



UNIVERSITÄT
KOBLENZ · LANDAU

Masterarbeit

Master of Education

„Spirit of the Game“ im Ultimate Frisbee

Fachbereich 3: Mathematik/Naturwissenschaften

Arbeitsbereich: Sportsoziologie, Sportpädagogik und Sportpsychologie

Erstgutachterin: Frau Dr. Lange

Zweitgutachter: Herr Dr. Döhring

Verfasser: Tim Brandtner

Fächer: Sport und ev. Religion

Datum: 10.10.2022

„Die in der Abschlussarbeit gewählte männliche Form bezieht sich immer zugleich auf weibliche, männliche und diverse Personen“ (Burmann et al., 2021, S. 8).

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	1
2 Geschichte von Ultimate Frisbee.....	2
2.1 Entdeckung und Entwicklung des Frisbees.....	2
2.2 Entwicklung der Sportart Ultimate Frisbee	3
3 Der „Spirit of the Game“.....	6
3.1 Geschichtlicher Hintergrund zum „Spirit of the Game“	7
3.2 „Spirit of the Game“ in der Sportart Ultimate Frisbee	15
4 Fairnesserziehung	22
4.1 Grundlagen der Fairnesserziehung.....	22
4.2 Fairnesserziehung in Bezug auf den „Spirit of the Game“	26
5 Methodik des Fragebogens	30
5.1 Entwicklung des Fragebogens	30
5.2 Durchführung	39
5.3 Auswertungsverfahren	40
6 Ergebnisse.....	42
6.1 Auswertung	42
6.2 Zusammenhänge	66
7 Fazit.....	78
Literaturverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis.....	X
Tabellenverzeichnis.....	XI
Anhang	XIII
Eidesstattliche Erklärung	XXI

1 Einleitung

Das Aufkommen neuer Sportarten unterliegt, wie auch aktuelle Sportarten, den gesamtgesellschaftlichen Veränderungen (Rittner et al., 1984, S. 48). So gewinnt im Moment auch Ultimate Frisbee, als am stärksten wachsende Teamsportart, immer mehr an Bedeutung (Simon et al., 2019, S. 4). Neben den bereits bestehenden Ligen und Weltmeisterschaften findet die Sportart auch im Schulsport schnell neue Anhänger (Mann, 2017, S. 48). In den folgenden Bundesländern Bayern (Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München [ISB], 2022), Berlin–Brandenburg (Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin-Brandenburg [SBJF], 2015, S. 34), Hessen (Hessisches Kultusministerium, 2018, S. 18), Mecklenburg-Vorpommern (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern [MBWK], 2002, S. 42), Niedersachsen (Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung [NLQ], 2020, S. 29), (Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung [NLQ], 2021, S. 14), (Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung [NLQ], 2018, S. 32) und Schleswig–Holstein (Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein [IQ.SH], 2016, S. 92) ist sie sogar schon in den Lehrplänen integriert.

Sport ist demnach, entgegen allen Annahmen von seiner Überzeitlichkeit, ein soziales bzw. kulturelles Phänomen par excellence, das „Soziale“ steckt gleichsam in allen Formen, Verästelungen und Ausprägungen des Sports, in den statischen wie dynamischen Komponenten, in den Wahrnehmungs- und Erlebnisformen wie in den Organisationen und Strukturen. (Rittner et al., 1984, S. 48)

Ein besonderes Beispiel dafür ist der „Spirit of the Game“ im Ultimate Frisbee, denn gerade bei ihm steht das soziale Miteinander in einzigartiger Weise im Mittelpunkt (Simon et al., 2019, S. 6). Hierzu liegen im Zusammenhang mit dem Fairplay auch noch wenig wissenschaftliche Erkenntnisse vor, weshalb teilweise auf Internetquellen zurückgegriffen werden muss (Simon et al., 2019, S. 5). An diesem Punkt soll die Masterarbeit anknüpfen und aufzeigen, welche Bedeutung der „Spirit of the Game“ für ein besseres Bewusstsein von Fairness im Sport hat. Als Schwerpunkt der Arbeit wird der Umgang mit Konflikten innerhalb dieser Sportart genauer betrachtet. Dabei sollen sowohl Schwierigkeiten als auch mögliche Lösungswege aufgedeckt werden. Zu Beginn wird die Geschichte von Ultimate Frisbee dargestellt. Nachfolgend wird näher auf die Entstehung des „Spirit of the Game“ eingegangen und gezeigt, wo sich dieser im Ultimate Frisbee wiederfindet. Im nächsten Schritt wird auf die Grundlagen der Fairnesserziehung eingegangen und diese mit dem „Spirit of the Game“ verbunden. Anschließend wird der eigens entworfene Fragebogen genauer betrachtet. Dieser wurde für eine Umfrage verwendet, um einen besseren Einblick in die Sichtweise von Ultimate Frisbee Spielern zu

erlangen. Abschließend werden die Ergebnisse der Umfrage präsentiert und in einem Fazit festgehalten. Das Ziel der Arbeit ist es, dass der „Spirit of the Game“ von unterschiedlichen Seiten beleuchtet wird und sowohl positive als auch negative Aspekte herausgearbeitet werden.

2 Geschichte von Ultimate Frisbee

Wie in der Einleitung bereits erwähnt, unterliegen alle Sportarten gesamtgesellschaftlichen Veränderungen, so auch Ultimate Frisbee (Rittner et al., 1984, S. 48). Wie das Frisbee® entstanden ist und eine Sportart daraus wurde, die sich immer größerer Beliebtheit erfreut, soll in den nächsten zwei Punkten aufgedeckt werden (Simon et al., 2019, S. 4).

2.1 Entdeckung und Entwicklung des Frisbees

Zu Beginn sollte zunächst geklärt werden, wovon die Rede ist, wenn von dem Frisbee® gesprochen wird. Denn das Wort Frisbee® ist ein eingetragenes Warenzeichen für spezielle Scheiben der Firma WHAM-O. Somit wären rein rechtlich gesehen auch nur Produkte dieser Firma Frisbees (Neumann, 2004, S. 20). Der Ursprung von den heutigen Scheiben oder Frisbees, wie sie von der Firma WHAM-O, aber auch umgangssprachlich bezeichnet werden, geht in das neunzehnte Jahrhundert zurück (Neumann et al., 2019, S. 8).

Im Jahr 1871 gründete William Russel Frisbie in Bridgeport, Connecticut, an der amerikanischen Ostküste ein Bäckereiunternehmen namens „Frisbie Pie Company“. Dort wurde Gebäck und Kuchen in runden Metalldosen unterschiedlicher Größe verkauft. Erst um das Jahr 1920 wurden die guten Flugeigenschaften der Deckel, oder auch Pie-Tins genannt, von Kindern am Strand von Long Island Sound bemerkt. Einige Zeit später wurden die Deckel von Studenten der Yale Universität in New Haven als Spielgeräte genutzt. Um den Fänger vor dem Deckel zu warnen, riefen sie „Frisbie“, was wahrscheinlich auf den Firmennamen „Frisbie Pie Company“ zurückzuführen ist. Auf ihn lässt sich auch der spätere Markenname zurückführen, welcher durch eine irrtümliche Übertragung zustande gekommen ist (Geschichte, 2022). In einem Text der „World Flying Disc Federation“ (WFDF) wird angegeben, dass ein Jahr nach der Schließung der „Frisbie Pie Company“ im Jahr 1958 die Firma Wham-O den Namen Frisbee®

für ihre Scheiben eingetragen hat. Als Grund dafür wird der zuvor verwendete Spitzname von Studenten der Yale Universität für das Spielgerät angegeben (Iacovella, 2022).

Die Idee spezielle Wurfscheiben herzustellen, hatte der Schreiner Walter Frederick Morrison erst im Jahr 1946, welcher selbst vom Pie-Tin-Werfen fasziniert war. 1948 konnte daraufhin die erste Wurfscheibe maschinell aus Plastik produziert werden. Obwohl es Verträge mit „Disneyland“ und „Woolworth“ gab, konnten nicht viele Scheiben mit dem damaligen Namen „Flying Saucers“ verkauft werden. Eine weitere Scheibe namens „Pluto Platter“ wurde von Morrison im Jahr 1953 entwickelt. Für alle erfolgreichen Frisbeescheiben, die daraufhin folgten, ist sie der Prototyp. Als entscheidende Erfindung gilt das sogenannte „Morrison Slope“, welches für das charakteristisch abfallende äußere Drittel der Scheibe steht. Ab 1957 wurden diese Flugscheiben von der Spielzeugfirma Wham-O serienmäßig produziert (Geschichte, 2022).

Die heutigen, beim Ultimate Frisbee eingesetzten Frisbeescheiben, haben ein Gewicht von 175 g und einen Durchmesser von etwa 27,5 cm (Neumann et al., 2019, S. 18). In den meisten Fällen wurden Polyurethan und Polyethylen als Material verwendet. Weiterhin enthalten die Scheiben oft auch Weichmacher, um vor einem Zerschlagen zu schützen. Gerade im Ultimate Frisbee ist dies sinnvoll, da die Scheiben hier sehr häufig Schläge abbekommen, beispielsweise durch das Schlagen der Scheibe auf den Boden durch einen Verteidiger. Ebenso wichtig sind die Formstabilität und die Materialverteilung. Wird die Frisbeescheibe minimal verformt, kann dies große Auswirkungen auf die Flugeigenschaften haben. Aus diesem Grund hat die richtige Materialzusammensetzung eine große Relevanz. Besonders hochwertige Scheiben sind am Rand dicker und haben dort das meiste Gewicht, im Gegensatz zu der dünn gehaltenen Mitte. Diese Materialverteilung sorgt dafür, dass die Scheibe länger rotiert, was wiederum zu einer besseren Flugstabilität führt (Neumann et al., 2019, S. 10-11). Diese Scheiben wurden speziell für die Teamsportart Ultimate Frisbee hergestellt, können aber auch für andere Frisbeesportarten eingesetzt werden. Dies ist unter anderem auf die stabilen Flugeigenschaften der Scheibe zurückzuführen, wodurch sie zum Beispiel weniger windanfällig ist. Heute ist der Erwerb einer solchen Scheibe auch von mehreren Herstellern möglich (Neumann et al., 2019, S. 18).

2.2 Entwicklung der Sportart Ultimate Frisbee

Angefangen hat alles mit der Erfindung und Entwicklung des Wurfgeräts, wie bereits in Punkt 2.1 beschrieben. Die ersten Grundzüge des Spiels entstanden 1966 durch Jared Kass und

anderen Studierenden aus Amherst (Benner, 2020, S. 1). In dem neuen Teamspiel gab es die folgenden Regeln:

- Mit der Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden,
- Punkte gibt es nach dem Fangen der Scheibe hinter einer Ziellinie,
- Vorwärtskommen erfolgt durch das Zuspielen der Scheibe,
- das Abfangen, das Auf-den-Boden-Fallen der Scheibe oder ein unvollständiger Pass führen zu einem sogenannten „Turnover“ (Benner, 2020, S. 1).

Unter „Turnover“ wird ein Wechsel des Scheibenbesitzes verstanden, welchen es heute immer noch gibt. Auch die anderen drei Regeln gibt es in der heutigen Fassung, für die Jahre 2021-2024, ebenfalls noch. Einzig bei der Regel des Punktgewinnes gibt es eine Änderung (Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. [DFV], 2021b, S. 1-28). So ist in den ersten Regeln die Rede von einer Linie, hinter der ein Punkt erzielt werden kann (Benner, 2020, S. 1). Diese hat sich im Laufe der Zeit zu einer Endzone weiterentwickelt, also einem genau vorgegebenen Bereich, in dem die Scheibe gefangen werden muss (DFV, 2021b, S. 1-28). Zuvor gab es keinen festgelegten Bereich. Die einzige Vorgabe bestand darin, dass zwei Linien in einem Abstand von etwa 40 bis 60 Metern parallel zueinander sein mussten. Dadurch war es für die Spieler möglich, welche nur kurz vor der Linie die Scheibe gefangen hatten, einem Mitspieler 50 Meter hinter der Linie die Scheibe zuzuwerfen, um einen Punkt zu erzielen, sofern es die Umgebung zugelassen hat. Außerdem gab es auch keine seitliche Begrenzung des Spielfeldes, auf dem sich die damals 20 bis 30 Spieler pro Seite über eine festgelegte Spielzeit von 60 Minuten bewegen konnten. Oft wurde die Spielerzahl jedoch auf sieben reduziert (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 9).

Interessant ist auch die Beobachtung, aus welchen weiteren Sportarten sich Ultimate Frisbee zusammengesetzt hat. So kommt beispielsweise das Stehenbleiben in Verbindung mit dem sogenannten „Sternenschritt“, bei dem nach dem Festlegen eines Standbeines nur noch das andere Bein bewegt werden darf, wahrscheinlich aus dem Basketball. Das Prinzip der „Endzone“ wird dementsprechend wahrscheinlich vom American Football übernommen worden sein (Simon et al., 2019, S. 4).

Jared Kass brachte auch dem heutigen Hollywood-Erfolgsproduzenten Joel Silver in dem Jahr 1967 oder 1968 die anfängliche Version des Ultimate Frisbee bei. Joel Silver lernte das Spiel damals auf einem Sommercamp in Mount Hermon kennen und brachte die Grundideen daraufhin mit nach Maplewood. An der Columbia High School arbeitete er mit seinen Freunden weiter an dem Regelwerk, welches 1968 als erster Regelsatz festgehalten wurde. Darüber hinaus schlug er in der Studentenvertretung vor, das Spiel, welches damals „Speed Frisbee“ hieß in den Lehrplan aufzunehmen. Nachdem es erfolgreich aufgenommen wurde, entwickelte Joel Silver mit seinen Freunden das Regelwerk weiter. Die ersten Spiele fanden alle hinter der

High School statt, wurden aber später auf einen Parkplatz verlegt, der bis heute noch besteht (Benner, 2020, S. 1). 1989 erhielt er einen Gedenkstein mit der Aufschrift: „Geburtsort von Ultimate Frisbee, 1968 erschaffen von Columbia High School Studenten“ (Benner, 2020, S. 1-2). Seit 1970 wird dieser Ort jedes Jahr an Thanksgiving für ein Spiel zwischen aktuellen und ehemaligen Columbia Studierenden genutzt. Bei dem ersten Spiel im Jahr 1968 spielte eine Mannschaft der Studentenvertretung gegen eine Mannschaft der Hochschul-Zeitung (Benner, 2020, S. 2). Joel Silver hatte im Winter erstmals Kontakt zu der Firma Wham-O aufgenommen, da die damaligen Scheiben im Winter bei kalten Temperaturen zerbrachen, wenn sie auf den Boden fielen. Er fragte die Firma, ob sie die High School Mannschaft mit Scheiben ausstatten könne. Leider ist eine Antwort seitens Wham-O nicht überliefert. Joel Silver wandte sich zwischen den Jahren 1970 und 1980 vom Frisbeesport ab. Grund hierfür war, dass Wham-O ihm kein Geld für das Abdrucken der Regeln auf die Verpackungen pro Scheibe zahlen wollte (Benner, 2020, S. 2).

Die erste Begegnung zwischen zwei Hochschulmannschaften fand erst im Jahre 1970 statt. Bei diesem Spiel trennten sich die Columbia High School und die Milburn High School mit 43:10 Punkten. Warum die Columbia High School mit einem solch hohen Ergebnis gewonnen hat, lässt sich einfach erklären. Grund dafür war die damalige Zählweise. So gab es für eine gefangene Scheibe in der Endzone damals drei Punkte. Zusätzlich gab es noch die Möglichkeit, durch ein weiteres Rechteck in der Endzone fünf Punkte zu erzielen. Nach der heutigen Zählweise könnte das Spiel mit einem Endstand von 9:2 zu Gunsten der Columbia High School ausgegangen sein (Benner, 2020, S. 2).

Eine Hochschul-Liga wurde erst 1971 gegründet. Darunter befanden sich neben den oben genannten beiden noch drei weitere Teams. Das erste Spiel zwischen zwei Universitätsmannschaften fand am 06. November 1972 statt. Das sogenannte „Ultimate“ wurde bei den Frisbee-Weltmeisterschaften erstmals im Jahr 1975 im Rose Bowl Stadium in Pasadena gespielt. Die Rede ist hier nicht mehr von Ultimate Frisbee, da bei dem Spiel eine Scheibe von der Firma Discraft verwendet wurde und nicht mehr das Frisbee® der Firma Wham-O (Benner, 2020, S. 2-3). Wichtig ist außerdem die Gründung der World Flying Disc Federation (WFDF) im Jahre 1984 als Dachverband für alle internationalen Disc Sportarten (Iacovella, 2022).

Seit 1979 wird Ultimate auch in Deutschland gespielt. Deutsche Meisterschaften wurden in dieser Sportart allerdings erstmals im Jahre 1981 ausgetragen (Simon et al., 2019, S. 4). Ein „Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.“ (DFV) wurde im Jahr 1990 gegründet, welcher auf Scheiben der Firma eurodisc® zurückgreift. Zu diesem Zeitpunkt hatte der DFV ausschließlich Vereine als Mitglieder. Um eine Mitgliedschaft im DOSB (Deutscher Olympischer Sportbund) zu sichern, gründete der DFV im Jahr 2015 Landesverbände, welche für die Vereine in ihrem jeweiligen Bundesland verantwortlich sind (Organisationstruktur, 2022).

Das in Deutschland bestehende Ligasystem funktioniert wie folgt: Die 1. Liga besteht aus 16 Teams, während die 2. Liga sich geografisch gesehen in Nord- und Süddeutschland mit jeweils 8 Mannschaften aufteilt. Die darunterstehenden Ligen teilen sich mit jeweils 8 Teams in Nordwest, Nordost, Südwest und Südost auf (Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. [DFV], 2016). Weiter unterteilt wird in Altersklassen; neben den unterschiedlichen Juniorenklassen (U14, U17, U20 und U24) gibt es noch Masters, Grandmasters und die Senioren-Division. Um bei den Woman Masters spielen zu können wird ein Mindestalter von 30 Jahren vorausgesetzt, die Open Masters dürfen allerdings erst mit einem Mindestalter von 33 Jahren gespielt werden. Bei den Grandmasters liegt das Mindestalter bei 40 Jahren und bei den Senioren sind alle Altersklassen erlaubt. Im Ultimate gibt es drei unterschiedliche Spielklassen: die Frauen, die Mixed und die Open. Der Unterschied zwischen Mixed und Open besteht darin, dass es bei der Mixed Spielklasse eine genaue Anzahl an Frauen geben muss, welche aktiv mitspielen während, dies bei der Open Spielklasse nicht der Fall ist (Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. [DFV], 2018).

Ultimate wird heute entweder auf dem Rasen, in der Halle oder sogar auf Sand gespielt. Bei einem Wettkampf auf dem Rasen ist die Spielfeldgröße 100 Meter lang und 37 Meter breit, die Endzonen sind jeweils 18 Meter tief. Gespielt wird mit sieben Spielern pro Team und einer beliebig großen Anzahl an Auswechselspielern, welche nach jedem Punkt durchgewechselt werden können (Simon et al., 2019, S. 4). Beendet ist das Spiel, wenn eine Mannschaft 15 Punkte erzielt hat oder wenn eine Spieldauer von etwa 100 Minuten erreicht ist. Auf einen wichtigen Aspekt dieser Sportart wird im nächsten Punkt näher eingegangen, nämlich warum es keine externen Schiedsrichter gibt (DFV, 2021b, S. 2).

3 Der „Spirit of the Game“

Bei dem „Spirit of the Game“ handelt es sich um den Schwerpunkt dieser Arbeit, weshalb dieser Abschnitt ausführlicher behandelt wird. Begonnen wird in Abschnitt 3.1 mit einer Erläuterung, was der „Spirit of the Game“ überhaupt ist. Damit soll für ein besseres Verständnis der darauffolgenden Geschichte des „Spirits of the Game“ gesorgt werden. Zusätzlich sollte angemerkt werden, dass dessen Geschichte sehr eng mit der Entstehungsgeschichte der Sportart Ultimate verknüpft ist. Darüber hinaus wird unter Punkt 3.2 genau erklärt, wo sich der „Spirit of the Game“ im Ultimate wiederfindet und wodurch er sich in dieser Sportart auszeichnet. Um Veränderungen des „Spirits of the Game“ aufzudecken, wird das neuste Regelwerk speziell für diesen Abschnitt detailliert betrachtet (DFV, 2021b, S. 1-4).

3.1 Geschichtlicher Hintergrund zum „Spirit of the Game“

Zu Beginn sollte klargestellt werden, worum es sich bei dem „Spirit of the Game“ im Ultimate handelt.

Die erste und wichtigste Regel im Ultimate Frisbee heißt „Spirit of the Game“. Das bezeichnet eine grundsätzliche Einstellung zum Sport, die ein wenig an das olympische Ideal der Völkerverständigung erinnert. Kurz gefasst besagt diese Regel: Es ist wichtiger, dass du Spaß am Sport hast und dass du auch deinen Gegner respektierst, als dass du gewinnst. (Benner, 2013, S. 1)

Aus dem Zitat wird deutlich, dass es sich bei dem „Spirit of the Game“ um eine klar festgelegte Regel im Ultimate handelt, an die sich alle Spieler halten müssen. Weiter geht daraus hervor, dass der Gegner respektiert werden soll und der Spaß nicht fehlen darf. Beides steht über dem eigentlichen Sieg des Spieles. Es ist wie ein Ehrenkodex zu verstehen, der auch einen großen Einfluss auf das Zusammengehörigkeitsgefühl in dieser Sportart hat. Oft geht der „Spirit of the Game“ sogar über den Sport hinaus. Die Rede ist auch von einer Art freiwilliger Selbstkontrolle, wodurch zum Nachdenken angeregt wird und was auch für den weiteren Lebensweg hilfreich sein soll (Benner, 2013, S. 1).

Ebenfalls von großer Bedeutung ist ein Satz aus der Einführung der Ultimate Regeln, welcher wie folgt lautet: „Der Spirit of the Game gibt vor, wie Spieler*innen die Partie selbst regeln und sich auf dem Feld benehmen.“ (DFV, 2021b, S. 2). Hiermit wird deutlich, welchen Einfluss die Spieler auf das Spielgeschehen haben. Sie werden dadurch aufgefordert, alle strittigen Situationen, an denen sie selbst beteiligt sind, eigenständig zu lösen. Dadurch kann der Fortlauf des Spielgeschehens positiv oder negativ beeinflusst werden (Benner, 2013, S. 1).

Im Rückblick auf die Geschichte wurde der Begriff „Spirit of the Game“ erstmals von den schottischen „Gentlemen Golfers of Leith“ verwendet und in den 13 Grundregeln 1744 niedergeschrieben. Auch hier ist die Rede von Ehrlichkeit, Höflichkeit und Rücksichtnahme (Simon et al., 2019, S. 6). Somit kommt ein wichtiger Teil der Ultimate Geschichte aus dem Golfsport, einer Einzelsportart, welche meistens ohne die Anwesenheit von Schiedsrichtern ausgetragen worden ist. Durch die Übertragung des „Spirits of the Game“ auf eine dynamische Teamsportart wird die Bedeutung einer fairen Grundhaltung umso wichtiger. Außerdem ist es auch wesentlich schwieriger, die Integrität des Einzelnen sowie auch der Teams zu wahren (Benner, 2020, S. 2). Berücksichtigt werden muss allerdings auch, dass in den ersten Regeln festgehalten wurde, dass sofern keine Schiedsrichter vorhanden sind, eine Selbstverwaltung der

Spieler in Kraft tritt. Mit dieser Formulierung ist die Leitung einer Partie durch einen Schiedsrichter, laut Regeln, nicht ausgeschlossen. Für eine neue Sportart, die noch nicht weit verbreitet war, gab es zu der Zeit allerdings noch keine Schiedsrichter, wodurch dies nicht zur Wahl stand (Benner, 2020, S. 2). Falls Schiedsrichter vor Ort gewesen wären, hätten ihre Entscheidungen endgültig sein müssen. Bei dem Verfahren des Ehrensystems wurden zur Streit-schlichtung oft das Werfen einer Münze oder eine ähnliche Methode verwendet (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 9). Da sich das System der Selbstverwaltung so gut bewährt hat, wurde es später als „Spirit of the Game“ in das Regelwerk unter dem ersten Paragraphen mit aufgenommen und immer weiterentwickelt (Benner, 2020, S. 2). Der Begriff „Spirit of the Game“ wurde spätestens im Jahre 1972 an den Ultimate Sport herangetragen. Als Hintergrund sind hier die Freunde zu nennen, welche jeden Tag zusammen zur Schule gingen und Ultimate spielten. Deshalb hatten sie auch nicht die Absicht, sich gegenseitig im Sport zu verletzen (Benner, 2020, S. 2). Letztendlich wurde der „Spirit of the Game“ im Jahr 1978 erstmals in die 7. Fas-sung der Ultimate Regeln hineingeschrieben (Benner, 2020, S. 3). Dieser Regeleintrag hängt mit der starken Verbreitung der Sportart zusammen. Viele Teams sind durch Mundpropaganda oder das Lesen der Regeln entstanden. Dadurch ging das Verständnis über die Grundphilosophie der Sportart verloren. Deshalb wurde der „Spirit“, welcher unter den Freunden vorhan-den war, für neue Mannschaften nochmals explizit in den Regeln erwähnt (Leonardo & Zago-ria, 2005, S. 48-50).

Nicht zu vergessen und viel diskutiert ist das sogenannte Observer-System, welches in Nord-amerika für das höchste Wettbewerbsniveau verwendet wird. Dabei handelt es sich um Be-obachter des Ultimate Spiels (Rauch, 2022). Im Gegensatz zu Schiedsrichtern aus anderen Sportarten können die Observer im Ultimate zum Beispiel keine „Fouls“ oder Verstöße subjek-tiver Natur aktiv melden. Sie dürfen lediglich bei der Konfliktlösung unterstützen, sofern dies von den Spielern verlangt wird. Aktiv anzeigen dürfen sie die objektiven Regeln, wie beispiels-weise Zeitüberschreitungen oder Grenzenscheidungen (Observers, 2022). Die Gründer von Ultimate rechneten bereits damit, dass wenn die Sportart sich weiterverbreitet hat, auch Schiedsrichter eingesetzt werden. Dennoch muss gesagt werden, dass die meisten Spiele immer noch ohne Observer oder Schiedsrichter gespielt werden. Auch die nordamerikani-schen Spieler würden den „Spirit of the Game“ im Ultimate, trotz des Observer-Systems, im-mer noch als lebendig und gesund bezeichnen (Rauch, 2022).

Durch die steigende Beliebtheit der Sportart kamen alte und neue Probleme zum Vorschein. Viele Spieler wollten, dass es ein Sport ohne Schiedsrichter bleibt und als Freizeitvergnügung angesehen wird, während andere wiederum das Gegenteil wollten. Mit der großflächigen Ver-teilung der Sportart waren immer mehr Vereine daran interessiert, neue Strategien für das Spiel zu entwickeln und diese mit einem harten Training zu verbinden. In dieser Zeit wurde von einigen die Grenze des „Spirit of the Game“ überschritten, während die Mehrheit weiter

an ihm festhielt. Als beispielsweise die ersten Rassenbezeichnungen über das Spielfeld gerufen wurden, musste überlegt werden, ob nicht doch Observer oder Schiedsrichter notwendig sind (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 48-50). Sofort im Anschluss entstanden weitere Fragen. Zum Beispiel war unklar, welche Funktionen die Schiedsrichter übernehmen sollten. Für weiteren Aufruhr sorgten zwei Berichte mit den Namen „The Referee Question“ und „The Role of Referees in Ultimate“. Beide Artikel sprachen sich für aktive Observer aus. Demgegenüber standen allerdings wieder die vielen Spieler, welche die Beteiligung eines Schiedsrichters ablehnten. Zur Zeit der Entstehung dieser Sportart bestand keine Absicht, einen besonderen Sport ohne Schiedsrichter zu erschaffen. Wie bereits erwähnt, gab es meistens keine Schiedsrichter vor Ort. Es bestand so viel Interesse an der Sportart, dass sie einfach jeder spielte, der daran interessiert war. Ebenfalls sollte angemerkt werden, dass es bei dem ersten College Spiel zwischen Princeton und Rutgers sehr wohl einen Schiedsrichter gab. Auch das Meisterschaftsspiel an der New Jersey High School im Jahre 1974 wurde unter der Aufsicht eines Schiedsrichters ausgetragen. Observer wurden hingegen im Finale der Cornell-Santa Barbara Nationals im Jahre 1978 eingesetzt. Daraufhin erfolgte der Einsatz der Observer in den 1980er Jahren immer häufiger. Grund dafür waren weitere rassistische Bemerkungen bei nationalen Meisterschaften. Je mehr es für bestimmte Personen zu gewinnen gab, desto schneller wurde das Spiel unmenschlich und hasserfüllt (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 48-50). Ziel einzelner Personen oder sogar Mannschaften war es, um jeden Preis zu gewinnen. Dadurch wurde das Spiel deutlich aggressiver und auch gefährlicher. So schreckten diese Personen auch nicht mehr davor zurück, in einen Gegenspieler absichtlich hineinzulaufen. Mit einer solchen Aktion erhofften sie sich, dass die Scheibe nach einem „Foul-Call“ wieder zurück zum Werfer geht. Infolgedessen wurden bei den nationalen Meisterschaften 1986, im Halbfinale und Finale, die Observer von allen Kapitänen freiwillig darum gebeten, gelbe und rote Karten zu verteilen. Dadurch konnten Spieler, welche sich unsportlich verhielten, von dem Spiel ausgeschlossen werden (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 67).

Nachdem sich weitere Spitzenteams formiert hatten, die erfolgreich sein wollten, kam es besonders bei der New Yorker Mannschaft zu einem Konflikt. Es handelte sich dabei um die von Dan „Stork“ Roddick und Irv Kalb ausgearbeiteten Regel zum „Spirit of the Game“. Die New Yorker sahen den Spirit viel mehr als ein Bekenntnis zu einer höheren Autorität des Sports an, indem sie stets versuchten, die Besten zu sein. Sie wurden zu einer der stärksten Mannschaften und brachten den Sport sogar ins Fernsehen. Andere Ultimate Mannschaften fanden die Spielweise der New Yorker Mannschaft nicht sehr positiv, da es ihnen an dem „Spirit of the Game“ fehlte, wie ein ehemaliger Spieler von San Francisco berichtete (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 72-73).

Ein Aufsatz mit dem Namen „Just Say No To Refs“ wurde im Jahre 1988 von Chris Van Holmes geschrieben. In diesem ging es um den eigentlichen Charakter und die Grundlagen dieser

Sportart. Er erinnerte daran, dass das System der Selbstverwaltung sehr gut funktioniert hat, bei dem die Konflikte durch Diskussionen zwischen allen Beteiligten gelöst wurden. Bemerkenswert ist sein Gedanke über die Distanzierung von einer sich auf rein physischer Ebene befindlichen Sportart. So wird laut ihm ein Spieler durch die notwendige Interaktion der Diskussionen viel mehr gefordert und im Endeffekt auch in seiner Entwicklung gefördert (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 83-85).

In einem Finale 1989 spitzte sich die Situation zu. Beide Mannschaften dachten, dass sie eher berechtigt waren zu gewinnen, da die andere Mannschaft nur aus Lügnern bestünde. Trotz eines guten Spiels wurde danach diskutiert, ob es überhaupt noch sinnvoll sei, mit Observern zu spielen. Diese hatten in dem Finale keinerlei Kontrolle über das unsportliche Verhalten Einzelner gehabt. Des Weiteren waren sie nicht in der Lage, Streitigkeiten zu lösen. 2004 wurde eine E-Mail von Van Holmes verfasst, in der er sich auf das Finale von 1989 bezog und das Observer-System als gescheitert beschrieb. Die Observer verloren immer mehr von ihrem ohnehin schon geringen Ansehen, die Mannschaft aus New York ausgenommen. Sie sahen das Observer-System als eine perfekte Idee an, wahrscheinlich weil sie sich dadurch vollkommen auf das Spiel fokussieren konnten. Nach dem weiteren negativen Trend des Observer-Systems kam der Gedanke auf, qualifizierte Observer mit einer speziellen Ausbildung für die Spiele bereitzustellen. Allerdings wurde diese Idee nicht gut aufgenommen. So wurde daraufhin in einem Artikel erneut geschrieben, dass durch die Observer oder Schiedsrichter der eigentliche Gedanke von Ultimate verloren gehen würde. Es ginge nicht mehr um den Spaß am Spiel, vielmehr stünde der Sieg im Vordergrund. Die Debatte über den Einsatz der Observer und Schiedsrichter, oder die Selbstverwaltung der Spieler durch den „Spirit of the Game“, ist und war einem ständigen Konflikt ausgesetzt. So behaupten einige, dass jegliche Form der aktiven Beobachtung durch externe Personen in einem Schiedsrichter mündet, wie diese aus anderen Sportarten bekannt sind. Van Holmes, der sich schon mehrfach gegen das Observer-System ausgesprochen hatte, brachte Schiedsrichter aus anderen Sportarten mit dem absichtlichen Foulspiel, Betrug und der Überkommerzialisierung in Verbindung (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 83-85).

Der Gedanke der Selbstverwaltung fand in den besten Mannschaften immer weniger Beachtung. Sie priorisierten Schiedsrichter oder das Observer-System. Dies würde in den höheren Spielklassen der Sportart auch das Spiel für Zuschauer attraktiver gestalten. Mit Hilfe einer zentralen Person, welche das Spielgeschehen leitet, würde für Außenstehende eher ersichtlich, was gerade passiert (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 83-85). Dennoch ist zu beachten, dass es im Ultimate auch ohne externe Beobachter Handzeichen gibt, welche von Spielern durchgeführt werden (Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. [DFV], 2020, S. 1-3). Ebenfalls würde es die Möglichkeit geben, durch eine externe Spielleitung längere Diskussionen auf dem Spielfeld zu verhindern. Externe Beobachter könnten zusätzlich das Maß an

Revanchecalls reduzieren, was Revanchefouls jedoch nicht ausschließt. Bei hohen Preisgeldern könnte die Anzahl der Revanchecalls beispielsweise stark ansteigen. Im Falle eines Systems der Selbstverwaltung bei Mannschaften, welche den „Spirit of the Game“ kritisch sehen, würde in solch einer Situation möglicherweise jeder kleine Regelverstoß auf einen Call hinauslaufen und das eigentliche Spiel aufgrund der vielen Unterbrechungen zerstören (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 83-85).

Die neu ausgebildeten Observer gewannen von 1989 bis 1991 wieder mehr an Autorität. Dennoch hielt das Ansehen der Observer nicht lange an. In einem Finale kam es zu einer spielentscheidenden Situation, bei der die Observer um Hilfe gebeten wurden. Es ging um den letzten Punkt, welcher das gesamte Spiel entscheiden konnte. Zwei Spielerinnen liefen hinter einer in Richtung Endzone geworfenen Scheibe her. Sie stolperten gegenseitig über ihre Füße, als die Scheibe über ihren Köpfen weiterflog. Daraufhin landete die Scheibe ungefähr zehn Meter von den beiden Spielerinnen entfernt in der Endzone. Sofort im Anschluss machte die angreifende Spielerin einen „Foul-Call“. Damit stellte sich die Frage, ob die Scheibe überhaupt zu fangen gewesen wäre. Als darüber eine Diskussion entstand, wurden die Observer mit einbezogen. Laut einer vorherigen Besprechung mit den Kapitänen der Mannschaften konnten die Observer, nachdem sie mit einbezogen wurden, nur noch auf „Foul“ oder kein „Foul“ entscheiden. Das Zurücksenden der Scheibe zum Werfer war zu diesem Zeitpunkt keine Option mehr. Letztendlich wurde auf „Foul“ entschieden und die angreifende Mannschaft erzielte im Anschluss den Punkt. Die Werferin hätte den Call zurückgenommen, durfte dies aber aufgrund der vorherigen Absprache mit den Observern nicht mehr. Durch diese Spielsituation und die darauffolgende Entscheidung wurde das Observer-System weiterhin hinterfragt. Nicole Beck, eine Spielerin von den Maine-iacs erzählte daraufhin, dass dies der schlechteste Call im Ultimate der Frauen gewesen war. 1989 kam ein weiteres umstrittenes Finale in der Open Spielklasse hinzu, woraufhin die meisten Spieler aus Vereinen das aktive Beobachtersystem im Ultimate ablehnten. Sie sprachen sich wieder für das System der Selbstkontrolle aus, wie es der „Spirit of the Game“ vorsieht (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 87-88).

Berücksichtigt werden muss allerdings, dass so wieder der Betrug in der Sportart möglich war. Dennoch gab es auch völlig andere Ansichten über das Spiel, so zum Beispiel die von Mike Geric, einem Ultimate Spieler, welcher 1995 die dritte Meisterschaft in Folge gewonnen hatte. Dieser versuchte, seinen aggressiven Spielstil den erfolgreichen Carolina Teams näherzubringen. Darüber hinaus verbreitete er über das Internet seine Meinung zu der härteren Spielform im Ultimate. Von ihm wurde für Ultimate ein sehr aggressives Spielverhalten, welches von Schiedsrichtern geleitet wird, prognostiziert. Durch seine Teams wurde dies schnell verwirklicht. Sie spielten absichtlich aggressiv, was in jeder Hinsicht dem „Spirit of the Game“ widersprach. Es war so extrem, dass eine Kontrolle durch externe Personen nötig wurde. Es wurde erneut versucht, Observer für die Spiele zu gewinnen. Diese sollten dafür sorgen, dass alle

Teams den bereits vorgegebenen aggressiven und rein physischen Spielstil übernahmen (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 97-99).

In einem Zeitschriftenartikel schrieb die Geschäftsführerin der Ultimate Player Association (UPA), dass Ultimate die festgelegten Grundregeln verkörpern solle, um für den Zuschauersport attraktiv zu werden. Sie war davon überzeugt, dass eine beeindruckende Athletik und der „Spirit of the Game“ das Spiel als besondere Attraktion hervorheben würden. Ihrer Ansicht nach waren auch Taktiken, um Vorteile des anderen Teams zu vereiteln, nicht wünschenswert. Ebenfalls forderte sie, der „Spirit of the Game“ solle die Spieler nicht daran hindern, den Wettbewerb gewinnen zu wollen (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 97-99).

