Gruppenphasen die Teilnehmer selbst ihre Spiele der Duelle aussuchen, so werden die **Bewerbe in der Playoffphase durch Losentscheid** den Paarungen zugewiesen. Punkte aus dem vorangegangenen Duell der Gruppenphase werden nicht in die Playoffrunde mitgenommen. In der Playoffphase gilt, 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 Punktgleichstand nach dem letzten Bewerb eines Playoffduells entscheidet ein Stechen über den Sieger der Verpaarung. Dies ist ein kurzer Wettkampf bei dem im Sudden-Death-Modus Nervenstärke, Taktik und eine gute Selbsteinschätzung gefragt sind (*siehe Modus Stechen, Sektion 2.5*). Das siegreiche Team steigt im Turnierraster weiter auf und bleibt im Rennen um den Tagessieg des DDD im Rennen.

## 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. 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.

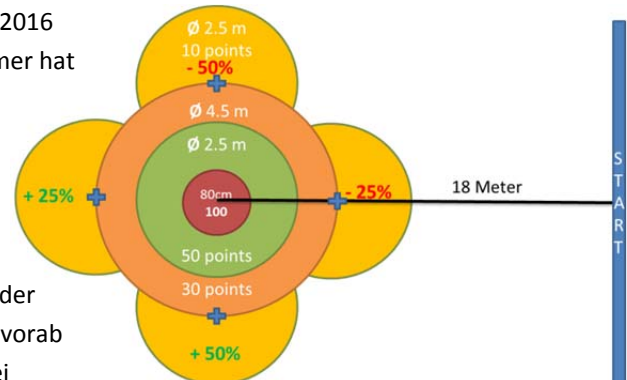
Anbei findest du eine Beschreibung aller Spiele die im Zuge eines DiscDogDuells angeboten werden können – es steht dem Veranstalter jedoch frei einzelne Spiele an die Gegebenheiten des Platzes anzubieten (zB reduzierte Feldgröße) oder auf Grund anderer Umstände nicht anzubieten (zB Improvisationkür mangels 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‘, ‚Flowerpower‘ und ‚Punktannäherung‘ drei komplett neu fürs DDD entwickelte Spiele bereit. Alle Bewerbe zeichnen sich dadurch aus, dass diese sehr einfach zu werten sind und großen Spaß bereiten. Es sind alle Wurftechniken gestattet (inkl. Roller) außer bestimmte Würfe werden durch das Spiel selbst vorgegeben.

## 2.2 Kategorie: Präzision

### DDD-P1: Flowerpower

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



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

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine

### DDD-P2: Zonengenauigkeit

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



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

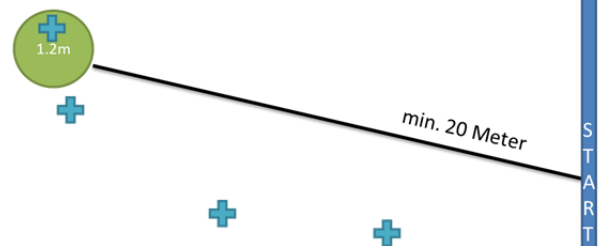
Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: Um den Größenunterschied auszugleichen verschiebt sich das Spielfeld für Teilnehmer mit dem Status ‚kleiner Hund‘ um eine Zone Richtung Start. Zone1 ist somit in Türkis gehalten (0-5 Meter), Zone4 in Rot (15-20 Meter).

