

FRISBEE

Nro.2

1/23



No rank.
No die.

KOUVOLA



Hämää vastustajaasi kuin sandalffin mutsi!

Muuta sinäkin jo tänään!

FRISBEER

Frisbeer-lehti

Numero 2

1/23

2
Sisämysluettelo



Tämä lehti sisältää ainakin seuraavat artikkelit:

Luomiskertomus	3
Frisbeerin "Lyhyehkö" Oppimäärä	5
Liigafinaalit	9
Joukkueliiga	11
Frisbeervastaavan terveiset	14
Kiekkoarvostelu	15
Dataa Nörteille	20
Heittotarkkuustutkimus	26
AFK:n tuleminen	28

Toimitus:

Päätoimittaja:	Kannadan
Taitto & Kuvitus:	jsloth
Juttuja:	jsloth, Kannadan, Kalevi, sandalf, joensuu, esari, Runtu

Tuomiskertomus



Alussa Runtu toi kiekon ja kaljan. Mökkitie oli autio ja kivinen. Seppäsen kuorsaus peitti karpästen surinan ja slotin mieli lipui mättäiden tasolla.

slotti sanoi: "Pittäiskö vielä ottaa muutama olut?" Ja siellä juotiin. Runtu koki, että lonkku oli kaljaa. Runtu yhdisti oluet lonkkuihin, ja hän nimitti oluen kaljaksi ja lonkun hän nimitti kaljaksi. Juotiin kaljaa ja juotiin kaljaa, näin meni ensimmäinen hetki

Runtu sanoi: "Heiteltäiskö kiekkoa tossa mökkitiellä?" slotti mutisi itsekseen, mutta siirtyi tienmutkan yläpäähän ja Runtu siirtyi mutkan alapäähän. Niin tapahtui. Myöhemmin kyseinen mutka nimettiin kentäksi. Heitettiin kiekkoa ja heitettiin paskaa läppää, näin meni toinen hetki.

slotti sanoi: "Eikö tän kaljan juomisen vois jotenkin yhdistää tähän kiekon heittelyyn, niin että ei mene vallan urheiluksi?" Ja niin tapahtui. Runtu asetteli kaljoja maahan ja sen janan jolle kaljat asettuivat hän nimitti kaljarivistöksi. Ja slotti näki, koska ei ollut vinvin.

Runtu sanoi: "Kiekolla heitettäköön kaljoja nurin, niin että toinen pelaaja joutuu ne juomaan ja prittäköön vastustaja näyttävästi kiekkoa kopata haltuunsa." Ja niin tapahtui.

Kentälle laskettiin kaljoja, kaljoja ja kaljoja joiden kaikkien sisältönä oli vähintään 4,0 til-%:sta hiilihapotettua alkoholijuomaa. Runtu heitti, ja osui heti ensimmäiseen kaljaan. Tuli kaato, tuli toinen, näin meni kolmas hetki.

Runtu sanoi: "Mittaillaan tähän jotain rajoja erottamaan kentän osia ja heittojen pituuksia, ja olkoon ne merkkeinä osoittamassa heittopaikkoja, lyhyitä ja koppeja. Ne olkoon loputtomia suorja ja antakoon kentälle selkeyttä" Ja niin tuumailtiin. slotti ehdotti kahta rajaa, taaemman määrittämään heittopaikkaa ja etummaisen mittaamaan lyhyttä heittoa. Hän asetti ne leveän haara-asentonsa mittaisen matkan päähän kaljarivistöstä. Merkkaamaan heittopaikkaa ja lyhyttä ja antamaan pelaajille ikuisia huutelunaiheita. Runtu tuumasi, että helebetin hyvä. Piirrettiin viiva ja piirrettiin toinen, näin meni neljäs hetki.

Runtu sanoi: "Koostukoon joukkueet kolmesta pelaajasta ja pitääkään kukin enintään yhtä avonaista kaljaa taikka kiekkoa kädessään." Niin Runtu kehitti bufferisäännön ja muutaman muun loogisen yksityiskohdan, jotka ovat pelaajilta sittemmin unohtuneet. slottia puistatti, sillä bufferin aikana täytyisi juosta. Hän kuitenkin hyväksyi säännöt sanoen: "Juoskoon joukkueesta joku reippaampi pelaaja, ja lyökään nyrkillä turpaan vastustajaa, joka koittaa estää kiekon hakemisen." Lyötiin turpaan ja taklattiin selkään. Näin meni viides hetki.

slotti sanoi: "Muodostettakoon tähän monimutkainen elo-järjestelmä ja annettakoon pelaajille taitojen mukaiset ränkit." Ja niin tapahtui. T3mu ja Kawaii ja Runtu ja muutama muu koodasi elojärjestelmät ja ränkit ja clientit joilla niitä olisi tarkasteltava. Mutta botti ei lähes ikinä vastannut sillä 502 Bad Gateway.

Runtu sanoi: "Perustakaamme lajiliitto. Perustakaamme se viisaaksi, puolueettomaksi, ja hallitkoon se lajin sääntöjä, niiden tulkitsemisia, parannuksia ja kaikkia pikku viilauksia, joiden miettimiseen kuuluu monia tunteja."

Ja he perustivat lajiliiton viisaaksi, sääntöjen varjelijaksi he sen perustivat, taklaamisen kieltäjäksi ja autonoomin bännääjäksi he perustivat sen.

slotti ilmoitti AFK*:n vastaavalle: "Järjestäkää turnauksia, kerätkää tilastoja ja täyttäkää kesät peleillä ja mökkireissuilla. Hallitkaa lajin liigoja, ränkingejä ja jättäkää lajin säännöt ja niiden hiominen lajiliitolle."

Runtu sanoi vielä: "Minä annan AFK:lle kaikki koodit, joilla lajin systeemit toimivat ja kaikki bugit, jotka voitte vittu itte korjata.. Olkoon ne teidän riesananne. Ja adminseille ja toimitsijoille ja kaikille, jotka asiasta olivat kiinnostuneita, minä annan adminpassut joilla pelesä voi merkitä." Niin ehkä tapahtui.

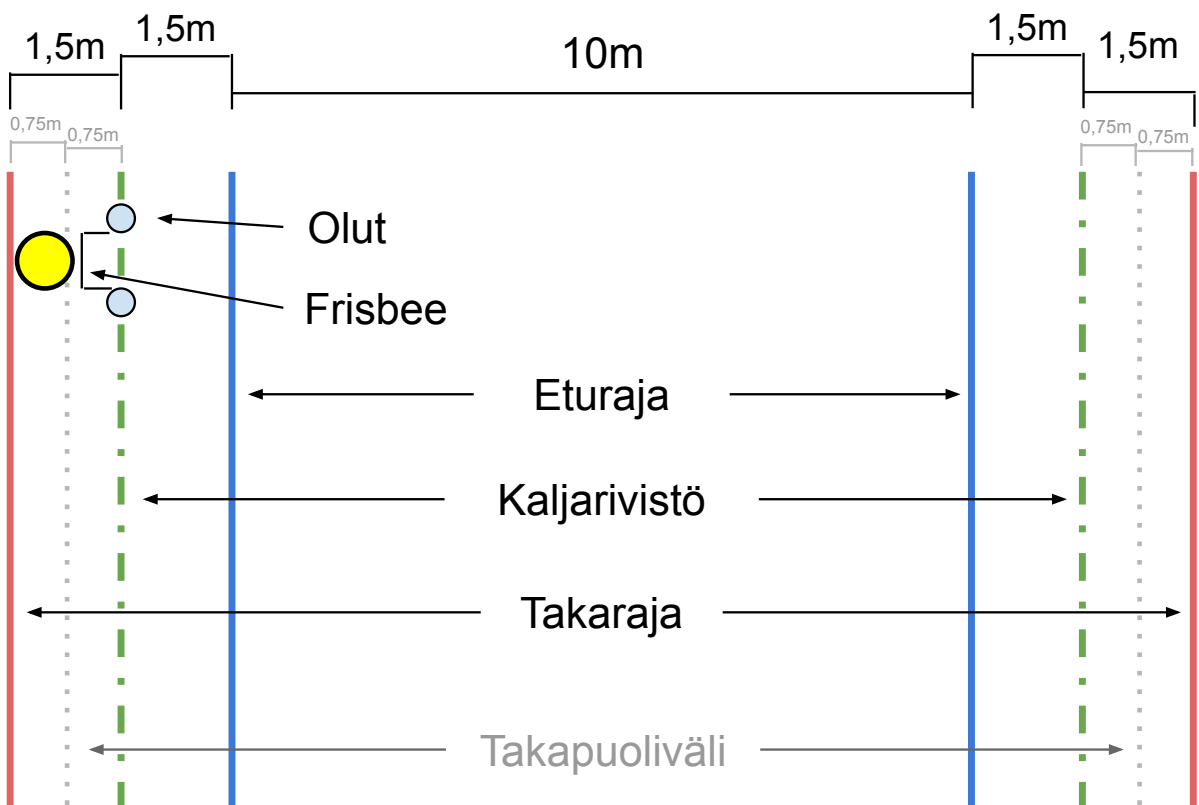
slotti ja Runtu katsoivat mitä olivat saaneet aikaan, ja kaikki oli helevetin hyvin. Heitettiin kiekkoa ja juotiin kaljaa. Näin meni useampi vuosi, mutta kiirettä juoda ei päässyt koskaan muodostumaan.

Näin sai alkunsa laji ja lajiliitto ja kaikki mistä ne koostuvat.

Runtu taikka slotti eivät ole (vielä) saaneet dippatöitään päätökseen, mutta kumpikin vuorollaan päätyi maailmanmestariksi omassa lajissaan. Lepäämistä ovat molemmat joskus kokeilleet, mutta krapuloissaan kumpainenkin on varmasti miettiny, josko olisi ollut kaikille parempi, että kiekkoa ei ikinä olisi mökille tuotu. Tämä oli tositarina siitä kuinka Frisbeer.

