



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

## **„Motive und Hindernisse in Ultimate Frisbee“**

**Eine quantitative Erhebung unter Spieler/innen in Österreich**

verfasst von

**Irene Hochreiner**

angestrebter akademischer Grad

**Magistra der Naturwissenschaften (Mag.rer.nat.)**

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 190 482 406

Studienrichtung lt. Studienblatt: Lehramtsstudium UF Bewegung und Sport UF Mathematik

Betreut von: Ass. Mag. Dr. Clemens Ley



# Erklärung zur Verfassung der Arbeit

Ich, Irene Hochreiner, erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

---

(Ort, Datum)

---

(Unterschrift Verfasserin)



# Kurzfassung

Ultimate Frisbee - kurz auch Ultimate genannt - ist in Österreich eine noch relativ unbekannte Sportart. Dennoch wächst die Zahl der Spieler/innen und wer einmal vom „Frisbee-Fieber“ angesteckt wurde, kommt so schnell nicht mehr davon los.

Doch was bewegt Menschen dazu mit dieser Sportart zu beginnen? Welche Gründe sind für die aktuelle Ausübung ausschlaggebend? Und welche Umstände werden als Hindernisse für die Teilnahme an Trainings und Turnieren gesehen?

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es diesen Fragen auf den Grund zu gehen. Dafür wurde - anhand von geeigneter Literatur, bereits erprobten Erhebungsinstrumenten und Erfahrungen von aktiven Spieler/innen - ein Fragebogen entwickelt, welcher die anfänglichen und die aktuellen Motive, aber auch Hindernisse und motivierende Faktoren in Bezug auf die Trainings- und Turnierteilnahme untersucht. Ebenso sind der Einstieg in die Sportart, der Umstand, durch den die Befragten auf Ultimate aufmerksam geworden sind, und die Wichtigkeit der Besonderheiten der Sportart für die Spieler/innen von Interesse.

Dieser Fragebogen wurde im Rahmen einer österreichweiten Online-Erhebung von 219 aktiven Spieler/innen im Alter von 13 bis 54 Jahren beantwortet. Dabei handelt es sich fast ausschließlich um Vereinsspieler/innen und beinahe alle haben schon einmal an einem Turnier teilgenommen bzw. nehmen nach wie vor an solchen teil.

Als Ergebnis konnten zum einen zahlreiche Informationen zu Motiven und Hindernissen in Ultimate gewonnen werden. So zeigte sich beispielsweise sowohl bei den anfänglichen als auch bei den aktuellen Motiven, dass tätigkeitszentrierte Anreize einen hohen Stellenwert haben. Dazu wurde das Kontaktmotiv als wichtigstes Einstiegsmotiv ermittelt, aber auch bestätigt, dass dies ein sehr wichtiges Motiv für die aktuelle Teilnahme an Ultimate darstellt. Weiters ergab sich bei den Hindernissen, dass eine Verletzung, die Tatsache noch viel erledigen zu müssen und eine schlechte Gruppenatmosphäre die größten Hindernisse für die Teilnahme an Trainings und Turnieren darstellen. Zum anderen war es aber auch möglich ein bereits vorhandenes Forschungsinstrument für die Erhebung von Motiven im Sport („BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport“) weitgehend zu bestätigen sowie einen weiteren wichtigen sportspezifischen Faktor für die Ausübung der Sportart ausfindig zu machen.



# Abstract

Ultimate Frisbee - also called Ultimate - is still a relatively unknown sport in Austria. Nevertheless, the number of players is growing and once infected by the „frisbee-fever“ the people do not get away from it soon.

But why do people start with this sport? What reasons are decisive for the current exercise? And what circumstances are seen as barriers for the participation in trainings and tournaments?

The aim of this thesis is to go to the bottom of these questions. Therefore - based on relevant literature, already proved tools for collecting data and experiences from active players - a questionnaire was developed, which surveys the initial and the current motives, but also barriers and motivational factors concerning the participation in trainings and tournaments. Likewise, the interest was put on the access to the sport, the responsible factor for becoming aware of Ultimate and the importance of the particularities of the sport for the players.

In the context of an online-survey throughout Austria this questionnaire has been answered by 219 active players at the age of 13 to 54. Among them there are mainly club players and almost all of them have already participated in a tournament or still participate in such ones.

As a result, on the one hand numerous information about motives and barriers in Ultimate were obtained. So, for example, it turned out that concerning the initial motives as well as the current motives activity-related incentives are very important. To this, the contact through sport was identified as the most relevant initial motif, but also as a very important motif for the current participation in Ultimate. Furthermore, concerning the barriers, an injury, the fact that someone has still a lot to do, and a bad group atmosphere were identified as the greatest barriers for the participation in trainings and tournaments. On the other hand, it was also possible to confirm an already existing tool for surveying motives in sport („BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport“) to a large extend and another important sport-specific factor for the participation in this sport has been detected.



# Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich ganz besonders bei Herrn Ass. Mag. Dr. Clemens Ley für die zuverlässige Betreuung bei der Erstellung meiner Diplomarbeit bedanken. Danke für die fachliche Unterstützung sowie für die Geduld und das Interesse an meinem Thema.

Ebenso möchte ich mich sehr herzlich bei allen Ultimate-Spieler/innen bedanken, die sich die Zeit genommen und den Fragebogen ausgefüllt haben. Ohne euch wäre der empirische Teil meiner Arbeit nicht realisierbar gewesen.

Von ganzem Herzen möchte ich aber auch meiner Familie danken. Meinen Eltern, die mir das Studium ermöglicht und mich in jeglicher Hinsicht bestmöglich unterstützt haben. Meinem Bruder Christoph, der mich in technischen Angelegenheiten nie im Stich gelassen hat und mir mit persönlichem Rat zur Seite stand. Meiner Schwester Veronika, die immer für mich da war, und meinen Schwestern Eleonora, Helene und Dorothea, für eure Herzlichkeit und euer Verständnis.

Weiters möchte ich mich bei all den lieben Menschen bedanken, die mich während meiner Studenzeit begleitet und sie damit zu etwas Besonderem gemacht haben. Danke für die schönen Erlebnisse und gemeinsamen Erfahrungen.

Insbesondere Verena, Nora, Christina, Claudia und Lucas möchte ich aber auch für ihre große Unterstützung während der Diplomarbeitsendphase danken. Danke für euer stets offenes Ohr, für euer Vertrauen und eure regelmäßigen aufmunternden Worte.

Zu guter Letzt gilt ein großer Dank meinen Frisbeekolleg/innen - sowohl für den fachlichen Austausch, als auch für die vielen gemeinsamen Erlebnisse rund um die Scheibe. Danke hierbei vor allem auch an Lisa, Dominik und Heidi für das umfassende Feedback bei der Fragebogenerstellung und an Claus für die zahlreichen Informationen rund um den Frisbeesport in Österreich.



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Theoretische Grundlagen</b>	<b>3</b>
2.1	Ultimate Frisbee . . . . .	3
2.1.1	Beschreibung der Sportart Ultimate Frisbee . . . . .	3
2.1.2	Geschichtlicher Überblick . . . . .	5
2.1.3	Ultimate Frisbee in Österreich . . . . .	8
2.2	Motivation . . . . .	11
2.2.1	Begriffserklärung . . . . .	11
2.2.2	Entstehung von Motivation und Einflussfaktoren . . . . .	11
2.2.3	Merkmale von Motivation . . . . .	13
2.2.4	Motivation vs. Motive . . . . .	14
2.3	Motive für die Teilnahme am Sport . . . . .	15
2.3.1	Klassifizierung nach Gabler . . . . .	15
2.3.2	Klassifizierung nach Lehnert, Sudek & Conzelmann . . . . .	17
2.4	Einflussfaktoren und Hindernisse für die Teilnahme am Sport . . . . .	19
2.4.1	Einflussfaktoren . . . . .	19
2.4.2	Hindernisse . . . . .	21
<b>3</b>	<b>Aktueller Forschungsstand</b>	<b>23</b>
3.1	Motivation in verschiedenen Sportarten . . . . .	23
3.2	Motivation in Ultimate Frisbee . . . . .	24
<b>4</b>	<b>Forschungsdesign</b>	<b>25</b>
4.1	Forschungsfragen und Hypothesen . . . . .	25
4.2	Auswahl der Erhebungsmethode . . . . .	27
4.3	Fragebogenerstellung . . . . .	29
4.4	Aufbau des Fragebogens . . . . .	31
4.5	Grundgesamtheit und Stichprobe . . . . .	32
4.6	Durchführung der Erhebung . . . . .	33
4.7	Qualitätssicherung . . . . .	35
4.7.1	Gütekriterien . . . . .	35
4.7.2	Überprüfung der Motiv-Skala und Bildung von Subskalen . . . . .	37

4.7.3	Rückmeldungen der Teilnehmer/innen zum Fragebogen und Zeitaufwand für die Beantwortung . . . . .	44
4.8	Datenauswertung . . . . .	46
<b>5</b>	<b>Ergebnisse</b>	<b>47</b>
5.1	Informationen über die Umfrageteilnehmer/innen . . . . .	47
5.1.1	Geschlecht . . . . .	47
5.1.2	Alter . . . . .	47
5.1.3	Bildungsgrad . . . . .	48
5.1.4	Spieldauer . . . . .	49
5.1.5	Bundesland . . . . .	49
5.1.6	Bevorzugte Division . . . . .	50
5.1.7	Ausgleichssportarten der Spieler/innen . . . . .	55
5.2	Einstieg in die Sportart . . . . .	58
5.2.1	Erste Begegnung mit Ultimate . . . . .	58
5.2.2	Vorstellungen von Ultimate . . . . .	58
5.3	Motive in Ultimate . . . . .	61
5.3.1	Anfängliche Motive . . . . .	61
5.3.2	Aktuelle Motive . . . . .	63
5.3.3	Gegenüberstellung der anfänglichen und aktuellen Motive . . . . .	66
5.3.4	Mittelwerte der Subskalen . . . . .	67
5.3.5	Unterschiede zwischen anfänglichen und aktuellen Motiven . . . . .	69
5.3.6	Unterschiede hinsichtlich der Faktoren Geschlecht, Ausgleichssportarten und einer Vorstellung von Ultimate . . . . .	70
5.3.7	Zusammenhänge hinsichtlich der Faktoren Alter, Spielerfahrung, Trainings- und Turnierteilnahme . . . . .	71
5.4	Trainingsteilnahme . . . . .	73
5.4.1	Trainingsumfang für Ultimate . . . . .	73
5.4.2	Teilnahme bei einem Vereinstraining . . . . .	74
5.4.3	Hindernisse bei der Trainingsteilnahme . . . . .	75
5.4.4	Motivierende Faktoren für die Trainingsteilnahme . . . . .	76
5.5	Turnierteilnahme . . . . .	78
5.5.1	Anzahl der Turniere pro Jahr . . . . .	78
5.5.2	Spielniveau . . . . .	79
5.5.3	Hindernisse bei der Turnierteilnahme . . . . .	79
5.5.4	Motivierende Faktoren für die Turnierteilnahme . . . . .	81
5.6	Besonderheiten von Ultimate . . . . .	82
<b>6</b>	<b>Diskussion der Ergebnisse</b>	<b>85</b>
6.1	Diskussion der Informationen über die Umfrageteilnehmer/innen . . . . .	85
6.2	Diskussion der Ergebnisse zu „Einstieg in die Sportart“ . . . . .	87
6.3	Diskussion der Ergebnisse zu „Motive in Ultimate“ . . . . .	88
6.3.1	Anfängliche Motive . . . . .	88

6.3.2	Aktuelle Motive . . . . .	88
6.3.3	Gegenüberstellung der anfänglichen und aktuellen Motiven . . . . .	90
6.3.4	Unterschiede hinsichtlich der Faktoren Geschlecht, Ausgleichssportarten und einer Vorstellung von Ultimate . . . . .	91
6.3.5	Zusammenhänge hinsichtlich der Faktoren Alter, Spielerfahrung, Trainings- und Turnierteilnahme . . . . .	93
6.4	Diskussion der Ergebnisse zu „Trainings- und Turnierteilnahme“ . . . . .	96
6.4.1	Trainingsteilnahme . . . . .	96
6.4.2	Turnierteilnahme . . . . .	97
6.4.3	Gegenüberstellung der Hindernisse für Trainings- und Turnierteilnahme .	98
6.5	Diskussion der Ergebnisse zu „Besonderheiten von Ultimate“ . . . . .	100
<b>7</b>	<b>Schlussfolgerungen</b>	<b>101</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>105</b>
	<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>109</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>111</b>
<b>A</b>	<b>Fragebogen</b>	<b>113</b>
<b>B</b>	<b>Lebenslauf</b>	<b>131</b>



# 1 Einführung

Ultimate Frisbee, kurz auch Ultimate genannt, ist eine in Österreich noch relativ unbekanntere Sportart. Wenn man zum ersten Mal davon hört, denkt man daher eher an das Herumschupfen einer Scheibe im Park, aber selten an einen Teamsport. Dennoch wächst die Zahl der Ultimate-Spieler/innen und wer einmal vom „Frisbee-Fieber“ gepackt wurde, lässt davon so schnell nicht mehr los. Dazu schreibt Glindemann:

*„Ultimate ist nicht irgendeine neue Sportart, die sich ohne weiteren Kommentar in den Kanon der bestehenden Spiel-Sportarten einreihet. Es ist auch nicht bloß das Spielgerät, die Scheibe, die diese Sportart so außergewöhnlich macht. Die Besonderheit bei Ultimate Frisbee liegt in dem „Spirit of the game“, dem Sportgeist, der wohl grundlegendsten Regel in diesem Spiel.“* (Glindemann, 2001, S. 46)

Demnach ermöglicht diese Sportart nicht nur bewegungsorientiertes Erleben, sondern auch ein besonderes sozialorientiertes Erleben, das geprägt ist von Gemeinschaft, Respekt und Fairness (Winkler, 2000). Doch was bewegt Menschen dazu mit dieser Sportart zu beginnen? Welche Gründe sind für die aktuelle Ausübung ausschlaggebend? Und welche Umstände werden als Hindernisse für die Teilnahme an Trainings und Turnieren gesehen?

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es diesen Fragen auf den Grund zu gehen. Dazu wurde mittels geeigneter Literatur, bereits vorhandenen Forschungsinstrumenten und den Erfahrungen von aktiven Spieler/innen ein Fragebogen entwickelt, welcher im Rahmen einer Online-Umfrage von 219 Ultimate-Spieler/innen beantwortet wurde.

Im Theorieteil der Arbeit (Kapitel 2) wird daher zuerst einmal die Sportart selbst beschrieben, sowie die Entstehung des Scheibensports und die Situation von Ultimate in Österreich dargestellt. Weiters folgt eine Erläuterung des Begriffs „Motivation“ und eine Beschreibung dessen, wie Motivation entsteht, welche Faktoren einen Einfluss haben und inwiefern die Begriffe „Motivation“ und „Motive“ zu unterscheiden sind. Daraufhin wird auf die Erkenntnisse zu Motiven im Sport eingegangen und es werden zwei Klassifizierungen von Motiven vorgestellt, welche eine wichtige Grundlage für die Arbeit bilden. Ebenso wird ein Überblick zu Einflussfaktoren und Hindernissen im Sport gegeben.

Nach einer kurzen Skizzierung des aktuellen Forschungsstands (Kapitel 3) folgt schließlich der empirische Teil (Kapitel 4). Dabei wird zuerst einmal die genaue Forschungsfrage formuliert und es werden Hypothesen für die vertiefende Untersuchung der Motive aufgestellt. Weiters werden

Überlegungen zur Auswahl der Erhebungsmethode erläutert, die Fragebogenerstellung thematisiert, die Grundgesamtheit und die Stichprobe beschrieben, sowie der Ablauf der Erhebung dargestellt. Wesentlich ist bei diesem Teil der Arbeit auch die Qualitätssicherung, welche unter anderem eine genauere Untersuchung der Motiv-Skala anhand einer Faktorenanalyse und die Bildung von Subskalen umfasst.

Anschließend folgt die Präsentation der Ergebnisse (Kapitel 5), welche im darauffolgenden Teil der Arbeit (Kapitel 6) diskutiert und mit bereits vorhandenen Erkenntnissen in Verbindung gesetzt werden. Hierbei erfolgt auch die Untersuchung der Hypothesen.

Die Schlussfolgerungen runden die Arbeit letztendlich ab, indem sie die wichtigsten Ergebnisse sowie deren Bedeutung für die Praxis zusammenfassen.

# 2 Theoretische Grundlagen

## 2.1 Ultimate Frisbee

### 2.1.1 Beschreibung der Sportart Ultimate Frisbee

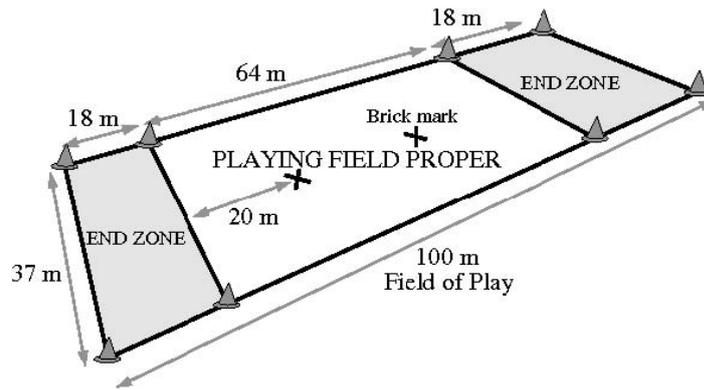
Ultimate ist eine Mannschaftssportart, welche - genauso wie Guts, Doppelfeld-Frisbee (DDC), Discathlon, Discgolf, Freestyle und Field Events - zu den vom WFDF (= World Flying Disc Federation) anerkannten Frisbee-Disziplinen zählt (Glindemann, 2001). Sie enthält Elemente von Basketball und Amerikan Football, unterscheidet sich jedoch insbesondere darin, dass Körperkontakt oder „Tackling“ nicht erlaubt sind (Bahl, 2001). Als Spielgerät dient eine handelsübliche 175 Gramm schwere Plastikscheibe (Scheruga, 2007), welche nur durch Zupassen weiterbewegt werden darf. Laufen mit der Scheibe ist verboten, ebenso das Weitergeben an eine/m Mitspieler/in.

#### Ziel des Spiels

Ziel bei Ultimate ist es, möglichst viele Punkte zu gewinnen und am Ende mehr Punkte als das gegnerische Team zu haben. Ein Punktgewinn erfolgt immer dann, wenn ein/e Spieler/in einen Pass fängt und dabei innerhalb der angreifenden Endzone Bodenkontakt hat. Wird die Scheibe in der Luft gefangen, gilt der erste Bodenkontakt nach dem Fangen. (WFDF, 2013a)

#### Spielfeld

Ultimate wird auf einem rechteckigen Spielfeld mit einer Länge von 110 m und einer Breite von 37 m gespielt. An den Stirnseiten befinden sich - ähnlich wie beim Football - jeweils eine Endzone, welche jede für sich 18 m breit ist. Dadurch ergibt sich für das Hauptspielfeld eine Länge von 64 m. (siehe Abb. 2.1) Diese Maße dürfen laut Regelwerk im Bedarfsfall jedoch dem verfügbaren Platz, dem Alter sowie der Anzahl der Spieler/innen angepasst werden. (WFDF, 2013a)



**Abbildung 2.1:** Spielfeld für Ultimate (WFDF, 2013a, S. 3)

## Mannschaft und Divisionen

Ein Ultimate-Team besteht aus jeweils sieben Personen und darf bis zu 14 Wechelspieler haben. Dazu werden folgende drei Divisionen unterschieden: Open, Mixed und Damen. Bei Open dürfen sowohl Männer als auch Frauen mitspielen, wobei jedoch üblicherweise und besonders auf höherem Niveau hier fast ausschließlich mit reinen Männerteams gespielt wird. Bei Mixed spielen Frauen und Männer gemeinsam. Dabei darf das angreifende Team entscheiden, ob mit drei oder viel Damen gespielt wird. Die dritte Division ist - wie die Bezeichnung „Damen“ vermuten lässt - ausschließlich Frauen vorbehalten. (WFDF, 2013a)

## Spielverlauf und Regeln

Vor jedem Spiel wird von den Mannschaftskapitänen der Teams der „Flip“ durchgeführt. Dabei wird anstatt einer Münze eine Scheibe geworfen und es wird entschieden welches Team zuerst im Angriff ist und auf welcher Seite welches Team startet.

Zu Spielbeginn sowie nach jedem Punkt stellen sich die Teams in ihren Endzonen an der Begrenzungslinie zum Hauptfeld auf. Anschließend startet das Spiel mit einem „Pull“ oder Anwurf, bei dem die Scheibe vom verteidigendem Team in Richtung der Endzone des angreifenden Teams geworfen wird. Daraufhin versucht das angreifende Team die Scheibe durch Zupassen in Richtung gegenüberliegende Endzone zu befördern um dort einen Punkt zu erzielen. Das verteidigende Team versucht dies jedoch zu verhindern, indem sie durch einen „Turnover“ die Scheibe für sich gewinnen. Ein „Turnover“ findet dabei immer dann statt, wenn die Scheibe den Boden berührt, von einem Gegenspieler gefangen oder zu Boden geschlagen wird. Ebenso erfolgt ein „Turnover“ wenn die Scheibe außerhalb des Spielfeldes gefangen wird oder der/die Spieler/in die Scheibe innerhalb von 10 Sekunden nicht abgeworfen hat.

Gelingt es schließlich einem Team einen Punkt zu erzielen, so darf das erfolgreiche Team von der Endzone starten, in der die Scheibe gefangen wurde. Dadurch erfolgt nach jedem Punkt ein Seitenwechsel. Weiters muss das Team, das einen Punkt gemacht hat, den darauffolgenden „Pull“ durchführen und startet als verteidigendes Team. (WFDF, 2013a)

## **Spieldauer**

Im Regelwerk ist verankert, dass das Team, welches zuerst 17 Punkte erreicht hat, das Spiel gewinnt. Das entspricht in etwa einer Spielzeit von 100 Minuten. Eine bestimmte Spieldauer ist jedoch nicht festgehalten und auch hier gilt, dass Anpassungen an Spieler/innenzahl, Spieler/innenalter und Platzbeschränkungen gemacht werden dürfen. Daher gibt es bei Turnieren normalerweise - zusätzlich zum Punktelimit - auch eine zeitliche Beschränkung, da in den meisten Fällen der Spielplan sonst nicht eingehalten werden kann. (WFDF, 2013a)

## **Spirit of the game**

Eine Besonderheit von Ultimate ist der „Spirit of the game“, welcher die erste und wichtigste Regel darstellt. Diese besagt, dass Ultimate ein „weitgehend berührungsloser Sport ohne externe Schiedsrichter“ (WFDF, 2013a, S. 1) ist. Den Spieler/innen wird damit die Verantwortung übergeben, eigenständig „die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen“ (WFDF, 2013a, S. 1). Es wird auch davon ausgegangen, „dass kein Spieler absichtlich die Regeln verletzt; infolgedessen gibt es auch keine drastischen Strafen, sondern nur Vorschriften, die versuchen, die Spielsituation so wiederherzustellen, wie sie ohne die Regelverletzung gewesen wäre.“ (WFDF, 2013a, S. 1) Darüber hinaus fordert der „Spirit of the Game“ vollen Einsatz und Kampfgeist, welcher jedoch nicht auf die Kosten von Respekt und Spaß am Spiel gehen darf. Denn diese stehen an erster Stelle. (WFDF, 2013a)

### **2.1.2 Geschichtlicher Überblick**

Wie entstand die Idee Plastikscheiben herzustellen und diese durch die Luft zu werfen – und was hat eine Bäckerei damit zu tun? Wie entwickelte sich aus dem einfachen Zupassen der Scheibe ein Spiel, bei dem zwei Teams gegeneinander antreten und versuchen möglichst viele Punkte zu erzielen – und wie kam dies unter die Leute? Der folgende Teil der Arbeit informiert über die Anfänge und Entwicklungsschritte der Scheibe. Anschließend wird dargestellt, wo Ultimate ihren Ursprung nahm und wie es zu der Sportart wurde, wie wir sie heute kennen.

#### **Erfindung und Entwicklung der Frisbee-Scheibe**

Der Ursprung für die Erfindung der Frisbee-Scheibe geht auf William Russel Frisbie zurück welcher nach dem Bürgerkrieg von Bransford (Connecticut) nach Bridgeport (Connecticut) zog um dort eine neu gegründete Bäckerei zu leiten. Diese kaufte er im Jahr 1871, führte sie unter dem Namen „Frisbie Pie Company“ weiter und produzierte unter anderem die sogenannten „Frisbie Pies“. Das waren Torten, die auf runden Metallblechen verkauft wurden. (Johnson, 1975; Griggs, 2009)

Diese Metallbleche dienten als Verpackungsmaterial, wurden jedoch im Laufe der Zeit – etwa um 1920 – als Spielzeug zweckentfremdet. So sah man die Tortenteller unter anderem am Campus

der Yale Universität durch die Luft fliegen (Johnson, 1975; Iacovella, 2008; Griggs, 2009). Damit dabei allerdings niemand von den Metalltellern getroffen wurde, riefen die Studierenden „Frisbie-e“ um den Fänger oder andere Personen darauf aufmerksam zu machen (Griggs, 2009).

Für die Weiterentwicklung der fliegenden Teller sorgte Walter Frederick Morrison, als er nach dem zweiten Weltkrieg wieder nach Hause gekommen war. Zu diesem Zeitpunkt beschäftigte der Gedanke an vermeintlich gesehene Ufos und fliegende Untertassen die Bevölkerung. Morrison griff diese Stimmung auf und begann (gemeinsam mit Warren Franscioni) eine Scheibe zu entwickeln, die bessere Flugeigenschaften hatte als der Metallteller. Bei der Suche nach dem geeigneten Material entschied er sich für Plastik. (Johnson, 1975; Griggs, 2009)

Der erste Prototyp entstand 1948 und trug den Namen „The Arcuate Vane Model“. Da dieses Design nicht die erwünschten Flugeigenschaften mit sich brachte, verbesserte Morrison das Modell. So entstand 1951 der legendäre „Pluto Platter“, welcher das Basisdesign für alle weiteren erfolgreichen Frisbees lieferte. Das besondere Merkmal des „Pluto Platter“ war das äußere Drittel der Scheibe, welches seit damals passend „Morrison Slope“ genannt wird. (Johnson, 1975)

Im Jahre 1955 wurden Rich Knerr und „Spud“ Melin, Inhaber der Spielzeugfirma „Wham-O“, auf die fliegende Plastikscheibe aufmerksam. Eines Tages, als Morrison seine Scheiben am Broadway in Los Angeles verkaufte, luden die beiden Besitzer Morrison in ihre Fabrik in San Gabriel ein und machten ihm das Angebot seine Scheiben zu produzieren (Johnson, 1975; Griggs, 2009). 1957 begann die Produktion und damit war „Pluto Platter“ das erste Modell, das massenproduziert wurde (Iacovella, 2008).

Der Markenname „Frisbee“ etablierte sich 1957, als Rich Knerr im Rahmen einer Geschäftsreise die Universitäten der Ivy League besuchte. Dabei erzählten ihm Studierende der Harvard Universität, dass sie bereits seit Jahren mit Kuchenblechen herumwarfen und dies „Frisbie-ing“ nannten. Knerr gefiel der Name und notierte ihn. Unwissend über den Ursprung des Begriffs schrieb er jedoch „Frisbee“ statt „Frisbie“ (Johnson, 1975; Griggs, 2009). Im Jahre 1959 ließ Wham-O diese Bezeichnung patentieren und seitdem ist „Frisbee“ ein eingetragener Markenname (Almesberger, 2008).

Im Jahre 1964 brachte Wham-O dann das erste „Professional Model“ auf den Markt und war damit noch für längere Zeit alleiniger Produzent von Sportscheiben. Anfang der 90er Jahre setzte sich jedoch das Produkt der Firma „Discraft“ durch, welche bis heute das Standardspielgerät auf Turnierebene liefert (Scheruga, 2007).

## **Entstehung und Verbreitung von Ultimate**

Mit der Ablösung der Metallbleche durch die Plastikscheiben und der laufenden Verbesserung ihrer Flugeigenschaften wuchs die Zahl der Scheibenanhänger. Besonders bei der jüngeren Bevölkerung fand die Scheibe immer größeren Anklang und war vor allem an den Highschools und

Universitäten in den USA anzutreffen. (Glindemann, 2001)

Dazu entstanden - insbesondere in den 50er und 60er-Jahren - durch die spielerische Auseinandersetzung mit der Scheibe zahlreiche Spielformen und Frisbee-Disziplinen. Einige davon fanden kaum Anklang und gerieten schnell wieder in Vergessenheit. Andere jedoch setzten sich durch und werden auch heute noch ausgeübt. Als ältestes Frisbee-Spiel, das auch heute noch als offizielle Frisbee-Disziplin anerkannt wird, gilt dabei „Guts“. Es entstand im Jahre 1954 und war das erste Frisbee-Spiel, zu dem Wettkämpfe ausgetragen wurden. (Glindemann, 2001)

Ein weiteres beliebtes Spiel in den 50er-Jahren, welches auch als Vorläufer von Ultimate gesehen wird, war „Frisbee Football“. Darunter kann man sich eine Version von „American Football“ vorstellen, das mit einer Scheibe gespielt wird. Spiele dieser Art wurden bereits um 1942 – damals wurde noch mit Metallblechen gespielt – am Kenyon College in Ohio beobachtet sowie um 1949 am Amherst College. Eine Beschreibung davon wurde erstmals 1958 veröffentlicht und stammte von Peter Schrag, einem Absolventen des Amherst College. (Malafronte, 1998; Griggs, 2009)

Der Ursprung von Ultimate selbst liegt jedoch bei den Schülern/innen der „Columbian High School“ in Maplewood (Griggs, 2009). Joel Silver, einer von ihnen, besuchte im Sommer 1967 ein Camp in Mount Herman, Massachusetts. Dort lernte er von Jared Kass eine Version von „Frisbee Football“ kennen, die Kass zu dieser Zeit mit seinen Freunden am Amherst College spielte (Leonardo & Zagoria, 2005). Als Silver wieder nach Maplewood kam, begann er dort mit seinen Freunden Frisbee zu spielen und seine neu erworbenen Fähigkeiten zu verbessern. Im Herbst 1967 machte Silver – um eine Studentensitzung aufzulockern – dann den Vorschlag ein Frisbee-Team zu gründen. Dies war eigentlich als Spaß gedacht, doch überraschenderweise wurde die Idee angenommen und Silver begann mit Mitgliedern der Schülerzeitung „Frisbee Football“-Spiele zu organisieren. Da die meisten Teilnehmer/innen eher Nicht-Sportler/innen waren, entwickelten sie Regeln, die das Laufen so weit wie möglich einschränkten (Malafronte, 1998). Ebenso wurden Regeln von anderen Sportarten, wie Basketball, Fußball und Hockey, abgeschaut und – wenn sie als passend empfunden wurden – übernommen (Leonardo & Zagoria, 2005).

Im Frühling 1969 fand dann das erste offizielle Spiel statt. Die Mitglieder der Schülerzeitung „The Columbian“ forderten die Studentenvertretung heraus und gewannen mit einem Punktestand von 11:7 (Malafronte, 1998; Leonardo & Zagoria, 2005; Iacovella, 2008; Griggs, 2009). Dazu wurde im selben Jahr vor der Schule der berühmte „Columbian parking lot“ errichtet, welcher als Spielfeld verwendet und - dank der Flutlichtbeleuchtung - rund um die Uhr genutzt werden konnte. Daher kam man dort häufig zusammen um miteinander zu quatschen, etwas zu trinken und um mit der Frisbee zu spielen (Leonardo & Zagoria, 2005).

Im Sommer 1970 beschlossen Joel Silver, Buzzy Hellring und John Hines schließlich die Regeln auszuarbeiten und zu verschriftlichen. Auf der Suche nach einem passenden Namen für das neu

entstandene Spiel machte Silver den Vorschlag es „Ultimate Frisbee“ zu nennen. Dieser traf bei Hellring und Hines auf Zustimmung und so wurde die „first edition“ des Regelwerks veröffentlicht. Etwas später fassten Silver und Hellring den Beschluss die Regeln als achtseitige Broschüre drucken zu lassen, welche als „second edition“ bekannt wurde und um 10 Cent erhältlich war. In der Hoffnung die Verbreitung der Sportart voranzutreiben, schickten Schüler der „Columbian High School“ die Regeln auch an andere Highschools in der Umgebung und forderten diese auf ebenfalls Teams zu gründen. „Millburn High School“ kam dem Aufruf nach und so fand am 7. November 1970 das erste Spiel zwischen zwei Highschools statt. Das Team der „Columbian High School“ gewann dabei mit einem Punktestand von 43:10. (Leonardo & Zagoria, 2005)

Als Silver, Hellring und Hines die „Columbian High School“ verließen und an die Universität oder ans College wechselten, gründeten sie auch dort Ultimate-Teams. So kam es, dass 1972 das erste Spiel zwischen zwei Universitäten stattfand. Am 6. November traf das Team der Rutgers University auf das von Princeton und besiegte es mit einem Ergebnis von 29:27 (Iacovella, 2008). Drei Jahre später, 1975, wurde das erste Turnier in Yale organisiert. Es nahmen acht Teams daran teil und Rutgers gewann im Finale gegen das Team des „Rensselaer Polytechnic Institut“ mit 28:24. Im Jahr darauf wurde das Turnier ausgeweitet und als „National Collegiate Championships“ bezeichnet (WFDF, 2013b).

Die erste „European Ultimate Championship“ wurde schließlich 1980 in Paris ausgetragen. 1983 fand in Götheburg (Schweden) dann die erste „World Ultimate Championship“ statt und die erste „World Club Championship“ wurde 1989 in Köln abgehalten. Weiters war Ultimate im Jahr 2001 erstmals auch bei den „World Games“ in Akita (Japan) vertreten. (WFDF, 2013b)

### **2.1.3 Ultimate Frisbee in Österreich**

Durch die Veröffentlichung und Verbreitung des Regelwerks sowie die Organisation von Turnieren schaffte es Ultimate relativ rasch sich in den USA als neue Sportart zu etablieren. Damit dauerte es nicht lange, bis Ultimate auch in Europa Fuß fasste. Bereits 1974 gründete Schweden die „Swedish Frisbee Federation“ (SFF) und war das erste europäische Land, in dem Ultimate gespielt wurde. (Glindemann, 2001)

Drei Jahre später, 1977, wurde in Österreich die „Frisbee Disc Association“ (FDA) gegründet und im Jahre 1978 war der „Erste österreichische Frisbee Club“ (EÖFC) geboren. Von da an war Österreich ein Teil der Ultimate-Szene und 1982 sogar Austragungsort der Europameisterschaften. (Iacovella, 2008; Petz, 2013)

In den darauffolgenden Jahren fanden immer mehr Leute Interesse an der Sportart. Die Zahl der Spieler/innen stieg an und es wurden Vereine in ganz Österreich gegründet. Dazu wurde Ultimate nach und nach in die Kursprogramme der Universitätssportinstitute aufgenommen. Die ersten Kurse fanden im Jahr 1983 in Wien statt (Petz, 2013) und da die Nachfrage entsprechend groß war, werden mittlerweile nicht nur in Wien sondern auch in Graz, Salzburg, Innsbruck und Klagenfurt Kurse für Student/innen und Akademiker/innen angeboten.

Um aber auch Schüler/innen für Ultimate zu gewinnen, wurden mehrere Projekte ins Leben gerufen und durchgeführt. So lernten beispielsweise im Rahmen des Projekts „WoGoS“ (= Women-sport goes School) zahlreiche Kinder und Jugendliche in ganz Österreich die Sportart kennen. Weiters fand im Jahr 2013 in Wien bereits zum neunten Mal und in der Steiermark zum sechsten Mal der „Schul Cup“ statt. Im Jahr 2012 haben dabei in Wien etwa 40 Teams und in der Steiermark mehr als 50 Teams teilgenommen (Ultimate Schulcup - Steiermark, 2014; Ultimate Schulcup - Wien, 2014). Aktuell wird das Projekt „sChOOL Challenge“ durchgeführt. Dabei ist es das Ziel, Schüler/innen in ganz Österreich neben vier weiteren Funsportarten auch mit Ultimate in Kontakt zu bringen und grundlegende Elemente der Sportart zu vermitteln (Schoolchallenge, 2014).

Mittlerweile ist der Scheibensport in allen Bundesländern von Österreich vertreten und es gibt bereits seit mehreren Jahren einen Fachverband, den „Österreichischen FrisbeeSportVerband“ (ÖFSV). Dazu erfolgte 2009 die Aufnahme in die „Österreichische Bundesorganisation“ (BSO), wodurch das Spiel mit der Scheibe als anerkannter Sport in Österreich zu sehen ist.

Dass sowohl die Zahl der Ultimate-Spieler/innen nach wie vor steigt als auch laufend weitere Vereine gegründet werden, zeigen die folgenden Statistiken vom ÖFSV:

**Tabelle 2.1:** Anzahl der Ultimate-Vereine in Österreich (2009 - 2013)

<b>Bundesland</b>	<b>2009</b>	<b>2010</b>	<b>2011</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>
Burgenland	-	-	-	-	-
Vorarlberg	1	1	1	1	2
Kärnten	-	1	1	1	1
Salzburg	2	2	2	2	3
Tirol	2	2	2	2	2
Niederösterreich	3	3	3	4	4
Steiermark	2	2	4	5	5
Oberösterreich	6	6	5	5	5
Wien	7	8	8	9	9
Gesamt	23	25	26	29	31

**Tabelle 2.2:** Anzahl der Ultimatespieler/innen, die in Österreich in einem Verein spielen (2009-2013)

<b>Bundesland</b>	<b>2009</b>	<b>2010</b>	<b>2011</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>
Burgenland	-	-	-	-	-
Vorarlberg	15	15	15	15	35
Kärnten	-	28	34	35	35
Salzburg	53	53	39	39	39
Tirol	72	72	90	105	105
Niederösterreich	51	70	78	65	65
Steiermark	85	92	138	182	182
Oberösterreich	121	130	120	120	120
Wien	928	962	1244	1305	1305
Gesamt	1325	1422	1758	1866	1886

Anhand der Tabellen kann man auch ablesen, wo sich in Österreich die „Ultimate-Zentren“ befinden. An erster Stelle steht Wien mit aktuell neun Vereinen und mehr als 1300 Spieler/innen. Darauf folgt mit großem Abstand die Steiermark mit 182 Spieler/innen, Oberösterreich mit 120 Spieler/innen und Tirol mit 105 Spieler/innen. Im Burgenland gibt es keinen Verein, in dem Ultimate gespielt wird. Allerdings ist mit einem Discgolf-Verein seit 2011 der Sport mit der Scheibe auch in diesem Bundesland vertreten.

Ende des Jahres 2013 verfügte Österreich auf jeden Fall über beinahe 1900 Ultimate-Spieler/innen, die Mitglied bei einem Verein sind. Die Anteile von Frauen und Männern sowie die Altersverteilung werden in den folgenden Grafiken dargestellt:

**Tabelle 2.3:** Alters- und Geschlechtsverteilung der Vereinsspieler/innen (2013)

<b>Bundesland</b>	<b>...unter 20</b>	<b>...über 35</b>	<b>Frauen</b>	<b>Männer</b>
Burgenland	-	-	-	-
Vorarlberg	0	1	12	23
Kärnten	1	4	14	21
Salzburg	2	2	16	23
Tirol	45	12	42	62
Niederösterreich	10	18	21	44
Steiermark	63	8	66	116
Oberösterreich	14	11	29	91
Wien	718	65	487	815
Gesamt	853	121	687	1195

## 2.2 Motivation

Der Begriff „Motivation“ stammt vom lateinischen Wort „movere“ und bedeutet so viel wie „bewegen, veranlassen“. Er ist ein fester Bestandteil unserer Alltagssprache und dient der Erklärung, warum eine Person eine bestimmte Tätigkeit ausübt oder eben nicht.

