



Deutscher Frisbeesport-Verband
Ressort Bildung und Wissenschaft



September 2016

Fachbrief

Sport

Ultimate Frisbee

Der ultimative Moment, wenn die Frisbee nach einem Vollsprint im Hechtsprung gefangen wird



Diese Broschüre wurde überreicht von:

Ihr Ansprechpartner für die Jugendabteilung:
Jugend Vorstand Dominik Dannehl
(jugend@frisbeesportverband.de)

Ihr Ansprechpartner in der DFV-Geschäfts-
stelle: Geschäftsführer Jörg Benner
(geschaefte@frisbeesportverband.de)



Inhalt

Einleitende Beschreibung	3
Wissenschaftliche Erkenntnisse	4
Spirit of the Game im Ultimate	5
Ultimate im Schulsport	6
Methodische Überlegungen	8
Ultimate als Wahrnehmungs- und Bewegungsspiel.....	9
Hinweise zu Bewertung und Zensierung	10
Übungen zur Bewertung schulischer Leistungen im Ultimate	14
Informationsquellen/Literatur	19
Anhang: Glossar	20

Vorbemerkung:

Für die weiblichen und männlichen Formen von Personen wird entweder „Schülerinnen und Schüler“, bei gängigen Abkürzungen wie diesen auch von „SuS“ oder im Gerundium von „Teilnehmenden“ geschrieben.

Der Fachbrief wurde erarbeitet von:

Jörg Benner, geschaefte@frisbeesportverband.de, Ansprechpartner für Organisatorisches
 Dominik Dannehl, jugend@frisbeesportverband.de, Ansprechpartner für Jugendfragen
 Ralf Simon, bildung@frisbeesportverband.de, Ansprechpartner für Bildungsfragen
 Luka Kliewe, luka@bei-kliewe.de, Urheber der Grafiken auf den Seiten 14-18

Fotonachweis S.1.: „Little Bobby“ von Tim Finan, kostenfreie nicht-gewerbliche Nutzung gestattet, s. <http://beachultimate.org/free-pictures/>

Der Fachbrief kann auch über folgende Adresse gedownloadet werden:

<http://www.frisbeesportverband.de/index.php/ausbildung/organisation-des-ressorts/>

Einleitung

Ultimate Frisbee oder Ultimate ist eine der weltweit am stärksten wachsenden Teamsportarten und gewinnt auch in Deutschland zunehmend an Popularität. Spirit of the Game, Selbstverantwortung, Koedukation, Athletik, Laufen, Werfen und Springen sind Begriffe, die häufig mit dieser Sportart in Verbindung gebracht werden.

Die Entwicklung von Ultimate begann 1968 in den USA, wo sich High School-Studenten eine Teamsportart ausdachten, um die Faszination des Werfens und Fangens von Frisbeescheiben mit Aspekten schon bekannter Sportarten zu verbinden. So sind die Endzonen, in denen gepunktet wird, aus dem American Football entlehnt, das Stehenbleiben und Setzen eines Standbeins mit so genanntem Sternschritt aus dem Basketball.

Ultimate Frisbee erlebte eine starke Verbreitung, zunächst in den USA und Kanada und wird inzwischen auf allen Kontinenten gespielt. Seit 2001 ist Ultimate in der Mixed Gender-Variante Medaillendisziplin bei den World Games, die seit 2005 in Duisburg unter der Schirmherrschaft des IOC stehen. Der Weltverband WFDF hat 2015 die dauerhafte Anerkennung des IOC erlangt. Ultimate wird heute in mehr als 70 Nationen weltweit gespielt. Alleine in Nordamerika wird die Zahl der regelmäßigen Spielerinnen und Spieler auf gut fünf Millionen geschätzt.

In Deutschland werden seit 1981 Deutsche Meisterschaften im Ultimate ausgetragen. Seit 1991 ist Ultimate im Programm des Allgemeinen Deutschen Hochschulsportbundes adh. Neben dem Rasensport gibt es auch sehr beliebte Varianten auf Sand und in der Halle. Im Vierjahres-Rhythmus werden offizielle Welt- und Europameisterschaften durchgeführt. Zuletzt wurde Deutschland in der Mixed-Division 2015 Weltmeister im Beach Ultimate. In Deutschland waren über viele Jahre vor allem die Universitäten mit ihren Hochschulsport-Angeboten die Hauptmultiplikatoren des Ultimate. Inzwischen wurden in Deutschland acht Landesverbände Frisbeesport gegründet, die den regionalen Spielbetrieb und Schul-Vereinssport-Kooperationen befördern.

Im Wettbewerb spielen zwei Mannschaften mit je sieben Spielenden (im Jugendbereich, auf Sand und in der Halle fünf gegen fünf), bei beliebig vielen Auswechselspielenden, die nach jedem Punkt durchwechseln können. Gespielt wird auf Rasen auf einem Feld der Ausmaße 100m mal 37m, bei zwei jeweils 18m tiefen Endzonen. Im Jugendbereich ist das Spielfeld ca. 60m mal 22m groß. In der Halle wird in etwa auf einem Handballfeld gespielt, wobei die Endzonen jeweils rund ein Fünftel der Spielfeldlänge ausmachen. Die Ultimate-Scheibe hat einen Durchmesser von 28 cm und ein Gewicht von 175 Gramm. Charakteristisch sind die Kante im Inneren der Scheibe zum Rand sowie die geriffelten Kreise außen auf dem Rücken. Mittlerweile werden auch Plastikscheiben aus 100% recycelbaren Kunststoffen angeboten.

Ein Hauptunterschied zu anderen Teamsportarten ist die Selbstverantwortung und Selbstregulierung der aktiven Spielerinnen und Spieler auf dem Feld. Auf den Einsatz eines externen Schiedsrichtenden wird verzichtet. Dies wird ermöglicht durch die gegenseitige Verpflichtung der Handelnden auf die Regeln, deren Paragraf 1 („Spirit of the Game“) das Verfahren der Streitregulierung genau vorgibt. Das Regelwerk ist so angelegt, dass Körperkontakte grundsätzlich als Foul gewertet werden können, sofern sie einen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Bei einer strittigen Situation sind zunächst nur die beiden beteiligten Spielenden gefragt. Können sie sich nicht einigen, wird die vorherige Spielsituation wiederhergestellt (so geht etwa bei einem Fangendenfoul die Scheibe zurück zuzum vorigen Werfenden).

Wissenschaftliche Erkenntnisse zu Ultimate

Das weite Feld des Sports Ultimate bietet noch breiten Raum zur Entfaltung wissenschaftlicher Erkenntnisse. Diese können sich im Wesentlichen auf zwei Bereiche erstrecken:

- Einerseits trainingswissenschaftliche Untersuchungen des Belastungsprofils von leistungsorientierten Ultimate-Ausübenden, die während eines Punkts häufige Antritte und Sprints ausführen und dabei kurzfristig sehr hohe Pulsfrequenzen erreichen,
- Andererseits sozialwissenschaftliche Fragestellungen zu den Aspekten der Selbstregulierung im Team sport unter dem Aspekt der Fairplay-Konzeption gemäß Paragraf 1 Ultimate-Regelwerk („Spirit of the Game“).