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



DiscDogDuell – Handicap Dog-Golf

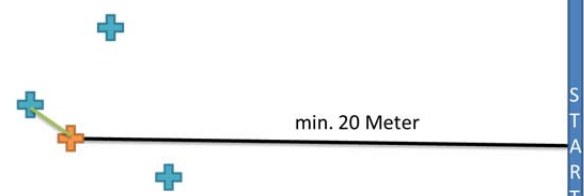
letzten Abschlagspunkt. Folgendes Handicap kommt hierbei zur Anwendung: Erlaubt sind lediglich folgende Wurftechniken: Vorhand, Hammer, Brush, sowie zum Putten: Übersprung übers Bein. Das Spiel ist beendet sobald der Hund ‚eingelocht‘ hat, also die Scheibe im Zielkreis gefangen wurde oder der Teilnehmer 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 wenige Würfe wie möglich zu sammeln.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine

### DDD-P4: Punktannäherung

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



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

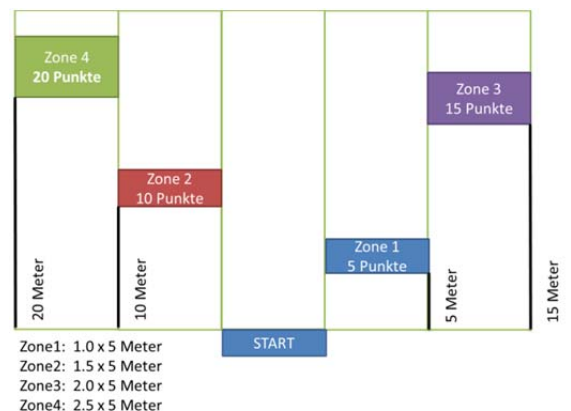
oder einem anderen flachen und weichen Gegenstand wie einem Bierdeckel, der den Hunden keinen Schaden zufügen kann) – am Ende der Runde wird die Distanz des Köders, zum am nächstgelegenen Fangort gemessen. Nun liegt es am Duell-Partner (SpielerB) diesen Wert zu unterbieten. Gelingt ihm dies innerhalb 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 färbigen Chip/Münze am Boden zu markieren.

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

Sonderregelung ‚warme Temperatur‘: keine

## DDD-P5: Ufolandeplatz

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



die Scheibe darin gefangen hat oder nicht, kann sich der Werfer die Zone frei aussuchen mit der er fortsetzt. Ziel des Spiels ist es möglichst viele Punkte in der vorgegebenen Zeit von 66 Sekunden zu sammeln. Das Spielfeld darf zu jederzeit betreten werden um beispielsweise die fallengelassene Scheibe zu holen. Gespielt wird mit genau einer Scheibe, eine zweite Disc darf zum Locken des Hundes verwendet werden.

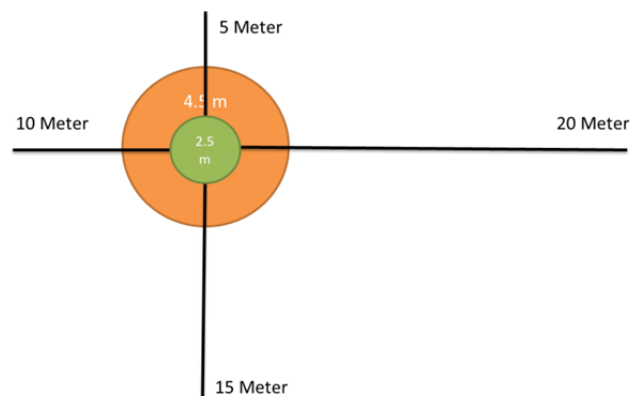
**Sonderregelung „kleiner Hund“:** Kleine Hunde erhalten für jede gefangene Scheiben in Zone3 und Zone4 jeweils +5 Extrapunkte

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

## 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 Wurfpoint aus nur einen Versuch.

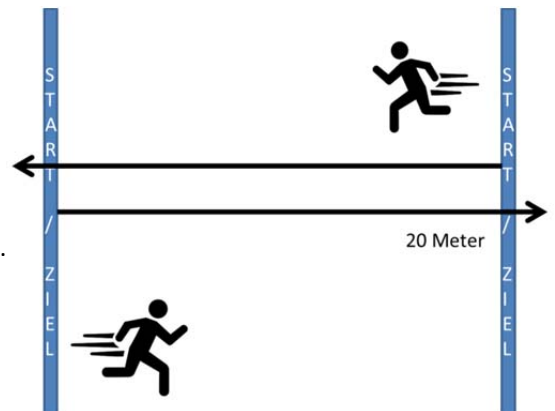


**Sonderregelung „kleiner Hund“:** Verkürzung der 15 Meter Markierung auf 12 Meter und der 20 Meter Markierung auf 15 Meter.

