



Durchführungsanleitung Kompakt-Overall

Autor: Jan Müller

Vorbemerkung

Der Begriff **Kompakt-Overall** beschreibt ein Frisbeesportturnier, bei dem alle 7 dem Overall zugehörigen Disziplinen an einem Wochenende durchgeführt werden. Dieses Dokument soll dabei helfen, ein solches Event möglichst einfach planen und durchführen zu können.

Rahmenbedingungen

Aus den bisherigen Erfahrungen müssen gewisse Rahmenbedingungen erfüllt sein, damit das Event reibungslos klappt:

- **Begrenzte Teilnehmer*innen-Zahl**

Da in den meisten der 7 Disziplinen eine Zeitvorgabe pro Teilnehmer*in besteht (z.B. 7 Minuten beim Accuracy pro Person oder auch der Zeitrahmen eines Flights beim Discgolf), muss die TN-Zahl begrenzt sein. Mit 18 bis 24 Personen kann man das Event problemlos laufen lassen.

- **Vorhandener Discgolf-Parcours**

Einen Kurs mit mobilen Körben zu stellen ist möglich, bedeutet aber ungefähr einen halben Tag Mehrarbeit für 2-3 Personen, die den Kurs vorbereiten. Aus diesem Grund empfiehlt sich das Kompakt-Overall dort anzubieten, wo ein Discgolf-Parcours vorhanden ist.

- **Vorhandener ebener Untergrund (Sportplatz)**

Vor allem die Disziplinen Self Caught Flight und Double Disc Court benötigen einen ebenen Untergrund.

- **Vorhandene natürliche Hindernisse (Parkanlage)**

Die Disziplin Discathon erfordert die Planung eines Hindernislaufs von ca. 1km, bei dem die Scheibe alle Hindernisse korrekt umlaufen muss. Hier ist eine Parkanlage mit Baumbestand optimal.

- **Mindestens 4 Verantwortliche, besser 8**

Pro Tag sollte eine Person nur für eine Disziplin verantwortlich sein. Im optimalen Fall ist man insgesamt nur für eine Disziplin verantwortlich, und eine Person übernimmt die Gesamtkoordination.

Eine Disziplin zu verantworten bedeutet sie den Teilnehmenden zu erläutern und die Ergebnisse zu protokollieren.

Die Gesamtkoordination achtet auf den Zeitplan und führt die Ergebnisse zusammen, um die Platzierung aller Teilnehmenden zu ermitteln.

Durch diese Anforderungen an die Rahmenbedingungen kann sich ergeben, dass an zwei verschiedenen Orten gespielt wird:

- Rund um den Discgolf-Parcours:
Discgolf, Distance
- Auf einem Sportplatz:
Double Disc Court, Self Caught Flight
- Frei zuzuordnen sind je nach Umgebung: Accuracy, Freestyle, Discathon

Die „kleinen“ Events, also Accuracy, Distance, Self Caught Flight und Discathon, lassen sich teilweise parallel in 2 Gruppen durchführen, wenn man Zeit sparen will. So ergeben sich bei der Planung oft eindeutige Zuordnungen der möglichen Tage, zum Beispiel:

Tag 1 (Discgolf-Parcours):
Discgolf, Distance, Accuracy

Tag 2 (Sportplatz mit Park in der Nähe):
Self Caught Flight + Discathon parallel, Freestyle, DDC

Anderes Beispiel:

Tag 1 (Discgolf-Parcours mit Baumbestand)
Discgolf, Distance, Discathon + Accuracy parallel

Tag 2 (Sportplatz):
Self Caught Flight, Freestyle, DDC

Die Disziplinen

An dieser Stelle konzentriere ich mich auf Hinweise zur Durchführung. Die genauen Regeln der Disziplinen finden sich auf den Seiten der WFDF.

Accuracy » Dauer: 2h

Von 7 verschiedenen Positionen werden je 4 Scheiben auf ein Ziel geworfen – jeder Treffer bringt einen Punkt. Das Ziel ist ein Quadrat mit 1,5m Seitenlänge, dessen Unterseite 1m über dem Boden beginnt.

→ 2 Ziele werden benötigt, sowie 1 Stoppuhr an jedem Ziel (da man für einen Durchgang 7 Minuten Zeit hat).

Discathon » Dauer: 2h

Bei diesem **1km-Lauf** muss die Scheibe alle Hindernisse korrekt umgehen, als Spieler*in darf man aber abkürzen! Präzise Würfe und schneller Lauf sind gefragt.

Während des Discathons gibt es 3 bis 4 „Tests“, also bestimmte Positionen, von denen aus man einen Wurf erfolgreich schaffen muss. Relevant dabei sind die Ebenen, also zB eine (aufrechte) Ebene zwischen zwei Bäumen, die die Scheibe durchqueren muss (egal ob fliegend oder rollend).



