

# Reglementen Teamwedstrijd Distance Just for Dogs



---

# 1. Algemene bepalingen

---

1.1 Het doel van de teamwedstrijd is het bevorderen van het plezier in de sport Hoopers door het creëren van een gezond competitieve wedstrijd, waarin het samenwerken binnen een team centraal staat.

1.2. Alle honden, ongeacht ras/kruising, leeftijd, geslacht mogen deelnemen aan de teamwedstrijd

1.2A. Voor deelname dient de minimaal leeftijd van de hond – gerekend op de dag van de wedstrijd – 15 maanden te zijn

1.2B. De deelnemende honden dienen gepast gedrag te vertonen jegens mensen en andere honden. Honden die overmatige agressie vertonen en daarbij onvoldoende onder appèl staan, kunnen worden uitgesloten van deelname. Dit ter beoordeling aan Distance Just for Dogs

1.2C. Indien een hond door een bekend fysiek probleem gebruik moet maken van een hulpmiddel (tape, brace etc.) dient dit van te voren gemeld te worden bij de wedstrijdorganisatie. Er kan gevraagd worden om een verklaring van een dierenarts of dierfysiotherapeut

1.2D. Loopse teven zijn toegestaan mits de handler afdoende rekening houdt met andere honden (niet te vroeg bij de ring, afstand houden). Indien dit onvoldoende gedaan wordt naar beoordeling van de wedstrijdorganisatie, mag een deelnemer worden uitgesloten.

1.2E. Honden die gecoupeerd zijn aan oren en/of staart worden uitgesloten van deelname conform artikel 2.8, 2.15 en 2.16 van de Wet Dieren.

1.3 De teamwedstrijd wordt georganiseerd door Distance Just for Dogs (DJFD), een samenwerking tussen Distance4Dogs en (Indoor Training) Just for Dogs.

1.3A. De teamwedstrijd maakt geen deel uit van de officiële competitie die eveneens door DJFD georganiseerd wordt, derhalve kunnen er ook geen promotie- of titelpunten, klassementpunten of punten voor de teamcompetitie behaald worden

1.4 Tijdens de wedstrijd wordt er gelopen volgens de laatste versie van de “Reglementen Distance Just for Dogs Cup – Xtreme Hoopers” welke te vinden zijn via de volgende link:

[www.distance4dogs.nl/djfd-cup](http://www.distance4dogs.nl/djfd-cup)

---

## 2. Teams & inschrijven

---

2.1 Een team bestaat uit 4 combinaties (combinatie = hond + handler)

2.1A. Teams mogen door deelnemers zelf samengesteld worden, hierbij de volgende regels in acht nemend:

- Iedere hond maakt deel uit van 1 team, handlers mogen wel met meerdere honden deelnemen in hetzelfde team
- De teams mogen niet bestaan uit 4 honden die uitkomen in dezelfde klasse of hoogte. Er moet minimaal 1 hond “anders” zijn
  - Voorbeeld: 4x Rookie Large mag niet, 3x Rookie Large, 1x Rookie Small mag wel

2.1B. Je kan bij het samenstellen rekening houden met de volgende voorrangsregels bij de plaatsing

- Een team bestaande uit licentiehouders bij Distance Just for Dogs krijgt voorrang op een team bestaande uit lopers zonder licentie

2.1C. Indien door overmacht een combinatie toch niet deel kan nemen en de periode voor wijzigen van het team is verlopen (zie 2.8A), dan mag een team bij uitzondering deelnemen met 3 combinaties

- Twee combinaties van het team lopen 1 parcours dubbel, één combinatie van het team loopt 2 parcoursen dubbel

2.2 Ieder team wordt ingeschreven onder de teamnaam. Deze naam zal gedurende de wedstrijd gebruikt worden om het team en zijn lopers aan te duiden

2.3 Ieder team wijst een teamcaptain aan die fungeert als aanspreekpunt voor de organisatie zowel voor als tijdens de wedstrijd

2.4 Bij de teamwedstrijd is er plaats voor 20 teams

2.5 De inschrijving zal plaatsvinden op een vooraf aangekondigde datum en tijdstip. Inschrijven via een Google Formulier waarvan de link t.z.t. wordt geplaatst in het Facebook evenement en op de Distance4Dogs website

2.6 De inschrijving zal plaatsvinden in drie fases

2.6A. Fase 1: het inschrijven van de teams door de teamcaptain. In deze fase wordt de teamnaam, teamcaptain en het aantal combinaties waaruit het team bestaat doorgegeven

2.6B. Fase 2: plaatsing van de teams door de organisatie. Plaatsing vindt plaats o.b.v. volgorde van inschrijving (te zien aan de tijdstempels op het Google Formulier).