Im Jahr 1998 befand sich die Sportart Ultimate erneut in einer Krise. Spieler wurden bespuckt oder waren obendrein bei nationalen Meisterschaften in Kämpfe verwickelt. Zu dieser Zeit wurde erneut der Einsatz von Schiedsrichtern seitens der Spieler gefordert, um ein schlechtes Verhalten zu verhindern. In einer neu ins Leben gerufenen Elite Liga wurde der Regelabschnitt, auf dessen Grundlage die Spieler ihre Calls selbst ausrufen konnten, an sechs Schiedsrichter abgegeben. Mit diesem System konnten die besten Spieler durch große Geldsummen angelockt werden. Landesweit konnte sich diese Liga allerdings nicht durchsetzen. Dennoch förderte sie Regeln, wie beispielsweise die Einführung des Callahan (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Ein Trainer namens Charles Kerr aus North Carolina, war gegen das System der Eliteliga mit ihren Schiedsrichtern, welche die Calls für die Spieler tätigten. Allerdings war auch ihm wichtig, die Sportart für Zuschauer ansprechender zu gestalten und die längeren Spielunterbrechungen zu verkürzen. Dafür wollte er ein neues Regelwerk aufsetzen, welches zunächst für College-Spiele gelten sollte. In diesem Zusammenhang nahm ein Co-Kapitän von einem College Team namens Will Deaver zu ihm Kontakt auf. Sie arbeiteten beide an neuen effektiven Regeln, in denen später festgelegt wurde, dass Observer über von Spielern ausgesprochene Fouls entscheiden konnten. Interessanterweise war dem Trainer das Observer-System, welches es auf Seiten der Ultimate Player Association zu diesem Zeitpunkt bereits gab, nicht bekannt. Außerdem wurde in den neuen Regeln für College-Spiele festgehalten, dass es ein bestimmtes Zeitlimit zwischen den Anwürfen und bei Diskussionen gibt. Darüber hinaus wurden Strafen für Verstöße und eine begrenzte Spiellänge festgelegt. Das alles, in Verbindung mit den bereits bekannten Regeln, sollte durch einen aktiven Observer auf dem Feld beaufsichtigt und durchgesetzt werden. Auch dieses Konzept feierte über zehn Jahre keine großen Erfolge. Von den College Mannschaften gab es allerdings mehr Akzeptanz für Veränderungen. Der entscheidende Unterschied, warum die neuen Regeln daraufhin mehr an Akzeptanz und Verständnis erlangten, war der Name „Callahan-Regeln“, welcher die neuen Regeln von den alten abgrenzen sollte. Wie bereits bei dem Namen Frisbee®, welcher von der Gesellschaft schnell akzeptiert wurde, so konnten auch die Regeln mit Hilfe eines neuen Namens wieder

an Bedeutung gewinnen. Vermutlich spielte aber auch der Regelabschnitt eine wichtige Rolle, laut dem die Spieler ihre „Foul-Calls“ selbstständig ausüben dürfen. Es scheint besonders für viele Spieler, welche gegen den Einsatz von Schiedsrichtern im Ultimate sind, ein guter Kompromiss zu sein. Somit kommen die Observer erst zum Einsatz, wenn es um schwierige Situationen geht. Ihre Aufgabe besteht darin, für ein flüssiges Spiel zu sorgen (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Ein weiteres besonderes Ereignis für die Ultimate Spieler waren die vier Turniere, welche von Nortel, einem Telekommunikationsunternehmen gesponsert wurden. Für die Turniere gab es kostenlose Scheiben, Plakate, Werbung und die neuen Callahan-Regeln. Dadurch wuchs die Aufmerksamkeit auf College-Spiele. Zu dieser Zeit verbreitete sich das Gefühl, dass Ultimate eine landesweite Sportart mit einer echten Saison ist (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Bei den Spielen, bei denen die Callahan-Regeln das erste Mal eingesetzt wurden, war das Spiel zu Ende, wenn eine Mannschaft 15 Punkte erzielt hatte. Außerdem gab es die Vorgabe, dass sich alle Spieler bei dem Anwurf hinter der eigenen Endzonenlinie befinden mussten. War dies nicht der Fall, so handelte es sich um einen Verstoß. Laut der damaligen Regeln bekam die gegnerische Mannschaft nach zwei Verstößen die Scheibe in der Mitte des Spielfeldes. Ebenfalls war festgelegt, dass, wenn die Scheibe nach einem Anwurf in der Endzone des Gegners landet, auch genau von diesem Punkt weitergespielt werden muss. Falls die Scheibe jedoch ins Aus geflogen ist, konnte die angreifende Mannschaft in etwa 20 Metern von ihrer eigenen Endzone aus, weiter in Richtung Spielfeldmitte gehen. Interessant ist, dass es in den neuen Regeln erlaubt ist, als verteidigende Mannschaft durch das Fangen der Scheibe innerhalb der gegnerischen Endzone einen Punkt zu erzielen. Dies gelingt zum Beispiel durch einen Fehlpass der Angreifer. Die festgelegten Zeitlimits lagen für eine Halbzeit bei zehn Minuten und für Auszeiten bei 90 Sekunden. Darüber hinaus wurde auch festgelegt, dass nach einem erzielten Punkt die Angreifer 80 Sekunden Zeit hatten, sich für das Empfangen der Scheibe bereitzuerklären. Demgegenüber hatte die verteidigende Mannschaft 90 Sekunden Zeit, bis sie den Anwurf durchführen musste. Für Turnover innerhalb des Feldes gab es eine Frist von zehn Sekunden, bis die Scheibe wieder in das Spiel gebracht werden musste. War die Scheibe vorher im Aus, so lag die Frist bei 20 Sekunden (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Besonders durch die Zeitlimits wurde versucht, das Spiel am Laufen zu halten und für Zuschauer ansprechender zu gestalten. Erstaunlich ist, dass alle diese neuen Regeln komplett durchgesetzt wurden. Somit wendet sich die Sportart von einer Freizeitsportart hin zu einer zuschauerorientierten Sportart. Dennoch bleibt ihr der grundlegende Teil des „Spirits of the Game“ erhalten - nämlich die Selbstregulierung durch die aktiven Spieler. Dieses Mal waren die Regeln ein voller Erfolg. Die meisten Spieler waren extrem bestrebt, endlich die neuen Callahan-Regeln auszuprobieren. Dadurch verbreiteten sich die Regeln schnell im ganzen

Land. Im Zuge dessen sollten die neuen Regeln auch für die 1999 anstehenden nationalen College Meisterschaften verwendet werden. Allerdings mussten sie dafür erst noch von der Ultimate Player Association akzeptiert werden, welche nicht zufrieden war, andere Regeln als die eigenen zu verwenden. Nach einigen minimalen Veränderungen und dem Streichen einer Regel, wurden die Callahan-Regeln unter dem neuen Namen „Experimental rules“ oder „X-Rules“ zugelassen. Die einzige größere Veränderung war die Entfernung von dem Punktgewinn, welchen eine verteidigende Mannschaft durch das Fangen der Scheibe in der Endzone der Angreifer erzielen konnte. Diese Regel wurde allerdings im darauffolgenden Jahr wieder eingeführt (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128). Auch heute lässt sich dieser Punktgewinn noch in der aktuellen Annotations Fassung von dem Jahr 2021, welche bis 2024 gültig ist, wiederfinden (Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. [DFV], 2021a, S. 27). In den Annotations werden Hinweise aufgelistet, welche bei der korrekten Regelauslegung in schwierigen Spielsituationen helfen können (DFV, 2021a, S. 2). Mit den Callahan-Regeln in Verbindung gebracht wird dieser Punkt auch als Callahan-Punkt bezeichnet (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Für den Ultimate Sport war die Einführung der neuen Regeln durch die Ultimate Player Association ein Meilenstein. Nach den vielen Schwierigkeiten und ständigen Konflikte, welche über die Themen Selbstverwaltung, Observer und Schiedsrichter geführt wurden, schien eine Lösung gefunden zu sein. Auf der einen Seite konnten die Befürworter der Selbstverwaltung unter dem „Spirit of the Game“ über ihre Calls immer noch selbst entscheiden. Auf der anderen Seite hatten die Befürworter von Observern und Schiedsrichtern nun eine externe Person, welche das Spiel aktiv betreute. Dennoch kam der entscheidende Unterschied, weshalb die Regeln letztendlich akzeptiert wurden, von den Mitarbeitern der Ultimate Player Association. Laut den Callahan-Regeln wurde ein ungelöster Call im Zweifelsfall immer für die Verteidiger entschieden, wodurch die Regel anfällig für Betrug war. Für Observer und Schiedsrichter gab es in der früheren Geschichte der Sportart nur die Möglichkeit, eine endgültige Entscheidung zu treffen. Dabei musste entschieden werden, ob es ein „Foul“ war oder nicht. Mit Hilfe der neuen „X-Rules“ sollte dem entgegengewirkt werden. So gab es aufgrund der neuen Regeln die Möglichkeit, dass die beteiligten Spieler oder der Observer darüber entscheiden konnten, ob der Spielzug wiederholt werden sollte oder nicht. Daraus resultierte, dass die Verantwortung über das Fairplay immer noch den Spielern obliegt und der Ehrenkodex des „Spirits of the Game“ erhalten bleibt (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Im Zuge einer Abstimmung stimmten 40 von 50 Teams der besten College-Open-Teams dafür, dass die neuen „X-Rules“ bei den nationalen Meisterschaften im Jahr 1999 eingesetzt werden sollen. Das sportliche Verhalten war dabei ausgezeichnet und lenkte die Sportart Ultimate in eine altbekannte Richtung (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 123-128).

Abschließend sollte zu der bisherigen Geschichte vom „Spirit of the Game“ erwähnt werden, dass dieser sich erfolgreich gegen die Idee von Observern und Schiedsrichtern behaupten konnte. Ob dies unter dem wachsenden Druck der Gesellschaft, aufgrund der immer weiter steigenden Beliebtheit von Ultimate in der Bevölkerung noch der Fall sein wird, kann nur die Zukunft zeigen. Neben den wachsenden Spielerzahlen stieg auch die Anzahl der Personen, welche mit der Sportart in Zusammenhang gebracht werden konnten, aber selbst nicht aktiv spielten. Dazu zählen beispielsweise Observer, Trainer und Eltern. Außerdem wurde Ultimate auch durch verschiedene Medien, sowie Sponsoren und vor allem die Zuschauer weiter beeinflusst. Es sollte noch angemerkt werden, dass sich einige Eltern ebenfalls für den Einsatz von externen Beobachtern ausgesprochen hatten, was durch das neue Spielsystem mit den „X-Rules“ gewährleistet werden kann (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 168).

3.2 „Spirit of the Game“ in der Sportart Ultimate Frisbee

Um den „Spirit of the Game“ richtig zu verstehen, ist es hilfreich die Regeln der Sportart Ultimate vor Augen zu halten. Der „Spirit of the Game“ findet sich im Regelwerk der Sportart Ultimate sofort in der ersten Regel wieder. In dieser Regel steht unter Punkt 1.1: „Alle Spieler*innen sind dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen. Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays allen Spieler*innen überträgt“ (DFV, 2021b, S. 2). Aus diesem ersten Unterpunkt geht somit hervor, dass alle Spieler den „Spirit of the Game“ befolgen müssen, da dieser Teil der Regeln ist. Dadurch sind die Spieler dazu verpflichtet, verantwortungsbewusst im Sinne des Fair Play Gedankens zu handeln. Mit dieser Aussage beschränkt sich der „Spirit of the Game“ nicht nur auf eine bestimmte Situation in einem Spiel. Vielmehr wird durch ihn das gesamte Spiel gelenkt, da er bei den Spielern allgegenwärtig ist (DFV, 2021b, S. 2).

Darüber hinaus ist Ultimate die einzige selbstregulierte Teamsportart der Welt. Selbstverständlich leistet der „Spirit of the Game“ einen entscheidenden Beitrag dazu, denn durch ihn kann eine strittige Situation auch ohne Schiedsrichter geklärt werden. Im Grunde genommen ist Ultimate eine Sportart ohne Körperkontakt, dennoch kann es auch zu einem Zusammenstoß kommen. In einer solchen Situation würde der gefoulte Spieler „Foul“ rufen. Daraufhin muss das Spiel eingefroren werden, was auch als „Freeze“ bezeichnet wird. Es müssen somit alle Spieler genau an ihrer aktuellen Position stehen bleiben. Die am „Foul“ beteiligten Spieler müssen nun klären, wie es weitergeht. Dafür gibt es mehrere Lösungswege. Eine Möglichkeit besteht darin, dass das „Foul“ vom Gegenspieler anerkannt wird. Vertritt der Gegenspieler allerdings eine andere Sichtweise und akzeptiert das „Foul“ nicht, bezeichnet man dies als

Contest. Wird sich darauf geeinigt, dass es ein „Foul“ war, so behält der gefoulte Spieler die Scheibe. Können sich die Spieler nicht einigen und der Gegenspieler bestreitet das „Foul“, so muss die Scheibe zum Werfer zurück und das Spiel wird von dort fortgesetzt. Um den in beiden Fällen eingefrorenen Spielfluss aufzulösen, muss die Scheibe wieder freigegeben werden, was durch einen sogenannten „Check“ geschieht (Was ist Ultimate Frisbee?, 2022). Eine weitere Möglichkeit ist das Zurückziehen eines Calls, was als „Retracted“ bezeichnet wird. Das kann passieren, wenn der Spieler merkt, dass er einen falschen Call gemacht hat. In diesem Fall würde das Spiel so weiterlaufen, als wäre es ein akzeptierter Regelverstoß gewesen (DFV, 2021b, S. 16). Damit alle Spieler sofort mitbekommen, was gerade passiert, wurden bestimmte Handzeichen zur besseren Kommunikation eingeführt (DFV, 2020, S. 1-3).



1. Foul

Abbildung 1: Handzeichen im Ultimate – Foul (DFV, 2020, S. 1)

Das in Abbildung 1 an einer Figur gezeigte Handzeichen für ein „Foul“ ist einfach und kommt vermutlich sehr häufig vor. Zur Durchführung muss ein Arm gestreckt sein und mit dem anderen Unterarm wird ein Schlag auf den bereits gestreckten Arm angedeutet. Wichtig ist ebenfalls zu wissen, dass nicht nur involvierte Spieler Handzeichen ausführen können, sondern alle Spieler (DFV, 2020, S. 1-3).



4. Widerspruch



5. Akzeptanz



6. Zurückgezogen

Abbildung 2: Handzeichen im Ultimate – Widerspruch/Akzeptanz/Zurückgezogen (DFV, 2020, S. 1)

Mit Abbildung 2 werden weitere Handzeichen an unterschiedlichen Figuren gezeigt. Links wird das Zeichen für Widerspruch (Contest) dargestellt. Dafür müssen die Spieler ihre Fäuste vor der Brust aneinanderhalten und die Ellenbogen müssen nach außen zeigen. Das Zeichen in der Mitte wird als Akzeptanz angesehen. Hier sind die Unterarme vor dem Körper ausgestreckt und die Handflächen zeigen nach oben. Auf der rechten Seite ist eine Figur dargestellt, die etwas zurückgezogen hat. Dafür müssen die Arme nach vorne ausgestreckt sein und die Handflächen nach unten zeigen. Hierbei müssen die Arme zusätzlich übereinander wischen. Kommt es beispielsweise zu einem „Foul-Call“, so würde als erstes das Handzeichen aus Abbildung 1 gezeigt werden. Im Anschluss würden die Spieler ein Handzeichen aus der Abbildung 2 verwenden. Die vielen verschiedenen Handzeichen von unterschiedlichen Spielern, welche über das komplette Spielfeld verteilt sind, könnten allerdings bei Zuschauern für Verwirrung sorgen. Alle anderen Handzeichen werden bewusst nicht weiter erwähnt, da es sich hierbei um ein explizites Beispiel am „Foul-Call“ handelt. Im Anhang befindet sich jedoch eine Liste mit allen Handzeichen (DFV, 2020, S. 1-3).

Die Entscheidungen der Spieler sind ausschlaggebend für den weiteren Spielverlauf. So würde sich ein Spieler, welcher jedes echte „Foul“ stets bestreitet, sehr schnell unbeliebt machen. Da dieses Konzept auf dem Prinzip der Gegenseitigkeit beruht und die anderen Spieler daraufhin ebenfalls jedes echte „Foul“ bestreiten könnten, würde das Spiel schnell an seinem guten Spirit verlieren und der Spielfluss zum Erliegen kommen (Was ist Ultimate Frisbee?, 2022).

Um sich allerdings richtig verhalten zu können, müssen die Regeln bekannt sein. In der aktuellen Regelfassung aus dem Jahr 2021 gibt es dafür 20 Punkte mit mehreren Unterpunkten (DFV, 2021b, S. 1-24). Diese Regeln wurden erstmals für einen Zeitraum von vier Jahren herausgegeben, allerdings wurden auch zuvor die Regeln meistens alle vier Jahre überarbeitet (Benner & Pohl, 2021). Im ersten Punkt wird wie bereits angesprochen der „Spirit of the Game“ aufgeführt. Mit den Punkten 2 und 3 werden die Themenbereiche Spielfeld und Ausrüstung abgedeckt. Wie ein Punkt regelkonform zu erzielen ist, wird unter Punkt 4 erklärt. Punkt 5 steht für die Teams. Hier wird zum Beispiel die maximale Spielerzahl von sieben Spielern, sowie ein Minimum von fünf festgelegt. Darüber hinaus ist hier auch erwähnt, dass jedes Team einen Captain und einen Spirit Captain ernennen muss. Diese haben die Aufgabe, ihre Mannschaft zu repräsentieren. Wie eine Partie begonnen wird, steht in Punkt 6. Zu Beginn müssen zwei Vertreter der beiden Teams entscheiden, wer zuerst den Anwurf bekommt und wer sich die Endzone aussuchen kann, welche zuerst verteidigt wird. Der Anwurf, welcher zu Beginn, nach einer Halbzeit oder nach einem Punkt das Spiel einleitet, wird in Punkt 7 erläutert. Aus Punkt 8 wird ersichtlich, wann ein Spiel „tot“ ist. Dies ist der Fall, wenn ein Punkt erzielt wird und hält an, bis die Scheibe bei dem darauffolgenden Anwurf losgelassen wird. Danach ist das Spiel

wieder „lebendig“. Bei einem „toten“ Spiel ist beispielsweise kein Turnover möglich (DFV, 2021b, S. 1-24). Eine weitere wichtige Regel ist das Anzählen, das unter Punkt 9 beschrieben wird. Hier geht es darum, dass der Marker den Werfer anzählt und somit zum Werfen auffordert. Bei einem Marker handelt es sich um den Spieler, welcher den Angreifer anzählen darf. Angefangen wird mit „Stalling“, was so viel heißt wie „Zähle“. Daraufhin muss der Marker im Sekundentakt von eins bis zehn zählen. Spricht der Marker die Zahl zehn aus, so ist der Angreifer ausgezählt und es gibt einen Turnover. Unter Punkt 10 dreht sich alles um den „Check“, also wie die Scheibe zum Beispiel nach einem „Foul“ wieder für das Spiel freigegeben wird. Mit dem Punkt 11 wird das Aus genau definiert. Punkt 12 erklärt den Themenbereich Fänger und Positionierung. In einer Situation, in der Angreifer und Verteidiger die Scheibe zeitgleich fangen, geht immer der Angreifer als Sieger hervor und darf die Scheibe behalten. Dem Turnover und dem Punktgewinn wird sich in den Punkten 13 und 14 ausführlich gewidmet. Unter dem Punkt 15 ist das Callen von „Fouls“, „Infractions“ und „Violations“ genauer formuliert. Wie das Spiel nach einem solchen Call weiter fortgesetzt wird, beschreibt der Punkt 16. Was genau „Fouls“ und was „Infractions“ und „Violations“ sind, wird in den Punkten 17 und 18 genau beschrieben. Es handelt sich dabei um verschiedene Arten von Regelverstößen. In Punkt 19 wird eine Spielunterbrechung durch Sicherheitsgründe definiert. Zum Schluss werden die Time-Outs unter dem Punkt 20 geregelt (DFV, 2021b, S. 1-24).

Der Unterpunkt 1.2 vom „Spirit of the Game“ sagt aus, dass es keine harten Strafen für versehentliche Verstöße gegen die bereits genannten Regeln gibt. Viel wichtiger sind die Methoden, durch die das Spielgeschehen wieder aufgenommen werden kann. Dies beinhaltet zudem das Vertrauen in die Spieler. Es wird davon ausgegangen, dass sie nicht absichtlich gegen die Regeln verstoßen. Hier knüpft der Unterpunkt 1.2.1 an. Er definiert, was passiert, wenn absichtlich gegen die bestehenden Regeln verstoßen wird. Eine besondere Rolle spielen für diese Regel die Captains. Diese sind dazu verpflichtet, auf einen vorsätzlichen Verstoß zu reagieren. Ihre Entscheidung über das weitere Vorgehen muss nicht einer speziell festgelegten Regel entsprechen (DFV, 2021b, S. 2-4). Diese Regel ist 2021 neu eingeführt worden und zeigt erstmals auf, dass es überhaupt vorsätzliche Verstöße gegen die Regeln geben könnte. Als Beispiel wird ein Spieler genannt, der die Scheibe sicher in der Endzone gefangen hat und danach durch den Kontakt eines Gegenspielers die Scheibe verliert. Dieser Scheibenverlust würde durch das „Foul“ zu einem „Check“ vor der Endzone führen. Bevor dies allerdings geschieht, können die Captains sich darüber beraten und den Punkt geben. Es gibt in Deutschland außerdem keine neutralen Beobachter, wie beispielsweise die Observer, welche diese Entscheidung aufheben könnten. Mit dieser Unterregel wird der Umgang mit absichtlichen Verstößen noch nicht genau definiert, allerdings haben die Captains die Möglichkeit, über das weitere Vorgehen zu entscheiden (Benner & Pohl, 2021).

In Punkt 1.3 wird ersichtlich, dass alle Spieler sich dessen bewusst sein müssen, jederzeit als Schiedsrichter in einer Spielsituation gefordert zu sein. Dafür müssen sie alle Regeln kennen, möglichst objektiv und ehrlich sein und immer ihren Standpunkt deutlich offenlegen. Außerdem ist es notwendig, dass auch der Gegner die Möglichkeit bekommt, seine Sichtweise darzustellen. Zudem sollten die Überlegungen des Gegners miteinbezogen werden und eventuelle kulturelle Differenzen mit Hilfe von respektvollen Worten und einer angemessenen Körpersprache berücksichtigt werden. Ziel ist es, sich so schnell wie möglich wieder zu einigen und auch die Calls im gesamten Spielverlauf auf dieselbe Weise zu äußern. Wichtig ist außerdem, dass die Calls nur gemacht werden, wenn sie wirklich das Resultat einer Aktion hätten ändern können (DFV, 2021b, S. 2-3). Eine sehr hilfreiche Vorgehensweise ist in solchen Fällen das „BECALM“-Modell aus dem Englischen, das für „Breath“, „Explain“, „Consider“, „Ask“, „Listen“ und „Make a call“ steht. Die deutsche Form heißt „DENKE!“. Beide Formen sind inhaltlich fast identisch. Sie sollen die Verhaltensweise vor einem Call aufzeigen. Zuerst sollte noch einmal durchgeatmet werden, woraufhin im Anschluss die eigene Meinung geäußert wird. Im nächsten Schritt sollte darüber nachgedacht werden, was aus Sicht des Gegners passiert sein könnte. Danach wird weiter kommuniziert und es können auch andere Spieler mit einbezogen werden. Diese könnten gegebenenfalls die Regeln erläutern oder ihre Sichtweise zu dem Vorgang offenlegen. Zum Schluss muss eine Entscheidung getroffen werden. Diese wird allen Spielern klar und deutlich mitgeteilt. Handzeichen dienen hierbei als zusätzliche Unterstützung (DENKE!-Verfahren, 2022).

Neu hinzugekommen sind in dem Jahr 2021 zwei der aktuell zehn Unterpunkte. So wurde der Unterpunkt 1.3.5 in zwei Unterpunkte aufgeteilt. Zuvor war hier nur die Rede davon, dass die Spieler dem Gegner zuhören müssen. In der neuen Form geht es in dem Unterpunkt 1.3.5 nun darum, dass die Spieler dem Gegner ebenfalls die Chance zum Sprechen ermöglichen sollen. Ergänzend wurde der Unterpunkt 1.3.6 hinzugefügt, bei dem auch die Sicht des Gegners berücksichtigt werden muss. Auch aus dem ehemaligen Unterpunkt 1.3.6 sind zwei neue Unterpunkte entstanden. Vor der Änderung war hier die Rede von einer schnellstmöglichen Lösung des Konflikts. Dies sollte unter Verwendung von respektvoller Sprache stattfinden. Neben dieser wird in dem neuen Punkt 1.3.7 nun auch auf mögliche kulturelle Differenzen hingewiesen, welche berücksichtigt werden müssen. Der Inhalt des neu entstandenen Punkts 1.3.8 ist bereits bekannt. Hier geht es um die schnelle Lösung von Unstimmigkeiten (Benner & Pohl, 2021).

Der Unterpunkt 1.4 betont den kämpferischen Einsatz, welcher gewünscht ist. Allerdings darf dies nicht dazu führen, dass Regeln missachtet werden. Außerdem muss der Gegner weiterhin respektiert werden und die Freude am Spiel darf nicht verloren gehen. Darüber hinaus ist auch für die Sicherheit aller Spieler zu sorgen (DFV, 2021b, S. 3). In diesem Unterpunkt ist die Sicherheit der Spieler neu hinzugekommen (Benner & Pohl, 2021).

Durch den Unterpunkt 1.5 wird gezeigt, welche Verhaltensweisen einen guten „Spirit of the game“ auszeichnen (DFV, 2021b, S. 3). Dazu zählt:

- das Zurücknehmen von unnötigen Calls,
- umstrittene Situationen mit den Gegnern erneut an der Seitenlinie zu besprechen,
- ein Lob für ausgezeichnete Spielzüge oder einen guten Spirit auszusprechen,
- sich dem Gegner vorzustellen und
- Meinungsverschiedenheiten in Ruhe zu lösen (DFV, 2021b, S. 3).

Damit eine strittige Situation nicht weiter eskaliert, wird neuerdings dazu aufgerufen, an der Seitenlinie nochmals das Gespräch zu suchen, um die Unklarheiten zu beseitigen (Benner & Pohl, 2021).

Anhand von 1.6 lässt sich erkennen, wodurch der „Spirit of the Game“ verletzt wird und was zu vermeiden ist (DFV, 2021b, S. 3). Hierunter fallen:

- ein gefährliches Spiel,
- absichtliche Regelverstöße,
- das Verspotten des Gegners,
- respektloser Jubel,
- Revanche Calls,
- den Gegner dazu auffordern, einen Pass zu sich zu spielen und
- andere Verhaltensweisen, welche nur auf den Sieg fokussiert sind (DFV, 2021b, S. 3).

Explizit erwähnt wird hier, seit der letzten Regelüberarbeitung, das andere Verhalten, welches um jeden Preis auf den Sieg abzielt (Benner & Pohl, 2021).

Ein weiterer sehr wichtiger Punkt des „Spirits of the Game“ findet sich unter 1.7 wieder. Er sagt aus, dass die Teams die Hüter des „Spirits of the Game“ sind. Somit ist auch das gesamte Team dafür verantwortlich, allen Spielern die Regeln und einen guten Spirit zu vermitteln. Teammitglieder, welche einen schlechten „Spirit of the Game“ haben, müssen diszipliniert werden. Darüber hinaus soll auch anderen Teams eine Rückmeldung gegeben werden, was sie für einen besseren „Spirit of the Game“ noch verbessern können, aber auch, was ihnen schon gut gelungen ist. Um einen schwindenden „Spirit of the Game“ oder damit verbundene Anliegen während eines Spiels anzusprechen, können sogenannte Spirit-Unterbrechungen durch einen Call getätigt werden (DFV, 2021b, S. 3). Verändert hat sich mit dem Jahr 2021, dass auch positives Feedback über den „Spirit of the Game“ an die Mannschaften zurückgegeben werden soll. Darüber hinaus wurde 1.7.4 vollständig neu hinzugefügt, wodurch nun Pausen durch eine Spirit-Unterbrechung, in denen sich die Zeit genommen wird, Probleme in Verbindung mit dem „Spirit of the Game“ zu besprechen, eingelegt werden (Benner & Pohl, 2021).

Falls Anfänger in einen Regelverstoß verwickelt sind, wird in Unterpunkt 1.8 erwähnt, dass erfahrene Spieler bei der Regelauslegung unterstützen sollten (DFV, 2021b, S. 3). Geändert hat sich hier, dass die erfahrenen Spieler nicht mehr ausdrücklich dazu verpflichtet sind, unerfahrenen Spielern die Regeln zu erklären. Allerdings ist dies weiterhin gerne gesehen (Benner & Pohl, 2021).

Besonders wichtig für Spiele mit Anfängern oder jungen Spielern ist der Unterpunkt 1.9. In diesem wird darauf hingewiesen, dass erfahrene Spieler bei einem Spiel Schiedsverfahren auf dem Spielfeld leiten können und Hilfe bei der Auslegung von Regeln anbieten können (DFV, 2021b, S. 3).

Wie Calls am besten besprochen werden, ist in 1.10 festgehalten. Hierzu werden die Spieler aufgefordert, die direkt an der Situation beteiligt waren, aber auch Spieler mit einer guten Sicht auf die Aktion. Ebenfalls können sich Spieler beteiligen, wenn sie denken, dass ihr Teammitglied einen falschen Call getätigt hat. Personen, die nicht spielen, sollten sich nicht beteiligen. Davon ausgenommen sind die Captains. Dennoch dürfen von den Spielern andere Personen um Rat gefragt werden, um den richtigen Call machen zu können (DFV, 2021b, S. 3-4). Neuerdings ist in diesem Regelabschnitt nicht mehr die Rede von Regeln, welche es nach einem Call zu interpretieren gilt, sondern es wird in der aktuellen Fassung nun davon gesprochen, dass der Call diskutiert werden soll (Benner & Pohl, 2021).

Der Unterpunkt 1.11 zeigt, dass die Verantwortung immer bei den Spielern und Captains liegt alle Calls zu tätigen und diese daraufhin gegebenenfalls auch zu lösen (DFV, 2021b, S. 4). Die Zuständigkeit über das Lösen von Calls wurde in diesem Unterpunkt hinzugefügt (Benner & Pohl, 2021).

Um den Spielfluss am Laufen zu halten und keine langen Unterbrechungen oder Diskussionen entstehen zu lassen, ist der letzte Unterpunkt 1.12 von großer Bedeutung. Wie bereits aus der Geschichte von dem „Spirit of the Game“ ersichtlich wurde, ist es sehr sinnvoll, einen weiteren Lösungsweg zu ermöglichen, falls es keine Einigung über einen Call gibt. Deshalb wird hier festgelegt, wie das weitere Vorgehen abläuft, sofern nicht geklärt werden kann, was in einer Aktion passiert ist oder was in einer Aktion passiert sein könnte. In beiden Fällen muss die Scheibe zum letzten unbestrittenen Werfer zurückgegeben werden (DFV, 2021b, S. 4).

Des Weiteren sollte eine Art Ritual genannt sein, welches nicht explizit in den Regeln zum „Spirit of the Game“ vermerkt ist. Dennoch wird es mit dem Unterpunkt 1.7 durch den gegenseitigen Austausch der Teams über den „Spirit of the Game“ angedeutet (DFV, 2021b, S. 3). Die Rede ist von dem Spiritkreis. Am Ende eines jeden Spiels treffen sich die beiden Mannschaften und stellen sich in einem Kreis gemischt auf. Hier wird sich über das Spiel ausgetauscht und jedes Team erhält ein Feedback. Von großer Bedeutung ist der gegenseitige Respekt, welcher dadurch ebenfalls nochmals geäußert werden kann (Mann, 2017, S. 48).

4 Fairnesserziehung

Zu Beginn dieses Abschnitts wird geklärt, was fair ist und was die Begriffe Fairness und Fairplay bedeuten. Anschließend werden die Grundlagen der Fairnesserziehung herausgearbeitet (Lenk & Pilz, 1989, S. 23). Im Anschluss sollen diese mit der Sportart Ultimate in Verbindung gebracht werden. Von besonderer Bedeutung ist dabei der „Spirit of the Game“, welcher einen entscheidenden Einfluss auf den Bereich der Fairness hat (Benner, 2013, S. 1-4).

4.1 Grundlagen der Fairnesserziehung

Anfangs sollte erwähnt werden, dass zu dem Wort „fair“ in seinem Verständnis sehr unterschiedliche Auffassungen vorliegen. Durch eine Übersetzung des Begriffs aus dem englischen können Worte wie aufrichtig, chancengleich, edel, ehrlich, gerecht, gewaltlos, gleichberechtigt und regelgemäß als Synonyme verwendet werden. Dies zeigt, dass die umfangreiche Bedeutung von „fair“ im Deutschen nicht mit nur einem Wort abgedeckt werden kann (Lenk & Pilz, 1989, S. 23-24). Ebenfalls lässt sich das Wort „fair“ nicht nur auf den Sport beschränken. In vielen Lebensbereichen ist es gern gesehen und oft nützlich. Durch die Vermittlung eines solchen Wertes im Sport bekommt dieser eine gewisse Vorbildfunktion und wird in diesem Sinn von dem Staat und der Gesellschaft unterstützt. Infolgedessen erhoffen sich beide Seiten einen positiven Effekt, der das Zusammenleben der Bürger verbessert (Krüger et al., 2013, S. 364). Die Begriffe Fairness und Fairplay sind nur sehr schwer getrennt zu definieren, da beide ebenfalls aus dem Englischen übernommen wurden. Im Gegensatz zu dem Wort „fair“, welches oft im Alltag Verwendung findet, kommen diese beiden hauptsächlich im Sport zum Einsatz. Der Begriff Fairness wird allerdings auch schon öfter in außersportlichen Bereichen verwendet. Bei dem Fairplay dreht es sich meist um bestimmte Spielsituationen, in denen der Begriff Verwendung findet (Kohler, 2010, S. 22). Interessant zu wissen ist außerdem, dass es ohne Fairplay keinen Sport gäbe. Fairplay wird als der klassische Wert des Sports betrachtet (Krüger et al., 2013, S. 364). Geschichtlich gesehen sind die Begriffe „fair“ und Fairness schon etwas älter als das Wort Fairplay. Während die beiden erstgenannten Begriffe ein anständiges Verhalten der englischen Oberschicht beschreiben, steht der Begriff Fairplay dem Wort „Amateur“ sehr nahe. Beide wurden durch die Oberschicht sowie die Mittelschicht geprägt, als diese Sport trieben. Zu dieser Zeit waren es die Amateure, welche den Sport zum Zeitvertreib

nutzten. Als Amateur wird eine Person verstanden, welche gerne Sport ausübt, dies aber nicht auf beruflicher Ebene erfolgt. Damals ging es auch nicht um den Sieg, sondern viel mehr um den Spaß an dem Spiel selbst. Somit waren im Sport Werte wie Ehrlichkeit und Großzügigkeit öfter gesehen, was später allerdings immer mehr verschwand. Grund dafür ist der Wandel im Sport. Als dieser für alle Gesellschaftsschichten geöffnet wurde, kamen auch andere Werte zum Tragen. Dabei gewann das Leistungsprinzip, welches sich durch Konkurrenz und Kampf auszeichnet, immer mehr an Bedeutung (Rahe, 1991, S. 14-17).

In der heutigen Zeit lautet eine Definition zu dem Begriff Fairplay wie folgt:

Fairplay kommt aus dem klassischen, ursprünglichen englischen Sport und bedeutet zunächst nichts anderes, als „schön“ zu spielen und Sport zu treiben; „schön“ heißt im sportlichen Sinn, dass ein schönes, spannendes, interessantes Spiel, ein aufregender Wettkampf zustande kommt, bei dem jeder seine Chance bekommt, der sie sucht; bei dem man nicht weiß, wie das Spiel oder der Wettkampf ausgeht, bei dem sich jeder nach Kräften und gemäß den vereinbarten Regeln anstrengt. Wettkampfverweigerer, Spielverderber oder Betrüger sind nicht „fair“. Fair ist deshalb ein Sportler auch und vor allem dann, wenn er seinen Gegner als Partner respektiert und achtet. (Krüger et al., 2013, S. 363)

Daraus werden drei wichtige Punkte für Fairplay sichtbar, welche in fast allen Definitionen übereinstimmen:

- Chancengleichheit,
- Einhaltung der Regeln und
- das Respektieren des Gegners und seine Unantastbarkeit (Rahe, 1991, S. 15).

Zu den genannten Punkten lässt sich anmerken, dass eine Chancengleichheit für viele unterschiedliche Dinge stehen kann. So können beispielsweise auch Schiedsrichter von allen Beteiligten gleichermaßen bestochen worden sein, damit wären im Endeffekt gleiche Voraussetzungen für alle gewährleistet. Auch das Befolgen der Regeln kann mehrere Gründe haben. Angefangen bei dem Schiedsrichter als Autoritätsperson oder der Angst vor Sanktionen bis hin zu dem Verständnis, dass ein Spiel ohne Regeln nicht möglich ist. Zum Respekt gegenüber dem Gegner kann man als Beispiel nennen, dass dieser bei einem notwendigen „Foul“ keine Verletzung erleiden soll. Schwerer auszulegen ist demgegenüber die Unantastbarkeit. Hierbei könnte es nach einer strengen Auslegung dazu führen, dass Sport nicht mehr als durchführbar angesehen wird. Grund dafür ist, dass der Sport durch sein Miteinander und Gegeneinander immer wieder zu Konflikten führt. Im Endeffekt muss darauf hingewiesen werden, dass für jeden Einzelnen Fairplay eine andere Bedeutung haben kann. Wegweisend für diesen Gedankengang ist das Verständnis über die Einhaltung der Regeln, was aus unterschiedlichen Gründen erfolgen kann. Dieses Regelverständnis hat ebenfalls eine besondere Bedeutung für die

faire Verhaltensweise von Spielern. So können Spieler, welche die Regeln für das Spiel als notwendig erachten, diese auch besser befolgen. Aus Strafandrohungen und Befehlen würde hingegen eine unbewusste Einhaltung der Regeln resultieren. Je größer der Gewinn wird, desto wahrscheinlicher ist es, dass Regeln bei den Spielern mit einer unbewussten Regelbefolgung nicht eingehalten werden (Rahe, 1991, S. 15).

Ausschlaggebend für ein Spiel ohne Schiedsrichter ist somit ein ausgeprägtes Regelbewusstsein seitens der Spieler. Infolgedessen sollten die Spieler auch Verstöße erkennen und Verantwortung übernehmen. Demgegenüber steht das Spiel mit einem Schiedsrichter. Hier wurde die Selbstverantwortung der Spieler auf den Schiedsrichter übertragen und ihm das Recht, Strafen und Entscheidungen zu verwalten, erteilt. Somit kann gesagt werden, dass bei einem Spiel, welches über Schiedsrichter verfügt und zusätzlich auch noch mit anderen technischen Hilfsmitteln ausgestattet ist, die Verantwortung über Fairplay abgelehnt wird (Rahe, 1991, S. 15-16).

Darüber hinaus ist zu beachten, dass sich der Fairplay Begriff in zwei unterschiedliche Formen aufspalten lässt. Auf der einen Seite gibt es das „formelle Fairplay“, bei dem gefordert wird, die Regeln des Spiels einzuhalten. Geschieht dies nicht, so ist mit Sanktionen zu rechnen (Lenk & Pilz, 1989, S. 37-39). Zusätzlich sollte angemerkt werden, dass sich die Idee der Regeln selbst zerstört, je mehr sich die Regelverstöße lohnen, weshalb diese hart bestraft werden müssen (Gabler, 1990, S. 193). Dies wird auch als eine Muss-Norm bezeichnet, durch die das Spiel erst ermöglicht wird. Auf der anderen Seite steht das „informelle Fairplay“. Darunter wird die Achtung gegenüber dem Gegner verstanden. Diese Form wird nicht durch Strafen erzwungen und als Soll-Norm bezeichnet. Sie ist nicht zwingend notwendig für die Durchführung eines Spiels, ist aber erwünscht und wird gerne gesehen (Lenk & Pilz, 1989, S. 37-39).

