

Schwierigkeit (Difficulty)

Allgemeine Beschreibung:

Es werden sowohl Versuche als auch abgeschlossene Tricks bewertet. Das Risiko der Tricks muss dabei berücksichtigt werden. Ein Versuch, der beinahe gefangen wurde, sollte etwas schlechter bewertet werden als ein Catch. Bei einem offensichtlichen Fehlversuch die Wertung entsprechend anpassen.

Bewertung in Zeitintervallen:

Schwierigkeit wird in 15-Sekunden-Intervallen bewertet. Alle 15 Sekunden wird das Signal „Mark“ angesagt. Der Wert wird aufgeschrieben, wobei die Schwierigkeit der einzelnen Tricks als auch die Gesamtschwierigkeit der 15 Sekunden einfließt. Die ganze Skala von 0-10 soll genutzt werden. Am Ende des Laufes wird „Time“ angesagt. Alles was danach gezeigt wird darf nicht mehr berücksichtigt werden. Die niedrigste Bewertung wird gestrichen, und danach wird der Durchschnitt aus den restlichen ermittelt (Rundung auf eine Nachkommastelle).

Einflussfaktoren

1. Aneinanderreihung (consecutivity):
Aneinandergereihte Tricks erhalten eine bessere Bewertung als Kombinationen mit Abbrüchen und/oder Pausen (THE-Delays)
2. Technische Herausforderung:
Braucht man für den Trick fortgeschrittenes technisches Können? Muss der Umgang mit der Scheibe besonders präzise sein?
3. Physische Herausforderung:
Muss man für den Trick besondere physische Fähigkeiten besitzen (Körperkontrolle, Beweglichkeit, Stärke). Beispiele: Spieler muss den Körper verdrehen, eingeschränkter körperlicher Spielraum...
4. Dauer des kritischen Moments:
Erkennen, ob die technische und/oder physische Herausforderung durch schnellere oder langsamere Ausführung erhöht wird. Beispiel: Zeit, in der die Scheibe beim Trick nicht gesehen wird (blind moves).
5. Komplexität und Timing von Co-Ops:
Gemeinsam ausgeführte Tricks erfordern genaueres Timing und sind bedeutend schwieriger als die gleichen Tricks, die von einem einzelnen Spieler gezeigt werden.

Durchführung (Execution)

Allgemeine Beschreibung:

Beurteilt wird hier, wie fehlerfrei und beständig die Routine/Kür eines Teams vorgetragen wird. 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.

In der Kategorie Durchführung gibt es 4 versch. Schweregrade von Fehlern wie folgt:

Severe Error/ Schwerwiegender Fehler (Abzug = 0,5 Pkt.)

Schwerwiegende Fehler sind sehr selten und werden vergeben, wenn der Ablauf einer Routine sehr störend unterbrochen wird. Beispiele dafür sind wilde Würfe ins Leere, lange und zugleich unpassende (peinliche) Unterbrechungen der Routine, aber auch Situationen, in denen das Publikum eindeutig gefährdet wird. Dabei ist sehr genau darauf zu achten, ob das Publikum wirklich gefährdet wird oder die Spieler nur nahe am Publikum performen. So können Tricks/Catches/Figuren, die nahe am Publikum ausgeführt werden, zur Spannung der Routine beitragen ohne die Zuschauer dabei zu gefährden.

Major Error / 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 der Routine. Nach Ermessen des Jurors kann auch ein unkontrollierter Wurf mit einem groben Fehler bewertet werden. Eine runtergefallene Scheibe, die gekonnt und ohne Spielflußunterbrechung zurück ins Spiel gebracht wird, kann auch mit einem mittleren bzw. kleinen Fehler geahndet werden.

Intermediate Error / Mittlerer Fehler (Abzug = 0,2 Pkt.)

Zu dieser Kategorie zählen zum Beispiel 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.

Minor Error / Kleiner Fehler (Abzug = 0,1 Pkt.)

Dies sind kleine, aber merkliche Fehler und Unsicherheiten, die sich auf den Ablauf der Routine auswirken. Dazu zählen zum Beispiel Wackeln der Scheibe, Korrekturen der Scheibenannahme bzw. Positionskorrekturen des Körpers, also alles, was die perfekte Scheibenkontrolle nur leicht beeinflusst.