Über die Belastungsanforderungen im Ultimate besteht noch nicht viel Literatur. Im Jahr 2010 wurde eine empirische Untersuchung einer Ultimate-Wettkampfmannschaft an der Universität Würzburg von Simon Knaup als Erste Staatsprüfung für das Lehramt erstellt. Die Studie trägt den Titel „Analyse des konditionellen Beanspruchungsniveaus im Ultimate“¹ und befasst sich mit den konditionellen Fähigkeiten der Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit und kann nur einen ersten Einblick in das Forschungsfeld geben.

Einem Ausbelastungstest zur Bestimmung der maximalen Herzfrequenz der zehn Testteilnehmenden folgten Auswertungen ihrer Herzfrequenzverlaufskurven während eines nachfolgenden Trainingsspiels. Heraus gekommen sind Daten dazu, wie intensiv die Sportart Ultimate ist. Besonders interessant dürften die Trainingsempfehlungen für die konditionellen Fähigkeiten ab S. 77 sein.

Ralf Simon, DFV-Vorstand Bildung und Wissenschaft, hat am DFV-Bundesleistungs-Stützpunkt am Sportwissenschaftlichen Institut der Uni Darmstadt² ein Analysesystem für das Open Ultimate-Nationalteam eingesetzt, das während der Ultimate-EM 2015 in Dänemark auf GPS basierend die Leistungsdaten der Nationalspieler während der Turnierspiele erfasst hat.³ Eine wissenschaftliche Auswertung der gesammelten Daten steht noch aus.

Bereits aus dem Jahr 2000 stammt eine Arbeit von Christian Altenhenne, die das Thema „Möglichkeiten zur Einführung sportlichen Spielens in der Primarstufe unter dem Aspekt des Fairplays“ behandelt sowie aus dem Jahr 2001 eine Arbeit von Katharina Hartleben zur Einführung in Ultimate Frisbee unter dem Schwerpunkt „Förderung von Selbstständigkeit und sozialer Kompetenz“ (im Sportunterricht in der 11. Klasse Gymnasium)⁴.

¹ Simon Knaup: „Analyse des konditionellen Beanspruchungsniveaus im Ultimate“, Würzburg 2010, www.frisbeesportverband.de/images/dfv/dfv_verband/presse/pressemitteilungen/Beanspruchungsniveau.pdf zuletzt besucht am 19.02.2016

² <http://www.frisbeesportverband.de/index.php/tu-darmstadt-ist-dfv-leistungsstuetzpunkt/>, zuletzt besucht am 19.02.2016

³ <http://www.frisbeesportverband.de/index.php/open-nationalteam-setzt-neue-massstaebel/>, zuletzt besucht am 19.02.2016

⁴ Arbeiten von Christian Altenhenne und von Katharina Hartleben an 6. und 9. Position von oben auf der Seite <http://www.frisbeesportverband.de/index.php/ausbildung/literatur/>, zuletzt besucht am 19.02.2016

Spirit of the Game im Ultimate

Der „Spirit of the Game“ ist als Prinzip einer ehrlichen und respektvollen Umgangsweise mit Mitspielenden und Gegenspielenden bereits seit den ersten 13 Regeln des Golfspiels der schottischen „Gentlemen Golfers of Leith“ aus dem Jahr 1744 bekannt. Darin kommen Rücksichtnahme, Höflichkeit und Ehrlichkeit zum Ausdruck.

Im Paragraf 1 der weltweit gültigen Ultimate-Regeln (gemäß Weltverband WFDF, 2013⁵) wird der Spirit of the Game als oberstes Prinzip des Sportsports Ultimate festgehalten und verdichtet auf die Aussage: *„Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays jedem Spieler überträgt.“* Noch zuvor wird in der Einleitung präzisiert: *„Der Ehrenkodex des Spirit of the Game gibt den Spielern vor, wie sie das Spiel selbst regeln und wie sie sich auf dem Feld verhalten.“*

Diese konkrete Handlungsebene macht den Paragrafen 1 des Ultimate-Regelwerks zu einem Unikum in der Sammlung aller Sport-Regelwerke. In seinen Unterpunkten 5 und 6 sind beispielhafte Handlungen genannt, die ihrer Natur gemäß dem Spirit of the Game entsprechen oder dies nicht tun. Zudem wird festgehalten (§ 1.4): *„Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten des gegenseitigen Respekts, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.“*

Somit sind in den Ultimate-Regeln ausführliche Hinweise zum Verfahren einer Streitschlichtung aufgeführt, die in den Durchführungsbestimmungen des Weltverbandes und des DFV noch näher bestimmt werden. Dabei entspringt der Umstand, dass der Teamsport Ultimate Frisbee in 45 Jahren Tradition von den Spielenden eigenverantwortlich geleitet wird, eher einem Zufall. In den ersten Regeln von 1968 stand, dass die Ausübenden selbst als Schiedsrichtende agieren sollen, sofern sonst keine verfügbar seien.

In allen Frisbeesportarten gilt jedoch, dass Regelkunde die Voraussetzung für erfolgreiches Spielen ist. Im Ultimate ist dies zwingend, da alle Spielenden für die Einhaltung und Überwachung der Regeln verantwortlich ist. Deshalb muss sie regelmäßiger Teil der Trainingsinhalte sein. Bereits in der Ausbildung von Kindern und Jugendlichen unterstützt der DFV deshalb Eigenverantwortung zu entwickeln und wahrzunehmen. Der Frisbeesport stellt insofern eine „Schule für das Leben“ dar, wenn es um das Vorleben von Charakter-Eigenschaften und Werten geht.

Der Deutsche Frisbeesport-Verband e.V. (DFV) bekennt sich ausdrücklich dazu, das Fairplay im Rahmen der sportlichen Auseinandersetzung ohne externe Schiedsrichtende zu lehren und zu fördern. Er beansprucht für Meisterschaftsentscheidungen in den Frisbeesportarten als Wahrer, Weiterentwickler und Beförderer des Fairplays aufzutreten. Daher kommt der Vermittlung des Fairplays (im Ultimate gemäß den Vorgaben des Spirit of the Game) in der Ausbildung eine zentrale Bedeutung zu.

Der DFV hat ein Fairplay-Bekenntnis formuliert, das sich an Formulierungen der Ultimate-Regel Paragraf 1 orientiert und als Selbstverpflichtung für alle Verbandsangehörige und Ausübende jedweder Frisbeesportarten gelten soll.⁶

⁵ www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/WFDF_Regeln_2013_Deutsch__2014-07-20.pdf, zuletzt besucht 19.02.2016

⁶ Interseite „Der DFV ist Förderer des Fairplays“, zuletzt besucht 19.02.2016, <http://www.frisbeesportverband.de/index.php/verband/organisationsstruktur/selbstverstaendnis/>

Ultimate in der Schule

Im Vergleich mit den traditionellen Sportarten, wie Fußball, Handball oder Volleyball haben Schüler in der Regel kein Vorwissen über Ultimate Frisbee und dessen Regelwerk. Dies bietet im schulischen Kontext gute Möglichkeiten zur Entwicklung von ultimateähnlichen Spielen. Ultimate und ultimateähnliche Spiele können sehr gut koedukativ unterrichtet und gespielt werden. Frisbeescheiben sind günstig und Spielfelder können praktisch überall aufgebaut werden. Spielfeldabmessungen und Spielerzahl können an die jeweilige Gruppengröße angepasst werden.