Leider muss gesagt werden, dass häufig „unsportliche“ Aktionen im Fernsehen übertragen werden. Teilweise werden sie als spektakuläre Ereignisse auf Seiten der Zuschauer gesehen. Ein Grund für diese unsportlichen Aktionen im Leistungssport ist die Kommerzialisierung, durch welche die Erfolgsorientierung im Sport drastisch verstärkt wurde und das reine Gewinnstreben gefördert wird (Gabler, 1990, S. 172-173). Dabei sollte aber berücksichtigt werden, dass es zwei Systeme im Sport gibt. Zum einen besteht das Gesamtsystem aus der Mehrheit der Sportler, welche größtenteils immer noch an den idealistischen Werten festhalten. Andererseits besteht ein Teilsystem, in dem eher Werte aus der Arbeiterwelt wichtig sind. Hierbei handelt es sich um den Leistungssport, bei dem die physischen Grenzen der Sportler bis an ihr Maximum getrieben werden. Aus diesem Grund ist Fairplay für den Leistungssport eher ein Hindernis geworden (Rahe, 1991, S. 16). Allerdings wird dort auch öfter von einem „fairen Foul“ gesprochen. Diese Art von „Foul“ kann als ein „taktisches Foul“ angesehen werden. Mit der Einführung von Schiedsrichtern wurde der Fokus nur noch auf das formelle Fairplay gelegt und das informelle Fairplay wurde immer unwichtiger. Anschließend verlor auch das formelle

Fairplay an Bedeutung, was auf einen höheren Erfolgsdruck zurückzuführen ist. Regelverletzungen für den Erfolg nahmen somit zu und ein sogenanntes „fares Foul“ war oft die Folge (Lenk & Pilz, 1989, S. 52-53). Hierunter wird ein „Foul“ verstanden, welches nicht auf die Verletzung des Gegners abzielt, sondern auf die Unterbindung seines Erfolges (Lenk & Pilz, 1989, S. 19-21). Problematisch ist allerdings, dass der Gedanke des „fairen Fouls“ auch auf den nichtkommerziellen Sport übergegangen ist und somit auch hier den Erfolg in den Mittelpunkt stellt (Lenk & Pilz, 1989, S. 52-53). Gefördert wird diese Haltung auch von Trainern, welche der Ansicht sind, dass erfolgsorientierter Sport nicht mehr ohne das Foulspiel möglich ist. Im Fußball sprechen sie sich sogar dafür aus, dass das Foulspiel in der Jugendarbeit systematisch vermittelt werden soll. Ebenso wird darauf hingewiesen, dass „faire Fouls“ und taktische Tricks immer ausgenutzt werden müssen (Lenk & Pilz, 1989, S. 19-21).

Eine mögliche Reaktion auf solche Verhaltensweisen im Leistungssport könnte sein, dass dieser zum Beispiel weniger über die Medien verbreitet wird, was allerdings eher als unwahrscheinlich gilt. Verantwortlich dafür sind die ganzen Investoren, welche nur auf den Erfolg und den Gewinn abzielen. Solch eine Konsequenz wäre höchst wahrscheinlich auch für viele andere externe Personen ärgerlich, beispielsweise für die Zuschauer (Pilz, 1999, S. 226-227).

Um die Werte besser zu verbreiten, sollten sie im Sport auf Grundlage einer gesunden Fairnesserziehung vermittelt werden. Der Sport eignet sich nämlich nicht nur zur Vermittlung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, sondern er spielt auch eine entscheidende Rolle in der Werteerziehung und der sozialen Erziehung. Fairness kann im Sport erlernt und dadurch auch in ihm erzogen werden. Des Weiteren kann sich die Fairness auch zu einem Persönlichkeitsmerkmal entwickeln, welches über den Sport hinauswirkt (Krüger et al., 2013, S. 364). Um diese Ziele allerdings zu erreichen, ist eine aktive Auseinandersetzung mit dem Thema Fairplay grundlegend. Nur so besteht die Möglichkeit, gezielt einen werteorientierten Weg zu wählen. Die Einstellung über das Fairplay lässt sich weder über reine Informationen noch über Sanktionen verändern. Einen viel größeren Beitrag leistet demgegenüber die Konfrontation mit dem eigenen Verhalten in einer Spielsituation. Ergänzen lässt sich dies durch Übungen innerhalb einer Trainingseinheit, in denen sich die Spieler in den Gegner hineinversetzen müssen und die Sichtweise der anderen Person versuchen zu verstehen (Luther, 1992, S. 56). Wichtig ist, dass Erfahrungen durch das Reflektieren des eigenen Verhaltens gesammelt werden und später in anderen Situationen auf diese Erfahrungswerte zurückgegriffen werden kann (Hotz, 1992, S. 66). Ein beispielhaftes Konzept für eine gesunde Fairnesserziehung sollte die Eigenverantwortung der Spieler in den Vordergrund stellen. Somit wären sie selbst und nicht die Schiedsrichter für ihr eigenes Handeln verantwortlich. Daraus würden reflektierte Erfahrungen resultieren, welche für ihre individuelle Persönlichkeit in Bezug auf Fairness von großer Bedeutung sind (Gaum, 2018, S. 127).

4.2 Fairnesserziehung in Bezug auf den „Spirit of the Game“

Damit die im vorherigen Abschnitt genannten Erfahrungen gesammelt werden können, spielt die schulische und außerschulische Erziehung eine besondere Rolle. Wie bereits durch die Einleitung dieser Arbeit ersichtlich wurde, befindet sich Ultimate „Frisbee“ in fast jedem zweiten Bundesland im Lehrplan wieder (Rahe, 1991, S. 16). Dies hat einen wesentlichen Grund, denn die Sportart Ultimate ist für die Fairness- und Werteerziehung ein sehr gutes Beispiel, angefangen bei dem „Spirit of the Game“, welcher als Ehrenkodex in der ersten Regel zu finden ist und im Ultimate das informelle Fairplay in gewisser Weise widerspiegelt. So geht es unter Punkt eins ebenfalls um die Einhaltung der Regeln und die Achtung gegenüber den Gegenspielern (DFV, 2021b, S. 1-4). Bei Nationalspielern ist es außerdem notwendig, für das Spiel auf einem internationalen Niveau einen Akkreditierungstest zu bestehen. Dadurch soll sichergestellt werden, dass alle Spieler über ausreichend Regelkenntnis verfügen (Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. [DFV], 2019, S. 2). Auch die Chancengleichheit ist in ein besonderes Licht zu rücken. Denn es haben beide Parteien die Möglichkeit als Schiedsrichter zu agieren und das Spielgeschehen maßgeblich mitzugestalten (DFV, 2021b, S. 1-4). Um diese Gelegenheit allerdings nutzen zu können und auch den Regeln nachzukommen, ist es wichtig, dass während eines Trainings auch die Regeln erlernt werden. Im Gegensatz zum Fußball wird in der Sportart Ultimate bei der Nachwuchsarbeit nicht das Foulspiel vermittelt. Der Fokus liegt viel mehr auf der Förderung der Eigenverantwortung von Kindern und Jugendlichen (Simon, 2019, S. 6). Die Wichtigkeit der Fairnesserziehung im Ultimate wird auch durch die folgenden Worte gestärkt:

Der Deutsche Frisbeesport-Verband e.V. (DFV) bekennt sich ausdrücklich dazu, das Fairplay im Rahmen der sportlichen Auseinandersetzung ohne externe Schiedsrichtende zu lehren und zu fördern. Er beansprucht für Meisterschaftsentscheidungen in den Frisbeesportarten als Wahrer, Weiterentwickler und Beförderer des Fairplay aufzutreten. Daher kommt der Vermittlung des Fairplays (im Ultimate gemäß den Vorgaben des Spirit of the Game) in der Ausbildung eine zentrale Bedeutung zu. (Simon, 2019, S. 6)

Dieses Zitat stellt ein klares Bekennerschreiben des Verbandes zur Fairnesserziehung und dem Fairplay dar. Darüber hinaus sieht er sich als Vorbild und Unterstützer in Bezug auf das Vorleben von Charaktereigenschaften und Werten. Mit dem „Spirit of the Game“ im Zentrum der Vermittlung bietet er den Sportlern eine „Schule für das Leben“. Ebenfalls hervorzuheben ist, dass sich der Verband auch in Meisterschaftsentscheidungen für das Fairplay einsetzt und nicht dem Prinzip der Erfolgsorientierung nachgeht (Simon, 2019, S. 6).

Um eine Auskunft über den eigenen „Spirit of the Game“ zu bekommen, wird das Verhalten in einem extra dafür vorgesehenen Bewertungsbogen von beiden Teams festgehalten. Zum Einsatz kommen diese Bewertungsbögen auf Turnieren. Anhand von fünf Einzelwerten kann ein Gesamtwert für jedes Team ermittelt werden und so auch den „Spirit of the Game“ der Mannschaft widerspiegeln. Bewertet wird zum einen der Regelgebrauch und die Regelkenntnis. Darunter wird auch verstanden, ob sich ein Spieler die Regeln erklären lässt oder diese eben seinem Gegner vermittelt. Darüber hinaus wird auf Foulspiele und den Körperkontakt geachtet, wobei besonders eine gefährliche Spielweise in der Bewertung berücksichtigt werden muss. Mit den Punkten Aufrichtigkeit und Fairplay werden zum Beispiel unnötige Calls bewertet, welche daraufhin zurückgezogen wurden. Höflichkeit ist ein Merkmal für die positive Einstellung und Selbstbeherrschung, welche unter Punkt 4 festgehalten wird. In dem letzten Punkt wird die Kommunikationsfähigkeit der Mannschaften bewertet (WFDF & BULA, 2014, S. 1).



Ultimate-Abteilung
SPIRIT OF THE GAME SCORE SHEET

Euer gesamtes Team sollte bei der Bewertung des anderen Teams beteiligt sein! Kreist ein Feld für jede der fünf Kategorien ein. Summiert die Punkte, um den SOTG-Score für das andere Team zu bestimmen.

Füllt dieses Blatt nach jedem Spiel aus und bringt es am Ende des Tages zum Spiritbeauftragten des Turniers.

- 1. Regelkenntnis und -gebrauch**
Zum Beispiel: Sie haben die Regeln nicht absichtlich misinterpretiert. Sie hielten sich an die Zeitlimits. Sie waren bereit die Regeln zu erklären und/oder sich erklären zu lassen.
- 2. Fouls und Körperkontakt**
Zum Beispiel: Sie vermieden Fouls, Körperkontakt und gefährliche Spielweisen.
- 3. Aufrichtigkeit und Fairplay**
Zum Beispiel: Sie entschuldigten sich für begangene Fouls. Sie korrigierten Mitspieler, wenn diese falsche oder unnötige Calls machten. Sie callten nur wichtige Regelverletzungen.
- 4. Positive Einstellung und Selbstbeherrschung**
Zum Beispiel: Sie waren höflich. Sie spielten mit angemessener Intensität, unabhängig vom Spielstand. Sie hinterließen während und nach dem Spiel einen durchgängig positiven Eindruck.
- 5. Kommunikation**
Zum Beispiel: Sie kommunizierten respektvoll. Sie hörten zu. Sie hielten sich bei Diskussionen an die Zeitvorgaben.

Aufsummierung der Ergebnisse
Summiert die Ergebnisse jeder Kategorie auf und schreibt diese Zahl in die nebenstehenden Felder. Das Resultat muss zwischen 0 und 20 betragen.

***Kommentarfelder**
Wenn ihr eine 0* oder 4* in einer Kategorie gewählt habt, erklärt bitte in wenigen Worten, was passiert ist. Komplimente ebenso wie Kritik werden in angemessener Weise an die Teams übermittelt.

Spirit Score Sheet von WFDF und BULA, © 2014

Sie: Der Wert, den ihr Euerm Gegnern gebt.
Wir: Der Wert, den ihr euch selber gebt.

TT/MM/JJJJ

Euer Team					Division					Datum									
(wir - sie)					(wir - sie)					(wir - sie)									
1. Gegner (Spielergebnis)					2. Gegner (Spielergebnis)					3. Gegner (Spielergebnis)					4. Gegner (Spielergebnis)				
Schwach	Nicht so gut	Gut	Sehr gut	Exzellente	Schwach	Nicht so gut	Gut	Sehr gut	Exzellente	Schwach	Nicht so gut	Gut	Sehr gut	Exzellente	Schwach	Nicht so gut	Gut	Sehr gut	Exzellente
Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*
Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*
Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*
Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*
Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*	Sie 0*	1	2	3	4*
Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*	Wir 0*	1	2	3	4*
II					II					II					II				
Sie					Sie					Sie					Sie				
Wir					Wir					Wir					Wir				
Resultat					Resultat					Resultat					Resultat				
_____					_____					_____					_____				
_____					_____					_____					_____				





Abbildung 3: „Spirit of the Game“ Bewertungsbogen (WFDF & BULA, 2014, S. 1)

In Abbildung 3 lassen sich die bereits genannten fünf Punkte erkennen, anhand dessen das gegnerische Team wie auch das eigene Team nach jedem Spiel beurteilt wird (WFDF & BULA, 2014, S.1). Davon kommen vier der fünf Punkte in der Regel 1.4 vor. Lediglich die Kommunikation wird in dieser Teilregel nicht erwähnt (Benner & Pohl, 2021). Um ein möglichst genaues Ergebnis zu erzielen, ist es wichtig, dass die komplette Mannschaft an der Bewertung

teilnimmt. Durch die Nutzung des Bewertungsbogens auf Turnieren ist eine Beurteilung von bis zu vier Spielen pro Seite möglich. Für das erste Spiel würde somit die erste Spalte ausgefüllt werden. Einzutragen sind zunächst, wie vorgegeben, die gegnerische Mannschaft und das Spielergebnis. Daraufhin wird sich den bereits besprochenen Punkten von eins bis fünf gewidmet. Hierbei ist darauf zu achten, dass zwischen der gegnerischen Mannschaft (Sie) und der eigenen Mannschaft (Wir) unterschieden wird. Die Beurteilungsreihe der gegnerischen Mannschaft ist auf einem weißen Hintergrund abgebildet, während die eigene in grau hinterlegt ist (WFDF & BULA, 2014, S. 1). Allein die Zahl Zwei ist durchgehend auf einem grauen Hintergrund dargestellt. Grund dafür ist, dass davon ausgegangen wird, dass sich alle Spieler gut verhalten. Somit repräsentiert sie das Standardverhalten in der jeweiligen Kategorie (Jablko & Benner, 2014, S. 4). Eine Bewertung kann zwischen null und vier Punkten variieren. Dabei ist zu beachten, dass besonders schlechte, aber auch besonders gute Bewertungen mit einem kurzen Kommentar versehen werden müssen. Die Zahl Null beschreibt ein schwaches Verhalten, welches über „nicht so gut“, „gut“, „sehr gut“ bis hin zu einem „exzellenten“ Verhalten ansteigen kann und somit zu einer vier Punkte Bewertung führen würde. Nachdem alle Kategorien ehrlich ausgefüllt wurden, ergibt sich ein Endergebnis für beide Mannschaften (WFDF & BULA, 2014, S. 1). Um den Gewinner des „Spirit of the Game“ zu ermitteln, werden nur die Fremdbewertungen für die Auswertung genutzt (Jablko & Benner, 2014, S. 5).

Tabelle 1: Gesamtergebnisse des „Spirit of the Game“ auf Grundlage der Bewertungsbögen (Jablko & Benner, 2014, S. 6)

	Fremd-Spirit	Eigen-Spirit		
DiscUrs	10,25	11,00	1.	Griffin's Lehre
DJ Dahlem	8,38	9,88	2.	Hallunken
Drehst'n Deckel	10,13	10,25	3.	Endzonis
Endzonis	11,29	14,00	4.	Rotor
Goldfingers	9,00	9,38	5.	Red Eagles
Griffin's Lehre	11,67	10,50	6.	Huck Jemischtet
Hallunken	11,33	10,83	7.	HFW
Huck Jemischtet	10,67	9,33		Parkscheibe
HFW	10,43	11,29	9.	DiscUrs
JinxCity	10,17	9,67	10.	Saxy Divers
Parkscheibe	10,43	10,29	11.	JinxCity
Red Eagles	11,00	10,83	12.	Drehst'n Deckel
Rotor	11,14	10,86	13.	Schleudertraum
Saxy Divers	10,20	10,20	14.	Goldfingers
Schleudertraum	9,71	9,57		

In der Tabelle 1 sind zwei Unterteilungen zu erkennen. Die erste Tabelle auf der linken Seite zeigt in der vorderen Spalte die unterschiedlichen Teams, welche im Jahr 2014 bei der Outdoor Mixed-Quali in Magdeburg gespielt haben. In der zweiten Spalte wird der Wert angegeben, welcher durch die Fremdbewertung der anderen Teams entstanden ist. Es handelt sich

hierbei um zusammengerechnete Durchschnittswerte, welche sich aus allen abgegebenen Bewertungsbögen errechnen lassen. Daraufhin folgt die eigene Spiritbewertung in der dritten Spalte. Durch dieses Verfahren kann auch die Selbsteinschätzung geschult werden. Dies wird bei einem Vergleich zwischen den Mannschaften Endzonis und Saxy Divers ersichtlich. Bei den Endzonis liegt die größte Differenz zwischen Eigenbewertung und der Einschätzung des Gegners vor. Sie beträgt 2,71 und zeigt damit die zu hohe Selbsteinschätzung. Gleichzeitig ist dies auch der höchste Selbsteinschätzungswert aller Mannschaften. Demgegenüber haben die Saxy Divers eine perfekte Selbsteinschätzung geschafft und haben überhaupt keine Abweichung zwischen Eigenbewertung und Fremdbewertung. Den höchsten Wert bei der Fremdbewertung hat die Mannschaft Griffin's Lehre erzielt. Er liegt bei 11,67 und ist damit um 1,17 höher als die eigene Einschätzung. Dies kann auch anhand der zweiten Tabelle auf der rechten Seite abgelesen werden. Sie zeigt die Platzierungen von Platz 1 bis Platz 14 in der ersten Spalte. Daraufhin folgen die Mannschaften in der zweiten Spalte und der Gesamtwert der Fremdbewertungen in der dritten Spalte. Den letzten Platz belegten hier die Goldfingers mit einer Fremdwertung von 9,00. Damit steht die Mannschaft Griffin's Lehre als Sieger des „Spirits of the Game“ fest. Das bedeutet allerdings noch lange nicht, dass sie auch Gesamtsieger des Turniers waren. Leider liegen hierzu keine weiteren Daten vor. Es wäre interessant zu betrachten, wo die Teams mit der höchsten Spiritwertung und die mit der niedrigsten Spiritbewertung nach der abschließenden Gesamtspielwertung platziert sind (Jablko & Benner, 2014, S. 6).

Ziel des Bewertungsbogens ist es, den „Spirit of the Game“ weiter zu vermitteln und aufzuzeigen, wo dieser noch verbessert werden kann. Um einen längerfristigen Entwicklungsverlauf der einzelnen Mannschaften beobachten zu können, ist der Bewertungsbogen mit einer geichteten Skala ausgestattet. Des Weiteren soll mit dem Ausfüllen des Bewertungsbogens auch die Einzigartigkeit dieser Sportart immer wieder für die gesamte Mannschaft in den Blick gerückt werden (Jablko & Benner, 2014, S. 2-3).

Ebenfalls muss erwähnt werden, dass es für den Sieger des „Spirits of the Game“ am Ende eines Turniers einen außergewöhnlichen Preis gibt. Dieser wird von vielen Mannschaften als sehr besonders angesehen und stellt somit auch einen gewissen Anreiz, diese Kategorie zu gewinnen. Somit kann eine Belohnung auch im positiven Sinne für die Fairnesserziehung eingesetzt werden (Benner, 2013, S. 2).

Extrem wichtig ist auch das Feedback, welches in einem Spiritkreis an die jeweils andere Mannschaft nach einem Spiel rückgemeldet wird. Durch die positiven, aber auch negativen Rückmeldungen, besteht die Möglichkeit, sich weiter mit möglichen Verbesserungsvorschlägen auseinanderzusetzen und das positive Feedback zu verfestigen. Dieses Konzept der Reflexion eignet sich für die Fairnesserziehung sehr gut, da hier alle Teilnehmer sofort

mitbekommen, welche Situationen oder Verhaltensweisen positiv und welche eher negativ aufgefallen sind (DFV, 2019, S. 1).

Damit kann festgehalten werden, dass die Sportart Ultimate das Thema Fairness sehr stark betont und durch teilweise eher unbekannte Methoden wie einen Spiritkreis fördert. Zu beachten ist allerdings, dass es sich hierbei um eine Teamsportart handelt, bei der auch der kämpferische Einsatz nicht fehlen darf. Aufgrund eines körperbetonterem Einsatzes kann es vermehrt zu Situationen kommen, aus denen Konflikte resultieren können (Simon et al., 2019, S. 5-7). Darüber hinaus muss allerdings bedacht werden, dass Konflikte auch in Bezug auf die Geschichte entstehen können, in der es zu Spannungen zwischen Spielern kam, welche den Einsatz von Schiedsrichtern befürworteten oder ablehnten (Leonardo & Zagoria, 2005, S. 83-85). Somit stellt sich die Frage, ob der „Spirit of the Game“ in der heutigen Zeit, mit seinem System der Selbstverwaltung, wirklich ein gutes Mittel zur Konfliktlösung darstellt oder ob auch in diesem Konzept Konflikte auftreten können. Um dies herauszufinden, wurden mehrere Ultimate Spieler in einer Umfrage nach ihrer Einschätzung befragt.

5 Methodik des Fragebogens

Ein Ansatz, um der eben genannten Hypothese nachzugehen, stellt der eigens entwickelte Fragebogen bezüglich „Spirit of the Game“ dar. Mit Punkt 5.1 wird die Entwicklungsphase des Fragebogens genauer betrachtet. Daraufhin folgt eine Erläuterung der Durchführung. Wie die zusammengetragenen Daten ausgewertet wurden, spiegelt der Punkt 5.3 zum Abschluss dieses Kapitels wider (Hollenberg, 2016, S. 5).

5.1 Entwicklung des Fragebogens

Für die Beantwortung der Hypothese wurde ein Fragebogen in zwei Ausführungen erstellt: eine analoge Form und eine digitale Form. Diese beiden Varianten weichen nur formal leicht voneinander ab, da das Design auf der Plattform LimeSurvey keine andere Möglichkeit geboten hat. Beide Fragebögen sind darüber hinaus strukturell und inhaltlich gleich aufgebaut. Sie haben jeweils zwei Seiten und beinhalten pro Seite acht Fragen (LimeSurvey, 2022).

Unter diesem Punkt wird sich auf die Onlineumfrage bezogen, welche dementsprechend mit dem digitalen Fragebogen durchgeführt wurde. Es besteht aber auch die Möglichkeit, den analogen Fragebogen im Anhang unter Punkt 2 genauer zu betrachten (LimeSurvey, 2022).

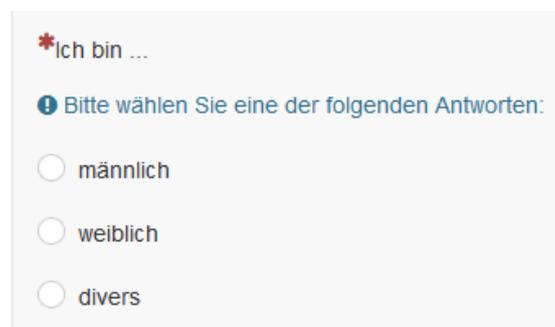


*Wie alt sind Sie?

! In dieses Feld dürfen nur Zahlen eingegeben werden.

Abbildung 4: Frage 1: Alter (LimeSurvey, 2022)

Abbildung 4 zeigt einen ersten Ausschnitt der Onlineumfrage. Dabei geht es in der ersten Frage um das Alter der Teilnehmer, wie aus Abbildung 4 ersichtlich wird. Der rote Stern kennzeichnet alle Fragen, welche zwingend beantwortet werden mussten, um fortzufahren. Darüber hinaus wird unter der Frage die Information angezeigt, dass die Eingabe nur mit Zahlen erfolgen kann, was für die spätere Auswertung wichtig ist. Unter der Informationsanzeige befindet sich das umrandete Eingabefeld. Mit dieser Frage sollen Rückschlüsse über unterschiedliche Altersgruppen in der Auswertung ermöglicht werden (LimeSurvey, 2022).



*Ich bin ...

! Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

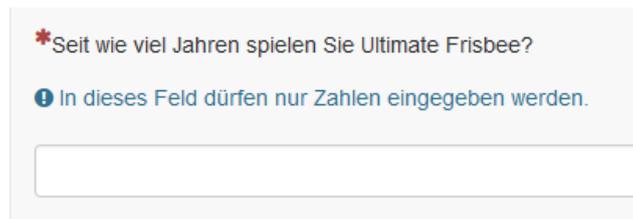
männlich

weiblich

divers

Abbildung 5: Frage 2: Geschlecht (LimeSurvey, 2022)

Mit der Frage aus Abbildung 5 wurde das Geschlecht ermittelt. Dafür waren drei Antwortmöglichkeiten vorgesehen, von denen eine angekreuzt werden konnte. Als Antwortmöglichkeiten standen männlich, weiblich und divers zur Auswahl. Hiermit sollten mögliche Disparitäten seitens der Geschlechter aufgedeckt werden (LimeSurvey, 2022).



*Seit wie viel Jahren spielen Sie Ultimate Frisbee?

! In dieses Feld dürfen nur Zahlen eingegeben werden.

Abbildung 6: Frage 3: Spielerfahrung (LimeSurvey, 2022)

Abbildung 6 fragt nach der Spielerfahrung der Umfrageteilnehmer. Mit dieser Frage sollte ein Einblick in die Spielerfahrung der einzelnen Spieler gewonnen werden. Auch hier wurde als Antwortmöglichkeit lediglich eine Zahl akzeptiert (LimeSurvey, 2022).



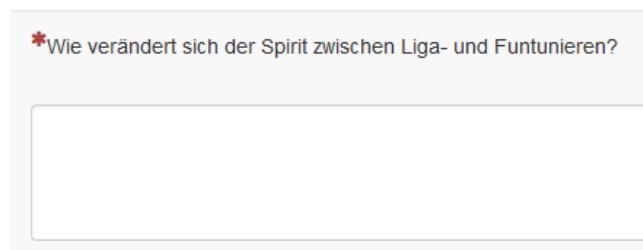
*Haben Sie bereits an Ligaspielen teilgenommen?

Ja

Nein

Abbildung 7: Frage 4: Ligaerfahrung (LimeSurvey, 2022)

Die Frage aus der Abbildung 7, in der es um die Teilnahme an Ligaspielen ging, wurde dazu genutzt, um die Erfahrungswerte der Spieler weiter zu differenzieren. Grund dafür war ein möglicherweise unterschiedliches Leistungsniveau zwischen Funturnieren und dem regulären Ligabetrieb. Beantwortet werden konnte diese Frage mit „Ja“ oder „Nein“ (LimeSurvey, 2022).



*Wie verändert sich der Spirit zwischen Liga- und Funturnieren?

Abbildung 8: Frage 5: Unterschiede beim Spirit – Liga-/Funturniere (LimeSurvey, 2022)

Bei der in Abbildung 8 gezeigten Frage konnten die Teilnehmer der Umfrage einen freien Text verfassen. Gefragt wurde, ob es eine Veränderung des „Spirit of the Game“ zwischen Fun- und Liga-Turnieren gibt. Wichtig zu erwähnen ist, dass diese Frage nur sichtbar wurde, wenn die Befragten die vorherige Frage mit „Ja“ beantwortet hatten. Mithilfe dieser offenen Frage

können individuelle Erfahrungen besser erfasst werden und eine detailliertere Auskunft über Veränderungen des „Spirit of the Game“ gewonnen werden (LimeSurvey, 2022).

*Für mich bedeutet Fairness:

🔗 Ziehe die folgenden Punkte ALLE auf die rechte Seite (auch rechts noch veränderbar). Die Bedeutung ist von oben nach unten abfallend (oben steht der Punkt, welcher am wichtigsten ist)!

Ordnen Sie die Elemente in die rechte Liste ein (höchste Bewertung oben). Die Elemente können mit der Maus verschoben werden. Doppelklick verschiebt ein Element in die andere Liste.

📌 Bitte wählen Sie maximal 6 Antworten.

Ihre Auswahl	Ihre Rangfolge
Respekt	
Gerechtigkeit	
Ehrlichkeit	
Regelkenntnisse	
Gewinnstreben	
Sportsgeist	

Abbildung 9: Frage 6: Bedeutung von Fairness (LimeSurvey, 2022)

Das Thema Fairness wurde in der Frage auf Abbildung 9 in den Fokus gerückt. Hier hatten die Befragten die Aufgabe, alle sechs Wörter auf die rechte Seite zu ziehen und in einer beliebigen, für sie sinnvollen, Reihenfolge anzuordnen. Das Wort, welches sie am ehesten mit Fairness verbinden, sollte an erster Stelle stehen; was sie am wenigsten mit Fairness in Verbindung brachten an unterster Stelle. LimeSurvey hat zudem für diesen Fragentypen die Funktion integriert, dass auch bereits auf der rechten Seite befindliche Wörter erneut in ihrer Position verändern zu können. Zur Auswahl standen die Wörter: Respekt, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Regelkenntnis, Gewinnstreben und Sportsgeist (LimeSurvey, 2022). Dabei wurde sich an der Literatur orientiert, in der beispielsweise von Wettkampfverweigerern die Rede ist. Somit hat auch das Gewinnstreben einen gewissen Einfluss auf die Fairness. Anhand dieser Frage soll die Einstellung der Ultimate Spieler in Bezug auf Fairness deutlich werden (Krüger et al., 2013, S. 363).

* Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?

Bitte wählen Sie die zutreffenden Antworten aus:

- Foul
- Fast Count
- Double Team
- Travel
- Pick

Abbildung 10: Frage 7: Wissensstand über die Calls (LimeSurvey, 2022)

Mit der nächsten Frage, welche in Abbildung 10 zu sehen ist, ging es um das Verständnis der Calls. Dabei wurden fünf Calls aufgelistet: „Foul“, „Fast Count“, „Double Team“, „Travel“ und „Pick“. Die Teilnehmer der Umfrage waren dazu aufgefordert, nur die Calls, welche ihnen auch in ihrer Bedeutung bekannt waren, anzukreuzen. Somit sollte überprüft werden, ob die Spieler entsprechend ihrer Ultimate Karriere auch ausreichend Regelkenntnis erworben haben (LimeSurvey, 2022). Unter dem Begriff „Foul“ wird im Ultimate der Körperkontakt zu einem gegnerischen Spieler verstanden (DFV, 2021b, S. 15-21). „Fast Count“ steht für ein regelwidriges Anzählen. Beispielhaft dafür sind das Anzählen in Abständen unter einer Sekunde, oder das Beginnen des Anzählers mit einer falschen Zahl (DFV, 2021b, S. 15-21). Mit „Double Team“ wird im Ultimate ein Regelverstoß verstanden, bei dem zwei Verteidiger gleichzeitig einen Werfer verteidigen. Zu beachten ist, dass sich dabei beide Verteidiger in einem Drei-Meter-Radius um den Werfer befinden müssen. Ein reines Durchlaufen des Drei-Meter-Bereichs wird hingegen nicht als „Double Team“ angesehen (DFV, 2021b, S. 15-21). Die Bezeichnung „Travel“ wird eingesetzt, wenn ein angreifender Spieler, der in Scheibenbesitz ist, seinen „Pivotpunkt“ vor dem Abwurf der Scheibe verlässt (DFV, 2021b, S. 15-21). Bei dem „Pivotpunkt“ handelt es sich um einen Punkt am Boden, mit dem der Spieler über ein beliebiges Körperteil durchgängigen Kontakt haben muss, bis die Scheibe abgeworfen wird (DFV, 2021b, S. 26). Ein „Pick-Call“ wird dann ausgesprochen, wenn ein Verteidiger durch einen anderen Spieler in seinem Laufweg daran gehindert wird, seinen Gegenspieler zu verteidigen (DFV, 2021b, S. 22).

*Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor?

📌 Ziehe die folgenden Calls ALLE auf die rechte Seite (auch rechts noch veränderbar). Die Häufigkeit ist von oben nach unten abfallend (oben steht der Call, welcher am häufigsten vorkommt)!

Ordnen Sie die Elemente in die rechte Liste ein (höchste Bewertung oben). Die Elemente können mit der Maus verschoben werden. Doppelklick verschiebt ein Element in die andere Liste.

📌 Bitte wählen Sie maximal 5 Antworten.

Ihre Auswahl	Ihre Rangfolge
Foul	
Fast Count	
Double Team	
Travel	
Pick	

Abbildung 11: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (LimeSurvey, 2022)

Abbildung 11 beinhaltet die letzte Frage der ersten Seite des Fragebogens. Inhaltlich ging es bei der Frage um die Häufigkeit der Calls in einem Spiel. Dafür mussten die Calls „Foul“, „Fast Count“, „Double Team“, „Travel“ und „Pick“ erneut auf die rechte Seite gezogen werden. Auch hier werden die Calls wieder in einer vom Befragten gewählten Rangfolge angeordnet. Der Call, welcher am häufigsten in einem Spiel vorkommt, steht an oberster Stelle und der Call mit der geringsten Häufigkeit steht ganz unten. Auch hier bestand die Möglichkeit, nach dem Herüberziehen immer noch die Position der Calls zu verändern. Aus dieser Frage soll ein Ergebnis resultieren, das aufzeigt, welche Calls am ehesten bei allen Ultimate Spielern bekannt sind (LimeSurvey, 2022).

*Wie viele Calls gibt es durchschnittlich in einem Spiel?

📌 Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

0 - 5

5 - 10

10 - 15

15 - 20

> 20

Abbildung 12: Frage 9: Durchschnittliche Anzahl an Calls in einem Spiel (LimeSurvey, 2022)

In der Abbildung 12 wurde nach der durchschnittlichen Anzahl an Calls gefragt, die in einem Spiel vorkommen. Dabei war nur die Auswahl einer Antwort erlaubt. Möglichkeiten zum Ankreuzen waren: 0 – 5, 5 – 10, 10 – 15, 15 – 20 und mehr als 20 Calls pro Spiel. Diese Frage

nimmt Bezug auf die vorherigen zwei Fragen und soll Aufschluss darüber geben, wie häufig es zu einem Call in einem Spiel kommen kann (LimeSurvey, 2022).

*Wie oft sind die Calls im Durchschnitt contested?

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

- 0 - 5%
- 5 - 15%
- 15 - 25%
- 25 - 50%
- 50 - 100%

Abbildung 13: Frage 10: Durchschnitt der contested Calls (LimeSurvey, 2022)

Wie oft die Calls „contested“ sind, sollte die Frage aus Abbildung 13 ermitteln. Hier konnten die Befragten erneut nur eine Antwort abgeben. Mögliche Antworten waren 0 – 5, 5 – 15, 15 – 25, 25 – 50 und 50 – 100. Es handelt sich dabei immer um prozentuale Werte (LimeSurvey, 2022). Die ersten drei Antwortmöglichkeiten sind bewusst in einem sehr geringen prozentualen Bereich gewählt. Ausschlaggebend dafür ist der „Spirit of the Game“. Aufgrund der Ehrlichkeit und dem respektvollen Miteinander sollte es in den meisten Situationen eher zu einer Einigung kommen (DFV, 2021b, S. 2-4).

*Wo gibt es tendenziell mehr Calls?

Ziehe die folgenden Spielorte ALLE auf die rechte Seite (auch rechts noch veränderbar). Die Anzahl der Calls ist von oben nach unten abfallend (oben steht der Ort, bei dem es die meisten Calls gibt)!

Ordnen Sie die Elemente in die rechte Liste ein (höchste Bewertung oben). Die Elemente können mit der Maus verschoben werden. Doppelklick verschiebt ein Element in die andere Liste.

Bitte wählen Sie maximal 3 Antworten.

Ihre Auswahl	Ihre Rangfolge
Halle	
Sand	
Rasen	

Abbildung 14: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (LimeSurvey, 2022)

Anhand der Frage 11, welche in Abbildung 14 dargestellt ist, soll gezeigt werden, auf welchem Spielfeld tendenziell mehr Calls entstehen. Zur Auswahl standen die folgenden Spielfeldtypen: Halle, Sand und Rasen. Diese drei Spielfeldtypen sollten wieder auf der rechten Seite in einer vom Spieler gewählten Rangfolge angeordnet werden. Dabei ist der Spielfeldtyp mit den meisten Calls oben und der mit den wenigsten unten (LimeSurvey, 2022). Diese Frage entstand vor dem Hintergrund, dass es beispielsweise in der Halle durch die kleinere Spielfeldfläche eher zu „Pick-Calls“ kommen könnte (DFV, 2021b, S. 22).

*Welche Wetterlage hat mehr Einfluss auf die Calls?

🔗 Ziehe die folgenden Wetterlagen ALLE auf die rechte Seite (auch rechts noch veränderbar). Der Einfluss ist von oben nach unten abfallend (oben steht die Wetterlage, welche am meisten Einfluss hat)!

Ordnen Sie die Elemente in die rechte Liste ein (höchste Bewertung oben). Die Elemente können mit der Maus verschoben werden. Doppelklick verschiebt ein Element in die andere Liste.

📌 Bitte wählen Sie maximal 3 Antworten.

Ihre Auswahl	Ihre Rangfolge
Sonne	
Regen	
Wind	

Abbildung 15: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (LimeSurvey, 2022)

Mit der in Abbildung 15 gezeigten Frage soll an die vorherige angeknüpft werden. Dabei soll erneut ein möglicher Einfluss auf die Calls, diesmal durch drei unterschiedliche Wetterlagen, geprüft werden. Auch hier war eine Rangfolge auf der rechten Seite festzulegen. Von den Wetterlagen Sonne, Regen und Wind ist die mit dem größten Einfluss an oberster Stelle zu nennen. Die beiden anderen folgen nach ihrem Einfluss abfallend (LimeSurvey, 2022).

*Der Spirit Score ist mir wichtig:

📌 Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Stimme voll und ganz zu

Stimme eher zu

Teils, teils

Stimme eher nicht zu

Stimme gar nicht zu

Abbildung 16: Frage 13: Ansehen von dem Spirit Score (LimeSurvey, 2022)

Die in Abbildung 16 dargestellte Frage befasst sich mit dem Spirit Score. Anhand dieser Frage wird ersichtlich, wie wichtig den Spielern ein Bewertungssystem auf Grundlage des „Spirit of

the Game“ ist (LimeSurvey, 2022). Abgebildet ist eine „Likert-Skala“, die die folgende fünfstufige Antwortskala aufweist: „stimme voll und ganz zu“, „stimme eher zu“, „teils, teils“, „stimme eher nicht zu“ und „stimme gar nicht zu“. Dabei handelt es sich um Antworten, die in einem möglichst gleichbleibenden Abstand zueinander gewählt wurden. Grund dafür ist eine bessere Interpretation der Ergebnisse (Hollenberg, 2016, S. 19-20).

*Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

	Stimme voll und ganz zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme gar nicht zu
Spaß am Spiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ehrlichkeit und Fairness	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Respektvollen Umgang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keine Fouls	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Regelkenntnis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Team-Spirit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Abbildung 17: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (LimeSurvey, 2022)

Auch in Abbildung 17 ist eine Liker-Skala mit den fünf bereits genannten Abstufungen der Antwortmöglichkeiten zu erkennen (Hollenberg, 2016, S. 19-20). Die Frage drehte sich hier allerdings darum, wie der „Spirit of the Game“ verbessert werden kann. Dabei sollte von den Befragten eine Einschätzung zu den folgenden Möglichkeiten abgegeben werden: Spaß am Spiel, Ehrlichkeit und Fairness, respektvoller Umgang, keine Fouls, Regelkenntnis oder Team-Spirit (LimeSurvey, 2022). Zur Orientierung dienen die angegebenen Maßnahmen des Deutschen Frisbeesport Verbandes (Den Spirit verbessern, 2022).

*Wie hat sich dein Spirit im Laufe der Zeit verändert?

Abbildung 18: Frage 15: Veränderung von dem „Spirit of the Game“ (LimeSurvey, 2022)

Abbildung 18 zeigt eine offene Frage zum Thema „Spirit of the Game“. Hier konnten die Spieler detailliert von ihren individuellen Erfahrungen berichten. Mit dieser Frage sollte herausgefunden werden, ob sich die Sichtweise der Betroffenen über den „Spirit of the Game“ im Laufe der Zeit positiv oder negativ verändert hat (LimeSurvey, 2022).

*Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?

Ja Nein

Abbildung 19: Frage 16: Schiedsrichter im Ultimate (LimeSurvey, 2022)

Abgeschlossen wurde die Umfrage mit der in Abbildung 19 gezeigten Frage, welche nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden konnte. Dabei handelt es sich um eine der wichtigsten Fragen der gesamten Umfrage (LimeSurvey, 2022). Sie soll Aufschluss darüber geben, ob die Spieler mit dem aktuellen System der Selbstverwaltung, gemäß des „Spirit of the Game“, zufrieden sind oder sich vorzugsweise einen Schiedsrichter im Ultimate wünschen würden (Benner, 2020, S. 2).

5.2 Durchführung

Die Umfrage wurde auf zwei unterschiedlichen Wegen durchgeführt. Zum einen wurden Ultimate Spieler auf einem Turnier befragt und zum anderen gab es eine Onlineumfrage, welche ebenfalls ausschließlich an Ultimate Spieler gerichtet war. Eine Woche, bevor die Fragebögen an die Ultimate Spieler auf dem Turnier weitergegeben wurden, fand ein Test mit fünf Ultimate Spielern aus dem Team der EyeCatcher statt, um zu prüfen, ob es mit dem Ausfüllen der Fragebögen Probleme gibt. Dabei konnten alle Spieler den Fragebogen erfolgreich ausfüllen.

Am 03.07.2022 fand ein Funturnier in Simmern (Westerwaldkreis) auf einem Kunstrasenplatz statt, welches die EyeCatcher Eitelborn ausgerichtet haben. Daran teilgenommen haben sieben Mannschaften mit insgesamt 66 Spielern, welche alle den doppelseitigen Fragebogen im Anschluss an den jeweiligen Spiritkreis ausgefüllt haben. Das war immer dann der Fall, wenn eine Mannschaft gegen die EyeCatcher gespielt hat und fand somit über den gesamten Turniertag hinweg statt. Das Turnierformat war so ausgelegt, dass alle Mannschaften einmal gegeneinander spielen.

Bei der Onlineumfrage hingegen hatten die Teilnehmer vom 21.07.2022 bis zum 20.08.2022 Zeit, die Umfrage auszufüllen. Danach wurde die Umfrage geschlossen und es gab keine Möglichkeit mehr an einer weiteren Teilnahme. Übermittelt wurde die Umfrage per E-Mail. Dafür wurde der im deutschsprachigen Raum bekannte E-Mail-Verteiler „Wurfpost“ genutzt

(Wurfpost, 2022). In dieser E-Mail war ein Link enthalten, welcher zu der Plattform LimeSurvey führte und den Fragebogen öffnete. Dabei handelte es sich um zwei Seiten, die auszufüllen waren. Allerdings war es bei der Onlineumfrage nur möglich, auf die nächste Seite zu gelangen oder die Umfrage abzuschließen, sofern alle Fragen auf der jeweiligen Seite beantwortet wurden. Auf diesem Weg nahmen 372 weitere Spieler an der Umfrage teil. Optional gab es auf der Plattform die Möglichkeit, die Umfrage zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt weiter auszufüllen. Dies musste allerdings bis spätestens zum 20.08.2022 geschehen sein (LimeSurvey, 2022).

Insgesamt nahmen somit 438 Befragte an der anonymen Umfrage teil. Leider waren 94 Fragebögen unvollständig ausgefüllt, die für die spätere Auswertung herausgenommen werden mussten. Darüber hinaus muss gesagt sein, dass die in den Rohdaten vorhandene Zahl von 439 Befragten auf einen doppelten Eintrag zurückzuführen ist. Infolgedessen wurde die Nummer 67 aus der Datenbank entfernt. Außerdem war es bei der manuellen Eingabe durch die Limitierung des Programmes nicht möglich, die unvollständig ausgefüllten analogen Fragebögen ordnungsgemäß in das System einzugeben. Um diese Daten allerdings im gesamten Datensatz miteinzubeziehen, wurde bei den problematischen Passagen die Notwendigkeit des verpflichtenden Ausfüllens entfernt. Im Zuge dessen erkennt die Software diese Fragebögen ebenfalls als beantwortet an, weshalb sie bei der Auswertung mit zu der Kategorie „vollständige Fragebögen“ gezählt werden (LimeSurvey, 2022).

5.3 Auswertungsverfahren

Für die Auswertung der Daten wurde das Statistik-Programm SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) verwendet (Leonhart, 2010, S. 15). Zuvor wurde allerdings mit der Plattform LimeSurvey gearbeitet, um alle Daten in einer gemeinsamen Datenbank zu erfassen. Neben den Fragebögen, welche online ausgefüllt wurden und sofort in die Datenbank gelangten, wurden die 66 analogen Fragebögen manuell in die Datenbank von LimeSurvey eingegeben. Nachdem dieser Vorgang abgeschlossen war, wurde der komplette Datensatz auf die Vollständigkeit der einzelnen Fragebögen in LimeSurvey geprüft (LimeSurvey, 2022). Im Anschluss wurden alle vollständigen Fragebögen in das Statistik-Programm SPSS exportiert. Dieses Programm diente während der gesamten Auswertung als Grundlage und wurde von der Universität Koblenz-Landau zur Verfügung gestellt (SPSS – Windows Installation und Lizenzierung [SPSS], 2022).

Allerdings gibt es zwei Ausnahmen, bei denen das Programm nicht eingesetzt werden konnte. Zum einen bei der Frage, wie sich der Spirit zwischen Liga- und Funturnieren verändert hat und zum anderen bei der Frage über die Veränderung des „Spirit of the Game“ im Laufe der Zeit. Ausschlaggebend dafür ist in beiden Fällen der Fragentyp, welcher darauf abzielt, detaillierte Antworten aus den individuellen Erfahrungen der Spieler zu gewinnen. Daraus resultiert eine schriftliche Antwort, welche auf Seiten des Programms bei der Auswertung für Probleme sorgte. Das Programm ist nicht in der Lage einen Freitext statistisch auszuwerten (SPSS, 2022). Im Zuge dessen wurden die Antworten der beiden genannten Fragen manuell ausgewertet. Um auf jede einzelne Antwort einzugehen, ist die Datenmenge zu groß. Deshalb wurde darauf geachtet, die Angaben der Befragten möglichst genau zu kategorisieren. Es ist also möglich, dass eine Person durch eine Aussage in mehreren unterschiedlichen Kategorien einen Einfluss auf die Auswertung dieser Frage nimmt. Beispielsweise ist es möglich, dass eine Person angibt, bei den Ligaturnieren gäbe es mehr Handzeichen, die Ligaspieler seien ambitionierter und die Regelkenntnis sei wesentlich höher. Somit würde die Person jeweils einen Punkt zu den Kategorien: „mehr Handzeichen auf Ligaturnieren“, „ambitioniertere Spieler auf Ligaturnieren“ und „mehr Regelkenntnis auf Ligaturnieren“, hinzusteuern. In der Auswertung wird allerdings nur auf die Kategorien mit den meisten Punkten näher eingegangen (SPSS, 2022).

In dem Programm SPSS hatten neben den beiden bereits angesprochenen Fragen alle anderen den Variablen-Typ „Numerisch“. Als Variablen können die einzelnen Fragen verstanden werden, welche auf der Seite der Variablenansicht angezeigt werden. Sie erhalten in den restlichen Fragen stets einen numerischen Wert, anhand dessen das Programm die Variablen später zuordnen kann. Zum Beispiel haben die prozentualen Antwortmöglichkeiten bei der Frage über die durchschnittliche Callanzahl pro Spiel die folgenden Werte zugeordnet bekommen: 0-5=1, 5-10=2, 10-15=3, 15-20=4 und >20=5 (SPSS, 2022).

Während in der Variablenansicht alle Variablen einer Zeile zugeordnet sind, und sich die Einstellungsmöglichkeiten dieser in den Spalten befinden, so stehen auf der Datenansicht alle Antworten der Befragten in den Zeilen. Anhand der Spalten wird in dieser Ansicht ersichtlich, um welche Variable es sich handelt. Das Programm beinhaltet somit 344 vollständig beantwortete Fragebögen und 40 relevante Variablen. Es sollte ebenfalls beachtet werden, dass zwei neue Variablen dem Datensatz manuell hinzugefügt und für alle 344 Befragten ausgefüllt wurden. Grund dafür ist eine Kategorisierung der Fragen eins und drei. Dadurch können die verschiedenen Jahreszahlen in Gruppen zusammengefasst werden und besser für die weitere Auswertung genutzt werden. Auf die gewählten Gruppen wird später eingegangen. Die Daten lassen sich ebenfalls auf ihre ursprüngliche Genauigkeit überprüfen, wie unter Punkt 6.1 der Auswertung gezeigt wird (SPSS, 2022).

Für die Auswertung wurde bei den 14 Fragen, welche durch das Programm bearbeitet wurden, jeweils eine Häufigkeitstabelle erstellt. Dabei mussten alle Variablen, die zu einer bearbeiteten Frage gehören, ausgewählt werden. Die Häufigkeitstabelle wurde im Anschluss in dem sogenannten „Viewer“ dargestellt. Diese wurden daraufhin zusätzlich mit einer deskriptiven Statistik überprüft (SPSS, 2022). Eine deskriptive Statistik beschreibt die Kennwerte aus den Umfragedaten und errechnet beispielsweise einen Mittelwert (Leonhart, 2010, S. 239). Aufgefallen ist durch dieses Verfahren, dass bei der Frage 3 eine falsche Antwort abgegeben wurde. So hat ein Spieler angegeben, dass er „seit 2011 Jahren“ Ultimate spielte. Vermutlich ist hier die Jahreszahl gemeint. Allerdings wurde diese Zahl daraufhin von der weiteren Auswertung ausgeschlossen. Dazu wurde in der Variablenansicht zu der entsprechenden Variable der Wert 2011 als fehlend eingetragen. Somit erkennt das Programm, dass es sich dabei um einen nicht korrekt eingegebenen Wert handelt und kennzeichnet diesen in den Häufigkeitstabellen als fehlend (SPSS, 2022).

Um einzelne Variablen miteinander in Bezug zu setzen, wurde das Verfahren der Kreuztabelle gewählt. Hierbei müssen alle Bestandteile von zwei unterschiedlichen Variablen ausgewählt werden, um eine Tabelle zu erstellen, welche ebenfalls wieder im „Viewer“ sichtbar wird. Es muss allerdings darauf geachtet werden, an welcher Stelle die Variablen eingetragen werden. So besteht die Möglichkeit, jede Variable in den Spalten oder in den Zeilen anzeigen zu lassen, was das optische Ergebnis der Kreuztabelle beeinflussen kann (SPSS, 2022).

6 Ergebnisse

Im Folgenden wird auf die tabellarisch dargestellten Ergebnisse der Fragebögen, welche mit der Software SPSS oder manuell ausgewertet wurden, eingegangen. Anschließend werden Zusammenhänge zwischen den einzelnen Fragen herausgearbeitet, welche mittels Kreuztabellen dargestellt werden (SPSS, 2022).

6.1 Auswertung

Die Auswertung hält an der Struktur des Fragebogens fest, weshalb mit der ersten Frage begonnen und Frage 16 abgeschlossen wird. Es wird außerdem das Ergebnis jeder Frage offengelegt.

Tabelle 2: Frage 1: Alter (SPSS, 2022)

Wie alt sind Sie?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	12	2	,6	,6	,6
	13	1	,3	,3	,9
	14	2	,6	,6	1,5
	15	2	,6	,6	2,0
	16	6	1,7	1,7	3,8
	17	3	,9	,9	4,7
	18	2	,6	,6	5,2
	19	2	,6	,6	5,8
	20	5	1,5	1,5	7,3
	21	10	2,9	2,9	10,2
	22	11	3,2	3,2	13,4
	23	16	4,7	4,7	18,0
	24	17	4,9	4,9	23,0
	25	21	6,1	6,1	29,1
	26	24	7,0	7,0	36,0
	27	23	6,7	6,7	42,7
	28	16	4,7	4,7	47,4
	29	16	4,7	4,7	52,0
	30	13	3,8	3,8	55,8
	31	20	5,8	5,8	61,6
	32	20	5,8	5,8	67,4
	33	19	5,5	5,5	73,0
	34	12	3,5	3,5	76,5
	35	13	3,8	3,8	80,2
	36	5	1,5	1,5	81,7
	37	4	1,2	1,2	82,8
	38	6	1,7	1,7	84,6
	39	5	1,5	1,5	86,0
	40	7	2,0	2,0	88,1
	41	4	1,2	1,2	89,2
	42	3	,9	,9	90,1
	43	4	1,2	1,2	91,3
	44	3	,9	,9	92,2
	45	5	1,5	1,5	93,6
	46	1	,3	,3	93,9
	48	1	,3	,3	94,2
	49	1	,3	,3	94,5
	50	3	,9	,9	95,3
	51	1	,3	,3	95,6
	52	6	1,7	1,7	97,4
	53	1	,3	,3	97,7
	54	1	,3	,3	98,0
	55	2	,6	,6	98,5
	56	1	,3	,3	98,8
	57	1	,3	,3	99,1
	59	2	,6	,6	99,7
	60	1	,3	,3	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

In der Tabelle 2 wird das Alter der Befragten in der ersten Spalte dargestellt. Wie aus der Beschriftung der ersten Zeile deutlich wird, handelt es sich bei der zweiten Spalte um die Häufigkeit. Es wird somit angezeigt, wie viele Personen das jeweilige Alter aus der ersten Spalte als ihr eigenes angegeben haben. Die dritte Spalte zeigt die Häufigkeit in Prozent an, die vierte Spalte gibt alle gültigen Prozente an und in der letzten Spalte werden alle Prozente zusammengerechnet. Der Aufbau aller Tabellen zu dem Fragebogen ist sehr ähnlich, weshalb nicht immer auf alle Einzelheiten eingegangen wird. Besonders wichtig ist die letzte Zeile der Tabelle. Hier wird deutlich, ob alle Befragten an dieser Frage teilgenommen haben. Somit kann überprüft werden, ob Personen von den 66 manuell eingetragenen Fragebögen beispielsweise keine Antwort angegeben haben. Allerdings kann zu der ersten Frage gesagt werden, dass sie von allen Befragten beantwortet wurde. Aus der Tabelle wird ersichtlich, dass die

Altersspanne bei den Befragten sehr groß ist. Diese reicht von 12 Jahren bis 60 Jahren. Während 24 Befragte angegeben haben, dass sie 26 Jahre alt sind, hatte nur eine Person angegeben, 60 Jahre alt zu sein. Ungefähr 70 Prozent der Befragten sind zwischen 21 und 35 Jahren alt (SPSS, 2022).

Tabelle 3: Frage 1: Alter - Mittelwert (SPSS, 2022)

Deskriptive Statistiken					
	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
Wie alt sind Sie?	344	12	60	30,47	8,778
Gültige Werte (listenweise)	344				

Tabelle 3 zeigt eine deskriptive Statistik über das Alter. In der ersten Zeile und auch Spalte steht die Beschriftung der Tabelle. Das N in der zweiten Spalte steht für die Anzahl der Befragten. Besonders zu beachten ist das Minimum in Spalte drei und das Maximum in Spalte vier, sowie der Mittelwert in Spalte fünf. Es wird in dieser Tabelle somit eine identische Altersspanne wie in Tabelle 2 angezeigt. Der jüngste Spieler ist 12 und der älteste 60 Jahre alt. Interessant ist außerdem der errechnete Mittelwert von 30,47 Jahren, welcher für das Durchschnittsalter steht. In der letzten Spalte gibt die Standardabweichung von durchschnittlich 8,778 Jahren an, inwiefern sich die befragten Personen mit ihrem Alter um den Mittelwert bewegen. Die zweite Zeile zeigt, dass 100 Prozent der Befragten eine Antwort abgegeben haben (SPSS, 2022).

Tabelle 4: Frage 1: Alter – Gruppen (SPSS, 2022)

Alter in Gruppen					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0-15 Jahre	7	2,0	2,0	2,0
	16-30 Jahre	185	53,8	53,8	55,8
	31-45 Jahre	130	37,8	37,8	93,6
	46-60 Jahre	22	6,4	6,4	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Mit der Tabelle 4 wird eine Gruppierung in Altersklassen gezeigt. Aufgrund dieses Schrittes müssen in der weiteren Auswertung nicht mehr alle 47 Werte für das jeweilige Alter berücksichtigt werden. Die erste Spalte zeigt die vier genutzten Altersgruppen, wohingegen die zweite Spalte die entsprechenden Häufigkeiten anzeigt. In der dritten Spalte wird der Prozentwert gelistet, welcher der jeweiligen Häufigkeit entspricht. Am stärksten waren die Altersgruppen von 16-30 Jahren und 31-45 Jahren in dieser Umfrage vertreten. 53,8 Prozent der Befragten gaben an, zwischen 16 und 30 Jahren alt zu sein. Demgegenüber gaben nur zwei Prozent

der Befragten an, jünger als 15 Jahre zu sein. In dieser Tabelle wird die Vollständigkeit ebenfalls aufgrund der 344 Altersangaben ersichtlich. Erstellt wurde diese Tabelle durch das manuelle Einfügen einer neuen Variable mit neuen Daten. Dafür wurden die folgenden Werte in die Variable eingetragen: 1=0-15 Jahre, 2=16-30 Jahre, 3=31-45 Jahre, 4=46-60 Jahre und 5=>60 Jahre. Auf dieser Grundlage konnten die neuen Daten nicht mehr das normale Alter beinhalten, da dieses anhand der neuen Werte nicht mehr der Beschriftung zugeordnet werden konnte. Somit wurde bei jeder einzelnen Person nachgesehen, wie alt sie ist und dementsprechend für die passende Altersgruppe ein neuer Wert im Datensatz eingetragen. Zum Beispiel wurde für einen Befragten, welcher 37 Jahre alt war, der Wert 3 im Datensatz hinterlegt. Das Programm konnte ihn daraufhin der Altersgruppe 31-45 Jahre zuordnen. Überprüfen lässt sich die Tabelle, indem die Altersgruppen mit den ursprünglichen Angaben über das Alter aus der Tabelle 2 verglichen werden (SPSS, 2022).

Tabelle 5: Frage 2: Geschlecht (SPSS, 2022)

		Ich bin ...			
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	männlich	204	59,3	59,3	59,3
	weiblich	137	39,8	39,8	99,1
	divers	3	,9	,9	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Eine Auskunft über das Geschlecht der Befragten liefert die Tabelle 5. In der ersten Spalte werden die Auswahlmöglichkeiten des Geschlechts angegeben. Daraufhin folgt in der zweiten Spalte die Häufigkeit, welche die Anzahl der Befragten mit der jeweiligen Antwort anzeigt. An dieser Umfrage nahmen somit 204 Männer, 137 Frauen und 3 diverse Personen teil. Dieser Teil der Umfrage wurde ebenfalls von allen Teilnehmern beantwortet (SPSS, 2022).

Tabelle 6: Frage 3: Spielerfahrung (SPSS, 2022)

Seit wie viel Jahren spielen Sie Ultimate Frisbee?

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	1,0	26	7,6	7,6
	2,0	8	2,3	9,9
	3,0	21	6,1	16,0
	3,5	2	,6	16,6
	4,0	27	7,8	24,5
	4,5	1	,3	24,8
	5,0	30	8,7	33,5
	6,0	24	7,0	40,5
	7,0	31	9,0	49,6
	8,0	26	7,6	57,1
	9,0	13	3,8	60,9
	10,0	31	9,0	70,0
	11,0	19	5,5	75,5
	12,0	18	5,2	80,8
	13,0	9	2,6	83,4
	14,0	14	4,1	87,5
	15,0	3	,9	88,3
	16,0	3	,9	89,2
	17,0	3	,9	90,1
	18,0	4	1,2	91,3
	19,0	2	,6	91,8
	20,0	3	,9	92,7
	21,0	2	,6	93,3
	22,0	4	1,2	94,5
	23,0	2	,6	95,0
	25,0	3	,9	95,9
	26,0	1	,3	96,2
	27,0	1	,3	96,5
	28,0	1	,3	96,8
	29,0	3	,9	97,7
	30,0	2	,6	98,3
	33,0	3	,9	99,1
	34,0	1	,3	99,4
	35,0	2	,6	100,0
	Gesamt	343	99,7	100,0
Fehlend	2011,0	1	,3	
Gesamt		344	100,0	

Frage 3, welche in Tabelle 6 dargestellt wird, zeigt die Spielerfahrung der einzelnen Spieler in der ersten Spalte an. Mit der zweiten Spalte folgt die Häufigkeit, welche angibt, wie viele Spieler seit dieser Zeit bereits Ultimate spielen. Auffällig ist der Wert 2011, bei dem es sich um eine falsche Eingabe handeln muss. Wie zuvor beschrieben, wurde dieser Wert in den Variablen als fehlend eingetragen. Somit hat das Programm diesen Wert in der Tabelle auch als fehlenden Wert gekennzeichnet. Daraus resultiert eine Teilnehmerzahl von 343, weshalb diese Frage nur zu 99,7 Prozent ordnungsgemäß beantwortet wurde. 87,5 Prozent der Spieler gaben somit an, zwischen einem und 14 Jahren zu spielen. Es wurde von jeweils 31 Spielern angegeben, dass sie seit sieben oder seit zehn Jahren Ultimate spielen. Allerdings gaben auch 7,6 Prozent der Spieler an, sich erst seit einem Jahr mit Ultimate zu beschäftigen. Mit zwei Spielern, welche bereits seit 35 Jahren Ultimate praktizieren, ergibt sich eine große Spannweite der Spielerfahrung (SPSS, 2022).

Tabelle 7: Frage 3: Spielerfahrung (SPSS, 2022)

Deskriptive Statistiken					
	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
Seit wie viel Jahren spielen Sie Ultimate Frisbee?	343	1,0	35,0	9,051	6,7093
Gültige Werte (listenweise)	343				

Mit der Tabelle 7 wird erneut eine deskriptive Statistik aufgezeigt, in der die Spielerfahrung der Befragten genauer betrachtet wird. Neben der Frage 3, welche als Beschriftung der ersten Spalte dient, folgt die Teilnehmerzahl in der zweiten Spalte. Diese zeigt an, dass nur 343 Antworten für diese Statistik genutzt wurden. Grund dafür ist die falsche Angabe der „2011 Jahre“. Somit ergibt sich ein Minimum von einem Jahr Spielerfahrung, welches in der dritten Spalte angezeigt wird. Das Maximum von 35 Jahren Spielerfahrung steht demgegenüber in der vierten Spalte. Interessant ist die durchschnittliche Spielerfahrung von 9,051 Jahren, welche unter dem Mittelwert in Spalte fünf eingetragen ist (SPSS, 2022).

Tabelle 8: Frage 3: Spielerfahrung (SPSS, 2022)

Spieldauer in Gruppen					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0-5 Jahre	115	33,4	33,5	33,5
	6-10 Jahre	125	36,3	36,4	70,0
	11-15 Jahre	63	18,3	18,4	88,3
	16-20 Jahre	15	4,4	4,4	92,7
	>20 Jahre	25	7,3	7,3	100,0
	Gesamt	343	99,7	100,0	
Fehlend	System	1	,3		
Gesamt		344	100,0		

Auch für die dritte Frage wurde eine Einteilung der Spieldauer in unterschiedliche Gruppen vorgenommen, wie aus der Tabelle 8 hervorgeht. In der ersten Spalte sind die unterschiedlichen Gruppen anhand ihrer Spieldauer aufgelistet. Die passenden Häufigkeitswerte zu den jeweiligen Gruppen sind in der zweiten Spalte dargestellt und der dazugehörige Prozentwert in der dritten Spalte. Von 36,3 Prozent der Befragten wurde angegeben, dass sie seit 6-10 Jahren Ultimate spielen. 33,4 Prozent gaben an, dass sie erst seit 0-5 Jahren spielen. Über 20 Jahre Spielerfahrung hatten nur 7,3 Prozent. Den fünf Gruppen konnten insgesamt 343 von 344 Befragten zugeordnet werden. Zur Erstellung dieser Tabelle, war die Einrichtung einer neuen Variable nötig. Dieser wurden die folgenden Werte zugeordnet: 1=0-5 Jahre, 2=6-10 Jahre, 3=11-15 Jahre, 4=16-20 Jahre und 5=>20 Jahre. Im Anschluss wurden die Werte im

Datensatz abgeändert und an die zuvor genannten Werte angepasst. Es kann dasselbe Prinzip zur Überprüfung verwendet werden, wie es bei der Frage 1 der Fall war (SPSS, 2022).

Tabelle 9: Frage 4: Ligaerfahrung (SPSS, 2022)

		Haben Sie bereits an Ligaspielen teilgenommen?			
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja	277	80,5	80,5	80,5
	Nein	67	19,5	19,5	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

In der Tabelle 9 ist die Frage abgebildet, ob die Spieler bereits an Ligaturnieren teilgenommen haben oder nicht. Mit der ersten Spalte werden die beiden Antwortmöglichkeiten „Ja“ und „Nein“ angezeigt. Die entsprechende Häufigkeit wird in der nächsten Spalte sichtbar. Eine Teilnahme konnten 277 Personen bestätigen. 67 gaben hingegen an, noch nie an einem Ligaturnier teilgenommen zu haben. Beantwortet wurde diese Frage von allen Teilnehmern (SPSS, 2022).

Tabelle 10: Frage 5: Unterschied beim Spirit - Liga-/Funtourniere (Ligaturniere) (LimeSurvey, 2022)

... wenn ja, wie verändert sich der Spirit zwischen Liga- und Funtournieren?	
Ligaturniere:	
Antworten	Häufigkeit
Ambitioniertere Spieler	41
Mehr Regelkenntnis	41
Mehr Calls	30
Calls werden länger diskutiert	6
Fehler werden weniger verziehen	6

Für die Frage 5 wurden drei Tabellen erstellt, in denen die häufigsten fünf Antworten der offenen Frage komprimiert erfasst werden. Dabei handelt es sich um mögliche Unterschiede zwischen Liga- und Funtournieren. Die Tabelle 10 bezieht sich nur auf Antworten, welche explizit mit Ligaturnieren in Verbindung stehen. In der ersten Spalte werden alle Antworten der Spieler aufgelistet und in der zweiten Spalte die dazugehörige Häufigkeit. Es gaben somit 41 Personen an, dass die Spieler auf Ligaturnieren ambitionierter sind. Ebenfalls waren 41 Befragte der Meinung, dass es auf Ligaturnieren mehr Regelkenntnis aufseiten der Spieler gibt. Für mehr Calls im Vergleich zu den Funtournieren sprachen sich hingegen 30 Spieler aus. Dass die Calls

auf Ligaturnieren länger diskutiert werden und Fehler weniger verziehen werden, gaben jeweils 6 Personen an (LimeSurvey, 2022).

Tabelle 11: Frage 5: Unterschiede beim Spirit – Liga-/Furnturniere (Furnturniere) (LimeSurvey, 2022)

... wenn ja, wie verändert sich der Spirit zwischen Liga- und Furnturnieren?	
Furnturniere:	
Antworten	Häufigkeit
Bessere Stimmung	33
Höherer Spirit als bei Ligaturnieren	11
Heterogene Teams (Anfänger+Profis)	7
Vermeehrt Unsicherheiten bei den Regeln	7
Weniger Calls	6

Mit der Tabelle 11 sollen die Antworten der Frage 5 aufgezeigt werden, welche sich lediglich auf die Furnturniere beziehen. Es wurden fünf komprimierte Antworten in dieser Tabelle erfasst. Sie werden in der ersten Spalte dargestellt und mit der zweiten Spalte wird ihre Häufigkeit angegeben. Dementsprechend sprachen sich 33 Personen für eine bessere Stimmung auf Furnturnieren aus. 11 Befragte gaben an, dass der Spirit auf Furnturnieren höher sei als auf Ligaturnieren. Darüber hinaus gaben 7 Spieler an, dass es auf Furnturnieren viele heterogene Mannschaften gibt, in denen Anfänger und Profis zusammenspielen. Infolgedessen bemerkten auch 7 Personen, dass es auf Furnturnieren vermehrt Unsicherheiten hinsichtlich der Regeln gibt. Für weniger Calls auf Seiten der Furnturniere sprachen sich 6 Befragte aus (LimeSurvey, 2022).

Tabelle 12: Frage 5: Unterschiede beim Spirit – Liga-/Furnturniere (Weitere Angaben) (LimeSurvey, 2022)

... wenn ja, wie verändert sich der Spirit zwischen Liga- und Furnturnieren?	
Weitere Angaben:	
Antworten	Häufigkeit
Kaum Unterschiede zwischen Liga- und Furnturnieren	62
Spirit ist teamabhängig	8
Spirit ist spielerabhängig	5
Fokus auf Athletik beeinflusst den Spirit	1
Konflikt zwischen Respekt und Gewinnstreben	1

Tabelle 12 zeigt die letzte der drei Tabellen für diese Frage. Sie soll Aufschluss über weitere Sichtweisen geben. In der ersten Spalte wurden dafür die fünf häufigsten Antworten aufgelistet. Wie oft diese genannt wurden, zeigt die zweite Spalte. Auffälligerweise gaben 8 Personen an, dass der Spirit nicht von Liga- oder Funturnieren abhängig ist, sondern von der Mannschaft beeinflusst wird. Dieselbe Meinung vertraten 5 weitere Befragte. Sie sprachen sich allerdings dafür aus, dass der Spirit von der Person selbst abhängt. 62 der Befragten waren ebenfalls der Ansicht, dass es kaum Unterschiede zwischen Liga- und Funturnieren in Bezug auf den „Spirit of the Game“ gibt. Darüber hinaus gab es einen Teilnehmer, der die Ansicht vertrat, dass sich der „Spirit of the Game“ durch eine sich verändernde Athletik innerhalb der Sportart wandelt. Eine weitere Person gab an, einen möglichen Konflikt zwischen Respekt und Gewinnstreben zu sehen (LimeSurvey, 2022).

Tabelle 13: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 1) (SPSS, 2022)

[Rank 1] Für mich bedeutet Fairness:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Respekt	127	36,9	39,3	39,3
	Gerechtigkeit	42	12,2	13,0	52,3
	Ehrlichkeit	108	31,4	33,4	85,8
	Regelkenntnisse	5	1,5	1,5	87,3
	Gewinnstreben	2	,6	,6	87,9
	Sportsgeist	39	11,3	12,1	100,0
	Gesamt	323	93,9	100,0	
Fehlend	System	21	6,1		
Gesamt		344	100,0		

Gezeigt wird anhand der Tabelle 13, was für die Fairness aus Sicht der Spieler am wichtigsten ist. Für die Frage 6 gab es eine Rankingskala, auf der die Spieler ihre Antworten, welche hier in der ersten Spalte gezeigt werden, positionieren konnten. In der zweiten Spalte werden die Häufigkeiten angezeigt und in der dritten Spalte die entsprechende Prozentangabe. Genauer eingegangen wird nur auf die beiden größten Werte, da es sich hierbei um sechs Tabellen der Rankingfrage handelt. Dennoch sollte angemerkt werden, dass durch diese Form der Auswertung auch die nebenstehenden Antwortmöglichkeiten in ihrer Häufigkeit ausgewertet werden. Den Punkt Respekt haben 36,9 Prozent der Befragten auf Platz 1 gesehen. Ehrlichkeit sahen allerdings auch 31,4 Prozent der Teilnehmer auf Platz 1. Zu beachten ist, dass nur 323 Personen diese Frage beantwortet haben, was sich auf die nachfolgenden Tabellen gleichermaßen auswirkt (SPSS, 2022).

Tabelle 14: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 2) (SPSS, 2022)

[Rank 2] Für mich bedeutet Fairness:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Respekt	92	26,7	28,5	28,5
	Gerechtigkeit	53	15,4	16,4	44,9
	Ehrlichkeit	116	33,7	35,9	80,8
	Regelkenntnisse	23	6,7	7,1	87,9
	Gewinnstreben	1	,3	,3	88,2
	Sportsgeist	38	11,0	11,8	100,0
	Gesamt	323	93,9	100,0	
Fehlend	System	21	6,1		
Gesamt		344	100,0		

In der Tabelle 14 ist der Rang 2 der Frage 6 dargestellt. Die folgenden Tabellen sind ebenfalls aufgebaut wie die Tabelle zu Rang 1, weshalb nicht genauer auf den Aufbau eingegangen wird. Es haben darüber hinaus auch zu den folgenden Tabellen 21 Spieler keine Antwort abgegeben. Auf Platz 2 sahen 33,7 Prozent den Punkt Ehrlichkeit. Der Respekt wurde dieses Mal von 26,7 Prozent der Befragten auf Platz 2 gesehen (SPSS, 2022).

Tabelle 15: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 3) (SPSS, 2022)

[Rank 3] Für mich bedeutet Fairness:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Respekt	61	17,7	18,9	18,9
	Gerechtigkeit	71	20,6	22,0	40,9
	Ehrlichkeit	59	17,2	18,3	59,1
	Regelkenntnisse	54	15,7	16,7	75,9
	Gewinnstreben	9	2,6	2,8	78,6
	Sportsgeist	69	20,1	21,4	100,0
	Gesamt	323	93,9	100,0	
Fehlend	System	21	6,1		
Gesamt		344	100,0		

Der Rang 3 wird in Tabelle 15 dargestellt. Hier gingen die Meinungen der Spieler eher auseinander, weshalb sich die Werte auf einem ähnlichen Niveau befinden. Die meiste Zustimmung bekam der Punkt Gerechtigkeit, mit 20,6 Prozent der Stimmen auf Platz 3, dicht gefolgt von dem Sportsgeist mit 20,1 Prozent. Die anderen Werte liegen ebenfalls im zweistelligen Prozentbereich. Einzige Ausnahme ist der Punkt Gewinnstreben, welcher auch in dieser Tabelle erneut die wenigsten Stimmen erhält und nur auf 2,6 Prozent kommt (SPSS, 2022).

Tabelle 16: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 4) (SPSS, 2022)

[Rank 4] Für mich bedeutet Fairness:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Respekt	31	9,0	9,6	9,6
	Gerechtigkeit	77	22,4	23,8	33,4
	Ehrlichkeit	29	8,4	9,0	42,4
	Regelkenntnisse	68	19,8	21,1	63,5
	Gewinnstreben	24	7,0	7,4	70,9
	Sportsgeist	94	27,3	29,1	100,0
	Gesamt	323	93,9	100,0	
Fehlend	System	21	6,1		
Gesamt		344	100,0		

Die Auswertung von dem Rang 4 wird anhand der Tabelle 16 gezeigt. Dabei stimmten 27,3 Prozent der Spieler für den Punkt Sportsgeist. Die Gerechtigkeit wurde von 22,4 Prozent ebenfalls auf Platz 4 gesehen. 19,8 Prozent der Befragten waren der Meinung, dass der Punkt Regelkenntnisse auf diesen Platz gehört (SPSS, 2022).

Tabelle 17: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 5) (SPSS, 2022)

[Rank 5] Für mich bedeutet Fairness:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Respekt	9	2,6	2,8	2,8
	Gerechtigkeit	68	19,8	21,1	23,8
	Ehrlichkeit	8	2,3	2,5	26,3
	Regelkenntnisse	127	36,9	39,3	65,6
	Gewinnstreben	40	11,6	12,4	78,0
	Sportsgeist	71	20,6	22,0	100,0
	Gesamt	323	93,9	100,0	
Fehlend	System	21	6,1		
Gesamt		344	100,0		

Für den Rang 5 ist die Tabelle 17 vorgesehen. Sie zeigt, dass 36,9 Prozent für den Punkt Regelkenntnis auf Platz 5 gestimmt haben. Hier stimmten nur noch 20,6 Prozent für den Punkt Sportsgeist und 19,8 Prozent für Gerechtigkeit (SPSS, 2022).

Tabelle 18: Frage: 6: Bedeutung von Fairness (Rank 6) (SPSS, 2022)

[Rank 6] Für mich bedeutet Fairness:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Respekt	3	,9	,9	,9
	Gerechtigkeit	12	3,5	3,7	4,6
	Ehrlichkeit	3	,9	,9	5,6
	Regelkenntnisse	46	13,4	14,2	19,8
	Gewinnstreben	247	71,8	76,5	96,3
	Sportsgeist	12	3,5	3,7	100,0
	Gesamt	323	93,9	100,0	
Fehlend	System	21	6,1		
Gesamt		344	100,0		

Diese Frage wird mit dem Rang 6 aus Tabelle 18 abgeschlossen. Hier stimmte eine klare Mehrheit für den Punkt Gewinnstreben auf Platz 6. Neben den 71,8 Prozent der Personen, welche für Gewinnstreben gestimmt hatten, sahen nur 13,4 Prozent den Punkt Regelkenntnisse auf diesem Platz. Somit lässt sich insgesamt folgendes Ergebnis festhalten: Platz 1 – Respekt (36,9%), Platz 2 – Ehrlichkeit (33,7%), Platz 3 – Gerechtigkeit (20,6%), Platz 4 – Sportsgeist (27,3%), Platz 5 – Regelkenntnisse (36,9%) und auf Platz 6 – Gewinnstreben (71,8%). Damit liegt die größte Übereinstimmung von allen Beteiligten bei dem Punkt Gewinnstreben, welcher bei dieser Frage, in Bezug auf Fairness, auf den letzten Platz gewählt wurde (SPSS, 2022).