→ Erfordert gute Planung und ausreichende Beschilderung, wie die Hindernisse umspielt werden sollen. Eine Begehung vorher ist zwingend notwendig und muss in den Zeitplan eingebaut werden.

Benötigt werden hier mehrere Helfer, die auf korrektes Umspielen der Hindernisse achten sowie 2 weitere Helfen mit 2 Stoppuhren. Die Helfer können aus den Spieler*innen gestellt werden.

→ Sehr empfehlenswert ist die Nutzung von Kreidespray! Innerhalb von 30 Minuten kann man damit den geplanten Kurs markieren!

Discgolf » Dauer: 2-3h

Mit unterschiedlichen Scheiben wird auf Zielkörbe gespielt. Analog zum Ballgolf geht es darum, möglichst wenig Versuche in Anspruch zu nehmen, während man Distanz überbrückt und Hindernisse mit den richtigen Würfeln umspielt.

→ 9 bis 12 Körbe führen zu einem ähnlichen Zeitrahmen wie die anderen Disziplinen.

Distance » Dauer: 1h

Ein sehr klassischer Wettbewerb: wer wirft am weitesten? Dabei werfen 4-5 Personen in einer Gruppe. Man hat 2,5 Minuten Zeit für seine Würfe, wenn die Werfer*innen allein werfen, bzw. 4 Minuten, wenn die Gruppen jeweils gleichzeitig werfen. Jede*r Werfer*in hat eine Person im Feld, die zu dem Ort läuft, wo die Scheibe aufkommt und diesen Ort markiert. Im Rahmen der 5 Scheiben, die man werfen darf, läuft die Person dann zu der nächsten geworfenen Scheiben und markiert sie (sofern sie weiter sein könnte; schlechtere Versuche werden nicht markiert). Am Ende wird mithilfe eines Laser-Messgeräts der beste Wurf jeder Person ermittelt.

→ *Hier ist der Platz die größte Herausforderung. Meist bietet sich eine lange Discgolf-Bahn an. Benötigt werden 1 Laser-Entfernungsmesser sowie 1 Stoppuhr.*

Double Disc Court » Dauer: 2-3h

Zwei Teams á zwei Personen spielen auf Feldern gegeneinander – mit zwei Scheiben gleichzeitig, die niemals von einem Team zugleich berührt werden dürfen.

Da Overall an sich ein Event mit Einzelwertung ist, bietet sich an, ein Schweizer Systemspiel zu spielen, bei dem nach jedem Spiel mittels einer Sieg-Bilanz die nächste Paarung ermittelt wird.

→ *Pro Spielfeld können 4 Leute spielen, man benötigt also je nach TN-Zahl viel Platz! Wenn der Platz irgendwann knapp wird, kann man auf das Feld in 2 Pools antreten lassen. Während ein Pool die 4 Besten ermittelt, spielt die andere Hälfte eine andere Disziplin. Wenn später 2x 4 Beste feststehen, werden Halbfinale gespielt. Eine Spielplanungshilfe liegt online vor¹.*

Freestyle » Dauer: 1,5h (Speedflow) bis 2,5h (Klassisch)

Freestyle ist eine herausfordernde Disziplin beim Overall, weil man sowohl Freestyler wie Frischlinge glücklich machen will. Die Variante, die sich dafür sehr deutlich bewährt hat, ist ein **Einzelevent**, bei der jede*r eine begrenzte Anzahl an Versuchen hat, mit einer Scheibe die beste Kombo zu zeigen. Dabei sind reguläre Freestyle Discs und Discs mit Delay-Support (wie z.B. die Xdiscs) zulässig, wodurch auch Anfänger Tricks zeigen können! Dies lässt sich gut in einem Double-K.O.-Turnier spielen, bei dem man mindestens 2x dran ist (aber wenn man 2x verliert eben auch fertig ist mit dem Event, was für manche auch entlastend ist).

¹ <http://www.doublediscourt.de/spielplaene/> » Systemspiel-Automation

Self Caught Flight » Dauer: 1,5h

Eine selbst geworfene Scheibe wieder einhändig zu fangen ist die Aufgabe beim SCF. Bewertet wird entweder die Zeit zwischen Wurf und Fang (MTA; maximum time aloft) oder die dazwischen zurückgelegte Strecke (TRC; throw, run, catch). Beim vollen Overall werden beide Varianten gespielt und gemeinsam gewertet, beim Kompakt-Overall eher nur eine (bislang war das immer MTA). Man hat 5 Versuche. Bei jedem Versuch gibt die Eventleitung ein Signal, danach muss innerhalb von 15 Sekunden geworfen werden. Gespielt wird in Gruppen von 4-5 Personen, die sich mit ihren Versuchen abwechseln.