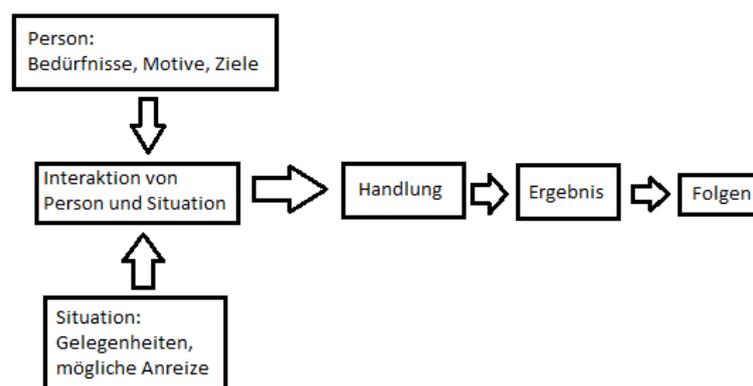
### 2.2.1 Begriffserklärung

Rheinberg (2006, S. 331) definiert Motivation als die „aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensvollzugs auf einen positiv bewerteten Zielzustand.“ Diese aktivierende Ausrichtung kann sowohl im Aufsuchen als auch im Meiden bestimmter Situationen oder Ereignisse liegen - je nachdem, ob sie einen positiven oder negativen Affekt bzw. Emotionszustand anregen (Puca & Langens, 2008).

Nach Gage und Berliner (1996, S. 337; zit. nach Rosemann und Belski, 2001, S. 93) umfasst Motivation „das, was einem Menschen die Energie zu seinem Tun verleiht und die Ausrichtung seiner Tätigkeit bestimmt.“ Heckhausen (1989, S. 10) versteht darunter „vielerlei Prozesse und Effekte, deren gemeinsamer Kern darin besteht, dass ein Lebewesen sein Verhalten um der erwarteten Folgen willen auswählt und hinsichtlich Richtung und Energieaufwand steuert.“

### 2.2.2 Entstehung von Motivation und Einflussfaktoren

Zusammengefasst lässt sich Motivation als „Produkt von Person und Situation“ (Heckhausen & Heckhausen, 2006, S. 3) erklären. Zielgerichtetes Verhalten ist damit als „die Folge einer Kombination von internalen (persönlichen) und externalen (situativen) Faktoren“ (Bakker, Whiting, & Van der Brug, 1992, S. 22) zu verstehen.



**Abbildung 2.2:** Vereinfachtes Schema vom „Überblickmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Verhaltens“ (nach Heckhausen & Heckhausen, 2006, S. 3)

## **Internale Faktoren**

Puca und Langens sprechen hierbei von Motiven und beschreiben diese als „Bewertungsdispositionen, durch die bestimmt wird, ob und in welchem Maße ein Reiz bzw. ein Ereignis oder ein Zielzustand Anreizcharakter erhält.“ (Puca & Langens, 2008, S. 192) Dabei unterscheiden sie zwischen „biogenen“ und „soziogenen“ Motiven. Zu biogenen Motiven zählen angeborene Bedürfnisse, wie Hunger und Durst, während soziogene Motive durch Lernprozesse und Sozialisation entstanden sind. Beispiele dafür sind das Anschlussmotiv sowie das Macht- und Leistungsmotiv.

Eine Trennung zwischen biogenen und soziogenen bzw. angeborenen und erlernten Motiven sei jedoch nicht mehr ganz klar möglich. Vielmehr geht man mittlerweile davon aus, dass sowohl angeborene Motive von Lern- und Sozialisationsprozessen beeinflusst werden, als auch erlernte Motive auf eine genetische Grundlage zurückzuführen sind. (Puca & Langens, 2008)

Heckhausen und Heckhausen (2006, S.3) unterteilen die personenbezogenen (internalen) Faktoren in drei Gruppen:

1. „Universelle Verhaltenstendenzen und Bedürfnisse,
2. Motivdispositionen (implizite Motive), die einzelne Individuen von anderen unterscheiden
3. Zielsetzungen (explizite Motive), die eine Person gefasst hat und verfolgt“

Zu den universellen Verhaltenstendenzen und Bedürfnissen zählen dabei in erster Linie biologische Grundbedürfnisse, wie zum Beispiel Hunger und Durst. Dazu spielt hier das allgemeine Streben nach Wirksamkeit eine Rolle, welches das ganze Leben lang einen Einfluss auf die die Motivation zu Handeln hat.

Für die Beschreibung von impliziten und expliziten Motiven greift Brunstein (2006) auf die Überlegungen von McClelland zurück: „Implizite Motive beruhen auf früh gelernte, emotional getönte Präferenzen, sich immer wieder mit bestimmten Formen von Anreizen auseinander zu setzen. [...] Explizite Motive spiegeln hingegen die Selbstbilder, Werte und Ziele wieder, die sich eine Person selbst zuschreibt und mit denen sie sich identifiziert.“ (Brunstein, 2006, S. 236f.)

## **Externale Faktoren**

Heckhausen und Heckhausen sprechen hier von „Anreizen“ und verstehen darunter „alles was Situationen an Positivem oder Negativem einem Individuum verheißen oder andeuten.“ (Heckhausen & Heckhausen, 2006. S. 5) Dies hat einen „Aufforderungscharakter“, der die Person dazu führt auf eine bestimmte Art und Weise zu handeln. Ist dabei der Anreiz mit der Tätigkeit selbst oder mit dem Ergebnis einer Handlung verknüpft, so spricht man von einem „intrinsischen Anreiz“. Ein „extrinsischer Anreiz“ liegt hingegen vor, wenn der Reiz durch sonstige Folgen von

Handlungsergebnissen hervorgerufen wird (Heckhausen & Heckhausen, 2006). Geht beispielsweise eine Person laufen, weil es ihr einfach Spaß macht oder um schnell von A nach B zu kommen, so handelt es sich um einen intrinsischen Anreiz. Erhofft sich die Person jedoch durch das Laufen eine gute Figur zu erhalten oder bei einem Wettkampf der oder die Schnellste zu sein, so spricht man von einem extrinsischen Anreiz.

### **Intrinsische und extrinsische Motivation**

Je nachdem welcher Anreiz einem zielgerichteten Verhalten zugrunde liegt spricht man von „intrinsischer“ oder „extrinsischer“ Motivation: „Intrinsisches (leistungsmotiviertes) Handeln liegt dann vor, wenn Handlungsziel und Handlungszweck thematisch übereinstimmen. [. . . ] Extrinsisches Handeln liegt dann vor, wenn Handlungsziel und Handlungszweck thematisch nicht übereinstimmen.“ (Gabler, 2002, S. 64)

### **2.2.3 Merkmale von Motivation**

Bei der Analyse von Motivation lassen sich folgende drei Aspekte betrachten: Ausrichtung, Ausdauer und Intensität von zielgerichtetem Verhalten.

#### **Ausrichtung**

Die Ausrichtung beantwortet die Frage, warum eine Person eine bestimmte Tätigkeit ausübt und nicht irgendeine andere. Es wird nach Beweggründen bzw. Motiven gesucht, die eine Person dazu veranlasst ein bestimmtes Ziel zu verfolgen. Diese können beim Menschen unterschiedlich ausgeprägt sein, wodurch sich Unterschiede im zielgerichteten Verhalten erklären lassen. Die wichtigsten Motive sind nach Brandstätter et al. (2013, S. 5):

- „Herausforderungen meistern (= Leistungsmotivation)
- Soziale Kontakte knüpfen und pflegen (= Anschlussmotivation)
- Andere Menschen beeinflussen oder beeindruckten (= Machtmotivation)“

Auch Heckhausen und Heckhausen beschränken sich in ihrem Buch „Motivation und Handeln“ auf diese drei Motive, da „die Forschung auf diesen Gebieten am weitesten entwickelt ist und die wichtigen motivationspsychologischen Zusammenhänge an ihnen gut demonstriert werden können.“ (Heckhausen & Heckhausen, 2006, S. 4)

#### **Ausdauer**

Die Ausdauer bei der Zielverfolgung wird auch als Persistenz beschrieben. Sie gibt darüber Auskunft, wie stark sich jemand durch Hindernisse und Misserfolge von seinem Ziel abbringen lässt (Puca & Langens, 2008). Unterbrechungen, wie beispielsweise die Zeit zwischen zwei Trainingseinheiten, oder Ablenkungen, wie etwa die Geburtstagsfeier einer Freundin, haben hierbei einen

großen Einfluss (Brandstätter et al., 2013).

Verfolgt jemand trotz schwieriger Umstände weiterhin ein bestimmtes Ziel, so bezeichnet man dessen Verhalten als besonders persistent (Puca & Langens, 2008).

### **Intensität**

Die Intensität umfasst „die Anstrengung und Konzentration, die eine Person bei der Verfolgung eines Ziels aufbringt“ (Brandstätter et al., 2013, S. 6). Dabei ist einerseits die Mobilisierung der Anstrengung, also wie man es schafft diese aufzubringen, sowie andererseits das Erleben zu betrachten. Denn manche Tätigkeiten gehen ganz leicht von der Hand. Man kann sich gut konzentrieren und schweift nicht ab. Wohingegen anderen Aktivitäten große Disziplin erfordern um bei der Sache zu bleiben.

### **2.2.4 Motivation vs. Motive**

In der Alltagssprache werden die Begriffe „Motivation“ und „Motive“ häufig synonym gebraucht. Wenn man sich jedoch genauer damit beschäftigt, ist es sinnvoll, diese beiden Konzepte zu trennen. Daher möchte ich an dieser Stelle auf den Unterschied genauer eingehen.

Nach Bakker, Whiting und van der Brug (1992, S. 22) sind Motive „relativ stabile Merkmale, die ein Individuum zur Aufnahme bestimmter Aktivitäten veranlassen“. Motive sind also Persönlichkeitseigenschaften, die unter bestimmten Umständen einen Einfluss auf das Verhalten haben. Gleichzeitig werden sie aber auch durch das Verhalten geformt und durch Erfahrungen immer wieder aktualisiert. So schreibt Heckhausen (1974, S. 147; zit. nach Bakker, Whiting und van der Brug, 1992, S. 23): „Motive sind Niederschläge langdauernder Erfahrungen und bestehen deshalb aus hoch verallgemeinerten Zielvorstellungen und Handlungserwartungen.“ Welche Motive wichtig sind, kann von Person zu Person variieren.

Motivation hingegen bezieht sich „auf den Zustand eines Organismus, der für die Initiierung einer bestimmten Handlung zu einem bestimmten Zeitpunkt verantwortlich ist“ (Bakker et al., 1992, S. 22). Dieser Zustand ist nicht überdauernd und von mehreren Faktoren abhängig - wie zum Beispiel von Motiven, situativen Faktoren und biologisch bedingten Bedürfnissen.

## 2.3 Motive für die Teilnahme am Sport

Warum springt ein Sportler über Hürden, obwohl er auch an ihnen vorbeilaufen könnte? Warum gibt er sein Bestes möglichst schnell zu laufen und eine gute Zeit zu erreichen? Warum läuft er überhaupt? Oder allgemein: Welche Beweggründe bzw. Motive liegen der Entscheidung zugrunde Sport zu treiben bzw. eine bestimmte Sportart auszuüben?

Im Bestreben diese Frage zu beantworten, wurden im Laufe der Zeit mehrere Klassifizierungssysteme menschlicher Motive entwickelt. Diese zeigen einige Gemeinsamkeiten, unterscheiden sich aber in ihrem Umfang und haben verschiedene Schwerpunkte, weswegen es auch nur schwer möglich ist eine eindeutige Antwort auf die Frage nach den Beweggründen zu geben. Doch trotz allem liefern sie eine Grundlage für empirische Untersuchungen, aus denen sich allgemeine Schlussfolgerungen darstellen lassen. (Bakker et al., 1992)

### 2.3.1 Klassifizierung nach Gabler

Gabler ist einer von denen, die sich mit Motiven im Sport und deren Klassifikation beschäftigt haben. Er sieht Motive im Sport als „persönliche Wertungsdispositionen, die auf sportliche Situationen gerichtet sind“ (Gabler, 2002, S. 13). Um diese auf ein überschaubares Maß zu reduzieren, suchte er nach Grundsituationen im Sport, zu denen der Großteil der Menschen überdauernde, allgemeine und persönliche Wertungsdispositionen besitzt. Solche Situationen müssen häufig wiederkehren, sodass durch die dabei gemachten Erfahrungen ein stabiles Bewertungssystem entwickelt wird.

Dazu unterscheidet Gabler (2002, S. 14f) zuerst einmal, worauf sich die Motive beziehen:

- „auf das Sporttreiben selbst
- auf das Ergebnis des Sporttreibens
- auf das Sporttreiben als Mittel für weitere Zwecke“

Danach erfolgt eine Einteilung hinsichtlich dem, ob sie

- grundsätzlich auf die eigene Person bezogen sind,
- oder ob dabei auch andere Personen inkludiert sind.

D.h. ob sie entweder „ichbezogen“ sind oder einen „sozialen Kontext“ haben. (Gabler, 2002, S. 14f)

Einen Überblick über Vielfalt der Motive nach Gabler (2002) bietet die folgende Tabelle:

**Tabelle 2.4: Motive im Sport**

	<b>ichbezogen</b>	<b>im sozialen Kontext</b>
bezogen auf das Sporttreiben selbst	1. Bewegung, körperliche Aktivität, Funktionslust 2. Freude an bestimmten sportspezifischen Bewegungsformen 3. Ästhetische Erfahrungen 4. Bewegungsempfindungen, kinästhetische Erfahrungen 5. Selbsterfahrung, Selbsterkenntnis 6. Askese, körperliche Herausforderung, Selbstüberwindung 7. Spiel 8. Risiko, Abenteuer, Spannung	9. Soziale Interaktion
bezogen auf das Ergebnis des Sporttreibens	10. Leistung als Selbstbestätigung und sachbezogener Erfolg 11. Leistung als Selbstbestätigung und subjektbezogener Erfolg 12. Leistung als Selbstbestätigung und sozialbezogener Erfolg	13. Leistung als Präsentation 14. Leistung als Fremdbestätigung und soziale Anerkennung 15. Leistung als Prestige 16. Leistung als Dominanz und Macht
bezogen auf das Sporttreiben als Mittel für weitere Zwecke	17. Gesundheit 18. Fitness, körperliche Tüchtigkeit 19. Aussehen, Eitelkeit 20. Entspannung, Zerstreuung, Abwechslung 21. Kompensation (Ausgleich) 22. Naturerlebnis 23. Freizeitgestaltung 24. Materielle Gewinne	26. Kontakt, Anschluss 27. Geselligkeit, Kameradschaft 28. Aggression 29. Sozialer Aufstieg 30. Ideologie

Quelle: Gabler, 2002, S. 17

Diese Motive wurden schließlich für weitere Untersuchungen zu sechs Motivgruppen zusammengefasst: Leistung, Kontakt, Fitness, Erholung, Bewegungsfreude und Natur. Grundlage für diese Entscheidung waren die Ergebnisse einer Faktorenanalyse anhand den Daten einer Tübinger Bürgerbefragung. (Gabler, 2002)

### **2.3.2 Klassifizierung nach Lehnert, Sudek & Conzelmann**

Eines der neuesten Klassifizierungssysteme und Mittel zur Erhebung von Motiven im Sport stellt das „BMZI – Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit und Gesundheitssport“ dar. Dies wurde von Lehnert, Sudek und Conzelmann am Institut für Sportwissenschaft der Universität in Bern entwickelt und im Jahr 2011 veröffentlicht. Es handelt sich dabei um ein Verfahren zur „multi-dimensionalen Erfassung von Motiven und Zielen im Freizeit- und Gesundheitssport“ (Lehnert, Sudek, & Conzelmann, 2011, S.146) und ist auf das mittlere und höhere Erwachsenenalter ausgerichtet.

Ausgangspunkt für die Forschung war das Bestreben neben soziodemographischen Merkmalen, wie z.B. Alter und Geschlecht, auch psychische Handlungsvoraussetzungen, wie Motive und Ziele des Sporttreibens, in die Erstellung von zielgruppenspezifischen Sportangeboten einfließen zu lassen. Denn dadurch soll eine breitere motivationale Verankerung und somit eine kontinuierliche Sportteilnahme erzielt werden. (Conzelmann, Lehnert, Schmid, & Sudek, 2012)

Da die vorhandenen Testinventare, welche im Laufe der Zeit entwickelt wurden, die Vielfalt an sportspezifischen Motiven jedoch nicht zufriedenstellend wiedergaben, war der Bedarf an einem aussagekräftigen diagnostischen Instrument gegeben. Daher analysierte die Arbeitsgruppe bereits vorhandene Klassifizierungen von Motiven und verglichen die wichtigsten vorhandenen Fragebogenverfahren. Gabler lieferte dabei mit seinem Fragebogen den „motivationstheoretisch fundiertesten Strukturierungsansatz“ (Lehnert et al., 2011, S. 149) und diente deshalb als Grundlage für die Testentwicklung.

Schließlich entstand ein Fragebogen, welcher in fünf Studien mit insgesamt 1098 Erwachsenen explorativ analysiert und konfirmatorisch validiert wurde (Lehnert et al., 2011, S. 147). Er erfasst mit 24 Items sieben Motivbereiche, welche in der folgenden Tabelle aufgelistet sind.

**Tabelle 2.5:** *Subdimensionen und Itemformulierungen des BMZI*

Subdimensionen		Itemformulierung
Fitness / Gesundheit		...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.
		...vor allem um fit zu sein.
		...vor allem aus gesundheitlichen Gründen.
Figur / Aussehen		...um abzunehmen.
		...um mein Gewicht zu regulieren.
		...wegen meiner Figur.
Kontakt	im Sport	...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.
		...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.
		...um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.
	durch Sport	...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.
		...um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.
Ablenkung / Katharsis		...um Ärger und Gereiztheit abzubauen.
		...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.
		...um Stress abzubauen.
		...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.
Aktivierung / Freude		...um mich zu entspannen.
		...vor allem aus Freude an der Bewegung.
		...um neue Energie zu tanken.
Wettkampf / Leistung		...weil ich im Wettkampf aufblühe.
		...um mich mit anderen zu messen.
		...um sportliche Ziele zu erreichen.
		...wegen des Nervenkitzels.
Ästhetik		...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.
		...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.

Quelle: Conzelmann, Lehnert, Schmid & Sudek, 2012, S. 6

## 2.4 Einflussfaktoren und Hindernisse für die Teilnahme am Sport

Wie im Kapitel 2.2.2 dargestellt, haben nicht nur Motive und Ziele einen Einfluss auf die Umsetzung eines Vorhabens, sondern auch situative Aspekte. Welche Faktoren einen Einfluss auf die Sportteilnahme haben und welche Arten von Hindernissen im Allgemeinen unterschieden werden, wird im Folgenden genauer erläutert.

### 2.4.1 Einflussfaktoren

Im Rahmen einer Forschungsarbeit untersuchte Wagner (2000) Aspekte, welche einen Einfluss auf die Aufrechterhaltung regelmäßiger sportlicher Aktivität haben. Welche Faktoren dabei - aufgrund der Analyse von zahlreichen Studien - als bedeutend angesehen werden und was man darunter versteht, soll im Folgenden kurz zusammengefasst werden:

#### Personale Faktoren

- Konsequenzerwartungen

„Es geht um die Überzeugung oder die Erwartung, dass ein bestimmtes Verhalten wie z.B. Sporttreiben mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit zu bestimmten Ergebnissen und Konsequenzen führt“ (Wagner, 2000, S. 55). Diese Erwartungen können sowohl positiv als auch negativ gefärbt sein. Das heißt sie können einen Vorteil für den/die Sporttreibenden versprechen - z.B. Verbesserung des Gesundheitszustands - oder ein Hindernis darstellen - z.B. mit dem Sporttreiben wäre ein großer Aufwand verbunden.

- Selbstwirksamkeitserwartungen

Unter Selbstwirksamkeitserwartung versteht Bandura „die Überzeugung einer Person, in der Lage zu sein, eine bestimmte Handlung mit Hilfe eigener Ressourcen erfolgreich organisieren und ausführen zu können, insbesondere in neuen oder stressreichen Situationen“ (1977; zit. nach Wagner 2000, S. 64). Sie ist besonders bei der Intentionsbildung sowie bei der Handlungsplanung von Bedeutung. Denn der/die Sporttreibende muss einerseits von vornherein davon überzeugt sein, dass das Vorhaben mit den zur Verfügung stehenden Mitteln und Fähigkeiten umgesetzt werden kann, und sich darüber hinaus in der Lage fühlen, trotz Hindernissen während der Umsetzung - wie z.B. schlechtes Wetter - durchhalten zu können.

- Physischer Zustand

Als Einflussfaktoren für die Aufrechterhaltung einer regelmäßigen sportlichen Betätigung werden hierbei vor allem der subjektiv bewertete Gesundheitszustand, sämtliche körperliche Beschwerden sowie Verletzungen gesehen. Dabei gilt: je schlechter die körperliche Verfassung von einem/einer Sporttreibenden eingeschätzt wird, umso unregelmäßiger wird er/sie die sportliche Aktivität ausüben. Ebenso führen Verletzungen häufig zu einer Unterbrechung oder gar einem Abbruch einer sportlichen Betätigung. (Wagner, 2000)

- Bedingungen der aktuellen Lebenslage - Stresswahrnehmung in Beruf und Alltag

Die aktuelle Lebenssituation des/der Sporttreibenden sowie alltägliche Anforderungen, welche an die sporttreibende Person gestellt werden, haben einen bedeutenden Einfluss auf die regelmäßige Teilnahme am Sport. Dabei führen vor allem berufliche Belastungen (wie z.B. lange Arbeitszeiten) sowie familiäre Verpflichtungen (wie z.B. Kinderbetreuung) häufig zu einem erhöhten Stressempfinden, welchem durch Reduktion oder Abbruch des Sporttreibens entgegengewirkt wird. Aber auch kritische Lebensumstände (wie z.B. eine schwere Erkrankung im persönlichen Umfeld) oder übermäßige Reproduktionsverpflichtung (wie z.B. Prüfungen) werden als Begründung für eine Unterbrechung einer sportlichen Betätigung angeführt. (Wagner, 2000)

## Soziale Faktoren

- Soziale Unterstützung

Hinsichtlich sportbezogener sozialer Unterstützung ist grundsätzlich zwischen der wahrgenommenen und der tatsächlich erhaltenen Unterstützung zu unterscheiden. Desweiteren wird eine Differenzierung zwischen emotionaler, instrumenteller und informationeller Unterstützung vorgenommen. Unter emotionaler Unterstützung versteht man dabei z.B. Ermutigung oder Trost, während instrumentelle Unterstützung z.B. organisatorische Hilfestellungen, und informationelle Unterstützung z.B. die Weitergabe von Informationen bedeutet. Darüber hinaus spielt es eine Rolle, von wem die Unterstützung angeboten wird. Am wichtigsten ist dabei - in den meisten Fällen - die Unterstützung von Eltern, dem Partner und von Freunden, aber auch Sportkollegen, Teammitglieder und Übungsleiter können eine positive Auswirkung haben. (Wagner, 2000)

- Gruppenkohäsion

Im Konzept der Gruppenkohäsion werden grundsätzlich zwei Dimensionen unterschieden: (1) das Zugehörigkeitsgefühl eines/einer Sporttreibenden zu einer Gruppe und (2) die Zusammengehörigkeit der Gruppe selbst. Dazu wird jeweils zwischen aufgabenbezogenen und sozialen Faktoren unterschieden. Bei der ersten Dimension ist somit einerseits die Attraktivität der Gruppe in Hinblick auf das Erreichen der eigenen Ziele sowie andererseits das Gefühl ein Teil der Gruppe zu sein ausschlaggebend. Die zweite Dimension betrifft hingegen den sozialen Zusammenhalt innerhalb der Gruppe sowie die Übereinstimmung innerhalb der Gruppe bezüglich gemeinsamer Aufgaben und Ziele. (Wagner, 2000)

- Übungsleiterverhalten

Hinsichtlich der Frage, welche Aspekte hierbei bedeutsam sind, konnten im Rahmen einer Untersuchung unter Teilnehmer/innen eines beschwerdeorientierten Bewegungsprogramms folgende vier Faktoren herausgearbeitet werden: „(a) individuelle Korrektur und Kontrolle, b) eine hohe Fachkompetenz, c) eine Modell- und Motivationsfunktion, und d) eine Verantwortung für das emotionale Klima im Sportprogramm.“ (Paheimer, 1994; zit. nach Wagner, 2000, S. 102) Aber auch ein den/die Sportler/in respektierender Führungsstil sowie eine freundliche und hilfbereite Umgangsart haben laut weiteren Studien eine

positive Auswirkung auf die Regelmäßigkeit der Teilnahme an angeleiteten Sportprogrammen. (Wagner, 2000)

### **Faktoren des Sporttreibens in Sportprogrammen**

- Inhaltlich - konzeptionelle Programmbedingungen

Hierbei ist in erster Linie die allgemeine Intensität der sportlichen Betätigung sowie die damit verbundene, subjektiv wahrgenommene Belastung im Rahmen des Sportprogramms zu nennen. Wird diese als zu hoch eingestuft, kann sie zu negativen Befindlichkeiten führen. Aber auch eine zu geringe Belastung kann Unzufriedenheit und damit den Abbruch einer sportlichen Tätigkeit hervorrufen. Dazu wurde als weiterer wichtiger Faktor für die Aufrechterhaltung der Teilnahme die Zufriedenheit mit den Kursinhalten eruiert. (Wagner, 2000)

- Räumlich - materielle Programmbedingungen

Wagner (2000) nennt diesbezüglich drei Faktoren, die bei der Aufrechterhaltung sportlicher Betätigung - vor allem in Sportprogrammen - eine große Rolle spielen: (1) die Lage und Erreichbarkeit der Sportstätte, in welcher der Kurs stattfindet, (2) die Zeit, zu der der Kurs stattfindet, sowie (3) die Atmosphäre der Übungsstätte bzw. deren Ausstattung. Je positiver diese Faktoren für die sporttreibende Person gestaltet sind, umso eher wird diese die sportliche Tätigkeit regelmäßig ausüben.

### **2.4.2 Hindernisse**

Krämer und Fuchs (2010) unterscheiden in ihrer Forschungsarbeit zur Entwicklung einer Skala zur Erhebung sportbezogener Barrieren grundsätzlich zwei Arten von Barrieren: (1) negative Konsequenzerwartungen und (2) situative Barrieren. Dabei greifen sie auf die Einteilung von Bandura (2000, 2004; zit. nach Krämer & Fuchs, 2010) zurück, welcher ebenfalls von „outcome expectations“ (= Konsequenzerwartungen) und „impediments“ (= Hindernisse) spricht.

Negative Konsequenzerwartungen können laut Fuchs (1994; zit. nach Krämer & Fuchs, 2010, S. 171) „als die Überzeugung definiert werden, dass ein bestimmtes Verhalten (hier das Sporttreiben) mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit zu bestimmten negativ bewerteten Konsequenzen führt.“ Mit der Ausübung von sportlicher Aktivität werden also Folgen befürchtet, die eine Beeinträchtigung der Lebensqualität mit sich führen. Dabei denkt man - vor allem wegen dem Begriff Konsequenz - in erster Linie an Verletzungen oder Schmerzen, welche durch und somit während oder nach der sportlichen Betätigung auftreten könnten. Aber auch sonstige Unannehmlichkeiten - wie z.B. finanzieller Aufwand - oder dadurch bedingter übermäßiger organisatorischer Aufwand - wie z.B. die Organisation einer Kinderbetreuung - sollen dabei laut Krämer und Fuchs (2010) nicht unbeachtet bleiben.

Situative Barrieren hingegen sind nach Krämer und Fuchs (2010, S. 171) „jene physikalischen, sozialen und psychologischen Randbedingungen, die die Umsetzung einer Verhaltensabsicht erschweren bzw. gefährden können.“ Dazu zählen unter anderem Umstände wie Wetterbedingun-

gen, Erschöpfung am Ende des Tages oder ein attraktiveres Alternativprogramm. Sie sind sehr vielfältig und können dazu führen, dass Vorhaben - wie z.B. sportlich aktiv zu sein - letztendlich doch nicht in die Tat umgesetzt werden. Den situativen Barrieren wird daher besonders in der postintentionalen Phase der Handlungssteuerung eine große Bedeutung zugemessen, während die negativen Konsequenzen eher in der präintentionalen Phase ausschlaggebend sind. (Krämer & Fuchs, 2010)

# 3 Aktueller Forschungsstand

## 3.1 Motivation in verschiedenen Sportarten

Mit der Frage „Was motiviert Menschen eine bestimmte Sportart auszuüben?“ wurde mit Sicherheit schon jeder einmal konfrontiert. Entweder man hat sich die Frage selbst gestellt, weil es für einen selbst unvorstellbar ist, Freude an einer besonders anstrengenden, gefährlichen oder langsamen Betätigung zu haben. Oder die Frage stammt von jemand anderen, der die persönlichen Beweggründe nicht nachvollziehen kann und fragt „Wie kann man nur...?“.

Das Interesse darauf eine Antwort zu finden, spiegelt sich auch in der aktuellen Forschung wieder. Denn recherchiert man beispielsweise im Bibliothekskatalog der Universität Wien unter den Stichworten „Motivation / Motiv + Sport“, so findet man auf Anhieb um die dreißig Arbeiten, die sich mit Beweggründen für verschiedene Sportarten beschäftigen und im Laufe der letzten zehn Jahre veröffentlicht wurden. Ebenso erscheinen unter den Stichworten „Sportliche Identität + Motivation“ um die sechzig Abschlussarbeiten, die in den letzten zwanzig Jahren eingereicht wurden.

Die Bandbreite der untersuchten Sportarten ist dabei sehr vielfältig. Sie umfasst sowohl Einzelsportarten (wie z.B. Motocross und Golf) als auch Sportspiele, die im Team bestritten werden (z.B. Fußball und Eishockey). Weiters wurden sowohl populäre Sportarten (wie z.B. Fußball und Laufsport), aber auch junge und noch weniger verbreitete Disziplinen (wie z.B. Kitesurfen und Freerunning) untersucht. Ebenso ist keinerlei Tendenz in Bezug auf die Anzahl der Teilnehmer sowie der Verbreitung der Sportart zu erkennen.

Zudem variiert die Schwerpunktsetzung. Einige Arbeiten (z.B. „Sportliche Identität und Motivation in der Leichtathletik“ von Martin Hackauf, 2010) bauen auf einer Studie von Weiß & Curry (1989) auf, wodurch die Motive nur einen Teil der Arbeit ausmachen. Dafür behandeln sie als zusätzliche Themenbereiche die Erwartungen anderer an den/die Sportler/in, die Sportidentität und den Stellenwert der Sportart im Leben der Sportler/innen. Im Rahmen anderer Arbeiten wurden ergänzend zu den Motiven die sportlichen Biographien der Teilnehmer/innen analysiert (z.B. „(Sport-)Biographien und Motive älterer Menschen beim Sportklettern“ von Daria Rudel, 2011) und wieder andere vergleichen die Motive zweier Sportarten (z.B. „Sportliche Identität und Motivation - ein Vergleich österreichischer Amateurspieler im American Football und im Fußball“ von Andrea Schneider, 2012).

## 3.2 Motivation in Ultimate Frisbee

Obwohl es sich bei Ultimate um eine verhältnismäßig junge Sportart handelt, wurde sie bislang bereits von mehreren Blickwinkeln beleuchtet. So existiert beispielsweise eine Arbeit, welche die „Komponenten der sportlichen Leistung im Ultimate Frisbee“ (Almesberger, 2008) in den Fokus nimmt. Dabei wurde eine Reihe an Tests entwickelt, mit denen leistungsrelevante Fähigkeiten bei Sportler/innen erfasst werden können. Aus Sicht der Psychologie betrachtete Angela Winkler (2000) die verschiedenen Perspektiven des Erlebens im Rahmen von Ultimate. Weiters wurden mehrere didaktische Arbeiten verfasst, bei denen die Vermittlung dieser Sportart im Vordergrund steht. Dazu hat beispielsweise Peter Scheruga (2007) eine DVD erstellt, die Lehrer/innen und Trainer/innen als Hilfsmittel bei der Vermittlung dieser Sportart dienen soll. Ob Ultimate als Trendsportart zu sehen ist bzw. ob sie das Potential hat sich als solche zu etablieren, untersuchte Jörg Bahl in seiner Arbeit mit dem Titel „Ultimate - Eine Sportart mit Zukunft?“ (2001). Dabei beschäftigt er sich mit der Organisation der Sportart sowie den Möglichkeiten der Vermarktung.

Zur Frage „Warum spielst du Ultimate?“ gibt es bisher nur eine Erhebung in Amerika, welche im März 2013 auf einem Ultimate-Blog veröffentlicht wurde. Dabei wurde gefragt, warum Spieler/innen sich entscheiden Ultimate zu spielen und wie sich ihr Verhalten ändern würde, wenn Ultimate anders wäre. Der Autor meint, die Untersuchung sei nicht vollkommen wissenschaftlich, was jedoch auch gar nicht beabsichtigt war. Ziel war es die Interessen von Ultimate-Spieler/innen zu erfassen und einen Überblick zu geben, welche Aspekte Einfluss auf die Ausübung der Sportart haben.

Zusammengefasst kann also festgehalten werden, dass bereits Arbeiten existieren, welche die Sportart Ultimate in den Mittelpunkt stellen und aus einer bestimmten Perspektive betrachten. Eine wissenschaftliche Untersuchung zur Motivation im Rahmen dieses Scheibensports sowie eine Erhebung von Motiven, die der Teilnahme zugrunde liegen, fehlen jedoch noch und stellen damit eine Forschungslücke dar. Ziel meiner Forschungsarbeit ist es nun diese Lücke zu füllen und damit eine Basis für zukünftige Sportförderungsmaßnahmen oder weitere Forschungen (wie z.B. Vergleiche mit anderen Sportarten) zu schaffen.

# 4 Forschungsdesign

## 4.1 Forschungsfragen und Hypothesen

Die Hauptfrage meiner Forschung lautet:

*Was bewegt Menschen dazu mit der Sportart Ultimate zu beginnen und diese auszuüben bzw. welche Faktoren beeinflussen die Spieler/innen in ihrer Entscheidung an einem Training und an Turnieren teilzunehmen?*

Um diese Frage umfassend zu beantworten, wurde sie in folgende Unterfragen aufgegliedert:

1. Wodurch wurden Ultimate-Spieler/innen aufmerksam auf die Sportart?
2. Hatten die Spieler/innen eine bestimmte Vorstellung davon, was sie bei dieser Sportart erwartet bzw. verfügten sie über ein Bild von Ultimate? Wenn ja, wie schaut dieses Bild bzw. diese Vorstellung aus und hat sich die Erwartung bestätigt?
3. Welche Motive haben die Spieler/innen dazu veranlasst mit Ultimate zu beginnen?
4. Welche Motive sind aktuell dafür verantwortlich, dass sie Ultimate spielen?
5. Welche Umstände halten die Spieler/innen davon ab am Training teilzunehmen und was würde sie motivieren öfters daran teilzunehmen?
6. Welche Umstände halten die Spieler/innen davon ab an Turnieren teilzunehmen und was würde sie motivieren öfters daran teilzunehmen?
7. Was ist für die Spieler/innen das Besondere an Ultimate?

Da der Schwerpunkt dieser Arbeit auf den Motiven in Ultimate liegt, sollen zusätzlich - mittels Hypothesenprüfung - die folgenden Fragen beantwortet werden:

1. Verändern sich im Laufe der Spielzeit die Motive der Spieler/innen?

**Hypothese 1:** Es besteht ein signifikanter Unterschied zwischen den anfänglichen und den aktuellen Motiven der Ultimate-Spieler/innen.

2. Gibt es bei den aktuellen Motiven einen Unterschied zwischen Männern und Frauen?

**Hypothese 2:** Die aktuellen Motive für die Ausübung von Ultimate von Männern unterscheiden sich von denen der Frauen.

3. Gibt es bei den aktuellen Motiven einen Unterschied zwischen Spieler/innen, die nebenbei noch andere Sportarten regelmäßig ausüben, und denen, die sonst keine weiteren Sportarten ausüben?

**Hypothese 3:** Die aktuellen Motive für die Ausübung von Ultimate von Spieler/innen, welche zusätzlich eine oder mehrere andere Sportarten regelmäßig ausüben, unterscheiden sich von den Motiven der Spieler/innen, welche sonst keine anderen Sportarten ausüben.

4. Gibt es einen Unterschied der anfänglichen Motive zwischen Spieler/innen, die vor dem Einstieg in Ultimate ein Bild von der Sportart hatten, und denen, die keines hatten?

**Hypothese 4:** Die anfänglichen Motive der Spieler/innen, welche eine bestimmte Vorstellung von Ultimate hatten, unterscheiden sich von den anfänglichen Motiven der Spieler/innen, welche kein Bild davon hatten.

5. Gibt es einen Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und dem Alter der Spieler/innen?

**Hypothese 5:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen dem Alter der Umfrageteilnehmer/innen und den aktuellen Motiven.

6. Gibt es einen Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und der Spielerfahrung der Spieler/innen?

**Hypothese 6:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven.

7. Gibt es einen Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und der Teilnahmehäufigkeit an einem Vereinstraining bzw. an einem Training mit dem Team?

**Hypothese 7:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Teilnahmehäufigkeit an einem Vereinstraining und den aktuellen Motiven.

8. Gibt es einen Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und der Teilnahmehäufigkeit an Turnieren?

**Hypothese 8:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Teilnahmehäufigkeit an Turnieren und den aktuellen Motiven.

## 4.2 Auswahl der Erhebungsmethode

Für die Beantwortung der im Kapitel 4.1 angeführten Forschungsfragen wurde als Erhebungsmethode der Fragebogen gewählt, da durch ihn die benötigten Informationen gut und einheitlich erfragt werden konnten. Dazu bot er die Möglichkeit die Erhebung mit einer großen Teilnehmer/innenanzahl durchzuführen, wodurch die Repräsentativität der Ergebnisse erhöht werden konnte. Weiters wurde die Erhebung mit Hilfe eines Online-Fragebogens der Verteilung von gedruckten Fragebögen vorgezogen. Dieser Entscheidung sind einige Überlegungen in Hinblick auf Vor- und Nachteile vorangegangen, welche in Folge genauer erläutert werden.

### Vorteile

Als erster Vorteil dieser Methode wurde die Tatsache gesehen, dass bei einem Online-Fragebogen die Teilnehmer/innen selbst entscheiden können, wann sie an der Umfrage teilnehmen. Dadurch wurde die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass sich die teilnehmenden Spieler/innen auch ausreichend Zeit für die Beantwortung der Fragen nahmen. Denn wäre der Fragebogen vor oder nach einem Training bzw. bei einem Turnier verteilt worden, wäre dieser möglicherweise unter Zeitdruck (weil z.B. die Personen schon trainieren oder so schnell wie möglich nach Hause gehen wollen) oder nebenbei (weil z.B. während der Beantwortung gerade ein spannendes Spiel stattfindet) ausgefüllt worden.