Tabelle 19: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Foul) (SPSS, 2022)

[Foul] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja	342	99,4	100,0	100,0
Fehlend	System	2	,6		
Gesamt		344	100,0		

In der Tabelle 19 ist die Frage 7 dargestellt, in der es um den Wissensstand der Spieler hinsichtlich der Calls geht. Für diese Frage wurden vier weitere Tabellen angefertigt, eine zu jedem Call. Der Aufbau der Tabellen ist allerdings gleich, weshalb nur einmal näher darauf eingegangen wird. In der ersten Spalte befindet sich die Beschriftung mit der Antwort „Ja“ und den fehlenden Teilnehmern sowie der Gesamtwert. Die zweite Spalte zeigt die Häufigkeit und die dritte Spalte die entsprechende Prozentzahl. Zu dem Call „Foul“ gaben 342 von 344 Befragten an, diesen Call auch mit seiner Bedeutung zu kennen (SPSS, 2022).

Tabelle 20: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Fast Count) (SPSS, 2022)

[Fast Count] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig Ja	334	97,1	100,0	100,0
Fehlend System	10	2,9		
Gesamt	344	100,0		

Der Call „Fast Count“ wird in der Tabelle 20 gezeigt. Seine Bedeutung kannten, laut Auswertung, nur noch 334 der Befragten. Die restlichen 10 Personen kreuzten diesen Punkt nicht an (SPSS, 2022).

Tabelle 21: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Double Team) (SPSS, 2022)

[Double Team] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig Ja	314	91,3	100,0	100,0
Fehlend System	30	8,7		
Gesamt	344	100,0		

In der Tabelle 21 wird der dritte Call namens „Double Team“ behandelt. Hier konnten nur noch 314 Spieler angeben, diesen zu kennen und auch über seine Einsatzweise Bescheid zu wissen. Nicht angekreuzt wurde dieser Call von 30 Personen (SPSS, 2022).

Tabelle 22: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Travel) (SPSS, 2022)

[Travel] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig Ja	337	98,0	100,0	100,0
Fehlend System	7	2,0		
Gesamt	344	100,0		

Der Call namens „Travel“ aus Tabelle 22 war allerdings wieder mehreren Umfrageteilnehmern bekannt. So konnten diesen Call 337 der Befragten ankreuzen. Lediglich 7 Personen konnten den Call nicht genau einordnen (SPSS, 2022).

Tabelle 23: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Pick) (SPSS, 2022)

[Pick] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja	338	98,3	100,0	100,0
Fehlend	System	6	1,7		
Gesamt		344	100,0		

Tabelle 23 zeigt den letzten Call der Frage 7. Dabei geht es um den Call namens „Pick“. Hier gaben 338 Spieler an, diesen auch in seiner Bedeutung zu kennen. Von 6 Spielern konnte er jedoch nicht zugeordnet werden. Somit lassen sich die Calls in ihrer Bekanntheit wie folgt abfallend sortieren: „Foul“ (342 Spielern bekannt), „Pick“ (338 Spielern bekannt), „Travel“ (337 Spielern bekannt), „Fast Count“ (334 Spielern bekannt) und „Double Team“ (314 Spielern bekannt) (SPSS, 2022).

Tabelle 24: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 1) (SPSS, 2022)

[Rank 1] Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Foul	66	19,2	19,9	19,9
	Fast Count	4	1,2	1,2	21,1
	Travel	10	2,9	3,0	24,2
	Pick	251	73,0	75,8	100,0
	Gesamt	331	96,2	100,0	
Fehlend	System	13	3,8		
Gesamt		344	100,0		

Frage 8 ist in Tabelle 24 mit dem Rang 1 dargestellt. In der Frage geht es darum, wie häufig ein Call in einem Spiel durchschnittlich vorkommt. Hier wird ebenfalls nur auf die erste Tabelle detailliert eingegangen, da die folgenden vier Tabellen für jeden weiteren Call gleich aufgebaut sind. In der ersten Spalte befinden sich die Calls und in der zweiten Spalte folgt deren Häufigkeit, gemessen an den Antworten der Spieler. Daraufhin folgt in Spalte drei die zugehörige Prozentangabe. Da es sich auch hier um eine Rankingfrage handelt, werden stets die häufigsten Werte hervorgehoben. Auffällig ist bei dem Rang 1, dass nur vier Calls in der Tabelle zu sehen sind. Grund dafür ist, dass sich alle Beteiligten einig sind, dass der Call namens „Double Team“ nicht am häufigsten vorkommt. Dementsprechend stimmte auch eine große Mehrheit für den Call namens „Pick“, auf Platz 1, mit 73,0 Prozent. Die zweithäufigsten Stimmen bekam der „Foul-Call“ mit 19,2 Prozent. 3,8 Prozent der Befragten haben an dieser Frage nicht

teilgenommen, gleiches gilt auch für die folgenden Tabellen, welche ebenfalls zu dieser Frage gehören (SPSS, 2022).

Tabelle 25: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 2) (SPSS, 2022)

[Rank 2] Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Foul	195	56,7	58,9	58,9
	Fast Count	8	2,3	2,4	61,3
	Double Team	5	1,5	1,5	62,8
	Travel	67	19,5	20,2	83,1
	Pick	56	16,3	16,9	100,0
	Gesamt	331	96,2	100,0	
Fehlend	System	13	3,8		
Gesamt		344	100,0		

In der Tabelle 25 wurden die Teilnehmer nach dem Rang 2 für die Frage 8 befragt. Auch über den Platz 2 waren sich die Befragten einig und stimmten mit 56,7 Prozent für den „Foul-Call“. Den „Travel“ Call sahen hingegen 19,5 Prozent auf Platz 2 (SPSS, 2022).

Tabelle 26: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 3) (SPSS, 2022)

[Rank 3] Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Foul	53	15,4	16,0	16,0
	Fast Count	52	15,1	15,7	31,7
	Double Team	13	3,8	3,9	35,6
	Travel	197	57,3	59,5	95,2
	Pick	16	4,7	4,8	100,0
	Gesamt	331	96,2	100,0	
Fehlend	System	13	3,8		
Gesamt		344	100,0		

Die Tabelle 26 zeigt den Rang 3, bei dem ebenfalls das Ergebnis eindeutig war. Es haben 57,3 Prozent der Spieler für den „Travel-Call“ auf Platz 3 gestimmt. Demgegenüber stimmten nur 15,4 Prozent für den „Foul-Call“ auf diesem Platz (SPSS, 2022).

Tabelle 27: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 4) (SPSS, 2022)

[Rank 4] Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Foul	11	3,2	3,3	3,3
	Fast Count	200	58,1	60,4	63,7
	Double Team	69	20,1	20,8	84,6
	Travel	45	13,1	13,6	98,2
	Pick	6	1,7	1,8	100,0
	Gesamt	331	96,2	100,0	
Fehlend	System	13	3,8		
Gesamt		344	100,0		

Mit der Tabelle 27 ist der Rang 4 dargestellt. Auch hier stimmen viele Teilnehmer für den gleichen Call. 58,1 Prozent der Befragten wählen den Call namens „Fast Count“ auf den Platz 4. Der Call „Double Team“ erhielt 20,1 Prozent der Stimmen für diesen Platz (SPSS, 2022).

Tabelle 28: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 5) (SPSS, 2022)

[Rank 5] Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Foul	6	1,7	1,8	1,8
	Fast Count	67	19,5	20,2	22,1
	Double Team	244	70,9	73,7	95,8
	Travel	12	3,5	3,6	99,4
	Pick	2	,6	,6	100,0
	Gesamt	331	96,2	100,0	
Fehlend	System	13	3,8		
Gesamt		344	100,0		

Abschließend wird für diese Frage der Rang 5 in Tabelle 28 aufgeführt. Mit großer Einigkeit stimmten 70,9 Prozent dafür, dass der Call „Double Team“ den Platz 5 belegt. Für den Call „Fast Count“ stimmten hingegen 19,5 Prozent der Befragten. Daraus resultiert das folgende Ranking: Platz 1 – „Pick“ (73,0%), Platz 2 – „Foul“ (56,7%), Platz 3 – „Travel“ (57,3%), Platz 4 – „Fast Count“ (58,1%) und auf Platz 5 – „Double Team“ (70,9%). Dieses Mal zeigt sich die größte Übereinstimmung der Spieler bei dem Platz 1, mit dem sogenannten „Pick“ Call, dicht gefolgt von dem Call namens „Double Team“, welcher auf dem letzten Platz landet (SPSS, 2022).

Tabelle 29: Frage 9: Durchschnittliche Anzahl an Calls in einem Spiel (SPSS, 2022)

Wie viele Calls gibt es durchschnittlich in einem Spiel?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0 - 5	109	31,7	31,7	31,7
	5 - 10	166	48,3	48,3	79,9
	10 - 15	48	14,0	14,0	93,9
	15 - 20	16	4,7	4,7	98,5
	> 20	5	1,5	1,5	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Wie viele Calls durchschnittlich in einem Spiel vorkommen, behandelt die Frage 9. Sie ist in der Tabelle 29 dargestellt und zeigt in der ersten Spalte die fünf möglichen Antworten. Mit der Spalte zwei wird deren Häufigkeit auf Basis der Aussagen der Spieler gezeigt. Die passenden prozentualen Werte stehen in der dritten Spalte. Diese Frage wurde von 344 Befragten vollständig ausgefüllt. Die Auswertung hat ergeben, dass 31,7 Prozent der Meinung sind, dass es in einem Spiel im Durchschnitt 0-5 Calls gibt. Für 5-10 Calls pro Spiel stimmten 48,3 Prozent, was für diese Frage der größte Prozentwert ist. Mit 14,0 Prozent stimmten die Befragten nur noch für 10-15 Calls in einem Spiel. Darüber hinaus waren 4,7 Prozent der Befragten der Meinung, es seien durchschnittlich 15-20 Calls und nur 1,5 Prozent waren der Meinung, dass es sogar mehr als 20 Calls pro Spiel gibt (SPSS, 2022).

Tabelle 30: Frage 10: Durchschnitt der contested Calls (SPSS, 2022)

Wie oft sind die Calls im Durchschnitt contested?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0 - 5%	33	9,6	9,6	9,6
	5 - 15%	99	28,8	28,8	38,4
	15 - 25%	128	37,2	37,2	75,6
	25 - 50%	76	22,1	22,1	97,7
	50 - 100%	8	2,3	2,3	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Für die durchschnittliche Anzahl an contested Calls wurde die Frage 10 gestellt, welche in der Tabelle 30 abgebildet wird. Auch hier befinden sich die Antwortmöglichkeiten der Frage in der ersten Spalte, gefolgt von deren Häufigkeit in der Zweiten. Prozentuale Ergebnisse sind in der dritten Spalte abzulesen. Die Mehrheit der Spieler ist der Ansicht, dass durchschnittlich 15-25 Prozent der Calls contested werden. Für 5-15 Prozent contested Calls stimmten nur 28,8 Prozent der Befragten. 22,1 Prozent waren der Meinung, dass es 25-50 Prozent sind, die

contested werden. Für 0-5 Prozent stimmten nur 9,6 Prozent und für 50-100 Prozent contested Calls sogar nur noch 2,3 Prozent der Befragten. Insgesamt hatte diese Frage eine Antwortrate von 100 Prozent (SPSS, 2022).

Tabelle 31: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (Rank 1)
(SPSS, 2022)

[Rank 1] Wo gibt es tendenziell mehr Calls?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Halle	126	36,6	38,3	38,3
	Sand	11	3,2	3,3	41,6
	Rasen	192	55,8	58,4	100,0
	Gesamt	329	95,6	100,0	
Fehlend	System	15	4,4		
Gesamt		344	100,0		

In der Tabelle 31 ist die Frage 11 dargestellt. Explizit geht es in dieser um den Rang 1 für das Spielfeld, auf dem es tendenziell mehr Calls gibt. Die beiden folgenden Tabellen zu dieser Frage werden aufgrund des gleichen Aufbaus nicht ausführlich beschrieben. Die erste Spalte zeigt die zur Auswahl gestellten Spielfeldtypen. Wie häufig die jeweilige Antwort gewählt wurde, ist in der zweiten Spalte vermerkt. Der entsprechende Prozentsatz befindet sich in der dritten Spalte. Von den Befragten gaben 55,8 Prozent an, dass es auf dem Rasen am meisten Calls gibt. Demgegenüber standen 36,6 Prozent, die der Meinung waren, dass in der Halle mehr Calls vorkommen. Lediglich 3,2 Prozent stimmten für das Spielfeld mit sandigem Untergrund. Nicht teilgenommen haben an dieser Frage 4,4 Prozent, dies gilt gleichermaßen für alle folgenden Tabellen der Frage (SPSS, 2022).

Tabelle 32: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (Rank 2)
(SPSS, 2022)

[Rank 2] Wo gibt es tendenziell mehr Calls?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Halle	163	47,4	49,5	49,5
	Sand	44	12,8	13,4	62,9
	Rasen	122	35,5	37,1	100,0
	Gesamt	329	95,6	100,0	
Fehlend	System	15	4,4		
Gesamt		344	100,0		

Tabelle 32 zeigt den Rang 2, bei dem sich 47,4 Prozent der Spieler für die Halle aussprachen. Hier waren es 35,5 Prozent, die den Rasen auf Platz 2 sahen. Für Sand als Untergrund stimmten dieses Mal 12,8 Prozent (SPSS, 2022).

Tabelle 33: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (Rank 3)
(SPSS, 2022)

[Rank 3] Wo gibt es tendenziell mehr Calls?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Halle	40	11,6	12,2	12,2
	Sand	274	79,7	83,3	95,4
	Rasen	15	4,4	4,6	100,0
	Gesamt	329	95,6	100,0	
Fehlend	System	15	4,4		
Gesamt		344	100,0		

Mit der Tabelle 33 wird der Rang 3 repräsentiert. Hier stimmten 79,7 Prozent der Spieler für das sandige Spielfeld auf Platz 3. Die Halle sahen hingegen nur noch 11,6 Prozent und den Rasen nur noch 4,4 Prozent auf diesem Platz. Somit ergibt sich die folgende Rangfolge: Platz 1 – Rasen (55,8%), Platz 2 – Halle (47,4%) und auf Platz 3 – Sand (79,7%). Allerdings muss bei dieser Aussage berücksichtigt werden, dass vermutlich nicht alle Spieler Erfahrungen und Eindrücke auf einem sandigen Untergrund sammeln konnten. Darüber hinaus ist festzuhalten, dass es auch einzelne Rückmeldungen zu dieser Frage gab. Es wurde der Wunsch geäußert, auch eine Antwortmöglichkeit für „hat keinen Einfluss“ hinzuzufügen. Leider war es zu diesem Zeitpunkt nicht mehr möglich, dies in die Tat umzusetzen, es soll aber für weitere Forschungen hiermit darauf hingewiesen werden (SPSS, 2022).

Tabelle 34: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (Rank 1)
(SPSS, 2022)

[Rank 1] Welche Wetterlage hat mehr Einfluss auf die Calls?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Sonne	64	18,6	19,2	19,2
	Regen	78	22,7	23,4	42,5
	Wind	192	55,8	57,5	100,0
	Gesamt	334	97,1	100,0	
Fehlend	System	10	2,9		
Gesamt		344	100,0		

Welche Wetterlage tendenziell den größten Einfluss auf die Calls nimmt, sollte mit der Frage 12 beantwortet werden. In dieser Tabelle wird auf den Rang 1 der Frage 12 näher eingegangen. Die drei möglichen Wetterlagen sind in der ersten Spalte zu finden. Festgehalten wird die jeweilige Häufigkeit in der zweiten und der entsprechende Prozentwert in der dritten Spalte. Bei dieser Frage sind ebenfalls alle drei Tabellen für die Rangfolge identisch aufgebaut. Nicht miteinbezogen werden konnten 2,9 Prozent der Teilnehmer, da diese für die gesamte Frage keine Antwort abgegeben hatten, was sich auch in den folgenden Tabellen widerspiegelt. Die

Mehrheit der Befragten stimmte mit 55,8 Prozent dafür, dass der Wind den größten Einfluss auf die Calls hat. Mit 22,7 Prozent wurde für den Regen und mit 18,6 Prozent für die Sonne als möglicher Einflussfaktor gestimmt (SPSS, 2022).

Tabelle 35: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (Rank 2)
(SPSS, 2022)

[Rank 2] Welche Wetterlage hat mehr Einfluss auf die Calls?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Sonne	47	13,7	14,1	14,1
	Regen	194	56,4	58,1	72,2
	Wind	93	27,0	27,8	100,0
	Gesamt	334	97,1	100,0	
Fehlend	System	10	2,9		
Gesamt		344	100,0		

Für den Rang 2 lassen sich in der Tabelle 35 folgende Werte einsehen. Auf Platz 2 sahen 56,4 Prozent der Befragten den Regen, 27,0 Prozent stimmten für Wind und nur 13,7 Prozent sprachen sich für die Sonne als Einflussfaktor aus (SPSS, 2022).

Tabelle 36: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (Rank 3)
(SPSS, 2022)

[Rank 3] Welche Wetterlage hat mehr Einfluss auf die Calls?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Sonne	223	64,8	66,8	66,8
	Regen	62	18,0	18,6	85,3
	Wind	49	14,2	14,7	100,0
	Gesamt	334	97,1	100,0	
Fehlend	System	10	2,9		
Gesamt		344	100,0		

Den letzten Platz nimmt laut 64,8 Prozent der Befragten die Sonne ein. Nur 18,0 Prozent sahen den Regen auf Platz 3, während 14,2 Prozent der Meinung waren, dass es eher der Wind ist. Daraus ergibt sich die folgende Rangfolge: Platz 1 – Wind (55,8%), Platz 2 – Regen (56,4%) und auf Platz 3 – Sonne (64,8%). Bei dieser Frage gab es ebenfalls die Rückmeldung, dass eine Antwortmöglichkeit „hat keinen Einfluss“ wünschenswert gewesen wäre (SPSS, 2022).

Tabelle 37: Frage 13: Ansehen von dem Spirit Score (SPSS, 2022)

Der Spirit Score ist mir wichtig:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	165	48,0	48,0	48,0
	Stimme eher zu	134	39,0	39,0	86,9
	Teils, teils	28	8,1	8,1	95,1
	Stimme eher nicht zu	12	3,5	3,5	98,5
	Stimme gar nicht zu	5	1,5	1,5	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Wie wichtig den Spielern der „Spirit Score“ ist, kann in der Tabelle 37 eingesehen werden. In der ersten Spalte ist die gleichmäßige Abstufung in fünf Kategorien zu erkennen. Wie oft die Spieler sich für die jeweilige Kategorie entschieden haben, lässt sich in der zweiten Spalte erkennen. Die passenden prozentualen Werte befinden sich in der dritten Spalte. Es wird ersichtlich, dass die Mehrheit der Spieler mit 48,0 Prozent „Stimme voll und ganz zu“ angegeben hat, dass ihnen der „Spirit Score“ wichtig ist. Ebenfalls war 39,0 Prozent der Befragten der Spirit Score ebenfalls wichtig: Sie kreuzten das Feld „Stimme eher zu“ an. Unsicher waren sich 8,1 Prozent, welche mit „Teils, teils“ antworteten. „Stimme eher nicht zu“ gaben 3,5 Prozent an und 1,5 Prozent waren für die Kategorie „Stimme gar nicht zu“. Daraus resultiert eine große Zustimmung unter den Spielern für die Idee des Spirit Score (SPSS, 2022).

Tabelle 38: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Spaß am Spiel) (SPSS, 2022)

[Spaß am Spiel] Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	171	49,7	49,7	49,7
	Stimme eher zu	123	35,8	35,8	85,5
	Teils, teils	36	10,5	10,5	95,9
	Stimme eher nicht zu	10	2,9	2,9	98,8
	Stimme gar nicht zu	4	1,2	1,2	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Die Frage 14 wird in Tabelle 38 dargestellt. Dabei geht es um das Thema, wie sich der „Spirit of the Game“ verbessern lässt. Da es sechs Möglichkeiten gibt, wird sich in der jeweiligen Tabelle stets auf die wichtigsten Angaben durch die Spieler bezogen. Es liegt zu jeder Möglichkeit eine vollständige Antwortrate durch die Befragten vor. Alle Tabellen sind in ihrem Aufbau identisch. Die erste Spalte beinhaltet die Zustimmungskategorien. Deren Häufigkeit wird in Spalte zwei ersichtlich und mit der dritten Spalte nochmals in Prozent angegeben. In der Kategorie „Spaß am Spiel“ haben 49,7 Prozent „Stimme voll und ganz zu“ und 35,8 Prozent

„Stimme eher zu“ angegeben. Dadurch erhält diese Kategorie große Zustimmung für die Veränderung des „Spirit of the Game“ (SPSS, 2022).

Tabelle 39: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Ehrlichkeit und Fairness) (SPSS, 2022)

[Ehrlichkeit und Fairness] Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	301	87,5	87,5	87,5
	Stimme eher zu	36	10,5	10,5	98,0
	Teils, teils	6	1,7	1,7	99,7
	Stimme gar nicht zu	1	,3	,3	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Eine weitere Kategorie bilden „Ehrlichkeit und Fairness“ in der Tabelle 39. Diese Kategorie erreichte sogar eine Zustimmung von 87,5 Prozent durch die Antwort „Stimme voll und ganz zu“. Darüber hinaus kreuzten weitere 10,5 Prozent der Befragten das Feld „Stimme eher zu“ an. Damit übertrifft diese Kategorie, hinsichtlich der Zustimmung, noch die vorherige, wodurch den Werten Ehrlichkeit und Fairness eine noch größere Bedeutung zugemessen werden kann (SPSS, 2022).

Tabelle 40: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Respektvollen Umgang) (SPSS, 2022)

[Respektvollen Umgang] Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	307	89,2	89,2	89,2
	Stimme eher zu	28	8,1	8,1	97,4
	Teils, teils	7	2,0	2,0	99,4
	Stimme eher nicht zu	1	,3	,3	99,7
	Stimme gar nicht zu	1	,3	,3	100,0
Gesamt		344	100,0	100,0	

Noch größere Zustimmung erhielt die Kategorie „Respektvoller Umgang“ aus der Tabelle 40. Hier antworteten sogar 89,2 Prozent mit der Angabe „Stimme voll und ganz zu“. Ebenfalls stimmten 8,1 Prozent der Befragten mit der Antwort „Stimme eher zu“ ab. Dennoch ist die gesamte Zustimmung etwas geringer als die aus der Tabelle 39, wenn man die kumulierten Prozentwerte betrachtet. Ehrlichkeit und Fairness ist somit anhand der ersten beiden gemessenen Werte 0,6 Prozent wichtiger in Bezug auf die Verbesserung des „Spirit of the Game“ (SPSS, 2022).

Tabelle 41: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Keine Fouls)
(SPSS, 2022)

[Keine Fouls] Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	90	26,2	26,2	26,2
	Stimme eher zu	114	33,1	33,1	59,3
	Teils, teils	97	28,2	28,2	87,5
	Stimme eher nicht zu	31	9,0	9,0	96,5
	Stimme gar nicht zu	12	3,5	3,5	100,0
	Gesamt		344	100,0	100,0

Wesentlich weniger Zustimmung erhielt die Kategorie „Keine Fouls“, welche in der Tabelle 41 dargestellt wird. Bei ihr stimmten mit 26,2 Prozent und 33,1 Prozent aus den ersten beiden Antwortmöglichkeiten nur insgesamt 59,3 zu, dass dadurch der „Spirit of the Game“ verbessert werden kann (SPSS, 2022).

Tabelle 42: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Regelkenntnis)
(SPSS, 2022)

[Regelkenntnis] Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	133	38,7	38,7	38,7
	Stimme eher zu	144	41,9	41,9	80,5
	Teils, teils	48	14,0	14,0	94,5
	Stimme eher nicht zu	18	5,2	5,2	99,7
	Stimme gar nicht zu	1	,3	,3	100,0
	Gesamt		344	100,0	100,0

Bei der Kategorie „Regelkenntnis“ in der Tabelle 42 war die Zustimmung ebenfalls nicht sehr groß. Die Aussage „Stimme voll und ganz zu“ kreuzten nur 38,7 Prozent an, während „Stimme eher zu“ schon 41,9 Prozent der Befragten ankreuzten. Dadurch wird die Kategorie „Regelkenntnis“ etwas besser bewertet als die Kategorie „Keine Fouls“ (SPSS, 2022).

Tabelle 43: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Team-Spirit)
(SPSS, 2022)

[Team-Spirit] Den "Spirit of the Game" verbessern, durch:

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Stimme voll und ganz zu	214	62,2	62,2	62,2
	Stimme eher zu	101	29,4	29,4	91,6
	Teils, teils	24	7,0	7,0	98,5
	Stimme eher nicht zu	3	,9	,9	99,4
	Stimme gar nicht zu	2	,6	,6	100,0
	Gesamt		344	100,0	100,0

Tabelle 43 betrachtet die letzte Kategorie „Team-Spirit“ aus dieser Frage. In dieser Kategorie ist die Zustimmung erneut angestiegen. Es waren 62,2 Prozent für die Antwort „Stimme voll und ganz zu“ und 29,4 Prozent der Spieler für die Antwort „Stimme eher zu“. Daraus ergibt sich eine Zustimmung auf Grundlage der ersten beiden Antwortmöglichkeiten von 91,6 Prozent. Eine abfallende Reihenfolge, gemessen an den Werten der ersten Antwortmöglichkeit, sieht somit wie folgt aus: „Respektvollen Umgang“ (89,2%), „Ehrlichkeit und Fairness“ (87,5%), „Team-Spirit“ (62,2%), „Spaß am Spiel“ (49,7%), „Regelkenntnis“ (38,7%) und „Keine Fouls“ (26,2%). Daraus resultiert eine besondere Bedeutung für den „Respektvollen Umgang“ aus Sicht der Ultimate Spieler (SPSS, 2022).

Tabelle 44: Frage 15: Veränderung von dem „Spirit of the Game“ (LimeSurvey, 2022)

Wie hat sich dein Spirit im Laufe der Zeit verändert?	
Antworten	Häufigkeit
Mehr Regelkenntnis erlangt	100
Hat sich verbessert	75
Ist gleich geblieben	29
Fairness ist mir wichtiger geworden	17
Ich bin ruhiger geworden	17
Ich habe mehr Spaß am Spiel	16
Meine Kommunikation hat sich verbessert	13

Die Tabelle 44 zeigt die häufigsten Antworten, in komprimierter Form, hinsichtlich der Frage, wie sich der „Spirit of the Game“ individuell bei den Befragten verändert hat. So gaben 100 Spieler an, dass sich ihre Regelkenntnis verbessert habe. Bei 75 Spielern hat sich der Spirit allgemein verbessert, wohingegen er bei 29 Befragten gleichgeblieben sei. Jeweils 17 Personen gaben an, dass ihnen Fairness wichtiger geworden sei oder sie ruhiger geworden seien. Mehr Spaß am Spiel hatten hingegen 16 Befragte. Eine verbesserte Kommunikation konnten 13 Spieler bei sich beobachten (LimeSurvey, 2022).

Tabelle 45: Frage: 16: Schiedsrichter im Ultimate (SPSS, 2022)

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja	13	3,8	3,8	3,8
	Nein	331	96,2	96,2	100,0
	Gesamt	344	100,0	100,0	

Abschließend wird die entscheidende Frage in diesem Abschnitt betrachtet. Dabei geht es um die Frage der Tabelle 45, die sich um den Einsatz von Schiedsrichtern im Ultimate dreht. Während in der ersten Spalte die beiden Antwortmöglichkeiten „Ja“ oder „Nein“ stehen, wird in der zweiten Spalte die Häufigkeit anhand der Aussagen der Befragten hinterlegt. Die dritte Spalte liefert die entsprechenden Prozentwerte. Beantwortet wurde diese Frage von allen 344 Teilnehmern. Es stimmten 331 der Spieler für „Nein“ und nur 13 Spieler gaben an, dass sie lieber mit einem Schiedsrichter Ultimate spielen würden (SPSS, 2022).

6.2 Zusammenhänge

Für die folgenden Auswertungen wurden unter anderem Kreuztabellen verwendet, da sich ihre Struktur für das Aufzeigen von Zusammenhängen sehr gut bewährt hat (SPSS, 2022).

Tabelle 46: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Fast Count) (SPSS, 2022)

		Spieldauer in Gruppen * [Fast Count] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt? Kreuztabelle	
Anzahl		[Fast Count] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?	Gesamt
		Ja	
Spieldauer in Gruppen	0-5 Jahre	106	106
	6-10 Jahre	124	124
	11-15 Jahre	63	63
	16-20 Jahre	15	15
	>20 Jahre	25	25
Gesamt		333	333

In der Tabelle 46 sind die Fragen 3 und 7 dargestellt. Dabei soll herausgefunden werden, ob bei den Spielern ein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und der Regelkenntnis besteht. Die Spieldauer, welche in fünf Gruppen dargestellt ist, befindet sich in der ersten Spalte. Daraufhin folgt in der zweiten Spalte die Häufigkeit, mit der die Antworten von Spielern sichtbar werden, welche sich mit dem jeweiligen Call auskennen. In diesem Abschnitt folgen noch vier weitere Tabellen zu dieser Frage. Sie veranschaulichen die Situation der anderen vier Calls und sind in ihrem Aufbau gleich. Aus diesem Grund wird die Struktur bei den weiteren Tabellen zu dieser Frage nicht näher erklärt. Ersichtlich wird in dieser Tabelle, welche speziell für den Call „Fast Count“ erstellt wurde, dass dieser nicht bei allen Ultimate Spielern bekannt ist. So gaben 333 Befragte an, diesen Call zu kennen. Dadurch wird deutlich, dass er für 11 Personen nicht bekannt war. Wenn diese Tabelle mit der Tabelle 8 verglichen wird, so ist zu erkennen, dass lediglich Personen aus den ersten beiden Altersgruppen dieser Call nicht bekannt war. Es war somit neun Personen aus der ersten Gruppe und einer Person aus der zweiten Gruppe nicht möglich, diesen Call als bekannt anzukreuzen. Demgegenüber waren 106 Befragte aus der Kategorie 0-5 Jahre, 124 aus der zweiten Gruppe, 63 aus der dritten Gruppe, 15 aus der vierten Gruppe und 25 aus der Gruppe >20 Jahre, welche die Bedeutung von dem Call kannten. In den letzten drei Gruppen war dieser Call somit zu 100 Prozent bekannt. Zu beachten ist, dass die maximale Zahl an Befragten in dieser Kreuztabelle lediglich bei 343 liegen kann, da eine Person nicht mit ihrer Spielerfahrung zuzuordnen war (SPSS, 2022).

Tabelle 47: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Double Team) (SPSS, 2022)

Spieldauer in Gruppen * [Double Team] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt? Kreuztabelle

Anzahl

		[Double Team] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?	
		Ja	Gesamt
Spieldauer in Gruppen	0-5 Jahre	88	88
	6-10 Jahre	122	122
	11-15 Jahre	63	63
	16-20 Jahre	15	15
	>20 Jahre	25	25
Gesamt		313	313

Der Call „Double Team“ wird in der Tabelle 47 gezeigt. Ihn kannten noch weniger Spieler. Auch hier sind es erneut die Spieler aus der ersten Gruppe, welche maximal fünf Jahre Ultimate spielen, die diesen Call noch nicht kennen. Dieses Mal fehlen in der ersten Gruppe

allerdings schon 27 Spieler und in der zweiten Gruppe drei. In den weiteren drei Gruppen ist auch dieser Call allen bekannt (SPSS, 2022).

Tabelle 48: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Foul)
(SPSS, 2022)

Spieldauer in Gruppen * [Foul] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt? Kreuztabelle

Anzahl

		[Foul] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?	Gesamt
		Ja	
Spieldauer in Gruppen	0-5 Jahre	113	113
	6-10 Jahre	125	125
	11-15 Jahre	63	63
	16-20 Jahre	15	15
	>20 Jahre	25	25
Gesamt		341	341

Tabelle 48 beinhaltet die Daten von dem „Foul-Call“. Hier ist die Bedeutung fast allen Spielern bekannt, lediglich zwei Spieler aus der ersten Gruppe wissen nicht, wofür „Foul“ steht (SPSS, 2022).

Tabelle 49: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Travel)
(SPSS, 2022)

Spieldauer in Gruppen * [Travel] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt? Kreuztabelle

Anzahl

		[Travel] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?	Gesamt
		Ja	
Spieldauer in Gruppen	0-5 Jahre	108	108
	6-10 Jahre	125	125
	11-15 Jahre	63	63
	16-20 Jahre	15	15
	>20 Jahre	25	25
Gesamt		336	336

Anhand der Tabelle 49 lassen sich die Werte für den „Travel-Call“ einsehen. Auch hier sind es nur Spieler, die weniger als fünf Jahre Ultimate spielen, denen der Call nicht bekannt ist. Sieben Spieler konnten den Call somit nicht einordnen, während er in den restlichen vier Gruppen in seiner Bedeutung bekannt war (SPSS, 2022).

Tabelle 50: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Pick) (SPSS, 2022)

Spieldauer in Gruppen * [Pick] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt? Kreuztabelle

Anzahl

		[Pick] Welche der folgenden Calls sind Ihnen mit ihrer Bedeutung bekannt?	
		Ja	Gesamt
Spieldauer in Gruppen	0-5 Jahre	110	110
	6-10 Jahre	125	125
	11-15 Jahre	63	63
	16-20 Jahre	15	15
	>20 Jahre	24	24
Gesamt		337	337

Abschließend wird zu dieser Frage der „Pick-Call“ in der Tabelle 50 dargestellt. Dieses Mal sind es allerdings nicht nur die fünf Spieler aus der ersten Gruppe, denen „Pick“ unbekannt ist. Auch ein Spieler aus der erfahrensten Gruppe, mit mehr als 20 Jahren Spielerfahrung, hat angegeben, diesen Call nicht zu kennen. Aus den Kreuztabellen zu dieser Frage lässt sich dennoch ableiten, dass mit steigender Spielerfahrung das Wissen über die Calls zunimmt (SPSS, 2022).

Tabelle 51: Kreuztabelle: Frage 9 + Frage 2 (SPSS, 2022)

Ich bin ... * Wie viele Calls gibt es durchschnittlich in einem Spiel? Kreuztabelle

Anzahl

		Wie viele Calls gibt es durchschnittlich in einem Spiel?					Gesamt
		0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20	> 20	
Ich bin ...	männlich	53	100	32	14	5	204
	weiblich	55	66	14	2	0	137
	divers	1	0	2	0	0	3
Gesamt		109	166	48	16	5	344

Die Frage mit der durchschnittlichen Anzahl an Calls in einem Spiel wurde mit der Frage zum Geschlecht verknüpft und ist in der Tabelle 51 dargestellt. Somit sollen mögliche Disparitäten aufgedeckt werden. Das jeweilige Geschlecht wird in der ersten Spalte angegeben. Alle fünf Antwortmöglichkeiten für die durchschnittliche Anzahl an Calls stehen dementsprechend in den darauffolgenden Spalten. Bei einer vollständigen Beantwortung beider Fragen gaben 53 Männer, 55 Frauen und eine diverse Person an, dass es durchschnittlich 0-5 Calls in einem Spiel gibt. Für 5-10 Calls in einem Spiel stimmten 100 Männer und 66 Frauen. Wesentlich

weniger Befragte waren der Meinung, dass es durchschnittlich 10-15 Calls in einem Spiel gibt. Für diese Angabe stimmten nur noch 32 Männer, 14 Frauen und zwei diverse Personen. 15-20 Calls wurde als Durchschnittswert in einem Spiel von 14 Männern und zwei Frauen angegeben. Der Ansicht, dass es mehr als 20 Calls in einem durchschnittlichen Spiel gibt waren nur noch fünf Männer. Berücksichtigt werden muss bei diesem Geschlechtervergleich, dass die Männer grundsätzlich am stärksten in der Umfrage vertreten waren. Dennoch zeigt sich, dass die Frauen tendenziell eher weniger Calls in einem Spiel angeben als die Männer. Die Mehrheit der Befragten stimmte mit 166 Personen für 5-10 Calls in einem Spiel (SPSS, 2022).

Tabelle 52: Kreuztabelle: Frage 10 + Frage 2 (SPSS, 2022)

Ich bin ... * Wie oft sind die Calls im Durchschnitt contested? Kreuztabelle

Anzahl

		Wie oft sind die Calls im Durchschnitt contested?					Gesamt
		0 - 5%	5 - 15%	15 - 25%	25 - 50%	50 - 100%	
Ich bin ...	männlich	13	51	85	53	2	204
	weiblich	20	47	41	23	6	137
	divers	0	1	2	0	0	3
Gesamt		33	99	128	76	8	344

An die vorherige Tabelle soll auch die Tabelle 52 anknüpfen. In dieser wird das Geschlecht mit der durchschnittlichen Anzahl an contested Calls verbunden. Neben dem Geschlecht in der ersten Spalte wird die prozentuale Häufigkeit der contested Calls in den darauffolgenden Spalten angegeben. Auch diese Kreuztabelle kann mit allen Antworten der 344 Befragten ausgewertet werden. So gaben 13 Männer und 20 Frauen an, dass 0-5 Prozent der Calls in einem Spiel contested sind. Für 5-15 Prozent entschieden sich 51 Männer, 47 Frauen und eine diverse Person. Die meisten Spieler stimmten mit einer Anzahl von 128 für einen Durchschnittswert der contested Calls von 15-20 Prozent. Darunter befanden sich 85 Männer, 41 Frauen und zwei diverse Personen. Für 25-50 Prozent an contested Calls entschieden sich noch 53 Männer und 23 Frauen. Ein Wert von 50-100 Prozent bei den contested Calls war nur noch für zwei Männer und sechs Frauen vorstellbar. Es wird somit ersichtlich, dass bei der Anzahl an contested Calls eine nicht so große Einigkeit herrscht, wie es bei dem generellen Durchschnitt an Calls der Fall ist (SPSS, 2022).

