



Österreichischer Discgolfverband

Österreichische Vereins-Staatsmeisterschaften - Standards & Regeln

Dieses Dokument definiert Mindeststandards, die Discgolf Vereins-Staatsmeisterschaften erfüllen müssen. Mit der Bewerbung für die Ausrichtung der Staatsmeisterschaften wird die Verpflichtung eingegangen, diese Standards zu befolgen. Bei Nichteinhaltung behält sich der Österreichische Discgolfverband vor, keine Fördermittel auszuzahlen.

1. Grundsätzliches

- (a) Die Staatsmeisterschaften finden an einem Ort in Österreich statt. Die finale Entscheidung über den Austragungstermin liegt beim Präsidium des ÖDGV.
- (b) Die Teilnahme an den Staatsmeisterschaften ist nur für Spieler*innen mit einer gültigen ÖDGV-Mitgliedschaft möglich. Die Teilnahme steht für Teams von Mitgliedsvereinen des ÖDGV offen, solange die maximale Teamanzahl noch nicht erreicht wurde. Dabei zählt die Reihenfolge der Anmeldung innerhalb der einzelnen Registrierungsphasen, die weiter unten näher beschrieben werden.
- (c) Die Veranstaltung muss für mindestens 16 Teams ausgeschrieben sein. Eine Mixed-Division ist ab vier mit zumindest einer Dame antretenden Teams auszutragen, ab sechs Teams aus unterschiedlichen Vereinen werden für die Mixed-Division die Staatsmeister(*innen)-Medaillen vergeben. Ein Team besteht aus mindestens vier (4) maximal sechs (6) (8 wenn 3 tágig) Spieler*innen eines Vereins, wobei pro Runde nur vier Spieler*innen (2+2) aufgestellt werden können. Ein Antreten mit weniger als vier Spieler*innen ist in keiner Runde erlaubt und führt zum Verlust der Runde. Um die Teilnahme von Damen zu fördern, gibt es eine Bonusregelung für die Aufstellung von Damen, solange keine Mixed-Division zustande kommt bzw. in der Mixed-Division jeweils für Matches Damen vs. Herren. Die Bonusregel belohnt die Aufstellung zumindest einer Dame, ist aber auch auf zwei Damen pro Runde anwendbar. Die Aufteilung innerhalb eines Teams (Mixed / Open) sollte wie folgt aussehen:

Mixed-Team, falls Mixed-Div. ausgetragen wird	Open Team, FPO Bonusregel, falls keine Mixed-Div. zustande kommt
Startplatz: FPO	Startplatz: Open
Startplatz: FPO/Open (FPO siehe Bonusregel §3 (g))	Startplatz: Open
Startplatz: Open	Startplatz: Open/ FPO (FPO siehe Bonusregel §3 (g))
Startplatz: Open	Startplatz: Open/ FPO (FPO siehe Bonusregel §3 (g))

(d) Eine Bewerbung zur Ausrichtung (inkl. Wunschtermin, bzw. mögliches Zeitfenster) muss bis spätestens zum 15.11. der vorhergehenden Saison beim nationalen Koordinator des ÖDGV (martin.nittmann@discgolf.at & vorstand@discgolf.at) eingereicht werden, um die rechtzeitige Terminplanung gewährleisten zu können. Dazu muss das im Downloadbereich der ÖDGV-Website zur Verfügung gestellte Dokument verwendet werden.

(e) Die Terminplanung, sowie mögliche Verschiebungen müssen in Zusammenarbeit mit dem Österreichischen Discgolfverband erfolgen.

(f) Der veranstaltende Verein erhält eine Förderung vom ÖDGV (Übermittlung einer Rechnung plus des zugehörigen Zahlungsbelegs), muss jedoch Preise und offizielle Medaillen (Bestellung bei Sport Austria) aus den Turnierbeiträgen / Förderungen bezahlen.

(g) Die Vereins- Staatsmeisterschaften dauern 2 oder 3 Tage und bestehen aus mind. drei Runden. Turniertage können Freitag, Samstag und Sonntag sein. Auch gesetzliche Feiertage sind nach Absprache mit dem/r nationalen Koordinator*in möglich. Am Tag vor der ersten Runde muss freies Training am Parcours ab spätestens 12:00 Uhr möglich sein.

(h) Die Anmeldung und Turnierverwaltung erfolgt mittels Discgolfmetrix.

