



Kurzbeschreibungen Discsportarten

Neben der in den weiteren Unterlagen ausgiebig behandelten Sportart Ultimate gibt es eine Reihe von Disziplinen, die als Team- oder Individualsportarten mit den Flugscheiben ausgeübt werden können.

Disc-Golf

Beim Disc-Golf geht es darum, einen Golf-Parcour vom Anfang bis zum Ende mit möglichst wenig Würfeln zu durchspielen. Im Gegensatz zum Ball-Golf wird hierbei auf Metallkörbe gezielt. Der Auffangkorb für die Scheiben befindet sich etwa in der Mitte einer 1,70 m hohen Metallstange. Von einem oberen Ring hängen Metallketten nach unten, um den Schwung der anfliegenden, etwas schwereren Golfscheibe abzufangen.

Nach dem ersten Wurf wird immer von dort aus weiter gespielt, wo die Scheibe zum Liegen kommt. Wie beim herkömmlichen Golf werden auch hier die benötigten Versuche bis zum "Putten" notiert und am Ende addiert. Der Spieler mit der geringsten Gesamtwurfszahl gewinnt. Ein Disc-Golf-Kurs besteht in der Regel aus 18 Bahnen. Da so ein Parcours allerdings nicht ganz billig ist, gibt es auch Anlagen mit nur 6 oder 12 Bahnen.

Double Disc Court (DDC, Doppelfeldfrisbee)

Zwei Mannschaften zu je zwei Spielern stehen sich in zwei quadratischen Feldern von je 13 x 13 m gegenüber. Der Abstand der beiden Felder beträgt 17 m. Es wird mit zwei Scheiben gleichzeitig gespielt, jede Mannschaft besitzt eine Scheibe. Auf Kommando werden beide Scheiben gleichzeitig abgeworfen, mit dem Ziel, sie im gegnerischen Feld auf dem Boden zu platzieren oder den Gegner taktisch so auszuspüren, dass er zeitgleich im Besitz beider Scheiben ist. Bei diesem Spiel kommt es auf Reaktionsvermögen, Wurfgefühl, Teamgeist und taktisches Geschick an, es ist besonders einfach zu organisieren.



Discathon

Ein festgelegter Parcours soll mit Einsatz von zwei Scheiben möglichst schnell durchspielt werden. Dabei wird jeweils eine Scheibe geworfen, während die zweite im Lauf mitgeführt wird. Hat der Spieler die erste Scheibe erreicht, so wirft er die zweite und läuft mit der ersten Scheibe weiter. Die Zahl der Würfe ist hier unwesentlich. Die Zeitnahme beginnt mit dem ersten Wurf und endet, sobald die Scheibe die Ziellinie überschreitet. Die Länge des Kurse beträgt 1 km.

Guts

Als erstes Mannschaftsspiel mit Flugscheiben stammt „Guts“ (übersetzt: Mumm, Schneid) aus den 50er Jahren des 20. Jahrhunderts. Zwei Mannschaften mit jeweils fünf Spielern stehen sich in einem Abstand von 14 Metern gegenüber. Die Scheibe wird so hart wie möglich in den Fangbereich der gegnerischen Mannschaft geworfen, die versuchen muss, diese mit nur einer Hand zu fangen. Dabei erreicht die Scheibe Geschwindigkeiten von bis zu 110 km/h. Ein Punkt wird erzielt, wenn der Gegner die Scheibe nicht einhändig fangen konnte. Gespielt wird meistens auf zwei Gewinnsätze bis 15 Punkte.

Disc-Dogging

Disc-Dogging ist eine Art Freestyle-Kür zwischen Hund und Mensch. In den USA besteht diese Disziplin seit bereits fast 30 Jahren, in Deutschland verbreitet sie sich seit 1997 stark und findet als Showact zusehends Beachtung bei zahlreichen Sportevents. In Deutschland besteht Disc-Dogging aus den Disziplinen Minidistance und Freestyle.

Bei Minidistance ist das Ziel, innerhalb von 60 Sekunden so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Die Scheibe wird von einer Startlinie aus geworfen, der Hund muss die Scheibe in der Luft fangen und zur Startlinie zurückbringen. Je weiter weg gefangen wurde, desto höher die Anzahl der Punkte. Beim Freestyle muss das Team eine Kür von 90 Sekunden zeigen, wobei hier die Choreographie, die „Catchrate“ (Fangquote) und das Zusammenspiel zwischen Hund und Mensch bewertet wird.



Freestyle

Freestyle ist eine Disziplin, bei der ein Einzelner oder Teams mit zwei bis drei Spielern selbsterdachte Küren vorführen. Zu den Darbietungen gehören schwierige Würfe, Trick-Catches, akrobatische Einlagen und der Delay (das Balancieren der rotierenden Scheibe auf dem Fingernagel). Die Jury setzt sich meist aus aktiven Spielern des Freestyle-Wettbewerbs zusammen.

Field Events

Unter Field Events sind Einzeldisziplinen zu verstehen, bei denen es um Weite und Zeitmessung geht. Hierbei unterscheidet man folgende Disziplinen

- Beim **Weitwurf (Distance)** geht es lediglich um die Weite, die zwischen der Abwurflinie und dem ersten Bodenkontakt der Scheibe erzielt wurde.

Weltrekord Open: Christian Sanstrom: 250 m, Damen: Jennifer Griffin 138,56 m

- **Zielwurf (Accuracy)** zählt die Treffer auf ein definiertes Ziel von sieben Wurfstationen aus, die in verschiedenen Winkeln und Abständen vom Ziel entfernt sind. Man wirft innerhalb von zwei Minuten je viermal aus diesen Positionen, also 28 mal, auf einen Ring mit dem Durchmesser von 171,45 cm. Jeder Treffer zählt einen Punkt.

Weltrekord Open: Mike Cloys 25/28, Damen: Chris O Cleary 18/28

- Beim **Schwebewurf (Maximum Time Aloft = MTA)**, wird die Zeit gestoppt, die die Scheibe in der Luft bleibt, bevor sie gefangen wird.

Weltrekord Open: Don Cain 16,72 sec., Damen: Amy Bekken 11,81 sec.

- **Werfen Laufen Fangen (Throw Run Catch = TRC)** bezeichnet einen Selbstfangwurf, bei dem die Strecke gemessen wird, die zwischen Abwurfpunkt und der Stelle des einhändigen Fangens zurückgelegt wurde.

Weltrekord Open: Christian Sandstrom 94,00 m, Damen: Judy Horowitz 60,02 m

- **Selbst Fang Würfe (Self Caught Flight = SCF)** kombinieren MTA und TRC, das heißt die Zeit und die Distanz werden gemessen