**Sonderregelung „warme Temperatur“:** Verkürzung der Spieldauer auf 44 Sekunden.

## DDD-B2: Scheibensprint

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

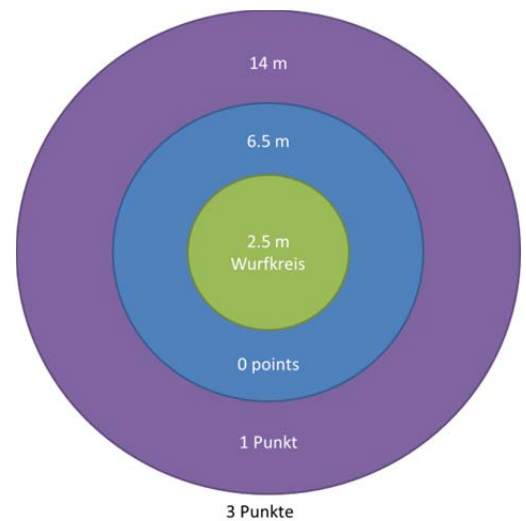


**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Verkürzung der Distanz auf 15 Meter.

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

## DDD-B3: Rodeoritt

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

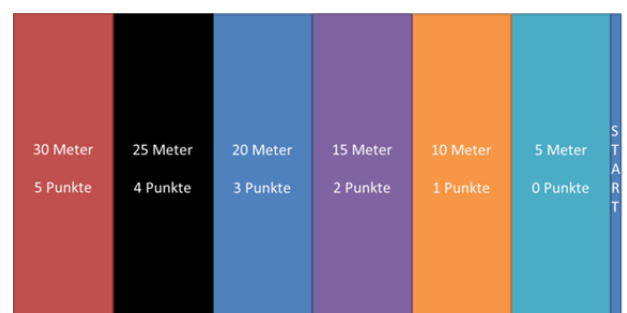


**Sonderregelung ‚kleiner Hund‘:** Die Lila Zone wird mit 2 Punkten bewertet

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

## DDD-B4: Zonendistanz

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





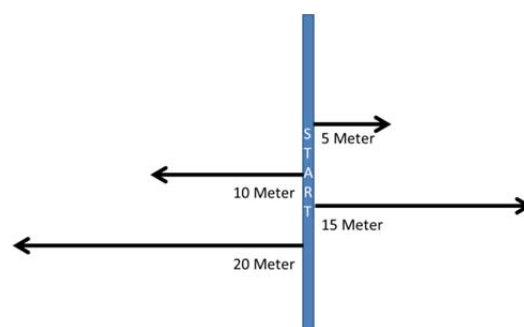
der Orientierung der Wertungsrichter. Es ist in diesem Spiel ganz dem Hundehalter überlassen ob dieser durch mehrere Würfe in näheren Zonen punktet oder sein Punktekonto durch einzelne Würfe in den entfernteren und somit schwierigeren Zonen aufbessert. Gerade beim DiscDogDuell gilt es bei diesem Spiel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

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

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

## DDD-B5: Kaandistanz

Beschreibung: Kaandistanz, ebenfalls ein neues Spiel der DDD-Turnierserie 2017, ist ein laufintensives Spiel für alle Vierbeiner bei dem mit Passings gearbeitet wird. Gespielt wird mit zwei Scheiben. Der Wertungsrichter zählt 3,2,1 - ab dann beginnt die Zeit zu laufen. Nachdem die Zeit gestartet wurde, kann der Hundehalter seinen Hund auch voran schicken, wenn er dies möchte. Zuerst gilt es einen gefangenen Wurf hinter der 5m Markierung zu erzielen, danach den Hund passieren zu lassen um einen Catch hinter der 10m Markierung zu erreichen, danach 15m und 20m. Der