(i) Sanitäre Anlagen in unmittelbarer Kurs-Nähe sind erforderlich.

2. Anmeldung und wichtige Aufgaben der/s Turnierdirektor*in/s

(a) Die Anlage des Turniers in Discgolfmetrix muss bis zum 15. Dezember erfolgen. Es müssen zu diesem Zeitpunkt folgende Infos einsehbar sein. 1. Name 2. Turnierdirektor 3. Zeitpunkt 4. Ort 5. Anmeldeinformationen

(b) Mindestens 6 Wochen vor dem Turnier muss dem ÖDGV (vorstand@discgolf.at) ein kurzer Text mit allen relevanten Informationen zum Turnier sowie ein Turnierlogo übermittelt werden. Der ÖDGV behält sich Änderungen im Text nach redaktioneller Prüfung vor. Zu diesem Zeitpunkt sollten alle relevanten Informationen in deutscher (und englischer - nicht verpflichtend) Sprache auf Discgolfmetrix vorliegen.

(c) Die Anmeldung erfolgt mittels Discgolfmetrix und startet mindestens fünfeinhalb Wochen vor dem Turnier zu den angegebenen Zeiten und erfolgt in drei (3) Phasen.

(d) Die Anmelde- und Turnierinformation muss zumindest folgende Punkte beinhalten:

- a. maximale Teilnehmer*innenanzahl und Teilnahmekriterien
- b. Anmeldestart und -schluss der jeweiligen Phasen
- c. Turnierkosten
- d. Anreise und Lage des Parcours
- e. Verpflegungssituation vor Ort, während des Turniers
- f. Kursplan

(e) Die Registrierung erfolgt in drei Phasen:

i. Phase 1:

1. Pro Verein gibt es einen Startplatz nach dem First-come-first-serve-Prinzip. Für die fünf topplatzierten Vereine des vorangegangenen Jahres werden Startplätze (jeweils ein Startplatz/Team je Verein) reserviert.
2. Dauer: eine Woche

ii. Phase 2:

1. Pro Verein gibt es einen weiteren Startplatz / First-come-first-serve-Prinzip.
2. Dauer: zwei Wochen

iii. Phase 3:

1. Die restlichen Startplätze werden frei / First-come-first-serve-Prinzip vergeben.
2. Dauer: restliche Zeit

(f) Teams werden von einer verantwortlichen Person, 'Teamcaptain', angemeldet. Bei der Anmeldung muss die Division der Teammitglieder angegeben werden. Spieler*innen werden folgenden Divisionen zugeordnet: MPO, FPO.

(g) Absagen sind bis eine Woche vor Turnierbeginn ohne triftige Gründe möglich. Turnierdirektor*innen können in Fällen von Absagen bis zu 10% des Startgelds als Bearbeitungsgebühr einbehalten. Danach können bis zu 100% des Startgelds einbehalten werden, wenn kein Ersatzteam antritt und/od. Absage unbegründet - Entscheidung obliegt TD.

(h) Ein Turnierbericht kann bis maximal 3 Tage nach dem Turnier dem ÖDGV zur Veröffentlichung auf discgolf.at zur Verfügung gestellt werden. Der ÖDGV behält sich eine etwaige Abänderung nach redaktioneller Prüfung vor. Sollte 3 Tage nach dem Turnier kein Bericht an den ÖDGV übermittelt wurde, wird ein kurzer Bericht vom ÖDGV veröffentlicht. Eine Änderung ist danach nicht mehr möglich.

3. Turnierablauf

(a) Es werden mindestens 54 Holes gespielt. Eine Runde muss aus mindestens 18 und maximal 21 Bahnen bestehen. Runden können aufgrund von gefährlichen Wetterbedingungen oder anderen gefährlichen äußeren Umständen vom/n TD abgebrochen, abgesagt oder annulliert werden. Kanonenstart: Der Abbruch einer Runde hat eine Annullierung aller in dieser Runde erzielten Ergebnisse zur Folge, sofern die Runde nicht regelkonform zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden kann. Golfstart: Im Falle eines Abbruchs wird eine Runde dann gewertet, wenn alle Spieler einer Division mindestens 14 Bahnen gespielt haben. Es werden in diesem Falle nur so viele Bahnen gewertet, wie alle SpielerInnen gespielt haben. Um als ÖStM gewertet zu werden, muss mindestens eine Runde des Turniers gewertet worden sein.