Weiters wurde durch den Online-Fragebogen eine umfassendere und repräsentativere Erhebung ermöglicht. Hätte nämlich die Verteilung bei einem Training oder Turnier stattgefunden, wären alle Spieler/innen, die zu diesem Zeitpunkt nicht anwesend waren, ausgeschlossen worden.

Ein weiter wesentlicher Vorteil war die Gewährleistung der Anonymität und der Freiwilligkeit. Vor allem die Garantie, dass die Teilnehmer/innen anonym bleiben, war auch deswegen wichtig, da ich selbst aktiv Ultimate spiele und viele Spieler/innen persönlich kenne.

Ebenfalls dafür sprachen die technischen Möglichkeiten des Online-Fragebogens. Die Fragen konnten beispielsweise auf Frauen und Männer abgestimmt werden bzw. auf Spieler/innen, die noch nie an einem Turnier teilgenommen haben. Dadurch war es möglich die Teilnehmer/innen entsprechend anzusprechen und die Länge des Fragebogens auf das Minimum zu reduzieren, indem für Spieler/innen unrelevante Fragen oder Antwortmöglichkeiten ausgeblendet wurden. Darüber hinaus hatten die Teilnehmer/innen die Möglichkeit den Fragebogen zu speichern und zu einem anderen Zeitpunkt fortzusetzen, was besonders bei unerwarteten Unterbrechungen von Vorteil war. Weiters konnte man immer nur einen Teil der Fragen anzeigen lassen, um die Teilnehmer/innen durch die Länge des Fragebogens nicht abzuschrecken oder zu demotivieren. Und um vollständige Rückmeldungen zu erhalten, war es möglich die Antworten zu „erzwingen“, d.h. der Fragebogen konnte erst dann fortgesetzt werden, wenn die erforderlichen Felder ausgefüllt worden waren.

Zu guter Letzt bot der Online-Fragebogen auch eine große Unterstützung hinsichtlich der Auswertung. Denn durch die elektronische Datenerfassung entfiel die mühsame Eingabe der Antworten in das Auswertungsprogramm.

## **Nachteile**

Die Nachteile bei einer Online-Befragung sind dieselben wie bei einer postalischen Befragung. Die Teilnehmer/innen müssen den Fragebogen ohne der Hilfe einer Ansprechperson ausfüllen und können bei Unklarheiten keine Fragen stellen. Dazu besteht die Gefahr, dass die Rücklaufquote sehr gering ausfällt und Strategien entwickelt werden müssen um eine möglichst hohe Zahl an Rückmeldungen zu erhalten. Darüber hinaus kann nicht überprüft werden, ob der Fragebogen auch wirklich von einer Person aus der entsprechenden Zielgruppe beantwortet wurde und ebenso besteht bei einer offenen Online-Befragung die Möglichkeit, dass eine Person den Fragebogen mehrmals ausfüllt. (Bortz & Döring, 2006)

Die Gefahr, dass der Fragebogen von einer zielgruppenfremden Person ausgefüllt wird bzw. dass eine Person mehrmals an der Umfrage teilnimmt, wurde im Rahmen dieser Forschungsarbeit als gering eingeschätzt. Dagegen spricht zum einen der Umfang des Fragebogens und die damit verbundene, relativ lange Bearbeitungsdauer sowie zum anderen die spezifische Ausrichtung des Fragebogens auf die Sportart Ultimate.

Eine möglichst hohe Rücklaufquote zu erreichen könnte dagegen eher Schwierigkeiten bereiten. Denn - wie bereits erwähnt - ist der Fragebogen relativ umfangreich und könnte dafür verantwortlich sein, dass viele Spieler/innen zwar teilnehmen, aber vorzeitig abbrechen. Dem gegenüber steht jedoch die Beziehung der Befragten zu Thematik der Umfrage. Die Teilnehmer/innen spielen selbst Ultimate, haben bereits positive und negative Erfahrungen damit gemacht und kämpfen gelegentlich mit Faktoren, die sie an der Teilnahme an Trainings und Turnieren hindern. Dies könnte die Länge des Fragebogens kompensieren und einen positiven Auswirkung auf die Rücklaufquote haben. So meinen auch Bortz und Döring (2006, S. 257): „Wichtig für die Rücklaufquote ist das Thema der Untersuchung. Fragebögen über aktuelle, interessante Inhalte werden schneller und vollständiger zurückgesandt als Fragebögen, die sich mit langweiligen, dem Befragten unwichtig erscheinenden Themen befassen.“

Um die Motivation zusätzlich zu erhöhen, wurde den Teilnehmer/innen die Übermittlung der Ergebnisse zugesagt. Weiters wurde in Aussicht gestellt, dass die Ergebnisse als Grundlage für zukünftige Initiativen oder Verbesserungen genutzt werden können.

Zur Vermeidung bzw. Einschränkung von Unklarheiten wurde auf eine möglichst eindeutige und klare Gestaltung des Fragebogens geachtet. Dazu wurde dieser im Rahmen eines Pre-Tests überprüft und anschließend überarbeitet. Weiters wurde am Deckblatt eine E-Mail-Adresse angegeben, über welche dennoch auftretende Fragen oder Schwierigkeiten geklärt werden konnten.

### 4.3 Fragebogenerstellung

Wie Bortz und Döring (2006) empfehlen, wurde zu Beginn der Fragebogenerstellung nach bereits erstellten und für die Fragestellung der Arbeit möglicherweise geeigneten Fragebögen gesucht. Dabei stieß man in Hinblick auf Motive, die für die Ausübung von Ultimate verantwortlich sind, auf die Ergebnisse einer Umfrage mit dem Titel „Why do you play Ultimate?“ (Korber, 2013), welche in den USA durchgeführt wurde. Ziel dabei war es einen Überblick zu geben, warum Spieler/innen diese Sportart ausüben und inwiefern sich etwas ändern würde, falls Ultimate anders wäre. Der Autor selbst meint, dass die Umfrage nicht unbedingt wissenschaftlich fundiert sei, was auch an der Auswahl der Items zu erkennen ist. Diese umfassen nämlich viele sporttypische Eigenschaften in Hinblick auf Leistung und soziale Faktoren, vernachlässigen jedoch möglicherweise ebenso wichtige Motivkategorien wie Gesundheit oder Ästhetik. Der Fragebogen diene somit als gute Grundlage für die Ausrichtung auf die Sportart, für die umfassende Beantwortung der Frage „Welche Motive sind für die Ausübung verantwortlich?“ bedurfte es jedoch nach einem anderen Erhebungsinstrument.

Aus diesem Grund wurden mehrere Fragebögen und Kategorisierungen zu „Motivation und Motive im Sport“ untersucht und verglichen, wobei sich schließlich das „BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport“ (Lehnert et al., 2011) als sehr geeignet herausstellte. Dieser Fragebogen umfasst mit 24 Items sieben Motivbereiche und stellt damit ein umfassendes, aber ökonomisches Erhebungstool für Motive im Sport dar. Zusätzlich ist das BMZI in erster Linie für den Gesundheits- und Freizeitsport entstanden, was ebenfalls als passend erschien. Denn Ultimate ist zwar nicht unbedingt als Gesundheitssport zu sehen, jedoch als Freizeitsport, den man sowohl mit geringer Intensität (z.B. 2-3 Turniere im Jahr und kaum ein Training oder nur Training ohne Turnierteilnahme), aber auch mit hoher Intensität (z.B. 3 Mal in der Woche Training und mehr als 10 Turniere im Jahr, sowie Turniere im In- und Ausland als auch auf hohem Niveau) ausüben kann.

Für den Fragebogenteil, welcher die Motive für die Teilnahme an Ultimate erheben sollte, wurden daher die Items des BMZI zur Gänze übernommen und mit zwei naturbezogenen sowie neun sportartspezifischen Items ergänzt.

Zur Erhebung der Hindernisse von Ultimate-Spieler/innen wurde hingegen - aus Mangel an geeigneten Vorlagen - ein gänzlich neuer Fragebogen entwickelt. Als Grundlage dienten dabei die Erkenntnisse von Fuchs und Krämer (2010) zum Thema „Barrieren und Barrieremanagement im Prozess der Sportteilnahme“, sowie die Darstellung der „Determinanten zur Aufrechterhaltung von sportlicher Aktivität“ von Wagner (2000). Dazu wurden persönliche Erfahrungen in die Fragebogenerstellung integriert, sowie drei aktive Spieler/innen nach weiteren Hindernissen befragt. Diese wiesen Unterschiede bezüglich der Variablen Alter, Geschlecht und Spielerfahrung auf, so dass eine möglichst umfassende Darstellung gewährleistet werden kann.

Hinsichtlich dem Frageformat wurden sowohl offene als auch geschlossene Fragen verwendet. So erfolgt die Erhebung der Motive sowie der Hindernisse über geschlossene Fragen mit Ratingskalen. Dabei werden verschiedene Aussagen angeführt und die Umfrageteilnehmer/innen sollen anhand einer fünfstufigen Ratingskala angeben, wie sehr diese auf sie selbst zutreffen. Weiters wird die Befragung zum Einstieg in die Sportart sowie die Erfassung von persönlichen Daten überwiegend mit geschlossenem Fragenformat abgedeckt. Die Möglichkeit für offene Antworten wurde jedoch gegeben, wenn Erfahrungen oder Meinungen gefragt waren, die nur schlecht eingegrenzt werden konnten. Dazu zählen beispielsweise die Frage zu den Vorstellungen von Ultimate oder die Erhebung von motivierenden Faktoren für Trainings- und Turnierteilnahme. Sie dienen einerseits der Erhebung von Faktoren, die zusätzlich Aufschluss zum Thema geben, und andererseits aber auch der Auflockerung des Fragebogens. Alles in allem überwiegt jedoch die Anzahl der geschlossenen Fragen, da diese die Auswertung erleichtern und dazu die Objektivität erhöhen (Bortz & Döring, 2006; Raab-Steiner & Benesch, 2012).

Als Anredeform wurde bewusst das „Du“ gewählt. Grund dafür war einerseits, dass ich selbst Ultimate spiele und durch die Teilnahme an Turnieren bereits viele Spieler/innen persönlich kennengelernt habe. Dazu war es das Ziel die Spieler/innen so anzusprechen, wie sie es im Rahmen der Sportart Ultimate gewohnt waren. Eine Anrede mit der Höflichkeitsform „Sie“ hätte daher möglicherweise irritierend gewirkt und dazu geführt, dass die Teilnehmer/innen weniger offen antworten.

Am Ende der Fragebogenerstellung wurden schließlich zwei Pre-Tests durchgeführt. Der erste erfolgte dabei mit Personen unterschiedlichen Alters, welche keinerlei Verbindung zur Sportart Ultimate hatten. Ziel war es damit zu überprüfen, ob alle Anweisungen verständlich waren. Dazu sollte ein Eindruck über die Zeit gewonnen werden, die eine vollständige Beantwortung in Anspruch nehmen wird. Der zweite Pre-Test wurde mit einer Gruppe von Ultimate-Spieler/innen durchgeführt. Die Teilnehmer/innen wurden dabei aufgefordert neben der vollständigen und ehrlichen Beantwortung auch Feedback in Hinblick auf die Verständlichkeit der Fragen, die gefühlte Länge des Fragebogens und das Layout geben. Weiters wurde im Rahmen des zweiten Pre-Tests auf die tatsächliche Dauer der Bearbeitung geachtet und überprüft, ob mit den erhaltenen Antworten alle Forschungsfragen und Hypothesen beantwortet werden können. Die Anregungen und Verbesserungsvorschläge wurden schließlich eingearbeitet, womit der Fragebogen den letzten Schliff zu einem zufriedenstellenden Erhebungsinstrument erhielt.

## 4.4 Aufbau des Fragebogens

Der Fragebogen startet mit einem Deckblatt, welches die Teilnehmer/innen über die Ziele der Umfrage informiert und kurz beschreibt, welche Aspekte untersucht werden. Weiters wird ersucht ehrlich auf die Fragen zu antworten und sich ausreichend Zeit für die vollständige Beantwortung des Fragebogens zu nehmen. Darüber hinaus wird auf die Voraussetzung für die Teilnahme an der Umfrage, die Möglichkeit am Ende die E-Mail-Adresse anzugeben um Ergebnisse der Studie zu erhalten und die Dauer des Fragebogens hingewiesen. Eine Kontaktadresse für allfällige Fragen sowie Hinweise zur freiwilligen Einverständniserklärung bezüglich der Verwendung der Daten runden das Informationsschreiben ab.

Anschließend folgen sieben Themenblöcke, von denen jeder einen eigenen Schwerpunkt hat: (1) Persönliche Daten, (2) Einstieg in die Sportart, (3) Motive in Ultimate, (4) Trainingsteilnahme, (5) Turnierteilnahme, (6) Besonderheiten von Ultimate und (7) Feedback zum Fragebogen.

Im ersten Block geht es um die Erhebung persönlicher Daten wie Alter, Geschlecht, Schulbildung, Verein, Spieldauer, bevorzugte Division(en) und Ausgleichssportarten. Diese dienen dazu einen Überblick zu erhalten, welche Personen die Sportart Ultimate ausüben. Ebenso wird dadurch ein Vergleich der im Anschluss erhobenen Themenbereiche (z.B. Motive) in Hinblick auf die Variablen wie Alter, Geschlecht und Spieldauer ermöglicht. Zusätzlich werden die Teilnehmer/innen aufgefordert das Bundesland anzugeben, in dem sie sich einem Verein zugehörig fühlen. Dies sollte auch während der Erhebung eine Hilfe darstellen um zu erfahren, aus welchen Teilen Österreichs bereits Spieler/innen teilgenommen haben und wo es möglicherweise noch sinnvoll ist einen zusätzlichen Aufruf zu starten.

Der zweite Abschnitt umfasst Fragen zum Einstieg in die Sportart. Dabei ist von Interesse, wie die Spieler/innen auf Ultimate aufmerksam wurden und ob sie eine bestimmte Vorstellung von der Sportart hatten. War dies der Fall, so soll diese beschrieben und in weitere Folge abgeschätzt werden, inwieweit die gemachten Erfahrungen damit übereinstimmen.

Anschließend folgt die Erfassung der Motive für die Ausübung von Ultimate. Dabei sollen die Spieler/innen angeben, welchen Einfluss verschiedene Beweggründe hatten um mit der Sportart zu beginnen und inwieweit diese für die aktuelle Teilnahme an Ultimate von Bedeutung sind. Weiters werden die Umfrageteilnehmer/innen durch zwei offene Fragen aufgefordert sowohl positive als auch negative Erlebnisse sowie für sie motivierende und demotivierende Faktoren im Rahmen von Ultimate zu beschreiben.

Der vierte Teil thematisiert die Trainingsteilnahme. Dabei wird zuerst erhoben, wie viel Trainingsaufwand allgemein betrieben wird und wie häufig die Spieler/innen an einem Vereinstraining teilnehmen. Danach sollen die Teilnehmer/innen angeben, wie stark verschiedene Umstände sie davon abhalten an einem Training teilzunehmen und was sie motivieren würde öfters an einem Training teilzunehmen.

Ähnlich gestaltet sich der fünfte Block des Fragebogens, jedoch in Hinblick auf die Turnierteilnahme. Dabei wird zuerst gefragt, wie oft man pro Jahr in etwa an einem Turnier teilnimmt und an welcher Art von Turnieren man bereits teilgenommen hat. Daraufhin sollen die Umfrageteilnehmer/innen auch hier angeben, wie stark verschiedene Faktoren die Teilnahme an Turnieren beeinflussen und unter welchen Bedingungen sie häufiger an einem Turnier teilnehmen würden.

Der sechste Block widmet sich schließlich den Besonderheiten von Ultimate. Dabei wird zuerst erhoben, wie wichtig den Spieler/innen bestimmte Eigenschaften dieser Sportart sind (z.B. Scheibe als Spielgerät, Spirit of the Game) und welche weiteren Besonderheiten für die Spieler/innen eine Bedeutung haben. Ebenso wird gefragt, welche Momente im Rahmen dieser Sportart zu den schönsten zählen.

Den Abschluss bildet eine Reihe an Fragen zum Fragebogen selbst. Hierbei werden die Teilnehmer/innen eingeladen die Verständlichkeit, die Länge und den Spaß bei der Teilnahme an der Umfrage zu beurteilen. Weiters besteht die Möglichkeit etwas zum Thema selbst sowie allgemein zum Fragebogen mitzuteilen.

## **4.5 Grundgesamtheit und Stichprobe**

Die Grundgesamtheit für die Erhebung wurde von allen Personen gebildet, die in Österreich Ultimate spielen. Diese mussten - um am Fragebogen teilnehmen zu können - keinerlei Kriterien hinsichtlich Alter, Geschlecht, Spielerfahrung, etc. erfüllen. Einzige Voraussetzung war, dass sie Ultimate spielen.

Davon ausgehend wurde mit Hilfe von Mails, Postings auf Online-Plattformen und Mitteilungen in Vereinsverteiltern versucht möglichst viele Spieler/innen zu erreichen und für die Teilnahme an der Umfrage zu motivieren. Zusätzlich wurden bei Trainings und Turnieren die Leute auch persönlich angesprochen und über die Wichtigkeit ihrer Teilnahme informiert, in der Hoffnung dadurch weitere Teilnehmer/innen zu gewinnen. Erinnerungsschreiben sorgten schließlich dafür, dass der Fragebogen nicht in Vergessenheit geriet bzw. der/die eine oder andere sich doch noch die Zeit nahm um den Fragebogen auszufüllen.

Letztendlich war es jedoch jedem Spieler und jeder Spielerin selbst überlassen, ob er bzw. sie Interesse hat an der Umfrage teilzunehmen. Daher entstand durch Selbstselektion eine Stichprobe von 220 Ultimate-Spieler/innen, die den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben. Davon musste jedoch eine der Rückmeldungen ausgesondert werden, da diese ausschließlich neutrale Bewertungen aufwies und damit äußerst unwahrscheinlich die Realität widerspiegelte.

## 4.6 Durchführung der Erhebung

Nachdem der Fragebogen erarbeitet war und zwei Pre-Tests durchlaufen hatte, wurde am 12. Juli 2013 der Online-Fragebogen aktiviert und die Umfrage gestartet. Um in weiterer Folge Ultimate-Spieler/innen für die Teilnahme zu gewinnen, folgten eine Reihe an Aufrufen über das Internet sowie persönliche Aufforderungen daran teilzunehmen. Wie dabei genau vorgegangen wurde, soll nun kurz geschildert werden.

Der erste Aufruf erfolgte am Tag, als der Fragebogen aktiviert wurde. Dazu wurde folgendes Mail über die „Drehscheibe“<sup>1</sup> geschickt:

Liebe Frisbee-Community!

Da mich vor ca. 2,5 Jahren das „Frisbee-Fieber“ gepackt hat, schreibe ich nun meine Diplomarbeit über das Thema „Motivation in Ultimate“.

Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen bewegt mit dieser Sportart zu beginnen und welche Motive für die Ausübung von Ultimate verantwortlich sind. Weiters ist von Interesse, welche Faktoren die Trainingsteilnahme sowie die Teilnahme an Turnieren beeinflussen.

Dafür brauche ich eure Unterstützung!

Bitte nehmt an meiner Umfrage teil und füllt den Online-Fragebogen unter „<http://www.unet.univie.ac.at/a0747081/limesurvey/index.php/171465/lang-de>“ aus.

(Klickt man auf den Link, sollte man direkt zur Umfrage weitergeleitet werden. Ansonsten, den Link einfach kopieren.)

Die Umfrage ist österreichweit und dauert ca. 20 Minuten.

Die Antworten werden selbstverständlich anonym und stets vertraulich behandelt. Bei Fragen oder Unklarheiten könnt ihr mich gerne unter „[forschung.sportpsychologie@univie.ac.at](mailto:forschung.sportpsychologie@univie.ac.at)“ kontaktieren.

Vielen Dank für eure Teilnahme!

Irene Hochreiner

PS: Die Anfrage bitte auch in den Vereinsverteiltern posten um durch eine hohe Teilnehmerzahl ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu erhalten. Danke!

---

<sup>1</sup>Die „Drehscheibe“ ist eine Internet-Plattform, auf der für Österreich relevante Themen des Frisbeesports diskutiert sowie Turnierankündigungen veröffentlicht werden. Sie hat etwa 350 Mitglieder und es kann angenommen werden, dass von jedem österreichischen Ultimate-Team mindestens eine Person registriert ist und den Nachrichtenverlauf verfolgt.

Ziel dieses Mails war es, die Frisbee-Community in Österreich über mein Vorhaben zu informieren, Ultimate-Spieler/innen für meine Umfrage zu motivieren und gleichzeitig Personen zu erreichen, welche den Link an ihre Teamkolleg/innen weiterleiten. Ebenso wurde ein Aufruf-Mail dieser Art über die Verteiler meines Mixed- und meines Damenteams ausgeschickt um meinen Teammitgliedern den Link zum Fragebogen gesondert weiterzuleiten.

Ein Monat später, am 6. August 2013, folgte die erste Erinnerung. Diese wurde wieder über die „Drehscheibe“ und die Vereinsverteiler verbreitet. Neben der Mitteilung, dass noch Teilnehmer/innen für die Umfrage benötigt werden, und der Aufforderung sich die Zeit zu nehmen um daran teilzunehmen, wurde dies als Gelegenheit genutzt um für bereits erhaltenen Rückmeldungen danken. Am 3. September 2013 wurde ein weiteres Mail versendet. Darin wurde darauf hingewiesen, dass die Umfrage nach wie vor aktiv ist und Spieler/innen, die bisher noch keine Zeit dafür hatten, etc. noch teilnehmen können.

Die letzte Erinnerung wurde am 3. Oktober 2013 ausgeschickt. Neben einer Anmerkung, dass noch weitere Rückmeldungen erwünscht sind, wurde auch eine Deadline (14. Oktober 2013) festgelegt. Zusätzlich wurde mittels einer Auflistung der Teilnehmer/innenanzahl pro Bundesland ein kleiner Einblick in die Resultate geboten, in der Hoffnung damit noch weitere Spieler/innen für die Umfrage zu motivieren. Die Aussicht darauf gemeinsam möglicherweise noch die 200er-Grenze an vollständigen Rückmeldungen zu überschreiten sowie ein Dank für die Mithilfe rundeten den letzten Aufruf auf.

Für diesen letzten Aufruf wurde auch das soziale Netzwerk „Facebook“ mit einbezogen. Dazu wurde der Link zum Fragebogen sowie die Bitte daran teilzunehmen in Interessensgruppen zu Ultimate in Österreich gepostet. Weiters wurden Teams aus Bundesländern, von denen noch keine Spieler/innen teilgenommen haben, mit einem persönlichen Mail kontaktiert und aufgefordert den Link noch einmal über ihren Vereinsverteiler zu verbreiten.

Eine persönliche Aufforderung erfolgte unter anderem bei der Generalversammlung des österreichischen Frisbesportverbandes, welche im Juli stattgefunden hat und bei welcher pro Verein eine oder mehrere Vertretungen anwesend waren. Hierbei wurden die Anwesenden gebeten einerseits selbst daran teilzunehmen, aber auch bei der Verbreitung des Internet-Links mitzuhelfen. Ebenso wurden bei den österreichischen Staatsmeisterschaften im September die anwesenden Spieler/innen noch einmal über die Umfrage sowie über die Wichtigkeit ihrer Teilnahme informiert.

Dass diese Vorgehensweise wirkungsvoll war, zeigte sich zum einen an der Anzahl der Rückmeldungen nach den jeweiligen Initiativen zur Rekrutierung von Umfrageteilnehmer/innen und zum anderen am persönlichen Feedback von Ultimate-Spieler/innen.

## 4.7 Qualitätssicherung

### 4.7.1 Gütekriterien

„Die Qualität eines Tests bzw. eines Fragebogens lässt sich an drei zentralen Kriterien der Testgüte festmachen: Objektivität, Reliabilität und Validität“ (Bortz & Döring, 2006, S. 195).

Die Objektivität gibt dabei die Unabhängigkeit der Ergebnisse vom Testandwender an. Denn nach Bortz und Döring gilt ein Fragebogen bzw. ein Test genau dann als objektiv, „wenn verschiedene Testanwender bei denselben Personen zu den gleichen Resultaten gelangen“ (Bortz & Döring, 2006, S. 195). Dazu lässt sich die Objektivität in folgende drei Unterformen aufgliedern: (Lienert & Raatz, 1998; Bortz & Döring, 2006)

- Die Durchführungsobjektivität hängt davon ab, wie sehr die Testergebnisse von den gegebenen Anweisungen und dem Verhalten des Untersuchenden unabhängig sind. Eine Standardisierung der Instruktionen sowie klare Vorgaben für die Durchführungssituation erhöhen diese.
- Die Auswertungsobjektivität besagt, dass die Bewertung der Ergebnisse nicht vom Auswerter abhängig sein darf. Durch die Vorgabe von Antwortmöglichkeiten (z.B. Multiple-Choice-Fragen) sowie durch Bestimmungen, wie die Antworten bewertet werden sollen, wird dies gewährleistet.
- Die Interpretationsobjektivität betrifft die Schlussfolgerungen, welche aufgrund der Ergebnisse getroffen werden, und ist dann gegeben, wenn bei gleichen Ergebnissen die gleichen Schlüsse gefasst werden.

Eine erhöhte Objektivität bei dieser Untersuchung wurde durch die Entscheidung für den Online-Fragebogen gesichert. Alle Teilnehmer/innen bekamen dieselben Informationen zur Erhebung und die gleichen Instruktionen für die Bearbeitung des Fragebogens. Ebenso konnte das Verhalten des Untersuchenden keinen Einfluss auf die Befragten nehmen. Darüber hinaus besteht das Erhebungsinstrument überwiegend aus Fragen mit geschlossenem Antwortformat, wodurch die Unabhängigkeit der Ergebnisse vom Auswertenden gesichert wird.

Unter Reliabilität bzw. Zuverlässigkeit versteht man „den Grad der Genauigkeit, mit dem er [der Test] ein bestimmtes Persönlichkeits- oder Verhaltensmerkmal misst, gleichgültig, ob er dieses Merkmal auch zu messen beansprucht“ (Lienert & Raatz, 1998, S. 9). Um die Reliabilität für ein Messinstrument zu bestimmen, führen Bortz und Döring (2006) vier unterschiedliche Methoden an: Retestreliabilität, Paralleltestreliabilität, Testhalbierungsreliabilität und interne Konsistenz.

Um eine hohe Reliabilität für den Fragebogen dieser Untersuchung zu erhalten, erfolgte die Konstruktion basierend auf bereits vorhandenen, geprüften und möglichst verlässlichen Erhebungsinstrumenten (z.B. dem BMZI). Dazu wurde im Rahmen der Auswertung anhand des Alphakoeffizienten die interne Konsistenz der Skalen sowie der Subskalen überprüft.

Als drittes Gütekriterium gibt die Validität bzw. die Gültigkeit an, wie gut der Test das misst, was er messen soll bzw. was er vorgibt zu messen. Dabei werden von Bortz und Döring (2006) drei Hauptarten unterschieden:

- Die Inhaltsvalidität wird gewährleistet, wenn die wichtigsten Aspekte des zu messenden Konstrukts durch die Items ausreichend abgedeckt sind. Sie kann nicht durch eine Zahl berechnet werden und es existieren keine objektiven Kriterien, sondern ist abhängig von der persönlichen Einschätzung. Nach Schnell, Hill und Esser (2005) sie daher nicht wirklich als Gütekriterium aufgefasst werden, sondern eher als Ziel, welches im Rahmen der Testkonstruktion angestrebt werden soll.
- Die Kriteriumsvalidität ist dann gegeben, wenn die Testwerte mit einem sogenannten Außenkriterium korrelieren. Voraussetzung dafür sind Kriterien, die einen entsprechenden Einfluss auf das getestete Merkmal haben. Da dies nicht immer eindeutig ist, empfehlen Bortz und Döring (2006) einen Test oder Fragebögen anhand mehrerer Kriterien zu validieren.
- Die Konstruktvalidität wird durch die Ableitung mehrerer Hypothesen von einem Zielkonstrukt und deren Überprüfung anhand der Testwerte ermittelt. Damit werden nicht nur einzelne Kriterien zur Validierung herangezogen, sondern ganze Zusammenhänge, deren Gültigkeit bereits bestätigt wurde.

Lamnek (2005) nimmt hinsichtlich Formen der Validität eine etwas andere, detailliertere Unterteilung vor:

- Augenscheinvalidität (= Beurteilung der Validität durch eine beliebige Person aufgrund von Alltagserfahrungen, Plausibilitätserwägungen, etc.)
- Expertenvalidität (= Überprüfung des Messverfahrens durch Experten basierend auf ihren Informationen, ihren wissenschaftlichen Kenntnissen, Erfahrungen und Plausibilitätsüberlegungen)
- Vorhersagevalidität (= Überprüfung, ob das ermittelte Ergebnis auch wirklich eintritt und beobachtet werden kann)
- Validität bekannter Gruppen (= Anwendung des Messverfahrens an einer Gruppe, von der bekannt ist, welche Ergebnisse zu erwarten sind)
- Kriteriumsvalidität (= Heranziehen eines Kriteriums, das bekannt ist und mit dem gemessenen Merkmal in Beziehung steht)
- Konstruktvalidität (= Formulierung von neuen oder Heranziehen von vorhandenen Hypothesen, welche aufgrund der gewonnenen Ergebnisse überprüft werden)

Um die Validität dieses Fragebogens zu erhöhen wurde ebenfalls auf bereits validierte Fragebögen zurückgegriffen. Bei Erweiterungen, wie z.B. beim BMZI die Ergänzung der sportbezogenen Items, sowie bei der Erstellung eigener Skalen, wie z.B. bei den Hindernissen, wurde die Validität hingegen neben theoretischen Hintergründen zusätzlich durch Gespräche mit Experten gesichert.

## 4.7.2 Überprüfung der Motiv-Skala und Bildung von Subskalen

Die Erhebung der Motive in Ultimate ist das Kernstück des Fragebogens und bildet den Schwerpunkt der Arbeit. Aus diesem Grund wurde diese Skala genauer untersucht und eine Faktorenanalyse durchgeführt. Die dabei gewonnenen Ergebnisse werden im Folgenden diskutiert und im Anschluss die überprüften bzw. adaptierten Subskalen präsentiert.

### Zusammensetzung des Itemkatalogs

Der Itemkatalog für die Erhebung der Motive besteht aus 35 Aussagen. Davon wurden 24 Items vom „BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport“ übernommen, welche in die sieben Kategorien „Fitness/Gesundheit“, „Figur / Aussehen“, „Kontakt - im Sport / durch Sport“, „Ablenkung / Katharsis“, „Aktivierung / Freude“, „Wettkampf / Leistung“ und „Ästhetik“ eingeteilt wurden (Lehnert et al., 2011). Weitere zwei Items wurden von einem erweiterten Fragebogen des BMZI entnommen, welcher online zur Verfügung steht (Lehnert, Sudek, & Conzelmann, 2009). Diese beiden Aussagen werden der Kategorie „Natur“ zugeordnet und da Ultimate überwiegend im Freien ausgeübt wird, als ebenso wichtige Motive erachtet. Die neun restlichen Items wurden eigenständig formuliert und umfassen Besonderheiten des Sports (z.B. Spirit of the Game) sowie Aspekte, die von den übernommenen Items nicht abgedeckt werden (z.B. Selbstvertrauen gewinnen).

### Vorgehensweise

Um einerseits herauszufinden, ob die gegebenen Kategorien auch im Rahmen der Umfrage gewonnenen Daten wiedergespiegelt werden, und um andererseits zu erfahren, inwiefern die ergänzten Items kategorisiert oder anderen Kategorien zugeordnet werden können, wurde eine Faktorenanalyse durchgeführt. Worum es sich dabei handelt, kann folgendermaßen erklärt werden:

*„Die Faktorenanalyse ist ein Verfahren, das eine größere Anzahl von Variablen anhand der gegebenen Fälle auf eine kleinere Anzahl unabhängiger Einflussgrößen, Faktoren genannt, zurückführt. Dabei werden diejenigen Variablen, die untereinander stark korrelieren, zu einem Faktor zusammengefasst. Variablen aus verschiedenen Faktoren korrelieren gering untereinander. Ziel der Faktorenanalyse ist es also, solche Faktoren zu ermitteln, welche die beobachteten Zusammenhänge zwischen den gegebenen Variablen möglichst vollständig erklären.“ (Bühl, 2008, S. 509)*

Dabei wurde in zwei Schritten vorgegangen. Zuerst wurden lediglich die 24 Items des BMZI herangezogen, um anhand der gewonnenen Daten den Fragebogen selbst sowie die Anwendung auf die Sportart Ultimate zu überprüfen. Anschließend wurden alle 35 Items berücksichtigt um eine Einteilung für weitere Vergleiche bzw. die Prüfung der Hypothesen vornehmen zu können.

Weiters wurden für die Faktorenanalyse die Daten zu den aktuellen Motiven verwendet. Grund dafür war, dass diese bei den Teilnehmer/innen zum Zeitpunkt der Befragung aktuell präsent waren und nicht rückblickend wiedergegeben wurden.

## Überprüfung des BMZI

Zur Überprüfung des BMZI wurde mit den 24 übernommenen Items eine explorative Faktorenanalyse (Varimax Rotation) durchgeführt, wobei sechs Faktoren berechnet wurden. Diese entsprachen im Grunde den Faktoren des BMZI, jedoch wurde vorgeschlagen die Faktoren „Fitness / Gesundheit“ und „Figur / Aussehen“, sowie die Faktoren „Ablenkung / Katharsis“ und „Aktivierung / Freude“ jeweils zu einem Faktor zusammenzufassen. Weiters wurde mit den Items „...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten“ und „...vor allem aus Freude an der Bewegung“ ein eigener Faktor gebildet.

Da diese beiden Items inhaltlich nicht wirklich zusammenpassen, wurden die entsprechenden Faktorladungen untersucht. Aufgrund dieser konnte das Item „...um mich in körperlicher Verfassung zu halten“ mit einer etwas geringere Faktorladung (0,452) ebenso dem Faktor „Gesundheit & Aussehen“ zugeordnet werden. Das Item „...vor allem aus Freude an der Bewegung“ wies jedoch sonst nur sehr geringe Faktorladungen auf, weswegen der Beschluss gefasst wurde dieses Item herauszunehmen und die Faktorenanalyse ein weiteres Mal zu berechnen.

Bei der Faktorenanalyse mit 23 Items wurden wiederum sechs Faktoren vorgeschlagen. Diese entsprachen - wie bei der ersten Berechnung - ebenfalls weitgehend den Faktoren des BMZI. Allerdings wurden nun lediglich der Faktor „Ablenkung / Katharsis“ und der Faktor „Aktivierung / Freude“ zusammengefasst. Die Faktoren „Fitness / Gesundheit“ und „Figur / Aussehen“ wurden jeweils als eigene Faktoren berechnet.

Für diese bei der zweiten Berechnung ermittelten Faktoren und die dadurch entstandenen Subskalen wurde die interne Konsistenz untersucht. Die dabei berechneten Alphakoeffizienten sind in der folgenden Tabelle angeführt:

**Tabelle 4.1:** Interne Konsistenz der sechs ermittelten Subskalen des BMZI (23 Items)

<b>Subskala</b>	<b>Chronbachs Alpha</b>
Fitness / Gesundheit	0,787
Figur / Aussehen	0,881
Kontakt - im / durch Sport	0,801
Ablenkung & Aktivierung	0,837
Wettkampf / Leistung	0,800
Ästhetik	0,723
Gesamt	0,872

Ebenso wurde - da im Rahmen der Faktorenanalyse mit den 24 Items eine Zusammenfassung der Faktoren „Fitness / Gesundheit“ und „Figur / Aussehen“ vorgeschlagen wurde - der Alpha-koeffizient für den gemeinsamen Faktor „Gesundheit & Aussehen“ mit sechs Items berechnet. Der dabei erhaltene Wert des Alphakoeffizienten beträgt 0,860, womit eine Zusammenfassung dieser beiden Faktoren - zumindest aus Sicht der inneren Konsistenz - ebenfalls vertretbar wäre. Weiters wäre auch der Ausschluss des Items „...wegen des Nervenkitzels“ mit der internen Konsistenz begründbar. Denn anhand der Item-Skala-Statistik für den Faktor „Wettkampf / Leistung“

war zu sehen, dass sich dabei der Alphakoeffizient für diese Subskala von 0,800 auf 0,842 erhöhen würde.

Zusätzlich zu diesen Ergebnissen der Faktorenanalyse und der internen Konsistenz müssen jedoch auch die Überlegungen der Ersteller des BMZI berücksichtigt werden. Denn die Einteilung der erholungsbezogenen Items sowie des Bewegungsfreude-Items in die Kategorien „Aktivierung / Freude“ und „Ablenkung / Katharsis“ wurde auch von Lehnert et al. (2011) ausführlich diskutiert. Ursprünglich waren diese Items nämlich durch die Ausdifferenzierung des Faktors „Erholung“ entstanden. Basierend auf den vier Erholungskomponenten nach Allmer (1998; zit. nach Lehnert et al., 2011) wurden dabei 14 Items ausformuliert. Die Differenzierung in vier Faktoren wurde in den Forschungsstudien des BMZI jedoch nicht wiedergespiegelt und in der dritten Studie wurde mit elf der Items überhaupt nur ein Faktor gebildet. In der vierten Studie erfolgte hingegen zumindest eine Einteilung in zwei Faktoren, wobei der eine eher positiv besetzte Erholungskomponenten sowie ein Bewegungsfreude-Item beinhaltete und der andere Items zur Bewältigung von negativ gefärbten Umständen zusammenfasste. Dieser Einteilungsvorschlag wurde angenommen und pro Faktor wurden jeweils die drei repräsentativsten Items ausgewählt. Als Bezeichnung für den Faktor mit den positiven Aspekten wurde dabei „Aktivierung / Freude“ und für den Faktor mit Aspekten zur Bewältigung von negativen Umständen „Ablenkung / Katharsis“ gewählt. Allerdings wurde darauf hingewiesen, dass die inhaltliche Nähe gegeben und auch in den Fremdladungen zu erkennen ist. In der fünften Studie wurde diese Nähe dann nochmals bestätigt und die Abgrenzung aufgrund den Ergebnissen der Kreuzvalidierung mit der vierten Studie sogar als unzureichend betrachtet. Wegen der theoretischen Überlegungen wurde die Einteilung jedoch letztendlich trotzdem beibehalten - mit der Anmerkung, dass dieser Motivbereich einer kritischen Reflexion unterzogen werden muss.

Aber auch die Aufteilung der Items zu Gesundheit und Aussehen auf zwei Faktoren wurde von Lehnert et al. (2011) genauer diskutiert. Bei Gabler (2002), welcher die Grundlage für das BMZI lieferte, wurden diese Items nämlich ursprünglich zu einem Faktor („Fitness“) zusammengefasst. Dies wurde auch im Rahmen der zweiten Studie des BMZI bestätigt, während in der ersten Studie zwei Faktoren („Fitness / Figur“ und „Gesundheit“) vorgeschlagen wurden. Als Konsequenz daraus hatte die Arbeitsgruppe die Items zu „Fitness“ abgeändert und ergänzt, mit dem Ziel die Motivbereiche „Gesundheit / Fitness“ und „Figur/Aussehen“ stärker zu differenzieren. Diese Items fassten sie schließlich zu einer Kategorie („Fitness“) zusammen, unterschieden jedoch als inhaltliche Subdimensionen die Faktoren „Gesundheit / Fitness“ und „Figur / Aussehen“. In den beiden darauffolgenden Studien (Studien 3 & 4) wurde diese Differenzierung bestätigt und die fitnessbezogenen Items sogar als zwei eigenständige Faktoren ausgewiesen. Deshalb fiel letztendlich die Entscheidung für die Trennung in zwei Faktoren, was durch eine geringe Interkorrelation zwischen den beiden Faktoren im Rahmen der vierten und fünften Studie auch bekräftigt wurde.

