

# **Frisbee – Freestyle - Wertungssystem – Deutschland – 2005**

auf der Basis des FPA – Competition Manuals – angepasst durch Hartmut Wahrmann & Markus Götz

Für die Bewertung der Routine eines Teams (festgelegte Dauer für die DM 05 = 4 min.) werden je Kategorie mindestens 2 Juroren eingesetzt werden. Bewertet wird nach den Kategorien:

## ***Durchführung, Präsentation & Schwierigkeit***

In jeder dieser drei Kategorien kann ein Team maximal 10 Punkte erreichen. Somit ist eine Höchstpunktzahl von 30 Punkten je Team möglich.

### **1. Kategorie: „Durchführung“**

#### ***Allgemeine Beschreibung***

Beurteilt wird hier, wie fehlerlos und wie beständig die Routine eines Teams ist. Ausgehend von der Höchstnote 10 werden je nach Schweregrad der Fehler und Unsicherheiten entsprechende Abzüge vorgenommen.

Am Ende einer Routine werden alle Fehlerwertungen zusammengezählt und von der Höchstnote 10 in dieser Kategorie abgezogen.

Je Jurymitglied ergibt sich dadurch eine Endnote je Team. Die Endnoten der einzelnen Jurymitglieder werden dann gemittelt, um für jedes Team eine einzige Note in der Kategorie Durchführung in das Wertungsblatt einzutragen. Die Differenz zwischen den Noten der Jurymitglieder für ein zu bewertendes Team darf nicht mehr als 1,5 Pkt. betragen! (falls doch, muss eine Annäherung gefunden werden, notfalls mit Hilfe der Juryleitung)

**Beispiel: Juror 1 = 8,5 / Juror 2 = 8,2 d.h. Endwertung = 8,35**

#### ***Grober Fehler (Abzug = 0,3 Pkt.)***

Jedes unbeabsichtigte Herunterfallen der Scheibe zählt als grober Fehler. Ein grober Fehler ist auch eine massive Störung im Spielfluss bzw. Ablauf einer Routine.

#### ***Kleiner Fehler (Abzug = 0,2 Pkt.)***

Zu dieser Kategorie zählen z.B. unvollständige Fangversuche, also solche, die wieder aus der Hand fallen bzw. die die Hand bereits berührt hatten oder unnatürliche bzw. komische und unkoordinierte Körperbewegungen sowie „Rettungsversuche“, um die Scheibe wieder unter Kontrolle zu bekommen.

#### ***Unsicherheit (Abzug = 0,1 Pkt.)***

Leichtere Unsicherheiten wie z.B. Wackeln der Scheibe, Korrekturen der Scheiben-Annahme bzw. Positionskorrekturen des Körpers, also alles, was die perfekte Scheibenkontrolle nur leicht beeinflusst.

## 2. Kategorie: „Präsentation“

### **Allgemeine Beschreibung**

Die Kategorie Präsentation setzt sich aus insgesamt 3 Komponenten zusammen:

#### **Vielfalt, Teamwork & Flow**

Jede Komponente wird mit einer Note zwischen 1 – 10 bewertet. Die Summe aus allen Komponenten wird durch 3 geteilt und ergibt so eine Durchschnittsnote je Jurymitglied in dieser Kategorie.

Die Noten der einzelnen Jurymitglieder werden sodann gemittelt, um für jedes Team eine Endnote in der Kategorie „Präsentation“ in das Wertungsblatt einzutragen.

**Beispiel: Juror 1 (7,5/5,5/3,5) = 16,5:3 = 5,5 // Juror 2 (6,5/5/4,5) = 16:3 = 5,3 d.h. Endwertung = 5,4**

#### **Vielfalt (permanente Bewertung & eine abschließende Note)**

Die Vielfalt ist die wohl wichtigste Komponente der Präsentation und drückt aus, wie gut ein Team die unterschiedlichen Formen des Freestyle-Spiels miteinander vereint. Hier wird darauf geachtet, dass sich ein Team nicht ständig wiederholt, sondern abwechslungsreich spielt und unterschiedliche Ideen, Kombinationen und Wurfvarianten zeigt.