(b) Ein bis zwei Vorrunden werden im 'Scoreplay' gespielt. Ab dem Viertelfinale wird Matchplay gespielt. Bei den Matchplay-Spielen geben beide Teams ihre Aufstellungen verdeckt bekannt, indem sie sich gleichzeitig einen Zettel mit den Nominierungen für Singles1, Singles2 und das Doubles übergeben. Von den Teams ist zu vereinbaren, wo FPO/MPO-Spieler*innen antreten, sodass jeweils FPOvsFPO / MPOvsMPO-Spieler*innen gegeneinander antreten.

(c) Ein Kursplan (inkl. eingezeichneter OBs, Dropzones, Hindernisse, etc.) muss in digitaler Form vorhanden sein und muss spätestens zwei Wochen vor Turnierbeginn veröffentlicht werden.

(d) Livescoring mittels Discgolftmetrix für die Scoreplay-Runde/n ist erwünscht. Optional kann zusätzlich mittels 'PDGA Live' gescored werden. Elektronisches Scoring für Matchplay-Runden, falls technisch machbar.

(e) Vor dem Beginn der ersten Runde muss ein „Players Meeting“ stattfinden, bei dem die Kursgegebenheiten und spezielle Turnierregeln vom TD vorgestellt werden (insbes. OBs, Regeln für Island-Holes, Drop-Zones etc.). Das Players Meeting kann auch „virtuell“ per Email-Aussendung erfolgen. In diesem Fall müssen die Informationen mindestens 36 Stunden vor Turnierbeginn versendet werden!

(f) Die Gruppeneinteilung in Runde 1 (und 2) hat so zu erfolgen, dass Spieler*innen desselben Vereins (-Teams) in unterschiedlichen Flights spielen.

(g) Bonus für **max 2 Startplätze FPO** (falls keine 'Mixed'-Division zustande kommt oder für **max einen Startplätze FPO** innerhalb der Mixed Division bei unterschiedlicher Anzahl FPO/MPO in den Teams): Je nach Spielart wird folgender Bonus gewährt:

Vorausgewählte Bahnen für Matchplay - die Bahnen, auf denen ein Bonus gewährt wird, werden durch TD bestimmt. Der Bonus soll die geringere Wurfweite von Damen auf langen Bahnen ausgleichen. Daher sind Bahnen, deren Par mit 4 Würfeln und mehr als 4 Würfeln definiert ist, auszuwählen (gilt für Matchplay bei Punkten ii., iii. und iv.).

i. **Scoreplay Single (18 Bahnen): - 9 Würfe**

ii. **Doubles Alternate Throw: - 5 Würfe / Matchplay: ein Wurf Vorsprung auf 3/9 vorausgewählten Bahnen**

iii. **Doubles 'Best Score Alternate Throw': - 4 Würfe / Matchplay: ein Wurf Vorsprung auf 3/9 vorausgewählten Bahnen**

iv. **Matchplay 9 (12/18 Bahnen): 1 Wurf Vorsprung auf 4 od. 5 von 9 (6 von 12, 9 von 18) vorausgewählten Bahnen.**

Ergänzung Bonus für Damendoppel:

i. **Scoreplay - 9 Würfe vs. Herrendoppel (Damendoppel vs. Mixeddoppel siehe oben)**

ii. **ein Wurf Vorsprung auf 5/9 vorausgewählten Bahnen.**

iii. **ein Wurf Vorsprung auf 3/9 vorausgewählten Bahnen.**

(h) Doubles - werden ausschließlich 'Alternate' gespielt (siehe oben, eine der beiden Varianten)

(i) Die Veranstalter*innen verpflichten sich die aktuell gültigen Discgolf Regeln der PDGA anzuwenden. Auf eventuelle Turnier-Sonderregeln im Rahmen des PDGA Regelwerks muss beim Players Meeting nochmals explizit hingewiesen werden. Der/die TD hat die aktuell gültigen PDGA-Regeln, sowie diese Standards griffbereit und ist derer kundig. TDs müssen einen gültigen PDGA Official Status besitzen.

(j) Sollten Punkte dieser Standards in Konflikt mit PDGA Regeln stehen, so sind diese schnellstmöglich mit allen anwesenden Präsidiumsmitgliedern zu besprechen, sofern sie in den Standards nicht explizit als abweichend vom PDGA Regelwerk angeführt sind. Die Entscheidung über die weitere Vorgehensweise erfolgt in einer Abstimmung, bei der, der/die TD und alle anwesenden ÖDGV Präsidiumsmitglieder stimmberechtigt sind (eine Stimme/Person).