2.6C. Fase 3: betaling van inschrijfgeld en inschrijven van de teamleden binnen 14 dagen na bevestiging van plaatsing. Indien dit niet geschiedt binnen deze termijn, vervalt de plaatsing en wordt het eerste team op de wachtlijst geplaatst

2.7. Het inschrijfgeld voor de teamwedstrijd bedraagt 70 euro per team

2.8 Afmelding van een team mag tot 2 weken voor de datum van de wedstrijd, dan volgt er restitutie van het inschrijfgeld. Indien afmelding later dan 2 weken voor de wedstrijddatum plaatsvindt, vervalt het recht op restitutie

2.8A. Wijzigingen in een team mogen tot 1 week voor de datum van de wedstrijd

## 3. Opzet teamwedstrijd

3.1 Tijdens de teamwedstrijd worden er door alle teams 4 parcoursen gelopen die oplopen in lengte en moeilijkheidsgraad

3.1A De parcoursen worden door alle honden individueel gelopen, de individuele resultaten tellen mee voor de teamscore

3.1B De teamscore wordt gebaseerd op de uitslag van 4 teamruns (zie voor verdere uitleg over scoring hoofdstuk 4)

3.2 De teamwedstrijd verloopt in twee fases

3.2A Fase 1 is de voorronde. Deze fase bestaat uit 1 kort parcours waarbij alle teams proberen zoveel mogelijk punten te behalen in zo min mogelijk tijd

3.2B Fase 2 is de finale-fase. Deze bestaat uit twee onderdelen

- De knock-out rondes: de beste 8 teams strijden in een direct 1 op 1 duel (4 duels totaal) om plaatsing voor de halve finale & de finale. De beste 4 teams lopen om plaats 1 t/m 4 van de teamwedstrijd
- Het klassement: de teams die het niet redden om in de knock-out fase te komen, lopen tegen elkaar in het klassement. Hierbij worden dezelfde parcoursen gelopen als in het knock-out systeem

3.2C De duels in de knock-out fase worden bepaald op basis van de voorronde (zie ook figuur 1)

- 1<sup>e</sup> plaats vs 8<sup>e</sup> plaats
- 2<sup>e</sup> plaats vs 7<sup>e</sup> plaats
- 3<sup>e</sup> plaats vs. 6<sup>e</sup> plaats
- 4<sup>e</sup> plaats vs. 5<sup>e</sup> plaats

3.2D Het verliezende team in een ronde doet niet meer mee in het knock-out toernooi en wordt automatisch geplaatst in het algemeen klassement

- Het algemeen klassement is een optelsom van de resultaten van alle parcoursen
- Alle teams die niet strijden om een plaats (dus alle teams uitgezonderd de 4 halve finalisten van het knock-out systeem) doen automatisch mee aan het algemeen klassement
- Vanuit het algemeen klassement worden de overige plaatsen bepaald

<b>Duel 1</b> 1 vs. 8		<b>FINALE</b> WHF1 Vs. WHF2		<b>Duel 3</b> 2 vs. 7
	<b>HF1</b> W1 vs. W2		<b>HF2</b> W3 vs. W4	
<b>Duel 2</b> 4 vs. 5		<b>Verliezersfinale</b> VHF1 Vs. VHF2		<b>Duel 4</b> 3 vs. 6

*Figuur 1. Knock-out schema na voorronde*

3.3 Iedere ronde start met de teams die voor het algemeen klassement lopen (m.u.v. de voorronde waarbij alle teams in het knock-out systeem zitten)

3.3A Tijdens de knock-outs lopen de twee strijdende teams direct na elkaar

3.3B De volgorde waarin de twee teams lopen (als 1e of als 2e) is vooraf bepaald door loting

3.3C De individuele combinaties binnen het team lopen op volgorde zoals aangegeven op de startlijst

- Uitzondering: in teams van 3 combinaties mag er per parcours 1 hond dubbel lopen. Om de rusttijd voor deze hond enigszins te garanderen, loopt deze hond altijd als eerste en als laatste in het team
- In teams van 3 combinaties moet iedere hond minimaal één keer een parcours dubbel lopen