Abwurfbereich darf zum Aufsammeln der Scheiben verlassen werden, jedoch werden nur jene Würfe gezählt die innerhalb des Abwurfbereichs abgesetzt wurden. Wird eine Weite verfehlt oder die Scheibe nicht gefangen, so ist die Weite zu wiederholen. Gestoppt wird die Zeit sobald die Scheibe hinter der 20 Meter Markierung gefangen wurde. Bei Gleichstand gewinnt jenes Team das Duell, welches die Kaandistanz mit weniger Fehlversuchen absolviert hat.

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

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

## 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 eine 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. Auf Grund der Intensität des Spiels, darf jedes Team pro Turnier maximal 2 Mal zu einer Improvisationskür herausgefordert werden.

Sonderregelung ‚kleiner Hund‘: keine

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

## 2.5 Das Stechen & Lucky-Loser

Zur Vergabe der fehlenden Playoff-Plätze unter allen Lucky-Losern oder bei Punktegleichstand in einem DiscDogDuell in der Playoff-Phase entscheidet ein **Stechen im „Sudden-Death“ Modus** über den Aufstieg in die nächste Turnierrunde. Hierbei gilt es Nerven zu bewahren, taktisch klug zu handeln und eine gute Selbsteinschätzung des Mensch-Hunde-Teams zu beweisen.

Der Ablauf: Zu Beginn eines Stechens übermitteln die Teams schriftlich und ohne für die Gegner ersichtlich, eine Weitenangabe an den Wertungsrichter. zB TeamA „8 Meter“, TeamB „20 Meter“ – wie gesagt, die Teams wissen nicht welche Weite ihre Kontrahenten nennen werden. Jenes Team mit der kürzeren Vorgabe eröffnet das Stechen. Die angegebene Distanz wird vom Wertungsrichter markiert und nun liegt es an den Teams ihre jeweiligen Weiten auch tatsächlich „einzulösen“, hierzu stehen jedoch nur genau eine Scheibe und ein Versuch zur Verfügung. Eine Weite gilt als ‚eingelöst‘ wenn die Scheibe durch den Hund, hinter der angegebenen Markierung, gefangen wurde.

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

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

Sonderregel: Sollte in einem Stechen ein Team mit dem Status ‚kleiner Hund‘ antreten, ist die eingelöste Weite für dieses Team 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 Wurffanzahl) 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, sodass zur Fairness aller darauf Rücksicht genommen werden kann – Hündinnen in der Standhitze sind von einer Teilnahme am Turnier ausgeschlossen. Die Mitnahme von Leckerlies auf die Turnierfläche ist zu keiner Zeit gestattet. Zur Messung von Weiten/Zonen zählt in allen Spielen, ausser es ist ausdrücklich anders in der Spielbeschreibung vermerkt, die Landung des Hundes und konkret die bessere Zone die von einer Pfote des Hundes hierbei betreten wird.

## 3. Wertungsklassen

Bis auf die Ausnahme der „gesetzten“ Spieler werden alle Teilnehmer zufällig in die Gruppenphase gelost und gehen somit in einer offenen Wertungsklasse an den Start. Die Diversität der angebotenen Spiele gemeinsam mit der Wahlmöglichkeit dieser durch die Teilnehmer, dem Spielstem jeder-gegen-jeden innerhalb der Gruppe,

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 discdogduell.at 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 35cm 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 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. 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) und [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) 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. Wir helfen dir gerne und stehen dir für Fragen unter [info@dogfrisbee-austria.com](mailto:info@dogfrisbee-austria.com) mit Rat und Tat zur Seite. Folgende Stationen werden 2017 im DiscDogDuell Modus ausgetragen und finden in der Gesamtwertung Berücksichtigung.