Die Bewertung ist umso höher, je mehr ...

- verschiedene **Wurftechniken** und Griffhaltungen (Vorhand, Rückhand, Überhand)
- verschiedene **Fangtechniken** sowie deren Variationen
- **Spin-Arten** (Clock, Counter)
- **Disc-Positionen** (normal, Upside-Down, senkrecht)
- verschiedene **Disc-Techniken** wie Controls, Winkelstellungen, Turnovers, Speed-Flow Einlagen, Anschlagen der Scheibe, Nutzen der linken **und** rechten Hand sowie die Kombination dazu passender Körperbewegungen oder spektakulärer Bewegungsabläufe mit der Scheibe sowie
- Ausgeglichenheit von Arm- und Beineinsatz... ein Team beherrscht!

Ein Team kann in dieser Kategorie aber auch hoch punkten, wenn es z.B. eine Spinrichtung, Technik oder einen Bewegungsablauf so gut beherrscht, dass es hiervon viele verschiedene Varianten zeigt! (z.B. 5 versch. Arten eines Turnovers/ 4 versch. Arten eines Double-Underlegs/ 4 Varianten einer Fangtechnik)

#### **Teamwork (permanente Bewertung & eine abschließende Note)**

Hier wird beurteilt wie das Team miteinander harmoniert, wie sich die Qualität der Co-ops u. Speed-Flow-Segmente\* gestaltet & wie viele Co-ops gespielt werden.

**Co-ops**, d.h. das wechselseitige Spiel mit dem(n) Partner(n), die Kreativität, die stete Abwechslung der Bewegungsabläufe sowie die Positionierung der Spieler untereinander, aber auch eine stete Kontrolle der Bewegungsabläufe während der einzelnen Co-ops

(z.B. ist es wirklich ein „Miteinander“ beider Spieler und nicht nur das Spiel zweier Einzel-Freestyler, ergänzen sie sich gegenseitig, achten die Spieler auf die Positionierung zueinander bzw. zum Publikum, hat ein Team die ganze Zeit die Kontrolle über den Ablauf ihrer Routine ?)

(\* Speedflow = die Abfolge schneller, flüssiger Wurf- & Catch-Sequenzen sowie schneller Positionswechsel der Spieler)

#### **Flow (permanente Bewertung & eine abschließende Note)**

Hier wird **einerseits** bewertet wie fließend die Bewegungsabläufe in einer Routine sind. Das „Ursprüngliche“, also der Flug der Scheibe soll ausreichend berücksichtigt werden. Die vorhandene Fläche sollte ausgenutzt werden. Es muss Bewegung im Ablauf einer Routine sein. Faktoren wie Körperbalance, flüssige Performance sowie die Aneinanderreihung der einzelnen Elemente ohne Zwischenpausen werden hier berücksichtigt.

Andererseits wird darauf geachtet, ob choreographische Elemente gezeigt werden. Hierzu zählt, ob die ausgewählte Musik und der Stil des Teams zusammenpassen, ob Tempo & Musik übereinstimmen, ob bestimmte Bewegungen, Co-ops, Einzelkombinationen oder Catches Akzente im Einklang mit der Musik setzen, ob es dem Team gelingt, körperliche „Präsens“ zu zeigen (= engagiertes Spiel im Gegensatz zu dem einfachen Runterspielen seiner Elemente)

### 3. Kategorie: „Schwierigkeit“

#### **Allgemeine Beschreibung**

In der Kategorie Schwierigkeit zählt sowohl das, was beendet wurde als auch das, was als Versuch nicht beendet wurde!

Die Risiken der Bewegungsabläufe werden hier in Betracht gezogen. Das Herunterfallen der Scheibe fällt hier kaum ins Gewicht. Ein stärkerer Abzug erfolgt nur, wenn es für die Vollendung eines Moves gar keine Chance gab! (z.B. 3-fache Drehung + die Scheibe ist 2m weit weg!)

