

Spielsystem: Catch Deathmatch

Ziel des Spiels

Nach dem Knockout-Prinzip treten jeweils 2 Spieler gegeneinander an. Der Gewinner eines Matches steigt in das nächste Level auf, bis nur noch 2 Spieler übrig sind. Der Gewinner des Finales wird als "Flawless Catchmaschine" gekürt. Das pädagogische Ziel ist, die Spieler dazu zu bringen, gezielt bestimmte Catches durchzuführen, die sonst evtl. noch nicht in seinem Repertoire sind. (und neue Kombinationen zu lernen mit Hilfe der Aneinanderreihung der Multiplikatoren.)

Vorbereitung des Spiels

Benötigte Dinge

- 2 Hüte
- Zettel mit Spielernamen
- Zettel mit Catch-Namen für die verschiedenen Levels
- Spielleiter (darf auch selbst mitspielen)
- Scorekeeper (schreibt die Punkte auf)
- Wand, Whiteboard oder Tafel um Spielstatus anzuzeichnen

Aufbau

Die Tafel wird aufgebaut.

Anhand der Spielerzahlen werden Level festgelegt.

Zettel mit Spielernamen werden gefaltet und in den Hut getan.

Zettel mit Catches werden gefaltet und in den Hut getan. Zu Beginn des Spiels nur die Catches des ersten Levels.

Einführung

Der Spielleiter erklärt das Spiel und die Regeln.

Ein Scorekeeper (Schriftführer) wird ernannt.

Ablauf des Spiels

1. Ziehung der Spieler und Catches

Aus dem Spieler-Hut werden 2 Spieler gezogen. Der Erstgezogene zieht einen Catch aus dem Catch-Hut. Nach dem Match der zwei Spieler werden die nächsten 2 Spieler aus dem Hut gezogen. Wenn alle Spieler auf dem Level gespielt haben, werden die Gewinner erneut in den Spieler-Hut gegeben und das nächste Level beginnt. Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern darf derjenige Verlierer erneut antreten, der innerhalb eines Matches die meisten Multiplikatoren gespielt hat. Bei Gleichstand entscheidet das Los.

2. Durchführung eines Matches

Jeder Spieler hat 3 Versuche, den Catch zu fangen. Der erstgezogene Spieler beginnt. Nach jedem Versuch ist der andere Spieler an der Reihe. Die Spieler werfen sich gegenseitig die Scheibe zu. Der aktive Spieler darf den Wurf beliebig oft ablehnen bis ein Wurf kommt, der für ihn als geeignet erscheint. Der Spieler kann entscheiden ob er vor dem Catch noch andere Moves macht, oder nur ein Self-Set. Er kann aber auch direkt aus dem Wurf fangen. (Aber Drop ist Drop - egal ob vor dem Versuch oder direkt beim Catch). Wenn ein Spieler einen Catch erfolgreich in einer Runde gefangen hat, kann er selbst entscheiden ob er die übrigen Versuche nutzt um seine Statistik aufzubessern.

Schaffen es beide Spieler den Catch in einer Runde zu fangen, wird ein Multiplikator gewählt. Multiplikatoren sind:

- Jumps (Sprung die vor einem Catch gemacht werden)
- Spins (Körperumdrehungen, die vor einem Catch gemacht werden)
- Pulls (die vor einem Catch gemacht werden)
- Sideswitch (den Catch mit der anderen Hand auf der anderen Seite fangen)
- Spinchange (den Catch mit der anderen Drehrichtung fangen)
- UpSideDown (den Catch Upsidedown fangen)
- BrushSet (Die Scheibe wird direkt aus einem Brush gefangen)

Je nachdem wieviele Runden benötigt werden, um einen Spieler auszustechen (3 Drops) werden diese Multiplikatoren aneinandergereiht. Den Multiplikator wählt der zuletzt aktive Spieler, der auch diesen als ersten versuchen darf. (Wechsel der Reihenfolge)

In welcher Reihenfolge die Multiplikatoren aneinandergereiht werden, darf der Spieler entscheiden. Es dürfen auch Multiplikatoren mehrfach angewendet werden (wenn möglich) - z.B. Spins -> Doublespin, Triplespin...

Sobald einem Spieler 3 Versuche mit den jeweiligen Multiplikatoren misslungen sind, scheidet er aus. Der andere Spieler steigt in das nächste Level auf.

Fängt der Spieler die Scheibe mit einem anderen Catch, so gilt dies als Fehlversuch, allerdings wird er in der Statistik nicht als Drop gewertet.

Versagen beide Spieler nach 3 Versuchen, kann ein Multiplikator ausgetauscht werden und ein weiteres Match beginnt. Sobald ein Spieler die Scheibe gefangen hat und der andere nicht. ist

das Match zuende.

3. Levels

Für jedes Level gibt es dem Level angepasste Schwierigkeiten der Catches. Die Anzahl der Levels richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

Spieler	Levels
4	2
5-8	3
9-16	4
17-32	5

Welche Catches in welchen Leveln gespielt werden entscheidet der Spielleiter. Im Anhang 1 findet man eine mögliche Aufteilung von Catches.

Bei einer Ungraden Anzahl an Teams steigt der Gewinner des ersten Teams automatisch auf das übernächste Level.

4. Punktwertung

Alle Matches werden von einem Scorekeeper der vor dem Spiel bestimmt wird protokolliert. Am Ende des Spiels lässt sich damit eine Statistik erstellen.

Beispielstatistiken sind:

- Spieler mit den wenigsten Versuchen
- Spieler mit den meisten Multiplikatoren
- Spieler mit den meisten Drops
- Spieler mit den meisten Catches