- ÖGV Crazy Dogs, A-6900 Bregenz (V), 21.Mai 2017
- DiscAddicts (Badner Hundetag), A-2500 Baden (NÖ), 4.Juni 2017
- ÖGV Bad Vöslau, A-2540 Bad Vöslau (NÖ), 2.Juli 2017
- ÖRV Breitenlee, A-1220 Wien (W), 23.Juli 2017
- SVÖ Waidring, A-6384 Waidring (T), 6. August 2017
- Disc Addicts, A-2225 Zistersdorf (NÖ), 20. August 2017
- SVÖ Groß Siegharts, A-3812 Gr. Siegharts, 24. September 2017 (DDD-Finale)

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

## 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 Erstellung des Turnierrasters

Der DDD-Modus 2017 der sich in eine Gruppenphase mit anschließendem Playoff-Turnier aufteilt ermöglicht es dem Veranstalter flexibel in der Anzahl der gemeldeten Teilnehmer zu sein und macht hier keine Vorgaben. Gespielt werden kann bereits ab einer Anzahl von 5 Startern (im Modus each playing each), 8 Startern (2xer Gruppenmodus mit Playoff) bis hin zu 32 Teilnehmern oder mehr. Die Erfahrungswerte aus 2016 haben gezeigt, dass ein **Teilnehmerfeld bis maximal 24 Teams an einem Tag durchführbar** ist. Darüber hinaus sollte man mit einem weiteren Turniertag planen oder den Bewerb auf zwei Turnierflächen gleichzeitig austragen. Unabhängig von der Anzahl an Teams, hat jeder Teilnehmer eines Turniers mindestens drei Duelle garantiert.

**Erstellung des Turnierrasters:** Dem Veranstalter steht folgendes Excel Sheet zur Planung und Durchführung eines Turniers zur Verfügung. Durch Eingabe der Anzahl an gemeldeten Teilnehmern verrät das Tool, wie viele Gruppen zu erstellen sind, welche Teams sich für die Playoffs qualifizieren (zB ob es notwendig ist einen Lucky-Loser Runde durchzuführen), wie viele Spiele in der Gruppenphase pro Duell ausgetragen werden und berechnet darüber hinaus die Anzahl an Punkten für die Gesamtwertung die für das DDD Turnier vergeben werden.

[http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2017/docs/DDD-2017\\_Erstellung\\_des\\_Turnierrasters.xlsx](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2017/docs/DDD-2017_Erstellung_des_Turnierrasters.xlsx)

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled "DDD-Beispielturnier, Waidring, 28.8.2017". It contains the following sections:

- Gruppenraster:** Four groups (Gruppe1 to Gruppe4) with match results between four players (Spieler1-4). For example, in Gruppe1, Spieler1 vs Spieler2 has a score of 2:0.
- Playoff-4er:** A table showing the top 4 teams from each group and their points.
- Playoff-8er:** A table showing the top 8 teams from all groups and their points.
- Finale:** A tournament bracket showing quarterfinals, semifinals, and a final match. For example, Team C and Team E are in the quarterfinals.
- Tageswertung:** A table showing the final ranking of teams based on total points.
- Info:** A summary table with the following data:
 

Info	
8TN weiter - 2 aus jeder Gruppe -> Viertel + Semi + Finale	
Spiele pro Duell in Gruppenphase	2
Spiele pro Duell in Playoffphase	1
Gesamtzahl Duelle	32
Anzahl 4er Gruppen	4
Anzahl 5er Gruppen	0
Anzahl 6er Gruppen	0
Punkte für Gesamtwertung	
Punkte des Turniers gesamt	480
Punkte für Gruppensieger	28
Punkte für Gruppen-2ter	24
Punkte für Gruppen-3ter	16
Punkte für Gruppen-4ter	12
Punkte für Gruppen-5ter	4
Punkte für Gruppen-6er	4
Zusatzpunkte für +Punkte für Viertelfinalsieg	24
"+Punkte für Semifinalsieg"	40
"+Punkte für 3. Platz"	16
"+Punkte für 2. Platz"	32
"+Punkte für 1. Platz"	48

