

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 83 (1990)

Artikel: Frisbee : eine olympische Sportart
Autor: Steffen, René
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-989365>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 09.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Frisbee — eine olympische Sportart

«Meine Damen und Herren, sehr geehrte Sportfreunde, ich heisse sie alle herzlich willkommen zum Höhepunkt der Olympischen Sommerspiele, dem Finale der Frisbee-Konkurrenz. In diesem mit Spannung erwarteten Wettbewerb misst sich die Nationalmannschaft Eurasiens mit der favorisierten Equipe vom Uranus. Alles, was Rang und Namen hat, ist im Publikum vertreten. Das Spiel muss jeden Augenblick beginnen, und so wollen wir uns nun diesem mitreissenden Sport widmen. Die 15 Spieler umfassende Frisbee-Mannschaft ist folgendermassen eingeteilt: acht Raumflieger, je drei Überwacher und Fänger sowie ein Funker. Dieser hat die Aufgabe, den Kontakt mit seinen 14 Mitspielern aufrechtzuerhalten und die einzelnen Positionen der Raumflieger zu kontrollieren. Der Funker ist der wichtigste Spieler; passt er nicht genau auf, verliert er die Kontrolle über ein Treffen, ist die Begegnung meist schon verloren. So kommt es nicht selten vor, dass ein Funker mit Mikrochips gesteuert wird; früher nannte man dies Doping.



Da dieses leidige Thema im Fernsehen schon so oft behandelt wurde, wollen wir es zur Seite legen und uns auf diesen Match konzentrieren. Nach der Arbeit des Funkers möchte ich ihnen nun die Aufgaben des Raumfliegers kurz vorstellen. Die IPFU (Interplanetarische Frisbee Union) gibt jeder Equipe acht genau gleiche Raumfahrzeuge ab, mit der Länge von

253 cm und einer Breite von 89 cm. Die Höhe beträgt nur 93 cm. In diesem Flieger hat nur eine Person Platz, sie muss im Cockpit liegen. Vor ihr ist ein Armaturenbrett angebracht, mit Funkanlage, Radar und einem Computer ausgerüstet, ganz abgesehen natürlich von den verschiedenen Fluginstrumenten. Unter dem Raumschiff befindet sich ein beweglicher Fanghandschuh und eine starke, steuerbare Schleudervorrichtung. Diese beiden Instrumente werden zum Fangen bzw. Weiterschleudern des Frisbees benötigt. Wie sie bestimmt schon wissen, ist ein Frisbee mit sieben Lichtern verziert. Diese dienen natürlich nicht nur als Verzierung, sondern sie ermöglichen dem Zuschauer, den Überblick über einen Match besser zu behalten. Der Frisbee kann auf dem Computer- und Radarschirm gut gesehen werden.

Nun etwas zu den Spielregeln: Das Raumschiff darf höchstens 173 000 km vom Stadion wegfliegen, der Funker gibt dem Raumflieger sofort Bescheid, sollte er dieser Grenze zu nahe kommen. Die drei Fänger pro Mannschaft stehen auf der 215 m mal 123 m grossen Spielfläche, die in Längsrichtung in drei Drittel eingeteilt wurde. Der Fänger begibt sich nun ins gegnerische Drittel. Während des ganzen Spiels darf er sich in der Folge nur im gegnerischen oder im mittleren Drittel aufhalten. Der Fänger muss als einziger Spieler auch eine körperliche Leistung vollbringen, denn seine primäre Aufgabe besteht darin, mit seinem Fanghandschuh den vom Raumfahrzeug mit grosser Wucht hinunter geschleuderten Frisbee aufzufangen. Entsprechend muss der Fänger einen starken Arm und eine athletische Postur haben. Wenn der Fänger den Frisbee im gegnerischen Drittel abfangen kann, wird ein Punkt oder ein Tor gutgeschrieben. Fängt der Fänger den Frisbee indessen im mittleren Drittel, kann er ihn einem Fänger, der im gegnerischen Abschnitt steht, zuwerfen. Jedem der drei Überwacher ist ein 1,5 mal 1,5 m grosses, 80 m hohes





Magnetfeld zugeteilt, das er mit dem Computer im eigenen und mittleren Drittel umherführen kann. Wenn der Frisbee in ein solches Feld gerät, heult eine Sirene los, und er schwebt langsam zu Boden. Jene Mannschaft, in deren Magnetfeld der Frisbee gelandet ist, darf angreifen. Stossen zwei Magnetfelder der gleichen Equipe gegeneinander, ist ebenfalls ein Sirenenton hörbar und die beiden Überwacher erhalten je drei Strafminuten, das heisst die beiden Com-

puter werden in dieser Zeit blockiert. In den meisten Fällen nutzt eine gegnerische Mannschaft diese Überlegenheit zu einem Treffer. Ein Spiel dauert übrigens 2 mal 50 Minuten.



Nun zum eigentlichen Match. Die Mannschaft vom Uranus hat Anspiel. Die 16 Fahrzeuge versammeln sich in ihrer Platzhälfte am Boden, und einem der Uranusflieger wird der Frisbee in den Fanghandschuh gesteckt. Der Starter gibt das Kommando, und alle Flieger, ausser dem Frisbeeträger, steigen in die Höhe, die Flieger laufen ins gegnerische Drittel. Der Startschuss ertönt, der Frisbee fliegt zu einem andern, besser postierten Flieger, der nun verschiedene taktische Möglichkeiten hat (Direktspiel aus voller Fahrt, präziser Pass in ruhender Stellung, möglichst in Stadionnähe oder aber ein raumgreifendes Zuspiel in die Unendlichkeit des Alls, um den Gegner möglichst weit weg zu locken). Der «Schleuderer» bekommt jeweils vom Funker die genaue Position der Fänger und aller Magnetfelder. Ein Angriff muss nach sieben Minuten beendet sein, sonst bekommt die gegnerische Equipe den Frisbee. Eine Mannschaft reist meist mit 24 Spielern zu einem Turnier, doch dürfen die 15 gemeldeten Spieler während der Partie nicht ausgewechselt werden. Auch ein Raumschiff darf in dieser Phase nicht repariert werden, Notlandungen sind nicht selten. Aber nun genug der Theorien und Regeln, das Spiel hat begonnen. Alle Raumflieger starten, die Fänger rennen ins gegnerische Drittel, der Funker gibt Anweisungen, die Nummer 1 der Uranusflieger lanciert seine Kameraden mit einem Musterzuspiel...» ●



René Steffen