Tabelle 53: Kreuztabelle: Frage 13 + Frage 1 (SPSS, 2022)

Alter in Gruppen * Der Spirit Score ist mir wichtig: Kreuztabelle

Anzahl

		Der Spirit Score ist mir wichtig:					Gesamt
		Stimme voll und ganz zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme gar nicht zu	
Alter in Gruppen	0-15 Jahre	3	4	0	0	0	7
	16-30 Jahre	91	72	15	4	3	185
	31-45 Jahre	66	47	9	8	0	130
	46-60 Jahre	5	11	4	0	2	22
Gesamt		165	134	28	12	5	344

Mit der Tabelle 53 wird der Blick auf das Alter der Beteiligten und deren Interesse zum Spirit Score gerichtet. Während in der ersten Spalte die Altersgruppen angegeben werden, so befinden sich in den weiteren Spalten die fünf Antwortmöglichkeiten. Aufgrund einer Teilnehmerzahl von 344 Befragten kann auch diese Frage als vollständig beantwortet angesehen werden. In dieser Tabelle wird lediglich auf die beiden höchsten Werte jeder Altersgruppe eingegangen. Bei den Befragten, welche jünger als 15 Jahre waren, gaben drei „Stimme voll und ganz zu“ an. Vier weitere gaben „Stimme eher zu“ an. Die Altersgruppe der 16-30 jährigen Spieler wählte mit 91 Befragten die Antwort „Stimme voll und ganz zu“. Für die Aussage „Stimme eher zu“ entschieden sich in dieser Gruppe noch 72 Spieler. Bei der Gruppe der 31-45 jährigen waren 66 Personen für „Stimme voll und ganz zu“ und 47 für „Stimme eher zu“. In der letzten Gruppe der 46-60 jährigen entschieden sich fünf für die Auswahlmöglichkeit „Stimme voll und ganz zu“ und elf Personen für „Stimme eher zu“. Somit wird ersichtlich, dass den meisten Spielern, unabhängig vom Alter, der Spirit Score sehr wichtig bis wichtig ist (SPSS, 2022).

Tabelle 54: Kreuztabelle: Frage 13 + Frage 2 (SPSS, 2022)

Ich bin ... * Der Spirit Score ist mir wichtig: Kreuztabelle

Anzahl

		Der Spirit Score ist mir wichtig:					Gesamt
		Stimme voll und ganz zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme gar nicht zu	
Ich bin ...	männlich	79	89	22	10	4	204
	weiblich	84	44	6	2	1	137
	divers	2	1	0	0	0	3
Gesamt		165	134	28	12	5	344

Ebenfalls soll der Spirit Score in der Tabelle 54 mit dem Geschlecht verknüpft werden. Hier wird ebenfalls nur auf die zwei höchsten Werte von einem Geschlecht eingegangen. Bei den Männern antworteten 79 mit „Stimme voll und ganz zu“, während 89 „Stimme eher zu“ angaben. Die Mehrheit der Frauen war mit 84 Stimmen für die Antwort „Stimme voll und ganz zu“.

44 von ihnen gaben „Stimme eher zu“ an. Zwei der diversen Personen gaben die Antwort „Stimme voll und ganz zu“ an, während sich eine Person für „Stimme eher zu“ entschied. Auch hier wird ersichtlich, dass die Zustimmung für den Spirit Score unabhängig von dem Geschlecht sehr hoch bis hoch ist (SPSS, 2022).

Tabelle 55: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 1 (SPSS, 2022)

Alter in Gruppen * Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen? Kreuztabelle

Anzahl

		Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?		Gesamt
		Ja	Nein	
Alter in Gruppen	0-15 Jahre	0	7	7
	16-30 Jahre	9	176	185
	31-45 Jahre	4	126	130
	46-60 Jahre	0	22	22
Gesamt		13	331	344

Zuletzt wird in einer Kreuztabelle die Frage behandelt, ob die Ultimate Spieler lieber mit oder ohne Schiedsrichter spielen. Dabei wurde die Frage mit vier anderen Fragen verknüpft, wodurch neben der Tabelle 55 noch drei weitere Tabellen entstanden sind. In der ersten Spalte sind in diesem Fall die unterschiedlichen Altersgruppen zu erkennen. Die Antwortmöglichkeiten „Ja“ und „Nein“ der Frage 16 sind, wie auch in den nachfolgenden Tabellen, im Anschluss an die erste Spalte eingetragen. Von den 344 Befragten stimmten 331 gegen den Einsatz von Schiedsrichtern im Ultimate. Lediglich 13 Personen sprachen sich dafür aus. Neun von ihnen können der zweiten Altersgruppe zugeordnet werden und die anderen vier sind der dritten Altersgruppe zuzuordnen. Allerdings muss angemerkt werden, dass diese beiden Altersgruppen am stärksten in der Umfrage vertreten sind (SPSS, 2022).

Tabelle 56: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 2 (SPSS, 2022)

Ich bin ... * Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen? Kreuztabelle

Anzahl

		Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?		Gesamt
		Ja	Nein	
Ich bin ...	männlich	10	194	204
	weiblich	3	134	137
	divers	0	3	3
Gesamt		13	331	344

Tabelle 56 zeigt die Frage 16 in Verbindung mit dem Geschlecht der Befragten. Aufgezeigt werden alle Geschlechertypen in der ersten Spalte. Zu erkennen ist, dass sich zehn Männer und drei Frauen für einen Schiedsrichter ausgesprochen haben. Im Hinblick auf die Gesamtanzahl der Teilnehmer ist die Zustimmung zu Schiedsrichtern bei den Frauen geringer als bei den Männern (SPSS, 2022).

Tabelle 57: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 3 (SPSS, 2022)

Spieldauer in Gruppen * Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen? Kreuztabelle

Anzahl

		Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?		Gesamt
		Ja	Nein	
Spieldauer in Gruppen	0-5 Jahre	6	109	115
	6-10 Jahre	5	120	125
	11-15 Jahre	1	62	63
	16-20 Jahre	0	15	15
	>20 Jahre	1	24	25
Gesamt		13	330	343

Die Tabelle 57 zeigt eine Zuordnung der Befragten zur Spieldauer in Gruppen, welche über die Frage 16 abgestimmt haben. Aufgrund der Frage 3 und einer falsch eingegebenen Zahl, liegt die Gesamtteilnehmerzahl in dieser Tabelle nur bei 343 Personen. Gezeigt werden die Gruppen mit ihrer unterschiedlichen Spieldauer in der ersten Spalte. Es fällt auf, dass sich vor allem Spieler mit geringer Erfahrung für den Einsatz von Schiedsrichtern aussprachen. So gaben sechs Personen an, welche weniger als fünf Jahre Ultimate spielten, lieber mit einem Schiedsrichter zu spielen. Dem schlossen sich fünf Personen an, welche seit sechs bis zehn Jahren Ultimate spielten. Von den Spielern mit mehr als 20 Jahren Erfahrung, sprach sich nur eine Person für den Einsatz von Schiedsrichtern aus (SPSS, 2022).

Tabelle 58: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 4 (SPSS, 2022)

Haben Sie bereits an Ligaspielen teilgenommen? * Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?
Kreuztabelle

Anzahl		Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?		Gesamt
		Ja	Nein	
Haben Sie bereits an Ligaspielen teilgenommen?	Ja	9	268	277
	Nein	4	63	67
Gesamt		13	331	344

In der Tabelle 58 wird die letzte Kreuztabelle dargestellt. Bei ihr wird die Frage über den Einsatz eines Schiedsrichters im Ultimate mit der Teilnahme an Ligaspielen in Bezug gesetzt. Für die Teilnahme an Ligaspielen finden sich die beiden Antwortmöglichkeiten „Ja“ und „Nein“ in der ersten Spalte wieder. Von den dreizehn Personen, die sich für den Einsatz von Schiedsrichtern im Ultimate ausgesprochen haben, haben neun bereits an Ligaspielen teilgenommen, die anderen vier noch nicht. Bei denjenigen, die nicht an Ligaspielen teilgenommen haben, ist die Zustimmung für den Einsatz von Schiedsrichtern höher als bei den Ligateilnehmern (SPSS, 2022).

Aus den einzelnen Ergebnissen, die in Form der Tabellen dargestellt wurden, lassen sich einige Schlussfolgerungen bezüglich der Frage, wie gut der „Spirit of the Game“ Konfliktpotential in den Spielen minimiert und wie gut er sich im Spiel bewährt, ziehen. Das einzigartige System der Selbstverwaltung beim Ultimate ermöglicht es den Spielern eigenständig über den Fortlauf des Spiels zu entscheiden (Benner, 2020, S. 2). Während sich die Schiedsrichter in anderen Sportarten alleine auf die Einhaltung der Regeln konzentrieren müssen, hat im Ultimate die gesamte Mannschaft die Aufgabe, den „Spirit of the Game“ und damit auch die Regeln zu überwachen. Problematisch wird es, wenn einem Team der „Spirit of the Game“ egal ist oder sie versuchen, diesen auszunutzen (DFV, 2021b, S. 2). Mit dem Satz: „Das System ist offensichtlich offen für Missbrauch, doch den meisten Berichten zufolge funktioniert es gut“ (Benner, 2020, S. 3), wird deutlich, dass sich Ultimate mit dem Konzept der Selbstverwaltung sehr gut behaupten kann. Die Tabelle 37 bestärkt die zuvor zitierte Aussage. Hier stimmten 86,9 Prozent dafür, dass ihnen der Spirit Score wichtig sei. Daraus wird ersichtlich, dass der Spirit Score für die Spieler einen hohen Stellenwert hat und deutlich zu einem fairen Spiel beiträgt. Somit wird nicht nur der Gewinner des Spiels gewürdigt, sondern auch ein Anreiz für ein respektvolles Miteinander geschaffen (SPSS, 2022). Die Tabellen 53 und 54, in denen es um den

Spirit Score geht, weisen in Bezug auf das Alter und Geschlecht der Befragten keine Besonderheiten auf. Dies zeigt, dass der Spirit Score von allen Altersklassen und unabhängig vom Geschlecht gleichermaßen angenommen wird (SPSS, 2022).

Die Frage nach der durchschnittlichen Anzahl an Calls soll darauf eingehen, wie sehr der Spielfluss durch diese beeinträchtigt wird. Tabelle 29 zeigt, dass 48,3 Prozent der Befragten die Meinung vertreten, dass es durchschnittlich 5-10 Calls in einem Spiel gibt (SPSS, 2022). In der Tabelle 51 waren minimal mehr Frauen für eine durchschnittliche Anzahl von 0 -5 Calls in einem Spiel als bei den Männern. Da ein Großteil der Befragten in der Umfrage eine geringe Anzahl an Calls angeben hat, ist dementsprechend der Spielfluss geringfügig beeinflusst (SPSS, 2022). Wie viele Calls in einem Spiel durchschnittlich contested sind, zeigt die Tabelle 30. Es haben 37,2 Prozent der Spieler für einen durchschnittlichen Wert von 15-25 Prozent gestimmt. Durch die Ergebnisse dieser Umfrage wird ersichtlich, dass sich die Befragten nur zu 15-25 Prozent der Fälle nicht einig werden konnten, was für eine gute Kommunikation zwischen den Spielern steht (SPSS, 2022). Diese Erkenntnis bestärkt somit auch das System der Selbstverwaltung, welches sich auf Grundlage des „Spirits of the Game“ positiv auf den Spielfluss auswirkt. So können Calls, bei denen keine Einigung erfolgt, durch einen weiteren Lösungsweg schnell geklärt werden (DFV, 2020, S. 1-3).

Zu der Frage 7 aus den Tabellen 19 bis 23 ergibt sich die folgende Rangfolge: „Foul“, „Pick“, „Travel“, „Fast Count“ und „Double Team“. Sie zeigt nicht nur, dass der „Foul-Call“ bei fast allen Spielern bekannt ist, sondern auch, dass die Calls sehr wichtig für das Spielgeschehen sind. Am wenigsten bekannt war der Call namens „Double Team“, er erreichte aber dennoch 91,3 Prozent. Dies weist daraufhin, dass die Regelkenntnis bei den Ultimate Spielern im Allgemeinen sehr hoch ist, da selbst der unbekannteste Call von fast allen Spielern gekannt wird (SPSS, 2022).

Aus den Tabellen 46 bis 50 wird ersichtlich, dass gerade in den beiden noch nicht so erfahrenen Gruppen die Calls nicht vollständig bekannt sind. Deshalb ist es wichtig, aufgrund des fehlenden Schiedsrichters, wenn erfahrenere Spieler die noch nicht so erfahrenen Spieler anleiten (SPSS, 2022).

Frage 8 behandelt die durchschnittliche Häufigkeit der Calls in einem Spiel, welche bereits unter Frage 7 genannt wurden. Durch die Tabellen 24 bis 28 wird die folgende Rangfolge ersichtlich: „Pick“, „Foul“, „Travel“, „Fast Count“ und „Double Team“. Diese Reihenfolge ist fast identisch mit der aus Frage 7, lediglich „Foul“ und „Pick“ haben die Plätze getauscht. Ein Grund für die sehr ähnliche Reihenfolge könnte beispielsweise sein, dass die Calls auf den letzten Plätzen einfach nicht so häufig in einem Spiel vorkommen und deswegen noch nicht so bekannt sind (SPSS, 2022).

Aus den Tabellen 38 bis 43 lässt sich ableiten, wie der „Spirit of the Game“ verbessert werden kann. Es wurde die folgende Reihenfolge als Ergebnis festgehalten: „Respektvollen Umgang“, „Ehrlichkeit und Fairness“, „Team-Spirit“, „Spaß am Spiel“, „Regelkenntnis“ und „Keine Fouls“. Besonders hilfreich finden die Ultimate Spieler einen respektvollen Umgang und Ehrlichkeit. Beides ist sehr wichtig für eine gelungene Kommunikation, denn nur so können Calls schnell geklärt werden. Die hohe Anerkennung von Ehrlichkeit und Fairness sowie respektvollem Umgang zeigt eindeutig, dass die Spieler den „Spirit of the Game“ ernst nehmen und als besonders wichtig erachten. Nicht so wichtig ist ihnen hingegen, ohne „Fouls“ zu spielen. Eine Erklärung könnte sein, dass die Fouls nicht zwangsläufig absichtlich passieren (SPSS, 2022).

Tabelle 9 differenziert zwischen 80,5 Prozent der Spieler, die bereits an Ligaturnieren teilgenommen haben und diesen, die noch nicht an solchen teilgenommen haben. Die offene Frage bezieht sich genau auf diese 80,5 Prozent, die bereits an einem Ligaspiel teilgenommen haben. Die Beantwortung der Frage liefert wichtige Erkenntnisse in Bezug auf den Umgang mit dem „Spirit of the Game“. Frage 5 wurde in Form von drei verschiedenen Tabellen (10-12) ausgewertet, bei denen die häufigsten fünf Antworten dargestellt werden. Hierbei lässt sich eine eindeutige Tendenz feststellen. Da in Ligaturnieren, wie angegeben, die Spieler ambitionierter sind und dementsprechend der Siegeswille ausgeprägter ist, kommt es nach Aussagen der Spieler häufiger zu Calls. Elf Spieler (Tabelle 11) gaben sogar an, dass der „Spirit of the Game“ für sie bei Funturnieren gefühlt höher sei als bei Ligaturnieren und dementsprechend auch eine bessere Stimmung bei Funturnieren vorherrscht. Hier zeigt sich also eine Schwierigkeit zwischen Siegeswillen und Fairness, was sich auch bei der Aussage eines Teilnehmers widerspiegelt (Konflikt zwischen Respekt und Gewinnstreben). Der höhere Wille zum Sieg spiegelt sich bei Ligaturnieren darin wider, dass nach Aussagen von sechs Teilnehmern die Calls länger diskutiert werden und das Konfliktpotential somit steigt (SPSS, 2022). Um dem entgegenzuwirken, gibt es beim Ultimate beispielsweise den Spirit Score, welcher neben dem Spielsieger auch einen Spiritsieger festlegt und anhand von Bewertungsbögen ermittelt wird (WFDF & BULA, 2014, S. 1). Eine sehr wichtige Aussage, die auch am häufigsten getroffen wurde, spricht jedoch eindeutig für die gute Umsetzung des „Spirit of the Game“ in jeglichen Spielen. Denn es gaben 62 Personen an, dass es kaum Unterschiede zwischen Liga- und Funturnieren bezüglich des „Spirit of the Game“ für sie gibt. Ebenfalls wurde mehrfach erwähnt, dass die Einhaltung des „Spirit of the Game“ oft spieler- beziehungsweise teamabhängig ist, was den individuell unterschiedlichen Umgang mit dem „Spirit of the Game“ widerspiegelt (SPSS, 2022).

Da der „Spirit of the Game“ eine gute Regelkenntnis voraussetzt, zeigen ebenfalls einige abgegebene Aussagen. Bei Ligaturnieren ist die Regelkenntnis höher hingegen herrschen bei Funturnieren häufiger Unsicherheiten bezüglich der Regeln, was eindeutig auf die Anfänger in den heterogenen Mannschaften zurückzuführen ist. Ein Zusammenhang zwischen mehr Calls

in Ligaturnieren und weniger Calls in Funturnieren lässt sich ebenfalls erkennen. Das zeigt, dass Calls und Regelkenntnis eng miteinander verknüpft sind und zur Selbstverwaltung eines jeden Spiels dazugehören. Unnötige Calls können dementsprechend nicht nur für das schlechte Verhalten einzelner Spieler stehen, sondern auch für Unwissenheit in Bezug auf die Regelkenntnisse (SPSS, 2022).

Die Wichtigkeit von Regelkenntnis wird in der Tabelle 44 verdeutlicht. Bei der Frage, wie der „Spirit of the Game“ sich bei den einzelnen Teilnehmern verändert hat, haben 100 Personen den „Spirit of the Game“ in Verbindung mit einer verbesserten Regelkenntnis gesetzt. Dies verdeutlicht, dass die Regeln eine elementare Grundlage für den „Spirit of the Game“ darstellen. Aus den Aussagen der Befragten war auch zu erkennen, dass sich im Laufe der Zeit der „Spirit of the Game“ bei 75 Spielern verbessert hat. Ausschlaggebend dafür könnte die verbesserte Regelkenntnis sein, welche ebenfalls Auswirkungen auf eine bessere Kommunikation, Spaß am Spiel und Fairness haben kann (SPSS, 2022).

Vergleicht man die Frage 15 mit der Tabelle 42 lässt sich bezüglich der Regelkenntnis ein Gegensatz feststellen. Während in der Frage 15 die Regelkenntnis als elementar wichtig angesehen wird, erreicht sie in der Rangfolge der Tabelle 42 nur den vorletzten Platz. Die ersten beiden Plätze belegten nach Ansicht der Teilnehmer, der respektvolle Umgang, Ehrlichkeit und Fairness. Ein Grund für das schlechte Abschneiden der Regelkenntnis bei dieser Frage könnte sein, dass sich ein respektvoller Umgang und die dementsprechende Fairness im Gegensatz zu der Regelkenntnis stetig weiterentwickeln kann. Die Regelkenntnisse hingegen werden irgendwann vollständig erlangt sein (SPSS, 2022).

Aus den Ergebnissen wird zusammenfassend ersichtlich, dass Fairness und ein funktionierender „Spirit of the Game“ ganz eng verknüpft sind, mit der Kenntnis und der Einhaltung der Regeln. Es muss sich auch jeder Spieler verantwortlich fühlen, für Fairness einzutreten und gegebenenfalls selbst als Schiedsrichter aktiv zu werden (DFV, 2021b, S. 1-4). Dies untermauert auch die Frage 6, welche in den Tabellen 13 und 14 zeigt, dass den Ultimate Spielern besonders der Respekt und die Ehrlichkeit in Bezug auf das Thema Fairness wichtig sind (SPSS, 2022).

Abschließend kann gesagt werden, dass Ultimate eine Sportart ist, die ohne die Beteiligung von Schiedsrichtern auskommt. Dies wird auch eindeutig in der Tabelle 45 gezeigt, bei der 96,2 Prozent gegen den Einsatz von Schiedsrichtern stimmten. Damit ist die Auswertung ein deutliches Zeichen dafür, dass sich das System der Selbstverwaltung auch in der heutigen Zeit als ein Mittel der Konfliktlösung bewährt und von der breiten Mehrheit angenommen wird. Die Teilnehmer, die letztlich für einen Schiedsrichter gestimmt haben, waren nach Tabelle 57 Spieler, die unter 10 Jahren Ultimate spielen. Dieses Ergebnis könnte auf Unsicherheit bei

unerfahren Spielern, welche noch nicht so sehr mit den Regeln vertraut sind, zurückzuführen sein (SPSS, 2022).

7 Fazit

Zum Schluss kann gesagt werden, dass der „Spirit of the Game“ sehr vielseitig ist und eine gute Möglichkeit zur Fairnesserziehung darstellt. Wegweisend für den „Spirit of the Game“ in Verbindung mit Ultimate war die Entwicklung der ersten Flugscheibe durch den Schreiner Walter Frederick Morrison im Jahr 1946 (Geschichte, 2022). Im Zuge dessen konnte die heute als Ultimate bekannte Sportart erst entstehen. Ihre Wurzeln gehen bis in das Jahr 1966 zurück, in dem Jared Kass mit anderen Studierenden aus Amherst die ersten Grundzüge der Sportart entwickelte (Benner, 2020, S. 1). Den „Spirit of the Game“ gab es allerdings bereits seit dem Jahr 1744. Zu dieser Zeit war er in den 13 Grundregeln der schottischen „Gentlemen Golfers of Leith“ zu finden. Unter ihm verstand man damals die folgenden Werte: Ehrlichkeit, Höflichkeit und Rücksichtnahme (Simon et al., 2019, S. 6). Dadurch, dass der „Spirit of the Game“ von einer Einzelsportart auf eine Teamsportart übertragen wurde, gab es mehrere Konflikte. Ein sehr bekanntes Beispiel ist die ständige Auseinandersetzung innerhalb der Sportart über den Einsatz von Observern oder Schiedsrichtern. Verantwortlich dafür ist das System der Selbstverwaltung, welches diese Sportart anfangs maßgeblich dominierte. Dadurch wurden die Spieler selbst aufgefordert, als Schiedsrichter zu agieren (Leonardo und Zagoria, 2005, S. 83-85). In der Sportart Ultimate wurde der „Spirit of the Game“ im Laufe der Zeit fest in das Regelwerk integriert und ist aktuell in der ersten Regel wiederzufinden (DFV, 2021b, S. 2). Somit ist er im gesamten Spiel allgegenwärtig, wird aber auch außerhalb davon sichtbar. So zum Beispiel in einem Spiritkreis, bei dem sich die Spieler über das vorherige Spiel austauschen und sich gegenseitig Verbesserungsvorschläge zum „Spirit of the Game“ geben (Mann, 2017, S. 48). Eine weitere Möglichkeit zur Reflexion des „Spirit of the Game“ bieten extra angefertigte Bewertungsbögen, welche von den einzelnen Mannschaften auf Turnieren ausgefüllt werden (WFDF & BULA, 2014, S. 1). Für die Fairnesserziehung ist genau diese Reflexion, aber auch die ständige Konfrontation mit dem eigenen Verhalten von großer Bedeutung. Nur so entstehen Erfahrungswerte, auf die später zurückgegriffen werden kann (Luther, 1992, S. 56). Um die aktuelle Zufriedenheit der Spieler im Ultimate über das Konzept des „Spirit of the Game“ zu erfassen, wurde ein Fragebogen mit dem Programm LimeSurvey erstellt (LimeSurvey, 2022). Dieser wurde im Anschluss für eine Umfrage genutzt, welche auf zwei unterschiedlichen Wegen durchgeführt wurde. Zum einen wurde ein analoger Fragebogen auf einem Ultimate Turnier verteilt. Zum anderen gab es einen digitalen Fragebogen, welcher über einen

E-Mail-Verteiler verschickt wurde. Außerdem war das Design bei der Onlineumfrage bezogen auf die Ranking-Fragen sehr ansprechend. Neben der Funktion, dass die Reihenfolge der Antworten nochmals verändert werden konnte, stellte sie auch in der Auswertung eine detaillierte Aussage über die verschiedenen Antworten dar (LimeSurvey, 2022). Verbessert werden sollte allerdings bei den Fragen 11 und 12, dass es eine weitere Antwortmöglichkeit mit der Aussage „hat keinen Einfluss“ geben sollte (LimeSurvey, 2022). Die Auswertung verlief ohne Probleme. Hierbei konnten mit dem Programm SPSS neue Variablen erstellt und eingetragen werden, die für eine verbesserte Auswertung auf Basis von eigens erstellten Gruppen notwendig waren. Infolgedessen konnten bestimmte Ergebnisse übersichtlicher dargestellt werden (SPSS, 2022).

Mithilfe der Umfrageergebnisse konnten wichtige Erkenntnisse über die Umsetzung des Konzeptes „Spirit of the Game“ und der damit verbundenen Selbstverwaltung in der heutigen Zeit herausgestellt werden. Als einzige selbstregulierte Teamsportart der Welt nimmt die Selbstverwaltung eine wichtige Rolle innerhalb des Spiels ein (Was ist Ultimate Frisbee?, 2022). Dies wird beispielsweise an dem hohen Stellenwert ersichtlich, den die Teilnehmer dem Spirit Score zusprechen. Durch den Spirit Score wird ein Anreiz für das faire Spiel geschaffen, sodass nicht nur der eigentliche Gewinner des Spiels gewürdigt wird, sondern auch ein Spiritsieger ausgezeichnet wird (SPSS, 2022). Der „Spirit of the Game“ wirkt sich positiv auf die gegenseitige Kommunikation aus, da man sich auch in gegnerische Spieler hineinversetzen muss (WFDF & BULA, 2014, S. 1). An der Stelle könnte das System aber auch offen für Missbrauch sein, zum Beispiel, wenn eine Mannschaft den guten Willen der anderen ausnutzt, um zu gewinnen (Benner, 2020, S.3). Dementgegen zeigt die Umfrage eindeutig, dass der „Spirit of the Game“ das Verständnis von Fairness in besonderer Weise fördert und somit jeder für Fairness im Spiel einstehen sollte (SPSS, 2022).

Damit dies ordnungsgemäß funktioniert, ist eine hohe Regelkenntnis besonders wichtig. Die Umfrage zeigt eindeutig, dass eine gute Umsetzung des „Spirit of the Game“ nur mit einer ausreichenden Regelkenntnis gelingt (SPSS, 2022). Ein Beispiel dafür liefern die Ergebnisse aus Frage 15. Andererseits könnte es sein, dass sich nicht jeder Spieler in der Lage fühlt das System der Selbstverwaltung auszuführen, um als Schiedsrichter zu agieren. Bei Regelkenntnis oder sehr dominanten Gegenspielern könnten Fehler und Ungerechtigkeiten entstehen (SPSS, 2022). Zudem gibt es keine harten Strafen für Regelverstöße (DFV, 2021b, S. 2-4). Um dem entgegenzuwirken, spielt wiederum die Sanktionierung der Regelverstöße durch das gesamte Team und den Spirit Captain eine besondere Rolle (DFV, 2021b, S. 3). Ein Kompromiss zwischen dem System der Selbstverwaltung und dem Einsatz von Schiedsrichtern ist die Möglichkeit der Einsetzung von Observern. Dabei liegt die Selbstverwaltung dennoch bei den Spielern (Observers, 2022).

Für Konfliktpotential sorgt bei der Umfrage das Aufeinandertreffen von Siegeswillen und Fairness. Einige Spieler können dem „Spirit of the Game“ gerade bei einem physisch anstrengenden oder emotional aufgeladenen Spiel nur schwer gerecht werden (SPSS, 2022). Auch dafür gibt es im Ultimate einen speziellen Lösungsweg. Dabei handelt es sich um ein bewährtes Verfahren der Kommunikation, dem „BE-CALM“-Modell, um auch in schwierigen Situationen fair bleiben zu können (DENKE!-Verfahren, 2022). Es sollte dennoch darauf geachtet werden, dass die Diskussionen das Spiel nicht zu sehr unterbrechen. Durch den Einsatz von berechtigten Calls wird der Spielfluss nur so gering wie möglich gestört (DFV, 2021b, S. 4).

Getragen wird die Sportart Ultimate durch den Fairnessgedanken und dem damit verbundenen respektvollen Umgang untereinander (DFV, 2021b, S. 1-4). Eindrücklich untermauert wird dies auch durch die Umfrage, in der Ehrlichkeit, Fairness und ein respektvoller Umgang als besonders wichtig erachtet wurden (SPSS, 2022). Durch die hohe Eigenverantwortung und Selbstreflexion im Spiel, zum Beispiel im Spiritkreis oder innerhalb einer Diskussion im Spiel, trägt der Sport Ultimate zur Förderung des allgemeinen Verständnisses von Fairness im Sport bei. Die Spieler lernen nicht nur ein respektvolles Miteinander innerhalb des Spiels, sondern können dies auch auf andere Lebensbereiche übertragen (Mann, 2017, S. 48). Dadurch, dass im Ultimate ein besonderes Augenmerk auf die Werte und den „Spirit of the Game“ gelegt wird, ist die Sportart auch besonders für die Schule geeignet (Simon, 2019, S. 6). Für das Konzept des „Spirit of the Game“, welches bei Freundschaftsspielen, aber auch den deutschen Meisterschaften und sogar internationalen Wettkämpfen angewendet wird, wurden schon mehrfach Fairplay-Preise vergeben (Benner, 2013, S. 1).

Aus den Umfrageergebnissen geht somit eindeutig hervor, dass der „Spirit of the Game“ in der heutigen Zeit mit seinem System der Selbstverwaltung tatsächlich ein gutes Mittel zur Konfliktlösung darstellt und von der großen Mehrheit der Spieler angenommen wird. Eindrücklich bestätigt wird die Hypothese durch die Ergebnisse der letzten Frage aus der Umfrage, bei der sich 96,2 Prozent gegen einen Schiedsrichter aussprachen (SPSS, 2022).

In einer weiteren Ausarbeitung zu dem Thema „Spirit of the Game“ könnte sich zum Beispiel mit der Etablierung des Systems der Selbstverwaltung in der Schule genauer beschäftigt werden. Dabei kann hinterfragt werden, inwieweit sich dies positiv auf das soziale Miteinander unter den Schülern auswirkt. Ein weiterer Anknüpfungspunkt an die Arbeit wäre ein Projekt, in dem das System der Selbstverwaltung mit dem Konzept des „Spirit of the Game“ als Grundlage auf eine andere Sportart übertragen wird.

Literaturverzeichnis

Benner, J. (2013). *Einführung in die Ultimate-Regeln*. Zugriff am 05.08.2022 unter https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahU-KEwj78IDciY76AhXB8rsIHYN9DOYQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.frisbeesportverband.de%2Fwp-content%2Fuploads%2F2011%2F01%2FDFV-Ultimate-Regeleinfuehrung.pdf&usq=AOvVaw2nk0bzCUU27hGfJjuLXU_O.

Benner, J. (2020). *Schwebeträume von Flugscheiben*. Unveröffentlichtes Manuskript, Köln.

Benner, J. & Pohl, F. (2021). *Know the rules: Ultimate Regeln 2021, Abschnitt 1*. Zugriff am 12.09.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/spirit-of-the-game/sotg-videos/>.

Burmann, C., Eisenbeiß, M., Klein, K. & Schade, M. (2021). *Richtlinien Bachelorarbeiten am markstones Institut*. Zugriff am 25.08.2022 unter https://www.uni-bremen.de/fileadmin/user_upload/fachbereiche/fb7/lim/21.04.2022_Richtlinien_Bachelorarbeiten_markstones_02.12.2021.pdf.

Den Spirit verbessern. (2022). *Den Spirit verbessern*. Zugriff am 11.08.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/spirit-of-the-game/spirit-verbessern/>.

DENKE!-Verfahren. (2022). *DENKE!-Verfahren*. Zugriff am 24.09.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/ultimate/d-e-n-k-e-verfahren/>.

DFV – Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. (2016). *Neues, einheitliches Modell für alle deutschen Ultimate-Ligen ab 16/17, DFV Ulti-Events*. Zugriff am 10.09.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/Spielmodus-ab-2017-neu.pdf>.

DFV – Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. (2018). *Ultimate-Altersklassen*. Zugriff am 10.09.2022 unter

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahU-KEwjFpdG-lj6AhXUgP0HHZoLBggQFnoECEUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.frisbeesportverband.de%2Fwp-content%2Fuploads%2F2011%2F01%2FDFV-Erlaeuterung_Ultimate-Altersklassen2018.pdf&usq=AOvVaw0CD9p_5loZggZI78gWyk9q.

DFV – Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. (2019). *DER SPIRIT OF THE GAME IM ULTIMATE FRISBEE*. Zugriff am 10.09.2022 unter https://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2020/01/SOTG-Ultimate_Flyer_Juni2019.pdf.

DFV – Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. (2020). *Handzeichen im Ultimate*. Zugriff am 11.08.2022 unter https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahU-KEwiF1IudjKL6AhUDOHoKHfNhCV8QFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.frisbeesportverband.de%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F12%2FWFDF_Ultimate-Handzeichen_dreispartig-2020.pdf&usq=AOvVaw2MUud74tymHx9YWf-v6iLV.

DFV – Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. (2021a). *WFDF-Annotations 2021-2024*. Zugriff am 11.08.2022 unter https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahU-KEwjE77i356b6AhUDYPEDHQ_vA8kQFnoECD0QAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.frisbeesportverband.de%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F02%2FAnnotations.pdf&usq=AOvVaw3zJw3sPAnHDKwiQnBEfbPK.

DFV - Deutscher Frisbeesport-Verband e.V. (2021b). *WFDF-Ultimateregeln 2021-2024*. Zugriff am 11.08.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2021/06/Regeln.pdf>.

Gabler, H. (1990). Fair geht vor – Sport zwischen Aggression und Fairneß. In O. Grupe (Hrsg.), *Kulturgut oder Körperkult?. Sport und Sportwissenschaft im Wandel (172-194)*. Tübingen: Attempo Verlag.

Gaum, C. (2018). Die Einstellung zum Spiel und der Einfluss auf das Fairnessverständnis – Konsequenzen für die Fairnesserziehung. In E. Balz & D. Kuhlmann (Hrsg.),

Sportwissenschaft in pädagogischem Interesse. 30. Jahrestagung der dvs-Sektion Sportpädagogik vom 15.-17. Juni 2017 in Hannover (S. 125-127). Hamburg: FELDHAUS VERLAG GmbH & Co. KG.

Geschichte. (2022). *Geschichte*. Zugriff am 11.08.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/verband/selbstverstaendnis/geschichte/>.

Hessisches Kultusministerium. (2018). *Kerncurriculum gymnasiale Oberstufe*. Zugriff am 30.08.2022 unter https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kcgo_spo_aenderung_03-2018_final.pdf.

Hollenberg, S. (2016). *Fragebögen. Fundierte Konstruktion, sachgerechte Anwendung und aussagekräftige Auswertung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Hotz, A. (1992). Erziehung zum Fair play – Ein Wunsch, der Wirklichkeit werden darf. In Nationales Olympisches Komitee für Deutschland (NOK) (Hrsg.), *Olympische Erziehung in der Schule unter besonderer Berücksichtigung des Fair play-Gedankens. Dokumentation zur 1. bundesweiten Lehrerfortbildungsveranstaltung des NOK für Deutschland Olympia 7.-15.9.1991* (S. 63-67). Melsungen: Druckerei Bernecker.

Iacovella, M. E. (2022). *History of Ultimate*. Zugriff am 06.09.2022 unter <https://wfdf.sport/history/history-of-ultimate/>.

IQ.SH – Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein. (2016). *Leitfaden zu den Fachanforderungen Sport Sekundarstufe I und II*. Zugriff am 31.08.2022 unter <https://fachportal.lernnetz.de/sh/fachanforderungen/sport.html?file=files/Fachanforderungen%20und%20Leitf%C3%A4den/Sekundarstufe/Leitf%C3%A4den/Leitfaden%20Sport%20Sekundarstufen%20%282016%2C%20barrierearm%29.pdf&cid=17021>.

ISB - Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München. (2022). *Basissport 7*. Zugriff am 30.08.2022 unter https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/7/sport/basis_sport#215093.

Jablko, R. & Benner, J. (2014). *Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung*. Zugriff am 11.08.2022 unter https://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/DFV-Leitfaden_SOTG-Bewertung_20180310.pdf.

Kohler, A. (2010). *Einfluss des Schiedsrichters auf das informelle Fair play. Aufgezeigt anhand der Spielsportarten Ultimate Frisbee und Fußball*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.

Krüger, M., Emrich, E., Meier, H. E. & Daumann, F. (2013). Bewegung, Spiel und Sport in Kultur und Gesellschaft – Sozialwissenschaften des Sports. In A. Güllich & M. Krüger (Hrsg.), *Sport. Das Lehrbuch für das Sportstudium* (S. 337-394). Berlin Heidelberg: Springer-Verlag.

Lenk, H. & Pilz, G. A. (1989). *Das Prinzip Fairneß*. Osnabrück: Fromm.

Leonardo, P. A. & Zagoria, A. (Hrsg.). (2005). *Ultimate. The First Four Decades*. Los Altos. Ultimate History.

Leonhart, R. (2010). *Datenanalyse mit SPSS*. Kempten: AZ Druck und Datentechnik GmbH.

LimeSurvey. (2022). *LimeSurvey*. Zugriff am 23.06.2022 unter <https://umfrage.uni-landau.de/limesurvey/index.php/admin/authentication/sa/login>.

Luther, D. (1992). Erfahrungslernen als methodische Konzeption einer Fair play-Erziehung. In Nationales Olympisches Komitee für Deutschland (NOK) (Hrsg.), *Olympische Erziehung in der Schule unter besonderer Berücksichtigung des Fair play-Gedankens. Dokumentation zur 1. bundesweiten Lehrerfortbildungsveranstaltung des NOK für Deutschland Olympia 7.-15.9.1991* (S. 55-56). Melsungen: Druckerei Bernecker.

Mann, V. (2017). Ultimate Frisbee: Die Schulsportwelt ist eine Scheibe. *Sport Praxis*, 9+10, 48-52.

MBWK - Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern. (2002). *Rahmenplan Sport*. Zugriff am 31.08.2022 unter https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/unterricht/rahmenplaene_allgemeinbildende_schulen/Sport/rp-sport-7-10.pdf.

Neumann, P. (2004). Frisbee® in der Schule. *Sport Praxis*, 6/2004, 20-24.

Neumann, P., Kittsteiner, J. & Laßleben, A. (2019). *Faszination Frisbee. Übungen, Spiele und Wettkämpfe* (2. Auflage). Schorndorf: Hofmann-Verlag.

NLQ – Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung. (2018). *Kerncurriculum für das Gymnasium – gymnasiale Oberstufe die Gesamtschule – gymnasiale Oberstufe das Berufliche Gymnasium das Kolleg Sport*. Zugriff am 31.08.2022 unter <https://cuvo.nibis.de/cuvo.php?p=download&upload=222>.

NLQ – Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung. (2020). *Kerncurriculum für die Grundschule Schuljahrgänge 1 – 4*. Zugriff am 31.08.2022 unter <https://cuvo.nibis.de/cuvo.php?p=download&upload=254>.

NLQ – Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung. (2021). *Kerncurriculum für die Schulformen des Sekundarbereichs I Schuljahrgänge 5 – 10*. Zugriff am 31.08.2022 unter <https://cuvo.nibis.de/cuvo.php?p=download&upload=311>.

Observers. (2022). *Observers*. Zugriff am 06.09.2022 unter <https://usultimate.org/observers/>.

Organisationsstruktur. (2022). *Organisationsstruktur*. Zugriff am 10.09.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/verband/selbstverstaendnis/organisationsstuktur/>.

Pilz, G. A. (1999). Fairneß und ihr Verständnis im sportlichen Wettkampf; oder: Die Moral des „fairen Fouls“. In R. Mokrosch & A. Regenbogen (Hrsg.), *Was heißt Gerechtigkeit?. Ethische*

Perspektiven zu Erziehung, Politik und Religion (S. 215-227). Donauwörth: Auer Verlag GmbH.