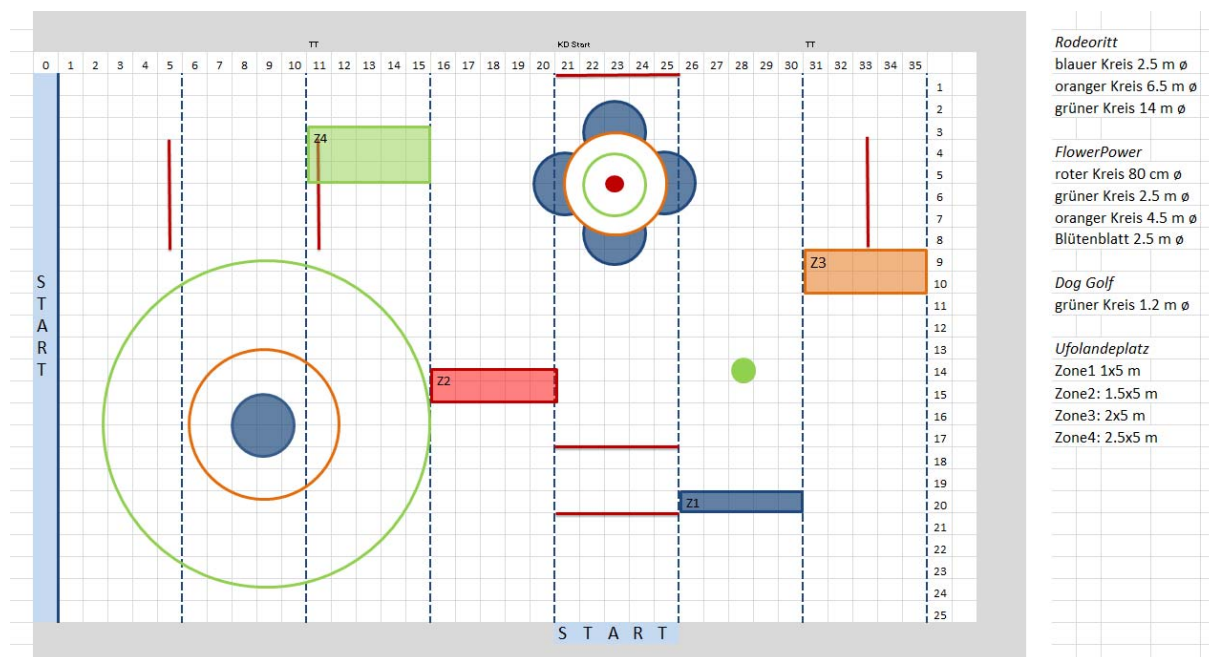
Beispiel für ein DDD mit 16 gemeldeten Teilnehmern. Das Beispiel ist im Excel-Sheet inkludiert.

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

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

## 6.2 Feldlayout

Sämtliche Spiele sind konzipiert, dass möglichst simpel auf einer Spielfläche von 35x25 Metern aufgezeichnet werden können und für die Teilnehmer mit möglichst kurzen Umbauarbeiten startklar sind. Anbei findest du ein kombiniertes Feldlayout aller DDD 2017 Spiele. Es werden vier unterschiedliche Farben benötigt.