Alle Abweichungen zu diesen Standards bedürfen der Genehmigung durch das Präsidium des ÖDGV.

Vorrundenmodus: Scoreplay:

- i. Runde 1:
 - 1. Aufstellung: Captains Choice
 - a. Spieler*in 1: Einzel
 - b. Spieler*in 2: Einzel
 - c. Spieler*in 3 + 4: Double Modified Alternate Throw od 'Best Score Alternate Throw'
- ii. Runde 2: falls Scoreplay dann wie Runde 1

Zwischenrunde: Matchplay:

iii. Nach der/den Scoreplay Runden **kann** eine Zwischenrunde mit Einteilung in Gruppen (Pools) gespielt werden. Wobei die Gruppen aus Töpfen gelöst werden, die nach den Platzierungen der Scoreplay Runde/n eingeteilt werden: z.B.: Topf 1: Rang 1-4, Topf 2: Rang 5-8, Topf 3: Rang 9-12 Topf 4: Rang 13-16. Gleichstände nach den Scoreplayrunden werden wie folgt aufgelöst: 1. Besserer Doubles Score, 2. Besserer Singles Score, 3. Münzwurf. Jede Gruppe wird aus Teams aus allen Töpfen gelöst: z.B. Gruppe 1: Rang 1, Rang 6, Rang 11 und Rang 16. In den Gruppen wird Matchplay jeder gegen jeden gespielt. Jedes Teams erhält für einen Sieg zwei (2) Punkte, für ein Unentschieden einen (1) Punkt und für eine Niederlage keinen Punkt. Gleichstände sind wie folgt aufzulösen: 1. Direktes Duell, 2. bessere Platzierung nach Scoreplay Runde(n)
Die Setzung für die Finalrunde (ko-Modus) erfolgt nach den Gruppenergebnissen.
Der genaue Modus ist in den Turnierinformationen detailliert zu beschreiben.

Finale Modus: Matchplay: (Verdeckte, gleichzeitige, gegenseitige Bekanntgabe der Aufstellung - siehe 3(b)).

Wenn keine Einigung erzielt wird, wo FPO/MPO antreten, hat das Team, dass nach der ersten Runde Scoreplay besser platziert war die Wahl festzulegen, wo FPO/MPO gegeneinander antreten.

- i. Alle Teams spielen Matchplay je Match auf mindestens 9 Bahnen und Finale der Top vier (4) Teams (Spiel um Titel und dritten Platz) mind. 12 Bahnen
 - ii. Teams 1-8 (16) Spielen im Ko-Modus alle Plätze aus (Viertel-/Semi-/Finale). (*Setzung nach Gruppenphase/Scoreplay*)
 - 1. Team 1 (Erste/r Gruppe 1) nach Vorrunden vs. Team 8 (*Zweite/r Gruppe 3*) nach Vorrunden
 - 2. Team 4 (Erste/r Gruppe 4) nach Vorrunden vs. Team 5 (*Zweite/r Gruppe 2*) nach Vorrunden
 - a. Sieger/Verlierer*innenteams der vorigen beiden Spiele jeweils gegeneinander
 - 3. Team 2 (Erste/r Gruppe 2) nach Vorrunden vs. Team 7 (*Zweite/r Gruppe 4*) nach Vorrunden
 - 4. Team 3 (Erste/r Gruppe 3) nach Vorrunden vs. Team 6 (*Zweite/r Gruppe 1*) nach Vorrunden
 - a. Sieger/Verlierer*innenteams der vorigen beiden Spiele jeweils gegeneinander
- Analog bei Finalrunde der Top sechzehn (16) Teams

iii. Für alle weiteren Teams: Ko-System oder Poolspiel für das Ausspielen aller Platzierungen

Die Platzierungen eins bis vier müssen soweit ausgespielt werden, dass jeweils nur ein Team auf diesen Platzierungen feststeht. Bei Platzierungen ab dem fünften Platz sind auch 'Gleichreihungen' möglich.

Stechen zur Entscheidung von Platzierungen: Vor Turnierbeginn ist der Modus zum Entscheiden eines Matches für den Fall, dass ein Match nach Beendigung der letzten Bahn unentschieden endet, festzulegen (z.B.: CTP,...).