Jedes Jurymitglied bewertet sowohl

- jede einzelne Kombination eines Spielers mit einer Note,
- jeden Co-op eines Teams mit einer Note sowie
- jede Speed-Flow-Sequenz als Ganzes (wie eine Kombination) mit einer Note.

Wertungen werden zwischen 1 – 10 vergeben. Die Noten werden anschließend zusammengezählt und durch die Anzahl der gespielten bzw. bewerteten Elemente dividiert. Daraus ergibt sich je Jurymitglied eine Bewertung in dieser Kategorie. Die Wertungen der Jurymitglieder werden addiert und durch die Anzahl der Juroren geteilt. Es ergibt sich eine Endwertung in der Kategorie Schwierigkeit.

Gibt es eine „Ausreißerwertung“, dass eine Wertung, die weiter als 1,5 Pkt. von der nächstgelegenen Wertung abweicht, diskutiert die Schwierigkeits-Jury die Situation und gleich die Wertungen entsprechend an. (siehe Beispiel 2)

**Beispiel 1 (ideal):** Juror 1 = 6,5 / Juror 2 = 7,5 / Juror 3 = 7 **d.h. Endwertung = 7**

**Beispiel 2 (abweichend):** Juror 1 = 6,5 / Juror 2 = 7,5 / Juror 3 = 4 (⇒ korrigiert auf 5) **d.h. Endwertung = 6,33**

#### **Kriterien für die Bewertung der Schwierigkeit**

- a) die **technischen Fertigkeiten der Spieler** sind der wohl wichtigste Maßstab für die Bewertung der Schwierigkeit. Gemeint ist damit präzises und gefühlvolles Spiel, hochentwickelte Bewegungsabläufe, spezielle Fertigkeiten  
(d.h. hier ist insbesondere auf die versch. Spinarten, Winkelstellungen der Scheibe, Position der Hand an der Scheibe z.B. Innenseite, Außenrand, Position der Scheibe selbst z.B. Normal, Upside Down, die stete Kontrolle über die Scheibe, Benutzung beider Hände, komplexe Bewegungsabläufe in Verbindung mit präzisiertem Spiel zu achten)
- b) die **Spielfolge**, also das direkte Nacheinander und die Verbindung zwischen den einzelnen Kombinationen bzw. Komponenten einer Routine innerhalb des Teams ist von der Schwierigkeit her höher anzusetzen als Einzelelemente ohne Verbindung  
(d.h. hier ist der Übergang von Kombination zu Kombination oder von Co-op zu Co-op beim **Team** entscheidend)
- c) die **Aneinanderreihung** der Bewegungsabläufe innerhalb einer gespielten Kombination eines Spielers, also die Verbindung der Einzel-Tricks ohne Pausen  
(d.h. hier ist der Übergang von Einzeltrick zu Einzeltrick bei **einem** Spieler entscheidend)
- d) die **physischen Fertigkeiten** spiegeln körperliche Kontrolle, Stärke und Fitness, Beweglichkeit, spezielle Körperpositionen sowie allg. Akrobatik wieder  
(d.h. gemeint sind hier präzise getimte Drehungen, Sprünge in Verbindung mit der Scheibe, Beherrschung der Körperbalance während der Moves)
- e) die zeitliche **Dauer der Schwierigkeiten** z.B. durch Tempowechsel, blind beherrschte Abläufe, Aufrechterhaltung eines hohen Niveaus etc.  
(d.h. mehrere schwere Tricks innerhalb einer Kombination werden höher bewertet als ein einziger schwerer Trick)
- f) die **Komplexität und das Timing**, besonders bei Co-ops, erfordern eine höhere Präzision und stellen somit eine höhere Schwierigkeit dar als die gleichen Elemente in Form von Einzelkombinationen der Spieler

# Frisbee – Freestyle - Wertungssystem – Deutschland – 2005 / Übersicht

Die Routine eines Teams (Dauer DM 05 = 4 min.) wird bewertet nach den Kategorien **Durchführung, Präsentation & Schwierigkeit**, wobei je Kategorie mindestens 2 Juroren eingesetzt werden.

