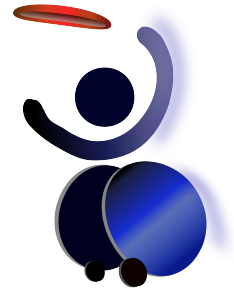


Entwicklungsprojekt „Wheelchair flying disc sport“



Projektziel

Entwicklung einer neuen Rollstuhl-Mannschaftssportart mit der fliegenden Scheibe (Frisbee).

Entwicklungsstrategie:

1. Präsentation (Tryouts, Vortrag) des Spieles mit basalen Regeln (Game templates) weltweit in Rehabilitationszentren, Kliniken, Behindertensportorganisationen, Messen (...).
2. Rekrutierung lokaler Trainer / Entwickler weltweit. Entwickler gründen experimentelle Teams.
3. Experimentelle Teams testen / variieren / erweitern Regelwerk des Spieles
4. Auf einer Onlineplattform (Forum, Wiki → ist im Bau) werden die Erfahrungswerte der Entwicklungsteams zusammengetragen und als aktuelles Regelwerk vorgehalten
5. Dieses Regelwerk bildet die Basis für erste kompetitive Spiele / Turniere

Zusammengefasst erfolgt die frühe Entwicklung multizentrisch, spielernah in einer *bottom-up* Strategie mit (möglichst) zentraler Anlaufstelle. Ist ein festes Regelwerk erstellt, bestehen noch weitere offene Punkte:

1. Spielerklassifikation. RBB-klassifikation kann vorübergehend genutzt werden.
2. Einbindung und Ausbildung von Schiedsrichtern
3. ...

Das Spiel / Vorstellung der Game Templates

Das Spiel wird auf einem Multisport-feld oder jedem großen, mit Sportstühlen berollbaren Untergrund in einer Halle oder auch im Freien, gespielt. Pro Team sind mindestens 4 aktive Spieler vorgesehen, wobei die Anzahl der Spieler bis auf Weiteres an die Feldgröße angepasst werden soll. Allgemein ist aufgrund der „Langstreckeneigenschaften“ der Scheibe ein geringerer Spieler/Fläche Wert anzustreben als im RBB. Stühle sollten RBB- oder Multisport Stühle sein. Gespielt wird auf Zeit, Das Team mit der höheren Punktzahl gewinnt.

Basale Regeln (Stand Präsentation Reatech 2014, Sao Paulo, Brasilien, 10.-13.4.2014)

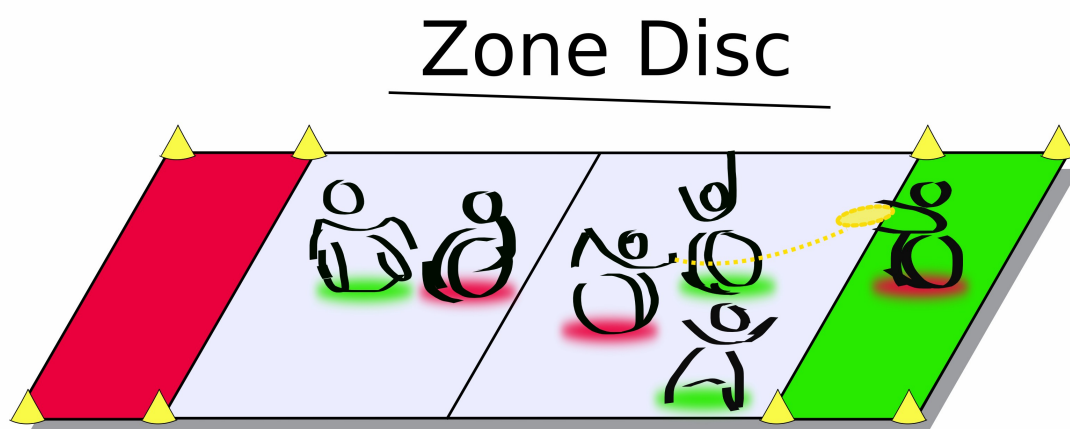
- Die Scheibe darf in jede Richtung geworfen / abgespielt werden
- Die Scheibe darf den Spieler nur auf dem Luftweg wechseln
- Die Scheibe darf nicht vom Werfer gefangen werden
- Fängt ein Spieler die Scheibe, darf er:
 - keines der beiden Räder antreiben / beschleunigen
 - ein- oder beidseitig bremsen
 - die Scheibe auf den Schoß legen
 - die Scheibe innerhalb einer 10 Sekundenfrist aus der Fahrt oder aus dem Stand heraus werfen
 - wahlweise im Stand ein Rad mit einer Hand an einer Stelle anfassen und vor/zurück drehen; die Scheibe befindet sich in der anderen Hand. Die Hand am Rad darf nicht umgreifen oder loslassen, solange der Spieler die Scheibe noch hat (ermöglicht ca. ¼ Drehung)
- Ein Turnover (Scheibenbesitz wechselt zur anderen Mannschaft) erfolgt immer dann, wenn ein Pass zum Mitspieler nicht ordnungsgemäß abgeschlossen wird. Das ist immer dann, wenn:
 - Der Gegner die Scheibe fängt
 - Der Gegner die Scheibe zu Boden schlägt (Interception; Abgrenzung zu misslungenem Fangversuch)
 - Die Scheibe den Boden berührt, bevor sie gefangen wird
 - Die Scheibe einen Gegenstand außerhalb des Feldes berührt oder mit dem Spieler ins Aus rollt (Wichtig: Durch die Eigenschaft, Kurven fliegen zu können, darf die Scheibe über die Feldbegrenzung fliegen und wieder zurückkommen)
 - Ein Spieler die Scheibe 10 Sekunden lang behält
 - Ein Foul stattfindet