Folgender Modus ist für die Platzierungen eins bis vier zu verwenden(neuerliche, verdeckte Bekanntgabe an TD):

- 1) Stechen möglichst auf Bahnen, die ein Par von vier (4) und mehr aufweisen.
- 2) Drei (3) Bahnen werden vor Turnierbeginn für ein Stechen festgelegt.
- 3) Das Stechen wird im 'sudden death'-Modus gespielt d.h. entscheidet eines der beteiligten Teams eine Bahn für sich, so endet das Stechen zugunsten dieses Teams.
- 4) Die erste der drei Bahnen wird vom Doubles Team, die zweite Bahn vom Singles2 und die dritte Bahn vom Singles1 gespielt. Endet das Stechen wieder unentschieden, kann von der Turnierleitung eine 'closest to the pin'-Wertung als Entscheidung oder weiter sudden death zu spielen, im Vorhinein festgelegt werden.
- 5) Falls erforderlich kommt der Damenbonus zur Anwendung.

Alle Abweichungen zu diesen Standards bedürfen der Genehmigung durch das Präsidium des ÖDGV.

4. Parcours

(a) Ein Parcours besteht aus 18 bis 21 unterschiedlichen Bahnen. Jeder Korb darf nur von einem Abwurf aus angespielt werden.

(b) Der Kurs muss so angelegt sein, dass ein flüssiger Spielablauf möglich ist. Dies betrifft eine Vermeidung von kreuzenden Bahnen und Gefährdung von Personen.

(c) Folgende Kursstandards sind verpflichtend:

Alle Bahnen müssen mit PDGA zertifizierten Körben ausgestattet sein. (Baugleiche Körbe sind erwünscht.)

Alle Abwürfe, Mandatories, Dropzones und OBs müssen eindeutig markiert und gekennzeichnet sein.

Abwürfe und Dropzones müssen eine ausreichend ebene und feste Fläche (befestigte Tees wie zB. Kunstrasenmatten oder Asphalt/Beton,... sind erwünscht), um einen sicheren Anlauf zu gewährleisten.

Der Out of Bounds Verlauf muss klar sichtbar sein. OB-Pflöcke oder markierte Linien sind zu verwenden. Auch bestehende bauliche Strukturen wie zB: Zäune, Mauern können unmarkiert als OB verwendet werden, sofern sie am Teesign klar als OB definiert werden. Teesigns mit zumindestens Bahnnummer, Par, Bahnlänge und bahnspezifischen Besonderheiten sind anzubringen. Eine Erhöhung der Informationsqualität (Höhenangabe, Grafik) ist gewünscht.

(d) Toiletten, sowie die Möglichkeit Hände zu waschen, müssen verfügbar sein

(e) Überdachung: Es bedarf Möglichkeiten für die Teilnehmer*innen sich in den Pausen unterzustellen

(f) Sitzmöglichkeit: Ausreichend Sitzmöglichkeiten für die Mittagspause sollten vorhanden sein.

(g) Parkplätze: müssen vorhanden sein bzw. Transportmöglichkeiten müssen bekannt gegeben werden

(h) Verpflegung: Verpflegungsoptionen sind in der Turnierinformationen anzugeben. Eine Mittagspause zum Essen muss gewährleistet sein. Die Essensausgabe sollte schnell und unkompliziert erfolgen. Lange Wartezeiten sind zu vermeiden. Trinkwasser muss gratis zur Verfügung stehen.

5. Sicherheit und Rechtliches:

(a) Eine Versicherung von Seiten der/s Veranstalterin/s wird empfohlen.

(b) Tees und DZ sind so zu errichten, dass eine Verletzungsgefahr möglichst ausgeschlossen wird. Rutschige Oberfläche, Hindernisse (wie Bäume oder Teesigns), die während oder nach der Wurfbewegung am Tee den/die SpielerIn verletzen können, sind nicht zulässig.

(c) Im Allgemeinen verpflichtet sich der/die TD Risiken zu minimieren und gegebenenfalls darauf verbal oder mittels Warnmarkierungen hinzuweisen.

(d) Ein Abbruchszenario bei Gewitter oder anderen Umwelteinflüssen muss ausgearbeitet sein.

(e) Eine Nutzungserklärung von erstellten Bildern ist von jeder/m TeilnehmerIn einzuholen (durch Anmeldung).