Betrachtet man die Ergebnisse unserer Faktorenanalyse nun gemeinsam mit den Überlegungen von Lehnert et al. (2011), so kann man folgende Schlussfolgerungen ziehen:

Die inhaltliche Nähe der Subdimensionen „Ablenkung / Katharsis“ und „Aktivierung / Freude“ des BMZI konnte durch die erhobenen Motive in Ultimate sowohl beim ersten als auch beim zweiten Durchgang der Faktorenanalyse bestätigt werden. Die Überlegung diese beiden Faktoren zusammenzufassen kann daher nur unterstützt werden.

Anders ist dies bei den Faktoren „Fitness / Gesundheit“ und „Figur / Aussehen“. Hier wurde die Zusammenfassung der Faktoren bei der ersten Berechnung mit 24 Items zwar vorgeschlagen und auch in Hinblick auf die interne Konsistenz als mögliche Option angesehen. Allerdings sprechen die zweite Berechnung mit 23 Items sowie die inhaltlichen Überlegungen von Lehnert et al. (2011) für eine Aufteilung in zwei Faktoren und damit für eine Übernahme der beiden Kategorien des BMZI.

Der Ausschluss des Bewegungsfreude-Items kann lediglich mit den ermittelten Faktorladungen begründet werden, welche dafür umso eindeutiger sind. Als Ursache dafür könnte man die eher extreme Formulierung des Items („...vor allem...“) in Betracht ziehen. Dies kann jedoch mit den bisher vorhandenen Ergebnissen nur vermutet werden und bedarf weiterer Untersuchungen.

### **Überprüfung der erweiterten Motiv-Skala**

Die Skala zur Erhebung der Motive in Ultimate mit 35 Items wurde ebenfalls einer explorativen Faktorenanalyse (Varimax Rotation) unterzogen. Ziel dabei war es zu überprüfen, wie die eigenständig formulierten Items in Kategorien eingeteilt werden können, sowie herauszufinden, ob bestimmte Items aufgrund von fehlender Passung besser herausgenommen werden sollten.

Bei der ersten Berechnung wurden neun Faktoren vorgeschlagen. Dabei stimmten zwei der Faktoren vollständig mit den Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“ und „Figur / Aussehen“ des BMZI überein. Ebenso wurden die beiden übernommenen Items zu „Natur“ als ein eigener Faktor ausgewiesen. Der Faktor „Ästhetik“ umfasste dieselben Items wie beim BMZI, wurde jedoch durch das Item „...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde“ angereichert. Die erholungsbezogenen Items wurden wie bei der Überprüfung des BMZI zu einem Faktor („Ablenkung & Aktivierung“) zusammengefasst und auch das Item „...vor allem aus Freude an der Bewegung“ fiel aufgrund der Faktorladung heraus. Der Faktor „Fitness / Gesundheit“ wurde als eigener Faktor angesehen, wobei für ein Item („...vor allem aus gesundheitlichen Gründen“) eine deutlich geringere Faktorladung in Kauf genommen werden musste. Der Faktor „Wettkampf / Leistung“ umfasste die vier Items, welche auch beim BMZI diesem Faktor zugeordnet werden, und wurde entsprechend der Faktorladungen um drei der eigenständig formulierten Items („...weil ich dadurch Anerkennung bekomme“ / „...weil ich dadurch viel Selbstvertrauen gewinnen kann“ / „...weil ich durch die Turniere viele neue Orte kennenlernen“) erweitert. Ein weiterer Faktor wurde von vier zusätzlich formulierten Items („...wegen dem *'Spirit of the Game'*“ / „...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird,“ / „...weil Frauen und Männer gemeinsam spielen“ / „...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen“) gebildet, welcher mit der Bezeichnung „Besonderheiten der Sportart“ versehen werden kann. Und der letzte Faktor beinhaltete nur ein Item, nämlich „...weil es ein relativ günstiger Sport ist“.

Aufgrund dieser Ergebnisse wurde entschieden für eine weitere Berechnung drei Items herauszunehmen. Das Item „...weil es ein relativ günstiger Sport ist“ wurde ausgeschlossen, da es zu keinem anderen Faktor zugeordnet werden kann. Grund dafür könnte eine unterschiedliche Auffassung dieses Items unter den Umfrageteilnehmer/innen sein. Beachtet man nämlich ausschließlich den finanziellen Aufwand für Ausrüstung und Training, so handelt es sich wirklich um eine günstige Sportart. Bezieht man jedoch die Kosten für die Teilnahme an Turnieren mit ein, so trifft dies nicht mehr zu. Ebenso wurde das Item „... weil ich durch die Turniere viele neue Orte kennenlerne“ in den folgenden Berechnungen nicht mehr berücksichtigt. Dieses Item wurde zwar dem Faktor „Wettkampf / Leistung“ zugeordnet, wies jedoch eine relativ hohe Fremdladung zum Faktor „Kontakt - im / durch Sport“ auf. Dies kann durch eine genauere Betrachtung der Itemformulierung erklärt werden. Denn einerseits handelt es sich um Turniere, was einen eindeutigen Bezug zu „Wettkampf / Leistung“ darstellt und andererseits wird mit dem Kennenlernen von neuen Orten vermutlich auch der Kontakt mit unbekanntenen Personen in Verbindung gebracht. Als drittes Item wurde „...vor allem aus Freude an der Bewegung“ herausgenommen, wobei - wie bei der Überprüfung des BMZI - fehlende inhaltliche Passung gepaart mit sonst zu geringen Faktorladungen als Begründung herangezogen wurde.

Weiters stand - aufgrund der ersten Berechnung - zur Diskussion das Item „...wegen des Nervenkitzels“ sowie das Item „...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde“ für die Faktorbildung ebenfalls nicht mehr zu berücksichtigen. Grund dafür war, dass sie innerhalb des Faktors, dem sie zugeordnet wurden, die geringste Faktorladung aufwiesen. Dazu umfasste der Faktor „Wettkampf / Leistung“ bereits ausreichend andere Items und bezüglich dem Faktor „Ästhetik“ war die Frage, ob es eine inhaltliche Bereicherung sowie eine Erhöhung der internen Konsistenz mit sich bringen würde. Doch vorerst wurde auf einen Ausschluss dieser Items verzichtet.

Die zweite Berechnung erfolgte daher mit 32 Items. Dabei wurden - wie bei der ersten Berechnung mit 35 Items - ebenfalls neun Faktoren vorgeschlagen. Diese entsprachen den bereits diskutierten Faktoren „Fitness / Gesundheit“ (wobei hier für ein Item wiederum eine geringere Faktorladung in Kauf genommen werden muss), „Figur / Aussehen“, „Kontakt - mit / durch Sport“, „Ablenkung & Aktivierung“, „Wettkampf / Leistung“, „Ästhetik“, „Besonderheiten der Sportart“ und „Natur“. Als neuntes Item wurde das Item „...wegen dem Nervenkitzel“ als eigener Faktor angeführt, weswegen das Item herausgenommen und eine weitere Berechnung mit 31 Items durchgeführt wurde. Dabei erhielt das Item „...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde“ eine Zuordnung zum Faktor „Fitness / Gesundheit“, wodurch auch die Überlegungen zu diesem Item bestärkt wurden.

Da dies jedoch etwas wackelige Begründungen darstellten, wurde die Überprüfung der internen Konsistenz anhand des Alphakoeffizienten als zusätzliches Entscheidungskriterium herangezogen. Dabei wurde für den Faktor „Ästhetik“ mit drei Items (d.h. inklusive „...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde“) ein Wert von 0,622 berechnet, während dieser mit zwei

Items bei 0,723 liegt. Bezüglich dem Faktor „Wettkampf / Leistung“ ist dieser Unterschied der Alphakoeffizienten geringer. Während hier bei sechs Items (d.h. inklusive „...wegen dem Nervenzitter“) ein Alphakoeffizient von 0,841 eruiert wird, ist die Verbesserung auf 0,858 bei fünf Items deutlich geringer.

Gemeinsam mit den oben angeführten Überlegungen konnte ein Ausschluss dieser beiden Items jedoch gerechtfertigt werden und somit umfasste die Skala, anhand welcher die endgültigen Subskalen gebildet wurden, 30 Items. Damit wurde auch zum letzten Mal eine Faktorenanalyse durchgeführt, bei welcher alle bisher angeführten Faktoren bestätigt wurden. Es wurde sogar vorgeschlagen die Faktoren „Fitness / Gesundheit“ und „Figur / Aussehen“ zu einen Faktor zusammenzufassen, worauf jedoch aufgrund der zuvor ermittelten Ergebnisse sowie den Überlegungen von Lehnert et al. (2011) verzichtet wurde.

Weiters wurde der Beschluss gefasst den Faktor „Ablenkung & Aktivierung“ unter der Bezeichnung „Erholung“ weiterzuführen. Diese wird nämlich einerseits als treffendere Bezeichnung für den Inhalt der Items angesehen und andererseits entspricht sie dem Ursprung der beiden Faktoren „Ablenkung / Katharsis“ und „Aktivierung / Freude“ (siehe „Überprüfung des BMZI“, S. 38).

### **Einteilung der Subskalen**

Im Folgenden wird nun die Zuordnung der Items zu den Motivfaktoren angeführt, sowie der für die Subskala ermittelte Alphakoeffizient angegeben.

„Ich spiele Ultimate...“

#### **Faktor „Fitness / Gesundheit“ (Chronbachs Alpha = 0,787)**

- ...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.
- ...vor allem um fit zu sein.
- ...vor allem aus gesundheitlichen Gründen.

#### **Faktor „Figur / Aussehen“ (Chronbachs Alpha = 0,881)**

- ...um abzunehmen.
- ...um mein Gewicht zu regulieren.
- ...wegen meiner Figur.

#### **Faktor „Kontakt – im Sport / durch Sport“ (Chronbachs Alpha = 0,801)**

- ...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.
- ...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.
- ...um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.

- ...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.
- ...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.

**Faktor „Erholung“** (Chronbachs Alpha = 0,822)

- ...um Ärger und Gereiztheit abzubauen.
- ...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.
- ...um Stress abzubauen.
- ...um meine Gedanken zu ordnen.
- ...um mich zu entspannen.
- ...um neue Energie zu tanken.

**Faktor „Wettkampf / Leistung“** (Chronbachs Alpha = 0,858)

- ...weil ich im Wettkampf aufblühe.
- ...um mich mit anderen zu messen.
- ...um sportliche Ziele zu erreichen.
- ...weil ich dadurch Anerkennung bekomme.
- ...weil ich dadurch viel Selbstvertrauen gewinnen kann.

**Faktor „Ästhetik“** (Chronbachs Alpha = 0,723)

- ...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.
- ...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.

**Faktor „Natur“** (Chronbachs Alpha = 0,791)

- ...um an der frischen Luft zu sein.
- ...um Sport in der Natur zu treiben.

**Faktor „Besonderheiten der Sportart“** (Chronbachs Alpha = 0,669)

- ...wegen dem „Spirit of the Game“.
- ...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird.
- ...weil Frauen und Männer gemeinsam spielen.
- ...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen.

### **4.7.3 Rückmeldungen der Teilnehmer/innen zum Fragebogen und Zeitaufwand für die Beantwortung**

Am Ende des Fragebogens wurden die Teilnehmer/innen um ein Feedback zum Fragebogen gebeten. Dabei lag das Interesse auf der Bewertung der Aspekte Verständlichkeit und Länge des Fragebogens sowie Spaß bei der Beantwortung. Zusätzlich hatten die Spieler/innen die Möglichkeit ein offenes Feedback zum Fragebogen zu geben. Der durchschnittliche Zeitaufwand wurde aufgrund der mittels dem Online-Fragebogen aufgezeichneten Beantwortungszeiten berechnet.

#### **Verständlichkeit des Fragebogens**

Die Bewertung erfolgte über eine Abstufung von 1 (= gar nicht verständlich) bis 5 (= sehr verständlich). Die Teilnehmer/innen sollten dabei auswählen, was für sie am besten zutrifft. Dabei ergab sich ein Mittelwert von 4,66 mit einer Standardabweichung von 0,619. Niemand gab an, dass der Fragebogen gar nicht verständlich war und mehr als die Hälfte (MD: 5,00) empfand den Fragebogen als sehr verständlich.

#### **Länge des Fragebogens**

Auch diesbezüglich erfolgte die Bewertung über eine Abstufung von 1 (= zu lange) bis 5 (= zu kurz) und es sollte wieder die zutreffende Option ausgewählt werden. Hierbei wurde ein Mittelwert von 2,60 (SD: 0,667) berechnet, womit die Länge des Fragebogens zwar noch als „mittelmäßig“, aber mit Tendenz in Richtung „zu lange“ angesehen wurde. Der Median liegt bei 3,00 und keine/r der Teilnehmer/innen gab an, dass der Fragebogen zu kurz gewesen sei.

#### **Spaß bei der Beantwortung**

Hier wurde ebenso über eine Abstufung von 1 (= gar keinen Spaß gemacht) bis 5 (= großen Spaß gemacht) angegeben, was für die Teilnehmer/innen am besten zutraf. Diese Bandbreite - von 1 bis 5 - wurde von den Teilnehmer/innen ausgeschöpft und es ergab sich ein Median von 3,00. Dazu zeigt der Mittelwert von 3,26 (SD: 0,863) eine positive Tendenz und lässt schlussfolgern, dass die Teilnahme an der Umfrage trotz der Länge des Fragebogens zumindest halbwegs Spaß gemacht hat.

#### **Offenes Feedback zum Fragebogen**

Hinsichtlich der Organisation der Umfrage bzw. des Fragebogens wurde von fünf Teilnehmer/innen angemerkt, dass eine Fortschrittsanzeige sehr angenehm gewesen wäre und zumindest bei einer Person die Motivation erhöht hätte. Weitere vier Spieler/innen gaben an, dass sie einen „Zurück-Button“ vermisst haben.

Zum inhaltlichen Aspekt der Umfrage meinten mehr als zehn Personen, dass das Thema interessant und der Fragebogen super sei. Sechs Teilnehmer/innen wiesen darauf hin, dass sie sich

auf die Ergebnisse freuen und fünf Spieler/innen gaben an, dass sie es toll gefunden haben über dieses Thema zu reflektieren sowie sich einmal abseits vom Spielfeld damit zu beschäftigen. Zwei Teilnehmer/innen meinten sogar, dass sie durch den Fragebogen motiviert wurden wieder öfters werfen zu gehen oder Ultimate zu spielen.

Als Kritik wurde von zwei Umfrageteilnehmer/innen angeführt, dass der Fragebogen eine starke Fokussierung auf Vereinsspieler/innen hätte und die Fragen zu den Hindernissen nicht unbedingt verpflichtend sein sollten. Dazu ist anzumerken, dass der Fragebogen in erster Linie auf Vereinsspieler/innen ausgerichtet war. Um jedoch auch andere Spieler/innen anzusprechen, wurde der Fragebogen für diese entsprechend adaptiert. So wurden die Fragen zum Training im Bezug auf Vereinstraining oder Training mit dem Team gestellt. Ebenso wurden die Fragen zu den Turnieren automatisch ausgeblendet, falls der/die Teilnehmer/in angab, noch nie an einem Turnier teilgenommen zu haben.

Weiters wurde von drei Spieler/innen angemerkt, dass die Frage zu den Hindernissen zum Teil schwierig zu beantworten waren. Dies war einerseits der Fall, da manche von der Tagesverfassung, etc. abhängig wären. Andererseits wurde darauf hingewiesen, dass die Fragestellung insgesamt etwas unklar und wegen der Formulierung „abhält bzw. abhalten würde“ verwirrend war. Ziel der Frage war es ja herauszufinden, welche Faktoren von den Spieler/innen überhaupt als Hindernisse angesehen werden. Dazu wurde ursprünglich die Frage „Was hält dich davon ab an einem Training / Turnier teilzunehmen?“ gestellt. Da dies jedoch im Rahmen des Pre-Tests für Verwirrung sorgte (z.B. im Hinblick auf Verletzung: was ist wenn ich momentan gar nicht verletzt bin?), wurde die Frage umformuliert. In der neuen Formulierung wurde direkt danach gefragt, inwiefern die Hindernisse (aktuell) davon abhalten bzw. abhalten würden (falls diese aktuell nicht vorhanden sind), und die Frage damit als klar empfunden bzw. auch in Rückmeldungen als verständlich bewertet. Da dies jedoch offenbar nicht für alle Teilnehmer/innen der Fall war, könnte man für zukünftige Umfragen die Empfehlung weitergeben, die Frage noch differenzierter zu formulieren (d.h. Was hindert dich aktuell daran an einem Training / Turnier teilzunehmen? Was würde dich daran hindern, an einem Training teilzunehmen?) und die Bewertung getrennt durchzuführen.

### **Dauer der Beantwortung**

Die durchschnittliche Dauer der Beantwortung liegt bei 20,5 Minuten. Dafür wurde der Median herangezogen, da der Mittelwert aufgrund von Ausreißern ein verfälschtes Bild widerspiegelt. Die kürzeste Beantwortungsdauer liegt bei 8,7 Minuten.

## 4.8 Datenauswertung

Für die Auswertung des Fragebogens wurde das Statistikprogramm SPSS in der Version 17.0 verwendet. Die mit Hilfe der Open-Source-Software „Limesurvey“ erhobenen Daten konnten dabei automatisch importiert und direkt bearbeitet werden.

Die deskriptivstatistische Datenanalyse erfolgte anhand von Häufigkeitstabellen, welche neben den absoluten Häufigkeiten auch die relativen Häufigkeiten (in Prozent) präsentieren.

Zur Überprüfung der Hypothesen wurden schließlich folgende drei Signifikanztests angewendet:

- Der *t-Test für gepaarte Stichproben* wurde herangezogen um Unterschiede zwischen den anfänglichen und den aktuellen Motiven zu eruieren.
- Der *t-Test für unabhängige Stichproben* wurde verwendet um die anfänglichen sowie die aktuellen Motive in Hinblick auf eine bestimmte Variable zu untersuchen.
- Zur Überprüfung von Zusammenhängen zwischen den aktuellen Motiven und verschiedenen Variablen wurde *Pearson's r* (incl. einem zweiseitigen Signifikanztest) berechnet.

Ausschlaggebend für diese Entscheidung war der große Stichprobenumfang, aufgrund welchem die Tests selbst bei fehlender Normalverteilung als ausreichend robust angesehen werden. (vgl. Sawilowsky & Blair, 1992; Bender, Lange, & Ziegler, 2002)

# 5 Ergebnisse

## 5.1 Informationen über die Umfrageteilnehmer/innen

Dieses Kapitel dient der Darstellung von soziodemographischen Merkmalen der Ultimate - Spieler/innen, die an der Umfrage teilgenommen haben. Dazu zählen sowohl Alter, Geschlecht und Bildungsgrad, aber auch sportbezogene Aspekte wie Spieldauer, Bundesland in dem man sich einem Verein zugehörig fühlt, bevorzugte Division und Sportarten, die neben Ultimate ausgeübt werden.

### 5.1.1 Geschlecht

Insgesamt nahmen 219 Ultimate-Spieler/innen an der Umfrage teil. Davon waren 132 Männer und 87 Frauen.

**Tabelle 5.1:** *Geschlechtsverteilung der Teilnehmer/innen (n = 219)*

<b>Geschlecht</b>	<b>Häufigkeit</b>	<b>Prozent</b>
Männer	132	60,3
Frauen	87	39,7
Gesamt	219	100,0

### 5.1.2 Alter

Das durchschnittliche Alter der Teilnehmer/innen liegt zum Zeitpunkt der Erhebung bei ziemlich genau 28 Jahren (MW: 28,04 / SD: 8,385 / MD: 27,00). Die jüngste teilnehmende Person war dabei 13 Jahre alt und die älteste Person gab ein Alter von 54 Jahren an.

Aufgrund der relativ großen Bandbreite des Alters, wurden für eine übersichtliche Darstellung der Häufigkeiten Altersgruppen im Abstand von fünf Jahren gebildet:

**Tabelle 5.2:** Altersverteilung der Teilnehmer/innen (n = 219)

Alter (...in Jahren)	Häufigkeit	Prozent
<= 14	1	0,5
15 - 19	35	16,0
20 - 24	52	23,7
25 - 29	45	20,5
30 - 34	40	18,3
35 - 39	25	11,4
40 - 44	9	4,1
45 - 49	8	3,7
>= 50	4	1,8
Gesamt	219	100,0

Aus den Daten in Tabelle 5.2 ist abzulesen, dass die Gruppe der 20 bis 24-jährigen die meisten Teilnehmer/innen umfasst. Darauf folgt die Gruppe der 25 bis 29-jährigen sowie die Gruppe der 30 bis 34-jährigen. Am wenigsten Teilnehmer/innen hat die Gruppe der 14-jährigen und jünger (1 TN, 0,5%) sowie die Gruppe der 50-jährigen und älter (4 TN, 1,8%). Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Mehrheit der Teilnehmer/innen (> 60%) zwischen 20 und 34 Jahren alt ist. Alle anderen sind entweder jünger (etwa 15%) oder älter (etwa 25%).

### 5.1.3 Bildungsgrad

Durch die Erhebung der höchsten abgeschlossenen Bildung, zeigte sich, dass die Umfrageteilnehmer/innen einen durchwegs hohen Bildungsgrad aufweisen.

**Tabelle 5.3:** Bildungsgrad der Teilnehmer/innen (n = 219)

Höchste abgeschlossene Ausbildung	Häufigkeit	Prozent
Pflichtschule	14	6,4
Lehre	2	0,9
Berufsbildende Schule ohne Matura	1	0,5
Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)	27	12,3
Allgemeinbildende höhere Schule	47	21,5
Fachhochschule	15	6,8
Universität	108	49,3
Sonstiges	5	2,3
Gesamt	219	100,0

Wie in Tabelle 5.3 ersichtlich, besitzt beinahe die Hälfte (49,3%) einen Universitätsabschluss und weitere 6,8% verfügen über einen Fachhochschulabschluss. Dazu hat ein Drittel der Teilnehmer/innen eine Schule mit Matura abgeschlossen, wobei 12,3% eine Berufsbildende Schule mit Matura und 21,5% eine Allgemeinbildende höhere Schule mit Matura besucht haben. Lediglich eine Person hat eine Berufsbildende Schule ohne Matura absolviert, zwei Personen haben eine Lehre als Bildungsweg gewählt und 14 Teilnehmer/innen (6,4%) gaben die Pflichtschule als höchste abgeschlossene Ausbildung an. Fünf Personen wählten dazu die Option „Sonstiges“,

wovon zwei Spieler/innen die „Pädagogische Hochschule“ und zwei weitere die „Grundschule“ als höchsten abgeschlossenen Bildungsweg angaben. Eine Person machte keine weitere Angabe.

#### 5.1.4 Spieldauer

Auf die Frage, wie lange die Befragten die Sportart Ultimate bereits ausüben, wurde als kürzeste Spieldauer ein Jahr angegeben. Die längste Spieldauer liegt bei 34 Jahren und insgesamt wurde eine durchschnittliche Spieldauer von etwa sieben Jahren (MW: 6,998) ermittelt, mit einer dazugehörigen Standardabweichung von etwa 6,4 Jahren (MD: 5,00).

Um die Verteilung der Spieldauer übersichtlich darstellen zu können, wurden wie bei der Altersverteilung auch hier Gruppen zu jeweils fünf Jahren gebildet:

**Tabelle 5.4:** Spieldauer der Teilnehmer/innen (n = 219)

Spieldauer (...in Jahren)	Häufigkeit	Prozent
</= 5	118	53,9
6 - 10	63	28,8
11 - 15	16	7,3
16 - 20	11	5,0
21 - 25	5	2,3
26 - 30	4	1,8
>/= 31	2	0,9
Gesamt	219	100,0

Anhand der Daten in Tabelle 5.4 kann man ablesen, dass mehr als die Hälfte der an der Umfrage teilnehmenden Spieler/innen (53,9%) bis zu fünf Jahre Spielerfahrung besitzt. Weitere 28,8% spielen zwischen sechs und zehn Jahren, 7,3% der Teilnehmer/innen zwischen elf und 15 Jahren, sowie 5% zwischen 16 und 20 Jahren. Lediglich 5% der teilnehmenden Spieler/innen verfügen über eine Spielerfahrung von mehr als 20 Jahren.

#### 5.1.5 Bundesland

Bei der Frage, in welchem Bundesland sich die Umfrageteilnehmer/innen einem Ultimate-Verein zugehörig fühlen, war es möglich mehrere Bundesländer anzugeben. Immerhin besteht die Möglichkeit ein Mitglied bei mehreren Vereinen zu sein. Weiters konnte die Option „Ich spiele in keinem Verein.“ gewählt werden. Denn für die Teilnahme an der Umfrage war es lediglich notwendig, dass man Ultimate spielt - und dies muss nicht zwingend im Rahmen eines Vereins sein.

**Tabelle 5.5:** Bundesland, in dem die Teilnehmer/innen bei einem Verein spielen (n = 219)

Bundesland	Häufigkeiten	Prozent
Burgenland	-	-
Wien	117	53,4
Niederösterreich	15	6,8
Oberösterreich	11	5,0
Salzburg	6	2,7
Vorarlberg	8	3,7
Tirol	24	11,0
Kärnten	7	3,2
Steiermark	38	17,4
Ich spiele in keinem Verein.	8	3,7
Gesamt	234	106,8

Wie in Tabelle 5.5 ersichtlich ist, fühlt sich die Hälfte der Teilnehmer/innen (50,0%) einem Verein in Wien zugehörig. Darauf folgen die Steiermark mit 16,2% und Tirol mit 10,3%. Im Burgenland fühlt sich niemand einem Verein zugehörig und alle weiteren Bundesländer sind mit weniger als zehn Prozent vertreten. Die Anzahl der Personen ohne Vereinszugehörigkeit liegt bei acht Spieler/innen (3,4%).

Da keiner bzw. keine der Spieler/innen in mehr als zwei Bundesländern bei einem Verein Ultimate spielt, kann weiters aus Tabelle 5.5 herausgelesen werden, dass sich 15 Umfrageteilnehmer/innen in zwei Bundesländern einem Verein zugehörig fühlen.

### 5.1.6 Bevorzugte Division

In diesem Teil der Arbeit wird dargestellt, wie gerne die Umfrageteilnehmer/innen in den jeweiligen Divisionen Ultimate spielen. Für die Beantwortung konnten sie dabei anhand einer Abstufung von 1 (= gar nicht gerne) bis 5 (= sehr gerne) auswählen, was am besten auf sie zutrifft. Dazu bestand für die Befragten die Möglichkeit ihre persönliche Bewertung, wie gerne sie in den jeweiligen Divisionen spielen, näher zu erläutern.

Weiters wurde bei dieser Frage berücksichtigt, ob es sich bei dem/der Teilnehmer/in um einen Spieler oder eine Spielerin handelt. Denn wie bereits im Kapitel 2.1.1 erläutert, werden bei Ultimate die Divisionen „Open“, „Damen“ und „Mixed“ unterschieden. Dabei dürfen Frauen bei Turnieren in allen drei Kategorien teilnehmen, während den Männern die Teilnahme in der Kategorie „Damen“ untersagt ist. Aus diesem Grund wurde bei der Erhebung die Frage entsprechend der Angabe (ob männlich oder weiblich) angepasst und deshalb erfolgt auch die Darstellung der Ergebnisse für Männer und Frauen getrennt.

## Männer

Mehr als die Hälfte der Umfrageteilnehmer spielt in beiden Divisionen „sehr gerne“ (MD open: 5,00 / MD mixed: 5,00). Der Mittelwert liegt für „Mixed“ mit 4,42 jedoch etwas höher als bei „Open“ (MW: 4,31). Ebenso ist die Standardabweichung für „Open“ (SD: 0,958) etwas größer als bei „Mixed“ (SD: 0,838). Somit kann man sagen, dass unter den Teilnehmern die Division „Mixed“ der Division „Open“ etwas bevorzugt wird.

**Tabelle 5.6:** Häufigkeiten (und Prozent) der Bewertung der Divisionen der Männer (n = 132)

Divisionen	1 = gar nicht gerne	2	3	4	5 = sehr gerne
Open	4 (3,0 %)	2 (1,5 %)	16 (12,1 %)	37 (28,0 %)	73 (55,3 %)
Mixed	1 (0,8 %)	2 (1,5 %)	18 (13,6 %)	31 (23,5 %)	80 (60,6 %)

Als Erklärung für die Bevorzugung der Division „Open“ werden in erster Linie Adjektive wie kompetitiver, schneller, aggressiver, härter und leistungsorientierter genannt. Die Spieler beschreiben Ultimate ausschließlich mit Männern als herausfordernder und intensiver.

TN 44: *„Open-Team spielt leistungsorientierter und macht mir daher ein bisschen mehr Spaß.“*

TN 96: *„Mag Open mehr, weil es kompetitiver ist.“*

TN 91: *„In der Open-Division wird meistens körperbetonter / aggressiver gespielt.“*

TN 102: *„Open ist intensiver, erfolgsorientiert, aggressiver als Mixed.“*

TN 107: *„Schnelligkeit des Spiels in Open ist deutlich herausfordernder.“*

Weiters wird als Vorteil angeführt, dass die körperlichen Unterschiede zwischen Männern und Frauen nicht gegeben sind. Denn während man beim Spiel mit Frauen beispielsweise oft darauf achten muss, wem man die Scheibe wie stark zupasst, ist dies beim Spiel unter Männern seltener der Fall. Dies hat zur Folge, dass das Spiel als körperbetonter beschrieben wird.

TN 26: *„Der Wettbewerb mit (ungefähr) gleichstarken Spielern ist interessant - und es wird oft körperlicher gespielt, ohne schlechtes Gewissen haben zu müssen, bzw. ist beim Mixed einfach mehr Umsicht auf Körperkontakt notwendig (ich habe z.B. fast 100kg...).“*

TN 59: *„Muss in der Open-Division in meinem Team nicht darüber nachdenken wem ich einen Pass gebe - Laufgeschwindigkeiten und Fangfähigkeiten sind sehr ähnlich.“*

TN 73: *„Bei Open fallen genderspezifische Leistungsunterschiede einfach weg. Das Fitnessniveau der einzelnen Spieler ist ähnlicher.“*

TN 147: *„Ich bevorzuge Open zu spielen, da ich nur mit Männern im Team bin. Bei Mixed musst du dich umstellen auf weibliche Mitspielerinnen, denen du die Scheibe auch nicht so fest hinwerfen kannst.“*

Als Begründung für die Bevorzugung der Division "Mixed" werden am häufigsten mehr Spaß und eine sozial angenehmere Atmosphäre genannt. Weiters wird das Spiel mit Männern und Frauen als weniger aggressiv und mit weniger Ehrgeiz beschrieben. Ebenso geben mehrere Spieler an, dass der "Spirit of the Game" tendenziell höher ist und - wie für Ultimate typisch - eher ohne Körperkontakt gespielt wird.

TN 1: *„Weniger Druck, aber mehr Spaß. Mehr Ausgewogenheit und sozial angenehmer.“*

TN 6: *„Der Spirit ist in der Mixed-Division tendenziell höher, übertriebener Ehrgeiz und 'Geschrei' sind seltener, die Aggressivität ist niedriger.“*

TN 26: *„Der koedukative Effekt, auch abseits vom Spielfeld - gemischte Teams schaffen einfach eine andere Atmosphäre.“*

TN 80: *„Funfaktor ist bei Mixed einfach größer.“*

TN 95: *„Mixed hat einfach mehr Style! Open ist kompetitiv interessant, nur fehlt es an Lockerheit und es macht einfach mehr Spaß mit Mädls und Burschen zu spielen!“*

Die Tatsache, dass „Mixed“ im Vergleich zu „Open“ langsamer und damit etwas gemütlicher ist, wird bestätigt. Allerdings wird dies nicht mit weniger kompetitiv gleichgesetzt, sondern darauf hingewiesen, dass die Herausforderungen weniger auf körperlicher Ebene, sondern verstärkt auf den taktischen Überlegungen und der Berücksichtigung der physischen Unterschiede zwischen Männern und Frauen liegen.

TN 78: *„[...] Im Mixed-Bereich ist die Physis weniger ausschlaggebend, dafür spielt Taktik und Übersicht eine größere Rolle. Für mich ist Mixed das 'schönere' Frisbee.“*

TN 105: *„Mixed ist anspruchsvoller vom Spielaufbau, da auf die verschiedenen Vorzüge von Herren und Damen eingegangen werden muss.“*

TN 111: *„Mixed ist viel netter, weil man noch echtes Ultimate ohne Körperkontakt spielt.“*

TN 195: *„Bei Mixed kommt nicht die allgegenwärtige Geschlechtertrennung zustande! Das Spielklima und das Spielen an sich sind angenehmer, gelassener aber nicht weniger kompetitiv!“*

Teilnehmer, die keine der beiden Division bevorzugen, begründen dies am häufigsten damit, dass sowohl „Open“ als auch „Mixed“ seinen Reiz und jede für sich Vorteile bzw. Herausforderungen hat.

TN 3: „Ich spiele Open fast nur kompetitiv und Mixed sowohl kompetitiv als auch einfach mal nur zum Spaß. Spaßturniere Open zu spielen stelle ich mir nicht so interessant vor, was ist schon eine Frisbeeparty ausschließlich mit Jungs...“

TN 96: „Mixed: mehr Spaß mit den Leuten und höhere wurftechnische Anforderung, höherer Spirit. Open: intensivere Spiele.“

TN 101: „Beide Divisionen stellen für mich eine gewisse Herausforderung dar. Bei Open ist es das physische und sehr schnelle Spiel, das mich anspricht. Hingegen ist es beim Mixed das Gefühlvolle und Exakte.“

TN 161: „Open ist schneller. Mixed ist anspruchsvoller.“

TN 170: „Mixed ist Spaß und gute Zeit mit Freunden. Open ist sportlich interessanter, da schneller und körperlicher.“

## Frauen

Die bevorzugte Division der Umfrageteilnehmerinnen ist mit einem Mittelwert von 4,63 die Division „Mixed“ (SD: 0,701 / MD: 5). Beinahe 75% spielen sogar „sehr gerne“ in dieser Division Ultimate (siehe Tabelle 5.7). Darauf folgt die Division „Damen“, welche mit einem Mittelwert von 4,18 (SD: 0,971 / MD: 4,00) ebenso wie „Mixed“ durchwegs gerne gespielt wird. Am wenigsten beliebt wurde das Spiel in der Division „Open“ bewertet. Mit einem Mittelwert von 1,97 (SD: 1,005 / MD: 2,00) bildet sie das Schlusslicht und beinahe die Hälfte spielt „gar nicht gerne“ in dieser Division.

**Tabelle 5.7:** Häufigkeiten (und Prozent) der Bewertung der Divisionen der Frauen (n = 87)

Divisionen	1 = gar nicht gerne	2	3	4	5 = sehr gerne
Open	38 (43,7 %)	20 (23,0 %)	24 (27,6 %)	4 (4,6 %)	1 (1,1 %)
Mixed	0 (0,0 %)	1 (1,1 %)	8 (9,2 %)	13 (14,9 %)	65 (74,7 %)
Damen	2 (2,3 %)	2 (2,3 %)	16 (18,4 %)	25 (28,7 %)	42 (48,3 %)

Als häufigste Begründung für die Division „Mixed“ wird der Spaß - sowohl am als auch neben dem Spielfeld - angegeben. Dadurch, dass Männer und Frauen gemeinsam spielen, ist die Stimmung meist lockerer und die Atmosphäre angenehmer. Ebenso hat aus Sicht der Spielerinnen der „Spirit of the Game“ in dieser Division den höchsten Stellenwert.

TN 8: „Gas geben am Feld mit Männlein und Weiblein – weniger Östrogen als bei reinem Damenteam – Stimmung dadurch meist etwas lockerer.“

TN 61: „Mixed Spielen ist eines der schönsten Besonderheiten... Es macht am und neben dem Feld sehr Spaß.“

TN 136: „Mixed verkörpert für mich den Spirit - es geht dabei um Zusammenspiel und Respekt und weniger um die kompetitive Leistung.“

TN 135: „Weil die Mixed-Division nicht nur beim Zusehen, sondern auch beim Spielen am interessantesten ist. Außerdem ist der Konkurrenzkampf nicht so stark spürbar und Spaß und Spirit stehen im Vordergrund.“

Ein weiterer häufig genannter Grund ist die Art des Spielens. Denn einerseits ist durch die männlichen Spieler das Spiel schneller und andererseits ist das Spiel in der Division „Mixed“ taktisch anspruchsvoller.

TN 34: „Das Mixed ermöglicht sowohl ein starkes taktisches Spiel, als auch das schnelle Spiel der Männer.“

TN 79: „Mixed bedeutet gemischtgeschlechtliches Spiel mit vielfältigeren taktischen Möglichkeiten.“

TN 23: „Man kann die Positionen besser 'einteilen'. Männer sind für manche besser geeignet als Frauen.“

Im Bezug auf die Division „Damen“ wird von den meisten Spielerinnen die größere Verantwortung genannt. Denn in einem Damen-Team haben sie die Möglichkeit, Aufgaben zu übernehmen oder an Positionen zu spielen, welche in einem Mixed- oder Open-Team häufig nur Männern vorbehalten sind.

TN 92: „Im Damenuitmate hat man mehr Verantwortung, Scheibenkontakt, homogeneres Spiel, meist weniger Konflikte.“

TN 148: „Bei Damen hat man auch Möglichkeiten bei Zone auf lang zu stehen. Bei Mixed ist dies nicht der Fall, weil man befürchtet, dass die Damen zu langsam sind.“

TN 205: „[...] Ich spiele aber auch gerne in der Damen-Division, weil einem da andere Rollen im Spiel zukommen. [...]“

Ebenso ermöglicht das Spiel nur mit Damen mehr Spielanteile, mehr Scheibenkontakte und einen - in körperlicher Hinsicht - fairen Wettstreit, während man beim Spiel mit Männern viel häufiger übersehen oder seltener angespielt wird. Dadurch haben die Spielerinnen in einem Damen-Team eher das Gefühl willkommen zu sein und anerkannt zu werden.

TN 39: „[...] Bei Damen kommen alle zum Spiel (was bei Mixed nicht immer der Fall ist.“

TN 83: „In meinem Damenteam habe ich wirklich das Gefühl, Mitglied des Teams zu sein und meine Leistung am Feld respektiert und willkommen geheißen wird. Wenn man frei am Feld ist und sich gut positioniert, wird man auch angespielt. Im Mixed-Team habe ich leider die Erfahrung gemacht, dass oftmals lieber ein Mann angespielt wird anstatt einer Frau.“

TN 194: „In der Mannschaft, in der ich Mixed spiele, wird hauptsächlich über die Männer gespielt. Es wird oftmals im Scherz gesagt, dass es ein Openspiel mit Hindernissen ist.“

Allerdings wurde mehrmals angesprochen, dass die Stimmung in Damentteams aufgrund von Zickereien häufig nicht so entspannt ist, wie bei Mixed.