*AFK:n tulemistarina spinoff sivulla 28

"lyhyehkö" Frisbeerin ~~"lyhyt"~~ oppimäärä



Tässä on Frisbeer-kenttä tai ainakin piirros siitä. Vaikuttaa alkuun varmaan vähän sekavalta, mutta ei hätää kyllä se siitä selviää. Nyt varmasti mietit mikä on Frisbeer, noh minäpä kerron. Frisbeer, yhdistelmä sanoja frisbee ja beer, on laji jossa juodaan kaljaa ja heitetään frisbeetä ja tarkoituksena on olla molemmissa tai ainakin toisessa parempi kuin vastustaja. Peli koostuu eristä, joita pelataan paras kolmesta -järjestelmällä 2 joukkueen välillä. Molemmissa on 3 pelaajaa, joista jokainen pelaaja on velvoitettu tuomaan peliin 8 tölkkiä alkoholijuomaa ja toivomaan että joku olisi tuonut myös kentän ja frisbeen. Alkoholijuoman tulee olla vähintään 4,0 til-%:sta, hiilihapotettua, ja normaalin tölkin kokoinen. Tölkin minimitulavuus, ja myöskin maksimitulavuus jos haluat olla vielä kavereita joukkueovereiden kanssa, on 33 cl, hyviä vaihtoehtoja ovat A. Le Coq tai Sandels oluet, lonkerot, siiderit, tai seltzerit ns. vissyt.

Nyt kun kaikki 6 pelaajaa on saapunut sovitulle pelipaikalle ja ainakin yksi heistä on tuonut myös kentän ja frisbeen on aika pystyttää kenttä. Kenttä pystytetään piirroksen mukaiseksi. Yleensä fyysinen Frisbeer-kenttä on valmistettu narusta ja on neliskulmainen, joskin kentän leveyttä ei ole määritelty eikä vaikuta peliin. Tämän jälkeen joukkueiden kapteenit, alin rankin omaava pelaaja yleensä, suorittavat kapteenien heitot, jossa katsotaan kumpi saa heitettyä frisbeen lähemmäksi ennalta päätettyä paikkaa. Yleensä heitetään toisen eturajan kulmasta lävistäjää pitkin toisen eturajan kulmaan. Lähemmäksi frisbeensä saanut kapteeni saa päättää joko aloittavan joukkueen tai joukkueiden pelipäädyn, luonnollisesti toinen kapteeni saa päättää jäljelle jääneen vaihtoehdon.

Nyt kun kenttä on pystytetty ja aloitusjoukkue ja joukkueiden pelipäädyt on valittu, on aika asettaa tölkit kentälle. Kumpikin joukkue asettaa 8 tölkkiä oman päätynsä kaljarivistöön siten että kahden tölkin väli on tasan yhtä suuri kuin frisbeen läpimitta. Kun molemmat kapteenit ovat hyväksyneet kentät ja toteavat joukkueensa pelivalmiiksi, peli voi alkaa.

Erä etenee niin että joukkueet vuorotellen heittävät frisbeetä ja koettavat kaataa vastustajan tölkkejä. Erän voittaa se joukkue joka ensimmäisenä kaataa kaikki vastustajan tölkit ja saa juotua kaikki vastustajan kaatamat omat tölkit. Vaikuttaa melko yksinkertaiselta, mutta Frisbeerissä on monia asioita jotka kannattaa pitää mielessä erän aikana.

Pysyttele aina oman takarajan takana, yliastumiset ovat joukkuekohtaisia ja astumalla varpaan karvan verran viivan yli saattaa johtaa joukkuekaverisi heiton tai kopin mitätöintiin. Ainoa hyvä syy astua takarajan yli on vasta omalla heittovuorolla frisbeetä hakiessa, muistathan kumminkin odottaa että frisbee pysähtyy ennen kuin lähdet sitä hakemaan. Frisbeen saa aina pysäyttää mikäli näin pystyy tekemään takarajan etupuolelta.

Toinen juttu on kopit. Jos vastustajan heitto lentää pitkäksi ja saat sen kopiksi ilman että frisbee on koskenut sitä ennen maata ja ilman että astut yli takarajan, joukkueesi saa heittää seuraavan heiton eturajalta. Tässä kannattaa muistaa että myös tölkit lasketaan osaksi kenttää ja tölkin päältä kimmoneen frisbeen koppaaminen ei ole koppi. Myöskin kopin jälkeen on osoitettava tasapaino ja esimerkiksi takarajan yli kaatuminen tulkitaan yliastumiseksi.

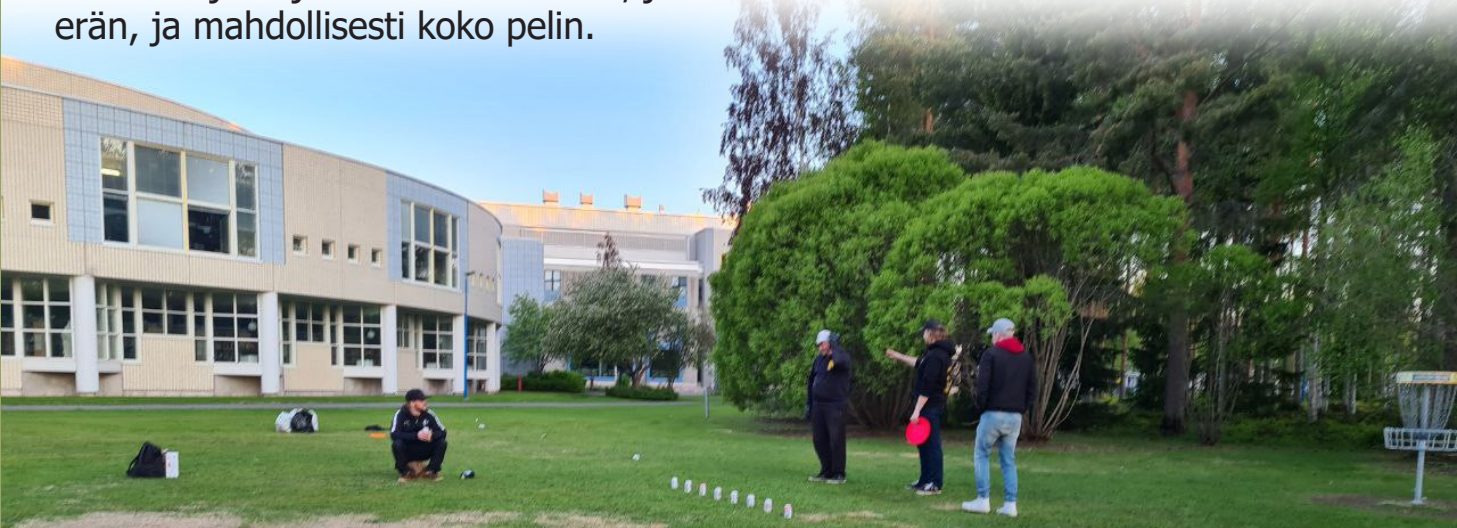
Nyt kun olette saaneet kopin tai vastustajan heitto osuu maahan ennen teidän eturajaa, pääsette heittämään eturajalta. Vaikkakin eturajalta heittäminen on helpompaa, on se myös vaarallisempaa koska aina on riski kompastua ja kaataa oma tölkki. Älä myöskään koske omiin tölkkeihin milläänlailla ennen erän päätymisen julistamista koska niiden siirtäminen johtaa siihen että kyseinen tölkki lasketaan kaatuneeksi.

Seuraavana vuorossa on bufferi. Kun vastustaja kaataa teiltä tölkin on se nostettava välittömästi joukkueen käteen juotavaksi, voi myös laskea maahan takarajan taakse kunhan siitä ilmoitetaan ja tölkkiä ei laiteta piiloon, kuitenkaan estämästä frisbeetä hakevaa vastustajaa. Tässä vaiheessa toivottavasti ihmettelet miten vastustaja voi hakea frisbeen kun se on teidän heittovuoro. Mainio kysymys. Molemmilla joukkueilla on bufferi, johon lasketaan kaikki joukkueen kaatuneet ei-tyhjät tölkit. Jos joukkueen bufferi on täysi, eli joukkueella on 3 tai enemmän ei-juotuja tölkkejä, menettää joukkue heittovuoronsa siihen asti kunnes bufferi ei ole täysi. Bufferin aikana vastustaja saa hakea frisbeen heittonsa jälkeen niin pitkään kuin bufferi kestää, kuitenkin frisbeetä saa lähteä hakemaan vasta kuin se koskee maahan ja aina hakiessa täytyy käydä vastustajan eturajalla. Bufferissa oleva joukkue ei saa aktiivisesti estää hakevaa joukkuetta, koskea frisbeehen, tai ylittää omaa takarajaa. Suosituksena onkin seisoa paikallaan ja keskittyä tölkkien tyhjentämiseen, toki suoraan kohti tulevaa frisbeetä kannattaa väistää.

Tölkki lasketaan kaatuneeksi jos se koskettaa kyljellään maata tai muuta kasvillisuutta joka estää tölkkiä kaatumasta, etenkin jälkimmäisessä tapauksessa kannattaa varmistaa joukkueelta ennen tölkin nostamista. Tilanteita jossa tölkki ei ole kaatunut: frisbee pysähtyy tölkin päälle ns. hatuksi mutta tölkki on joku suorassa tai vähän nojallaan, frisbee osuu tölkkiin ja tölkki lähtee liikkeelle mutta liikkeen loputtua päätyy takaisin pystyasentoon.

Sitten tuleekin vaikein asia uudelle pelaajalla muistaa eli milloin saa juoda. Joukkueen käteen päätyneitä tölkkejä saa juoda silloin kun joukkueella ei ole frisbeetä, jommalla kummalla joukkueella on bufferi käynnissä tai joukkueen oma kaljarivi on tyhjä. Kaksi jälkimmäistä onkin selkeämpiä, mutta ensimmäisessä on enemmän muistettavaa. Juomisen saa aloittaa siitä hetkestä kun frisbee irtoaa joukkueen kädestä ja juominen tulee lopettaa kun vastustajan heitto osuu maahan. Kannattaa myös muistaa että juoman saa myös avata vasta kuin joukkueella on lupa juoda. Jos nyt sattuu vahingossa avaamaan etukäteen, on hyvä odottaa pari sekuntia ennen juomisen aloittamista juomaluvan saatua ns. rangaistuksena.

