



Cupbestimmungen für den Flyballcup 2006

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	1
ALLGEMEIN:	2
TERMINE:	2
ABLAUF:	2
BEI BIS ZU 4 MANNSCHAFTEN/KATEGORIE:.....	2
BEI 5 – 8 MANNSCHAFTEN/KATEGORIE:	2
BEI 9 UND MEHR MANNSCHAFTEN/KATEGORIE:.....	3
PUNKTEMODUS FÜR DIE CUPWERTUNG:	3
BEISPIEL FÜR DEN PUNKTEMODUS:.....	3
ORGANISATION:	4
DIE VERANSTALTENDEN VEREINE... ..	4
DER FLYBALL-KOORDINATOR.....	4
DIE MANNSCHAFTEN... ..	4
MANNSCHAFTSWECHSEL:	4
CUPSIEGER:	5



Allgemein:

- Als Basis gilt die Österreichische Turnierordnung für Flyball 2004.
- Der Flyballcup besteht aus einer Serie von min. 4 Cupveranstaltungen.
- Der Cup wird in Anlehnung an die Österreichische Turnierordnung als „gemischte Turniere“ in 2 Kategorien (Kategorie „Classic“ und Kategorie „Open“) gelaufen.
- Je Kategorie gibt es bei Bedarf bis zu 2 Divisionen.
- Jedes Mitlaufen mit dem Hund (= Überqueren der Startlinie durch den Hundeführer) erhöht die Laufzeit um 5 Sekunden. Jedoch nur einmal je Hund/Hundeführer Team pro Lauf
- Zwei Resultate werden als Streicher gewertet.

Termine:

Datum	Ort	Veranstaltung
16.04.2006	ÖGV- Flavia Solva	1. Flyballcup 2006
25.05.2006	ÖGV- Wiental	2. Flyballcup 2006
24.06.2006	ÖGV Wienerwald	3. Flyballcup 2006
08.07.2006	SVÖ Feldkirchen/Glanhofen	4. Flyballcup 2006
15.07.2006	ÖGV- Bad Vöslau	5. Flyballcup 2006
19.08.2006	ÖRV Wien (Gnesau)	6. Flyballcup 2006
14.10.2006	SVÖ- Stockerau	7. Flyballcup 2006

Ablauf:

Bei bis zu 4 Mannschaften/Kategorie:

- 1 Division
- 2 Vorläufe / 3 Starts (Zeiten werden gestoppt und für etwaige Cuppunkte auch gewertet)
- Doppelter Round Robin „best of 3“ je „Begegnungssieg“ 1 Punkt (Punkte beziehen sich nur auf die Tageswertung)
- Bei Punktegleichheit zählt die direkte Begegnung
- Starts max. 24 je Mannschaft
- Starts min. 18 je Mannschaft (bei 4 Mannschaften)

Bei 5 – 8 Mannschaften/Kategorie:

- 2 Divisionen je Kategorie
- 2 Vorläufe / 3 Starts (Zeiten werden gestoppt und für etwaige Cuppunkte auch gewertet)
- Round Robin „best of 3“ je „Begegnungssieg“ 1 Punkt (Punkte beziehen sich nur auf die Tageswertung)
- Mannschaften aus der „Open“ Kategorie mit einer Gesamtzeit unter 25 Sekunden im „Round Robin“ befinden sich automatisch in der Division 1 der „Open“ Kategorie. Die restlichen Mannschaften in der Division 2 der „Open“ Kategorie.
- Mannschaften aus der „Classic“ Kategorie mit einer Gesamtzeit unter 30 Sekunden im „Round Robin“ befinden sich automatisch in der Division 1 der „Classic“ Kategorie. Die restlichen Mannschaften sind in der Division 2 der „Classic“ Kategorie.
- Bei Punktegleichheit zählt die direkte Begegnung
- Starts max. 24 je Mannschaft (8 Mannschaften)
- Starts min. 18 je Mannschaft (bei 8 Mannschaften)



Bei 9 und mehr Mannschaften/Kategorie:

- 2 Divisionen je Kategorie
- 2 Vorläufe / 3 Starts (Zeiten werden gestoppt und für die Divisionseinteilung auch gewertet.)
- Mannschaften aus der „Open“ Kategorie mit einer Gesamtzeit unter 25 Sekunden in den Vorläufen befinden sich automatisch in der Division 1 der „Open“ Kategorie. Die restlichen Mannschaften in der Division 2 der „Open“ Kategorie.
- Mannschaften aus der „Classic“ Kategorie mit einer Gesamtzeit unter 30 Sekunden in den Vorläufen befinden sich automatisch in der Division 1 der „Classic“ Kategorie. Die restlichen Mannschaften sind in der Division 2 der „Classic“ Kategorie.
- Mannschaften aus der Division 2 haben eine „Breakouttime“. Diese Zeit darf in der „Double Elimination“ nicht unterboten werden. Geschieht dies doch wird dieser Lauf für die Mannschaft als verloren gewertet. Die „Breakouttime“ für die Division 2 der „Open“ Kategorie ist 24,00 Sekunden. Die „Breakouttime“ für die Division 2 der „Classic“ Kategorie ist 29,00 Sekunden.
- Double Elimination „best of 3“

Punktemodus für die Cupwertung:

- Die „Classic“ Kategorie und die „Open“ Kategorie werden getrennt gewertet.
- Die Sieger der jeweils ersten Division (innerhalb der Kategorie) bekommen jene Punkteanzahl die der Mannschaftszahl der gemeldeten und angetretenen Mannschaften in der jeweiligen Kategorie entspricht. Der 2. Platz der 1. Division bekommt einen Punkt weniger, dieses Schema setzt sich bis zum Ende der ersten Division fort. Der Letzte der 1. Division bekommt einen Punkt mehr als Starter in der 2. Division vorhanden sind. Der Sieger der 2. Division bekommt jene Punkteanzahl die der Mannschaftszahl der 2. Division entspricht, der 2. der 2. Division einen Punkt weniger.
- Die Mannschaft mit der schnellsten Zeit des Tages (sowohl „Classic“ als auch „Open“) bekommen einen Zusatzpunkt.
- Jede Mannschaft, die ihre persönliche Bestzeit in diesem Cup unterbietet, bekommt einen Zusatzpunkt. (Dieser Punkt wird pro Mannschaft und Tag nur einmal vergeben, mehrmaliges Unterbieten der Bestzeit führt nicht zu mehr Punkten)
- Jede Mannschaft die den österr. Rekord der am Vortag des Turniers gebrochen hat unterbietet, bekommt 2 Zusatzpunkte. (Diese Punkte werden pro Mannschaft und Tag nur einmal vergeben, mehrmaliges Unterbieten der Bestzeit führt nicht zu mehr Punkten, es können jedoch mehrere Mannschaften diesen Punkt erringen)
- Daraus ergibt sich, daß der Gewinner der Tageswertung nicht unbedingt jene Mannschaft mit den meisten Cup-Punkten ist.

Beispiel für den Punktemodus:

Annahme (Kategorie in diesen Fall egal):

- 5 Mannschaften (Team A, Team B, Team C, Team D, Team E)
- 2 in Div. 1 (Team A, Team B), 3 in Div. 2 (Team C – Team E)
-
- Team A gewinnt Div. 1 5 Punkte
- Team A verbessert eigenen Rekord 1 Punkt
- Team B wird 2. in 1. Div. 4 Punkte
- Team B verbessert österr. Rekord. 2 Punkte
- Team B verbessert eigenen Rekord. 1 Punkt
- Team B hat Tagesbestzeit 1 Punkt
- Team C gewinnt Div. 2 3 Punkte
- Team D wird 2. Div. 2 2 Punkte
- Team E wird 3. Div. 2 1 Punkt
- Team E tritt zum ersten Mal an und verbessert dadurch seinen Rekord. 1 Punkt



Cupwertung nach diesem Turnier

Team B	8 Punkte
Team A	6 Punkte
Team C	3 Punkte
Team D	2 Punkte
Team E	2 Punkte

Tageswertung dieses Turniers

	<u>Division 1</u>	<u>Division 2</u>
1. Platz	Team A	Team C
2. Platz	Team B	Team D
3. Platz		Team E

Organisation:

Die veranstaltenden Vereine...

- stellen einen ebenen Platz mit den Mindestausmaßen von 10 x 35 m zur Verfügung. (nach Möglichkeit abgespannt)
- stellen 3 – 4 Personen zur Zeitmessung und Unterstützung der Auswertung während des Turniers zur Verfügung.
- stellen 4 Heurigentische, 2 Auswertungstische, sowie Strom und nach Möglichkeit eine Ton/Sprecheranlage beim Veranstaltungsgelände zur Verfügung.
- besorgen 4 Pokale für die jeweils ersten der 4 verschiedenen Divisionen.
- besorgen für jedes Mannschaftsmitglied jeder Mannschaft eine Urkunde.
- erhalten die Meldegebühr von 20,-- € je Mannschaft und sind für deren Einbringung verantwortlich
- verpflichtet zumindest einen Flyballrichter (FBR) gemäß der aktuellen ÖKV-Flyballrichterliste
- besorgen rechtzeitig eine Veranstaltungsgenehmigung und legen diese zu Turnierbeginn dem amtierenden Flyballrichter unaufgefordert vor

Der Flyball-Koordinator...

- stellt die Ausrüstung wie Hürden, Startsignal, Leihboxen und Auswertung zur Verfügung.
- Ist für den Aufbau der Bahn verantwortlich.
- weist Gehilfen ein, die sich während der Aufwärmphase (min. 1 Std. vor Turnierbeginn) am Gelände einfinden.
- macht Vorschläge bezüglich Richter, wenn nötig wird auch bei der Suche nach diesen geholfen.
- übernimmt die Meldungen und leitet diese an den Veranstaltenden Club 3 Tage vor Turnierbeginn per e-Mail weiter.
- stellt die Preise für die Cupwertung, die beim letzten Turnier vergeben werden. Hierfür werden in eine Gemeinschaftskasse 10,-- Eur je startender Mannschaft einbezahlt.

Die Mannschaften...

- melden über ihren Mannschaftsführer entsprechend der Ausschreibung
- geben bei der Meldung die Kategorie an in der die Mannschaft startet.
- geben bei den Hunden die zum ersten Mal starten Rufname, Schulterhöhe, Wurfdatum und Geschlecht an.
- Achten selbstständig während des Turniers das ihre Mannschaft die richtige Höhe springt.

Mannschaftswechsel:

an einem Turnier darf ein Hund nur in einer Mannschaft starten.

Ausnahme:

sollte ein Hund einer Mannschaft verletzungsbedingt ausfallen, und diese Mannschaft keinen Reservehund zur Verfügung haben, darf ein Hund aus einer anderen Mannschaft für diesen Hund einspringen. Für den Rest des Turniers darf dieser Hund nur noch für diese Mannschaft starten.



Cupsieger:

ist jene Mannschaft, die am Ende des letzten Laufes die meisten Punkte erhalten hat, für den Cupsieg wird aufgrund des Punktesystems nicht in Divisionen sondern nur in den Kategorien unterschieden. Bei Punktegleichheit werden

1. die besseren Platzierungen der Tageswertungen oder
2. die schnellere Zeit in der gesamten Saison gewertet.