- Bei einem Turnover wird an Ort und Stelle oder der nächstgelegenen Linie weitergespielt.
- Wegerecht und Blocken werden derzeit wie im RBB gehandhabt, wobei die Kontaktfreiheit des Sportes strenger gehandhabt werden sollte
- Die Scheibe darf aus der Luft, nicht aber aus der Hand des Gegners genommen werden. Körperlicher Kontakt mit dem Gegner ist ein Foul

Derzeit werden 2 Versionen des Spieles präsentiert, die sich in der Art Punkte zu erzielen unterscheiden.

Game Template 1: „Zone Disc“

Wie der Name schon sagt, ist beim Punkten eine Zone ausschlaggebend (analog zu „Basket Ball“). Damit enthält diese Version grundlegende Elemente des Sportes „Ultimate“, soll aber nicht als eine Adaptation desselben, sondern als Vorlage zur Entwicklung eines neuen Sportes verstanden werden.

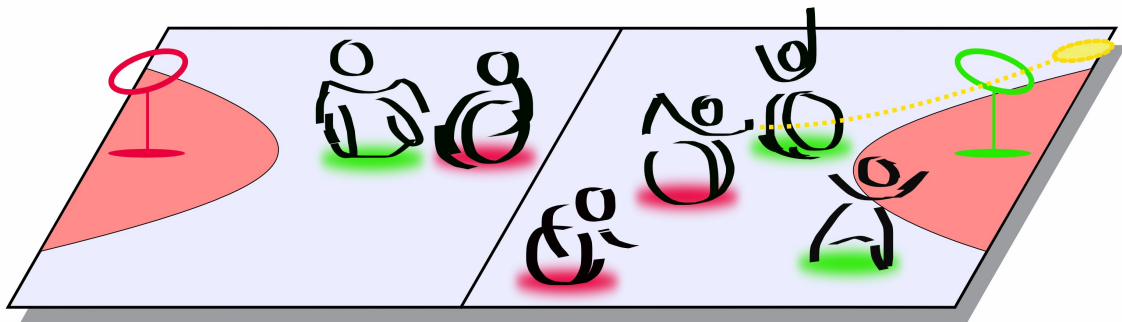


- Ein Punkt wird erzielt, wenn sich der Spieler in der Endzone des Gegners befindet und einen Pass aus der neutralen Zone fängt
- Mit der Scheibe in die Zone einrollen zählt *nicht* als Punkt; zum erneuten Punkteversuch muss die Scheibe wieder in die neutrale Zone gepasst werden, und der „Einroller“ muss die Endzone verlassen haben.
- Variation: Zwei Punkte bei Passfolge – Neutrale Zone → Endzone → Endzone.

Game Template 2: „Goal Disc“

In diesem Fall gibt es ein Tor, das es für einen Punkt zu treffen gilt. Im Idealfall ein ovaler Metallrahmen, schulterhoch, mit Netz. Aber auch eine federgelagerte senkrechte Stange tut ihren Zweck als „Zielobjekt“ (transportbedingt musste ich da etwas improvisieren...)

Goal Disc



- Ein Punkt wird erzielt, wenn ein Spieler die Scheibe durch das Tor / gegen das Zielobjekt des Gegners wirft
- Um das Zielobjekt gibt es einen verbotenen Bereich, in den niemand einfahren darf
- Variation: Zwei Punkte bei Treffer aus größerer Distanz → erfordert Festlegen einer weiteren Zone.

24.4.2014
Daniel Schließmann

daniel.schliessmann@t-online.de