Siinäpä onkin monta muistettavaa asiaa mutta käydäänpä vielä läpi erän päättyminen. Erä päättyy kun toinen joukkue on kaatanut kaikki vastustajan tölkit ja juonut kaikki omat kaatuneet tölkit. Jos joukkueella on vielä omia juotavia tölkkejä kaadettuaan kaikki vastustajan tölkit voi tilannetta verrata bufferiin koska samat säännöt pätevät eli vastustaja saa heittää ja hakea frisbeetä niin pitkään kunnes tölkit ovat tyhjiä tai he ovat kaataneet kaikki toisen joukkueen tölkit jolloin erän voittaja ratkeaa siinä kumpi saa ensin juotua kaikki omat tölkkinsä tyhjäksi. Myöskin jos joukkue saa kaikki omat tölkit juotua mutta vastustajan heitto on jo irronnut kädessä, lasketaan heitto lailliseksi ja peli jatkuu kunnes frisbee on pysähtynyt. Jos tämä heitto kaataa tölkin, on se nostettava joukkueen juotavaksi ja peli jatkuu edelliseen tahtiin, kunnes voittaja on selvinnyt. Kun erä on päättynyt siirrytään tauolle, ensimmäisen erän jälkeen on pakollinen 15 - 30 minuutin tauko ja jos tarvitaan 3. erä niin toisen erän jälkeen on pakollinen 30 - 60 minuutin tauko. Tauon aikana joukkueiden tulee juoda erän aikana juomatta jääneet tölkit. Jos joukkue ei ole saanut kaikkia tölkkejään juotua tauon aikana, joukkue häviää automaattisesti seuraavan erän, ja mahdollisesti koko pelin.



Jos tämän jälkeen säännöt eivät selkeytyneet, ei se haittaa. Pelaamista ei sen takia kannata turhaan pelätä. Kentiltä löytyy monta iloista ja "osaavaa" auttajaa, tai yleensä ainakin yksi..

Säännöt hukassa?

LAJILIITON PÄIVYSTÄVÄ PUHELIN AUTTAA!



SOITA HETI!

045 56381944

Päivystys päivittäin klo 13:37
(Puhelun hinta 5.62 € / alkava minuutti + pvm)

Liigafinaalit

Frisbeeriä on jo tovi pelattu, ei enää hirveän pitkään kun keksinnöstä tulee 10-vuotias. Ajattelinkin että voisi olla hyvä välissä tsekata vuosien varrella sololiigassa menestystä saaneet pelaajat. Aikanaan keksityn, ja sen jälkeen hienosäädetyin, rankki systeemin mukaan vuosittain kauden aikana neljä korkeimmalle pääsyttä pelaajaa (ekana vuonna vain kaksi) ovat kapteeneja, ja draaftaavat rankki järjestyksessä pelaaja kerrallaan itselleen joukkueen. Toisinaan on myös valittu varapelaajia mikäli syystä tai toisesta yksi joukkueen pelaajista ei pääsekkään paikalle.

Tässä ny ois listattuna kaikki frisbeerin maailmanmestarit ja heidän joukkueensa finaaleissa sekä vastustajat.

Kapteenit lihavoituna. (Varapelaajat kursivoituna)

2016

Runtu,	jsloth,	Gertrud	(Glukoosi)
juomasa,	Kumikurre,	kyykkae	(Mega_Trone)

Maailmanmestari: Runtu 

2017

Gertrud,	jsloth,	Kumikurre
ivanhoe_,	Mega_Trone,	tarjotin
Runtu,	oulaboi,	juomasa
Himish*,	Peicko,	Paasis

*Paju oli oikeutettu kapteenin paikkaan, mutta jättäytyi pois.

Maailmanmestari: Runtu  

2018

Paju,	kannadan,	GamesNate
zibda,	juomasa,	Kalevi*
jsloth,	Himish,	Gertrud
Runtu,	tarjotin,	Jellu**

*tappivanukas2 valittiin, mutta estyi.

**Mega_Trone valittiin, mutta vaihteeksi käsi oli poikki

Maailmanmestari: jsloth 



Toim, huom.
Vastustajat rikki?
slotista mestari?
Sattumaako?

2019

Runtu,	Ilge,	jsloth	(Jellu)
agrimark,	tappivanukas2,	sandalf	(matti_)
kannadan,	Himish,	GamesNate	(kilipone)
Paju,	juomasa,	oulaboi	(Glukoosi)

Maailmanmestari: Paju 

2020

tappivanukas2,	juomasa,	sandalf
kannadan,	rupeteetti,	Kalevi
Runtu,	jsloth,	samba
agrimark,	joensuu,	Himish

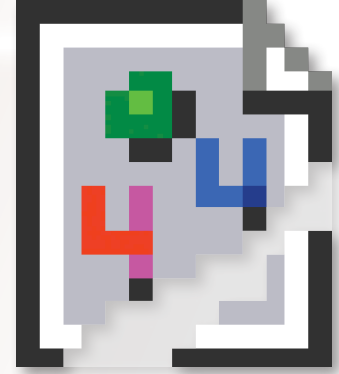
Maailmanmestari: tappivanukas2



2021

tappivanukas2,	sandalf,	esari
kannadan,	joensuu,	jaajo
samba,	K3mb0Kattila,	rupeteetti
kamistar,	kilipone,	Kalevi

Maailmanmestari: tappivanukas2



Frisbeerliigan kiertopalkintona toimii vuonna 2037 valmistunut kannadan-malja

2022

joensuu,	kuolijo,	pintti
jsloth,	Paasis,	Himish
K3mboKattila,	sandalf,	kilipone
samba,	Olli,	vaanmari

*tappivanukas2 oli oikeutettu kapteenin paikkaan, mutta jättäytyi kisasta.

Maailmanmestari: K3mb0Kattila



2023

tappivanukas2,	sandalf,	agrimark
kannadan,	kuolijo,	kilipone
Kalevi,	esari,	soppanen
joensuu,	pintti,	K3mb0Kattila

Maailmanmestari: tappivanukas2



Onnittelut maailmanmestareille!

Tulevaisuus näyttää pysykö samat vanhat naamat pitkäänkin peleissä mukana, vai saadaanko nopeita nuorennusleikkauksia.

- Kal3vi






Joukkueiliiga





Frisbeerjoukkueiliigassa on pelattu jo 6 kautta niin onkin aika tutkia historiaa ja katsoa ketkä ovat olleet aikaisempien kausien top 3 tai top 4 riippuen vähän pudotuspelien formaatista.

(c = Kapteeni, v = Varapelaaja, m = Manageri)

2018

- FRISBETI FRAB x-DD** 
Paju (c), ivanhoe_, Mega_Tron, zibda (v), T3mu (m)
- DREAM TEAM** 
jsloth (c), tarjotin, Himish
- Nightmare Team** 
Runtu (c), koivu, Babitzin



2019

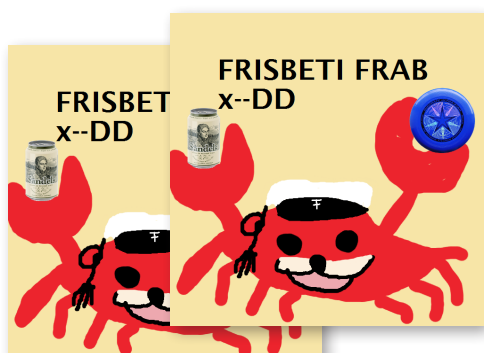
- FRISBETI FRAB x-DD**  
Paju (c), ivanhoe_, Mega_Tron, zibda (v), T3mu (m)
- Bitter Lemons** 
kannadan (c), Runtu, GamesNate
- BumtsiBois** 
oulaboi (c), kyykkae, Ilge, samppa (v)

2020

- LaatuPojat**  
tappivanukas2 (c), kannadan, GamesNate, pirtuloe
- DREAM TEAM**  
Himish (c), Agrimark, Runtu, jsloth (m)
- Kaljan Kaato FrisbeeKlaani** 
juomasa (c), Kalevi, sandalf
- miu :D ES**
oulaboi (c), vaanmari, Olli, K3mb0Kattila

2021

- miu :D ES** 
K3mb0Kattila (c), oulaboi, vaanmari, Olli, samba
- Sata Juomaa Klaani**  
juomasa (c), Kalevi, sandalf
- php** 
napalmi (c), myanee, manletti, kamistar, Paju
- MLP**
tappivanukas2 (c), kannadan, Himish, Agrimark



2022

1. Mestarit Areenalla



tappivanukas2 (c), kannadan, samba,

Runtu,

GamesNate

2. DREAM TEAM



Himish (c), jsloth, paasis,

tarjotin,

Soppanen

3. Kikkeli Hieroo Frisbeetä



esari (c), pintti,

joensuu,

kelvin

2023

1. noob-noob



K3mb0Kattila (c), kannadan, tappivanukas2,

Lammas

2. Limu Haters Club



pintti (c), joensuu, esari,

kelvin

3. Roope Ynnä Muut Klipsut



kilipone (c), jaajo, rupeteetti,

suturri,

Andy

Toim, huom. Taulukoissa
"uusien" joukkueiden
mitallisaldo peritty vanhoilta
kokoonpanoilta satunnaisin
parametrein.

Otetaan lopuksi vielä pelaajakohtaiset joukkuemestaruus- ja mitalitaulukot.

