

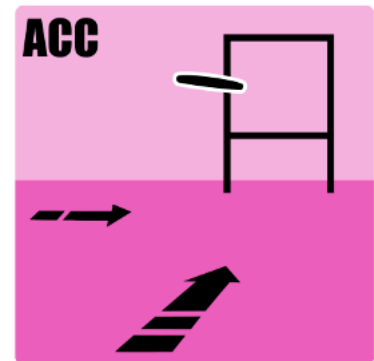
Accuracy

Infos zum Spielen

Du wirst von 7 Stationen jeweils 4 Scheiben auf ein Ziel werfen. Nach jeder Station holst du dir die Scheiben am Ziel wieder ab. Für alle 28 Würfe hast du 7 Minuten Zeit - das ist absolut ausreichend und soll vor allem **sicherstellen**, dass niemand ewig wartet bis der Wind günstig steht.

Die Reihenfolge der Stationen ist frei wählbar. Du musst nicht 4 gleiche Scheiben benutzen, es ist aber empfehlenswert.

Accuracy und Discathon haben in den Regeln strengere Einschränkungen, was die Scheiben angeht. Freestyle-Scheiben sind weich genug, um zulässig zu sein, die meisten Ultimate-Scheiben nicht.



Infos zum Helfen

Bei jedem Ziel braucht es 2 Personen zum Helfen:

- eine Person achtet darauf, ob geworfene Scheiben erfolgreich das Ziel passieren. Passiert das, hebt sie einen Arm hoch und ruft "Hit!" oder "Ja!".
- eine andere Person notiert die Ergebnisse für alle 28 Würfe von den 7 Stationen. Am einfachsten markiert man Treffer mit einem X, Fehlwürfe mit einem 0 und trennt jede Station optisch:

X00X | XXX0 | 00XX | X00X | 000X | 0000 | 0X00 11 Treffer

Außerdem muss auf die Zeit geachtet werden. Die 7 Minuten, die man hat, sind zwar üppig bemessen, aber es sollte jemand im Blick behalten. Entweder ist dies eine weitere Person oder die schreibende Person macht das mit.

Während des Events muss die Person, die wirft, ihre Scheiben selbst wieder vom Ziel abholen. Meist hilft mindestens die Person, die "Hit!" ruft, sammelt die Scheiben ein und übergibt sie am Ziel.

Discathon

Infos zum Spielen

Man hat beim Discathon immer zwei Scheiben im Spiel (eine dritte kann man als Ersatz dabei haben, falls man eine Scheibe verliert, was aber in den meisten Kursen relativ unwahrscheinlich ist). Man wirft eine Scheibe, läuft dann los zu dem Ort, wo sie liegegeblieben ist. In einem Umkreis von 1,50m (auch vor der Scheibe darf man!) wirft man dann die andere Scheibe. Danach hebt man die erste auf und läuft wieder los.



Alle Hindernisse müssen korrekt umspielt werden, auch in der richtigen Richtung. Dabei muss auch darauf geachtet werden, dass man den Weg der Scheibe nicht verheddert - ein gedachter Faden hinter der Scheibe muss korrekt den Parcours durchziehen.

Discathon ist anspruchsvoll, weil sowohl die Orientierung im Kurs in der Eile manchmal schwierig wird, und zudem der Wechsel von Laufen und Werfen beides sehr stark beeinträchtigen kann!

Infos zum Helfen

Am Ziel braucht es zwei Personen mit Stoppuhren, die die Zeit nehmen, wenn eine Scheibe die Ziellinie überquert.. Man braucht zwei Personen, da immer 4 Leute gleichzeitig laufen und es möglich ist, dass 2 Scheiben am Ziel sehr dicht beieinander sind.

Eine dritte Person notiert die Zeiten, die ihr zugerufen werden.

Im Parcours selbst braucht es ebenfalls Helfer:

- An allen Tests muss jemand darauf achten, dass der Test erfolgreich absolviert wurde und andernfalls die Person um das Strafhindernis schicken.
- An kniffligen Stellen kann es hilfreich sein, wenn jemand auf die korrekte Umspielung achtet

Oft ist es möglich, dass die Helfer mit den 4 Laufenden mitgehen, und erst den ersten Test überwachen und dann nochmal ein späteres Hindernis. Am besten helfen einfach immer die 4 Leute, die erst in 3 Runden dran sind.

Discgolf

Infos zum Spielen

Beim Kompakt-Overall werden üblicherweise keine vollen 18 Körbe gespielt, sondern eher 9 bis 12. Ziel ist es, diese Körbe von den gekennzeichneten Abwürfen („Tees“) mit möglichst wenig Würfen zu erreichen.

Im Verlauf einer Bahn wird eine liegende Scheibe mit einem Marker in Korbrichtung gekennzeichnet. Der Fuß muss beim nächsten Wurf knapp hinter diesem Marker bleiben (ca. eine DIN A4-Seite).



Gespielt wird in Gruppen („Flights“), die gemeinsam durch den Parcours ziehen.

Infos zum Helfen

In jedem Flight notiert eine Person die Ergebnisse für den gesamten Flight. Darüber hinaus sind keine Helfer notwendig.



Distance

Infos zum Spielen

4-5 Personen werfen gleichzeitig von einer Abwurflinie. Jede Person sollte 2-3 Meter Platz an dieser Linie haben und benötigt 5 Scheiben. Die Scheiben müssen nicht identisch sein.

Nach dem Kommando zum Loswerfen hat jede Person 2,5 Minuten Zeit, ihre 5 Scheiben loszuwerfen. Entscheidend ist der Release der Scheibe, nicht, wann sie aufkommt.