TN 34: „[...] Zickenaktionen sind bei Frauenmannschaften doch regelmäßig vorhanden.“

TN 205: „[...] Bei zu vielen Frauen (und ich denke auch bei Männern) auf einem Haufen kommt es öfter zu unnötigen Konflikten. [...]“

Hatten die Spielerinnen angegeben, dass sie in den Divisionen „Damen“ und „Mixed“ gleich gerne spielen, so wurde dies damit begründet, dass sie in beiden Divisionen Vorteile sehen.

TN 40: „Ich finde, man kann Mixed und Damen schwer vergleichen. Es ist spieltechnisch einfach ein wenig anders und man kann aus der einen Division Erfahrungen in die andere mitnehmen. Ich finde es super, dass es beim Ultimate eine Mixed-Division gibt, denn wo spielen sonst Männer und Frauen zusammen.“

TN 129: „Jede Division hat seinen Reiz. Mixed: das Spiel ist schneller, ich kann mit meinem Mann gemeinsam spielen. Damen: ich habe eine größere Aufgabe am Feld, ich kann Würfe machen, die bei den Mixed Spielen den Männern vorbehalten sind.“

Weshalb die Division „Open“ bei der Bewertung der Damen mit Abstand das Schlusslicht bildet, liegt in erster Linie an der körperlichen Unterlegenheit.

TN 25: „Open ist ok, allerdings spiele ich es nicht allzu gern, hauptsächlich weil ich als Frau bei schnelleren Gegnern nicht mitkomme.“

TN 36: „Körperliche Voraussetzungen machen es schwer im Open-Bewerb teilzunehmen.“

### 5.1.7 Ausgleichssportarten der Spieler/innen

Die Frage, ob neben Ultimate auch noch andere Sportarten regelmäßig ausgeübt werden, wurde von mehr als der Hälfte der Befragten (66,2%) mit „ja“ beantwortet. Nur 33,8% der Spieler/innen gaben an, dass sie sonst keine Sportart regelmäßig ausüben.

**Tabelle 5.8:** Ausübung von weiteren Sportarten (n = 219)

Regelmäßige Ausübung von weiteren Sportarten	Häufigkeiten	Prozent
Ja	145	66,2
Nein	74	33,8
Gesamt	219	100,0

Weiters wurden die Teilnehmer/innen - sofern sie die Frage nach weiteren Sportarten mit „ja“ beantwortet haben - gefragt, um welche Sportart(en) es sich dabei handelt. Die Ergebnisse dazu sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst:

**Tabelle 5.9:** Ausgeübte Sportarten neben Ultimate (Reihung nach Häufigkeit, n = 145)

<b>Sportart</b>	<b>Häufigkeiten</b>	<b>Prozent der Fälle</b>
Wintersport	84	57,9
Laufsport	79	54,5
Bergsport	66	45,5
Radsport	44	30,3
Andere Frisbee Sportarten	32	22,1
Wassersport	28	19,3
Rückschlagspiele	24	16,6
Volleyball	23	15,9
Surfen, Segeln	18	12,4
Fußball	17	11,7
Yoga, Pilates	17	11,7
Tanzen	16	11,0
Trendsport	14	9,7
Inlineskaten, Skateboard	12	8,3
Basketball	8	5,5
Denksport	8	5,5
Geräteturnen, Akrobatik	7	4,8
Kampfsport	6	4,1
Leichtathletik	2	1,4
Andere Sportart	13	9,0
Gesamt	518	357,2%

Hatten die Teilnehmer/innen den Punkt „Andere Sportart“ gewählt, wurden sie gefragt, um welche Sportart es sich hierbei handelt. Dabei wurden folgende Disziplinen angeführt: Krafttraining (2 TN), Kraft-Ausdauer-Training bzw. Fitnesstraining (2 TN), American Football (1 TN), Eishockey (1 TN), Bogenschießen (2 TN), Fechten (1 TN), Golf (2 TN) und Paragleiten bzw. Gleitschirmfliegen (2 TN).

Dazu war von Interesse, ob diese genannten Sportarten „als Hobby / Freizeitbeschäftigung“ oder „mit Wettkampfteilnahme“ ausgeübt werden. Einen Überblick dazu bietet die folgende Tabelle:

**Tabelle 5.10:** Intensität der Ausgleichssportarten (Häufigkeit und Prozent der Fälle, n = 145)

<b>Sportart</b>	<b>...als Hobby</b>	<b>...mit Wettkampfteilnahme</b>
Wintersport	80 (57,6 %)	4 (9,8 %)
Laufsport	67 (48,2 %)	12 (29,3 %)
Bergsport	66 (47,5 %)	-
Radsport	39 (28,1 %)	5 (12,2 %)
Andere Frisbee Sportarten	23 (16,5 %)	9 (22,0 %)
Wassersport	27 (19,4 %)	1 (2,4 %)
Rückschlagspiele	20 (14,4 %)	4 (9,8 %)
Volleyball	21 (15,1 %)	2 (4,9 %)
Surfen, Segeln	17 (12,2 %)	1 (2,4 %)
Fußball	11 (7,9 %)	6 (14,6 %)
Yoga, Pilates	17 (12,2 %)	-
Tanzen	14 (10,1 %)	2 (4,9 %)
Trendsport	14 (10,1 %)	-
Inlineskaten, Skateboard	12 (8,6 %)	-
Basketball	7 (5,0 %)	1 (2,4 %)
Denksport	5 (3,6 %)	3 (7,3 %)
Geräteturnen, Akrobatik	7 (5,0 %)	-
Kampfsport	6 (4,3 %)	-
Leichtathletik	1 (0,7 %)	1 (2,4 %)
Andere Sportart	9 (6,5 %)	4 (9,8 %)
Gesamt	463 (333,1 %)	55 (134,1 %)

## 5.2 Einstieg in die Sportart

Ultimate ist eine rasch wachsende, aber in Österreich noch relativ unbekanntere Sportart. Daher ist es interessant zu erfahren, wie Personen überhaupt auf die Sportart aufmerksam werden. Dieses Kapitel präsentiert, wie die Umfrageteilnehmer/innen zu Ultimate gekommen sind, welche Vorstellungen sie von der Sportart hatten und ob diese im Laufe der Spielzeit bestätigt wurden.

### 5.2.1 Erste Begegnung mit Ultimate

Bei der Frage, wodurch die Teilnehmer/innen auf die Sportart Ultimate aufmerksam wurden, konnten sie als Antwort eine oder mehrere der angeführten Optionen auswählen.

**Tabelle 5.11:** Erster Kontakt zu Ultimate (Reihung nach Häufigkeit,  $n = 219$ )

	Häufigkeiten	Prozent der Fälle
Freunde / Bekannte	150	70,8
Universität (Studium, Usi-Kurs)	60	28,3
Schule	44	20,8
Medien (Fernsehen, Internet, Zeitschrift)	8	3,8
Öffentliche Plätze (z.B. Park)	8	3,8
(Sport-) Veranstaltung	4	1,9
Angebot in einem Sportverein	2	0,9
Sonstiges	8	3,8
Gesamt	284	134,1

Die meisten Spieler/innen (70,8%) gaben dabei an über „Freunde / Bekannte“ zu Ultimate gekommen zu sein. Weitere 60 Personen (28,3%) wurden durch die „Universität (Studium, Usi-Kurs)“ und 44 Personen (20,8%) durch die „Schule“ auf die Sportart aufmerksam. Alle weiteren Optionen (Medien, öffentliche Plätze, (Sport-)Veranstaltung, Angebot im Sportverein) wurden nur von wenigen Umfrageteilnehmer/innen (jeweils weniger als 10 Personen) angegeben.

Unter „Sonstiges“ wurden außerdem folgende Umstände angeführt: Familie (5 TN), Schüleraustausch (1 TN), USA-Reise (1 TN) und „Mitarbeit bei Jugendsportcamp – Amerikaner waren dort und wir haben es mit den Kids gespielt“ (1 TN).

### 5.2.2 Vorstellungen von Ultimate

Nur weniger als ein Viertel der Umfrageteilnehmer/innen (22,4%) gab an, dass sie eine Vorstellung davon hatten, was sie im Rahmen von Ultimate erwartet. Alle anderen hatten kein Bild von dieser Sportart, als sie damit begannen.

**Tabelle 5.12: Persönliches Bild von Ultimate (n = 219)**

	Häufigkeit	Prozent
Kein bestimmtes Bild von Ultimate	170	77,6
Bestimmtes Bild von Ultimate	49	22,4
Gesamt	219	100,0

Weiters wurden die Spieler/innen, welche eine bestimmte Vorstellung von der Sportart hatten, gefragt, ob sich diese im Laufe der Spielzeit bestätigt hat. Dazu wurden sie aufgefordert anhand einer Abstufung von 1 (= gar nicht bestätigt) bis 5 (= völlig bestätigt) anzugeben, was am besten zutrifft. Der Mittelwert von 4,27 zeigt dabei, dass die Vorstellungen der Umfrageteilnehmer/innen mit den im Laufe der Spielzeit gemachten Erfahrungen relativ gut übereinstimmen (SD: 0,908 / MD: 4,00). Beinahe die Hälfte der Befragten (46,9%) gibt sogar an, dass ihr Bild von Ultimate völlig bestätigt wurde.

**Tabelle 5.13: Häufigkeitsverteilung (und Prozent) zu Bestätigung der Vorstellung von Ultimate (n = 49)**

Vorstellung von Ultimate wurde...				
1 = gar nicht bestätigt	2	3	4	5 = völlig bestätigt
1 (2,0 %)	2 (4,1 %)	3 (6,1 %)	20 (40,8 %)	23 (46,9 %)

Ebenso wurden die Umfrageteilnehmer/innen, welche über eine bestimmtes Bild von der Sportart verfügten, gebeten dieses Bild zu beschreiben sowie ihre Bewertung genauer zu erläutern. Dabei zeigte sich, dass der Großteil der 49 Umfrageteilnehmer/innen bereits ziemlich genau wusste, was sie hinsichtlich Spielablauf, sportlicher Anforderungen und Atmosphäre unter den Spieler/innen erwartet. Demnach wurde ihre Vorstellung im Laufe der Spielzeit auch bestätigt.

TN 40: „*Ein körperlich sehr anstrengender Teamsport, äußerst fair, viel Spaß auch abseits des Feldes.*“ -> Bewertung: 5

TN 54: „*Ein Mannschaftssport, bei der es mittels Passspiel darum geht die Scheibe in die gegnerische Endzone zu bringen um sie dort zu fangen.*“ -> Bewertung: 5

TN 58: „*Abwechslungsreicher, anstrengender Sport, nette Leute, positive Einstellung und Fairness.*“ -> Bewertung: 5

Manche Teilnehmer/innen wussten Bescheid über die Grundidee, stellten sich jedoch die Ausführung etwas anders vor (z.B. weniger kompetitiv, weniger anstrengend).

TN 2: „*Alles extrem faire Leute, die ohne Schiedsrichter irgendwo in der Gegend rumgurken, habs mir nicht anstrengend vorgestellt... so kann man sich irren.*“ -> Bewertung: 3 -> „Anstrengung gar nicht, Fairness völlig.“

TN 26: „*Mischung aus Basketball und Football, aber mit einer Frisbee. Sehr laufintensiv und mit einer Scheibe statt mit einem Ball..., kein Körperkontakt, keine Schiedsrichter.*“ -> Bewertung: 4

TN 63: „Ungezwungen, schnell, interessante / coole Leute“ -> Bewertung: 4 -> „Ultimate ist viel kompetitiver, als ich anfangs dachte.“

TN 157: „Ein faires Spiel bei dem der Spaß im Vordergrund steht und nicht das Gewinnen.“ -> Bewertung: 4 -> „Gewinnen ist dann doch wichtiger als gedacht.“

TN 106: „Frisbee wirkte für mich nicht so ganz ernst gemeint, was einem auch etwas die Hemmschwelle nahm mitzumachen und in einem Team Verbindlichkeiten aufzubauen.“ -> Bewertung: 4 -> „Es macht immer noch Spaß, hat aber an Ernsthaftigkeit gewonnen.“

Dazu gab eine Person an, dass sie eine völlig falsche Vorstellung von Ultimate hatte und erst durch ihren Bruder über die Sportart aufgeklärt wurde.

TN 147: „Mein Bruder begann 1 Jahr vor mir. Zuerst wusste ich überhaupt nicht was Ultimate ist und dachte mir dabei, dass man zu Zweit einfach eine Scheibe hin und her wirft. Doch mein Bruder erklärte mir einiges und überzeugte mich das Training zu besuchen.“ -> Bewertung: 1 -> „Wie schon erwähnt. Ich stellte mir vor, es stehen sich 2 Personen gegenüber und werfen sich eine Scheibe zu.“

Die entsprechenden Informationen zur Bildung einer Vorstellung erhielten viele der Spieler/innen über das Internet (z.B. Wikipedia, Youtube) oder durch Gespräche mit Freund/innen, Bekannten oder Geschwistern. Dabei haben sich die Vorstellungen, welche durch Kontaktpersonen gebildet wurden, häufiger bestätigt, als Vorstellungen, welche auf Eigenrecherche beruhten.

TN 38: „Mein Bruder spielte bereits Ultimate und hat mir davon erzählt (Regeln, Spirit, etc.)“ -> Bewertung: 5

TN 21: Bewertung: 5 -> „Im Freundeskreis waren damals viele Ultimate-Spieler, da weiß man irgendwann, auf was man sich einlässt.“

TN 134: „Ich hatte quasi schon das 'richtige' Bild, da ich mich schon vor dem ersten Wurf mit der Scheibe im Internet schlau gemacht habe und mir auch Videos angesehen hab.“ -> Bewertung: 4

TN 181: „Kenntnis der Spielweise / des Spielprinzips durch Videos, Hörensagen.“ -> Bewertung: 4 -> „Ich habe es mir ein wenig einfacher vorgestellt, aber die Spielweise entsprach größtenteils meiner Vorstellung.“

## 5.3 Motive in Ultimate

Die Erhebung der Motive in Ultimate bildet das Kernstück der Arbeit, wobei der Fokus sowohl auf den aktuell vorhandenen als auch auf den anfänglichen Beweggründen liegt. Die gewonnenen Ergebnisse werden in diesem Kapitel dargestellt und im Anschluss entsprechend der gebildeten Subskalen zusammengefasst (siehe Kapitel 4.7.2, S.42). Weiters werden - jeweils für die aktuellen und anfänglichen Motive - Hinweise der Teilnehmer/innen zu aus ihrer Sicht fehlenden Motiven angeführt.

### 5.3.1 Anfängliche Motive

Die Skala für die Erhebung der anfänglichen Motive umfasst 35 Items. Dazu wurde für die Bewertung der Aussagen wegen einer besseren Vergleichbarkeit die fünfstufige Likert-Skala vom BMZI übernommen, d.h. eine Abstufung von 1 (= trifft gar nicht zu) bis 5 (= trifft völlig zu), bei der die Befragten die Option auswählen sollen, welche am besten auf sie zutrifft.

Die folgende Tabelle präsentiert die erhaltenen Mittelwerte, Standardabweichungen und Mediane der einzelnen Items. Die Items sind dabei anhand der Mittelwerte der anfänglichen Motive gereiht.

**Tabelle 5.14:** Anfängliche Motive (Reihung nach MW, n = 219)

Rang	Item	MW	SD	MD
1.	...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	3,39	1,275	4,00
1.	...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	3,39	1,219	3,00
3.	...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	3,28	1,471	3,00
4.	...vor allem aus Freude an der Bewegung.	3,23	1,254	3,00
5.	...um dabei Freunde/Bekannte zu treffen.	3,16	1,409	3,00
6.	...um an der frischen Luft zu sein.	3,03	1,401	3,00
7.	...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	3,01	1,292	3,00
8.	...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.	2,90	1,219	3,00
9.	...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	2,87	1,380	3,00
10.	...wegen dem „Spirit of the Game“. (d.h. kompetitiv spielen - jedoch stehen Respekt, Einhaltung der Regeln und Spaß an erster Stelle)	2,85	1,480	3,00
11.	...weil Frauen und Männer gemeinsam spielen.	2,80	1,397	3,00
12.	...um Sport in der Natur zu treiben.	2,79	1,484	3,00
13.	...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	2,74	1,238	3,00
14.	...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen.	2,72	1,405	3,00
14.	...vor allem um fit zu sein.	2,72	1,297	3,00
16.	...um neue Energie zu tanken.	2,60	1,261	3,00

Tabelle wird auf der nächsten Seite fortgesetzt.

Rang	Item	MW	SD	MD
17.	...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird. (d.h. jeder ist verantwortlich für ein faires Spiel)	2,54	1,500	2,00
18.	...um mich zu entspannen.	2,43	1,203	2,00
19.	...weil es ein relativ günstiger Sport ist. (Ausrüstung, Training, etc.)	2,21	1,275	2,00
20.	...um sportliche Ziele zu erreichen.	2,19	1,132	2,00
21.	...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	2,15	1,273	2,00
22.	...um Stress abzubauen.	2,13	1,179	2,00
23.	...um mich mit anderen zu messen.	2,12	1,207	2,00
24.	...weil ich dadurch viel Selbstvertrauen gewinnen kann.	2,05	1,065	2,00
25.	...weil ich im Wettkampf aufblühe.	2,04	1,186	2,00
26.	...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	1,85	1,043	2,00
27.	...wegen des Nervenkitzels.	1,84	1,084	1,00
28.	...um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	1,83	1,008	2,00
29.	...weil ich dadurch Anerkennung bekomme.	1,80	1,006	1,00
30.	...weil ich durch die Turniere viele neue Orte kennenlernen.	1,70	1,027	1,00
30.	...vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	1,70	1,049	1,00
32.	...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	1,62	1,013	1,00
33.	...wegen meiner Figur.	1,54	0,964	1,00
34.	...um mein Gewicht zu regulieren.	1,52	0,885	1,00
35.	...um abzunehmen.	1,36	0,785	1,00

Aus Tabelle 5.14 kann man ablesen, dass für den Beginn mit der Sportart soziale Gründe am wichtigsten erscheinen: „...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.“ (Rang 1.), „...um gesellig zusammen zu sein.“ (Rang 1.), „...um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.“ (Rang 5.), „...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.“ (Rang 7.) und „...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.“ (Rang 8.). Weitere ausschlaggebende Gründe sind das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften (Rang 3.), Freude an der Bewegung (Rang 4.) und die Möglichkeit durch Ultimate an der frischen Luft zu sein (Rang 6.). Besonderheiten der Sportart, wie 'Spirit of the Game' (Rang 10.), die soziale Atmosphäre unter den Spieler/innen (14.) oder das Spiel ohne Schiedsrichter (Rang 17.) waren für die Umfrageteilnehmer/innen noch nicht so wichtig. Jedoch noch weniger wichtig waren Aspekte zum Faktor „Wettkampf / Leistung“ - wie das Erreichen sportlicher Ziele (Rang 20.), das Messen mit anderen (Rang 23.) oder das Aufblühen im Wettkampf (Rang 25.) - oder Möglichkeiten der „Erholung“ - wie „...um neue Energie zu tanken.“ (Rang 16.), „...um mich zu entspannen.“ (Rang 18.), „...um Stress abzubauen.“ (Rang 22.) oder „...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.“ (Rang 26.). Das Schlusslicht bilden eindeutig die Aspekte in Hinblick auf „Figur / Aussehen“. Sie belegen bei absteigender Reihung nach Mittelwert die letzten drei Plätze.

Auf die Frage, ob in der Auflistung wichtige Motive fehlen, wurden von den Teilnehmer/innen folgende Aspekte am häufigsten genannt:

„Ich begann mit Ultimate...“

- ...um etwas Neues auszuprobieren.  
(z.B. von TN 35: „Ich 'begann' um etwas Neues auszuprobieren.“)
- ...wegen anderen Personen - wie Geschwister, Freunde, etc.  
(z.B. von TN 123: „Ich habe mit Ultimate begonnen, weil es meine Mutter und älterer Bruder gespielt haben (spielen) und weil es ein neuer und interessanter Sport war, der mich Zeit draußen und mit meiner Familie verbringen ließ.“)
- ...als Alternative zu klassischen Teamsportarten, wie z.B. Fußball.  
(z.B. von TN 61: „Ich habe nach einem Teamsport gesucht, der nicht Handball, Volleyball, Basketball oder Fußball ist.“)

### 5.3.2 Aktuelle Motive

Die Erhebung der aktuellen Motive erfolgte mit denselben 35 Items wie die Erhebung der anfänglichen Motive. Für eine bessere Vergleichbarkeit wurde auch hier die Bewertung anhand einer fünfstufigen Likert-Skala mit einer Abstufung von 1 (= trifft gar nicht zu) bis 5 (= trifft völlig zu) durchgeführt.

Die folgende Tabelle bietet eine Darstellung der ermittelten Mittelwerte, Standardabweichungen und Mediane der einzelnen Items. Die Reihung erfolgt dabei anhand der Mittelwerte der aktuellen Motive.

**Tabelle 5.15: Aktuelle Motive (Reihung nach MW, n = 219)**

Rang	Item	MW	SD	MD
1.	...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen.	4,28	0,888	5,00
2.	...wegen dem „Spirit of the Game“. (d.h. kompetitiv spielen - jedoch stehen Respekt, Einhaltung der Regeln und Spaß an erster Stelle)	4,26	0,996	5,00
3.	...um dabei Freunde/Bekannte zu treffen.	4,16	0,850	4,00
4.	...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	4,05	0,889	4,00
5.	...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	4,03	1,204	4,00
6.	...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	3,90	1,103	4,00
7.	...vor allem aus Freude an der Bewegung.	3,81	1,145	4,00

Tabelle wird auf der nächsten Seite fortgesetzt.

Rang	Item	MW	SD	MD
8.	...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird. (d.h. jeder ist verantwortlich für ein faires Spiel)	3,62	1,398	4,00
9.	...um an der frischen Luft zu sein.	3,51	1,250	4,00
10.	...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	3,46	1,186	4,00
11.	...weil Frauen und Männer gemeinsam spielen.	3,45	1,282	4,00
12.	...um neue Energie zu tanken.	3,40	1,205	4,00
13.	...um sportliche Ziele zu erreichen.	3,30	1,309	3,00
14.	...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	3,28	1,138	4,00
14.	...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	3,28	1,415	4,00
16.	...vor allem um fit zu sein.	3,26	1,234	3,00
17.	...um Sport in der Natur zu treiben.	3,25	1,403	3,00
18.	...um Stress abzubauen.	3,22	1,226	3,00
19.	...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.	3,18	1,155	3,00
20.	...um mich zu entspannen.	3,14	1,246	3,00
21.	...um mich mit anderen zu messen.	2,93	1,310	3,00
22.	...weil ich im Wettkampf aufblühe.	2,86	1,327	3,00
23.	...weil ich durch die Turniere viele neue Orte kennenlernen.	2,79	1,347	3,00
24.	...weil ich dadurch viel Selbstvertrauen gewinnen kann.	2,76	1,219	3,00
25.	...wegen des Nervenkitzels.	2,73	1,277	3,00
26.	...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	2,58	1,364	3,00
27.	...weil ich dadurch Anerkennung bekomme.	2,53	1,283	2,00
28.	...um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	2,43	1,222	2,00
29.	...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	2,39	1,238	2,00
30.	...weil es ein relativ günstiger Sport ist. (Ausrüstung, Training, etc.)	2,29	1,255	2,00
31.	...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	2,24	1,295	2,00
32.	...vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	2,06	1,060	2,00
33.	...wegen meiner Figur.	2,00	1,107	2,00
34.	...um mein Gewicht zu regulieren.	1,80	1,072	1,00
35.	...um abzunehmen.	1,55	0,884	1,00

Aus Tabelle 5.15 ist ersichtlich, dass Besonderheiten der Sportart - wie die soziale Atmosphäre unter den Spielerinnen (Rang 1.), der 'Spirit of the Game' (Rang 2.), das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften (Rang 5.) sowie das Spiel ohne Schiedsrichter (Rang 8.) - zu den wichtigsten Beweggründen zählen. Ebenso spielen soziale Faktoren - wie das Treffen von Freunden und Bekannten (Rang 3.), das gesellige Zusammensein mit anderen (Rang 4.) und etwas mit einer Gruppe zu unternehmen (Rang 6.) eine wesentliche Rolle. Auf den Plätzen 10 bis 30 liegen bunt gemischt, aber dafür mit geringen Mittelwertsunterschieden, Items zu den Faktoren „Wettkampf

/ Leistung“, „Fitness / Gesundheit“, „Erholung“, „Ästhetik“ und „Natur“. Am wenigsten wichtig und daher an letzter Stelle stehen Aspekte zu „Figur / Aussehen“.

Auf die Frage, ob in der Auflistung wichtige Motive fehlen, wurden von den Teilnehmer/innen die folgenden Aspekte am häufigsten angeführt:

„Ich spiele Ultimate...“

- ...weil man die Sportart mit Partner, Freunden, Geschwistern, etc. ausüben kann.  
*(z.B. von TN 27: „Um gemeinsamen Sport mit meiner Partnerin auszuüben.“  
bzw. TN 58: „Mit Familienmitgliedern (Schwester, Schwager) zu spielen.“)*
- ...weil das Spielen an sich Spaß macht.  
*(z.B. von TN 40: „Weil die Sportart einfach so viel Spaß macht und Ansprüche an viele unterschiedliche Fähigkeiten stellt. Das Spielen an sich ist großartig.“)*
- ...weil man diese Sportart in jedem Alter betreiben kann.  
*(z.B. von TN 3: „Spiele, weil ich es als einen Sport sehe, den ich auch im Alter betreiben kann - sehe teils sogar Familien auf Turnieren.“)*
- ...weil es eine Teamsportart ist.  
*(z.B. von TN 66: „Weil es eine Mannschaftssportart ist, es kommt auf die Teamzusammensetzung, das Nutzen der Stärken einzelner und Kompensieren von Schwächen, an einem Strang ziehen und die Teamdynamik an... auch geht es um Gruppenleistung und nicht nur um Einzelleistung und daher um mehr Komponenten, die miteinander interagieren, um Erfolg zu haben.“)*
- ...wegen dem „Gesamtpaket“ und den vielen Aspekten, die in Ultimate erlebt und gefordert werden.  
*(z.B. von TN 78: „Die Kombination aus Taktik, Schnelligkeit, Raumverständnis, Teamgeist, Spirit (ohne Schiri), soziale Gründe. Es ist eben die Kombination und nicht die einzelnen Punkte.“  
bzw. von TN 39: „the reason why I played and am still playing is love of the game as a whole: the motion of the disc, the cutting and running, the opportunity to extend my body by laying out and skying, the way my movements interact with those of everyone else on the field, male or female, and yes, Spirit of the Game, that for me is a reflection of an attitude toward life. So my missing option is: Love of the Game.“)*

### 5.3.3 Gegenüberstellung der anfänglichen und aktuellen Motive

Für einen direkten Vergleich der anfänglichen und der aktuellen Motive werden in der folgenden Tabelle die jeweiligen Mittelwerte und Ränge der Items gegenübergestellt. Die Reihung der Items erfolgt dabei anhand der Mittelwerte der anfänglichen Motive in absteigender Form.

**Tabelle 5.16:** Gegenüberstellung der anfänglichen und der aktuellen Motive (Reihung nach dem MW der anfänglichen Motive,  $n = 219$ )

Rang (anf.)	Item	MW (anf.)	MW (akt.)	Rang (akt.)
1.	...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	3,39	3,90	6.
1.	...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	3,39	4,05	4.
3.	...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	3,28	4,03	5.
4.	...vor allem aus Freude an der Bewegung.	3,23	3,81	7.
5.	...um dabei Freunde/Bekannte zu treffen.	3,16	4,16	3.
6.	...um an der frischen Luft zu sein.	3,03	3,51	9.
7.	...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	3,01	3,28	14.
8.	...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.	2,90	3,18	19.
9.	...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	2,78	3,28	14.
10.	...wegen dem „Spirit of the Game“. (d.h. kompetitiv spielen - jedoch stehen Respekt, Einhaltung der Regeln und Spaß an erster Stelle)	2,85	4,26	2.
11.	...weil Frauen und Männer gemeinsam spielen.	2,80	3,45	11.
12.	...um Sport in der Natur zu treiben.	2,79	3,25	17.
13.	...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	2,74	3,46	10.
14.	...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen.	2,72	4,28	1.
14.	...vor allem um fit zu sein.	2,72	3,26	16.
16.	...um neue Energie zu tanken.	2,60	3,40	12.
17.	...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird. (d.h. jeder ist verantwortlich für ein faires Spiel)	2,54	3,62	8.
18.	...um mich zu entspannen.	2,43	3,14	20.
19.	...weil es ein relativ günstiger Sport ist. (Ausrüstung, Training, etc.)	2,21	2,29	30.
20.	...um sportliche Ziele zu erreichen.	2,19	3,30	13.
21.	...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	2,15	2,58	26.
22.	...um Stress abzubauen.	2,13	3,22	18.

Tabelle wird auf der nächsten Seite fortgesetzt.

Rang (anf.)	Item	MW (anf.)	MW (akt.)	Rang (akt.)
23.	...um mich mit anderen zu messen.	2,12	2,93	21.
24.	...weil ich dadurch viel Selbstvertrauen gewinnen kann.	2,05	2,76	24.
25.	...weil ich im Wettkampf aufblühe.	2,04	2,86	22.
26.	...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	1,85	2,39	29.
27.	...wegen des Nervenzitels.	1,84	2,73	25.
28.	...um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	1,83	2,43	28.
29.	...weil ich dadurch Anerkennung bekomme.	1,80	2,53	27.
30.	...weil ich durch die Turniere viele neue Orte kennenlernen.	1,70	2,79	23.
30.	...vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	1,70	2,06	32.
32.	...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	1,62	2,24	31.
33.	...wegen meiner Figur.	1,54	2,00	33.
34.	...um mein Gewicht zu regulieren.	1,52	1,80	34.
35.	...um abzunehmen.	1,36	1,55	35.

Aus der Gegenüberstellung der Mittelwerte der anfänglichen und der aktuellen Motive, lässt sich auf einen Blick erkennen, dass alle Aussagen an Bedeutung gewonnen haben. Bei manchen Items - wie zum Beispiel bei der Aussage „...um abzunehmen.“ (+ 0,19) oder bei „...weil es ein relativ günstiger Sport ist. (Ausrüstung, Training, etc.)“ (+ 0,08) - ist dabei die Zunahme eher gering. Bei anderen hingegen - insbesondere bei Besonderheiten der Sportart, wie „...wegen dem 'Spirit of the Game'.“ (+ 1,41) oder „...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen.“ (+ 1,56) - ist der Bedeutungsanstieg sehr deutlich.

Ebenso lässt sich aus dem Vergleich der Ränge herauslesen, dass manche Aspekte - wie zum Beispiel der 'Spirit of the Game', die soziale Atmosphäre unter den Spieler/innen oder das Kennenlernen neuer Orte durch die Turniere - um einige Plätze nach oben gewandert und damit wichtiger geworden sind. Andere Items hingegen - wie beispielsweise „...weil es ein relativ günstiger Sport ist. (Ausrüstung, Training, etc.)“ - sind in der Reihung zurückgefallen. Keinerlei Veränderung in Hinblick auf die Reihung ergab sich für die Items zu „Figur / Aussehen“. Diese belegen sowohl bei den anfänglichen als auch bei den aktuellen Motiven die letzten drei Plätze.

### 5.3.4 Mittelwerte der Subskalen

Im Rahmen der Überprüfung der Motiv-Skala wurden aufgrund der Ergebnisse einer Faktorenanalyse acht Subskalen gebildet (siehe Kapitel 4.7.2, S. 42). Anhand dieser wurden sowohl für die anfänglichen als auch für die aktuellen Motive entsprechende Faktormittelwerte berechnet, welche im Folgenden präsentiert werden.

## Anfängliche Motive

Bei den anfänglichen Motiven steht der Faktor „Kontakt - im / durch Sport“ an erster Stelle. Darauf folgen „Natur“, „Besonderheiten“ und „Ästhetik“. Die Faktoren „Fitness / Gesundheit“ und „Erholung“ sind vor „Wettkampf / Leistung“ gereiht und das Schlusslicht bildet der Faktor „Figur / Aussehen“.

**Tabelle 5.17:** Mittelwerte der Subskalen für die anfänglichen Motive (absteigend gereiht, n = 219)

Rang	Subskala	MW	SD
1.	Kontakt - im / durch Sport	3,169	0,9556
2.	Natur	2,909	1,3327
3.	Besonderheiten	2,728	1,1277
4.	Ästhetik	2,507	1,1687
5.	Fitness / Gesundheit	2,385	0,9723
6.	Erholung	2,076	0,8283
7.	Wettkampf / Leistung	2,042	0,8405
8.	Figur / Aussehen	1,470	0,8061

## Aktuelle Motive

In Bezug auf die aktuellen Motive steht der Faktor „Besonderheiten“ an erster Stelle. Darauf folgen die Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“, „Natur“ und „Ästhetik“. Der Faktor „Fitness / Gesundheit“ ist vor „Wettkampf / Leistung“ sowie vor „Erholung“ gereiht und an letzter Stelle befindet sich der Faktor „Figur / Aussehen“.

**Tabelle 5.18:** Mittelwerte der Subskalen für die aktuellen Motive (absteigend gereiht, n = 219)

Rang	Subskala	MW	SD
1.	Besonderheiten	3,902	0,8212
2.	Kontakt - im / durch Sport	3,716	0,7726
3.	Natur	3,381	1,2086
4.	Ästhetik	2,932	1,2294
5.	Fitness / Gesundheit	2,929	0,9734
6.	Wettkampf / Leistung	2,875	1,0300
7.	Erholung	2,804	0,9195
8.	Figur / Aussehen	1,782	0,9220

## Gegenüberstellung der Subskalen-Mittelwerte der anfänglichen und aktuellen Motive

Um Veränderungen hinsichtlich der Motive im Laufe der Spielzeit auf einen Blick erkennen zu können, erfolgte weiters eine Gegenüberstellung der Faktorenmittelwerte der anfänglichen und der aktuellen Motive. Dabei ist ersichtlich, dass - wie bei den Mittelwerten für die einzelnen Items - alle Faktormittelwerte im Laufe der Spielzeit angestiegen sind. Dazu erfolgten hinsichtlich der Reihung zwei Änderungen: Der Faktor „Besonderheiten“ wandert vom dritten Rang an den ers-

ten Rang, wodurch sich auch eine Verschiebung der beiden Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“ und „Natur“ ergibt. Ebenso gewinnt der Faktor „Wettkampf / Leistung“ im Vergleich zu „Erholung“ mehr an Bedeutung, weshalb sie ihre Positionen in der Reihung vertauschen.

**Tabelle 5.19:** Gegenüberstellung der Mittelwerte der Subskalen (n = 219)

Anfängliche Motive			Aktuelle Motive		
Rang	Subskala	MW	Rang	Subskala	MW
1.	Kontakt - im / durch Sport	3,169	1.	Besonderheiten	3,902
2.	Natur	2,909	2.	Kontakt - im / durch Sport	3,716
3.	Besonderheiten	2,728	3.	Natur	3,381
4.	Ästhetik	2,507	4.	Ästhetik	2,932
5.	Fitness / Gesundheit	2,385	5.	Fitness / Gesundheit	2,929
6.	Erholung	2,076	6.	Wettkampf / Leistung	2,875
7.	Wettkampf / Leistung	2,042	7.	Erholung	2,804
8.	Figur / Aussehen	1,470	8.	Figur / Aussehen	1,782

### 5.3.5 Unterschiede zwischen anfänglichen und aktuellen Motiven

Zur Überprüfung, ob zwischen den anfänglichen und den aktuellen Motiven sogar ein signifikanter Unterschied besteht, wurde der t-Test für gepaarte Stichproben angewendet. Die dabei gewonnenen Ergebnisse sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst:

**Tabelle 5.20:** Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - anfängliche und aktuelle Motive

Subskalen	Zeitpunkt	n	MW	SD	T (df)	p
Fitness / Gesundheit	anfänglich	219	2,385	0,9723	-10,078 (218)	0,000
	aktuell	219	2,929	0,9734		
Figur / Aussehen	anfänglich	219	1,470	0,8061	-7,375 (218)	0,000
	aktuell	219	1,782	0,9219		
Kontakt - im / durch Sport	anfänglich	219	3,169	0,9556	-9,996 (218)	0,000
	aktuell	219	3,716	0,7726		
Erholung	anfänglich	219	2,076	0,8283	-14,881 (218)	0,000
	aktuell	219	2,804	0,9195		
Wettkampf / Leistung	anfänglich	219	2,042	0,8405	-14,050 (218)	0,000
	aktuell	219	2,875	1,0300		
Ästhetik	anfänglich	219	2,507	1,1687	-8,767 (218)	0,000
	aktuell	219	2,932	1,2294		
Natur	anfänglich	219	2,909	1,3327	-8,181 (218)	0,000
	aktuell	219	3,381	1,2086		
Besonderheiten	anfänglich	219	2,728	1,1277	-16,520 (218)	0,000
	aktuell	219	3,902	0,8212		

### 5.3.6 Unterschiede hinsichtlich der Faktoren Geschlecht, Ausgleichssportarten und einer Vorstellung von Ultimate

Ebenso wurde untersucht, ob das Geschlecht sowie die regelmäßige Ausübung von Ausgleichssportarten einen Einfluss auf die aktuellen Motive und das Vorhandensein einer Vorstellung von Ultimate eine Auswirkung auf die anfänglichen Motive haben. Dafür wurde der t-Test für unabhängige Stichproben herangezogen. Die dabei gewonnenen Ergebnisse können in den folgenden Tabellen abgelesen werden:

**Tabelle 5.21:** Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - aktuelle Motive hinsichtlich dem Geschlecht

Subskalen	Geschlecht	n	MW	SD	T (df)	p
Fitness / Gesundheit	männlich	132	2,836	0,9811	-1,935 (217)	0,054
	weiblich	87	3,084	0,9458		
Figur / Aussehen	männlich	132	1,664	0,8635	-2,300 (167,4)	0,023
	weiblich	87	1,962	0,9823		
Kontakt - im / durch Sport	männlich	132	3,576	0,7625	-3,387 (217)	0,001
	weiblich	87	3,929	0,7427		
Erholung	männlich	132	2,778	0,8971	-0,527 (217)	0,599
	weiblich	87	2,845	0,9564		
Wettkampf / Leistung	männlich	132	2,991	0,9915	2,069 (217)	0,040
	weiblich	87	2,699	1,0674		
Ästhetik	männlich	132	2,894	1,1608	-0,541 (166,3)	0,589
	weiblich	87	2,989	1,3316		
Natur	männlich	132	3,246	1,1827	-2,052 (217)	0,041
	weiblich	87	3,586	1,2252		
Besonderheiten	männlich	132	3,788	0,8462	-2,561 (217)	0,011
	weiblich	87	4,075	0,7540		

**Tabelle 5.22:** Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - aktuelle Motive hinsichtlich der regelmäßigen Ausübung von anderen Sportarten

Subskalen	Ausgleichssport	n	MW	SD	T (df)	p
Fitness / Gesundheit	nein	74	3,036	1,0107	1,167 (217)	0,244
	ja	145	2,874	0,9526		
Figur / Aussehen	nein	74	1,987	0,9611	2,365 (217)	0,019
	ja	145	1,678	0,8866		
Kontakt - im / durch Sport	nein	74	3,732	0,7680	0,225 (217)	0,822
	ja	145	3,708	0,7775		
Erholung	nein	74	2,960	0,8389	1,792 (217)	0,075
	ja	145	2,725	0,9511		
Wettkampf / Leistung	nein	74	2,970	1,0115	0,979 (217)	0,329
	ja	145	2,826	1,0393		
Ästhetik	nein	74	2,878	1,2270	-0,456 (217)	0,6490
	ja	145	2,959	1,2339		
Natur	nein	74	3,324	1,1421	-0,497 (217)	0,619
	ja	145	3,410	1,2440		
Besonderheiten	nein	74	4,003	0,7350	1,309 (217)	0,192
	ja	145	3,850	0,8597		

**Tabelle 5.23:** Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - anfängliche Motive hinsichtlich einer Vorstellung von Ultimate

Subskalen	Bild von Ultimate	n	MW	SD	T (df)	p
Fitness / Gesundheit	nein	170	2,310	0,9048	-1,887 (66,1)	0,064
	ja	49	2,646	1,1495		
Figur / Aussehen	nein	170	1,426	0,7718	-1,407 (69,3)	0,164
	ja	49	1,626	0,9069		
Kontakt - im / durch Sport	nein	170	3,049	0,9676	-3,538 (217)	0,000
	ja	49	3,584	0,7904		
Erholung	nein	170	2,018	0,7982	-1,958 (217)	0,052
	ja	49	2,279	0,9048		
Wettkampf / Leistung	nein	170	1,993	0,8035	-1,615 (217)	0,108
	ja	49	2,212	0,9473		
Ästhetik	nein	170	2,415	1,1384	-2,192 (217)	0,029
	ja	49	2,827	1,2271		
Natur	nein	170	2,753	1,2932	-3,293 (217)	0,001
	ja	49	3,449	1,3395		
Besonderheiten	nein	170	2,554	1,0612	-4,429 (217)	0,000
	ja	49	3,332	1,1540		

### 5.3.7 Zusammenhänge hinsichtlich der Faktoren Alter, Spielerfahrung, Trainings- und Turnierteilnahme

Auch der Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und den Faktoren Alter, Spielerfahrung, Trainingsteilnahme und Turnierteilnahme war von Interesse, weswegen dieser anhand von Pearson's r überprüft wurde. Die dabei gewonnenen Ergebnisse sind in den folgenden Tabellen präsentiert:

**Tabelle 5.24:** Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Alter

Zusammenhänge mit dem Alter			
Subskalen	n	r	p
Fitness / Gesundheit	219	0,059	0,383
Figur / Aussehen	219	0,072	0,288
Kontakt - im / durch Sport	219	-0,192	0,004
Erholung	219	-0,161	0,017
Wettkampf / Leistung	219	-0,112	0,100
Ästhetik	219	0,101	0,137
Natur	219	-0,053	0,436
Besonderheiten	219	0,153	0,024

**Tabelle 5.25:** Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Spielerfahrung

<b>Zusammenhänge mit der Spielerfahrung</b>			
<b>Subskalen</b>	<b>n</b>	<b>r</b>	<b>p</b>
Fitness / Gesundheit	219	-0,044	0,518
Figur / Aussehen	219	0,000	0,995
Kontakt - im / durch Sport	219	-0,150	0,027
Erholung	219	-0,088	0,195
Wettkampf / Leistung	219	0,042	0,534
Ästhetik	219	0,014	0,832
Natur	219	-0,100	0,140
Besonderheiten	219	0,167	0,013

**Tabelle 5.26:** Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Trainingsteilnahmehäufigkeit

<b>Zusammenhänge mit der Trainingsteilnahmehäufigkeit</b>			
<b>Subskalen</b>	<b>n</b>	<b>r</b>	<b>p</b>
Fitness / Gesundheit	219	0,183	0,007
Figur / Aussehen	219	0,088	0,196
Kontakt - im / durch Sport	219	0,152	0,024
Erholung	219	0,295	0,000
Wettkampf / Leistung	219	0,341	0,000
Ästhetik	219	-0,009	0,895
Natur	219	0,066	0,330
Besonderheiten	219	-0,050	0,465

**Tabelle 5.27:** Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Turnierteilnahmehäufigkeit

<b>Zusammenhänge mit der Turnierteilnahmehäufigkeit</b>			
<b>Subskalen</b>	<b>n</b>	<b>r</b>	<b>p</b>
Fitness / Gesundheit	219	0,019	0,778
Figur / Aussehen	219	0,059	0,381
Kontakt - im / durch Sport	219	0,094	0,164
Erholung	219	0,133	0,050
Wettkampf / Leistung	219	0,393	0,000
Ästhetik	219	-0,107	0,113
Natur	219	-0,090	0,187
Besonderheiten	219	0,095	0,162

## 5.4 Trainingsteilnahme

Neben den Motiven wurden die Umfrageteilnehmer/innen auch zu ihrem Trainingsverhalten befragt. Dabei war von Interesse, wie häufig die Befragten für Ultimate trainieren und welche Faktoren sie davon abhalten oder abhalten würden an einem Training teilzunehmen. Ebenso wurde anhand einer offenen Frage erhoben, was sie motivieren würde öfters ein Training zu besuchen.