Betrachtet man die Anforderungen an modernen Sportunterricht kann Ultimate Frisbee sehr gut unter verschiedenen pädagogischen Gesichtspunkten im Sportunterricht eingesetzt werden. Unter dem Gesichtspunkt der Mehrperspektivität, pädagogischen Perspektiven oder Leitideen werden im Sportspiel Ultimate primär die Perspektiven Leistung und soziale Interaktion angesprochen.

Im Bereich der Bewegungs- und Inhaltsfelder stehen die Aspekte Spielen und Laufen, Springen, Werfen im Vordergrund.

Im Rahmen der Kompetenzorientierung lassen sich durch die Sportart Ultimate Frisbee fachliche und überfachliche Kompetenzen entwickeln. Fachliche Kompetenzen, die durch Ultimate entwickelt werden können sind Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz und Teamkompetenz. Überfachliche Kompetenzen die sich durch Ultimate entwickeln lassen sind Soziale Kompetenzen, Personale Kompetenzen, Selbstregulationskompetenzen und Wertbewusste Haltungen.

Im Sinne einer didaktischen Reduktion ist nachfolgend ein modifizierter Auszug des Regelwerks⁷ präsentiert, der erste Berührungspunkte mit Ultimate Frisbee schaffen soll und im Einzelnen zur Begünstigung eines kontinuierlichen Spielbetriebs abgeändert werden kann.

Im Folgenden sind zehn wichtige Grundregeln präsentiert, die von allen Spielenden gleich welcher Altersstufe beherrscht werden sollen:

1. Spirit of the Game

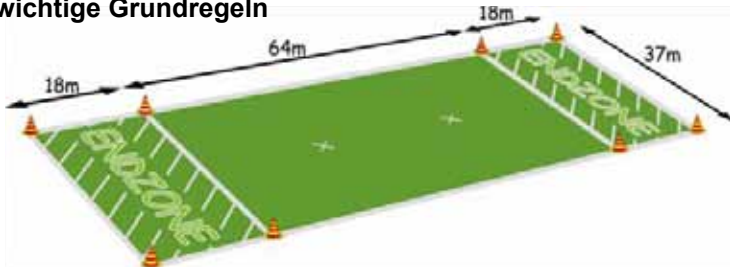
Ultimate betont die Sportlichkeit, Anstand und Fair-Play. Kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten des Respekts vor den Gegenspielenden, der Regeln und dem Spaß am Spielen gehen.

2. Spielfeld (s. Darstellung oben rechts)

Ein offizielles Spielfeld ist 100m lang und 37m breit. Davon ist das Hauptspielfeld 64m lang, und die jeweiligen Endzonen 18m tief. Je nach Spieleranzahl kann das Spielfeld verkleinert werden. Die Relationen der Spielfeldteile sollten ungefähr 3/5 Spielfeld und je 1/5 Endzone betragen. Im Schulbereich sind kleinere Felder ratsam.

⁷ <http://www.frisbeesportverband.de/index.php/verband/ultimate/regeln/>, zuletzt besucht 28.02.2016

Zehn wichtige Grundregeln



3. Spielbeginn

Jeder Punkt beginnt mit der Aufstellung der beiden Mannschaften à je sieben Spielenden an der Grundlinie (im Jugendbereich und in der Halle fünf gegen fünf). Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe zur angreifenden Mannschaft (Anwurf).

4. Bewegung der Scheibe

Die Scheibe darf in jede Richtung des Spielfeldes geworfen werden. Mit der Scheibe darf man nicht laufen. Die oder der Werfende hat zehn Sekunden Zeit die Scheibe abzuwerfen. Die oder der direkte Verteidigende (Marker) zählt die oder den Werfenden laut im Sekundentakt an.

5. Punktgewinn

Die angreifende Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn eine Mitspielerin oder ein Mitspieler die Scheibe in der Endzone der Gegner fängt. Die Mannschaft mit dem Punktgewinn bleibt auf dieser Seite, die andere Mannschaft muss die Spielfeldseite wechseln.

6. Scheibenwechsel

Wenn ein Pass von Mitspielenden nicht gefangen werden kann (Scheibe berührt den Boden, fliegt ins Aus oder Gegenspielende fangen sie ab), kommt die verteidigende Mannschaft sofort in Scheibenbesitz und greift nun an.

7. Auswechseln

Spielende dürfen nur nach einem Punkt oder nach einer Verletzung ausgewechselt werden.

8. Körperkontakt

Zwischen Spielenden ist kein Körperkontakt erlaubt. Darauf haben alle Spielende zu achten. Das Behindern der Verteidigung durch angreifende Spielende wie im Basketball ist ebenfalls verboten („Pick“). Jede vermeidbare Körperberührung ist ein Foul.

9. Foulspiel

Wenn Spielende Gegenspielende berühren, ist das ein Foul. Foul ruft die oder der Spielende die oder der gefoult wurde. Wenn die Scheibe den Angreifenden dabei verlorengeht, wird das Spiel unterbrochen und nach einem „Check“ fortgesetzt, als wäre das Foul nicht passiert. Ist die oder der foulende Spielende mit dem Foulruf nicht einverstanden, so wird der letzte Pass wiederholt.

10. Selbstverantwortung

Es gibt keine externen Schiedsrichtende. Alle Spielenden sind selbst dafür verantwortlich Fouls oder andere Regelverstöße anzuzeigen. Die Spielenden regeln ihre Meinungsverschiedenheiten in fairer Weise.

Methodische Überlegungen

Ein erster Kontakt mit Frisbeespielen lässt sich aufgrund des relativ einfach zu erlernenden Rückhandwurfs und der geringen Vorerfahrung der Schülerinnen und Schüler mit dem Spiel Ultimate Frisbee durch eine induktive Vorgehensweise erzielen. Dabei erarbeiten sich die SuS in der Regel die Grundtechniken des Werfen und Fangens. Des Weiteren lässt sich leicht ein ultimateähnliches Frisbeespiel durch die SuS entwickeln, dem diese häufig mit großer Begeisterung nachgehen. In diesem Spiel sind bereits oft einige Punkte der zehn wichtigsten Grundregeln enthalten.

Dies ist nach unserer Ansicht eine geeignete Methode um Motivation und Freude für die fliegende Scheibe zu entwickeln. Wichtig ist, dass das Spiel ohne Schiedsrichter gespielt wird und die Regeleinhaltung von den im Spiel befindlichen Spielerinnen und Spielern überwacht und ausgeführt wird.

Besteht beim Unterrichtenden oder irgendwann bei den Schülerinnen und Schülern der Wunsch Ultimate Frisbee zu spielen, dann empfiehlt sich ein eher deduktives Vorgehen. Ultimate hat ein festes und umfangreiches Regelwerk und funktioniert trotz Ähnlichkeit ganz anders als das selbstentwickelte Spiel. Diesem Umstand muss man durch deduktive Vorgaben gerecht werden.