3.3D De startvolgorde van de teams wordt vooraf aan het volgende parcours gepubliceerd, waarbij de teams er vanuit kunnen gaan dat als je in de eerste knock-out strijd zat, je als verliezend team als eerste loopt voor het algemeen klassement en als winnend team in de eerste strijd van de knock-outs voor de volgende zonde zit

3.4 Er worden tijdens de teamwedstrijd geen individuele resultaten bijgehouden

3.5 Aan het einde van de teamwedstrijd zijn er de volgende prijzen te verdelen

3.5A Plaats 1 & 2 per parcours

3.5B Plaats 5 op basis van algemeen klassement ("Best of the Rest")

3.5C Plaats 1 t/m 4 op basis van knock-out systeem

---

## 4. Parcoursen, regels en puntentelling

---

- 4.1 Alle parcoursen tijdens de teamwedstrijd zijn “Games” wat betekent dat de keurmeester de vrijheid heeft om alle toestellen in ieder parcours wel of niet te gebruiken
- 4.2 De parcourslengte en de moeilijkheidsgraad hangt af van de ronde waarin gelopen wordt
- 4.2A. Voorrondeparcours is 11-14 toestellen lang, streefniveau is Rookie
  - 4.2B. Kwart- en halvefinaleparcoursen zijn 14-18 toestellen lang, streefniveau is Rookie+
  - 4.2C. Finaleparcours is 18-12 toestellen lang, streefniveau is Novice
  - 4.2D. Mocht tijdens het uitzetten blijken dat het toevoegen of weghalen van een toestel de loopbaarheid en/of veiligheid van een parcours verhoogd, mag de keurmeester beslissen om af te wijken van de hierboven genoemde aantallen
- 4.3 Er zijn geen aanpassingen in de regels voor het geven van weigeringen, fouten, parcoursen en/of diskwalificaties ten opzichte van het DJFD Cup reglement
- 4.4 De scores worden per team berekend, waarbij alle resultaten van de teamleden meetellen
- 4.4A Per combinatie zijn er maximaal 100 punten te verdienen. Het maximaal aantal punten dat een team kan behalen op een parcours is 400
  - 4.4B De tijd wordt bepaald door de individuele tijden van de combinaties bij elkaar op te tellen. Indien een combinatie een diskwalificatie loopt, is de tijd automatisch MPT + 1 seconde
  - 4.4C De teamscore is de combinatie van het totaal aantal punten en de totaal gelopen tijd van alle combinaties van het team
- 4.5 In een knock-out wordt de winnaar als volgt bepaald
- 4.5A Bepalen op basis van aantal punten, waarbij het team met het hoogste aantal punten wint
  - 4.5B Bij een gelijk aantal punten is de totale tijd doorslaggevend. Het team met de snelste tijd wint
  - 4.5C Indien ook de tijd gelijk is, wordt gekeken naar de beste individuele prestatie binnen de teams welke met elkaar vergeleken worden. Het team met de combinatie die het beste heeft gelopen, wint
- 4.6 In het klassement worden alle scores en alle tijden van de teams die niet bij de laatste 4 knock-out teams zitten bij elkaar opgeteld
- 4.6A Ook in het klassement wordt er eerst gekeken naar het totaal aantal punten, bij en gelijk aantal punten wordt er gekeken naar de totale tijd van het team
  - 4.6B In het geval dat blijkt dat er twee of meer teams exact gelijk eindigen en dit gaat om de “best of the rest” klassering, wordt er gekeken naar de teamscores op het finaleparcours. Indien ook dit gelijk is, wordt er gekeken naar de beste individuele score op het finaleparcours

---

## 5. Slotbepalingen

---

5.1 Alle vragen of communicatie richting de wedstrijdorganisatie lopen via de teamcaptain. Vragen van teamleden die gaan over wedstrijd- of organisatie gerelateerde zaken worden in principe niet beantwoord

5.2 Hard handling naar de hond, onsportief / respectloos gedrag naar medelopers en/of medewerkers wordt niet getolereerd en kan resulteren in een officiële waarschuwing of bij ernstige overtredingen in directe uitsluiting van het gehele team

5.2A De officiële waarschuwing zal worden doorgegeven aan de teamcaptain met benoeming van welk teamlid de waarschuwing krijgt

5.3 In het geval dat dit reglement niet voorziet voor een situatie die zich voor, tijdens of na de wedstrijd voordoet, beslist de wedstrijdorganisatie (voor of na de wedstrijd) en de keurmeester (tijdens de wedstrijd)