### 5.4.1 Trainingsumfang für Ultimate

Das Training für Ultimate kann verschiedene Komponenten umfassen: Vereinstraining mit Schwerpunkt auf gemeinsames Spielen, aber auch Kraft-, Ausdauer-, Schnelligkeits- und Wurftraining. Um einen Eindruck zu erhalten, wie viel Trainingszeit die Befragten insgesamt für diese Sportart investieren, wurden sie gefragt, wie viele Stunden sie pro Woche für Ultimate trainieren.

Daraus ergab sich eine durchschnittliche Trainingszeit von 4,78 Stunden pro Woche (SD: 2,978 / MD: 4,00). Die Bandbreite des Trainingsumfangs reicht dabei von keinem Training bis zu 20 Stunden pro Woche.

**Tabelle 5.28:** Allgemeine Trainingszeit in Stunden pro Woche ( $n = 219$ )

Allgemeine Trainingszeit	Häufigkeit	Prozent
0	7	3,2
1	11	5,0
2	36	16,4
3	27	12,3
4	31	14,2
5	33	15,1
6	25	11,4
7	14	6,4
8	14	6,4
9	2	0,9
10	12	5,5
12	5	2,3
16	1	0,5
20	1	0,5
Gesamt	219	100,0

Tabelle 5.28 zeigt dazu, dass der Großteil der Spieler/innen (etwa 70%) insgesamt zwischen zwei und sechs Stunden pro Woche für Ultimate trainiert. Weitere beinahe 20% trainieren zwischen sieben und zehn Stunden pro Woche. Mehr als zehn Stunden pro Woche investieren lediglich 3% der Umfrageteilnehmer/innen und nur weniger als 10% der Befragten trainieren eine Stunde pro Woche oder weniger.

#### 5.4.2 Teilnahme bei einem Vereinstraining

Neben der allgemeinen Trainingszeit wurde von den Teilnehmer/innen auch erfragt, wie häufig sie pro Woche an einem Vereinstraining teilnehmen oder mit ihrem Team trainieren. Dazu wurden mehrere Optionen angegeben, von denen sie die zutreffende auswählen konnten.

**Tabelle 5.29:** Teilnahme bei einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team (n = 219)

Außmaß der Trainingsteilnahme	Häufigkeiten	Prozent
dreimal pro Woche und öfters	22	10,0
zweimal pro Woche	106	48,4
einmal pro Woche	54	24,7
2-3 Mal pro Monat	13	5,9
einmal pro Monat	10	4,6
mehrmals pro Jahr	11	5,0
einmal pro Jahr	1	0,5
nie	2	0,9
Gesamt	219	100,0

Beinahe die Hälfte der Umfrageteilnehmer/innen (48,4%) nimmt zweimal pro Woche und annähernd ein Viertel Spieler/innen (24,7%) nimmt einmal pro Woche an einem Vereinstraining oder an einem Training mit ihrem Team teil. Genau 10% der Befragten besuchen dreimal pro Woche oder sogar öfters ein gemeinsames Training und alle anderen geben an, dass sie zwei- bis dreimal pro Monat oder seltener an einem Training teilnehmen.

### 5.4.3 Hindernisse bei der Trainingsteilnahme

Um zu erfahren welche Faktoren die Spieler/innen beeinflussen an einem Training teilzunehmen, wird ihnen folgende Frage gestellt: „Wie stark halten dich die folgenden Hindernisse davon ab ins Training zu gehen bzw. wie stark würden sie dich abhalten?“. Dazu wurden 18 Aussagen angeführt, zu denen die Teilnehmer/innen anhand einer Abstufung von 1 (= hält mich gar nicht davon ab) bis 5 (= hält mich sehr stark davon ab) angeben sollten, wie sehr diese auf sie zutrifft.

**Tabelle 5.30:** *Hindernisse für die Teilnahme an einem Training (Reihung nach MW, n = 219)*

Rang	Hindernisse für Trainingsteilnahme	MW	SD	MD
1	Ich bin verletzt.	3,64	1,376	4,00
2	Ich habe noch so viel zu tun.	2,97	1,250	3,00
3	Die Gruppenatmosphäre passt nicht.	2,83	1,402	3,00
4	Der Trainingsort ist sehr weit entfernt.	2,71	1,332	3,00
5	Das Training findet zu einem ungünstigen Zeitpunkt statt.	2,58	1,284	2,00
6	Es ist für mich aufgrund von eingeschränkten Transportmöglichkeiten schwierig zum Trainingsort zu kommen.	2,40	1,362	2,00
7	Das Training überschneidet sich zeitlich mit anderen Interessen.	2,32	1,203	2,00
8	Ich bin mit der Trainingsgestaltung nicht zufrieden.	2,21	1,153	2,00
9	Ich bin müde.	2,20	1,097	2,00
10	Das Wetter ist nicht gut.	2,06	1,152	2,00
11	Ich bekomme von anderen Spieler/innen oder Coach keine Anerkennung dafür.	2,04	1,174	2,00
12	Meine sportliche Leistung passt nicht mit dem Training zusammen.	1,99	1,058	2,00
13	Das Training ist sehr spaßorientiert.	1,90	1,060	2,00
14	Meine Freunde gehen nicht ins Training.	1,79	1,022	1,00
15	Das Training ist sehr leistungsorientiert.	1,63	1,011	1,00
16	Ich bin unzufrieden mit meiner sportlichen Leistung.	1,51	0,864	1,00
17	Meine Familie / meine Freunde finden das nicht gut.	1,37	0,799	1,00
18	Ich kann mit Ultimate kein Geld verdienen.	1,07	0,395	1,00

Dabei zeigte sich, dass eine Verletzung die Befragten am stärksten davon abhält an einem Training teilzunehmen (MW: 3,64). Darauf folgt an zweiter Stelle „Ich habe noch so viel zu tun.“ (MW: 2,97), dicht gefolgt von einer schlechten Gruppenatmosphäre (MW: 2,83). Die Plätze vier bis sechs werden von Rahmenbedingungen belegt: Entfernung zum Trainingsort (MW: 2,71), Zeitpunkt des Trainings (MW: 2,58) und Schwierigkeiten beim Erreichen vom Trainingsort (MW: 2,40). Der Umstand „Das Training ist sehr spaßorientiert.“ (MW: 1,90) stellt für die Befragten nur ein geringes Hindernis dar. Allerdings wird dies eher als Hindernis gesehen als der Umstand „Das Training ist sehr leistungsorientiert.“ (MW: 1,63).

Da bei der Fragebogenentwicklung kein passendes Forschungsinstrument für die Erhebung von Hindernissen im Rahmen von Sportspielen ausfindig gemacht werden konnte, wurde ein eigener Itemkatalog zusammengestellt (Chronbachs Alpha: 0,817 - kann durch weglassen von Item

„Spaßorientierung“ auf 0,822 verbessert werden). Als Grundlage wurden dafür Erkenntnisse zu allgemeinen Hindernissen im Sport und zu Faktoren, welche die Aufrechterhaltung sportlicher Aktivität beeinflussen, herangezogen. Dazu wurden persönliche Erfahrungen sowie Hinweise von erfahrenen Spieler/innen integriert. (siehe auch Kapitel 4.3, S. 29)

Dennoch kann keine Vollständigkeit garantiert werden, weshalb die Teilnehmer/innen im Anschluss an die Bewertung der hinderlichen Umstände gefragt wurden, ob für sie Hindernisse existieren, welche in der Auflistung nicht angeführt wurden. Dabei wurden folgende Aspekte am häufigsten genannt:

- Baby bzw. Kinder, welche beaufsichtigt werden müssen, und Familie  
(z.B. von TN 132: *„Ich habe manchmal niemanden, der in der Trainingszeit auf mein Kind aufpasst.“*)  
bzw. von TN 127: *„Familie braucht Zeit.“*)
- geringe Trainingsbeteiligung  
(z.B. von TN 3: *„Trainingsbeteiligung ist zu gering - z.B. nur 4 Leute im Training.“*)
- schlechte Trainingsbedingungen  
(z.B. von TN 138: *„Schlechte Infrastruktur, z.B. alter Kunstrasenplatz - schlecht für die Gelenke.“*)
- kein altersgerechtes Training  
(z.B. von TN 3: *„Es gibt kein Training für meine Altersgruppe.“*)
- keine Abstimmung des Trainings auf Spielstärke  
(z.B. TN 57: *„Es gibt zu wenige Trainings. Gemeint ist, dass es für verschiedene Spielstärken nicht (genug) verschiedene Trainings gibt.“*)

#### **5.4.4 Motivierende Faktoren für die Trainingsteilnahme**

Bei der Frage, was motivieren würde häufiger an einem Training teilzunehmen, hatten die Umfrageteilnehmer/innen die Möglichkeit frei zu antworten. Am häufigsten und von mindestens drei Spieler/innen wurden dabei folgende Aspekte genannt:

(Reihung nach Häufigkeit, wobei am häufigsten genannte Aspekte zuerst angeführt werden)

- Trainingsmöglichkeit in örtlicher Nähe
- Gestaltung des Trainings, v.a. strukturiert und gut organisiert
- Möglichkeit öfters zu trainieren
- allgemein mehr Zeit
- anderer Zeitpunkt des Trainings

- mehr Leute im Training, sodass ein richtiges Training bzw. ein Spiel möglich ist
- hohes Niveau im Training bzw. ein forderndes Training
- gemeinsame Ziele (z.B. (Groß-)Turniere) oder persönliche Ziele (z.B. Aufnahme in den Kader)
- inhaltliche Gestaltung des Trainings (z.B. mehr taktische Übungen, mehr Wurfübungen, mehr Spielzeit)
- ein motiviertes Team bzw. motivierte Teammitglieder
- weniger Arbeit, weniger Überstunden, mehr beruflicher Freiraum
- besserer Trainingsplatz
- andere Familiensituation bzw. vorhandene Kinderbetreuung
- bessere Erreichbarkeit des Trainingsortes oder bessere Transportmöglichkeiten
- gute Atmosphäre im Team
- soziale Aktivitäten im Anschluss an das Training
- weniger Verletzungen

## 5.5 Turnierteilnahme

Wie bei der Trainingsteilnahme wurden die Spieler/innen zur Teilnahme an Turnieren befragt. Dabei war von Interesse, wie häufig sie an Turnieren teilnehmen und welche Umstände sie davon abhalten oder abhalten würden bei einem solchen mitzuspielen. Weiters wurden sie gefragt, was sie motivieren würde häufiger an einem Turnier teilzunehmen, und um einen Eindruck über das Spielniveau der Teilnehmer/innen zu erhalten, wurden sie gebeten anzugeben, an welcher Art von Turnieren sie bereits teilgenommen haben.

### 5.5.1 Anzahl der Turniere pro Jahr

Die durchschnittliche Anzahl an gespielten Turnieren liegt bei etwa 8 Turnieren pro Jahr (MW: 8,05 / SD:6,088 / MD: 7,00). Die Bandbreite reicht dabei von der Teilnahme an keinem Turnier (19 Personen) bis hin zu 30 Turnieren pro Jahr (2 Personen).

**Tabelle 5.31:** Anzahl der gespielten Turniere pro Jahr ( $n = 219$ )

Anzahl der gespielten Turniere	Häufigkeit	Prozent
0	19	8,7
1	11	5,0
2	12	5,5
3	10	4,6
4	19	8,7
5	13	5,9
6	16	7,3
7	14	6,4
8	14	6,4
9	6	2,7
10	30	13,7
11	2	0,9
12	15	6,8
14	4	1,8
15	14	6,4
17	3	1,4
18	3	1,4
20	7	3,2
24	1	0,5
25	4	1,8
30	2	0,9
Gesamt	219	100,0

Wie in Tabelle 5.31 ersichtlich, spielt etwa die Hälfte der Teilnehmer/innen halbwegs gleichmäßig verteilt zwischen einem und acht Turnieren pro Jahr (jeweils zwischen 5% und 8,7%). Dazu nehmen 17,3% an etwa zehn Turnieren teil (+/- ein Turnier) und weitere 15% spielen zwischen zwölf und 15 Turniere. Nur etwa 10% der Befragten geben an jährlich an mehr als 15 Turnieren teilzunehmen.

## 5.5.2 Spielniveau

Zur Erhebung des Spielniveaus wurden verschiedene Turnierarten angegeben und die Befragten konnten diejenigen auswählen, an denen sie bereits teilgenommen haben. Für den Fall, dass ein/e Spieler/in noch nie an einem Turnier teilgenommen hat, wurde diese Option ebenfalls als mögliche Antwort angeführt.

**Tabelle 5.32:** *Spielniveau der Teilnehmer/innen (n = 219)*

<b>Spielniveau (...egal ob Rasen oder Beach)</b>	<b>Häufigkeiten</b>	<b>Prozent der Fälle</b>
Turniere in Österreich	205	93,5
Turniere im Ausland	184	84,5
ÖM	174	79,5
ÖStM	135	61,5
EM	89	40,6
WM	78	35,6
EUC	65	29,7
Club WM	37	16,9
Ich habe noch nie an einem Turnier teilgenommen.	12	5,5
Gesamt	979	447,0

Die Mehrheit der Spieler/innen hat bereits an Turnieren im Inland (93,5%) und im Ausland (84,5%) teilgenommen. Dazu haben 40,6% der Befragten schon einmal bei einer EM und 35,6% bei einer WM mitgespielt. Am geringsten fällt die Teilnahmequote für die EUC (29,7%) und für die Club WM (16,9%) aus. Ebenso gaben zwölf Umfrageteilnehmer/innen an, dass sie noch nie aktiv bei einem Turnier mit dabei waren.

Hatten die Befragten angegeben, dass sie noch nie bei einem Turnier teilgenommen haben, wurden sie nicht weiter nach Faktoren gefragt, die sie von einer Teilnahme abhalten oder abhalten würden. Stattdessen war von Interesse, ob sie in Zukunft gerne einmal bei einem Turnier mitspielen möchten. Diese Frage beantworteten sieben der zwölf Teilnehmer/innen (58,3%) mit „ja“, während fünf Personen (41,7%) kein Interesse haben einmal an einem Turnier teilzunehmen.

## 5.5.3 Hindernisse bei der Turnierteilnahme

Wie auch bei der Trainingsteilnahme wurden die Umfrageteilnehmer/innen gefragt, wie sehr bestimmte Faktoren als Hindernis für die Teilnahme an einem Turnier gesehen werden. Dazu wurden 17 Aussagen angeführt, zu denen die Befragten anhand einer Abstufung von 1 (= hält mich gar nicht davon ab) bis 5 (= hält mich sehr stark davon ab) angeben sollen, wie sehr diese auf sie zutreffen.

**Tabelle 5.33:** Hindernisse für die Teilnahme an einem Turnier (Reihung nach MW, n = 207)

Rang	Hindernisse für die Turnierteilnahme	MW	SD	MD
1	Ich bin verletzt.	4,08	1,204	5,00
2	Ich habe viel zu tun.	3,23	1,221	3,00
3	Die Gruppenatmosphäre passt nicht.	3,00	1,376	3,00
4	Es ist für mich aufgrund von eingeschränkten Transportmöglichkeiten schwierig zum Turnierort zu kommen.	2,77	1,338	3,00
5	Das Turnier ist zu teuer.	2,67	1,300	3,00
6	Das Turnier überschneidet sich zeitlich mit anderen Interessen.	2,58	1,162	2,00
7	Der Turnierort ist weit entfernt.	2,51	1,273	2,00
8	Ich bin mit der Organisation des Turniers nicht zufrieden.	2,47	1,210	2,00
9	Meine Freunde nehmen nicht am Turnier teil.	2,39	1,257	2,00
10	Das Turnier dauert zu lange.	2,05	1,154	2,00
11	Ich bekomme von anderen Spieler/innen oder Coach keine Anerkennung dafür.	1,91	1,094	2,00
12	Ich bin unzufrieden mit meiner sportlichen Leistung.	1,80	0,939	2,00
13	Das Turnier ist sehr leistungsorientiert.	1,72	1,070	1,00
14	Das Wetter ist nicht gut.	1,69	1,020	1,00
15	Das Turnier ist sehr spaßorientiert.	1,67	1,029	1,00
16	Meine Familie / meine Freunde finden das nicht gut.	1,58	0,971	1,00
17	Ich kann mit Ultimate kein Geld verdienen.	1,12	0,508	1,00

Als größtes Hindernis für die Teilnahme an einem Turnier wird der Umstand „Ich bin verletzt.“ angesehen (MW: 4,08). Darauf folgen an zweiter Stelle „Ich habe viel zu tun.“ (MW: 3,23), sowie an dritter Stelle eine schlechte Gruppenatmosphäre (MW: 3,00). Die weiteren Plätze werden von Rahmenbedingungen belegt: Schwierigkeiten beim Erreichen vom Turnierort (MW: 2,77), hoher Kostenaufwand (MW: 2,67), zeitliche Überschneidung mit anderen Interessen (MW: 2,58), die Entfernung zum Turnierort (MW: 2,51) und Unzufriedenheit mit der Organisation des Turniers (MW: 2,47). Weiters wird der Umstand „Das Training ist sehr leistungsorientiert.“ mit einem Mittelwert von 1,72 eher als Hindernis gesehen als „Das Turnier ist sehr spaßorientiert.“ (MW: 1,67).

Wie bei der Erhebung der Hindernisse für die Trainingsteilnahme, wurde auch hier der Itemkatalog eigens entwickelt (Chronbachs Alpha: 0,810 - kann durch Weglassen von „Spaßorientierung“ auf 0,817 verbessert werden bzw. durch Weglassen von „Geld verdienen mit Ultimate“ auf 0,812). Daher wurden die Umfrageteilnehmer/innen wiederum gefragt, ob für sie weitere Hindernisse existieren, die in der Auflistung nicht genannt wurden. Dabei wurden folgende Aspekte am häufigsten angeführt:

- zu wenige Spieler/innen um ein Team zustande zu bringen  
(z.B. TN 115: „Wenn unser Team zu wenig Spieler hat, welche Zeit und Lust haben.“  
bzw. TN 61: „Das Team muss absagen, weil zu viele Spieler ausfallen.“)
- Baby bzw. Kinder, welche betreut werden müssen, sowie Familie

*(z.B. TN 135: „'Verpflichtungen' in der Familie; Vater von drei Kindern, welche mir wichtiger sind.“*

*bzw. TN 132: „Ich habe keinen Babysitter.“*)

- Beschaffenheit der Spielfelder bzw. Art des Bodens (z.B. Hallenboden)

*(z.B. TN 104: „Wenn ich weiß, dass die Plätze totaler Mist sind.“)*

#### **5.5.4 Motivierende Faktoren für die Turnierteilnahme**

Bei der Frage, was die Umfrageteilnehmer/innen motivieren würde öfter an einem Turnier teilzunehmen, war es möglich frei zu antworten. Am häufigsten und von mindestens drei Personen wurden dabei folgende Aspekte genannt:

(Reihung nach Häufigkeit, wobei am häufigsten genannte Aspekte zuerst angeführt werden)

- mehr Geld, billigere Turniere sowie finanzielle Unterstützung durch Förderungen oder Sponsoren
- mehr Zeit bzw. mehr Wochenenden im Jahr
- Turniere in der Nähe
- mehr (motivierte) Leute im Verein
- wenn am Turnier auch internationale Teams bzw. herausfordernde Gegner teilnehmen
- Kinderbetreuungsangebot bei den Turnieren
- gute Stimmung im Team
- gute Organisation des Turniers
- jünger sein

## 5.6 Besonderheiten von Ultimate

Gegen Ende des Fragebogens wurden die Umfrageteilnehmer/innen aufgefordert anzugeben, wie wichtig für sie bestimmte Merkmale sind, die Ultimate von anderen Sportarten unterscheiden. Dazu sollten folgende Besonderheiten anhand einer Abstufung von 1 (= gar nicht wichtig) bis 5 (= sehr wichtig) bewertet werden:

- **Spiel ohne Schiedsrichter**

Bei Ultimate werden die Spiele selbst auf hohem Niveau (wie z.B. bei einer EM oder WM) ohne einem Schiedsrichter durchgeführt. Erfolgt ein Regelverstoß, so wird von den Spieler/innen selbst darauf hingewiesen und dieser untereinander geklärt.

- **„Spirit of the Game“**

Der „Spirit of the Game“ besagt, dass kompetitives Spiel erwünscht ist, jedoch der Respekt vor dem Gegner, die Einhaltung der Regeln und der Spaß an erster Stelle stehen.

- **Sportgerät - die Scheibe**

Die Scheibe besitzt besondere Eigenschaften, die z.B. ein Ball nicht bietet, und bringt dadurch eine besondere Ästhetik und Faszination mit sich.

- **„Mixed-Gedanke“ - Frauen und Männer spielen gemeinsam**

Ultimate ist die einzige Sportart, die auch auf hohem Niveau „mixed“ gespielt wird, d.h. dass Männer und Frauen gemeinsam spielen.

Die dabei gewonnenen Ergebnisse sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst:

**Tabelle 5.34:** *Besonderheiten von Ultimate (n = 219)*

<b>Besonderheiten der Sportart</b>	<b>MW</b>	<b>SD</b>	<b>MD</b>
Spiel ohne Schiedsrichter	4,07	1,163	5,00
Spirit of the Game	4,48	0,905	5,00
Sportgerät	4,02	1,113	4,00
Mixed-Gedanke	3,68	1,136	4,00

Der „Spirit of the Game“ ist mit einem Mittelwert von 4,48 für die Umfrageteilnehmer/innen am wichtigsten. Darauf folgen das „Spiel ohne Schiedsrichter“ (MW = 4,07) und die „Scheibe als Sportgerät“ (MW = 4,02). Das Schlusslicht bildet die Tatsache, dass Ultimate auch „Mixed“ gespielt wird (MW = 3,68).

Dazu wurden die Befragten nach weiteren für sie ebenso wichtige Besonderheiten von Ultimate befragt. Dabei wurden folgende Eigenschaften am häufigsten genannt:

(Reihung nach Häufigkeit, wobei am häufigsten genannte Aspekte zuerst angeführt werden)

- die „Ultimate-Community“ und die Atmosphäre unter den Spieler/innen, welche als freundschaftlich, entspannt, locker, familiär und mit einem starken Zusammenhalt beschrieben wird
- die Art der Personen, welche den Sport ausüben und als respektvoll, aufgeschlossen und sozial beschrieben werden
- Charakteristik der Sportart, die als schnell, intensiv und abwechslungsreich beschrieben wird
- kann auf jedem Untergrund gespielt werden - egal ob auf Rasen, Sand oder Hallenboden
- Atmosphäre bei Turnieren, welche als sehr familiär beschrieben wird
- kein Körperkontakt
- Partys bzw. die Organisation der Turniere als richtige „Ultimate Festivals“
- Internationalität



# 6 Diskussion der Ergebnisse

Dieses Kapitel umfasst die Diskussion der gewonnenen Ergebnisse. Als ersten Schritt werden dabei die Daten über die Umfrageteilnehmer/innen genauer betrachtet. Daraufhin folgt die Analyse der Antworten zum „Einstieg in die Sportart“. Anschließend stehen die „Motive in Ultimate“ sowie die formulierten Hypothesen, welche die Motive genauer untersuchen, im Mittelpunkt. Schließlich wird noch auf die Ergebnisse zur „Trainingsteilnahme“ sowie zur „Turnierteilnahme“ genauer eingegangen. Den Abschluss bildet eine genauere Betrachtung der Erkenntnisse zu „Besonderheiten in Ultimate“.

## 6.1 Diskussion der Informationen über die Umfrageteilnehmer/innen

Für die Umfrage konnten 132 Männer und 87 Frauen gewonnen werden. Demnach besteht die Stichprobe zu 60,3% aus männlichen und zu 39,7% aus weiblichen Ultimate-Spielerinnen. Das durchschnittliche Alter liegt bei ziemlich genau 28 Jahren und die Teilnehmer/innen sind zwischen 14 und 54 Jahre alt. Weiters nahmen Spieler/innen aus allen österreichischen Bundesländern - ausgenommen dem Burgenland - teil, wobei sich die meisten in Wien (53,4 %), der Steiermark (17,4 %) oder in Tirol (11,0 %) einem Verein zugehörig fühlen.

Vergleicht man diese Ergebnisse mit den Aufzeichnungen des „Österreichischen Frisbeesportverbandes“ (ÖFSV) (siehe Kapitel 2.1.3, S. 8), so kann bezüglich dem Geschlecht und dem Bundesland eine gute Repräsentativität festgestellt werden. Im Jahr 2013 wurden nämlich 687 weibliche und 1195 männliche Vereinsspieler/innen in Österreich verzeichnet. Dies entspricht einem Prozentsatz von 36,5% für Männer und 63,5% für Frauen, was ziemlich genau mit der Verteilung in der Stichprobe übereinstimmt. In Bezug auf das Bundesland verfügt Wien - laut den Aufzeichnungen des ÖFSV für 2013 - ebenfalls über die meisten Vereinsspieler/innen in Österreich (1305 Spieler/innen). Darauf folgen die Steiermark (182 Spieler/innen), Oberösterreich (120 Spieler/innen) und Tirol (105 Spieler/innen).

In Hinblick auf das Alter muss jedoch angemerkt werden, dass die jüngeren Spieler/innen (unter 20 Jahren) deutlich unterrepräsentiert sind. Denn während laut den Aufzeichnungen des ÖFSV 45,2% der Vereinsspieler/innen in Österreich unter 20 Jahre, 48,4% zwischen 20 und 35 Jahren und nur 6,4% über 35 Jahre alt sind, so sind unter den Umfrageteilnehmer/innen die unter 20-Jährigen mit 16,5%, die zwischen 20- und 35-Jährigen mit 62,5% und die über 35-Jährigen mit

21% vertreten.

Weiters wurden die Spieler/innen nach ihrer höchsten abgeschlossenen Ausbildung gefragt. Dadurch wurde ersichtlich, dass die Umfrageteilnehmer/innen einen durchwegs hohen Bildungsgrad aufweisen. Fast die Hälfte der Befragten hat einen Unviersitätsabschluss und weitere 6,8% haben eine Fachhochschule absolviert. Dazu können weitere 33,8% entweder den Abschluss einer „Allgemeinbildenden höheren Schule“ oder einer „Berufsbildenden Schule mit Matura“ vorweisen. Damit bleiben nur 10%, welche entweder eine Pflichtschule, eine Lehre, eine Berufsbildende Schule ohne Matura oder eine sonstige Ausbildung abgeschlossen haben (siehe Kapitel 5.1.3, S. 48).

Ob diese Zahlen repräsentativ sind, kann leider nicht bestätigt werden, da entsprechende Aufzeichnungen fehlen. Dies wäre jedoch interessant, da das Ergebnis auch dadurch zustande gekommen sein könnte, weil bei der Erhebung eine bestimmte Zielgruppe nicht erreicht wurde oder Spieler/innen, welche über einen geringeren Bildungsgrad verfügen, einfach kein Interesse hatten den Fragebogen auszufüllen. Daher wurde nach Hinweisen gesucht, die für dieses Ergebnis sprechen, und man wurde bei der Entwicklungsgeschichte von Ultimate fündig. Denn laut dieser zählen Schüler/innen und Student/innen zu den ersten Ultimate-Spieler/innen (siehe Kapitel 2.1.2, S. 6) und ausgehend davon, dass die Sportart in erster Linie unter Gleichgesinnten verbreitet wurde, erscheint die hohe Anzahl an Schüler/innen, Student/innen und Akademiker/innen durchaus plausibel.

Dazu wird die Repräsentativität der Ergebnisse durch zwei Antworten auf die Frage nach „weiteren Besonderheiten in Ultimate“ unterstützt:

- *„Randsportsportart heißt feine Leute. Kaum Proleten mit Fußballattitude und viele Akademiker heißt großes Networking-Potential.“ (TN 170)*
- *„Es spielen vor allem Studenten. Ich fühle mich in diesem Umfeld wohl und es motiviert mich viel mehr als alles andere zusammen.“ (TN 173)*

## 6.2 Diskussion der Ergebnisse zu „Einstieg in die Sportart“

Die meisten Umfrageteilnehmer/innen (70,8 %) wurden über „Freunde / Bekannte“ auf Ultimate aufmerksam. Darauf folgen die Bildungseinrichtungen „Universität (Studium, Usi-Kurs)“ (28,3 %) und „Schule“ (20,8 %). Sonstige Möglichkeiten um auf eine Sportart aufmerksam zu werden, wie „Medien“, „öffentliche Plätze“ oder „(Sport-)Veranstaltungen“ wurden kaum angegeben. Dazu verfügten lediglich 49 der 219 befragten Personen über ein bestimmtes Bild von Ultimate, als sie mit der Sportart begonnen hatten. Diese Vorstellung hat sich dafür im Laufe der Spielzeit für die meisten entweder „völlig bestätigt“ (46,9 %) oder „weitgehend bestätigt“ (40,8 %).

Die gewonnenen Ergebnisse sind sehr plausibel. Denn mit Freunden oder Bekannten spricht man meist unter Gleichgesinnten und gibt gerne die Begeisterung für eine Sache weiter. Dazu wird die Sportart in der Gruppe ausgeübt, weshalb sie eine Möglichkeit bietet, gemeinsam Zeit zu verbringen. Für die zahlreiche Nennung der Universität als Schnittstelle zu Ultimate ist vermutlich die Einführung der Sportart an den Universitätssportinstituten verantwortlich. Denn aufgrund der großen Nachfrage werden mittlerweile sowohl in Wien als auch in Graz, Salzburg, Innsbruck und Klagenfurt Kurse für Student/innen und Akademiker/innen angeboten. Ähnlich ist es im Bezug auf die Schule. Um Schüler/innen mit Ultimate in Kontakt zu bringen, wurden hier Projekte wie WoGos oder SchulCup ins Leben gerufen und durchgeführt (siehe Kapitel 2.1.3, S. 8). Die Tatsache, dass nur wenige Spieler/innen über andere Möglichkeiten wie Medien etc. auf die Sportart aufmerksam wurden, kann mit der geringen Präsenz in diesen Bereichen begründet werden. Denn die Spiele werden nicht im Fernsehen übertragen und auch in (Sport-)Zeitschriften wird nur äußerst selten über diese Ultimate berichtet.

Ebenso lässt sich die niedrige Anzahl an Spieler/innen, welche eine Vorstellung von Ultimate hatten, durch die geringe Präsenz in den Medien und im alltäglichen Leben erklären. Denn - wie auch die genaueren Erläuterungen der Befragten zeigten - wurden die Informationen zu dieser Sportart von Freunden, Bekannten und Familienmitgliedern weitergegeben oder die Umfrageteilnehmer/innen haben sich im Internet (z.B. Youtube, Wikipedia) darüber informiert.

## **6.3 Diskussion der Ergebnisse zu „Motive in Ultimate“**

### **6.3.1 Anfängliche Motive**

Anhand der Reihung der Items nach den Mittelwerten (siehe Kapitel 5.3.1, S. 61), kann man erkennen, dass soziale Motive am bedeutensten waren um mit Ultimate zu beginnen. Bereits an erster Stelle standen die Gründe „...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.“ und „...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.“ Alle anderen Items zu „Kontakt im / durch Sport“ folgten auf den Plätzen fünf („...um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.“), sieben („...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.“) und acht („...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.“). Weiters kann man aus den Ergebnissen herauslesen, dass „Besonderheiten der Sportart“ im Mittelfeld der Reihung liegen, gefolgt von den Aspekten zu „Erholung“ sowie „Wettkampf / Leistung“. An den letzten drei Plätzen stehen die Items zu „Figur / Aussehen“.

Da die Aussagen zu „Natur“, „Ästhetik“ und „Fitness / Gesundheit“ dazwischen verteilt liegen, werden für eine aussagekräftige Reihung der Motive die Mittelwerte der Subskalen herangezogen (siehe Kapitel 5.3.4, S. 67). Laut diesen steht „Kontakt - im / durch Sport“ an erster Stelle. Darauf folgen die Faktoren „Natur“, „Besonderheiten“, „Ästhetik“, „Fitness / Gesundheit“, „Erholung“ und „Wettkampf / Leistung“. Das Schlusslicht wird - wie auch bei der Reihung der Items deutlich zu erkennen - vom Faktor „Figur / Aussehen“ gebildet.

Aufgrund dieser Ergebnisse kann man sagen, dass sich die Spieler/innen in erster Linie wegen dem Kennenlernen neuer Menschen und dem Beisammensein mit Bekannten oder Freunden für die Ausübung von Ultimate entschieden haben. Weitere Gründe waren die Möglichkeit dabei in der Natur zu sein sowie die Besonderheiten der Sportart. Faktoren wie „Fitness / Gesundheit“ oder „Figur / Aussehen“, welche häufig als Einstiegsmotive in eine Sportart dienen, spielten für die Umfrageteilnehmer/innen beim Einstieg in Ultimate offenbar eine geringere bis gar keine Rolle. Dieses Resultat bildet eine gute Basis für eine kontinuierliche Sportteilnahme. Denn laut Schüler, Brunner und Steiner (2009; zit. nach Lehnert, Sudek & Conzelmann, 2011) bieten tätigkeitszentrierte Anreize eine bessere Ausgangslage für eine längerfristige sportliche Aktivität als zweckzentrierte Anreize. Grund dafür sind die damit verbundenen positiven Effekte, welche direkt bei der Tätigkeit erlebt werden können und welche bei zweckzentrierten Anreizen (z.B. durch Sport abnehmen) erst mit Zeitverzögerung eintreten.

### **6.3.2 Aktuelle Motive**

Wie bei den anfänglichen Motiven wurden auch für die aktuellen Motive die Items anhand ihrer Mittelwerte gereiht (siehe Kapitel 5.3.2, S.63). Dabei zeigte sich, dass die „Besonderheiten der Sportart“ eine große Bedeutung haben. An erster Stelle steht die Aussage „...wegen der sozialen Atmosphäre unter Ultimate-Spieler/innen.“, gefolgt von „...wegen dem 'Spirit of the Game'.“ an zweiter Stelle. Darauf folgen das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften an fünfter Stelle sowie das Spiel ohne Schiedsrichter an achter Stelle. Ebenso spielt das Kontaktmotiv eine wichtige Rolle. Die entsprechenden Items belegen die Ränge drei („...um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.“), vier („...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.“) und sechs („...um etwas in

einer Gruppe zu unternehmen.“). Danach sind - bunt gemischt - alle anderen Items aufgelistet. Nur die drei letzten Plätze werden - wie auch bei den anfänglichen Motiven - von den Items zu „Figur / Aussehen“ belegt.

Für die genaue Reihung der Motivgruppen wurden jedoch wieder die Subskalenmittelwerte betrachtet. Demnach bildet der Faktor „Besonderheiten der Sportart“ das wichtigste Motiv, gefolgt von den Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“, „Natur“, „Ästhetik“, „Fitness / Gesundheit“, „Wettkampf / Leistung“ und „Erholung“. Deutlich an letzter Stelle ist der Faktor „Figur / Aussehen“ gereiht.