Wir empfehlen eine schrittweise Einführung von Regeln, Technik und Taktik um die Schülerinnen und Schüler zu fordern, aber nicht zu überfordern. Die Technik sollte als Voraussetzung für die nachfolgenden Spielsituationen in hohen Wiederholungszahlen erlernt werden. Einige Übungen dazu finden sich in diesem Fachbrief. Anschließend sind Technik und Taktik immer in direktem Bezug zueinander zu schulen bzw. zu trainieren.

Entscheidend für die Entwicklung der Spielfähigkeit von Schülerinnen und Schüler ist die Wahrnehmung der verschiedenen Spielsituationen und die daraus folgende Bewertung (für die Wahrscheinlichkeit der Folgeaktion) und der daraus folgenden Entscheidung für eine erfolgreiche Bewegungshandlung. Im Baustein 1 aus dem Ausbildungsprogramm des Deutschen Frisbeesport-Verbands ist das Vorgehen beispielhaft dargestellt:

Baustein 1 - Ultimate Frisbee

Ultimate als Wahrnehmungs- und Bewegungsspiel

Lernziele

Regelkunde

- a) Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Sport ohne externe Schiedsrichter. Alle Spieler sind selbst dafür verantwortlich die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen. Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays jedem Spieler als wichtigste Aufgabe überträgt. (vgl. Regel 1 – Spirit of the Game)
- b) Mit der Scheibe darf nicht gelaufen werden.
- c) Nach dem Fangen der Scheibe muss man so schnell wie möglich anhalten. Anschließend ist ein Sternschritt möglich.
- d) Beim Wurf darf das hintere Bein (Standbein) nicht angehoben oder nachgezogen werden. (b-d vgl. Regel 18 – Infractions and Violations))

Technik*Werfen und Fangen*

Die Spieler sollen als Bewegungstechniken die Wurftechnik Rückhand (Grundposition und Sternschritt) und die Fangtechnik Sandwich-Catch erlernen.

Wahrnehmung

Der Werfer (Spieler mit der Scheibe) soll den Laufweg seines Partners wahrnehmen, des Fängers (Spieler ohne Scheibe) soll die Position des Partners wahrnehmen und so laufen, dass einfache Pässe möglich sind.

Organisation

Zuerst wird im freien Raum ohne Begrenzungslinien gespielt. Die Schüler bewegen sich kreuz und quer durch den Raum. Der Werfer soll die Pässe in den Lauf ihres Partners spielen.

Frisbee-Schnapp

Die Spieler zweier gleich großen Mannschaften bewegen sich frei in einem 15x15m großen Feld. Ziel ist es, innerhalb des Teams die Scheibe 10-mal untereinander zu zupassen. 10 Pässe ergeben einen Punkt. Es gibt zunächst keine weiteren Regeln.

Variation:

- Mit der schwachen Hand passen (5 Pässe ergeben einen Punkt)

Felddurchquerung:

Es wird in einem rechteckigen Spielfeld von etwa 15x25m gespielt. Im Feld spielen zwei Spieler miteinander, indem sie durch zupassen das Feld durchqueren. Der Fänger wird hierbei zum Werfer und der Werfer läuft ein neues Angebot (wird zum Fänger).

Folgende Aufgaben und Regeln sollen beachtet werden:

- Bewegungsbereite Position soll eingenommen werden
- Sternschritt
- Standfuß darf den Boden nicht verlassen,
- nach dem Fangen muss schnellstmöglich abgestoppt werden
- der Sandwich-Catch soll angewendet werden

Varianten:

- fehlerfrei
- möglichst wenige Pässe
- nach der Durchquerung des Feldes, wird das Feld in Gegenrichtung durchquert und die nächste Gruppe kommt entgegen
- mit der schwachen Hand

Spiel

- 2 gegen 2 oder 3 gegen 3
- Die Gegner versuchen die Durchquerung unter Beachtung der erlernten Regeln zu verhindern
- Bei Abfangen, Runterschlagen, Runterfallen der Scheibe und Scheibe im Aus ist das gegnerische Team an der Reihe
- Wer schafft die meisten Durchquerungen?

Hinweise zu Bewertung und Zensierung

Ultimate Frisbee ist ein Sport, der sowohl Technik, als auch Taktik und Koordination beinhaltet. Da man Ultimate jedoch nie als Einzelperson spielen könnte, sondern dies immer nur im Rahmen einer Mannschaft möglich ist, erfolgt die Bewertung einer Leistung häufig im Rahmen einer Gruppenübung, um der Komplexität und Dynamik des Spiels gerecht werden zu können. Daneben ist es auch möglich, eine individuelle Demonstrationsleistung oder die Präzision einer Wurfleistung zu beurteilen. Zur Notengebung sind in der Sportart Ultimate Frisbee verschiedene Überprüfungsformen möglich:

1. Demonstrationsprüfung

- a) Frisbee Rückhand zum Partner
- b) Frisbee Vorhand (Sidearm) zum Partner
- c) Frisbee Overhead (Upside-Down oder Hammer) zum Partner

Die Distanz zwischen den Partnern beträgt je nach Witterungsbedingungen 14-20 Meter.

Ausführungskriterien Rückhand, Vorhand, Overhead zum Partner

- regelgerechter Wurf
- Einnahme der Grundposition
- hinreichend großer Ausfall-/Sternschritt seitwärts (rückwärts bzw. fester Stand beim Overhead)
- präziser Wurf zum Partner (Der Partner muss die Scheibe mit maximal einem Schritt erreichen können)
- bewertet wird ein Wurf (Würfe können max. zweimal wiederholt werden)

Bewertungskriterien für den technisch sauberen Wurf:

- ausreichend Spin (keine flatternde oder wackelnde Scheibe)
- gerade Flugbahn in allen Achsen (keine Kurve, kein Ansteigen oder Absinken der Scheibe) mit Ausnahme des Overheads (einfacher Kurvenflug, Scheibe darf keine Doppelkurve fliegen)
- deutliche und freie Ausholbewegung (kein Anlegen/Blockieren des Oberarms, kein „Unter-die-Achsel“ ziehen der Scheibe)
- deutliche Handgelenksbewegung und follow through (kein Zurückziehen/ -zucken des Arms/Handgelenks)
- stabiler Stand und „Körperspannung“
- Blickrichtung (die ganze Zeit) zum Partner

Notenschlüssel

1 - Gerader Wurf in allen Achsen (minimale Winkel) / Keine Schrittbewegung des Partners notwendig / viel Spin (kein Flattern) / sehr deutlicher Ausfallschritt

2 - Präziser Wurf / geringes Flattern / freier Oberarm / sichtbare Handgelenksbewegung / deutlicher Ausfallschritt /geringe Kurve oder An- und Absteigen der Scheibe

3 - Blockierter Oberarm / Zurückziehen des Arms / Stabiler Stand / Flattern der Scheibe / Blick nicht dauerhaft beim Partner / deutliche Kurve oder An- und Absteigen der Scheibe

4 - Starkes Flattern der Scheibe / Einnahme der Grundposition / Scheibe wird vom Partner mit einem Schritt erreicht / Ausholbewegung unter den Achseln / Instabil während oder nach dem Wurf / kleiner Ausfallschritt

5 - Keine Einnahme der Grundposition / kein Ausfallschritt / kein oder sehr geringer Spin (Scheibe segelt nach kurzer Zeit unkontrolliert) / Scheibe kann vom Partner auch mit mehreren Schritten nicht erreicht werden

6 - Kein regelgerechter Wurf (Standbein wird abgehoben) / Alle Bewertungskriterien werden in der technischen Grobform gezeigt und führen zu einem unkontrollierten Flug der Scheibe

2. Spielfähigkeit / Wettkampfgemäße Leistungsfähigkeitsüberprüfung im Spiel

Die Überprüfung der Spielfähigkeit kann im Spiel 3:3 bis max. 5:5 erfolgen. Hierzu werden die Einzelleistungen der Spielerinnen und Spieler innerhalb des Spiels bewertet. Im Spiel spielt die situative Wahrnehmungsleistung und die daraus erfolgenden Entscheidungsleistungen unter Zeitdruck eine große Rolle.