Joukkuemestaruudet

3 kpl kannadan, tappivanukas2

2 kpl Paju, ivanhoe_, Mega_Trone, zibda, GamesNate, samba, K3mb0Kattila

1 kpl pirtuloe, oulaboi, vaanmari, Olli, Runtu, Lammas

Mitallit

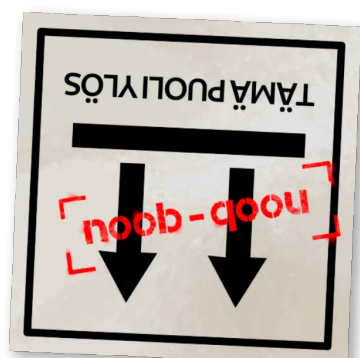
4 kpl Runtu, kannadan

3 kpl Paju, Himish, Gamesnate, tappivanukas2,

2 kpl ivanhoe_, Mega_Trone, zibda, jsloth, tarjotin, oulaboi, juomasa, Kalevi, sandalf, samba, K3mb0Kattila, esari, pintti, joensuu, kelvin

1 kpl koivu, Babitzin, kyykkae, Ilge, samppa, pirtuloe, Agrimark, vaanmari, Olli, napalmi, myanee, manletti, kamistar, paasis, Soppanen, Lammas, kilipone, jaajo, rupeteetti, suturri, Andy

Tiivistettynä mestaruuden on voittanut 15 pelaajaa ja mitalin on saanut 42 pelaajaa.



**Kenttää
Mittaile-
masa?**



Vittu mikä työmaa?

Äijät sekoilee taas?

Naulat hukassa?

Porausluvat puuttuu?

Ei syytä huoleen!

Tilaa itsellesi maailman tarkin Frisbeer-kenttä!

ALLE 100 € !!!*

99.99 €

Kenttä sisältää:

- 2kpl takarajoja
- 2kpl eturajoja
- 2kpl teknisiä sivusuuntaimia
- satunnaisen määrän kulmatappeja
- Henkarin (Ei suositella jälkiehkäisyyn)

Kiinnittyy aidolla
ja alkuperäisellä
Smortlocktm
tekniikalla!

e.jsa
j.slotti oy

*Tarjous voimassa satunnaisina aikoina. (1 per talous)

Frisbeervastaavan terveiset

Ajoissa ja aikaisin..

14

Frisbeervastaavan terveiset

Flippistä vaan kaikille, frisbeervastaava tässä. Kausi 2023 pärähti käyntiin 22.04. Wapputurnauksella ja kautta onkin kulunut jo pari kuukautta ja pelitahti on ollut hirmuisa. Aikaisempien kausien pelimääräennätys on ohitettu parilla kymmenellä pelillä ja vielä on 7 viikkoa tehokasta peliaikaa jäljellä. Tällä tahdilla on tärkeää pitää järki päässä ja kaverista huolta.

Kausi tosiaan alkoi Wapputurnauksella ja omissa suunnitelmissa oli järjestää turnaus joka kuukausi. Nopeasti siinä kyllä huomasi että omat aikataulut, pelaajien aikataulut, ja joukkueiliiga vie niin paljon aikaa että turnauksien järjestäminen on vaikeaa niin se jäi sitten haaveeksi. Toivottavasti kauden avaavasta Wapputurnauksesta tulisi sentään perinne. Muitakin pienempiä tapahtumia oli mietinnässä, mutta nekin varmaan jää vaan suunnittelun tasolle, joskus toiste sitte.

Kuten mainitsin jo, kautta on jäljellä ja sen mukana tulee vielä actionia. Joukkueiliigan pudotuspelit on käynnissä, niitä kannattaa käydä katsomassa, ainakin finaalisarja jos ei muuta. 12.07. pidetään AFKin 5v vujuturnaus, sään salliessa. Kausi päättyy 15.09. DISCoon, sään salliessa. Frisbeerliiga huipentuu finaaleihin lauantaina 16.09., sään salliessa ja jos ei salli niin vaihtoehtoisia päiviä on 17.09., 23.09., 24.09., jne. Asiasta kyllä tiedotetaan sitten kun tiedän paremmin :D.

Eiköhän pidetä vielä hyvä loppukausi ja kutsukaa kavereita vieläkin aktiivisesti pelaamaan, koska pelaajia ei voi olla koskaan liikaa. Tsemppiä kaikille frisbeerliigan ja frisbeerjoukkueiliigan finaaleihin sitten kun niiden aika koittaa.

Pitäkää itsestänne huolta.

—
sandalf
Frisbeervastaava
AFK ry



Kiekkoarvostelu

Vuoden 2023 frisbeerkausi lähenee loppuaan, pelaajien heittotaidot on iteroitu kovimpaan minttiin ja enimmät satunnaiset mokat heitoista karistettu pois. Pelikentillä kestopuosikki aihe läpänheittoon on erilaiset kiekot ja niillä frisbeerin pelaaminen. Näiden ajatusten fuusioitumisen seurauksena lamppu välähtikin toimituksen kokouksessa ja päätimme ottaa tehtäväksemme testata erilaisia epätavallisia frisbeitä frisbeerin merkeissä. Kaapin periltä löytyi loppujen lopuksi kahdeksan erilaista kiekkoa joilla ei tiettävästi ole ennen pelattu.

Kiekkojen testaaminen toteutettiin arvostelemalla ne heitettävyyden, tuntuman ja kaatopotentialin pohjalta. Testit suoritettiin muuten normaalin frisbeerin aikana ja normaaleilla säännöillä mutta kiekkoa vaihdettiin, kun pelaajat näin yhdessä päättivät. Tämä ihan sen takia, että halusimme saman illan aikana myös pois pelikentiltä. Pelaajien kesken kuitenkin tehtiin sopimus, että jokaisella kiekolla on kaadettava vähintään yksi pelikalja ennen kiekon vaihtoa. Kaljarivistöt kasattiin perinteisellä UltraStar-ultimatekiekolla lukuunottamatta Mid-Range kiekolla aloitettuja eriä, jolloin rivistöt kasattiin testattavalla kiekolla.

Flying disk



Heitettävyyys:



Tuntuma:



Kiekko oli liian liukas ja pehmeä

Kaatopotentiali:



Flying disk todellakin on nimensä veroinen kiekko. Sen irrottua kädestä nimittäin kenelläkään ei ollut minkäänlaista käsitystä mihin suuntaan lentorata lähtee ja päättyy. Ja lentoahan myös tuli sopivan tuulenpuuskan osuessa kohdalle. Pudotessaan kiekko lässähti maahan eikä elastisuutensa vuoksi liikkunut juuri mihinkään suuntaan tai saanut mitään aikaan edes kaljaan osuessaan. Huonoudestaan riippumatta ihan hauska kiekko ja sai myös pelaajille hymyn huulille.

Free and easy



Heitettävyyys:



Kevyt ja kiekko vähän lintassa

Tuntuma:



Reunojen ansiosta kiekosta sai hyvin kiinni vähän samalla tavalla kuin ultimatekiekostakin. Ei kuitenkaan tiedä yhtään mihin kiekko lentää.

Kaatopotentiaali:



Vähän potentiaalia jos kiekko osuu täydelliseen kohtaan.

Tämä kiekko ei kyllä ollut yhtään easy. Edellisen kiekon tapaan melko vapaalla tahdolla se oli kuitenkin siunattu, tällä kertaa tosin keveyden sijasta todella oudon lentoradan ja välittömän kaarron vuoksi. Kiekko oli suorastaan hämmentävän pieni halkaisijaltaan ja saattoi helposti sujauttaa kaljarivin tölkkien välistä hyvilläkin heitoilla.

Pieni ultimate



Heitettävyyys:



kiekko on ohut niin siitä irrottaminen on vaikeaa

Tuntuma:



samasta syystä eli liian ohut reuna, mutta kiekon muoto helpotti vähän

Kaatopotentiaali:



Pienen koon ja keveyden vuoksi

Testin ensimmäinen vähänkään paremmalta tuntuva kiekko, joka myös välittömästi josti paljon lähempänä kaatoja oleviin heittoihin. Kiekossa oli heti paljon jämäkempi tuntuma kuin edellisissä ja sitä oli jo mukava heittää. Ensimmäinen kiekko jolla myös itse toimittaja sai kaadon tässä pelissä.

HIV-kiekkko



Heitettävyyys:



Hyvin frisbeemäinen mutta hankalampi tähdätä kokonsa takia

Tuntuma:



Ihan hyvä pitää kiinni mutta kiekossa on terävät reunat

Kaatopotentiaali:



Sinänsä helppo kaato jos osuu mutta pinta-ala on ongelmana

Melko vanha ja likaisen näköinen kiekko. Pinnallekin oli päässyt muodostumaan epämääräisiä tahroja jotka luovat vähintään psykologisen vaikutuksen pelaajien heittoiin. Se ei kuitenkaan paljoa menoa haitannut, sillä tällä kiekolla pelaajat tykittivät jo pelin ensimmäisen bufferin päälle. Vanhalla kiekolla on kuitenkin vanhan kiekon merkit eli kulumia siellä täällä joka tietysti voi vaikuttaa heittämisestä lentorataan ja kaikkeen siltä väliltä.

Luna Big Z



Heitettävyyys:



Tuntuma:



kiekko oli lopulta ihan hyvä. Reunaa olisi kaivattu vähän enemmän

Kaatopotentiaali:



kiekon koon takia

Ensimmäinen oikea midikiekko tässä pelissä ja meno alkoi olla sen mukaista. Kiekko ei enää lentele niin paljoa miten sattuu ja menee sinne mihin pelaajat haluavatkin. Alkuun kiekkoa heitellään varsin löysästi joka aiheuttaa joitain nurmiporia ja ohiheittoja. Koppausyrityksissä kuitenkin meinasi oikeasti jo alkaa pelottaa, jonka huomasi viimeistään siitä miten koko keho valmistautui ottamaan epäonnistuneen kopin iskut vastaan. Lopulta koppaaminen saatiin kuitenkin suoritettua tällä kiekolla kerran.