Präsentation (Artistic Impression)

Allgemeine Beschreibung:

Die Präsentation wird unterteilt in 5 Unterkategorien: Vielfältigkeit, Teamwork, Musik, Spielfluss/Form und Gesamteindruck. In jeder Unterkategorie können bis zu 10 Punkte erreicht werden. Spielfluss und Form ergeben gemeinsam 10 Punkte.

Vielfältigkeit (Variety)

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.

Verschiedene Typen der Vielfältigkeit

1. Würfe (Throws):
Welche Wurftechniken und Griffhaltungen werden gezeigt (Vorhand, Rückhand, Überhand,...)
2. Fangen (Catches):
Wie viele verschiedene Fangtechniken werden gezeigt. Wie sind die unterschiedlichen Leistungen der Fangtechniken (gesprungene, stehende, gestreckte bzw. gebeugte Catches; rechte Hand, linkes Bein oder umgekehrt)
3. Umgang mit der Scheibe (Dischandling):
Beinhaltet die verschiedenen Techniken und Arten der Bewegung (kontrollierte, komplexe Körperbewegungen, Anschlagen der Scheibe (Brushing), schnelle Frequenzen, Wenden der Scheibe (Turnovers), Gegen die Drehrichtung (Against) etc.) und die Verschiedenheit innerhalb der Arten von Abläufen (Clock und Counter Geschick, links und rechts Geschick sowie schnelle oder langsame Leistungen, verwenden der Füße oder anderer Körperteile) Betrachte ob die Zusammensetzung der Kombinationen in der Routine.
4. Co-op (Kooperation):
Beinhaltet das Vermögen mit der Scheibe umzugehen, zudem weitere Faktoren wie der Abstand zwischen den Teammitgliedern und derer gegenseitige Beschränkung aufeinander. Teams, die kreative und verschiedene Zusammensetzungen des CO-OPs demonstrieren, werden langweilige Aktionen meistens vermeiden. Die Juroren sollen die Vielfältigkeit der Teams in Bezug auf die komplette Routine beobachten, da das Co-op des Teams Variationen auf ein Thema/ Musiksong als Grund haben kann

Teamwork

Diese Note bewertet die Qualität und Quantität der während des Laufs gezeigten „Co-ops“ und „Speed-Flow“ Segmente. Die Beurteilung der Quantität bezieht sich nicht nur auf die reine Anzahl der Co-ops oder Speed-Flows, sondern auch auf die jeweilige Dauer der Elemente.

Musik

In der Kategorie Musik wird bewertet, wie das Team zu der Musik spielt. Dabei geht es nicht darum, ob die Musik einem persönlich gefällt, sondern ob das Team die Performance auf die Musik anpasst. Die Geschwindigkeit der Musik und die Geschwindigkeit der Bewegungsabläufe sollten harmonisieren. Routines, die besondere Musik Highlights, wie zum Beispiel mit einem exakten Catch betonen, sollten besser bewertet werden als solche, die keinerlei Beziehung erkennen lassen.

Spielfluss/Form (Flow/Form)

Diese Kategorie setzt sich aus 2 Teilbewertungen zusammen, bei denen jeweils bis zu 5 Punkte vergeben werden können. Die maximale Punktzahl ist also wie in den anderen Kategorien 10.

1. Flow:

Hier wird bewertet, wie fließend die Bewegungsabläufe in einer Routine sind. Die Spieler sollten keine oder nur kurze Unterbrechungen im Spielfluss haben. Auch der Flow jedes einzelnen Spielers in seiner Aneinanderreihung von Elementen trägt zur Bewertung bei.

Beispielsweise kann ein reibungsloser Übergang vom Fangen zum Werfen in dieser Unterkategorie belohnt werden.

2. Form

Beurteile, in welchem Maße das Team auf Körperhaltung und saubere Durchführung der Bewegungen achtet. Faktoren wie Körperbalance, Arm- und Bein-Positionierung und Körperlinie in Blick auf die Körperform des Spielers fließen in die Bewertung ein. Die natürliche Statur des Spielers darf die Note nicht beeinflussen!

Ein klassisches Beispiel zur Bewertung der Form ist die Haltung der Beine. Wird ein Catch mit komplett ausgestrecktem Bein durchgeführt, dann gibt es eine bessere Note als eine Ausführung mit angewinkeltem Bein.

Gesamteindruck (General Impression)

Das ist die Note, welche die Routine als Ganzes bewertet. Wie sind die emotionalen Eindrücke auf Dich oder das Publikum? Konnte das Team mit ihrer Art der Präsentation überzeugen?