Um diese Resultate mit den Beweggründen in anderen Teamsportarten zu vergleichen, wurden die Ergebnisse einer Studie von Gabler (2002) herangezogen. Diese wurde im Jahr 2001 in Tübingen durchgeführt und es nahmen insgesamt über 800 Personen teil, welche zwischen 15 und 65 Jahren oder älter waren. Die Aufgabe für die Befragten war es dabei für die drei von ihnen am häufigsten ausgeübten Sportarten anhand einer Skala von 1 (= trifft sehr zu) bis 5 (= trifft nicht zu) anzugeben, wie sehr die vorgegebenen Beweggründe zutreffen. Die Motive wurden dann im Rahmen der Auswertung zu sechs Faktoren zusammengefasst und es wurden für die einzelnen Sportarten die Mittelwerte berechnet.

Welche Ergebnisse dabei für die Teamsportarten Basketball, Fußball, Handball und Volleyball gewonnen wurden, kann in der folgenden Tabelle abgelesen werden:

**Tabelle 6.1:** *Motive in anderen Teamsportarten*

<b>Sportart</b>	<b>n</b>	<b>Leistung</b>	<b>Kontakt</b>	<b>Fitness</b>	<b>Erholung</b>	<b>Bewegungsfreude</b>	<b>Natur</b>
Basketball	34	2,92	2,78	2,79	2,46	1,38	3,17
Fußball	73	3,23	2,82	3,06	2,61	1,54	2,89
Handball	8	2,63	2,47	3,03	2,38	1,38	4,06
Volleyball	45	3,64	2,82	3,05	2,42	1,55	4,34
Gesamt	160	3,11	2,72	2,98	1,97	1,46	3,62

Quelle: Gabler, 2002, S. 32f

Wie in Tabelle 6.1 zu sehen ist, wurden anhand der Daten auch Gesamtmittelwerte zu den einzelnen Motiven für alle vier Teamsportarten berechnet. Ausschlaggebend für diese Entscheidung waren die ähnliche Reihung der Faktoren in den Sportarten bzw. nur geringe und daher vertretbare Abweichungen. Demnach bildet - entsprechend dieser Gesamtmittelwerte - der Faktor „Natur“ das wichtigste Motiv. Darauf folgen die Faktoren „Leistung“, „Fitness“, „Kontakt“ und „Erholung“. An letzter Stelle steht die „Bewegungsfreude“.

Vergleicht man diese Gesamtmittelwerte nun mit den Ergebnissen für Ultimate, so ist zu erkennen, dass das Kontaktmotiv in Ultimate einen höheren Stellenwert hat als in den anderen Teamsportarten. Während dieses im Rahmen von Ultimate gleich nach „Besonderheiten der Sportart“ an zweiter Stelle (von insgesamt 8 Motiven) gereiht wurde, liegt dies bei den anderen Sportarten an vierter Stelle (von insgesamt 6 Motiven). Umgekehrt verhält es sich für das

Leistungsmotiv. Während dies laut der Studie von Gabler (2002) an zweiter Stelle steht (von insgesamt 6 Motiven), ist dieses im Rahmen von Ultimate weniger wichtig und daher an sechster Stelle (von insgesamt 8 Motiven) gereiht. Ähnlich bedeutsam wird jedoch - wenn auch bei den anderen Teamsportarten etwas wichtiger - das Naturmotiv bewertet.

### **6.3.3 Gegenüberstellung der anfänglichen und aktuellen Motiven**

Betrachtet man die Gegenüberstellung der Item-Mittelwerte der anfänglichen und der aktuellen Motive (siehe Kapitel 5.3.3, S. 66), so ist sofort zu erkennen, dass alle Beweggründe an Bedeutung gewonnen haben. Bei manchen Items - wie z.B. bei der Aussage „...um abzunehmen.“ (+ 0,19) - ist dieser Bedeutungszuwachs gering, während bei anderen Items - wie z.B. bei der Aussage „...wegen der sozialen Atmosphäre.“ (+ 1,56) - ein sehr großer Unterschied festzustellen ist.

Dazu wurde - in Hinblick auf die Veränderung der Motive über die Zeit - folgende Hypothese aufgestellt um herauszufinden, ob diesbezüglich auch ein signifikanter Unterschied existiert:

Hypothese 1: Es besteht ein signifikanter Unterschied zwischen den anfänglichen und den aktuellen Motiven der Ultimatespieler/innen.

H 0: Es besteht kein signifikanter Unterschied zwischen den anfänglichen und den aktuellen Motiven der Ultimatespieler/innen.

Dabei ergaben die Berechnungen mit Hilfe dem t-Test für gepaarte Stichprobe eine Bestätigung der H1 und es wurde für alle Faktoren sogar ein hoch signifikanter Unterschied ( $p < 0,001$ ) ermittelt.

Bei diesem Ergebnis stellt sich die Frage nach dem „Warum“. Eine mögliche Antwort darauf wäre, dass die Motive durch die Erfahrungen, welche im Laufe der Spielzeit gesammelt wurden, bestätigt und dadurch verstärkt worden sind. Ebenso könnte der Grund darin liegen, dass - wie die Ergebnisse zum „Einstieg in die Sportart“ zeigen (siehe Kapitel 5.2.2, S. 58) - zu Beginn nur bei wenigen eine bestimmte Vorstellung vorhanden war und aufgrund dessen keine klaren Motive für die Ausübung von Ultimate gebildet wurden. Andererseits könnte aber auch die Art der Erhebung einen Einfluss auf die Bewertung genommen haben. Diese erfolgte nämlich für die anfänglichen und aktuellen Motive nebeneinander und es könnte gut sein, dass die Teilnehmer/innen deswegen eher dazu tendierten für die aktuellen Motive eine höhere Bewertung zu geben als für die anfänglichen Motive. Um diese Vermutung jedoch bestätigen zu können, wäre es notwendig eine vergleichbare Erhebung durchzuführen, bei der die anfänglichen und die aktuellen Motive gesondert erhoben werden.

Neben der Zunahme der Bewertungen erfolgte aber auch eine Verschiebung der Reihenfolge der Items. Diese lässt sich bereits bei der Gegenüberstellung der Item-Mittelwerte erkennen (siehe Kapitel 5.3.3, S. 66), wird jedoch noch klarer, wenn man die Gegenüberstellung der Subskalen-Mittelwerte der anfänglichen und der aktuellen Motive betrachtet (siehe Kapitel 5.3.4, S. 67). Die größte Veränderung ist dabei der Bedeutungszuwachs der „Besonderheiten der Sportart“ im

Laufe der Spielzeit. Während dieser nämlich zu Beginn der Spielzeit an dritter Stelle gereiht ist, gilt er unter den aktuellen Motiven als wichtigster Beweggrund für die Ausübung von Ultimate. Als Ursache dafür kann man das Fehlen einer bestimmten Vorstellung von Ultimate zu Beginn sowie das Erleben der Besonderheiten im Laufe der Spielzeit vermuten. Weiters wechseln die Faktoren „Erholung“ und „Wettkampf / Leistung“ ihre Plätze. Laut den Ergebnissen gewinnt dabei das Leistungsmotiv im Laufe der Spielzeit an Bedeutung. Allerdings ist der Unterschied der Subskalen-Mittelwerte sowohl im Bezug auf die anfänglichen als auch auf die aktuellen Motiven sehr gering, sodass dieser Verschiebung keine allzu große Bedeutung zugeschrieben werden kann.

### **6.3.4 Unterschiede hinsichtlich der Faktoren Geschlecht, Ausgleichssportarten und einer Vorstellung von Ultimate**

#### **Unterschiede der aktuellen Motive hinsichtlich des Geschlechts**

Es bestand die Vermutung, dass in Hinblick auf das Geschlecht Unterschiede bezüglich der aktuellen Motive festzustellen sind. Um dies zu überprüfen wurde folgende Hypothese aufgestellt:

Hypothese 2: Die aktuellen Motive für die Ausübung von Ultimate von Männern unterscheiden sich von denen der Frauen.

H 0: Es besteht kein signifikanter Unterschied zwischen den aktuellen Motiven der Männer und denen der Frauen.

Anhand dem *t-Test für unabhängige Stichproben* konnte die H1 für vier Faktoren bestätigt werden. Dabei wurden für die Fälle „Figur / Aussehen“ ( $p = 0,023$ ), „Wettkampf / Leistung“ ( $p = 0,040$ ), „Natur“ ( $p = 0,041$ ) und „Besonderheiten der Sportart“ ( $p = 0,011$ ) ein signifikanter Unterschied festgestellt, während für „Kontakt - im / durch Sport“ ( $p = 0,001$ ) sogar ein hoch signifikanter Unterschied berechnet wurde. Kein signifikanter Unterschied besteht hingegen hinsichtlich der Faktoren „Fitness / Gesundheit“, „Erholung“ und „Ästhetik“, weswegen für diese drei Motive die H 0 angenommen werden muss.

Beim Vergleich der Mittelwerte ist dabei zu erkennen, dass für die Männer lediglich der Faktor „Wettkampf / Leistung“ eine größere Bedeutung hat als für Frauen. Alle anderen Motive („Figur / Aussehen“, „Natur“, „Besonderheiten der Sportart“ und „Kontakt - im / durch Sport“) sind für die Frauen wichtiger als für die Männer.

#### **Unterschiede der aktuellen Motive hinsichtlich einer regelmäßigen Ausübung von sonstigen Sportarten**

Um herauszufinden, ob die regelmäßige Ausübung von einer oder mehreren anderen Sportarten einen Einfluss auf die aktuellen Motive der Ultimate-Spieler/innen hat, wurde die folgende Hypothese formuliert:

Hypothese 3: Die aktuellen Motive von Spieler/innen, welche zusätzlich eine oder mehrere andere Sportarten regelmäßig ausüben, unterscheiden sich von den Motiven der Spieler/innen, welche sonst keine anderen Sportart ausüben.

H 0: Es besteht kein signifikanter Unterschied zwischen den aktuellen Motiven der Spieler/innen, welche zusätzlich eine oder mehrere andere Sportarten regelmäßig ausüben, und den Motiven derer, welche sonst keine andere Sportart ausüben.

Aufgrund der Unterschiedsüberprüfung mit dem *t-Test für unabhängige Stichproben* konnte die H1 lediglich für den Faktor „Figur / Aussehen“ bestätigt werden. Hierbei wurde ein signifikanter Unterschied ( $p = 0,019$ ) berechnet. Für alle anderen Faktoren („Fitness / Gesundheit“, „Kontakt - im / durch Sport“, „Erholung“, „Wettkampf / Leistung“, „Ästhetik“, „Natur“ und „Besonderheiten der Sportart“) wurde kein signifikanter Unterschied festgestellt und somit die H0 angenommen.

Bei der Betrachtung der Mittelwerte zeigt sich, dass der Faktor „Figur / Aussehen“ für die Spieler/innen, welche keine andere Sportart regelmäßig betreiben, wichtiger ist, als für diejenigen, welche eine oder mehrere Ausgleichssportarten ausüben.

### **Unterschiede der anfänglichen Motiven hinsichtlich einer bestimmten Vorstellung von Ultimate zu Beginn der Spielzeit**

Anhand einer weiteren Hypothese soll untersucht werden, ob eine bestimmte Vorstellung von Ultimate zu Beginn der Spielzeit einen Einfluss auf die anfänglichen Motive hat. Die entsprechende Formulierung lautet folgendermaßen:

Hypothese 4: Die anfänglichen Motive der Spieler/innen, welche eine bestimmte Vorstellung von Ultimate hatten, unterscheiden sich von den anfänglichen Motiven der Spieler/innen, welche kein Bild davon hatten.

H 0: Es besteht kein signifikanter Unterschied der anfänglichen Motive der Spieler/innen, welche eine bestimmte Vorstellung hatten, und den Motiven derer, welche kein Bild davon hatten.

Anhand dem *t-Test für unabhängige Stichproben* konnte für vier Faktoren die Annahme der H1 bestätigt werden. Dabei ergab sich für den Faktor „Ästhetik“ ( $p = 0,029$ ) ein signifikanter Unterschied, für den Faktor „Natur“ ( $p = 0,001$ ) ein sehr signifikanter Unterschied und für die Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“ ( $p < 0,001$ ) sowie „Besonderheiten der Sportart“ ( $p < 0,001$ ) ein hoch signifikanter Unterschied. Kein signifikanter Unterschied wurde für die Faktoren „Fitness / Gesundheit“, „Figur / Aussehen“, „Erholung“ und „Wettkampf / Leistung“ berechnet, weswegen für diese H0 angenommen werden muss.

Dazu zeigte der Vergleich der Mittelwerte, dass alle vier Faktoren „Ästhetik“, „Natur“, „Kontakt - im / durch Sport“ und „Besonderheiten der Sportart“, für die Spieler/innen, welche ein Bild von

Ultimate hatten, zu Beginn der Spielzeit bedeutsamer waren als für diejenigen, welche keine Vorstellung hatten.

### **6.3.5 Zusammenhänge hinsichtlich der Faktoren Alter, Spielerfahrung, Trainings- und Turnierteilnahme**

#### **Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und dem Alter**

Aufgrund der Vermutung, dass das Alter einen Einfluss auf die Motive hat, soll überprüft werden, ob ein Zusammenhang zwischen dem Alter der Umfrageteilnehmer/innen und dem Alter besteht. Die dazu formulierte Hypothese lautet:

Hypothese 5: Es besteht ein Zusammenhang zwischen dem Alter der Umfrageteilnehmer/innen und den aktuellen Motiven.

H 0: Es besteht kein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Alter der Umfrageteilnehmer/innen und den aktuellen Motiven.

Aufgrund Überprüfung des Zusammenhangs anhand *Pearson's r* konnte für drei Faktoren die Annahme der H1 bestätigt werden. Dabei wurde für die Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“ ( $p = 0,004$ ;  $r = -0,192$ ) und „Besonderheiten der Sportart“ ( $p = 0,024$ ;  $r = -0,161$ ) ein negativer Zusammenhang und für den Faktor „Erholung“ ( $p = 0,017$ ;  $r = -0,161$ ) ein positiver Zusammenhang berechnet. Kein signifikanter Zusammenhang wurde hingegen für die Faktoren „Fitness / Gesundheit“, „Figur / Aussehen“, „Wettkampf / Leistung“, „Ästhetik“ und „Natur“ festgestellt, weswegen für diese Motive die H0 angenommen wurde.

Aus diesem Ergebniss lässt sich folgern, dass mit zunehmenden Alter die Aspekte „Kontakt - im / durch Sport“ und „Erholung“ an Bedeutung verlieren, während der Aspekt „Besonderheiten der Sportart“ an Bedeutung gewinnt.

#### **Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Spielerfahrung**

Ebenso war es das Ziel durch die Umfrage herauszufinden, ob ein Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und der Spielerfahrung besteht. Daher wurde folgende Hypothese aufgestellt:

Hypothese 6: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven.

H 0: Es besteht kein signifikanter Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven.

Das Ergebnis der Zusammenhängeüberprüfung anhand von *Pearson's r* bestätigt einen signifikanten positiven Zusammenhang für den Faktor „Besonderheiten der Sportart“ ( $p = 0,013$ ;  $r = 0,167$ ) und einen signifikanten negativen Zusammenhang für den Faktor „Kontakt - im / durch

Sport“ ( $p = 0,027$ ;  $r = -0,150$ ). Für diese beiden Motive kann also die H1 angenommen werden. Für die Faktoren „Fitness / Gesundheit“, „Figur / Aussehen“, „Erholung“, „Wettkampf / Leistung“, „Ästhetik“ und „Natur“ konnte hingegen kein signifikanter Zusammenhang festgestellt werden.

Somit kann man sagen, dass mit zunehmender Spielerfahrung der Faktor „Kontakt - im / durch Sport“ an Bedeutung verliert, während der Faktor „Besonderheiten der Sportart“ immer bedeutsamer wird.

### **Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Teilnahmehäufigkeit an einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team**

Weiters soll anhand der gewonnenen Daten überprüft werden, ob ein Zusammenhang zwischen den aktuellen Motiven und der Teilnahmehäufigkeit an einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team besteht. Die dazu formulierte Hypothese lautet:

Hypothese 7: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Teilnahmehäufigkeit an einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team und den aktuellen Motiven.

H 0: Es besteht kein signifikanter Zusammenhang zwischen der Trainingsteilnahmehäufigkeit und den aktuellen Motiven.

Die Zusammenhängeüberprüfung mit *Pearson's r* ergab eine Bestätigung der H1 für die Faktoren „Fitness / Gesundheit“ ( $p = 0,007$ ;  $r = 0,183$ ), „Kontakt - im / durch Sport“ ( $p = 0,024$ ;  $r = 0,152$ ), „Erholung“ ( $p < 0,001$ ;  $r = 0,295$ ) und „Wettkampf / Leistung“ ( $p < 0,001$ ;  $r = 0,341$ ). Dabei wurde für alle vier Faktoren ein positiver Zusammenhang eruiert. Im Bezug auf alle anderen Faktoren („Figur / Aussehen“, „Ästhetik“, „Natur“ und „Besonderheiten der Sportart“) wurde kein signifikanter Zusammenhang festgestellt, weswegen für diese Motive die H0 angenommen werden muss.

Basierend auf diesem Ergebnis kann man daher sagen, dass die Faktoren „Fitness / Gesundheit“, „Kontakt - im / durch Sport“, „Erholung“ sowie „Wettkampf / Leistung“ umso bedeutsamer sind, je öfter man an einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team teilnimmt.

### **Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Teilnahmehäufigkeit an Turnieren**

Wie auch hinsichtlich der Teilnahme an einem Training, soll auch überprüft werden, ob die Teilnahmehäufigkeit an einem Turnier einen Zusammenhang mit den aktuellen Motiven aufweist. Daher wurde folgende Hypothese formuliert:

Hypothese 8: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Teilnahmehäufigkeit an Turnieren und den aktuellen Motiven.

H 0: Es besteht kein signifikanter Zusammenhang zwischen der Teilnahmehäufigkeit an Turnieren und den aktuellen Motiven.

Mittels der Zusammenhangüberprüfung mit *Pearson's r* konnte für zwei Faktoren die H1 bestätigt werden. Demnach besteht für die Faktoren „Erholung“ ( $p = 0,050$ ;  $r = 0,133$ ) und „Wettkampf / Leistung“ ( $p < 0,001$ ;  $r = 0,393$ ) ein positiver Zusammenhang. Alle anderen Faktoren („Fitness / Gesundheit“, „Figur / Aussehen“, „Kontakt - im / durch Sport“, „Ästhetik“, „Natur“ und „Besonderheiten der Sportart“) weisen entsprechend der Berechnungen keinen signifikanten Zusammenhang auf, weswegen für sie die H0 angenommen werden muss.

Somit kann man folgern, dass die Faktoren „Erholung“ und „Wettkampf / Leistung“ für die Spieler/innen umso wichtiger sind, je häufiger sie an einem Turnier teilnehmen.

## 6.4 Diskussion der Ergebnisse zu „Trainings- und Turnierteilnahme“

### 6.4.1 Trainingsteilnahme

Für den allgemeine Trainingsumfang der Umfrageteilnehmer/innen wurde ein durchschnittlicher Wert von 4,78 Stunden pro Woche ermittelt, wobei die Mehrheit der Befragten (etwa 70%) zwischen zwei und sechs Stunden pro Woche trainiert. Dazu nimmt etwa die Hälfte der Umfrageteilnehmer/innen zweimal pro Woche und fast 25% der Spieler/innen einmal pro Woche an einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team teil. Dadurch kann man behaupten, dass die Stichprobe hauptsächlich sehr aktive Spieler/innen umfasst, welche die Sportart regelmäßig ausüben.

Ob diese Angaben mit der Realität übereinstimmen, kann nicht bestätigt werden, da keine Aufzeichnungen zur tatsächlichen Teilnahme vorhanden sind. Allerdings hat die Erhebung während der Sommermonate stattgefunden, sodass aufgrund den angenehmen Temperaturen und dem guten Wetter die Angaben sehr plausibel erscheinen.

Weiters kann eine Bestätigung dieser Angaben durch die Bewertung der Hindernisse erfolgen. Denn lediglich für das Item „Ich bin verletzt.“ wurde eine durchschnittliche Bewertung von 3,64 sowie ein Median von 4,00 berechnet und weitere drei Items weisen einen Median von 3,00 sowie einen Mittelwert zwischen 2,97 und 2,71 auf. Alle anderen Items besitzen einen Median von 2,00 oder 1,00 sowie einen Mittelwert zwischen 2,58 und 1,07. Somit ist - aufgrund der Abstufung von 1 (= hält mich gar nicht davon ab ins Training zu gehen) bis 5 (= hält mich sehr stark davon ab ins Training zu gehen) - nur das Item „Ich bin verletzt.“ ein Hindernis, welches stark vom Training abhält. Alle anderen liegen aufgrund der durchschnittlichen Bewertung bei „teils - teils“ oder weisen eine Tendenz in Richtung „hält mich gar nicht davon ab ins Training zu gehen“.

Betrachtet man die Reihung der Hindernisse nach den Mittelwerten der Bewertungen, so lässt sich erkennen, dass - entsprechend der Klassifizierung nach Wagner (2000) - der physische Zustand (...verletzt sein), die Stresswahrnehmung in Beruf und Alltag (...viel zu tun zu haben), die Gruppenkohäsion (...schlechte Gruppenatmosphäre) sowie räumlich-materielle Programmbedingungen (...weit entfernter Trainingsort / ...ungünstiger Zeitpunkt für das Training / ...schwierige Erreichbarkeit) den größten Einfluss auf die Trainingsteilnahme haben und daher die ersten sechs Plätze belegen. Darauf folgen ein weiteres Mal die Stresswahrnehmung (...zeitliche Überschneidung mit anderen Interessen), inhaltlich-konzeptionelle Programmbedingungen (...Unzufriedenheit mit der Trainingsgestaltung), ebenso ein weiteres Mal der physische Zustand (...Müdigkeit) und räumlich-materielle Programmbedingungen (...schlechtes Wetter). Unter den ersten zehn Platzierungen sind somit am häufigsten die räumlich-materiellen Programmbedingungen, die Stresswahrnehmung und der physische Zustand angeführt.

Dazu können die häufigsten Antworten auf die Frage nach weiteren Hindernissen zu Stresswahrnehmung (...Beaufsichtigung der Kinder sowie Zeit für Familie), zu räumlich-materiellen Programmbedingungen (...zu wenige Teilnehmer/innen im Training / ...schlechte Trainingsbedingun-

gen) und zu inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen (...kein altersgerechtes Training / ...keine Abstimmung des Trainings auf die Spielstärke) gezählt werden.

Im Bezug auf Faktoren, welche motivieren würden öfters an einem Training teilzunehmen, gaben die Umfrageteilnehmer/innen überwiegend Aspekte an, welche den räumlich-materiellen Programmbedingungen (z.B. Trainingsplatz in geringer Entfernung, bessere Erreichbarkeit, anderer Zeitpunkt, mehr Trainingsteilnehmer/innen) sowie den inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen (z.B. strukturiertes und gut organisiertes Training, forderndes Training bzw. hohes Spielniveau im Training, andere Auswahl der Trainingsinhalte) zugeordnet werden können. Ebenso wurden Aspekte in Hinblick auf die Stresswahrnehmung (z.B. allgemein mehr Zeit, weniger Arbeit bzw. weniger Überstunden, andere Familiensituation) sowie auf die Gruppenkohäsion (z.B. gemeinsame Ziele, gute Atmosphäre im Team, soziale Aktivitäten nach dem Training) genannt.

Vergleicht man diese motivierenden Faktoren nun mit den Hindernissen für die Trainingsteilnahme um herauszufinden, ob eine Veränderung der am meisten hinderlichen Umstände einen positiven Einfluss haben würde, so lässt sich Folgendes zusammenfassen: Hinsichtlich den Einflussfaktoren „räumlich-materielle Programmbedingungen“, „inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen“ sowie „Stresswahrnehmung“ kann eine Übereinstimmung festgestellt werden. Verbesserungen in diesen Bereichen würden also mit einer höheren Trainingsmotivation der Spieler/innen einhergehen. Dazu würden - obwohl im Rahmen der Bewertung der Hindernisse dieser Aspekt nicht auffällig war - Verbesserungen bezüglich der Gruppenkohäsion (z.B. gemeinsame Ziele, gute Atmosphäre im Team, soziale Aktivitäten nach dem Training) ebenfalls einen positiven Einfluss auf die Trainingsteilnahme haben.

#### **6.4.2 Turnierteilnahme**

Entsprechend den Angaben zur Frage, wie häufig die Befragten an einem Turnier teilnehmen, ergab sich ein durchschnittlicher Wert von acht Turnieren pro Jahr. Dabei nehmen 19 Spieler/innen an gar keinem Turnier teil, während 14 der Umfrageteilnehmer/innen bei 20 oder mehr Turnieren pro Jahr mitspielen. Dazu haben etwa 40% der Befragten bereits bei einer EM, etwa 35% bei einer WM, etwa 30% bei einer EUC und etwa 17% bei einer Club WM teilgenommen. Ebenso können beinahe 80% auf die Teilnahme bei einer ÖM zurückblicken und etwa 60% auf die Teilnahme bei einer ÖStM. Lediglich zwölf Spieler/innen haben noch nie an einem Turnier teilgenommen. Demnach kann das Engagement an Turnieren teilzunehmen sowie das Spielniveau der Umfrageteilnehmer/innen als durchschnittlich hoch eingestuft werden.

Für die genauere Betrachtung der Hindernisse wurde wieder die Einteilung der Einflussfaktoren nach Wagner (2000) herangezogen. Dabei zeigte sich, dass die Beeinträchtigung des physischen Zustands (...Verletzung) als größtes Hindernis gesehen wird. Diesbezüglich wurde ein Mittelwert von 4,08 und ein Median von 5,00 ermittelt, was bedeutet, dass dieser Umstand mehr als die Hälfte der Befragten sehr stark davon abhält an einem Turnier teilzunehmen. Darauf folgen - jeweils mit einem Median von 3,00 sowie einem Mittelwert zwischen 3,23 und 2,67 - Hindernisse, welche zur Stresswahrnehmung (...viel zu tun zu haben), zur Gruppenkohäsion (...schlechte

Gruppenatmosphäre) und zu den räumlich-materiellen Programmbedingungen (...schwierige Erreichbarkeit / ...zu hoher Kostenaufwand) zu zählen sind. Weiters folgen auf den Rängen sechs bis zehn - mit einem Median von 2,00 und einem Mittelwert von 2,58 oder weniger - Umstände, welche ein weiteres Mal der Stresswahrnehmung (...zeitliche Überschneidung mit anderen Interessen) sowie den räumlich-materiellen Programmbedingungen (...Entfernung zum Turnierort), den inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen (...Unzufriedenheit mit der Organisation), der Gruppenkohäsion (...Freunde nehmen nicht teil) und wiederum den inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen (...dauert zu lange) zugeordnet werden können. Damit sind unter den ersten zehn Platzierungen die räumlich-materiellen Programmbedingungen am häufigsten vertreten, direkt gefolgt von den Faktoren Stresswahrnehmung, Gruppenkohäsion und inhaltlich-konzeptionelle Programmbedingungen.

Dazu wurden auf die Frage nach weiteren Hindernissen vor allem Aspekte genannt, welche zu den räumlich-materiellen Programmbedingungen (...zu wenige Spieler/innen um ein Team zustande zu bringen / Beschaffenheit der Spielfelder) und zur Stresswahrnehmung (...Familie und Kinder bzw. Kinderbetreuung) gezählt werden können. Demnach kann man die räumlich-materiellen Programmbedingungen sowie die Stresswahrnehmung wohl als einflussreichste Faktoren in Hinblick auf die Turnierteilnahme sehen.

Im Bezug auf die Faktoren, welche motivieren würden öfter an einem Turnier teilzunehmen, führten die Befragten in erster Linie Aspekte an, welche den räumlich-materiellen Programmbedingungen (...mehr Geld bzw. finanzielle Unterstützung / Turniere in der Nähe / mehr Leute im Verein) sowie den inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen (...internationale Teams bzw. herausfordernde Gegner / gute Organisation) zugeordnet werden können. Ebenso wurde jeweils ein motivationssteigernder Aspekt zu den Faktoren Stresswahrnehmung (...allgemein mehr Zeit zu haben), Gruppenkohäsion (...gute Stimmung im Team) und physischer Zustand (...jünger zu sein) mehrmals genannt.

Bei der Gegenüberstellung der motivierenden Faktoren und den größten Hindernissen war schließlich zu erkennen, dass sich Veränderungen der räumlich-materiellen Programmbedingungen auf jeden Fall positiv auswirken würden. Aber auch Verbesserungen hinsichtlich den inhaltlich-konzeptionellen Programmbedingungen, der Stresswahrnehmung und der Gruppenkohäsion würden einen motivierenden Einfluss haben.

### **6.4.3 Gegenüberstellung der Hindernisse für Trainings- und Turnierteilnahme**

Vergleicht man die Bewertungen der hinderlichen Umstände für die Trainingsteilnahme (siehe Kapitel 5.4.3, S. 75) mit denen für die Turnierteilnahme (siehe Kapitel 5.5.3, S. 79), so lassen sich - trotz mancher Unterschiede hinsichtlich der Itemkataloge - interessante Gemeinsamkeiten, aber auch Differenzen erkennen.

Zum einen ist hier auffällig, dass die drei größten Hindernisse für die Trainingsteilnahme mit denen für die Turnierteilnahme übereinstimmen (1. Rang: „Ich bin verletzt.“ / 2. Rang: „Ich habe

(noch so) viel zu tun.“ / 3. Rang: „Die Gruppenatmosphäre passt nicht.“). Demnach kann man vermuten, dass diese drei Aspekte wohl insgesamt die hinderlichsten Umstände für die Teilnahme an Ultimate - egal in welcher Form - darstellen.

Dazu ist ersichtlich, dass die Mittelwerte für die Hindernisse hinsichtlich der Trainingsteilnahme allgemein niedriger sind als für die Turnierteilnahme. Während diese nämlich für die Trainings- teilnahme zwischen 3,64 (1. Rang) und 1,07 (letzter Rang) angesiedelt sind, so liegen diese für die Turnierteilnahme zwischen 4,08(1.Rang) und 1,12 (letzter Rang). Als Grund dafür kann der jeweilige, damit verbundene Aufwand herangezogen werden. Denn sowohl die Anreise zum Turnierort und die Dauer des Turniers, aber auch der mit Turnieren verbundene Kostenaufwand ist im Allgemeinen deutlich höher als für ein Training im Verein oder mit dem Team.

Schließlich ist auch noch zu erkennen, dass für die Turnierteilnahme der Umstand „Das Turnier ist sehr leistungsorientiert.“ (13. Rang) als größeres Hindernis angesehen wird als der Umstand „Das Turnier ist sehr spaßorientiert.“ (15. Rang) und dies für die Trainingsteilnahme genau umgekehrt ist. Denn hierbei liegt „Das Training ist sehr spaßorientiert.“ (13. Rang) vor „Das Training ist sehr leistungsorientiert.“ (15. Rang) und diese Reihung wird durch die angeführten motivierenden Faktoren für die Trainingsteilnahme sogar noch untermauert („hohes Niveau im Training bzw. ein forderndes Training“ wird von mehreren Teilnehmer/innen als motivierender Faktor angeführt). Demnach kann vermutet werden, dass in Bezug auf das Training eher der Wunsch besteht sich zu verbessern und sich auszutoben. Bei einem Turnier hingegen soll neben dem Leistungsvergleich auch der Spaß nicht zu kurz kommen.

## 6.5 Diskussion der Ergebnisse zu „Besonderheiten von Ultimate“

Da bereits vor der Erhebung die Vermutung bestand, dass die Besonderheiten von Ultimate hinsichtlich der aktuellen Motive eine bedeutende Rolle spielen, wurde in einem eigenen Fragebogenabschnitt noch einmal genauer darauf eingegangen. Dabei sollte die Befragten zum einen für vier Eigenschaften, welche Ultimate von anderen Sportarten unterscheiden, angeben, wie wichtig diese für sie sind. Zum anderen wurden die Teilnehmer/innen gefragt, ob für sie neben den zu bewertenden Merkmalen noch weitere Besonderheiten existieren.

Hinsichtlich der Bewertung der vier Eigenschaften erwies sich der „Spirit of the Game“ mit einem Mittelwert von 4,48 als bedeutsamste Besonderheit. Darauf folgten das „Spiel ohne Schiedsrichter“ (MW: 4,07), das „Sportgerät - die Scheibe“ (MW: 4,02) und der „Mixed-Gedanke“ (MW: 3,68). Dazu wurden auf die Frage nach weiteren Besonderheiten zahlreiche Aspekte angeführt. Am häufigsten wurde dabei auf „die 'Ultimate Community' und die Atmosphäre unter den Spieler/innen“, sowie die „Art der Leute, welche Ultimate spielen“ hingewiesen. Ebenso zeigte sich, dass die „Charakteristik der Sportart“, aber auch die Tatsache, dass Ultimate „auf jedem Untergrund spielbar ist“ für viele der Befragten eine wichtige Eigenschaft darstellen. Von einer geringeren Anzahl an Teilnehmer/innen wurden schließlich auch noch Faktoren wie „Atmosphäre bei Turnieren“, „kein Körperkontakt“, „Partys“ und die „Internationalität“ genannt.

Einige dieser weiteren Merkmale können als Folge des „Spirit of the Game“ gesehen werden. Denn ein respektvoller und rücksichtsvoller Umgang mit Mit- und Gegenspieler/innen ist diesbezüglich sogar im Regelwerk des WFDF (2013a) verankert und könnte als Erklärung für die besondere Atmosphäre unter den Spieler/innen herangezogen werden. Ebenso ist das körperkontaktlose Spiel durch den „Spirit of the Game“ gesichert. Bei anderen Besonderheiten handelt es sich hingegen um Eigenschaften des Spiels selbst - wie beispielsweise die Tatsache, dass selbst auf hohem Niveau Männer und Frauen gemeinsam spielen.

Aufgrund der zahlreichen Nennungen dieser weiteren Aspekte - insbesondere der ersten vier angeführten Besonderheiten - wäre für weitere Erhebungen eine gesonderte Nennung und Bewertung dieser Eigenschaften überlegenswert. Denn nur durch den direkten Vergleich der Mittelwerte wäre es möglich herauszufinden, welche Merkmale für die Spieler/innen nun am bedeutsamsten erscheinen. Aber auch in Hinblick auf die seltener genannten Aspekte wäre eine gesonderte Bewertung interessant. Denn einerseits könnte man aufgrund der weniger häufigen Nennung darauf schließen, dass diese auch weniger wichtig sind. Doch andererseits könnte eine gesonderte Bewertung hierbei auch das Gegenteil beweisen.

Ebenso wäre es für weitere Erhebungen aber auch interessant gar keine Besonderheiten anzugeben und lediglich danach danach zu fragen, welche Aspekte von Ultimate bedeutsam sind. Denn nur so könnte man herausfinden, ob die vier angeführten Besonderheiten auch von den Teilnehmer/innen selbst als für sie besondere Merkmale von Ultimate genannt werden.

# 7 Schlussfolgerungen

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, eine Antwort auf die eingangs formulierte Forschungsfrage zu finden:

*Was bewegt Menschen dazu mit der Sportart Ultimate zu beginnen und diese auszuüben bzw. welche Faktoren beeinflussen die Spieler/innen in ihrer Entscheidung an einem Training und an Turnieren teilzunehmen?*

Hierfür wurden Ultimate-Spieler/innen in Österreich zu ihren anfänglichen und aktuellen Motiven sowie zu Hindernissen und motivierenden Faktoren in Bezug auf die Trainings- und Turnierteilnahme befragt. Zusätzlich wurde auch der Einstieg in die Sportart beleuchtet, sowie der Umstand, durch den die Befragten auf Ultimate aufmerksam geworden sind, und die Wichtigkeit der Besonderheiten der Sportart für die Spieler/innen. Dabei wurden einerseits zahlreiche Informationen zu Motiven und Hindernissen gewonnen, über welche bislang - aufgrund von Mangel an Untersuchungen - nur spekuliert werden konnte. Andererseits war es aber auch möglich ein bereits vorhandenes Forschungsinstrument für die Erhebung von Motiven im Sport weitgehend zu bestätigen sowie weitere Erkenntnisse zu erhalten. Welche Informationen bzw. Erkenntnisse dabei genau gewonnen wurden und welche Bedeutung diese für die Praxis sowie für weitere Forschungen haben, soll nun im Folgenden erläutert werden.

## **Motive**

Hinsichtlich der Motive zeigte sich, dass für den Einstieg in die Sportart der „Kontakt - im / durch Sport“ am bedeutsamsten war. Darauf folgen - in der entsprechenden Reihenfolge - die Faktoren „Natur“, „Besonderheiten der Sportart“, „Ästhetik“, „Fitness / Gesundheit“, „Erholung“ und „Wettkampf / Leistung“. Am wenigsten wichtig war der Faktor „Figur / Aussehen“. Dazu erfolgte im Laufe der Spielzeit für alle Motive ein signifikanter Bedeutungsanstieg, wobei manche Motive (z.B. „Besonderheiten der Sportart“) sogar so sehr an Bedeutung gewannen, sodass sich Änderungen in der Reihung ergaben. Demnach steht im Bezug auf die aktuelle Sportausübung der Faktor „Besonderheiten der Sportart“ an erster Stelle und es folgen - wiederum entsprechend der Reihenfolge - die Faktoren „Kontakt - im / durch Sport“, „Natur“, „Ästhetik“, „Fitness / Gesundheit“, „Wettkampf / Leistung“ und „Erholung“. Der Faktor „Figur / Aussehen“ ist jedoch auch hier wieder an letzter Stelle gereiht.

Aufgrund dieser Ergebnisse kann man folgern, dass Ultimate tätigkeitszentrierte Anreize bietet

(wie z.B. gemeinsam mit anderen Sport treiben, Natur erleben) und diese für die Spieler/innen einen hohen Stellenwert hinsichtlich der Ausübung der Sportart einnehmen. Dies bildet laut Schüler, Brunner und Steiner (2009; zit. nach Lehnert et al, 2011) eine gute Basis für kontinuierliche Sportteilnahme. Denn im Gegensatz zu den zweckzentrierten Anreizen (wie z.B. durch sportliche Aktivität abnehmen) ermöglichen tätigkeitszentrierte Anreize eine direkte Verstärkung der Aktivität.

Weiters wurde das Kontaktmotiv als wichtigstes Einstiegsmotiv ermittelt. Dies könnte einerseits damit zu tun haben, dass die meisten Umfrageteilnehmer/innen (mehr als 70%) durch Freunde oder Bekannte auf die Sportart aufmerksam wurden. Andererseits ist das Treffen von Freunden oder Bekannten, das gesellige Besammensein sowie das Kennenlernen von anderen Menschen durch den Sport auch später noch von großer Bedeutung und steht daher bei den aktuellen Motiven an zweiter Stelle. Dass dies keine typische Eigenschaft von Teamsportarten ist, zeigte der Vergleich mit anderen Sportarten anhand einer Studie von Gabler (2002). Demnach folgt nämlich in den klassischen Teamsportarten das Kontaktmotiv erst nach den Faktoren „Natur“, „Leistung“ und „Fitness“. Somit kann der hohe Stellenwert von „Kontakt - im / durch Sport“ als besondere Eigenschaft von Ultimate gesehen werden.