Luna Jawbreaker



Heitettä



aika peruskiekkoo

Tuntuma:



siinä oli kyllä fiilistä

Kaatopotentiaali:



melko keskivertoa parempi kiekko

Hyvin samanhenkinen mid-kiekko kuin edellinenkin, kuten jo nimestäkin voisi päätellä. Tähän kiekkoon siirryttyä pelaajat alkoivat nakella laakapommeja yhä suuremmalla intensiteetillä ja puntti koppaajien päässä tutisi entistä enemmän. Reunat ovat edelleen vähän matalat jämäkkään rystyotteeseen mutta kiekko lentää näinkin lyhyellä matkalla helposti sinne mihin halutaan.

Fieno



Heitettävyyys:



lentää myös banaaniheitoilla lähes samalla tavalla kuin perus ultimatekiekko

Tuntuma:




edellisten midikiekkojen tapaan kiekko kaipaisi hieman isommat reunat frisbeeriä varten ja paino vaikuttaa aika paljon heiton linjaan

Kaatopotentiaali:



molemmat tiimit sai hyvin kaatoja joka on luultavasti hyvän heitettävyyden ansiota. Tölkkiin osuessa kalja kaatuu lähes varmasti

Loppujen lopuksi pitkälti sama juttu kuin muissakin midikiekoissa eli heitettävyyys on hyvä mutta kopattavuus vastaavasti huono. Varsinkin, kun tässä vaiheessa peliä pelaajat alkoivat jo oikeasti kiskoa heittoja lujaa ja vastaanottajien päässä oli entistä pelottavampaa. Melko vähän käytetty kiekko joka saattoi tuoda heittäjästä riippuen etua heittoihin mutta mitään merkittävää eroa ei ollut nähtävissä. Haastatellun sanoin "  kiekko ja muut ei vaan osaa heittää".

UltraStar soft



Heitettävyyd:



hieman huonompi heitettävyyd kuin normaalikiekossa jolle se taas on

Tuntuma:



Liian jämäkkäällä otteella kiekko on liian pehmeä jaa muotoutuma menee vinoon.

Kaatopotentiaali:



vähän liian pehmeä kiekko joka johtaa rollereiden pieleen menemiseen. Osuessa tölkkiin epämuotoutuu pehmeytensä takia.

Perinteisen UltraStarin kanssa lähes identtinen kiekko, ainoana erona ollen ainoastaan pehmeämpi ja taipuisampi valmistusmateriaali. Tämän myötä myös heittotuntuma on luonnollisesti paljon lähempänä sitä mihin pelaajat ovat tottuneet. Iso osa pelaajista miettii miten isolta kiekko tuntuukaan kädessä kaikkien aiempien kiekkojen jälkeen, eikä heitovoimaakaan tarvitse enää juurikaan käyttää heiton perille menemisen eteen. Luultavasti juuri näiden ominaisuuksien ansiosta kaato saatiinkin heti ensimmäisellä heitolla.

Kahdeksan erilaista kiekkoa ja parin tunnin peli, mutta kaikki kaljat kaadettiin. Osalla testatuista kiekkoista oli yllättävänkin hyvä heitellä mutta arvostelut ja muu kentällä kuultu palaute huomioon ottaen ei yllätä ollenkaan, että täydelliseksi pelikiekoksi on valikoitunut juuri UltraStar. Lopputulemana voitaisiinkin todeta, että hätätilanteessa midiekko on pätevä ultimatekiekon korvike frisbeeriin mutta UltraStar on edelleen kenttien ehdoton kingi.



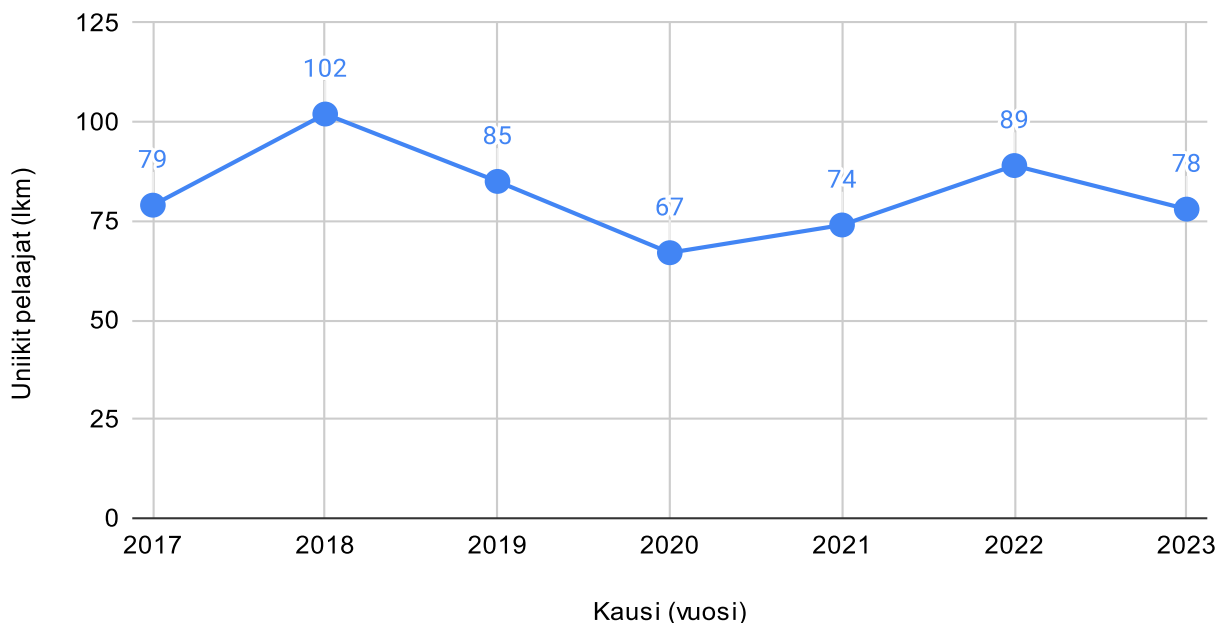
Toim. huom:
Jos jäit vielä kaipaamaan parempia lätyjä, kannattaa kysyä sandalfin mutsilta.

Dataa Nörteille

Toista tuhatta peliä takana ja todennäköisesti toiset tuhat peliä tulossa. Frisbeerliigaa on pelattu jo monta kautta ja ainakaan vielä ei ole loppua näkyvissä, joten on aika tehdä katsaus frisbeerliigan tilastoihin. Valitettavasti kaikkien kausien tilastot eivät ole saatavilla, joten joudumme tyytymään tarkastelemaan kausia 2017 - 2023. Toki kirjoitushetkellä kausi 2023 on vielä kesken ja sen tilastot ovat ajalta 22.04.2023 - 25.07.2023.

Kannasta löytyy tällä hetkellä 333 uniikkia pelaajaa, joista 269 on pelannut ainakin kerran. Mikä tarkoittaa että 81% pelaajista on pelannut ainakin yhden pelin ja kannassa on 64 "ylimääräistä" pelaajaa. Näistä 269 pelaajasta 36%, 97 pelaajaa, on pelannut vain yhden pelin. Jos mielivaltaisena aktiivisuuden rajana pitää vähintään 5 peliä, niin tämän on saavuttanut 109 pelaajaa tai 41% pelanneista pelaajista. Jos rajan nostaisi 10 peliin, niin luvut olisivat 79 pelaajaa ja 29% pelanneista. Näillä pohjanumeroilla voidaankin tarkastella uniikkeja pelaajia per kausi.

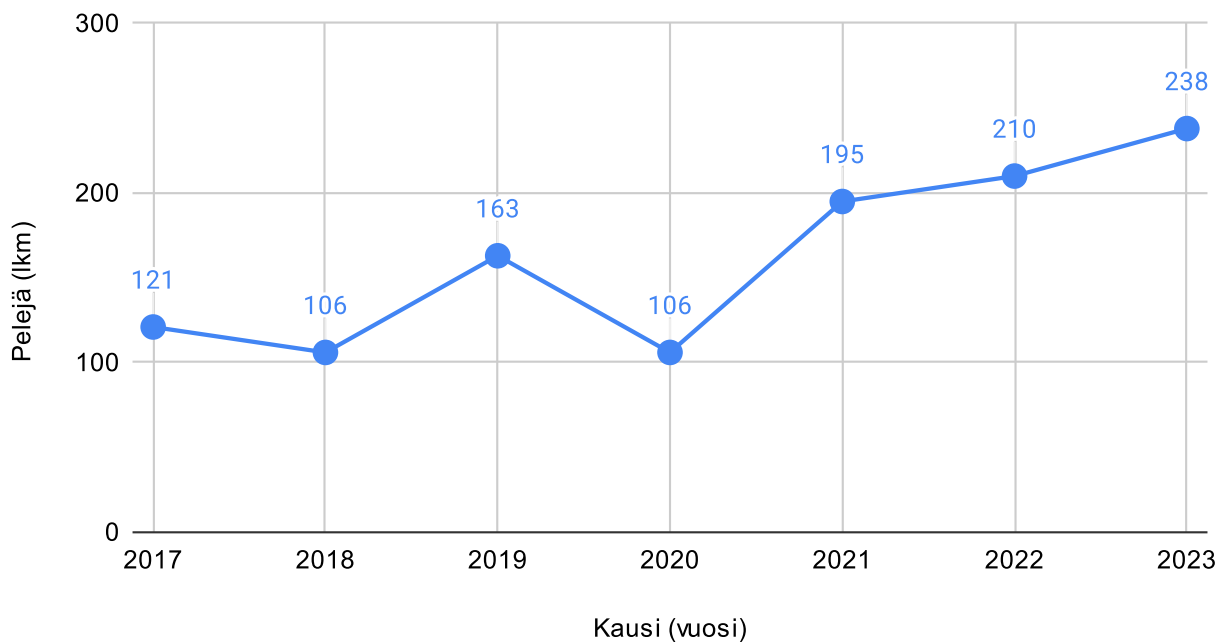
Uniikkeja pelaajia per kausi



Uniikkien pelaajia on keskimääräisesti vähän yli 80 per kausi. Toki koronapandemian vaikutukset näkyvät kausilla 2020 ja 2021, ja vahva mainostus Wappuna 2018 näkyy positiivisesti sen kauden tilastoissa. Näiden lisäksi ei ole näkyvissä minkäänlaista trendiä pelaajamäärissä suuntaan tai toiseen.