→ *Es werden 3 Stoppuhren benötigt, die gleichzeitig von 3 Helfern benutzt werden, um die Zeit zwischen Wurf und Fang zu stoppen. Zeigen 2 Uhren die gleiche Zeit, wird diese für den Wurf eingetragen. Zeigen alle 3 Uhren verschiedene Zeiten, wird die Uhr mit der Zeit in der Mitte eingetragen. Fällt eine Uhr aus (z.B. durch Bedienfehler) wird der Mittelwert der verbleibenden Uhren eingetragen.*

Material

In den meisten Fällen sind manche Materialien schon vorhanden oder können ausgeliehen werden. Falls man bei Null anfängt

- 1 Laser-Entfernungsmesser 90€
- 2 Accuracy-Ziele 60€
- 4-6 DDC-Felder (Heringe + Flutterband) 60-100€
- 3-5 Stoppuhren 30-50€
- 1 Xdisc 15€

DDC-Felder

Die einfachste Variante für die einmalige Durchführung ist die Markierung mit Flutterband. Hierzu markiert man die 13x13 Meter Courts mit 4 Heringen und Flutterband, die 17 Meter Abstand misst man durch Abschreiten.

Etwas professioneller und nachhaltiger ist Weidezaunband oder Markierband auf einer Trommel mit Gleitgriffschale, dann kann das Feld auch im nächsten Jahr noch genutzt werden.

→ *Eine Bauanleitung findet sich unter www.doubledisccourt.de/ddc-feld-selber-bauen/*

Accuracy-Ziel

Ein Accuracy-Ziel lässt sich sehr einfach aus Rohren herstellen, die man im Baumarkt bekommt. Ich empfehle einen Durchmesser von 50mm.

- ✓ 6x 1m-Rohre à 0,75€ (4,50€)
- ✓ 4x 0,5m Rohre à 0,50€ (2,20€)
- ✓ 2x 2m-Rohre à 1,55€ (3,10€)
(die werden abgesägt, sodass man je ein 1,5m und 0,5m-Teil hat)
- ✓ 2x 90°-Bogen à 0,55€ (1,10€)
- ✓ 4x T-Stücke à 1,15€ (4,60€)

→ Eine Bauanleitung findet sich unter www.youtube.com/watch?v=c5Jd-7_-m9k.

Wertung

Die Wertung des Overall Turniers geschieht durch Punktevergabe in den einzelnen Disziplinen.

Jede einzelne Disziplin ermittelt eine Rangliste aller Teilnehmenden. Der erste Platz gibt 25 Punkte, der zweite 24 und so weiter. Wenn zwei Personen auf dem gleichen Platz sind, teilen sie sich die Punkte entsprechend auf (zwei 1. Plätze: $(25+24)/2 = 24,5$).

Ein Onlinedokument zum Scoring liegt vor².

Die einzelnen Disziplinen

Im **Discathon** entscheidet die benötigte Zeit über die Rangliste. Diese wird am Ziel gestoppt. Fehler können zu Zeitstrafen führen.

Im **Distance** ergibt sich die Rangliste aus dem weitesten Wurf von 5 Versuchen.

Im **Accuracy** entscheidet die Zahl der erfolgreichen Treffer (0 bis 28).

Im **Self Caught Flight** (MTA) entscheidet die beste Flugzeit aus den 5 Versuchen.

Beim **Discgolf** wird die Rangliste aus den insgesamt benötigten Würfeln für alle 9 Körbe ermittelt: wenige sind besser.

² <http://www.overallfrisbee.de/selber-machen>

Freestyle und Double Disc Court fallen aus den übrigen Disziplinen raus, weil sie nicht immer einzeln gespielt werden:

Im **Double Disc Court** wird in wechselnden Teams gespielt. Jede Person sammelt Punkte durch Siege bzw. den Punkteunterschied im Match und so ergibt sich nach mehreren Runden eine Rangliste.

Beim **Freestyle** im K.O.-Turnier entscheiden die anderen Teilnehmenden sowie das Publikum durch Applaus, wer weiter kommt – daraus ergibt sich eine Rangliste.

→ *Die genaue Ausgestaltung der einzelnen Disziplinen obliegt den Verantwortlichen für die Disziplin. Es ist eine gute Idee, hier Spielende auszuwählen, die die Disziplin gut kennen oder zumindest schon Erfahrung bei einem Overall gesammelt haben.*

Online-Hilfen

Für die Planung liegt unter www.overallfrisbee.de/planer ein Tool vor, das Zeitpläne und Wertungsbögen generiert.

Außerdem findet sich unter www.overallfrisbee.de/selber-machen der Link zu einem Onlinedokument, das die Punktevergabe vereinfacht. Nach Eingabe der Leistung in einer Disziplin werden automatisch die Punkte verteilt.

Schlussbemerkung

Gerne helfe ich bei den Überlegungen im Vorfeld! Am besten erreicht man mich per E-Mail an info@overallfrisbee.de.

Informationen zu den schon durchgeführten Turnieren sowie auch Infos zu den zugelassenen Scheiben finden sich auf der Seite overallfrisbee.de.