Rahe, B. (1991). Entstehung, Bedeutungswandel und Determinanten von Fair Play. In Deutsche Olympische Gesellschaft (Hrsg.), *FAIRhalten. Materialien zur Fairneßerziehung in der Schule* (S. 14-17). Frankfurt: Druckerei Henrich.

Rauch, R. L. (2022). *History of Spirit of the Game*. Zugriff am 06.09.2022 unter <https://wdf.sport/history/history-of-sotg/>.

Rittner, V., Mrazek, J. & Lammersdorf, M. (1984). Zur Entwicklung und zu Fortbildungsschwerpunkten der Sportsoziologie. *Trendberichte aus der Sportwissenschaft*, Sonderheft der Zeitschrift sportunterricht, 48-62.

SBJF – Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin-Brandenburg. (2015). *Teil C Sport Jahrgangsstufe 1 – 10*. Zugriff am 31.08.2022 unter https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Sport_2015_11_16_web.pdf.

Simon, R., Dannehl, D., Kliewe, L. & Benner, J. (2019). *Fachbrief Sport Ultimate Frisbee*. Zugriff am 04.08.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/home/ausbildung/fachbrief-ultimate-fuer-schulen/>.

SPSS - SPSS – Windows Installation und Lizenzierung. (2022). *SPSS – Windows Installation und Lizenzierung*. Zugriff am 06.09.2022 unter <https://www.urz.uni-landau.de/dienstleistungen/software/spss/windows-installation-und-lizenzierung>.

Was ist Ultimate Frisbee?. (2022). *Was ist Ultimate Frisbee?*. Zugriff am 11.08.2022 unter <https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/ultimate-news/was-ist-ultimate-frisbee/>.

WFDF & BULA. (2014). *Ultimate-Abteilung SPIRIT OF THE GAME SCORE SHEET*. Zugriff am 11.08. 2022 unter https://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/GAIA-SOTG_4Spiele-Scoresheet_sie-und-wir_dt2018.pdf.

Wurfpost. (2022). *Wurfpost*. Zugriff am 21.07.2022 unter <https://list.uni-koblenz.de/mailman/listinfo/wurfpost>.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Handzeichen im Ultimate – Foul (DFV, 2020, S. 1)	16
Abbildung 2: Handzeichen im Ultimate – Widerspruch/Akzeptanz/Zurückgezogen (DFV, 2020, S. 1).....	16
Abbildung 3: „Spirit of the Game“ Bewertungsbogen (WFDF & BULA, 2014, S. 1)..	27
Abbildung 4: Frage 1: Alter (LimeSurvey, 2022).....	31
Abbildung 5: Frage 2: Geschlecht (LimeSurvey, 2022)	31
Abbildung 6: Frage 3: Spielerfahrung (LimeSurvey, 2022).....	32
Abbildung 7: Frage 4: Ligaerfahrung (LimeSurvey, 2022)	32
Abbildung 8: Frage 5: Unterschiede beim Spirit – Liga-/Funturniere (LimeSurvey, 2022)	32
Abbildung 9: Frage 6: Bedeutung von Fairness (LimeSurvey, 2022)	33
Abbildung 10: Frage 7: Wissensstand über die Calls (LimeSurvey, 2022)	34
Abbildung 11: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (LimeSurvey, 2022).....	35
Abbildung 12: Frage 9: Durchschnittliche Anzahl an Calls in einem Spiel (LimeSurvey, 2022)	35
Abbildung 13: Frage 10: Durchschnitt der contested Calls (LimeSurvey, 2022).....	36
Abbildung 14: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (LimeSurvey, 2022)...	36
Abbildung 15: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (LimeSurvey, 2022)	37
Abbildung 16: Frage 13: Ansehen von dem Spirit Score (LimeSurvey, 2022).....	37
Abbildung 17: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (LimeSurvey, 2022)	38
Abbildung 18: Frage 15: Veränderung von dem „Spirit of the Game“ (LimeSurvey, 2022)	38
Abbildung 19: Frage 16: Schiedsrichter im Ultimate (LimeSurvey, 2022).....	39

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Gesamtergebnisse des „Spirit of the Game“ auf Grundlage der Bewertungsbögen (Jablko & Benner, 2014, S. 6).....	28
Tabelle 2: Frage 1: Alter (SPSS, 2022)	43
Tabelle 3: Frage 1: Alter - Mittelwert (SPSS, 2022).....	44
Tabelle 4: Frage 1: Alter – Gruppen (SPSS, 2022)	44
Tabelle 5: Frage 2: Geschlecht (SPSS, 2022).....	45
Tabelle 6: Frage 3: Spielerfahrung (SPSS, 2022)	46
Tabelle 7: Frage 3: Spielerfahrung (SPSS, 2022)	47
Tabelle 8: Frage 3: Spielerfahrung (SPSS, 2022)	47
Tabelle 9: Frage 4: Ligaerfahrung (SPSS, 2022).....	48
Tabelle 10: Frage 5: Unterschied beim Spirit - Liga-/Funturniere (Ligaturniere) (LimeSurvey, 2022)	48
Tabelle 11: Frage 5: Unterschiede beim Spirit – Liga-/Funturniere (Funturniere) (LimeSurvey, 2022)	49
Tabelle 12: Frage 5: Unterschiede beim Spirit – Liga-/Funturniere (Weitere Angaben) (LimeSurvey, 2022)	49
Tabelle 13: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 1) (SPSS, 2022)	50
Tabelle 14: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 2) (SPSS, 2022)	51
Tabelle 15: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 3) (SPSS, 2022)	51
Tabelle 16: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 4) (SPSS, 2022)	52
Tabelle 17: Frage 6: Bedeutung von Fairness (Rank 5) (SPSS, 2022)	52
Tabelle 18: Frage: 6: Bedeutung von Fairness (Rank 6) (SPSS, 2022)	53
Tabelle 19: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Foul) (SPSS, 2022)	53
Tabelle 20: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Fast Count) (SPSS, 2022).....	54
Tabelle 21: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Double Team) (SPSS, 2022)....	54
Tabelle 22: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Travel) (SPSS, 2022)	54
Tabelle 23: Frage 7: Wissensstand über die Calls (Pick) (SPSS, 2022)	55
Tabelle 24: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 1) (SPSS, 2022)....	55
Tabelle 25: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 2) (SPSS, 2022)....	56
Tabelle 26: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 3) (SPSS, 2022)....	56
Tabelle 27: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 4) (SPSS, 2022)....	57
Tabelle 28: Frage 8: Häufigkeit der Calls in einem Spiel (Rank 5) (SPSS, 2022)....	57
Tabelle 29: Frage 9: Durchschnittliche Anzahl an Calls in einem Spiel (SPSS, 2022)	58
Tabelle 30: Frage 10: Durchschnitt der contested Calls (SPSS, 2022)	58
Tabelle 31: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (Rank 1) (SPSS, 2022) .	59
Tabelle 32: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (Rank 2) (SPSS, 2022) .	59
Tabelle 33: Frage 11: Spielfeld mit tendenziell mehr Calls (Rank 3) (SPSS, 2022) .	60
Tabelle 34: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (Rank 1) (SPSS, 2022)	60
Tabelle 35: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (Rank 2) (SPSS, 2022)	61
Tabelle 36: Frage 12: Einfluss der Wetterlagen auf die Calls (Rank 3) (SPSS, 2022)	61
Tabelle 37: Frage 13: Ansehen von dem Spirit Score (SPSS, 2022)	62

Tabelle 38: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Spaß am Spiel) (SPSS, 2022).....	62
Tabelle 39: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Ehrlichkeit und Fairness) (SPSS, 2022).....	63
Tabelle 40: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Respektvollen Umgang) (SPSS, 2022).....	63
Tabelle 41: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Keine Fouls) (SPSS, 2022).....	64
Tabelle 42: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Regelkenntnis) (SPSS, 2022).....	64
Tabelle 43: Frage 14: Verbesserung von dem „Spirit of the Game“ (Team-Spirit) (SPSS, 2022).....	64
Tabelle 44: Frage 15: Veränderung von dem „Spirit of the Game“ (LimeSurvey, 2022)	65
Tabelle 45: Frage: 16: Schiedsrichter im Ultimate (SPSS, 2022)	66
Tabelle 46: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Fast Count) (SPSS, 2022).....	66
Tabelle 47: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Double Team) (SPSS, 2022).....	67
Tabelle 48: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Foul) (SPSS, 2022)	68
Tabelle 49: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Travel) (SPSS, 2022)	68
Tabelle 50: Kreuztabelle: Frage 7 + Frage 3 (Pick) (SPSS, 2022)	69
Tabelle 51: Kreuztabelle: Frage 9 + Frage 2 (SPSS, 2022)	69
Tabelle 52: Kreuztabelle: Frage 10 + Frage 2 (SPSS, 2022)	70
Tabelle 53: Kreuztabelle: Frage 13 + Frage 1 (SPSS, 2022)	71
Tabelle 54: Kreuztabelle: Frage 13 + Frage 2 (SPSS, 2022)	71
Tabelle 55: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 1 (SPSS, 2022)	72
Tabelle 56: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 2 (SPSS, 2022)	72
Tabelle 57: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 3 (SPSS, 2022)	73
Tabelle 58: Kreuztabelle: Frage 16 + Frage 4 (SPSS, 2022)	74

Anhang

Im Anhang befindet sich unter Punkt 1 eine Übersicht der Handzeichen im Ultimate (DFV, 2020, S. 1-3).

Mit dem Punkt 2 wird der analoge Fragbogen dargestellt, welcher selbst erarbeitet wurde und auf dem Ultimate Turnier zum Einsatz kam.

Die Rohdaten zu der Umfrage befinden sich im Anhang unter Punkt 3.

1 Handzeichen im Ultimate



1. Foul

Einen Arm gestreckt halten und mit dem anderen Unterarm einen Schlag darauf andeuten.



2. Violation

(alle Regelverletzungen außer bzgl. Marken u. Schrittfehlern)
Gehobene Hände formen mit geschlossenen Fäusten ein V.



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Handzeichen im Ultimate

WFDF, Version Feb. 2020,

siehe: https://wdf.sport/wp-content/uploads/2020/11/wfdf_rules_of_ultimate_-_hand_signals_feb2020.pdf



3. Punkt

Beide Arme gestreckt über den Kopf heben, mit den Handflächen nach innen.



4. Widerspruch

(Contest)

Vor der Brust aneinander gehaltene Fäuste mit nach außen gedrehten Ellenbogen.



5. Akzeptanz

(No Contest)

Vor dem Körper ausgestreckte Unterarme mit Handflächen nach oben.



6. Zurückgezogen

(Play On)

Nach vorne und unten ausgestreckte Arme wischen übereinander.



7. Innerhalb/Außerhalb

Mit einem ausgestreckten Arm mit flacher Hand und angelegtem Daumen auf die entsprechende Seite der Begrenzungslinie deuten.



8. Scheibe am Boden

(Down)

Der Zeigefinger deutet am ausgestreckten Arm im 45 Grad-Winkel nach unten.



9. Scheibe nicht am Boden

(Up)

Der Ellenbogen zeigt nach unten, der ausgestreckte Zeigefinger deutet nach oben.



10. Pick

(gesperrter Laufweg)

Gehobene Unterarme bei gebeugten Ellenbogen mit zum Kopf gedrehten Fäusten.



11. Schrittfehler

(Travel)

Die Handgelenke rotieren mit den Fäusten vor der Brust umeinander.



12. Marking Infraction
(Regelverletzungen beim Markieren)
Nach außen gestreckte Arme, die Handflächen zeigen nach vorne.



13. Turnover
Nach vorne ausgestreckter rechter Arm rotiert mit offener Handfläche von oben nach unten.



14. Timing Violation
(Ausgezählt, Stall out)
Eine offene Hand auf den Kopf legen.



15. „Abseits“ bei Anwurf
(vor Abwurf Endzone verlassen)
Gehobene Arme mit geschlossenen Fäusten und gekreuzten Unterarmen.



16. Auszeit
(Time Out)
Ein „T“ mit den Händen oder mit Scheibe und einer Hand formen.



17. Spirit-Auszeit
(Spirit of the Game Time-out)
Hände formen ein umgedrehtes T.



18. Unterbrechung
(Injury oder Technical Stoppage)
Über den Kopf gebogene Arme mit verschränkten Händen.



19. 4 Männer
(Mixed mit 4 Männern und 3 Frauen)
Die Hände greifen hinterm Kopf ineinander, mit den Ellenbogen zur Seite gedreht.



20. 4 Frauen
(Mixed mit 4 Frauen und 3 Männern)
Beide Arme werden mit geballten Fäusten nach außen gestreckt.



21. Spiel wurde unterbrochen
(Play has stopped)
Beide ausgestreckte Arme winken überkreuz über dem Kopf.



22. Matchpoint
Beide Arme zeigen nach oben links, mit den Handflächen nach unten.



23. Wer gerufen hat
(Call von Offense oder Defense)
Zwei ausgestreckte Arme weisen in Richtung der verteidigten Endzone des jeweiligen Teams

Der Zweck der Handzeichen ist, gegenüber anderen Spielenden, Auswechselspielenden, Teambetreuenden, Offiziellen und Zuschauerschaft zu signalisieren, welcher Ruf der involvierten Spielenden vorliegt. Hinweis: Die Verantwortung für alle Calls verbleibt bei den Spielenden!

Gebrauch der Handzeichen

- *Die Handzeichen können entweder von den involvierten Spielenden vorgenommen werden oder auch Spielenden (ggf. auch von Nichtspielenden oder Offiziellen), die den Ruf gehört haben.*
- *Nichtspielende dürfen nur in Reaktion auf den Ruf einer oder eines Spielenden auf dem Feld ein Handzeichen geben*
- *Nichtspielende sollten auch Handzeichen 23 nutzen, um anzuzeigen, welches Team den Call gemacht hat, v.a. nach einem der nachfolgenden Handzeichen: 1. Foul, 2. Violation, 6. Zurückgezogen, 15. Abseits bei Anwurf, 16. Auszeit, 17. Spirit-Auszeit, 18. Unterbrechung*



Fragebogen: Ultimate Frisbee „Spirit of the Game“

Ich bin _____ Jahre alt.

Ich bin ...

männlich weiblich divers

Ich spiele seit _____ Jahren Ultimate Frisbee.

Ich habe an Ligaspielen teilgenommen:

Ja Nein

... wenn ja, wie verändert sich der Spirit zwischen Liga- und Funtunieren?

Für mich bedeutet Fairness (verteile die Zahlen von 1 - 6, 1 trifft am meisten zu):

___ Respekt ___ Gerechtigkeit ___ Ehrlichkeit
___ Regelkenntnisse ___ Gewinnstreben ___ Sportsgeist

Die folgenden Calls sind mir mit ihrer Bedeutung bekannt:

Foul Fast Count Double Team
 Travel Pick

Wie häufig kommen die folgenden Calls in einem Spiel vor (verteile die Zahlen von 1 - 5, 1 gibt es am häufigsten)?

___ Foul ___ Fast Count ___ Double Team
___ Travel ___ Pick

Wie viele Calls gibt es durchschnittlich in einem Spiel?

0 - 5 5 - 10 10 - 15 15 - 20
>20

Wie oft sind die Calls im Durchschnitt contested?

0 - 5% 5 - 15% 15 - 25% 25 - 50% 50 - 100%

Wo gibt es tendenziell mehr Calls (verteile die Zahlen von 1 - 3, 1 trifft am meisten zu)?

___ Halle ___ Sand ___ Rasen

Welche Wetterlage hat mehr Einfluss auf die Calls (verteile die Zahlen von 1 - 3, 1 trifft am meisten zu)?

___ Sonne ___ Regen ___ Wind

Der Spirit Score ist mir wichtig:

Stimme voll und ganz zu Stimme eher zu teils, teils
 Stimme eher nicht zu Stimme gar nicht zu

Den „Spirit of the Game“ verbessern, durch:

	Stimme voll und ganz zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme gar nicht zu
Spaß am Spiel					
Ehrlichkeit und Fairness					
Respektvollen Umgang					
Keine Fouls					
Regelkenntnis					
Team-Spirit					

Wie hat sich dein Spirit im Laufe der Zeit verändert?

Ich würde Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen:

- Ja Nein

3 Rohdaten der Umfrage

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Antwort ID	Datum Abges	Letzte Seite	Start-Sprache	Zufallsgenera	Wie alt sind S	Ich bin ...	Seit wie viel J:
1	1980-01-01 00	2	de	838057851	24	divers	8
2	1980-01-01 00	2	de	878121674	28	weiblich	3
3	1980-01-01 00	2	de	1825906346	33	weiblich	11
4	1980-01-01 00	2	de	1379139151	33	weiblich	7
5	1980-01-01 00	2	de	246929632	29	weiblich	4
6	1980-01-01 00	2	de	1812364143	23	weiblich	6
7	1980-01-01 00	2	de	1793627143	44	männlich	16
8	1980-01-01 00	2	de	1491121149	41	männlich	11
9	1980-01-01 00	2	de	783187174	17	männlich	7
10	1980-01-01 00	2	de	650998104	16	männlich	1
11	1980-01-01 00	2	de	2015801812	17	männlich	1
12	1980-01-01 00	2	de	1418453126	25	männlich	11
13	1980-01-01 00	2	de	1713555157	21	männlich	1
14	1980-01-01 00	2	de	425451858	21	männlich	3
15	1980-01-01 00	2	de	2081484236	19	männlich	5
16	1980-01-01 00	2	de	1183749104	30	männlich	3
17	1980-01-01 00	2	de	1557880503	21	männlich	1
18	1980-01-01 00	2	de	680584864	24	männlich	7
19	1980-01-01 00	2	de	1353878535	27	männlich	7
20	1980-01-01 00	2	de	794782316	26	männlich	1
21	1980-01-01 00	2	de	1826385573	34	männlich	7
22	1980-01-01 00	2	de	1368634352	34	männlich	10
23	1980-01-01 00	2	de	434163959	50	männlich	29
24	1980-01-01 00	2	de	742153512	25	männlich	1
25	1980-01-01 00	2	de	1358537063	25	männlich	7
26	1980-01-01 00	2	de	1277611217	33	männlich	12
27	1980-01-01 00	2	de	239030638	15	männlich	5
28	1980-01-01 00	2	de	2079354265	23	männlich	3
29	1980-01-01 00	2	de	64022800	23	männlich	8
30	1980-01-01 00	2	de	424273828	23	männlich	1
31	1980-01-01 00	2	de	880695941	16	männlich	4
32	1980-01-01 00	2	de	1571703954	25	männlich	8
33	1980-01-01 00	2	de	1725102024	28	männlich	7
34	1980-01-01 00	2	de	24476837	16	männlich	8
35	1980-01-01 00	2	de	1452383862	17	männlich	7
36	1980-01-01 00	2	de	483050782	15	männlich	1
37	1980-01-01 00	2	de	768115146	29	männlich	2
38	1980-01-01 00	2	de	1242305601	44	männlich	14
39	1980-01-01 00	2	de	2051267925	29	männlich	10
40	1980-01-01 00	2	de	64910948	22	männlich	1
41	1980-01-01 00	2	de	312420950	22	männlich	1
42	1980-01-01 00	2	de	1050041150	52	männlich	30
43	1980-01-01 00	2	de	1271494395	16	männlich	2
44	1980-01-01 00	2	de	1305153432	12	männlich	1
45	1980-01-01 00	2	de	1901065511	12	männlich	4
46	1980-01-01 00	2	de	67288051	49	männlich	25
47	1980-01-01 00	2	de	1083538679	51	männlich	29
48	1980-01-01 00	2	de	1998565647	55	männlich	34
49	1980-01-01 00	2	de	1808803830	25	männlich	5
50	1980-01-01 00	2	de	691719820	14	weiblich	1
51	1980-01-01 00	2	de	1002349477	23	weiblich	1
52	1980-01-01 00	2	de	445286908	46	weiblich	22
53	1980-01-01 00	2	de	817446537	53	weiblich	29
54	1980-01-01 00	2	de	2034441642	45	weiblich	27
55	1980-01-01 00	2	de	478070342	26	weiblich	3

Ultimate Frisbee "Spirit of the

56	1980-01-01 00	2 de	1487757461	26 weiblich	5
57	1980-01-01 00	2 de	1164605311	14 weiblich	1
58	1980-01-01 00	2 de	942383932	19 weiblich	4
59	1980-01-01 00	2 de	45733130	22 weiblich	1
60	1980-01-01 00	2 de	1071215872	24 weiblich	8
61	1980-01-01 00	2 de	512068374	28 weiblich	5
62	1980-01-01 00	2 de	1553201379	23 weiblich	3
63	1980-01-01 00	2 de	65861984	13 weiblich	1
64	1980-01-01 00	2 de	652351722	25 weiblich	5
65	1980-01-01 00	2 de	871660232	21 weiblich	1
66	1980-01-01 00	2 de	334971058	27 männlich	5
68	1980-01-01 00	2 de	2025433747	24 weiblich	2
69	1980-01-01 00	2 de	1514898457	25 weiblich	4
70		1 de	511403166	48 männlich	22
71	1980-01-01 00	2 de	1659327221	25 männlich	4
72	1980-01-01 00	2 de	292916785	25 männlich	6
73	1980-01-01 00	2 de	382485777	16 männlich	5
74		0 de	219585391		
75		1 de	1949399200	32 weiblich	8
76	1980-01-01 00	2 de	1150089630	27 männlich	8
77	1980-01-01 00	2 de	1657967624	26 männlich	4
78	1980-01-01 00	2 de	84879083	50 weiblich	28
79	1980-01-01 00	2 de	899653887	18 männlich	6
80		0 de	2145406394		
81	1980-01-01 00	2 de	427344099	60 männlich	10
82	1980-01-01 00	2 de	843946391	22 männlich	3
83	1980-01-01 00	2 de	1160048197	24 männlich	6
84		0 de	849770394		
85		0 de	408527095		
86	1980-01-01 00	2 de	1629881312	31 männlich	10
87	1980-01-01 00	2 de	153520946	31 weiblich	11
88	1980-01-01 00	2 de	22063953	28 männlich	13
89	1980-01-01 00	2 de	1758523907	39 weiblich	14
90	1980-01-01 00	2 de	604355706	21 weiblich	7
91	1980-01-01 00	2 de	1882870052	35 männlich	11
92		1 de	383390518	47 weiblich	27
93	1980-01-01 00	2 de	579420734	38 weiblich	12
94	1980-01-01 00	2 de	1877239419	33 männlich	8
95	1980-01-01 00	2 de	1729945547	31 weiblich	10
96	1980-01-01 00	2 de	1977278811	32 männlich	3
97		0 de	1808274880		
98	1980-01-01 00	2 de	2129400513	30 weiblich	7
99	1980-01-01 00	2 de	361729706	30 männlich	9
100	1980-01-01 00	2 de	2042424858	35 weiblich	12
101		0 de	556296960		
102	1980-01-01 00	2 de	715572917	24 männlich	5
103		0 de	1184608835	32 männlich	8
104	1980-01-01 00	2 de	1342959436	29 männlich	7
105	1980-01-01 00	2 de	641330707	24 weiblich	5
106		0 de	827965130		
107		1 de	1542856497	24 männlich	8
108	1980-01-01 00	2 de	468094474	40 männlich	17
109		0 de	321418326		
110		0 de	573950276		
111	1980-01-01 00	2 de	113680784	25 weiblich	5
112	1980-01-01 00	2 de	1886008188	23 weiblich	3

Ultimate Frisbee "Spirit of the

113	1980-01-01 00	2 de	811863937	43 weiblich	12
114		0 de	719799357		
115	1980-01-01 00	2 de	770895930	33 weiblich	7
116		1 de	668131177	46 weiblich	17
117	1980-01-01 00	2 de	1649674192	27 weiblich	1
118		0 de	268303400		
119	1980-01-01 00	2 de	1781297598	28 männlich	4
120	1980-01-01 00	2 de	587914595	27 weiblich	8
121	1980-01-01 00	2 de	946493035	24 weiblich	12
122	1980-01-01 00	2 de	332716885	25 männlich	1
123	1980-01-01 00	2 de	994249763	31 weiblich	10
124		0 de	2138589095		
125	1980-01-01 00	2 de	80513877	24 weiblich	3
126	1980-01-01 00	2 de	1189729835	34 männlich	7
127	1980-01-01 00	2 de	2082093979	26 männlich	3
128		0 de	1330358515		
129	1980-01-01 00	2 de	1899474634	36 männlich	16
130		0 de	1889565817		
131	1980-01-01 00	2 de	2106565465	16 männlich	3
132		0 de	1227139881		
133		0 de	38769657		
134	1980-01-01 00	2 de	748191184	26 weiblich	4
135	1980-01-01 00	2 de	1317175334	22 weiblich	7
136	1980-01-01 00	2 de	330840380	30 weiblich	2011
137	1980-01-01 00	2 de	711999643	23 männlich	4
138	1980-01-01 00	2 de	1964724777	59 männlich	17
139	1980-01-01 00	2 de	278481795	35 weiblich	11
140	1980-01-01 00	2 de	1482384155	31 weiblich	7
141	1980-01-01 00	2 de	1659855632	24 weiblich	10
142	1980-01-01 00	2 de	1972017081	33 männlich	15
143	1980-01-01 00	2 de	2028310188	22 männlich	1
144	1980-01-01 00	2 de	1879051750	21 männlich	3
145	1980-01-01 00	2 de	204123069	29 weiblich	18
146	1980-01-01 00	2 de	1726142598	39 männlich	18
147	1980-01-01 00	2 de	1396495919	24 männlich	6
148	1980-01-01 00	2 de	1190122347	29 weiblich	4
149	1980-01-01 00	2 de	741131118	20 männlich	8
150		1 de	664426025	24 männlich	4
151	1980-01-01 00	2 de	1403944078	33 männlich	11
152	1980-01-01 00	2 de	661338879	32 männlich	12
153		1 de	400902047	30 männlich	3
154	1980-01-01 00	2 de	831655195	38 männlich	13
155	1980-01-01 00	2 de	920245146	32 männlich	14
156		0 de	25831643		
157		1 de	1097743186	40 weiblich	20
158	1980-01-01 00	2 de	110367918	33 weiblich	10
159		0 de	1678075435	35 weiblich	12
160	1980-01-01 00	2 de	1780663756	52 männlich	30
161	1980-01-01 00	2 de	1016247649	30 männlich	6
162		0 de	569670508		
163		0 de	723796626		
164	1980-01-01 00	2 de	488267724	45 männlich	13
165	1980-01-01 00	2 de	155472326	43 divers	14
166		0 de	1632902323		
167	1980-01-01 00	2 de	264147859	27 weiblich	3
168	1980-01-01 00	2 de	2038741391	28 männlich	7

Ultimate Frisbee "Spirit of the

169	1980-01-01 00	2 de	91027805	18 weiblich	4
170	1980-01-01 00	2 de	171043089	27 männlich	10
171	1980-01-01 00	2 de	1183020583	35 weiblich	11
172	1980-01-01 00	2 de	1938926267	20 männlich	10
173	1980-01-01 00	2 de	100297369	32 männlich	12
174		0 de	507442915		
175		0 de	1227906197		
176	1980-01-01 00	2 de	1926601438	24 weiblich	4
177	1980-01-01 00	2 de	1686686344	27 weiblich	14
178	1980-01-01 00	2 de	1672926274	23 männlich	4
179	1980-01-01 00	2 de	279140206	29 männlich	10
180	1980-01-01 00	2 de	202159360	55 männlich	33
181	1980-01-01 00	2 de	1113449757	26 weiblich	4
182		0 de	1403290060		
183	1980-01-01 00	2 de	1772443693	27 weiblich	6
184		0 de	1370097898		
185	1980-01-01 00	2 de	1183988095	31 männlich	12
186		0 de	761389126		
187	1980-01-01 00	2 de	847571616	27 weiblich	4
188	1980-01-01 00	2 de	1998672511	24 weiblich	2
189		0 de	1880781125		
190	1980-01-01 00	2 de	1955624870	41 männlich	19
191	1980-01-01 00	2 de	759923214	23 männlich	1
192	1980-01-01 00	2 de	1713300091	31 weiblich	10
193	1980-01-01 00	2 de	2027336218	31 weiblich	10
194	1980-01-01 00	2 de	1628309449	26 weiblich	5
195		0 de	872806518		
196	1980-01-01 00	2 de	2055513026	23 männlich	1
197	1980-01-01 00	2 de	953225220	34 weiblich	9
198	1980-01-01 00	2 de	2091356173	31 männlich	8
199	1980-01-01 00	2 de	232381840	45 männlich	16
200		0 de	1501799386		
201	1980-01-01 00	2 de	1602208585	28 männlich	6
202	1980-01-01 00	2 de	1798024605	25 männlich	4,5
203	1980-01-01 00	2 de	166518530	41 männlich	9
204	1980-01-01 00	2 de	936783071	34 männlich	5
205	1980-01-01 00	2 de	153499959	25 weiblich	4
206		0 de	87958114		
207	1980-01-01 00	2 de	1683556044	33 männlich	10
208	1980-01-01 00	2 de	1392906304	30 männlich	5
209		0 de	1649402301		
210		1 de	653012765	45 männlich	16
211	1980-01-01 00	2 de	1285899401	28 männlich	10
212	1980-01-01 00	2 de	42148002	23 männlich	1
213	1980-01-01 00	2 de	860786731	28 männlich	9
214	1980-01-01 00	2 de	1802631232	25 weiblich	11
215	1980-01-01 00	2 de	1489228560	22 männlich	10
216	1980-01-01 00	2 de	1810506515	44 männlich	14
217	1980-01-01 00	2 de	234984260	59 männlich	33
218	1980-01-01 00	2 de	449753463	27 männlich	13
219	1980-01-01 00	2 de	1014427502	32 weiblich	8
220	1980-01-01 00	2 de	691618261	24 weiblich	5
221	1980-01-01 00	2 de	610165527	35 weiblich	14
222	1980-01-01 00	2 de	839703311	30 weiblich	8
223	1980-01-01 00	2 de	1071690172	27 weiblich	7
224	1980-01-01 00	2 de	1732471559	34 männlich	10

Ultimate Frisbee "Spirit of the

225	1 de	1046895514	24 männlich	4
226 1980-01-01 00	2 de	338016831	21 männlich	9
227 1980-01-01 00	2 de	1221820326	32 weiblich	12
228 1980-01-01 00	2 de	216871342	33 männlich	15
229 1980-01-01 00	2 de	1214846482	26 männlich	7
230 1980-01-01 00	2 de	1179336814	41 männlich	20
231	1 de	414180165	22 weiblich	5
232 1980-01-01 00	2 de	742297798	37 weiblich	6
233 1980-01-01 00	2 de	259081708	26 männlich	8
234	0 de	1655632618		
235 1980-01-01 00	2 de	650740627	25 weiblich	4
236 1980-01-01 00	2 de	1829592042	27 männlich	9
237 1980-01-01 00	2 de	1363396480	22 weiblich	5
238	1 de	52817578	21 männlich	3
239	0 de	560487630		
240 1980-01-01 00	2 de	1733671174	36 männlich	9
241 1980-01-01 00	2 de	1077445216	39 männlich	23
242 1980-01-01 00	2 de	327870919	20 männlich	5
243	1 de	1571452317	31 männlich	2
244 1980-01-01 00	2 de	1899134304	21 weiblich	6
245 1980-01-01 00	2 de	1520831799	31 männlich	4
246 1980-01-01 00	2 de	922314347	27 männlich	3
247 1980-01-01 00	2 de	1975277210	26 weiblich	6
248 1980-01-01 00	2 de	1120876123	30 männlich	6
249 1980-01-01 00	2 de	1433337920	30 weiblich	8
250 1980-01-01 00	2 de	147698006	48 männlich	25
251	0 de	1113211037		
252 1980-01-01 00	2 de	115669392	33 männlich	12
253 1980-01-01 00	2 de	1434480756	26 männlich	4
254 1980-01-01 00	2 de	1145274258	34 weiblich	5
255 1980-01-01 00	2 de	1639040919	25 männlich	14
256 1980-01-01 00	2 de	615117710	23 männlich	3
257 1980-01-01 00	2 de	1681737150	35 weiblich	13
258 1980-01-01 00	2 de	784707603	33 weiblich	9
259	0 de	1639161970		
260 1980-01-01 00	2 de	2092495717	26 weiblich	1
261 1980-01-01 00	2 de	1786224757	32 männlich	12
262 1980-01-01 00	2 de	1866378239	27 männlich	6
263	1 de	247572721	51 weiblich	25
264	0 de	1461721742		
265 1980-01-01 00	2 de	946692064	54 männlich	20
266	0 de	301412856		
267 1980-01-01 00	2 de	475788261	32 weiblich	2
268	1 de	412700941	26 weiblich	3
269 1980-01-01 00	2 de	1101979025	33 männlich	10
270 1980-01-01 00	2 de	1664683419	43 weiblich	22
271	0 de	271614703		
272 1980-01-01 00	2 de	1201652326	27 männlich	3,5
273 1980-01-01 00	2 de	1773802097	32 männlich	9
274	0 de	238044198		
275 1980-01-01 00	2 de	1681219178	39 männlich	18
276 1980-01-01 00	2 de	272393003	33 männlich	6
277 1980-01-01 00	2 de	307033242	31 männlich	7
278 1980-01-01 00	2 de	414582305	34 männlich	13
279 1980-01-01 00	2 de	964097643	24 weiblich	3
280 1980-01-01 00	2 de	1653420930	24 weiblich	3,5

Ultimate Frisbee "Spirit of the

281	1980-01-01 00	2 de	2110678878	21 weiblich	1
282	1980-01-01 00	2 de	1315534183	25 männlich	4
283	1980-01-01 00	2 de	1952636367	52 männlich	26
284		0 de	457788534		
285	1980-01-01 00	2 de	192526353	28 weiblich	8
286	1980-01-01 00	2 de	1600134985	38 weiblich	13
287		0 de	1413616228		
288	1980-01-01 00	2 de	1616744791	31 weiblich	5
289	1980-01-01 00	2 de	932159720	27 weiblich	7
290	1980-01-01 00	2 de	1008990623	27 männlich	3
291		0 de	1028125287		
292	1980-01-01 00	2 de	545031164	50 männlich	8
293	1980-01-01 00	2 de	1736763214	32 männlich	5
294	1980-01-01 00	2 de	1505998485	31 männlich	7
295		1 de	523392801	28 männlich	2
296	1980-01-01 00	2 de	2066611605	30 weiblich	8
297		0 de	564343591		
298	1980-01-01 00	2 de	1861615433	25 weiblich	6
299	1980-01-01 00	2 de	1481091076	28 weiblich	5
300		-1 de	1814793904	24 männlich	1
301	1980-01-01 00	2 de	404278385	26 weiblich	7
302		1 de	1701467919	38 männlich	12
303		0 de	2041633267		
304		0 de	676636977		
305	1980-01-01 00	2 de	399116833	33 männlich	13
306	1980-01-01 00	2 de	1443667596	21 weiblich	9
307	1980-01-01 00	2 de	1127099833	34 männlich	11
308	1980-01-01 00	2 de	717497607	22 weiblich	2
309		0 de	1101969390		
310		0 de	1052865601		
311		0 de	685264044		
312	1980-01-01 00	2 de	1926497830	35 weiblich	12
313		1 de	1757079781	27 männlich	9
314	1980-01-01 00	2 de	24949118	33 männlich	8
315	1980-01-01 00	2 de	1285239721	35 männlich	12
316		0 de	901401884		
317	1980-01-01 00	2 de	916585843	31 weiblich	11
318	1980-01-01 00	2 de	176557044	32 männlich	11
319	1980-01-01 00	2 de	1768588371	20 männlich	9
320		0 de	851481788		
321		0 de	433282268		
322	1980-01-01 00	2 de	876049546	57 männlich	35
323	1980-01-01 00	2 de	2046449340	40 männlich	14
324	1980-01-01 00	2 de	168046888	28 weiblich	4
325	1980-01-01 00	2 de	2043912485	25 weiblich	8
326	1980-01-01 00	2 de	1088663162	33 männlich	10
327	1980-01-01 00	2 de	2015036773	27 weiblich	8
328	1980-01-01 00	2 de	214400939	29 männlich	7
329	1980-01-01 00	2 de	1890617086	29 männlich	13
330	1980-01-01 00	2 de	1493552513	26 weiblich	5
331	1980-01-01 00	2 de	680512203	31 männlich	11
332		0 de	2102746432		
333	1980-01-01 00	2 de	495709043	32 weiblich	8
334	1980-01-01 00	2 de	1339229076	22 männlich	12
335	1980-01-01 00	2 de	389761587	26 weiblich	5
336	1980-01-01 00	2 de	275776001	28 weiblich	10

Ultimate Frisbee "Spirit of the

337	1980-01-01 00	2 de	1174681254	33 weiblich	4
338	1980-01-01 00	2 de	1984628014	26 männlich	7
339	1980-01-01 00	2 de	135030332	31 weiblich	7
340	1980-01-01 00	2 de	1757248498	34 weiblich	11
341	1980-01-01 00	2 de	463402952	32 männlich	6
342	1980-01-01 00	2 de	764546038	37 männlich	14
343	1980-01-01 00	2 de	540513836	31 weiblich	19
344	1980-01-01 00	2 de	538905207	43 weiblich	20
345	1980-01-01 00	2 de	1795502771	35 weiblich	11
346	1980-01-01 00	2 de	1499626536	36 männlich	11
347	1980-01-01 00	2 de	1648319414	40 männlich	5
348		0 de	912544301		
349	1980-01-01 00	2 de	1933465935	45 männlich	22
350	1980-01-01 00	2 de	591071306	26 männlich	4
351	1980-01-01 00	2 de	165178231	29 weiblich	7
352	1980-01-01 00	2 de	29401960	26 weiblich	7
353	1980-01-01 00	2 de	2003786371	28 weiblich	12
354	1980-01-01 00	2 de	1005921235	31 männlich	10
355	1980-01-01 00	2 de	1121583295	24 männlich	2
356	1980-01-01 00	2 de	587857194	52 männlich	33
357		0 de	1703506584		
358	1980-01-01 00	2 de	1551015421	32 weiblich	12
359	1980-01-01 00	2 de	1327630682	39 männlich	22
360		0 de	1540501619		
361		0 de	1948452330		
362	1980-01-01 00	2 de	1729355134	32 weiblich	5
363		0 de	82083888		
364	1980-01-01 00	2 de	1085608378	35 weiblich	10
365		0 de	2023868638		
366	1980-01-01 00	2 de	1422292233	30 männlich	10
367	1980-01-01 00	2 de	740088714	52 männlich	23
368		1 de	1462761683	46 männlich	23
369	1980-01-01 00	2 de	347798519	35 männlich	14
370	1980-01-01 00	2 de	886947152	30 weiblich	8
371	1980-01-01 00	2 de	264507119	37 männlich	10
372		0 de	1663946488		
373	1980-01-01 00	2 de	1947209540	36 männlich	6
374	1980-01-01 00	2 de	829621910	31 männlich	3
375	1980-01-01 00	2 de	422342275	30 männlich	6
376	1980-01-01 00	2 de	71032461	27 männlich	8
377	1980-01-01 00	2 de	836422998	36 weiblich	18
378		0 de	21344640		
379	1980-01-01 00	2 de	1474556631	37 männlich	15
380		0 de	1130229705	25 weiblich	5
381		1 de	380004728	29 weiblich	5
382	1980-01-01 00	2 de	1161820851	20 weiblich	1
383	1980-01-01 00	2 de	708590907	45 weiblich	10
384	1980-01-01 00	2 de	116251181	34 divers	7
385	1980-01-01 00	2 de	583043408	32 männlich	11
386	1980-01-01 00	2 de	805225791	27 weiblich	4
387		1 de	1013235793	34 weiblich	10
388	1980-01-01 00	2 de	372204459	29 männlich	4
389		0 de	25325548		
390		0 de	1137092382		
391	1980-01-01 00	2 de	1416159822	25 weiblich	5
392		0 de	834362866		