Bewertungskriterien für Spielfähigkeit / Wettkampfgemäße Leistungsfähigkeit im Spiel

Handler und Cutter (Angriff)	Gut	Räume erkennen und Freilaufen durch Cuts
		Raum aktiv freigeben (Clear)
		Aufgabe in der Position erfüllen und Ruhe bewahren (Don't panic)
	Schlecht	Keine Cuts (nicht freikommen)
		Raum blockieren
		Aufgabe nicht erfüllen und Hektik (panic)
Marken (Verteidigung)	Gut	Seite halten
		Richtige Seite „aufmachen“
		Anzählen und „Ab“ rufen
	Schlecht	Einfaches Break zugelassen
		Falsche Seite aufmachen
		Anzählen und „Ab“ vergessen
Feldverteidiger (Verteidigung)	Gut	Richtige Verteidigungsposition
		Gegenspieler im Auge haben
		Umschalten nach Turn
	Schlecht	Falsche Position
		Gegenspieler aus den Augen verloren
		Kein / zu spätes Umschalten
Werfen und Fangen (Angriff)	Gut	Richtige Wurfart
		Gezielter Wurf
		Sternschritt
		Schwierige Scheibe gefangen
	Schlecht	Falsche Wurfart
		Planloser Wurf
		Kein / Falscher Sternschritt
		Einfache Scheibe nicht gefangen

Notenschlüssel (zu 2.)

1 - Umschalten für erwartete Situationslösungen verbunden mit angepasster Technik, einer hohen Effektivität und Übernahme von Verantwortung. Zunehmende Präzision in schein- gebundenen Situationen.

2 - Gruppentaktische Grundvoraussetzungen in Offense und Defense werden gezeigt, die individuelle Taktik und Technik entspricht überwiegend der Lösungsanforderung der spieltypischen Situationen. Zunehmende Fehlerfreiheit in schein- gebundenen Situationen.

3 - Gruppentaktisch geforderte Lösungen in Defense und Offense werden gezeigt, die technischen Lösungen erfüllen nicht durchgehend die Anforderungen an ein strukturnahes Spiel. Bei der Eingliederung in gruppentaktische Aufgaben zeigen sich deutliche Mängel, technische Lösungen führen häufig zum Spielabbruch.

4 - Individuelle Anforderungen sind häufig gelöst, im Offense- und Defense-Spiel zeigen sich große Mängel.

5 - Individuelle Anforderungen in den grundsituativen Taktiken Offense und Defense des Ultimatespiels werden nur unzureichend erfüllt.

6 - Alle Teilleistungen werden in der technischen Grobform gezeigt, führen unter Spielbedingungen jedoch meistens zu Spielabbruch und/oder sind nicht den gruppentaktischen Anforderungen des Ultimatespiels entsprechend.

3. Spielfähigkeit / Wettkampfgemäße Leistungsfähigkeitsüberprüfung in Übungen

Die Überprüfung durch Übungen lässt eine einfachere Beobachtung zu. Der Aspekt der Wahrnehmung, die im Sportspiel Ultimate eine wichtige Rolle spielt, wird hier jedoch vernachlässigt.

Bewertungskriterien für die Spielfähigkeit / Wettkampfgemäße Leistungsfähigkeit in der Übung

Offence Aktionen

Werfen

-> Zielgenauigkeit auf bewegte Ziele

Da Ultimate ein dynamisches Spiel ist, empfiehlt es sich Zielwurfübungen auf Personen in Bewegung durchzuführen. Die Schülerinnen und Schüler lernen dadurch offene Räume zu erkennen und einen Pass in diesen zu werfen. Diese Fähigkeit ist im Ultimate weitaus bedeutender als das statische Zielwerfen.

-> Stabile Flugbahn

Ein Wurf sollte mit genügend Rotation durchgeführt werden, um eine stabile Flugbahn zu ermöglichen. Ferner erkennt man diese daran, dass die Scheibe in der Luft nicht wackelt.

-> Kontrollierte Flugbahn/Kurvenwurf

Schülerinnen und Schüler sollten in der Lage sein, einen „Outside“- als auch „Inside“-Kurvenwurf durchführen zu können.

-> Sternschritt

Die oder der Scheibenbesitzende muss mit einem festen Standbein (oder Standfuß) den Boden berühren (sie oder er kann den Körper um den Ballen herum drehen). Die Schülerinnen und Schüler sollten in der Lage sein aus der Position eines Sternschritts Scheiben kontrolliert abzuwerfen. Außerdem sollte der Sternschritt genutzt werden, um sich vom Marking der oder des Gegenspielenden zu befreien.

-> Variabilität

Die Schülerinnen und Schüler sollten in der Lage sein Vorhand- und Rückhandwürfe kontrolliert zum Mitspieler zu werfen. In ihrer Wurfausführung sollten sie verschiedene Ausführungsformen, wie z.B. Vorhand inside oder Rückhand outside beherrschen. Fortgeschrittene Schülerinnen und Schüler sollten auch einen Overhead anbringen können.

->Handwechsel

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage von der Vorhand zur Rückhand (bezogen auf den Griff) flüssig zu wechseln.

Fangen

Fangprozesse sollten immer situationsgerecht angewendet werden. Das bedeutet, dass wenn man ausreichend Zeit hat eine Scheibe zu fangen, man die sicherste Variante vorzieht. Schülerinnen und Schüler sollten jedoch auch andere Fangtechniken beherrschen, z.B. Scheiben, die über Kopfhöhe ankommen mit einer Hand zu greifen.

-> mit zwei Händen (von oben u. unten, sog. „Sandwich-Catch“ oder nebeneinander am Rand)

-> mit einer Hand

-> im Lauf

-> im Sprung

-> mit Deckung durch Gegenspieler

Laufen

-> Cuts /Körpertäuschungen

Diese sind ein zentrales Element des Spielbetriebs. Die Schülerinnen und Schüler sollten in der Lage sein, sich mit Hilfe eines Cuts/einer Körpertäuschung von ihren Gegenspielenden zu lösen.

-> Freie Räume erkennen und Räume freimachen

Die Schülerinnen und Schüler sollten freie Räume erkennen und aufgabenbezogen Angebote in diese Räume laufen. Erfolgt kein Pass durch die oder den Werfenden, sollen sie die Räume so schnell wie möglich wieder freigeben.

Defence Aktionen

Marking

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage das Spielfeld, in das die oder der Scheibenbesitzende werfen kann, zu verkleinern. Dies geschieht ohne Körperkontakt!