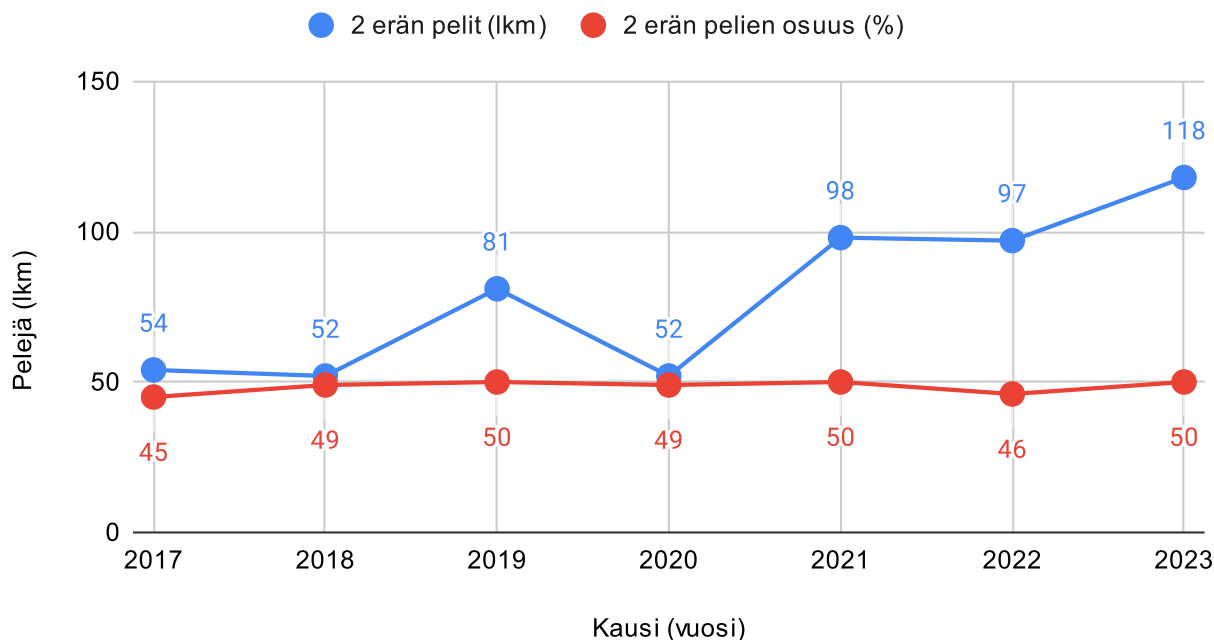
Kuten ensimmäisessä virkkeessä totesin, pelejä on jo toista tuhatta, 1139 tarkalleen. Näistä 552, 48%, ovat olleet kahden erän pelejä ja 587 kolmen erän pelejä. Näistä saadaan kaksi tarkasteltavaa kuvaajaa, pelit per kausi ja kahden erän pelien osuus per kausi.

Pelien määrä per kausi



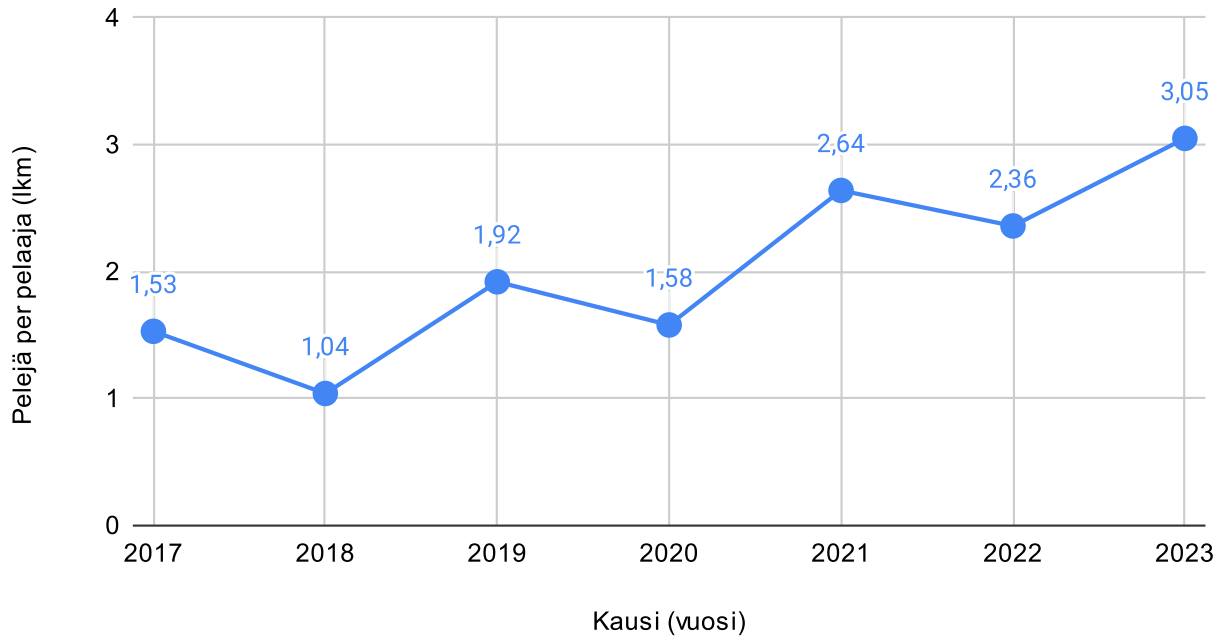
Pelien määrässä on näkyvissä aggressiivista kasvua ja keskiarvo on 163 peliä per kausi. Kauden 2020 vähäinen pelimäärä johtuu koronapandemiasta, jonka takia kausi alkoi vasta kesäkuussa kun muut kaudet ovat alkaneet aina Wappuna. Kahden erän pelejä on pelattu tasaisesti, noin 50% kauden peleistä ja trendissä ei näytä olevan tulevan muutosta.

Kahden erän pelien osuus per kausi



Yhdistetään vielä pelaajien ja pelien määrä, ja tarkastellaan pelien määrää suhteessa pelaajiin. Pelanneita pelaajia oli tosiaan se 269 ja pelattuja pelejä 1139. Näistä saadaan 4,29 peliä per pelaaja. Jos käytetään raja-arvoina vähintään 5 tai 10 peliä pelanneita pelaajia, joita on 109 ja 79 pelaajaa, vastaavat määrät olisivat 10,45 ja 14,42 peliä per pelaaja. Melkoisen huomattava nousu. Katsotaan vielä pelit per pelaaja kausittain.

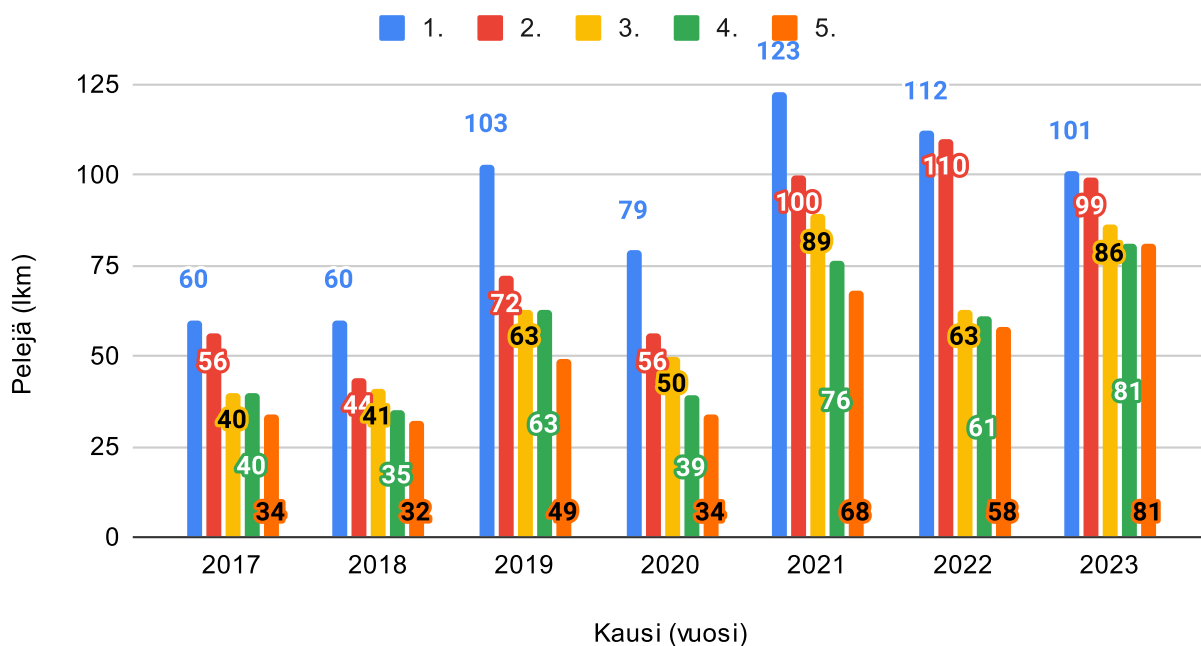
Pelejä per pelaaja per kausi



Nouseva trendi mikä ei yllätä kun muistellaan että uniikkien pelaajien määrä per kausi pysyy suhteellisen vakiona ja pelien määrä per kausi on voimakkaassa kasvussa. Tässäkin kuvaajassa näkyy pandemiakauden 2020 vaikutus, vaikkakin se on silti arvoltaan suurempi mitä kaudet 2017 ja 2018. Kuvaajan keskiarvoksi saadaan 2,02 peliä per pelaaja.

Yleisen tarkastelun jälkeen voidaankin tarkemmin syynätä yksittäisten pelaajien saavutuksia. Otetaan ensimmäisenä top 5 pelimäärät kausittain.