Ultimate Frisbee "Spirit of the

393	0 de	523372006		
394 1980-01-01 00	2 de	1969762501	33 männlich	11
395 1980-01-01 00	2 de	950112148	29 weiblich	3
396 1980-01-01 00	2 de	851611688	28 weiblich	10
397 1980-01-01 00	2 de	773346539	40 männlich	6
398 1980-01-01 00	2 de	437722076	29 weiblich	6
399 1980-01-01 00	2 de	1442928004	38 männlich	10
400 1980-01-01 00	2 de	2063240091	34 männlich	10
401 1980-01-01 00	2 de	1070412971	38 weiblich	14
402 1980-01-01 00	2 de	1494093843	31 männlich	11
403 1980-01-01 00	2 de	199200931	23 männlich	8
404 1980-01-01 00	2 de	690532550	26 männlich	7
405 1980-01-01 00	2 de	1779452269	22 männlich	7
406 1980-01-01 00	2 de	529906688	26 männlich	4
407 1980-01-01 00	2 de	49807975	40 männlich	12
408 1980-01-01 00	2 de	523330215	32 männlich	14
409 1980-01-01 00	2 de	303038499	25 weiblich	6
410 1980-01-01 00	2 de	222104573	28 männlich	5
411 1980-01-01 00	2 de	85514485	27 männlich	5
412 1980-01-01 00	2 de	716438698	32 weiblich	12
413 1980-01-01 00	2 de	407058162	29 weiblich	8
414 1980-01-01 00	2 de	1627614732	35 männlich	6
415 1980-01-01 00	2 de	280296471	32 männlich	6
416	1 de	1541286634	35 männlich	14
417 1980-01-01 00	2 de	1408115412	26 weiblich	5
418 1980-01-01 00	2 de	2034620896	35 männlich	14
419 1980-01-01 00	2 de	1287956485	23 weiblich	2
420	0 de	17910970		
421	0 de	1331599177		
422 1980-01-01 00	2 de	1034808370	29 männlich	7
423 1980-01-01 00	2 de	1771582845	56 männlich	35
424 1980-01-01 00	2 de	662273007	23 männlich	5
425 1980-01-01 00	2 de	937528126	42 männlich	21
426 1980-01-01 00	2 de	1804324001	42 männlich	17
427 1980-01-01 00	2 de	1615946531	42 weiblich	21
428 1980-01-01 00	2 de	1765684712	52 weiblich	25
429 1980-01-01 00	2 de	1024209112	29 männlich	10
430 1980-01-01 00	2 de	137477185	26 männlich	9
431 1980-01-01 00	2 de	1582463106	32 männlich	8
432	1 de	1062517657	30 männlich	17
433	0 de	918966548		
434 1980-01-01 00	2 de	1615748546	27 weiblich	3
435 1980-01-01 00	2 de	14047413	26 weiblich	6
436 1980-01-01 00	2 de	819799565	40 weiblich	10
437	1 de	1910279340	32 weiblich	13
438 1980-01-01 00	2 de	1156074748	40 männlich	10
439 1980-01-01 00	2 de	1561245543	38 männlich	9

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Haben Sie bei	Wie verändert	Für mich bed	Für mich bed	Für mich bed	Für mich bed	Für mich bed	Für mich bed
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Liga: Ambitionierter, Fehler weniger verziehen	Funturnier: definitiv mehr Spaß (Stimmung bei beiden)					
Ja	Liga mehr Handzeichen und mehr Regelkenntnis						
Nein							
Ja	Funturniere	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein							
Nein							
Ja	Es schwankt von Turnier zu Turnier. Es gibt Mannschaften die halten den Spirit hoch, andere nicht.						
Ja	Bei Ligaspielen gibt es mehr Calls, weil das Spiel ernster genommen wird und versucht dadurch Vor						
Nein		Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein							
Ja	Auf Funturnieren wird Spirit mit Freundlichkeit gleichgesetzt. Im Ligabetrieb werden eher die definier						
Nein							
Ja	Spirit ändert sich viel bei dem DM wollen alle gewinnen und lassen Spirit und Spaß zu Seite.						
Nein							
Nein							
Nein							
Ja	Weniger anfeuern/freuen für den Gegner						
Nein							
Ja	Lockerere Atmosphäre bei Funturnieren und mehr Feierei						
Ja	Mehr Calls (berechtigte Calls)						
Ja	Spirit nimmt ab (bei Liga)						
Nein							
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Ich finde kaun	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit
Ja	Keine Antwort	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Keine Antwort	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Ligaturniere h	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Der Spirit ver	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Ich glaube, da	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In Deutschlan	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Gerechtigkeit
Nein		Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnier	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Keine Antwort	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Im Ligabetrieb	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnier	Sportsgeist	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Keine Antwort	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Höherer Spirit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit
Ja	Spirit bei Funt	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Weniger Spiri	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Es ist schwer	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Die Regelken	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Ehrgeiz und A	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Ligaturniere: I	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Ligaspiele ten	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Gerechtigkeit
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Mehr Calls un	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	In der Liga wil	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	weniger Foku:	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Respekt	Gewinnstrebe
Ja	Die Leute sinc	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit
Ja	Stimmung we	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Respekt	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	...	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Für mich pers	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Sportsgeist
Ja	Es wird stärke	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Ich glaube nic	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist
Ja	Es wird etwas	Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Unwesentlich,	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	An sich finde i	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis
N/A							
N/A							
Ja	Kaum bis gar	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Fokus mehr a	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Das kompetiti	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Im großen un	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Mit den Stake	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Oft bessere R	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Fun-Turni	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Ist ähnlich gut	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Die Calls wer	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Größter Unter	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit
Ja	Regelauslegu	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Spirit bei Liga	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei funturnier	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Er sollte sich i	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Beiläufiger Kö	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Er wird profes	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist
N/A							
N/A							
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Der Spirit ist b	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Je höher in der	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Ich hatte bisher	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Liga-Spiele sind	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Eigentlich nicht	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Aufgrund des	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Mehr Fokus bei	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Hochklassigen	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Er wird mehr in	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Etwas ehrgeiziger	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Es wird schon	Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Spirit Funturnier	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Nein		Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Deutlich	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
N/A							
N/A							
Ja	In Ligaspielen	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaturnieren	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Beim Funturnier	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe
Ja	Mehr Calls bei	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Während bei	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Teilweise auch	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnieren	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Die Regeln werden	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Pauschal nicht	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Der Spirit ändert	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Respekt
Ja	Ich denke bei	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Unterschiedlich	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Nicht viel, die	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	In Liga spielen	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Regelkenntnis
Ja	Es wird bei	be Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Höherer Spirit	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Besseres Verhalten	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Nein		Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Auf Funturnieren	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Der spirit ändert	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Teilweise gar	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaturnieren	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe
Ja		Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Kaum	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit
Ja	Oftmals wird	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	Mehr Regeln	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	wird besser, die	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Ich finde die	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Die Spielintention	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Sportsgeist

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Bei Ligaspiele	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Der Spirit kon	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Gewinnstrebe
Ja	Liga: Calls we	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	gar nicht	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Fun = stark d	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	Es gibt nicht t	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Eigentlich kau	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bisher habe ic	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Spirit auf Funl	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In Liga Spiele	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Ein Ligaturnie	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Ligaspiele sin	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist
N/A							
Ja	Größer als de	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Nein		Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Etwas mehr E	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Leider gibt es	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Regelkenntnis
Ja	Bei Funturnier	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Im Ligabetriet	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Der Spirit ist n	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	In denen zwei	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	kommt auf die	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	mehr Regelke	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	In Liga-Spiele	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Auf Funturnier	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Keinen Unter	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Regelverletzu	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Kein Untersch	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	mehr regelker	Respekt	Gewinnstrebe	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist
Ja	ich spiele keir	Respekt	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist
Ja	Bei Ligaturnie	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	auf Ligaturnie	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Liga-Spiele k	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Ambitionierter	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In der Liga ka	Sportsgeist	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Grundsätzlich	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit
Ja	Auf Funturnier	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Es wird ernste	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Wenn es eng	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Es wird mehr	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Durch das me	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Liga-Spiele h	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	auf Funturnier	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Diese Frage	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Das Spiel wird	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Nicht wesentlich	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	In wenigen Lig	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnier	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit
Ja	Theoretisch s	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	in der 4. Liga	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Liga: es geht	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Respekt
Ja	Mehr Ernstha	Respekt	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	- Fokus auf L	Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	das ist unters	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	In Liga spieler	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Auf funturnier	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit
Ja	Der Punkt "po	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Ich würde sag	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	In Ligaspielen	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Sportsgeist
Ja	Durch die oft	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Gerechtigkeit
Ja	Der Ton bei s	Regelkenntnis	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Mehr Ernstha	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaturnie	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Generell sehr	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Deutlich	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis
Ja	Mir sind in de	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Kaum	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Durch idR me	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Nein		Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Ehrlichkeit
Ja	Auf Funturnier	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Respekt
Ja	Das kommt a	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Nein		Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Gewinnen /Er	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Liga: Calls sin	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Körperlich bet	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	In meiner Erf	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Die Teaminte	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Ligaturniere s	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Anderer Foku	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Regelkenntnis
Nein		Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Nein		Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Ich bin schon	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Bei Funturnier	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Respekt	Regelkenntnis
Ja	Die Regelkenntnis	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Es ist kompetent	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Keine Spiritgast	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
N/A							
Ja	Ändert sich nicht	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Gewinnstrebe
Ja	Bleibt fast identisch	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	?	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Weniger Spaß	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Nicht wesentlich	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Während es ist	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	weniger locker	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	Die Diskussion	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In Ligaspielen	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Bei Funturnier	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Habe durch C	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
N/A							
Ja	Es werden auch	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Kommt auf das	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Die regelkenntnis	Respekt	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist
Ja	In Ligaspielen	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Ich habe gute	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Gewinnstrebe	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Ligaspiele sind	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	wie du aus dem	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Ehrlichkeit
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnier	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	In der 1. Liga	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Nicht wesentlich	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit
Ja	Allgemein bei	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Zunächst einmal	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Auf Fun Turnier	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Es wird wenig	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Im Großen und	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Auf fun Turnier	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis
Ja	Liga ist körperlich	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Die positive Einstellung	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Nicht spürbar	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In Ligaspielen	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Sportsgeist
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Auf dem Feld	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnier	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Funturnier: Sp	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Abgänglich von	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe
Ja	Liga Turniere	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaturnie	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Bei Ligaturnie	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	wenig	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Die Stimmung	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Sportsgeist
Ja	es gibt wenige	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	bei ligaspieler	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Sportsgeist
Ja	Es dreht sich	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Grundlegende	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Es wird etwas	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Der Fokus liegt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Auf Funturnier	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	Grundsätzlich	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Nicht wesentli	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Bei fun geht e	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	je nach spiele	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Ich verstehe c	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Kann da keine	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Aus meiner Si	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	keine wesentl	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Respekt	Gewinnstrebe
Ja	In fun Turniere	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Das Spiel wird	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In Funturnier	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei wettbewerb	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	Die Regelken	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja							
Ja	Weniger Spiri	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Abhängig von	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Mal verbessere	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Die Stimmung	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Ja	Turniere sind	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Man callt gen	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	Regelkenntnis	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
N/A							

Ultimate Frisbee "Spirit of the

N/A							
Ja	es wird mehr	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Teilweise sinc	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Liga: eher ser	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Wenn es um	Respekt	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Gerechtigkeit
Ja	Das gegneris	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In meinem Fa	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Aus meiner Si	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	In Ligaspielen	Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	auf liga turnier	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Verlagert sich	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	In den höhere	Respekt	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Gewinnstrebe	Sportsgeist	Regelkenntnis
Ja	In einem Liga	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	unwesentlich	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Es wird mehr	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Auf Funturnier	Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Meiner Erfahr	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Gerechtigkeit	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Regelkenntnis
Nein		Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Ich finde, der	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Respekt	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Nein		Sportsgeist	Gewinnstrebe	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Spirit wird teil	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Einen großen	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Aus meiner Si	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
N/A							
Ja	Bei Ligaspiele	Ehrlichkeit	Respekt	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe	Regelkenntnis	Sportsgeist
Ja	Wie in allen S	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Nach dem spi	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Persönlich: ur	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaturnie	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaspiele	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Bei Ligaturnie	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Ja	In Ligaspielen	Respekt	Ehrlichkeit	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Der Spirit ist ir	Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Auf Ligaturnie	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gewinnstrebe	Gerechtigkeit	Regelkenntnis
Ja	Kaum	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
N/A							
Ja	In Liga-Spiele	Ehrlichkeit	Respekt	Sportsgeist	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	Bei Funturnier	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Respekt	Sportsgeist	Regelkenntnis	Gewinnstrebe
Ja	etwas wenige	Sportsgeist	Respekt	Ehrlichkeit	Regelkenntnis	Gerechtigkeit	Gewinnstrebe
Nein		Respekt	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	In Ligaspielen	Gerechtigkeit	Ehrlichkeit	Respekt	Regelkenntnis	Sportsgeist	Gewinnstrebe
Ja	Mehr seriös, v	Ehrlichkeit	Gerechtigkeit	Sportsgeist	Respekt	Regelkenntnis	Gewinnstrebe

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Welche der fc	Welche der fc	Welche der fo	Welche der fc	Welche der fo	Wie häufig ko	Wie häufig ko	Wie häufig ko
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Travel	Foul	Fast Count
Ja	Nein	Nein	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Fast Count	Travel	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Nein	Nein	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Nein	Nein	Nein			
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Foul	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Foul	Fast Count	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Fast Count	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Pick	Foul
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Nein	Nein	Nein	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Foul	Travel	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Nein	Nein	Nein	Ja	Pick	Foul	Double Team
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Fast Count	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Fast Count	Foul
Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Nein	Nein	Nein	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Travel	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Pick	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Double Team
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Fast Count	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Double Team	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Pick	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Pick	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Travel	Foul	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Foul	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Fast Count	Pick
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Fast Count		
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Fast Count	Pick
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Fast Count	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Pick	Foul	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Travel	Pick
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Fast Count	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Double Team	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Fast Count	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			

Ultimate Frisbee "Spirit of the

N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Fast Count
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Pick	Foul	Fast Count
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Travel	Foul	Pick
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Double Team	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Double Team
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Foul	Travel
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Pick	Travel	Foul
Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Foul	Pick	Travel

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Wie häufig ko	Wie häufig ko	Wie viele Call	Wie oft sind d	Wo gibt es ter	Wo gibt es ter	Wo gibt es ter	Welche Wette
Pick	Double Team	10 - 15 0 - 5	15 - 25% 5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Pick	Foul	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Foul	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	0 - 5%				
		10 - 15	50 - 100%	Sand	Rasen	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
		0 - 5	15 - 25%				Sonne
		5 - 10	15 - 25%				Regen
		0 - 5	0 - 5%				
Travel	Double Team	5 - 10	25 - 50%				Sonne
		10 - 15	25 - 50%				Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%				
		5 - 10	25 - 50%				
		5 - 10	15 - 25%	Sand	Halle	Rasen	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%				
Fast Count	Double Team	10 - 15	0 - 5%				
Pick	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
		5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
		5 - 10	5 - 15%				
		5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
		15 - 20	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	
Double Team	Pick	0 - 5	5 - 15%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Pick	Double Team	0 - 5	0 - 5%				Regen
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%				Sonne
		0 - 5	15 - 25%				Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Sand	Rasen	Halle	Regen
Double Team	Fast Count	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Travel	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Sand	Rasen	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Travel	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Travel	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Travel	Fast Count	0 - 5	50 - 100%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Pick	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Sonne

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Travel	Double Team	0 - 5	50 - 100%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	50 - 100%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	50 - 100%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	15 - 20	0 - 5%	Sand	Rasen	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Pick	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team						
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team						
Fast Count	Double Team	15 - 20	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	15 - 25%	Halle	Sand	Rasen	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	15 - 20	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Double Team	Travel	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Pick	0 - 5	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Foul	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team						
Double Team	Fast Count	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team						
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team						
Double Team	Foul	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Travel	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Pick	Foul						
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Travel	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Sand	Halle	Rasen	Wind
Travel	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Foul	Double Team	15 - 20	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Travel	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team						
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	0 - 5%	Sand	Rasen	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team						
Travel	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count						
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Double Team	Fast Count	10 - 15	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Sand	Rasen	Halle	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Travel	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Travel	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Sand	Halle	Rasen	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	15 - 20	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	15 - 20	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Foul	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Fast Count	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Double Team	Travel	10 - 15	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Foul	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	15 - 20	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Foul	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Pick	Fast Count						
Fast Count	Double Team	5 - 10	50 - 100%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Travel	Fast Count	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Fast Count	Double Team						
Double Team	Fast Count	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	15 - 20	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team						
Fast Count	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count						
Double Team	Fast Count	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Foul	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Double Team	Travel	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	50 - 100%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Foul	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Travel	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Travel	0 - 5	0 - 5%	Halle	Sand	Rasen	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team						
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Double Team	0 - 5	50 - 100%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team						
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	10 - 15	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Foul	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Sand	Halle	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	15 - 20	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Travel	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	> 20	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Travel	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Travel	5 - 10	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Travel	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Travel	5 - 10	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team						
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Sand	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team						
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team	15 - 20	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Sand	Rasen	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Travel	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	15 - 20	5 - 15%	Halle	Sand	Rasen	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Travel	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Foul	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Travel	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	10 - 15	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Sand	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	> 20	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Sonne
Double Team	Travel	15 - 20	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	15 - 20	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	15 - 20	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Travel	Double Team	> 20	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Pick	Double Team						
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Sand	Rasen	Halle	Sonne
Fast Count	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Sand	Rasen	Sonne
Travel	Foul	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Travel	Double Team	> 20	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Sand	Rasen	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	> 20	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team						
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Travel	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%				
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Travel	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Foul	Double Team	0 - 5	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	0 - 5	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Double Team	Fast Count	0 - 5	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	10 - 15	5 - 15%	Rasen	Sand	Halle	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	0 - 5%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Foul	0 - 5	0 - 5%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Halle	Sand	Rasen	Regen
Double Team	Fast Count	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Foul	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Halle	Sand	Rasen	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Foul	Double Team						
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Rasen	Halle	Sand	Regen
Travel	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Sand	Halle	Regen
Fast Count	Double Team	10 - 15	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	0 - 5	15 - 25%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Fast Count	Double Team	5 - 10	5 - 15%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Regen
Travel	Fast Count	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	0 - 5	25 - 50%	Halle	Rasen	Sand	Wind
Fast Count	Double Team						
Travel	Fast Count	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Fast Count	Double Team	5 - 10	25 - 50%	Rasen	Halle	Sand	Sonne
Double Team	Fast Count						
Fast Count	Double Team	0 - 5	15 - 25%	Rasen	Halle	Sand	Wind
Double Team	Fast Count	10 - 15	25 - 50%	Rasen	Sand	Halle	Wind

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Teils, teils	Stimme voll u
Wind	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme eher ; Stimme voll u
Regen	Wind	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme eher ; Teils, teils
Regen	Sonne	Teils, teils	Teils, teils
Sonne	Wind	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme voll u	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Teils, teils
Sonne	Regen	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u
Regen	Wind	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Wind	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u
Regen	Sonne	Teils, teils	Teils, teils
Sonne	Regen	Teils, teils	Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme voll u	Teils, teils
Wind	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Wind	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Wind	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Sonne	Regen	Stimme eher ;	Stimme voll u
Wind	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u	Stimme voll u

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme eher ; Stimme voll u Stimme voll u Teils, teils	Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme eher ; Teils, teils	Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ; Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme voll u
Regen	Wind	Teils, teils	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Teils, teils
Wind	Regen	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ; Teils, teils
Regen	Wind	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme eher ;
Regen	Wind	Teils, teils	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Wind	Sonne	Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme eher ;
Wind	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Teils, teils
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Sonne	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Sonne	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Wind	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Sonne	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Sonne	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Wind	Stimme voll u Teils, teils	Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Sonne	Wind	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u
Sonne	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme voll u
Regen	Sonne	Stimme voll u Teils, teils	Stimme voll u Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Wind	Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme eher ;
Wind	Regen	Stimme eher ;	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Teils, teils
Wind	Regen	Stimme eher ;	Stimme eher ;
Regen	Sonne	Stimme eher ;	Stimme voll u Teils, teils
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Regen	Wind	Stimme voll u Stimme eher ;	Stimme voll u Teils, teils
Regen	Sonne	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme voll u
Wind	Regen	Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u Stimme voll u	Stimme eher ;
Sonne	Wind	Stimme eher ;	Teils, teils

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Den "Spirit of Wie hat sich c Würden Sie Ultimate Frisbee lieber mit einem/r SchiedsrichterIn spielen?
Stimme voll u| ja Nein
Stimme voll u| Ich bin für ent Nein
Stimme voll u| Mehr Regelke Nein
Stimme voll u| Mehr Offenhe Nein
Teils, teils Mehr Fouls cæ Nein
Stimme voll u| Würde immer Nein
Stimme voll u| Keine Antwort Nein
Stimme eher ; gleich geblieb Nein
Stimme voll u| Ich gebe meh Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme voll u| Keine Antwort Nein
Stimme eher ; Mehr Regelke Nein
Stimme voll u| Ich bin überhæ Nein
Stimme voll u| Verbessert au Ja
Teils, teils Keine Antwort Ja
Stimme eher ; Mehr Regelke Nein
Stimme eher ; Ich bekomme Nein
Teils, teils Keine Antwort Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme voll u| stets konstant Nein
Stimme voll u| null, null Nein
Stimme voll u| Keine Antwort Ja
Stimme eher ; Von anderen ; Nein
Stimme eher ; Meine Regelk Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Teils, teils Keine Antwort Nein
Stimme voll u| (nicht streng) Nein
Stimme voll u| Bin erst kurz c Nein
Stimme voll u| Bessere Regæ Nein
Stimme voll u| Tendenziell be? Nein
Stimme eher ; Weniger Foku Nein
Stimme voll u| Mit der Zeit be? Nein
Stimme voll u| Besser gelern Nein
Stimme eher ; Keine Ahnung Nein
Stimme voll u| Das faire mite Nein
Stimme eher ; Ich spiele zuri? Nein
Stimme voll u| Ich bin als eh? Nein
Stimme voll u| Durch immer? Nein
Stimme voll u| Je besser ich? Nein
Teils, teils Mehr Bürokra Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme voll u| Er hat sich ve? Nein
Stimme voll u| Keine Antwort Nein
Stimme eher ; Ich glaube ga? Nein
Stimme eher ; Früher wurde? Nein
Stimme voll u| Deutlich verbæ? Nein
Stimme voll u| Ich habe meh? Nein
Stimme voll u| Hat sich von ? Nein
Teils, teils Gleich Nein
Stimme eher ; Heute ist der ? Nein
Stimme eher ; In den ersten? Nein
Stimme voll u| Bessere Regæ? Nein

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Stimme voll u| Zum Positiver Nein
Stimme voll u| Ich bin ehrlich Nein
Stimme voll u| Durch besser Nein
Stimme eher ; Auch wenn es Nein
Stimme voll u| Dadurch, das! Nein
Stimme voll u| Positive Einst! Nein
Stimme voll u| Ich traue mich Nein
Stimme eher ; Keine Antwort Nein
Stimme voll u| Keine Antwort Nein
Stimme voll u| Positiv Nein
Stimme voll u| Sehr positiv, F Nein
Stimme eher ; Durch den Sp Nein
Stimme voll u| Bessere Reg€ Nein
N/A
Stimme voll u| Zu Beginn wa Nein
Teils, teils Die Einsicht, c Nein
Stimme voll u| Da ich nicht s! Nein
N/A
N/A
Stimme voll u| Bessere Reg€ Nein
Stimme voll u| Stärkerer Fok Nein
Stimme eher ; s.o. Athletik Nein
Stimme voll u| Durch Jugend Nein
N/A
Stimme voll u| Das kann ich Nein
Stimme voll u| Die für mich v! Nein
Stimme eher ; Durch die stei Nein
N/A
N/A
Stimme eher ; Im Bezug auf Nein
Stimme voll u| Fokus mehr a! Nein
Stimme eher ; Ich persönlich Nein
Stimme eher ; Kann ich nicht! Nein
Stimme voll u| Mir war der S! Nein
Stimme voll u| Kaum Ja
N/A
Stimme voll u| Mehr Gewicht Nein
Stimme voll u| Regelkenntni€ Nein
Stimme voll u| Ich versuche ! Nein
Stimme voll u| Nein Nein
N/A
Stimme voll u| Erkenne kein€ Nein
Stimme eher ; Bessere Reg€ Nein
Stimme voll u| Teil des SOT€ Nein
N/A
Stimme voll u| Zu Beginn hal! Nein
N/A
Stimme voll u| Ich habe gele! Nein
Stimme voll u| Durch steigen! Nein
N/A
N/A
Stimme voll u| Er ist besser €! Nein
N/A
N/A
Stimme voll u| Mehr Regelke! Nein
Stimme voll u| Meine Regelk! Nein

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Stimme voll und achtsamer gegenüber Nein
N/A

Stimme voll und Vor allem durch Ja
Nein

Stimme voll und Mehr Kenntnisse Nein
N/A

Stimme eher ; Ich bin mir sicher Nein
Stimme eher ; Die Wertschätzung Nein
Stimme voll und Aufrichtig gegenüber Nein
Stimme voll und Vom Handball Nein
Stimme voll und Von groben Sünden Nein
N/A

Stimme eher ; - Nein
Stimme eher ; Mehr regelkonform Nein
Stimme voll und Kann ich nicht Nein
N/A

Stimme voll und Ich denke durch Nein
N/A

Stimme voll und Gut Nein
N/A
N/A

Stimme voll und Ich spiele noch Nein
Stimme voll und Ich habe gemerkt Nein
Stimme eher ; Hat sich nicht geändert Nein
Stimme voll und Durch Erfahrung Nein
Stimme eher ; Ich glaube (und) Nein
Stimme voll und Besserer Spiritus Nein
Stimme eher ; Meine Regelkonformität Nein
Stimme voll und Ich denke eher ; Nein
Stimme eher ; Bessere Regeln Nein
Stimme voll und War bisher nicht Nein
Stimme voll und Bessere Regeln Nein
Stimme eher ; Ich glaube es Nein
Stimme eher ; An die früheren Nein
Stimme voll und Meine Regelkonformität Nein
Stimme eher ; Ich habe mich geändert Nein
Stimme voll und Generell eher Nein
N/A

Stimme voll und Etwas professionell Nein
Stimme voll und Bessere Regeln Nein
Stimme voll und ganz zu Nein
Stimme eher ; Früher habe ich Nein
Teils, teils Durch Erfahrung Nein
N/A
N/A

Stimme voll und Durch mehr Erfahrung Nein
N/A

Stimme voll und Ich habe dazu Nein
Stimme voll und - Nein
N/A
N/A

Stimme eher ; Hat sich m.E. geändert Nein
Stimme voll und ich weiß mehr Nein
N/A

Stimme voll und Ich bin kompetent Nein
Stimme eher ; Unverändert Nein

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Stimme voll u| Spiele leider r Nein
 Teils, teils Eher zum sch Nein
 Stimme voll u| Durch zunehn Nein
 Stimme voll u| gar nicht Nein
 Stimme voll u| - Nein
 N/A
 N/A
 Stimme eher ; Inzwischen ca Nein
 Stimme voll u| Weiß ich nich Nein
 Stimme voll u| Verbessert, d; Nein
 Stimme eher ; Ich lernte zu v Nein
 Stimme eher ; Ich war von A; Nein
 Stimme voll u| Meine ehrluch Nein
 N/A
 Stimme voll u| Ich habe meir Nein
 N/A
 Stimme voll u| Ich versuche | Nein
 N/A
 Stimme eher ; Keine Ahnung Nein
 Stimme voll u| Durch Selbstr Nein
 N/A
 Stimme voll u| Ich bin entspa Nein
 Stimme voll u| Ich spiele erst Nein
 Stimme voll u| Ich habe mich Nein
 Stimme voll u| Mit mehr Erfal Nein
 Stimme eher ; Mit Erfahrung Nein
 N/A
 Stimme voll u| Hab die Rege Nein
 Stimme voll u| / Nein
 Stimme eher ; Schwierige Fr Nein
 Stimme eher ; Mehr Regelke Nein
 N/A
 Stimme voll u| Ich bin deutlic Nein
 Stimme voll u| Ich bin grade | Nein
 Stimme voll u| Keine Ahnung Nein
 Stimme voll u| Verbessertes Nein
 Stimme voll u| Meine Regelk Nein
 N/A
 Teils, teils Genauere Be; Nein
 Teils, teils Eher gar nicht Ja
 N/A
 N/A
 Teils, teils Ich habe gele; Ja
 Stimme voll u| Das kann ich Ja
 Stimme voll u| gefestigter im Nein
 Stimme eher ; Ich kommuniz Nein
 Stimme voll u| Anfangs ohne Ja
 Stimme voll u| Mir fiel es imn Nein
 Stimme voll u| Es wird mehr Nein
 Stimme eher ; Gewinnstrebe Nein
 Stimme eher ; Vom Volleyba Ja
 Teils, teils Bessere Reg€ Nein
 Stimme eher ; Ich reiße mich Nein
 Stimme voll u| Das kann ich Nein
 Teils, teils Ich kenne die Nein
 Stimme eher ; Besseres Bev Nein

Ultimate Frisbee "Spirit of the

N/A

Stimme voll u| verbessert. Nein

Stimme voll u| Seit ich begor Nein

Stimme voll u| ich weiss es n Nein

Teils, teils Sehr verbessr Nein

Teils, teils Mein Spirit un Nein

N/A

Stimme voll u| Achtsamerer l Nein

Stimme voll u| Ich hoffe mit c Nein

N/A

Stimme voll u| in meinen fast Nein

Stimme eher ; Die Regelkenl Nein

Stimme voll u| Mit der Zeit hz Nein

N/A

N/A

Teils, teils Umwandlung Nein

Stimme voll u| Als ich angefa Nein

Stimme voll u| - Nein

Stimme eher zu Nein

Stimme voll u| . Nein

Stimme eher ; Er ist besser z Nein

Stimme voll u| Am Anfang hz Nein

Stimme voll u| Im Laufe der ; Nein

Stimme voll u| Als Anfänger ' Nein

Stimme voll u| Mein Regelke Nein

Stimme eher ; Es gibt mehr l Nein

N/A

Stimme voll u| Die Teilnahmκ Nein

Stimme eher ; Ich habe erst Nein

Stimme voll u| Durch mehr V Nein

Teils, teils Keine Veränd Nein

Stimme eher ; Ich komme vc Nein

Stimme eher ; Klarere Komrn Nein

Stimme voll u| Ich schätze es Nein

N/A

Stimme eher ; Gar nicht Ja

Stimme eher ; Die Schwelle, Nein

Stimme gar ni Bin im Spirit C Ja

N/A

N/A

Stimme eher ; Gleich gebliet Nein

N/A

Stimme eher ; Bewusstere V Nein

N/A

Stimme eher ; Durch Hinwei: Nein

Stimme voll u| Gar nicht. Nein

N/A

Stimme eher ; Je länger mar Nein

Stimme voll u| Foul call bzw ' Nein

N/A

Stimme voll u| Zu Beginn wa Nein

Stimme voll u| Als Anfänger l Nein

Stimme eher ; Habe selbst k Nein

Stimme eher ; KA Nein

Stimme voll u| Also von Anfa Nein

Stimme voll u| Ich habe meir Nein

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Stimme voll u | Ich habe gem Nein
Teils, teils Zu Beginn wa Nein
Stimme eher ; kann ich nicht Nein
N/A
Stimme voll u | Der Spirit war Nein
Stimme voll u | Er wurde meh Nein
N/A
Stimme voll u | Mir mehr Erfa Nein
Stimme gar ni Ich finde nicht Nein
Stimme voll u | Als ehrgeizige Nein
N/A
Stimme voll u | Am Anfang ka Nein
Stimme eher ; Wenn man ne Nein
Stimme voll u | Wurde durch Nein
N/A
Stimme voll u | Feedback zur Nein
N/A
Stimme voll u | Mehr den Fok Nein
Stimme eher | Ich habe mich Nein
N/A
Stimme voll u | Ich bin nicht n Nein
N/A
N/A
N/A
Stimme voll u | Ich schaffe es Nein
Stimme eher ; - mehr Aufkläi Nein
Stimme voll u | Ich versuche l Nein
Stimme voll u | Meine Regelk Nein
N/A
N/A
N/A
Stimme eher ; Bessere Reg€ Nein
N/A
Stimme eher ; Meine regelke Nein
Stimme eher ; keine Angabe Nein
N/A
Stimme voll u | Ich habe das | Nein
Stimme voll u | Kann ich nicht Nein
Stimme eher ; Ja. Ich kenne Nein
N/A
N/A
Stimme eher ; sehr subjektiv Nein
Stimme eher ; nicht verändei Nein
Stimme eher ; - Nein
Stimme eher ; Keine ahnung Nein
Stimme voll u | Von Spaß hin Nein
Stimme voll u | Bessere Reg€ Nein
Stimme voll u | eigentlich gar Nein
Stimme voll u | Für mich pers Nein
Stimme eher ; Eigentlich gar Nein
Stimme eher ; In etwa gleich Nein
N/A
Stimme voll u | Ich habe mit c Nein
Stimme voll u | Ist deutlich be Nein
Stimme voll u | Mehr Regelke Nein
Stimme voll u | Bedeutung de Nein

Ultimate Frisbee "Spirit of the

Stimme voll u| Weiß ich nich| Nein
Stimme voll u| Weniger direk| Nein
Stimme voll u| Verbesserung| Nein
Stimme voll u| Meine Regelk| Nein
Stimme voll u| Zu Beginn sta| Nein
Stimme eher ; mehr feingefü| Nein
Stimme voll u| Mein Spirit ha| Nein
Stimme voll u| Regelkenntni:| Nein
Stimme voll u| Ich ärgere mi:| Nein
Stimme voll u| Ich bin ruhige| Nein
Stimme voll u| War mir zu Ar| Nein
N/A
Stimme voll u| Er ist formale| Nein
Stimme voll u| ...| Nein
Stimme voll u| Ich habe die F| Nein
Stimme voll u| durch erfahru| Nein
Stimme voll u| hat sich verbe| Nein
Teils, teils Was bitte soll| Nein
Stimme eher ; Nicht wirklich,| Nein
Stimme eher ; - Tendenziell €| Nein
N/A
Stimme eher ; Meine Regelk| Nein
Stimme voll u| Aufgrund mei| Nein
N/A
N/A
Stimme voll u| Hier habe ich| Nein
N/A
Stimme voll u| Regelkenntni:| Nein
N/A
Stimme voll u| Erfahrener im| Nein
Stimme eher ; ich gewann b:| Nein
N/A
Teils, teils Die Frage dav| Nein
Stimme voll u| Bessere Reg:| Nein
Stimme voll u| Weiß ich nich| Nein
N/A
Stimme eher ; Ich kann kein:| Nein
Stimme voll u| Dafür bin ich r| Nein
Stimme eher ; Er hat sich nic| Nein
Stimme voll u| Er hat in der L| Nein
Stimme voll u| Über die Jahr| Nein
N/A
Stimme voll u| Wurde besse| Nein
N/A
N/A
Stimme voll u| Durch das po:| Nein
Stimme voll u| Durch Verpflic| Nein
Stimme voll u| Da mir Leistu| Nein
Stimme voll u| Früher lag de| Nein
Stimme eher ; Zu wenig spie| Nein
Stimme voll u| -| Nein
Stimme voll u| Die Wahrneh| Nein
N/A
N/A
Stimme eher ; Bessere Reg:| Nein
N/A

Ultimate Frisbee "Spirit of the

N/A

Stimme voll u| die Regeln ha Nein
Stimme voll u| Je länger mar Nein
Stimme voll u| Ich finde nicht Nein
Stimme voll u| Durch zunehn Nein
Stimme eher :- Nein
Stimme voll u| Ich hoffe das | Nein
Stimme eher : Mein Spirit ha Nein
Stimme voll u| Mit der Zeit st Nein
Teils, teils ist besser gev Nein
Stimme voll u| tendenziell zu Nein
Stimme eher : Mit der Erfahr Nein
Stimme voll u| Am Anfang al| Nein
Stimme voll u| nicht wirklich, Nein
Stimme eher : es bleibt fair Nein
Stimme voll u| Habe vor aller Nein
Stimme voll u| Mit der neuen Nein
Stimme voll u| Gar nicht Nein
Teils, teils Meine eigene Nein
Stimme voll u| Es kommt dar Nein
Stimme voll u| Ich kommuniz Nein
Stimme voll u| Keine Ahnung Nein
Stimme eher : Er hat sich im Nein

N/A

Stimme voll u| Von einer kon Nein
Stimme eher : Das kann mai Nein
Stimme eher : Durch zunehn Nein

N/A

N/A

Teils, teils - Nein
Stimme voll u| k.A. Nein
Stimme voll u| Je mehr ich s| Nein
Stimme eher | - zuhören vert Ja
Stimme voll u| Bei Calls acht Nein
Stimme eher : Ich bin deutlic Nein
Stimme eher : ist mir immer | Nein
Stimme voll u| Fokus auf me Nein
Stimme voll u| Keine Veränd Nein
Stimme voll u| ich bin tenden Nein

N/A

N/A

Stimme voll u| Ich habe imm| Nein
Stimme voll u| Am Anfang hz| Nein
Stimme voll u| Ich spiele deu Nein

N/A

Stimme eher : Bessere Reg€ Nein
Stimme eher : Je alter, umsc Nein

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit bestätige ich, dass die vorliegende Arbeit von mir selbständig verfasst wurde und ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel – insbesondere keine im Quellenverzeichnis nicht benannten Internet-Quellen – benutzt habe und die Arbeit von mir vorher nicht in einem anderen Prüfungsverfahren eingereicht wurde. Die eingereichte schriftliche Fassung entspricht der auf dem elektronischen Speichermedium (CD-ROM).

Eitelborn, 10.10.2022

Ort, Datum

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'T. Brandtner', with a stylized flourish at the end.

Unterschrift