Basierend auf den Ergebnissen zu den Motiven kann daher Ultimate insbesondere für Menschen empfohlen werden, welchen der Kontakt zu anderen und das Sporttreiben gemeinsam mit anderen wichtig sind. Aber auch Personen, welche beispielsweise gerne abnehmen würden oder etwas für ihre Fitness tun wollen sind bei der Sportart Ultimate gut aufgehoben. Denn dazu ist es notwendig regelmäßig einer sportlichen Aktivität nachzugehen, was durch tätigkeitszentrierte Anreize unterstützt wird.

Andererseits können die Erkenntnisse aber auch für Initiativen zur Verbesserung des Sportangebots sowie zur Verringerung der Drop-Out-Rate herangezogen werden. Denn laut Sudek, Lehnert und Conzelmann (2011) kann die Wirkungsweise von Interventionen in Hinblick auf ein erwünschtes Ergebnis gesteigert werden, wenn dabei die Beweggründe und Bedürfnisse der Zielgruppe mit berücksichtigt werden.

## **Hindernisse**

In Bezug auf die Hindernisse erfolgte die Erhebung für die Trainingsteilnahme und die Turnierteilnahme gesondert. Der Itemkatalog war jedoch sehr ähnlich aufgebaut, weswegen ein Vergleich der Ergebnisse möglich war. Dabei stellte sich heraus, dass die drei hinderlichsten Umstände für die Trainingsteilnahme mit denen für die Turnierteilnahme übereinstimmen. Somit kann man sagen, dass die Aspekte „Ich bin verletzt.“, „Ich habe noch (so viel) zu tun.“ und „Die Gruppenatmosphäre passt nicht.“ insgesamt die hinderlichsten Umstände für die Teilnahme an Ultimate - egal in welcher Form - darstellen. Weiters war zu erkennen, dass die hinderlichen Aspekte für die Trainingsteilnahme allgemein niedriger bewertet wurden als für die Turnierteilnahme. Dabei kann als Erklärung der damit verbundene Aufwand herangezogen werden, welcher für die Tur-

nierteilnahme in jeglicher Hinsicht (z.B. in Bezug auf Anreise, Zeit, Kosten) deutlich höher ist als für die Trainingsteilnahme.

Entsprechend dieser Ergebnisse muss zuerst einmal auf die Bedeutsamkeit einer guten Gruppenatmosphäre hingewiesen werden. Denn zum einen zeigte sich bereits im Bezug auf die Motive, dass in Ultimate das gesellige Beisammensein, das Treffen von Freunden und Bekannten sowie die Möglichkeit Freunde zu gewinnen von großer Bedeutung sind. Zum anderen steht bei den Hindernissen eine schlechte Gruppenatmosphäre sowohl bei der Trainingsteilnahme als auch bei der Turnierteilnahme an dritter Stelle. Eine schlechte Gruppenatmosphäre könnte demnach gegebenenfalls sogar zu einem entscheidenden Drop-Out-Grund werden, welchem jedoch - anders als bei einer Verletzung oder bei Zeitmangel - durch entsprechende Initiativen entgegengewirkt werden kann.

Weiters können - in Hinblick auf die Sportförderung - insbesondere Initiativen und Unterstützungen hinsichtlich der Turnierteilnahme nahe gelegt werden. Denn diesbezüglich wurden die angeführten Umstände als größere Hindernisse gesehen als für die Trainingsteilnahme. Konkrete Vorschläge bzw. Wünsche liefern dazu die von den Umfrageteilnehmer/innen angeführten motivierenden Faktoren, bei denen die finanzielle Unterstützung (z.B. durch Förderungen oder Sponsoren) am häufigsten angesprochen wurde. Aber auch mehr Turniere in örtlicher Nähe, mehr (motivierte) Personen im Verein, Turniere auch mit internationalen Teams bzw. herausfordernden Gegnern sowie Kinderbetreuung vor Ort werden erwünscht.

Allgemein muss bezüglich der Hindernisse jedoch angemerkt werden, dass im Rahmen der Umfrage danach gefragt wurde, wie sehr bestimmte Hindernisse von der Teilnahme an Ultimate abhalten bzw. abhalten würden, falls diese aktuell nicht vorhanden sind. Die Ergebnisse sind somit nicht als Abbildung der aktuellen Trainings- und Turniersituation in Österreich zu sehen, sondern als Richtlinie. Sie zeigen, was den Teilnehmer/innen wichtig ist, welche Umstände ein Hindernis darstellen (würden) und welche Veränderungen einen positiven Effekt mit sich bringen würden. Damit können sie als Grundlage für die Gestaltung von Initiativen herangezogen werden, dienen jedoch nicht als Ersatz für die Evaluierung der tatsächlichen Trainings- und Turniersituation.

### **Erkenntnisse auf methodischer Ebene**

Neben den Informationen zu den Motiven und Hindernissen in Ultimate konnten im Rahmen der Forschung auch Erkenntnisse auf methodischer Ebene gewonnen werden. Zur Qualitätssicherung wurde nämlich die Motiv-Skala genauer untersucht und dabei konnte zum einen ein bereits vorhandenes Forschungsinstrument für die Erhebung von Motiven im Sport - das BMZI (= Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport) - weitgehend bestätigt werden. Dies war möglich, da die Items des BMZI für die Erhebung der Motive in Ultimate zur Gänze übernommen wurden und eine Faktorenanalyse ausschließlich mit diesen Items durchgeführt wurde. Dabei zeigte sich, dass beinahe alle berechneten Faktoren mit den Subdimensionen des BMZI übereinstimmen. Lediglich die Subdimensionen „Ablenkung / Katharsis“ und „Aktivierung /

Freude“ wurden zu einem Faktor zusammengefasst und das Item „...vor allem aus Freude an der Bewegung.“ musste aufgrund der Faktorladungen ausgeschlossen werden.

Zum anderen konnte aber auch ein weiterer Faktor ermittelt werden, der bisher bei der Erhebung von Motiven nicht berücksichtigt wurde. Denn für die Motiv-Skala im Fragebogen wurden die Items des BMZI mit eigens formulierten Items ergänzt. Diese umfassen in erster Linie Eigenschaften, welche Ultimate von anderen Sportarten unterscheiden (z.B. Spirit of the Game), aber auch Aspekte, welche durch die Items des BMZI nicht abgedeckt wurden (z.B. Anerkennung bekommen). Um zu erfahren wie diese zu den anderen Faktoren zugeordnet werden können oder ob diese gar einen neuen Faktor bilden, wurde daher auch mit dieser erweiterten Motiv-Skala eine Faktorenanalyse durchgeführt. Dabei wurden die Eigenschaften von Ultimate zu einem Faktor zusammengefasst und - aufgrund des Inhalts - mit der Bezeichnung „Besonderheiten der Sportart“ versehen. Weiters ist zu erwähnen, dass - wie bei der Überprüfung des BMZI - auch hier das Bewegungsfreude-Item aufgrund der Faktorladungen ausgeschlossen werden musste.

Hinsichtlich der Motiv-Skala wurden also einerseits die Faktoren des BMZI weitgehend bestätigt und andererseits konnte ein weiterer wichtiger Faktor („Besonderheiten der Sportart“) gewonnen werden. Da dieser Faktor bei den aktuellen Motiven sogar an erster Stelle steht, kamen folgende zwei Fragen auf: (1) Hätte ein solcher Faktor auch in anderen Sportarten eine so große Bedeutung? (2) Lässt sich ein solcher Faktor auch für die Erhebung von Motiven im Sport allgemein bilden?

Die erste Frage kann nur durch weitere Untersuchungen beantwortet werden, bei welchen - wie bei der Erhebung für Ultimate - die Items des BMZI übernommen und zusätzlich sportspezifische Items ergänzt werden. Für die zweite Frage wäre jedoch zu überlegen, welche besonderen Aspekte sportübergreifend erlebt werden und gleichzeitig aber keiner anderen Motivgruppe zugeordnet werden können. Dabei könnte man möglicherweise auch das Bewegungsfreude-Item, welches aufgrund der berechneten Faktorladungen ausgeschlossen wurde, wieder aufgreifen und ausdifferenzieren. Aber auch eines der ichbezogenen Motive von Gabler könnte hierfür als Ausgangspunkt herangezogen werden - und zwar das Motiv „Freude an bestimmten sportspezifischen Bewegungsformen.“ (Gabler, 2002, S. 17)

## **Ausblick**

Weitere Forschungsmöglichkeiten können jedoch auch in Hinblick auf Ultimate selbst vorgeschlagen werden. So wäre beispielsweise die Erhebung der Motive sowie der Hindernisse unter jüngeren Spieler/innen (unter 20 Jahren) interessant, da diese in der Stichprobe unterrepräsentiert sind. Ebenso könnte die Befragung von Spieler/innen, welche die Sportart Ultimate ohne Vereinsbezug ausüben (z.B. USI-Kursspieler/innen, Freizeitspieler/innen im Park) weitere interessante Informationen liefern.

# Literaturverzeichnis

- Almesberger, S. (2008). *Komponenten der sportlichen Leistung im Ultimate Frisbee*. Wien: Universität Wien, Institut für Sportwissenschaft.
- Bahl, J. (2001). *Ultimate. Eine Sportart mit Zukunft?* Bayreuth: Universität Bayreuth, Studiengang Sportökonomie.
- Bakker, F. C., Whiting, H. T. A., & Van der Brug, H. (1992). *Sportpsychologie: Grundlagen und Anwendungen*. Bern: Huber.
- Bender, R., Lange, S., & Ziegler, A. (2002). Wichtige Signifikanztests. Artikel Nr. 11 der Statistik-Serie in der DMW. *Deutsche Medizinische Wochenschrift*, 127, T1-T3. Zugriff am 19. April 2014 unter <https://www.thieme-connect.com/ejournals/pdf/10.1055/s-2002-32820.pdf>.
- Bühl, A. (2008). *SPSS 16. Einführung in die moderne Datenanalyse* (11. Aufl.). München: Pearson Studium.
- Bortz, J., & Döring, N. (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation* (4. Aufl.). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Brandstätter, V., Schüler, J., Puca, R. M., & Lozo, L. (2013). *Motivation und Emotion. Allgemeine Psychologie für Bachelor*. Heidelberg, Berlin: Springer-Verlag.
- Brunstein, J. (2006). Implizite und explizite Motive. In J. Heckhausen & H. Heckhausen (Hrsg.), *Motivation und Handeln*. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Conzelmann, A., Lehnert, K., Schmid, J., & Sudek, G. (2012). *Das Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport. Anleitung zur Bestimmung von Motivprofilen und motivbasierten Sporttypen*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter [http://www.zssw.unibe.ch/befragungen/sportberatung/BMZI\\_klein.pdf](http://www.zssw.unibe.ch/befragungen/sportberatung/BMZI_klein.pdf). Bern: Universität Bern, Institut für Sportwissenschaft.
- Gabler, H. (2002). *Motive im Sport: motivationspsychologische Analysen und empirische Studien*. Schorndorf: Hofmann.
- Glindemann, A. (2001). *Ultimate Frisbee im Schulsport und im Sportunterricht*. Hamburg: Universität Hamburg, Institut für Sportwissenschaft.
- Griggs, G. (2009). The Origins and Development of Ultimate Frisbee. *Sport Journal*, 12(3), Zugriff am 15. Juni 2013 unter <http://www.thesportjournal.org/article/origins-and-development-ultimate-frisbee>.
- Heckhausen, H. (1989). *Motivation und Handeln* (2. Aufl.). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (2006). *Motivation und Handeln* (3. Aufl.). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Iacovella, M. E. (2008). *History of Ultimate*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter <http://www>

.wdf.org/history-stats/history-of-ultimate/167-an-abbreviated-history-of-ultimate-compiled-by-michael-e-iacovella.

- Johnson, S. E. (1975). *Frisbee: a practitioner's manual and definitive treatise*. New York: Workman Publishing Company.
- Korber, J. (2013). *Why Do You Play Ultimate: Analysis & Results From The Extensive Surveys*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter <http://ultiworld.com/2013/03/06/why-do-you-play-ultimate-analysis-results-from-the-extensive-surveys/>.
- Krämer, L., & Fuchs, R. (2010). Barrieren und Barrierenmanagement im Prozess der Sportteilnahme. Zwei neue Messinstrumente. *Zeitschrift für Gesundheitspsychologie*, 18 (4), 170-182.
- Lamnek, S. (2005). *Qualitative Sozialforschung* (4. Aufl.). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Lehnert, K., Sudek, G., & Conzelmann, A. (2009). *BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter <http://www.zssw.unibe.ch/befragungen/sportberatung/sporttypfragebogen.htm>.
- Lehnert, K., Sudek, G., & Conzelmann, A. (2011). BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport. *Diagnostica*, 57 (3), 146-159.
- Leonardo, P. A., & Zagoria, A. (2005). *Ultimate: The First Four Decades*. Los Altos, CA: Ultimate History.
- Lienert, G., & Raatz, U. (1998). *Testaufbau und Testanalyse* (6. Aufl.). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Malafronte, V. A. (1998). *The complete book of frisbee: the history of the sport & the first official price guide*. Alameda, CA: Amer Trends Pub Co.
- Müsseler, J. (2008). *Allgemeine Psychologie* (2. Aufl.). Berlin und Heidelberg: Springer-Verlag.
- Petz, G. (2013). *Die Geschichte des Ultimate*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter <http://www.eoefc.at/typo3/index.php?id=148>.
- Puca, R. M., & Langens, T. H. (2008). Motivation. In J. H. Müsseler (Hrsg.), *Allgemeine Psychologie*. Berlin und Heidelberg: Springer-Verlag.
- Raab-Steiner, E., & Benesch, M. (2012). *Der Fragebogen. Von der Forschungsidee zur SPSS-Auswertung* (3. Aufl.). Wien: facultas.wuv Universitätsverlag.
- Rheinberg, F. (2006). Intrinsische Motivation und Flow-Erleben. In J. Heckhausen & H. Heckhausen (Hrsg.), *Motivation und Handeln*. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Rosemann, B., & Bielski, S. (2001). *Einführung in die pädagogische Psychologie*. Weinheim und Basel: Beltz.
- Sawilowsky, S. S., & Blair, R. C. (1992). A More Realistic Look at the Robustness and Type II Error Properties of the *t* Test to Departures From Population Normality. *Psychological Bulletin*, 111 (2), 352-360. Zugriff am 19. April 2014 unter <http://psycnet.apa.org/journals/bul/111/2/352/> (limitierter Zugriff).
- Scheruga, P. (2007). *Ein multimediales und interaktives Nachschlagewerk für Ultimate Frisbee als professionelle Lernhilfe bei Lehr- und Trainertätigkeit*. Wien: Universität Wien, Institut für Sportwissenschaft.
- Schnell, R., Hill, P., & Esser, E. (2005). *Methoden der empirischen Sozialforschung* (7. Aufl.). München: Oldenburg Wissenschaftsverlag.

- Schoolchallenge. (2014). Zugriff am 19. April 2014 unter <http://www.schoolchallenge.at>.
- Sudek, G., Lehnert, K., & Conzelmann, A. (2011). Motivbasierte Sporttypen. Auf dem Weg zur Personorientierung im zielgruppenspezifischen Freizeit- und Gesundheitssport. *Zeitschrift für Sportpsychologie*, 18 (1), 1-17.
- Ultimate Schulcup - Steiermark. (2014). Zugriff am 19. April 2014 unter <http://schulcup.frisbee-graz.info/>.
- Ultimate Schulcup - Wien. (2014). Zugriff am 19. April 2014 unter <http://ultimate-schulcup.at/>.
- Wagner, P. (2000). *Aussteigen oder dabeibleiben? Determinanten der Aufrechterhaltung sportlicher Aktivität in gesundheitsorientierten Sportprogrammen*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- WFDF. (2013a). *GER - Ultimate Spielregeln 2009*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter [http://www.wfdf.org/downloads/cat\\_view/26-rules-of-play/32-ultimate/121-ultimate-rules-2009-2012](http://www.wfdf.org/downloads/cat_view/26-rules-of-play/32-ultimate/121-ultimate-rules-2009-2012).
- WFDF. (2013b). *Timeline of early history of Flying Disc Play (1871-1995)*. Zugriff am 15. Juni 2013 unter <http://www.wfdf.org/history-stats/history-of-fyling-disc/6-timeline-of-early-history-of-flying-disc-play-1871-1995>.
- Winkler, A. (2000). *Das Erlebnis als sportpsychologische Kategorie. Eine qualitative Analyse von Gesprächen mit Frisbee-Ultimate-Spielern*. Wien: Universität Wien, Institut für Sportwissenschaft.



# Tabellenverzeichnis

2.1	<i>Anzahl der Ultimate-Vereine in Österreich (2009 - 2013)</i> . . . . .	9
2.2	<i>Anzahl der Ultimatespieler/innen, die in Österreich in einem Verein spielen (2009-2013)</i>	10
2.3	<i>Alters- und Geschlechtsverteilung der Vereinsspieler/innen (2013)</i> . . . . .	10
2.4	<i>Motive im Sport</i> . . . . .	16
2.5	<i>Subdimensionen und Itemformulierungen des BMZI</i> . . . . .	18
4.1	<i>Interne Konsistenz der sechs ermittelten Subskalen des BMZI (23 Items)</i> . . . . .	38
5.1	<i>Geschlechtsverteilung der Teilnehmer/innen(n = 219)</i> . . . . .	47
5.2	<i>Altersverteilung der Teilnehmer/innen (n = 219)</i> . . . . .	48
5.3	<i>Bildungsgrad der Teilnehmer/innen (n = 219)</i> . . . . .	48
5.4	<i>Spieldauer der Teilnehmer/innen (n = 219)</i> . . . . .	49
5.5	<i>Bundesland, in dem die Teilnehmer/innen bei einem Verein spielen (n = 219)</i> . . . . .	50
5.6	<i>Häufigkeiten (und Prozent) der Bewertung der Divisionen der Männer (n = 132)</i> . . . . .	51
5.7	<i>Häufigkeiten (und Prozent) der Bewertung der Divisionen der Frauen (n = 87)</i> . . . . .	53
5.8	<i>Ausübung von weiteren Sportarten (n = 219)</i> . . . . .	55
5.9	<i>Ausgeübte Sportarten neben Ultimate (Reihung nach Häufigkeit, n = 145)</i> . . . . .	56
5.10	<i>Intensität der Ausgleichssportarten (Häufigkeit und Prozent der Fälle, n = 145)</i> . . . . .	57
5.11	<i>Erster Kontakt zu Ultimate (Reihung nach Häufigkeit, n = 219)</i> . . . . .	58
5.12	<i>Persönliches Bild von Ultimate (n = 219)</i> . . . . .	59
5.13	<i>Häufigkeitsverteilung (und Prozent) zu Bestätigung der Vorstellung von Ultimate (n = 49)</i> . . . . .	59
5.14	<i>Anfängliche Motive (Reihung nach MW, n = 219)</i> . . . . .	61
5.15	<i>Aktuelle Motive (Reihung nach MW, n = 219)</i> . . . . .	63
5.16	<i>Gegenüberstellung der anfänglichen und der aktuellen Motive (Reihung nach dem MW der anfänglichen Motive, n = 219)</i> . . . . .	66
5.17	<i>Mittelwerte der Subskalen für die anfänglichen Motive (absteigend gereiht, n = 219)</i> . . . . .	68
5.18	<i>Mittelwerte der Subskalen für die aktuellen Motive (absteigend gereiht, n = 219)</i> . . . . .	68
5.19	<i>Gegenüberstellung der Mittelwerte der Subskalen (n = 219)</i> . . . . .	69
5.20	<i>Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - anfängliche und aktuelle Motive</i> . . . . .	69
5.21	<i>Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - aktuelle Motive hinsichtlich dem Geschlecht</i>	70
5.22	<i>Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - aktuelle Motive hinsichtlich der regelmäßigen Ausübung von anderen Sportarten</i> . . . . .	70

5.23	<i>Ergebnisse der Unterschiedsberechnung - anfängliche Motive hinsichtlich einer Vorstellung von Ultimate</i>	71
5.24	<i>Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Alter</i>	71
5.25	<i>Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Spielerfahrung</i>	72
5.26	<i>Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Trainingsteilnehmershäufigkeit</i>	72
5.27	<i>Ergebnisse der Zusammenhangsberechnung - aktuelle Motive und Turnierteilnehmershäufigkeit</i>	72
5.28	<i>Allgemeine Trainingszeit in Stunden pro Woche (n = 219)</i>	73
5.29	<i>Teilnahme bei einem Vereinstraining bzw. Training mit dem Team (n = 219)</i>	74
5.30	<i>Hindernisse für die Teilnahme an einem Training (Reihung nach MW, n = 219)</i>	75
5.31	<i>Anzahl der gespielten Turniere pro Jahr (n = 219)</i>	78
5.32	<i>Spielniveau der Teilnehmer/innen (n = 219)</i>	79
5.33	<i>Hindernisse für die Teilnahme an einem Turnier (Reihung nach MW, n = 207)</i>	80
5.34	<i>Besonderheiten von Ultimate (n = 219)</i>	82
6.1	<i>Motive in anderen Teamsportarten</i>	89

# Abbildungsverzeichnis

2.1	<i>Spielfeld für Ultimate (WFDF, 2013a, S. 3)</i> . . . . .	4
2.2	<i>Vereinfachtes Schema vom „Überblickmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Verhaltens“ (nach Heckhausen &amp; Heckhausen, 2006, S. 3)</i> . . . . .	11



# A Fragebogen

## Umfrage zu "Motivation in Ultimate"

**Liebe Ultimate-Spielerin! Lieber Ultimate-Spieler!**

Im Rahmen meiner Diplomarbeit beschäftige ich mich mit dem Thema „Motivation in Ultimate“.

Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen bewegt mit dieser Sportart zu beginnen und welche Motive für die Ausübung von „Ultimate“ verantwortlich sind. Weiters ist von Interesse, welche Faktoren die Trainingsteilnahme sowie die Teilnahme an Turnieren beeinflussen.

Ziel ist es Erkenntnisse über die Situation in Österreich zu gewinnen und diese möglicherweise als Grundlage für zukünftige Initiativen nutzen zu können.

Da es hierbei um deine persönliche Meinung geht, gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Ebenso werden die Daten anonym und stets vertraulich behandelt. **Ich bitte dich daher um offene und ehrliche Antwort**, sodass eine verlässliche Auswertung und ein repräsentatives Ergebnis erzielt werden kann. **Bitte nimm dir auch die Zeit um den Fragebogen vollständig auszufüllen.**

Für die Teilnahme an der Umfrage ist es egal, wie lange oder wie gut du spielst. **Einzige Voraussetzung ist, dass du "Ultimate" spielst.**

Nach Beendigung des Fragebogens hast du die Möglichkeit deine e-mail-Adresse anzugeben. Diese wird getrennt vom Fragebogen gespeichert (d.h. es können keine Rückschlüsse auf die Antworten gezogen werden) und dient dazu, dir die Ergebnisse der Studie zukommen zu lassen.

Bei Fragen kannst du mich gerne per Mail kontaktieren: [forschung.sportpsychologie@univie.ac.at](mailto:forschung.sportpsychologie@univie.ac.at)

Dauer für diesen Fragebogen: ca. 20 Minuten

**Vielen Dank für deine Mithilfe!**

Dr. Clemens Ley

Irene Hochreiner

## Persönliche Daten

### [P1] Geschlecht \*

- weiblich  
 männlich

### [P2] Alter (...in Jahren) \*

### [P3] Welche ist deine höchste abgeschlossene Ausbildung? \*

- Pflichtschule  
 Lehre  
 Berufsbildende Schule ohne Matura  
 Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)  
 Allgemeinbildende höhere Schule  
 Fachhochschule  
 Universität  
 Sonstiges

### [P4] Wie viele Jahre spielst du schon "Ultimate"? \*

### [P5] In welchem Bundesland spielst du "Ultimate" in einem Verein? \*

( Mehrfachantwort möglich )

- Burgenland  
 Wien  
 Niederösterreich  
 Oberösterreich  
 Salzburg  
 Vorarlberg  
 Tirol  
 Kärnten  
 Steiermark  
 Ich spiele in keinem Verein.

**[P6w] Wie gerne spielst du "Ultimate" in den folgenden Divisionen? \***

(...falls TN weiblich)

	1 = gar nicht gerne	2	3	4	5 = sehr gerne
Mixed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Open	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Damen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**[P6m] Wie gerne spielst du "Ultimate" in den folgenden Divisionen? \***

(...falls TN männlich)

	1 = gar nicht gerne	2	3	4	5 = sehr gerne
Mixed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Open	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**[P6\_a] Was sind deine Gründe dafür, dass du eine bestimmte Division bevorzugst bzw. keine Division bevorzugst?**

**[P7] Übst du neben "Ultimate" noch andere Sportarten regelmäßig aus? \***

- Ja
- Nein

**[P7\_a] Welche Sportarten? \***

*(...falls Frage P7 mit "ja" beantwortet wurde)*

( Mehrfachantwort möglich )

- Andere Frisbee Sportarten (Freestyle, DDC, Discgolf)
- Ballsport (Basketball)
- Ballsport (Fußball)
- Ballsport (Handball)
- Ballsport (Volleyball)
- Bergsport (Klettern, Bergsteigen, Wandern)
- Denksport (Schach, etc.)
- Geräteturnen, Akrobatik
- Inlineskaten, Skateboard
- Kampfsport (Judo, Karate, etc.)
- Laufsport
- Leichtathletik
- Rückschlagspiele (Tennis, Tischtennis, Badminton, Squash)
- Radsport (Mountainbike, Rennrad, etc.)
- Surfen (Kiten, Windsurfen, Wellenreiten), Segeln
- Tanzen
- Trendsportart (Slackline, Sport Stacking, Freerunning, Le Parcour, etc.)
- Wintersport (Ski, Snowboard, Langlauf, etc.)
- Wassersport (Schwimmen, Turmspringen, etc.)
- Yoga, Pilates
- Andere Sportart

**[P7\_b] Welche andere Sportart übst du aus? \***

*(...falls Frage P7\_a mit "andere Sportart" beantwortet wurde)*

**[P7\_c] Wie intensiv übst du diese Sportarten aus? \***

(...nur falls Frage P7 mit "ja" beantwortet wurde UND nur für Sportarten, welche bei Frage P7\_a als Ausgleichsportarten angegeben wurden)

	... als Hobby / Freizeitbeschäftigung	...mit Wettkampfteilnahme
Andere Frisbee Sportarten (Freestyle, DDC, Discgolf)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ballsport (Basketball)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ballsport (Fußball)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ballsport (Handball)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ballsport (Volleyball)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bergsport (Klettern, Bergsteigen, Wandern)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Denksport (Schach, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geräteturnen, Akrobatik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Inlineskaten, Skateboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kampfsport (Judo, Karate, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laufsport	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Leichtathletik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rückschlagspiele (Tennis, Tischtennis, Badminton, Squash)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Radsport (Mountainbike, Rennrad, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Surfen (Kiten, Windsurfen, Wellenreiten), Segeln	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tanzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trendsportart (Slackline, Sport Stacking, Freerunning, Le Parcour, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wintersport (Ski, Snowboard, Langlauf, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wassersport (Schwimmen, Turmspringen, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yoga, Pilates	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
andere Sportart	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Einstieg in die Sportart

### [E1] Wodurch bist du auf die Sportart "Ultimate" aufmerksam geworden? \*

( Mehrfachantwort möglich )

- Freunde / Bekannte
- Schule
- Universität (Studium, Usi-Kurs)
- (Sport-) Veranstaltung
- Medien (Fernsehen, Internet, Zeitschrift)
- Angebot in einem Sportverein
- Öffentliche Plätze (z.B. Park)
- Sonstiges:

### [E2] Als du mit "Ultimate" begonnen hast - hattest du eine bestimmte Vorstellung davon, was dich erwartet, bzw. ein bestimmtes Bild von dieser Sportart? \*

- Ja
- Nein

### [E2\_a] Beschreibe kurz dieses Bild oder diese Vorstellung.

(...falls Frage E2 mit "ja" beantwortet wurde)

### [E2\_b] Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung von "Ultimate" im Laufe deiner Spielzeit bestätigt? \*

(...falls Frage E2 mit "ja" beantwortet wurde)

- |  | 1 = gar nicht<br>bestätigt | 2                     | 3                     | 4                     | 5 = völlig<br>bestätigt |
|--|----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|
| Mein Bild bzw. meine<br>Vorstellung wurde... | <input type="radio"/>      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   |

### [E2\_c] Möglichkeit dies genauer zu erklären:

(...falls Frage E2 mit "ja" beantwortet wurde UND angegeben wurde, wie sehr dieses Bild im Laufe der Spielzeit bestätigt wurde)

## Motive in Ultimate

**[M1] Als Kernstück der Studie möchten wir herausfinden, welche Motive dich bewegt haben mit "Ultimate" zu beginnen (*linke Spalte*) und welche Motive dafür verantwortlich sind, dass du jetzt "Ultimate" spielst (*rechte Spalte*). Kreuze an, inwieweit die folgenden Aussagen auf dich zutreffen. \***

	Ich begann mit "Ultimate"...					Ich spiele "Ultimate"...				
	1 = trifft gar nicht zu 5 = trifft völlig zu					1 = trifft gar nicht zu 5 = trifft völlig zu				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
...vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...wegen der sozialen Atmosphäre unter "Ultimate-Spielern/Spielerinnen".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...wegen des Nervenkitzels.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...wegen meiner Figur.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird. (d.h. jeder ist verantwortlich für ein faires Spiel)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...vor allem um fit zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil Frauen und Männer gemeinsam spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um Sport in der Natur zu treiben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um Stress abzubauen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich durch die Turniere viele neue Orte kennenlerne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um mich mit anderen zu messen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um abzunehmen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil es ein relativ günstiger Sport ist. (Ausrüstung, Training, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich dadurch viel Selbstvertrauen gewinnen kann.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich im Wettkampf aufblühe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um an der frischen Luft zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...vor allem aus Freude an der Bewegung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um mich zu entspannen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich dadurch Anerkennung bekomme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um mein Gewicht zu regulieren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um sportliche Ziele zu erreichen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um dadurch neue Freunde zu gewinnen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

...um neue Energie zu tanken.

...wegen dem "Spirit of the Game". (d.h.kompetitiv spielen - jedoch stehen Respekt, Einhaltung der Regeln und Spaß an erster Stelle)

**[M2] Gab bzw. gibt es für dich Motive, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden? \***

- Ja  
 Nein

**[M2\_a] Welche? \***

*(...falls Frage M2\_a mit "ja" beantwortet wurde)*

**[M3] Denke an deine gesamte Spielzeit - vom Einstieg bis jetzt. An welche positiven Erlebnisse und/oder motivierenden Faktoren "Ultimate" zu spielen kannst du dich erinnern?**

**[M4] Denke an deine gesamte Spielzeit - vom Einstieg bis jetzt. An welche negativen Erlebnisse und/oder demotivierenden Faktoren "Ultimate" zu spielen kannst du dich erinnern?**

## Trainingsteilnahme

Denke bei den folgenden Fragen an deine momentane Situation.

**[TR1] Wie viel trainierst du durchschnittlich für "Ultimate"? (z.B. Vereinstraining, Kraft-/Ausdauer-/Schnelligkeitstraining, Wurftraining)**

**(Stunden pro Woche) \***

**[TR2] Wie oft besuchst du in etwa ein Training in einem Ultimate-Verein?**

**(Wenn du in keinem Verein spielst: wie oft trainierst du mit deinem Team?) \***

- dreimal pro Woche und öfters
- zweimal pro Woche
- einmal pro Woche
- 2-3 Mal pro Monat
- einmal pro Monat
- mehrmals pro Jahr
- einmal pro Jahr
- nie

**[TR3] Wie stark halten dich die folgenden Hindernisse davon ab ins Training zu gehen bzw. wie stark würden sie dich abhalten? Kreuze an, inwieweit die Aussagen auf dich zutreffen. \***

1 = hält mich gar nicht davon ab ins Training zu gehen  
5 = hält mich sehr stark davon ab ins Training zu gehen

	1	2	3	4	5
Der Trainingsort ist sehr weit entfernt.	<input type="radio"/>				
Meine Freunde gehen nicht ins Training.	<input type="radio"/>				
Das Wetter ist nicht gut. (z.B. zu kalt, Regen)	<input type="radio"/>				
Es ist für mich aufgrund von eingeschränkten Transportmöglichkeiten schwierig zum Trainingsort zu kommen.	<input type="radio"/>				
Ich bin verletzt.	<input type="radio"/>				
Ich habe noch so viel zu tun. (z.B. für Schule, Uni, Arbeit)	<input type="radio"/>				
Ich bin unzufrieden mit meiner sportlichen Leistung.	<input type="radio"/>				
Meine Familie / meine Freunde finden das nicht gut.	<input type="radio"/>				
Ich bekomme von anderen Spielern / Spielerinnen oder Coach keine Anerkennung dafür.	<input type="radio"/>				
Ich bin müde.	<input type="radio"/>				
Das Training findet zu einem ungünstigen Zeitpunkt statt. (z.B. zu früh, zu spät)	<input type="radio"/>				
Meine sportliche Leistung passt nicht mit dem Training zusammen. (z.B. habe den Anschluss verpasst, fühle mich zu wenig gefordert)	<input type="radio"/>				
Die Gruppenatmosphäre passt nicht. (z.B. Unstimmigkeiten im Team)	<input type="radio"/>				
Ich kann mit "Ultimate" kein Geld verdienen.	<input type="radio"/>				
Das Training überschneidet sich zeitlich mit anderen Interessen. (z.B. Treffen mit Freunden)	<input type="radio"/>				
Ich bin mit der Trainingsgestaltung nicht zufrieden.	<input type="radio"/>				
Das Training ist sehr leistungsorientiert.	<input type="radio"/>				
Das Training ist sehr spaßorientiert.	<input type="radio"/>				

**[TR4] Gibt es für dich Hindernisse, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden? \***

- Ja  
 Nein

**[TR4\_a] Welche? \***

*(...falls Frage TR4 mit "ja" beantwortet wurde)*

**[TR5] Was würde dich motivieren öfter an einem Training teilzunehmen?**

## Turnierteilnahme (1)

Denke bei den folgenden Fragen wieder an deine momentane Situation.

**[TU1] Wie häufig nimmst du an Turnieren teil? (Anzahl der Turniere pro Jahr) \***

**[TU2] An welchen Turnieren hast du bereits einmal oder mehrmals teilgenommen? (...egal ob Rasen oder Beach) \***

( Mehrfachantwort möglich )

- Turniere in Österreich
- Turniere im Ausland
- ÖM
- ÖStM
- EM
- WM
- EUC
- Club WM
- Ich habe noch nie an einem Turnier teilgenommen.

**[TU2\_a] Würdest du gerne einmal an einem Turnier teilnehmen? \***

(...falls Frage TU2 mit "Ich habe noch nie an einem Turnier teilgenommen." beantwortet wurde.)

- Ja
- Nein

## Turnierteilnahme (2)

( Die folgenden Fragen zu Turnierteilnahme sind übersprungen worden, falls Frage TU2 mit "Ich habe noch nie an einem Turnier teilgenommen. " beantwortet wurde. )

**[TU3] Wie stark halten dich die folgenden Hindernisse davon ab an einem Turnier teilzunehmen bzw. wie stark würden sie dich abhalten? Kreuze an, inwieweit die Aussagen auf dich zutreffen. \***

1 = hält mich gar nicht davon ab an einem Turnier teilzunehmen  
5 = hält mich sehr stark davon an einem Turnier teilzunehmen

	1	2	3	4	5
Der Turnierort ist weit entfernt.	<input type="radio"/>				
Meine Freunde nehmen nicht am Turnier teil.	<input type="radio"/>				
Es ist für mich aufgrund von eingeschränkten Transportmöglichkeiten schwierig zum Turnierort zu kommen.	<input type="radio"/>				
Das Wetter ist nicht gut. (z.B. zu kalt, Regen)	<input type="radio"/>				
Ich bin verletzt.	<input type="radio"/>				
Ich habe viel zu tun. (z.B. für Schule, Uni, Arbeit)	<input type="radio"/>				
Ich bin unzufrieden mit meiner sportlichen Leistung.	<input type="radio"/>				
Meine Familie / meine Freunde finden das nicht gut.	<input type="radio"/>				
Ich bekomme von anderen Spielern / Spielerinnen oder Coach keine Anerkennung dafür.	<input type="radio"/>				
Die Gruppenatmosphäre passt nicht. (z.B. Unstimmigkeiten im Team)	<input type="radio"/>				
Das Turnier dauert zu lange.	<input type="radio"/>				
Ich kann mit "Ultimate" kein Geld verdienen.	<input type="radio"/>				
Das Turnier ist zu teuer.	<input type="radio"/>				
Das Turnier überschneidet sich zeitlich mit anderen Interessen. (z.B. Treffen mit Freunden)	<input type="radio"/>				
Ich bin mit der Organisation des Turniers nicht zufrieden.	<input type="radio"/>				
Das Turnier ist sehr leistungsorientiert.	<input type="radio"/>				
Das Turnier ist sehr spaßorientiert.	<input type="radio"/>				

**[TU4] Gibt es für dich Hindernisse, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden? \***

- Ja  
 Nein

**[TU4\_a] Welche? \***

*(...falls Frage TU4 mit "ja" beantwortet wurde)*

**[TU5] Was würde dich motivieren öfter an einem Turnier teilzunehmen?**

## Besonderheiten von Ultimate

**[B1] Wie wichtig sind für dich die folgenden Besonderheiten, die "Ultimate" von anderen Sportarten unterscheiden? \***

	1 = gar nicht wichtig	2	3	4	5 = sehr wichtig
Ultimate wird ohne Schiedsrichter gespielt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der "Spirit of the Game".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Das Sportgerät (Scheibe) und dessen Flugeigenschaften.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Frauen und Männer spielen gemeinsam.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**[B2] Fehlen deiner Meinung nach in der obigen Liste noch Besonderheiten von "Ultimate"? \***

- Ja  
 Nein

**[B2\_a] Welche? \***

*(...falls Frage A2 mit "ja" beantwortet wurde)*

**[B3] Welche sind für dich die schönsten Momente in "Ultimate"?**

## Feedback zum Fragebogen

**[F1] Möchtest du zu diesem Thema noch etwas mitteilen, das im Fragebogen nicht erfragt wurde?**

**[F2] Wie verständlich war für dich der Fragebogen?**

Der Fragebogen war...      1 = gar nicht verständlich      2      3      4      5 = sehr verständlich

**[F3] Wie lange war für dich der Fragebogen?**

Der Fragebogen war...      1 = zu lange      2      3      4      5 = zu kurz

**[F4] Wie sehr hat es dir Spaß gemacht, den Fragebogen auszufüllen?**

Den Fragebogen auszufüllen hat mir...      1 = gar keinen Spaß gemacht      2      3      4      5 = großen Spaß gemacht

**[F4] Sonstige Anmerkungen zum Fragebogen:**

**Vielen Dank für deine Mithilfe!**



# B Lebenslauf

## Irene Hochreiner

---

Geburtsdatum	11.10.1989
Geburtsort	Braunau am Inn
Staatsbürgerschaft	Österreich

## Schulische Ausbildung

---

1999 - 2007	Bundesgymnasium Braunau am Inn
1995 - 1999	Volksschule Altheim

## Sonstige Ausbildungen

---

Rettungsschwimmlehrerin (Österreichisches Rotes Kreuz)  
Lehrwart für Kunstturnen (BSPA Linz)  
Kinder Bewegungscoach (Fit für Österreich)  
Spielpädagogik - Ausbildung und Trainerin für Soziale Kompetenz (Fa. Freiraum)