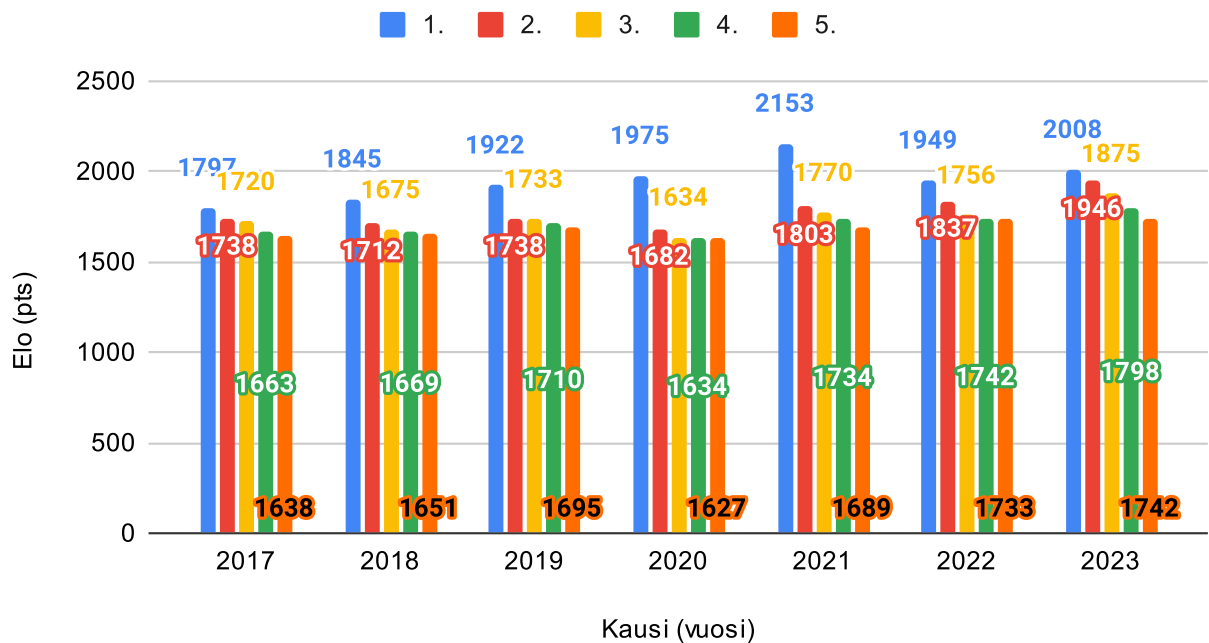
Top 5 pelimäärät per kausi



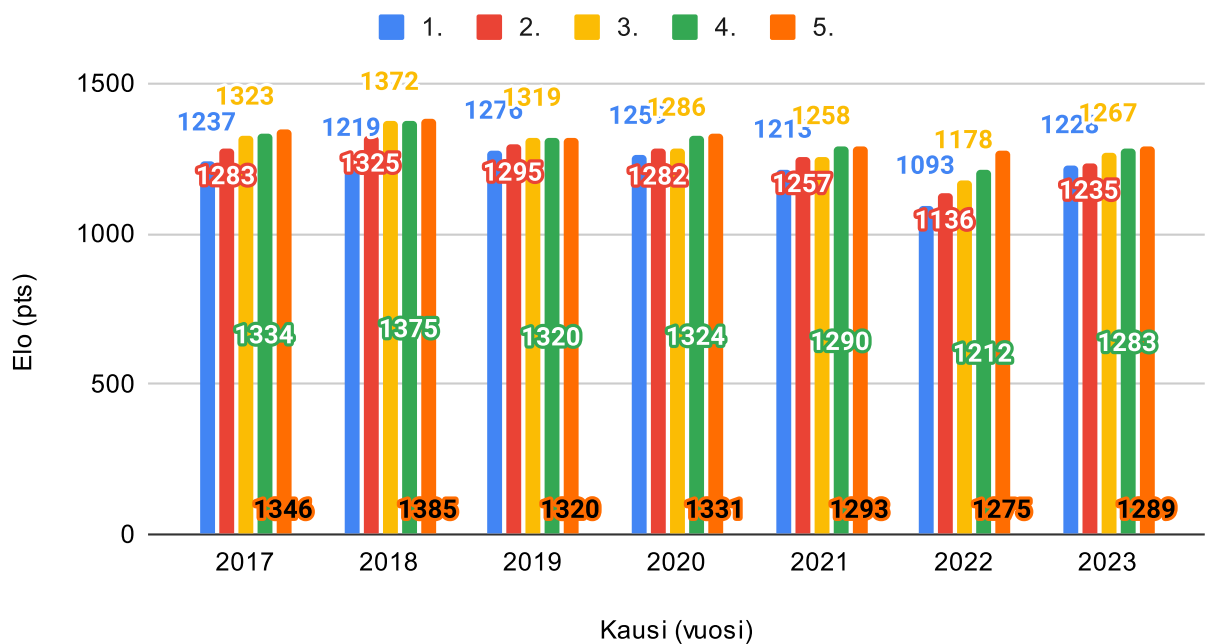
Pelimäärissä on nähtävissä kasvua kaikilla osa-alueilla. Alkuvuosina muut pelasivat suhteessa vähemmän mitä eniten pelannut mutta tämäkin ero on kaventunut lajin vanhetessa. 100 pelin ylityksiä on jo 6kpl ja ennusteissa on mahdollisesti 2 lisää kauden 2023 loppuun mennessä. Ilman koronakautta 2020, 100 peliä olisi varmasti ylitetty 5 kautta putkeen.

Frisbeerliiga on kilpailusarja, jossa ei pelkästään pelimäärällä pärjää vaan pelejä on voitettava ja elo ansaittava. Täten onkin tärkeää tarkastella myös kauden top 5 ja bottom 5 elotilanteita.

Top 5 elo per kausi



Bottom 5 elo per kausi



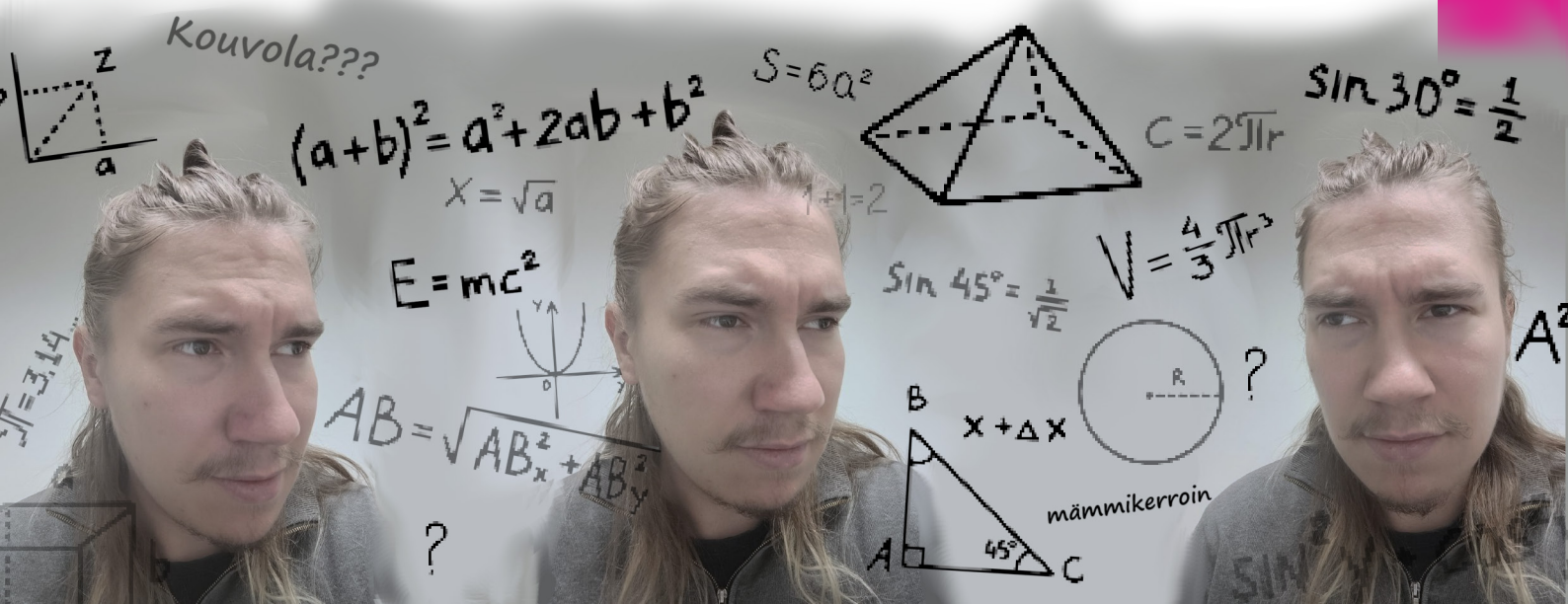
Top 5 eloissa on nähtävää pientä kasvua ja ensimmäisen kohdalla suurtakin kasvua, 2000 on ylitetty nyt jo kahtena kautena. Top viisikkoon on päässyt kaudesta riippuen hyvällä 1600 tai 1700 tuloksella ja 2. - 5. sijat ovat olleet lähellä toisiaan monestikin mutta nyt viimeisimpinä kausina tässä on alkanut esiintyä muutosta ja erot ja tulokset ovat nousussa. Bottom 5 elojen suhteen alin sija on saavutettu 1200+ tuloksella, poikkeuksena kausi 2022 jolloin 3 pelaajaa kävi alle 1200 joista huonoin kävi alle 1100. Muina kausina bottom 5 elot ovat pysyneet suhteellisen tasaisena, toki pientä alaspäin käyrää on havaittavissa. Katsotaan vielä eloista top ja bottom 5 kaikkien aikojen suoritukset.