Manndeckung

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage ihren Gegenspieler auf der „offenen Seite“ (vom Marking abhängig) adäquat zu decken.

Übergreifende Fähigkeiten

Spirit- und Regelverständnis

-> Faires und respektvolles Verhalten untereinander

-> Mixed-Gender Play und Gleichberechtigung (Einbindung von schlechteren Mitspielenden)

-> Grundregelverständnis

Übungen zur Bewertung schulischer Leistungen im Ultimate

Australisches Warmlaufen

Teilnehmendenzahl: mindestens 9, drei auf jeder Seite des Dreiecks

Ablauf:

Die Teilnehmenden stehen in drei Gruppen an den Ecken eines gleichseitigen Dreiecks mit einer Seitenlänge von circa 6 Metern. Alle außer einem Teilnehmenden haben eine Scheibe in der Hand. Der Teilnehmende ohne Scheibe läuft nun von Ecke a zu Ecke b und bekommt vom Teilnehmenden in Ecke c einen Pass in den Lauf gespielt, präferentiell auf den letzten 2 Metern. Nun läuft der Teilnehmende von Ecke c, der momentan keine Scheibe in der Hand hält, zu der Ecke a. Auch er bekommt die Scheibe vom Spielenden in Ecke b auf den letzten 2 Metern seines Weges in den Lauf gespielt. Dieses Schema wiederholt sich, bis der Leitende die Übung beendet. Je nach gewünschter Wurfart, die man anwenden möchte, d.h. inside, outside, Vorhand, Rückhand, kann man die Spiel- und Laufrichtung variieren.

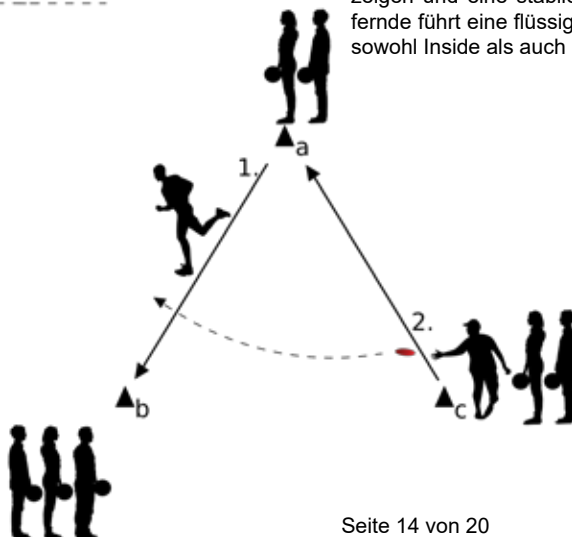
Elemente, die abgeprüft werden: Werfen und Fangen

Bewertungskriterien:

Stabile Flugbahn werfen, kontrollierte Kurve, Pass in den Lauf, adäquates Fangen

Anmerkungen: Eignet sich als Prüfungsaufgabe für 5./6. Klasse

Laufweg
←
Wurfbahn
←



Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage gemäß der Geschwindigkeit des Laufenden zu werfen, sodass dieser vor seinem Körper auf Brusthöhe fangen kann. Der Wurf soll eine Kurve zum Fänger hin zeigen und eine stabile Flugbahn haben. Der Werfer führt eine flüssige Bewegung durch und kann sowohl Inside als auch Outside Kurven werfen.

Die oder der Fangende kann „lesen“, wo die Scheibe hinfliegt und fängt immer, wenn es möglich ist, mit zwei Händen und kann sowohl hohe Scheiben über dem Kopf fangen und nicht ganz passende Scheiben mit einer Hand fangen.

Cut in die Endzone

Teilnehmendenzahl: Mindestens 3 Teilnehmende sind ausreichend

Ablauf:

Der Spielende 1 hat die Scheibe, der Spielende 2 markt ihn. Der Spielende 3 startet die Übung auf derselben Höhe, auf der sich auch der Werfende befindet. Er sprintet fünf bis zehn Meter in die Endzone, wo er einen Cut nach rechts oder links durchführt, sodass er einen Pass in den Lauf des Spielenden 1 erhält. Der Spielende 2 versucht den Raum vor dem Spielenden 1, in dem er die Scheibe abwerfen kann, zu minimieren. Wichtig für den Erfolg der Übung ist, dass alle Spielenden jede Spielposition durchlaufen (Werfender Pos. 1 wird Markender Pos. 2, Markender Pos. 2 wird Laufender Pos. 3, und Laufender Pos. 3 wird Werfender Pos. 1).

Elemente, die abgeprüft: Werfen, Fangen, Laufen, Marken

Bewertungskriterien:

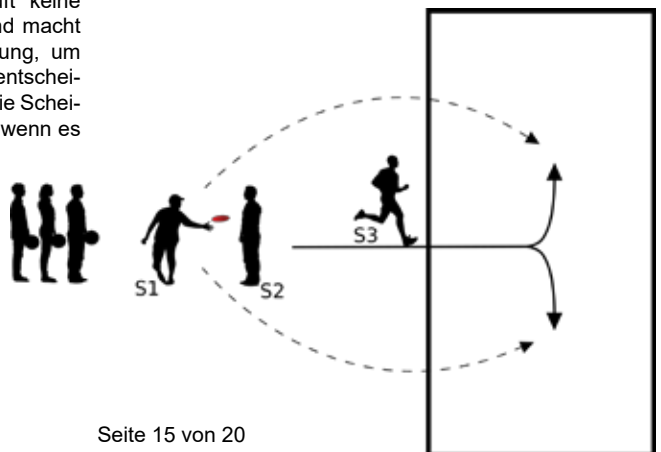
- Spieler 1: Ausfallschritt, Körpertäuschung, Griffwechsel, Wurf in den Lauf
- Spieler 2: Marking, Fairness, kein Körperkontakt
- Spieler 3: Cutten, adäquates Fangen

Anmerkungen: Eignet sich als Prüfungsaufgabe für 7./8. Klasse

Die oder der Markende antizipiert die Wurfversuche des Werfenden und macht es schwierig in seine Richtung zu werfen und berührt keinesfalls seinen Gegenspielenden.

Die oder der Werfende setzt seinen Standfuß (vgl. Sternschritt beim Basketball), täuscht Würfe an und wechselt von Vorhand- auf Rückhandgriff so, dass er seinen Markenden verladen kann und der oder dem Laufenden gemäß ihrer/seiner Geschwindigkeit in den Lauf wirft. Der Wurf hat eine stabile Flugbahn und die Kurve zeigt zur/zum Fangenden hin.

Die oder der Laufende läuft keine Kurve, sondern einen Cut und macht eventuell eine Körpertäuschung, um sich dann für eine Seite zu entscheiden und er kann „lesen“, wo die Scheibe hinfliegt und fängt, immer wenn es möglich ist, mit zwei Händen. Dabei kann sie oder er sowohl hohe Scheiben über dem Kopf fangen und nicht ganz passende Scheiben mit einer Hand fangen.