## 1. Kategorie: „Durchführung“ (Höchstnote 10)

Ausgehend von der Höchstnote 10 werden je nach Schweregrad der Fehler und Unsicherheiten entsprechende Abzüge vorgenommen. Die Differenz zwischen den Noten der Jurymitglieder darf nicht mehr als 1,5 Pkt. betragen! **Beispiel: Juror 1 = 8,5 / Juror 2 = 7 d.h. Endwertung = 7,75**

**Grober Fehler (Abzug = 0,3 Pkt.)**  
**Kleiner Fehler (Abzug = 0,2 Pkt.)**  
**Unsicherheit (Abzug = 0,1 Pkt.)**

## 2. Kategorie: „Präsentation“ (Höchstnote 10)

Die Kategorie Präsentation setzt sich aus insgesamt 3 Komponenten zusammen:

### **Vielfalt, Teamwork & Flow**

Jede Komponente wird mit einer Note zwischen 1 – 10 bewertet. Die Summe aus allen Komponenten wird durch 3 geteilt und ergibt so eine Durchschnittsnote je Jurymitglied in dieser Kategorie.

**Beispiel: Jury 1 (7,5/5,5/3,5) = 16,5:3 = 5,5 // Jury 2 (6,5/5/4,5) = 16:3 = 5,3 d.h. Endwertung = 5,4**

#### **Vielfalt (max. Teilnote 10)**

Die unterschiedlichen Formen des Freestyle-Spiels. Abwechslung der Wurf- u. Fangtechniken, Spin-Arten (Clock, Counter), Disc-Positionen (normal, Upside-Down), Controlls, Turnovers, Winkelstellungen, Bewegungsabläufe

#### **Teamwork (max. Teilnote 10)**

Die Harmonie des Teams, die Qualität u. Anzahl der Co-ops u. Speed-Flow-Segmente

#### **Flow (max. Teilnote 10)**

Der Fluß der Bewegungsabläufe, die Nutzung der Fläche, die Körperbalance und die flüssige Aneinanderreihung der einzelnen Elemente ohne Zwischenpausen sowie die Choreographie und der Stil eines Teams

## 3. Kategorie: „Schwierigkeit“ (Höchstnote 10)

In der Kategorie Schwierigkeit zählt sowohl das, was beendet wurde als auch das, was als Versuch nicht beendet wurde! Folgende Elemente werden jeweils mit Einzelnoten beendet:

Bewertet wird jede Spielkombination, jeder Coop & jede Speedflow-Sequenz mit einer Note zwischen 1-10. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der bewerteten Elemente dividiert. Die Noten der Jury werden addiert und durch die Anzahl der Juroren geteilt. Es ergibt sich eine Endwertung. Die Wertungen sollen nicht mehr als 1,5 Pkt. auseinanderliegen.

**Beispiel 1 (ideal): Juror 1 = 6,5 / Juror 2 = 7,5 / Juror 3 = 7**

**d.h. Endwertung = 7**

**Beispiel 2 (abweichend): Juror 1 = 6,5 / Juror 2 = 7,5 / Juror 3 = 4 (⇒ korrigiert auf 5) d.h. Endwertung = 6,33**

### **Kriterien für die Bewertung der Schwierigkeit**

Wichtigster Maßstab sind die **technischen Fertigkeiten** (Spin, Winkel, Kontrolle, Präzision, Gefühl, Disc-Positionen, komplexe u. schwere Bewegungsabläufe), die **Spielfolge** (Verbindung ganzer Kombinationen), die **Aneinanderreihung** der Tricks innerhalb einer Kombination, die **physischen Fertigkeiten** (körperliche Kontrolle), die **Zeitdauer** der Schwierigkeiten (Tempowechsel, hohes Niveau, das **Risiko** der Bewegungsabläufe sowie die **Komplexität und das Timing** (Co-ops erfordern

eine höhere Präzision als Einzelkombinationen).