### 6.3 Ergebnisse und Gesamtwertung

**Punktevergabe:** Teilnehmer erhalten je nach Turniergröße und der erzielten Platzierung Wertungspunkte für die DDD Gesamtwertung, welche online unter [www.dogfrisbee-austria.com/ddd2017](http://www.dogfrisbee-austria.com/ddd2017) bzw. [www.discdogduell.at](http://www.discdogduell.at) einzusehen ist. Grundsätzlich gilt, je größer ein Turnier ist, desto mehr Punkte gibt es zu vergeben, denn die Gesamtzahl an Punkten richtet sich hierbei an den teilnehmenden Teams. In der Gruppenphase werden 2/3 aller Punkte des Turniers unter den Teilnehmern ausgespielt, diese werden unter den Plätzen 1-4 pro Gruppe vergeben. Darüber hinaus gibt es zusätzliche Punkte für das Erreichen der Playoff-Phase (Viertelfinale, Semifinale, Spiel um Platz 3 und großes Finale) (Die genauen Details der Punktevergabe sind dem Excel Sheet „DDD-2017\_Erstellung\_des\_Turnierrasters“, Sektion 6.1 zu entnehmen).

**Vorzeitiger Abbruch:** Sollte ein Turnier auf Grund von äußeren Umständen vorzeitig abgebrochen werden müssen, so kommt hierbei folgender Schlüssel der Punktevergabe zum Einsatz: Bei Abbruch in der Playoff-Phase werden die Punkte der vollständig beendetet Runden (zB Viertelfinale) vollständig vergeben. Bei Abbruch in der Gruppenphase

- wenn weniger als die Hälfte aller Duelle ausgetragen wurden: 25% der Vorrundenpunkte an alle Teilnehmer gleichmäßig verteilt
- wenn bereits mehr als die Hälfte aller Duelle ausgetragen wurden: Reihung auf Grund der bisherigen Ergebnisse und Ausschüttung von 50% der Vorrundenpunkte

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.

**Saisonfinale:** Die besten 16 Teams der DDD-Gesamtwertung qualifizieren sich für das Saisonfinale. Hier werden alle Punkte auf null zurückgesetzt und in einem spannenden Wettkampf der Titel „DiscDogDuellant des Jahres“ vergeben. Für die Sieger der einzelnen Turniere sowie der Gesamtwertung warten tolle Preise unserer Sponsoren.

### 6.4 Checkliste

Wir haben uns bemüht die Durchführung eines DDD-Turniers so einfach und so kostengünstig wie möglich zu gestalten. Die Checkliste gibt einen Überblick über die benötigten Utensilien die ein Veranstalter zur Durchführung eines Turniers benötigt. Die Startgebühr eines DDD-Wertungsturniers ist vom Veranstalter frei festzulegen, sollte jedoch 18€ nicht übersteigen. 3€ pro Teilnehmer sind hiervon an discdogduell.at abzuführen und werden für den Ankauf von zB Werbeutensilien wie Beachflags, Preise für die Gesamtwertung, etc. verwendet. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Eintagesturniere ab etwa 12 Startern kostendeckend durchzuführen sind. Der Reinerlös eines Turniers bleibt zur Gänze dem veranstaltenden Verein. Folgende Checkliste kann dir bei der Durchführung eines Turniers behilflich sein

16 Feldmarkierungshütchen	Sonnenzelt
4-5 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 (min Top3)	Musikanlage + Mikrofon (Optional)
Reglement	Musikplayliste (Optional)
Bewertungsblätter	Getränke + Kühlbox
Feldaufbauplan	Wasserkübel
Lose zur Verlosung der Gruppenphase	Hundebecken / Wassermuschel
Stoppuhr	Handkassa
Maßband	Klemmbrett
Bierdeckel (Markierungspunkte)	Hering + Schnur (Markierung d. Kreise)
Veranstaltungsfläche	Gute Laune und Freude am Frisbeesport
Verpflegung der Teilnehmer	

## Anhang

### 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), **Inguenity** (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 Punktezah. 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 Punktezah 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 Gesamtpunktzah 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 Jänner 2017 - 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>