Personendeckung

Teilnehmendenzahl: 4 Teilnehmende

Ablauf:

Die oder der Spielende 1 ist im Besitz der Scheibe und steht in der Nähe der Seitenlinie. Die oder der Spielende 2 markiert Person 1. Die Spielenden 3 und 4 stehen an der gegenüberliegenden Seitenlinie auf halber Länge des Spielfelds. Die oder der Spielende 3 beginnt die Übung, indem sie oder er lossprintet und versucht sich aus der Personendeckung des Spielenden 4 mit Hilfe von Cuts zu lösen. Der Spielende 3 muss aber im vorderen Teil oder im hinteren Teil des Spielfelds die Scheibe fangen. Das heißt, die Übung gilt als gescheitert, wenn sie oder er sie in der Mitte des Spielfelds fängt. Die oder der Spielende 4 versucht über die ganze Zeit der Übung Person 3 zu decken. Bei dieser Übung ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler alle Positionen der Übung durchlaufen (Wurfende Pos. 1 werden Markierende Pos. 2, Markende Pos. 2 werden Verteidigende Pos. 4, Verteidigende Pos. 4 werden Angreifende Pos. 3 und Angreifende Pos. 3 werden wieder Werfende Pos. 1).

Elemente, die abgeprüft werden: Werfen, Fangen, Laufen, Marken, Manndeckung

Bewertungskriterien:

Spieler 1: Ausfallschritt, Körpertäuschung, Wurf in den Lauf, Griffwechsel

Spieler 2: Marking, Fairness, kein Körperkontakt

Spieler 3: Cutten, Körpertäuschung, freie Räume erkennen, adäquat fangen

Spieler 4: Manndeckung, Cutten, Bewegungen von Spieler 3 antizipieren

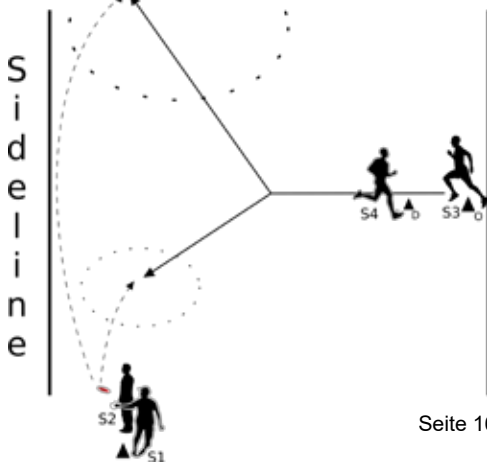
Anmerkungen: Eignet sich als Prüfungsaufgabe für 9.-12. Klasse

Die oder der Markende antizipiert die Wurfversuche der Werfenden und macht es schwierig in seine Richtung zu werfen und berührt keinesfalls seine Gegenspielenden.

Die oder der Werfende setzt seinen Standfuß (vgl. Sternschritt beim Basketball), täuscht Würfe an und wechselt von Vorhand- auf Rückhandgriff so, dass sie oder er die oder den Markenden verladen kann und der Wurf hat eine stabile Flugbahn und die Kurve zeigt zur/zum Fangenden hin. Die oder der Werfende muss in der Lage sein, wegen der verschiedenen Laufwege der Laufenden spontan die Distanz und Ausführung des Wurfes zu ändern.

Die oder der Laufende kann nun die Cuts frei variieren, um sich von seiner/seinem Verteidigenden zu lösen. Sie oder er kann sich durch technisch gute Cuts, schnelle Beschleunigung und kluge Körpertäuschungen auszeichnen.

Die oder der Verteidigende ist in der Lage die Cuts der oder des Laufenden zu antizipieren und zu erkennen, wann die Scheibe abgeworfen wird und dann gegebenenfalls die Scheibe zu fangen oder wegzuschlagen. Die oder der Verteidigende versucht ohne Körperkontakt auszukommen.



Pilz

Teilnehmendenzahl: Mindestens 6 Teilnehmende sind ausreichend

Ablauf:

Für diese Übung unterteilt man die Spielenden in zwei Gruppen. Gruppe 1 steht zentral in der Endzone, die Gruppe 2 steht etwa fünf Meter vor Gruppe 1. Eine Startperson, die nur für den Beginn der Übung benötigt wird, steht nochmals etwa fünf Meter vor Gruppe 2. Die Startperson hat die Scheibe und wirft einen Pass nach rechts außen in die Endzone, die dort von einer oder einem Spielenden aus Gruppe 1 gefangen werden muss. Die Startperson läuft nun horizontal zur rechten Seitenlinie, wo sie von der oder dem Spielenden der Gruppe 1 einen Pass in den Lauf erhält. Währenddessen läuft eine oder ein Spielende aus Gruppe 2 auf die Position der Startperson. Von dort wirft sie oder er einen Pass nach links außen in die Endzone, wo die Scheibe von einer oder einem Spielenden der Gruppe 1 gefangen werden muss. Die Übung läuft wie beschrieben weiter. Nachdem eine Person die Übung als Mitglied von Gruppe 1 ausgeführt hat, stellt sie sich bei Gruppe 2 an und umgekehrt.

Elemente, die abgeprüft werden: Werfen, Fangen, Laufen

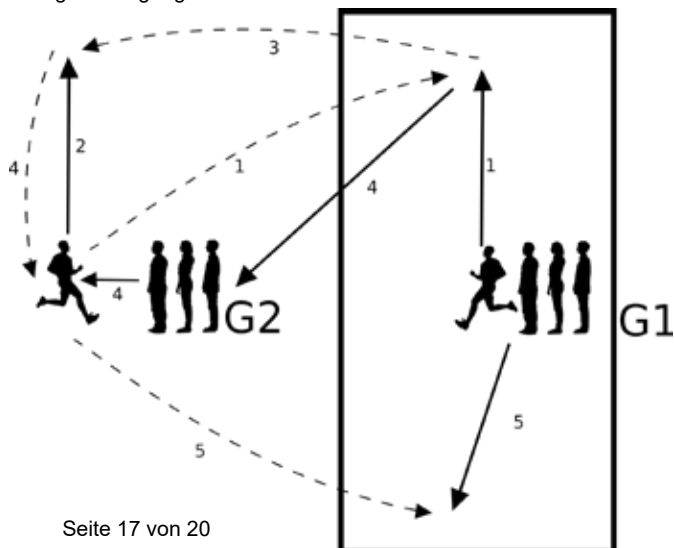
Bewertungskriterien:

Adäquates Fangen, Cutten bei Beginn des Sprints, Pass in den Lauf, Stabile Flugbahn, Kontrollierte Kurve, Variabilität der Würfe

Anmerkungen: Eignet sich für alle Klassen

Der Wurf soll eine Kurve zur/zum Fangenden hin zeigen und eine stabile Flugbahn haben. Die oder der Werfende führt eine flüssige Bewegung durch und kann sowohl Inside- als auch Outside-Kurven werfen. Die oder der Werfende schaut nicht der geworfenen Scheibe hinterher, sondern läuft direkt den nächsten Laufweg oder stellt sich wieder in die Schlange.

Die Laufenden müssen ihre Laufwege so timen, dass die Scheibe immer in Bewegung ist und weiter geworfen werden kann. Laufwege können durch Cuts ergänzt werden.