Beim Distance wird immer in Windrichtung geworfen.



Infos zum Helfen

Jede werfende Person benötigt einen Helfer im Feld. Die Aufgabe dieser Person ist es, den Ort zu markieren, wo die Scheibe landet, damit am Ende die Distanz gemessen werden kann. Bei der ersten Scheibe passiert das auf jeden Fall, danach kann man es sich sparen, wenn der Wurf offensichtlich schlechter war.

Nach allen 5 Versuchen stellen die Helfer sich an den Markierungen auf (falls es eindeutig ist nur am der weitesten), sodass der Entfernungsmesser auf sie gerichtet werden kann. Danach sammeln sie die 5 Scheiben der Person wieder ein, der sie geholfen haben.

Der/ die Offizielle hat die Zeit im Blick, gibt das Startkommando und warnt bei 30 Sekunden sowie 10 Sekunden Restzeit.

Double Disc Court

Infos zum Spielen

Vor dem Match wird ein Discflip ausgeführt, das heißt, beide Scheiben werden wie Münzen hochgeflippert und jemand sagt „Gleich“ oder „Ungleich“ an. Der Gewinner des Discflips wählt entweder auf welchem Court sein Team spielt oder wer mit wem anwirft. Der Verlierer wählt bei der anderen Option und hat als erstes die Initiative – das Team mit Initiative sagt zu Beginn eines Wechsels den Punktestand an und muss im Spielverlauf auflösen, wenn beide Scheiben gehalten werden.



Auf den zwei gegenüberliegenden Courts stehen sich Zweierteams gegenüber. Jedes Team hat eine Scheibe. Beim Beginn eines Wechsels werden beide Scheiben gleichzeitig losgeworfen auf das Kommando „Ready – 2 – 1 – Wurf!“. Dann gehen die Scheiben hin und her. Gepunktet wird bei **Treffern im Feld** und **Würfen ins Aus** (wenn die Scheibe irgendwann das Aus berührt, ist sie Aus, auch wenn sie im Feld aufgekommen war). Außerdem gibt es zwei Punkte, wenn das gegnerische Team **beide Frisbees gleichzeitig** berührt. Dies zu erreichen ist das Ziel des Spiels, sodass es darum geht, eine Scheibe im weiten Bogen zu werfen und die andere so zu timen, dass sie gleichzeitig ankommt.

Einen solchen Angriff erfolgreich abzuwehren (indem man eine Scheibe möglichst früh, die andere möglichst spät verarbeitet, oder indem man eine Scheibe in die Luft „tippt“, um dann schnell die andere zu verarbeiten) nennt man einen Escape.

Gespielt wird üblicherweise bis 15 Punkte.

Infos zum Helfen

Hilfe ist nur nötig beim Auf- und Abbauen der Felder.



Freestyle

Infos zum Spielen

Gespielt wird ein Super Pro Event: Man hat 3 Versuche, um mit einer zugeworfenen Scheibe das beste anzustellen, was man draufhat.

Wir spielen dabei in mehreren Kopf-an-Kopf-Runden (Double Elimination/ Double-K.O.), sodass man auch mit eher knapp bemessenen Freestyle-Skills eine Chance hat, gut mitzumachen! Wenn du und deine Gegnerin einen simplen Catch versuchst, aber eine von euch die Scheibe fallenlässt, gewinnt die andere mit genau diesem simplen Catch.



In der Jury sitzen in unserem Fall Laien, die sich vielleicht durch anderes beeindrucken lassen als Profis. :)

Infos zum Helfen

Helfer sind nicht notwendig abgesehen von einer Person, die die Scheibe anwirft.

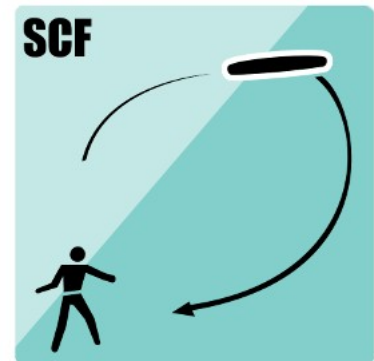


Self Caught Flight (MTA)

Infos zum Spielen

Du willst eine Scheibe so werfen, dass sie möglichst lang in der Luft ist (MTA = maximum time aloft). Am Ende musst du sie mit einer Hand wieder fangen. Dabei wird natürlich gegen den Wind geworfen, sodass die Scheibe wieder zu dir zurückgleitet.

Man hat dafür 5 Versuche. 4 Personen treten in Gruppen an, wobei jede Person einen Versuch macht, dann ist die nächste Person dran. Bei jedem Versuch wird von der Eventleitung ein Hinweis gegeben, dass es losgeht, danach hat man 15 Sekunden Zeit, um zu werfen.



Infos zum Helfen

Eine Person ist dafür da, die Zeit pro Versuch zu verwalten (nach der Ansage, dass es losgeht, hat man 15 Sekunden um zu werfen). Diese Person trägt auch die Ergebnisse ein, die sie von den 3 anderen Helfern bekommt.

Diese anderen Helfer sind 3 Leute mit Stoppuhren, die die Zeit zwischen Release und Catch stoppen. Wenn dabei zwei Uhren die gleiche Zeit zeigen, wird diese Zeit eingetragen. Sind alle Zeiten unterschiedlich, wird die mittlere angezeigte Zeit übernommen. Fällt eine Uhr aus (weil das Drücken nicht geklappt hat oder dergleichen) muss der Mittelwert der beiden verbleibenden Uhren gebildet werden (am besten beide aufschreiben und nachher rechnen).