Überlaufen und Cutten

Teilnehmendenzahl: Mindestens 4 Teilnehmende

Ablauf:

Die oder Spielende 1 ist im Besitz der Scheibe und steht in der Nähe der Seitenlinie. Die oder der Spielende 2 markiert Person 1. Die oder der Spielende 3 steht auf gleicher Höhe, wie die Spielenden 1 und 2, in der Mitte des Feldes. Die oder der Spielende 4 steht etwa 15 Meter vor Person 3. Der Spielzug beginnt, wenn Person 2 bei Person 1 eincheckt. Die oder der Spielende 4 läuft im hinteren Teil des Feldes zwei Cuts um die dort abgelegten Hütchen, während die oder Spielende 3 diagonal auf die Seitenlinie zu läuft, um dort einen Pass in den Lauf von der oder dem Spielenden 1 zu erhalten. Dort muss Person 3 den Wurf fangen und die Scheibe direkt nach dem Fangen die Seitenlinie geradeaus zu Person 4 herunterspielen, wo diese sie fangen muss. Auch bei dieser Übung ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler alle Positionen der Übung durchlaufen (Werfende Pos. 1 werden Markende Pos. 2, Markende Pos. 2 werden Überlaufende Pos. 3, Überlaufende Pos. 3 werden Endzonenspielende Pos. 4. und Endzonenspielende Pos. 4 werden wieder Werfende Pos. 1).

Elemente, die abgeprüft werden: Werfen, Fangen, Laufen, Marken

Bewertungskriterien:

Spieler 1: Ausfallschritt, Körpertäuschung, Wurf in den Lauf, Griffwechsel

Spieler 2: Marking, Fairness, kein Körperkontakt

Spieler 3: Adäquates Fangen, Griffwechsel, Werfen

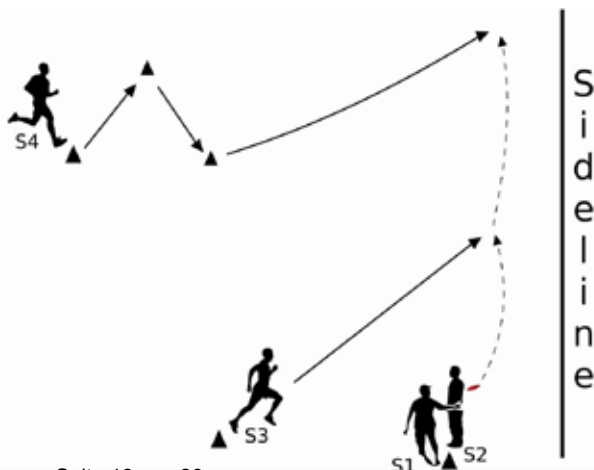
Spieler 4: Cuts, Timing, Fangen

Anmerkungen: Eignet sich als Prüfungsaufgabe für 9.-12. Klasse

Die oder der Markende antizipiert die Wurfversuche der oder des Werfenden und macht es schwierig in diese Richtung zu werfen und berührt keinesfalls seine Gegenspielenden.

Die oder der Werfende setzt einen Standfuß (vgl. Sternschritt beim Basketball), täuscht Würfe an und wechselt von Vorhand- auf Rückhandgriff so, dass sie oder er die oder den Markenden verladen kann, und der Wurf hat eine stabile Flugbahn und die Kurve zeigt zur/zum Fangenden hin.

Die beiden Feldspielenden müssen ihre Laufwege koordinieren. Wenn die oder der Überlaufende startet, muss auch die oder der Cuttende loslaufen, damit die oder der Überlaufende nach dem Fangen direkt weiter werfen kann.



Informationsquellen/Literatur

Literatur

Michael Baccarini, Tiina Booth: Essential Ultimate, Teaching, Coaching, Playing, 2008 Human Kinetics, für Europa: Leeds, UK, E-Mail: hk@hkeurope.com

James Parinella, ERic Zaslow: Ultimate, Techniques & Tactics, 2004 Human Kinetics, für Europa: Leeds, UK, E-Mail: hk@hkeurope.com

Internetseiten

Zehn Gründe für Ultimate in der Schule,
www.frisbeesportverband.de/images/dfv/dfv_juniorensport/downloads/Zehn_Gruende_Schule.pdf, zuletzt besucht 9.9.2016

Jens Gerhards, Einführung von Ultimate Frisbee,
Skript zur Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer, www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2014/09/Einf%C3%BChrung-von-Ultimate-Frisbee.pdf, zuletzt besucht 9.9.2016

Andreas Glindemann, Ultimate Frisbee im Schulsport und im Sportunterricht,
Word-Dokument downloadbar auf der Seite www.frisbeesportverband.de/index.php/ausbildung/literatur/, zuletzt besucht 9.9.2016

ebd. sind auch weitere interessante Arbeiten zu Ultimate Frisbee im Sportunterricht zu finden

12 Lektionen zu Ultimate Frisbee,
mit interaktiven Materialien, bei der Universität Basel, abrufbar unter <http://www.gymfacts.ch/>,
zuletzt besucht 9.9.2016



“Unsere Welt ist eine Scheibe”



...den Frisbeesport in Deutschland verbreiten und das praktizierte Fairplay gemäß dem “Spirit of the Game” fördern!

www.frisbeesportverband.de

Glossar

up	signalisiert Mitspielenden, die Scheibe wurde abgeworfen
stalling	Beginn des Anzählens (10 Sekunden) durch die oder den Markenden
foul	ein Körperkontakt wird angezeigt, das Spiel stoppt (dürfen nur Angreifende rufen)
freeze	das Spiel stoppt und alle Spieler bleiben sofort stehen
travel	die oder der Werfende „wandert“ mit der Scheibe – Schrittfehler
strip	die Scheibe wurde dem Werfer aus der Hand geschlagen
pick	Sperren, unerlaubtes Wegabschneiden oder Blockieren
distance	die oder der Markende steht zu nah an der oder dem Werfenden - Mindestabstand: ein Scheibendurchmesser
check	Nach einer Spielunterbrechung wird das Spiel fortgesetzt, die oder der Markende sagt dazu „3 – 2 – 1 – Disc In“ und tippt auf die Scheibe
play on	Anwendung Vorteilsregel und Auflösen „freeze“ (dürfen nur Verteidigende rufen)
poach	Verteidigende stehen im Raum, dadurch werden andere Mitspielende frei
setup	Aufstellung der Angreifenden zu Beginn eines Punktes oder nach einem Time-out
stack	Grundaufstellung der Angreifenden als „vertical stack“ oder „horizontal stack“
turnover	Scheibenbesitz und Angriffsrecht wechseln zum anderen Team
sideline / trap	Deckungsart zur Seitenlinie hin
f.m./ force middle	Deckungsart zur Feldmitte hin
force left/force right	Deckungsart, die gezielt eine Seite offen lässt
zone	Raumdeckung

Beginn eines Punktes: Beide Mannschaften stellen sich auf den Grundlinien ihrer Endzonen auf, sobald aus dem angreifenden Team eine Hand gehoben wurde, wirft die verteidigende Mannschaft an: Bis zum Anwurf müssen alle Verteidigenden mit beiden Füßen in ihrer Endzone und alle Angreifenden mit einem Fuß auf der Grundlinie ihrer Endzone bleiben.

Nach einem Punkt: Die Mannschaft, die gepunktet hat, behält die Scheibe und wartet, bis die andere Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite des Feldes sich aufgestellt hat, dabei sind beliebig viele Spielendenwechsel möglich.