Top 5 elot		
Pelaaja	Kausi	Elo
tappivanukas2	2021	2153
tappivanukas2	2020	1975
tappivanukas2	2022	1949
Runtu	2019	1922
Runtu	2018	1845

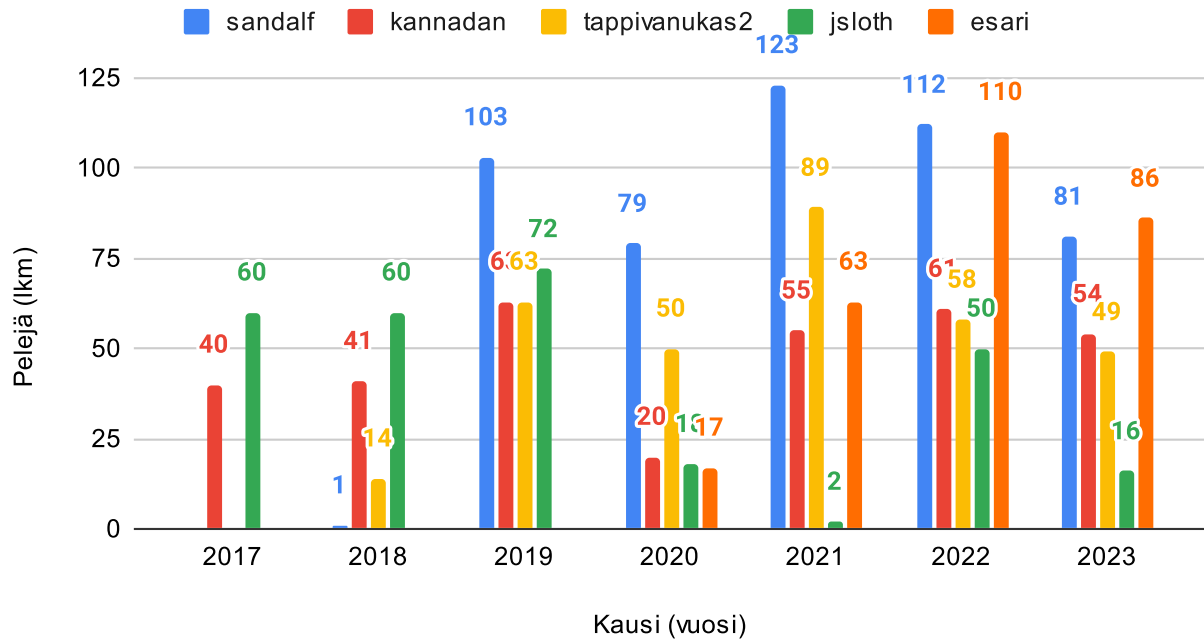
Bottom 5 elot		
Pelaaja	Kausi	Elo
jaajo	2022	1093
napalmi	2022	1136
Veeruli	2022	1178
Seinä	2022	1212
esari	2021	1213

Meneillään olevan kauden 2023 perusteella top 5 eloihin tulee 3 uutta tulosta, mutta bottom 5 eloihin ei ainakaan vielä näytä olevan tulossa yhtäkään. Taulukosta myös nähdään kuinka poikkeuksellinen kauden 2022 bottom elot olivat.

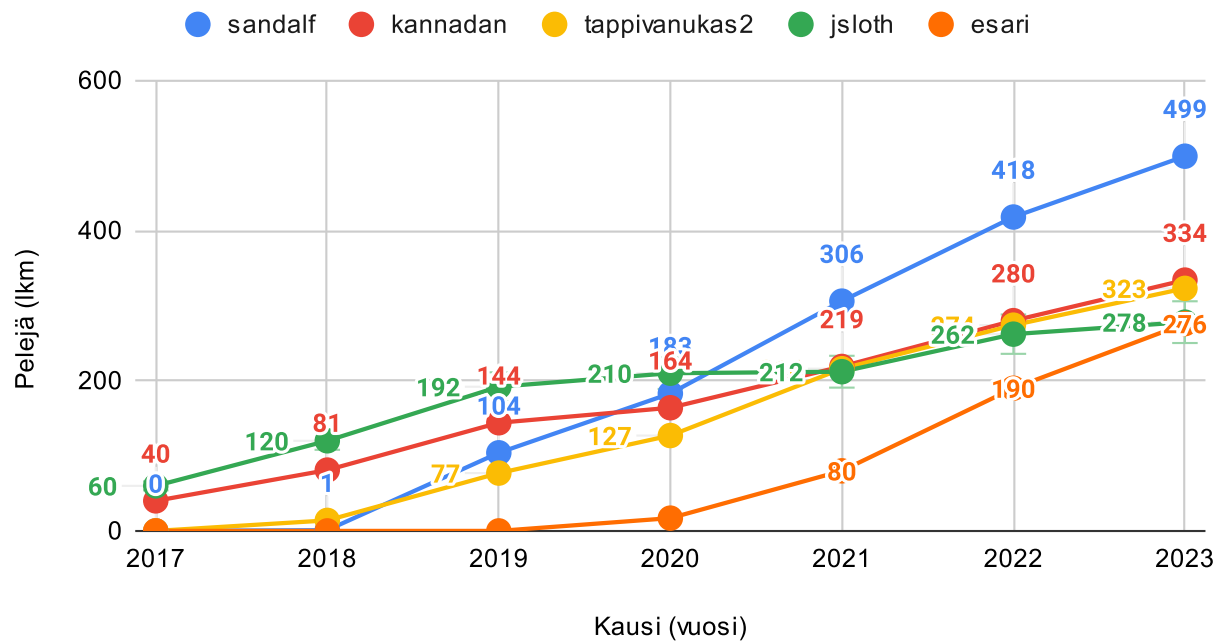
Mahdollisia kausia ja pelejä on pelaajille voinut kertyä jo monia joten katsotaan lopuksi vielä kaikkien aikojen top 5 pelimäärät. Tarkastellaan niitä yksittäin kausittain sekä kumulatiivisesti.



Top 5 pelimäärät per kausi



Top 5 pelimäärät kumulatiivisesti per kausi



Kuvaajista nähdään jslothin ja kannadanin tasaiset pelimäärät alusta alkaen joilla on kerrytetty kiitettävä pelimäärä, 334 ja 278. Kun taas sandalf, tappivanukas2, ja esari ovat kaikki pelanneet vähemmän kausia mutta sitten huomattavasti enemmän pelejä niillä kausilla, saaden loppumääriksi 499, 323, ja 276. Lähiennusteissa on että sandalf rikkoo 500. pelin rajan ja esari 300. pelin rajan. Loppujen kolmen täysien satasten ylityksiä saa sitten odotella pidempään jollei hamaan loppuun saakka.

Tässäpä oli pieni tilastokatsaus frisbeerliigaan, tarkastellaan asioita uudestaan sitten kun sille on aihetta. Ehkäpä sitten taas tuhannen pelin jälkeen :).

Heittotarkkuustutkimus

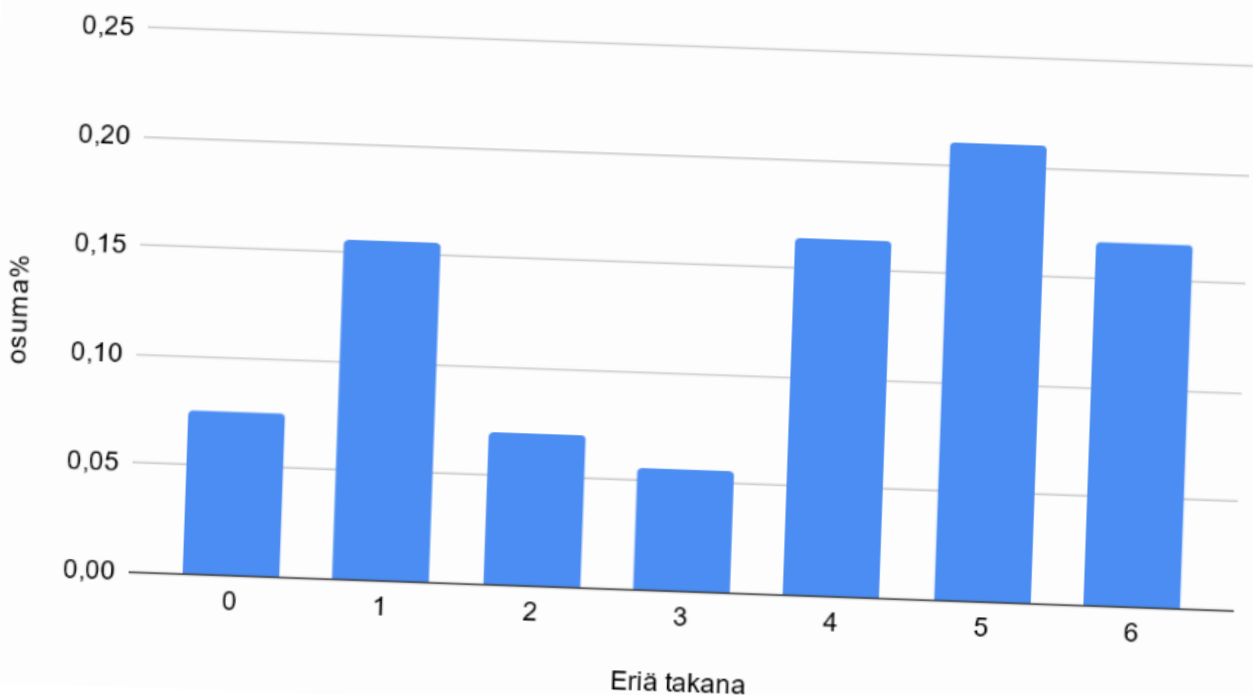
(ja tutkimuksen heittelevä tarkkuus)

Kovana kiekkopelaajana ja tilastonörttinä mieleeni juolahti tehdä tutkimus humalatilän vaikutuksesta heittotarkkuuteen, joten tässäpä olisi.

Hypoteesi: Humalatilän määrän noustessa heittotarkkuus vähenee lineaarisesti.

Tutkimusmenetelmä: Pyydetään satunnaisia frisbeerpelaajia heittämään Ultrastaria muutama kerran tölkkiä kohden lyhyen viivalta (11,5m) N määrän frisbeer eriä pelattuaan. Otetaan ylös takana olleiden erien, heittojen ja osumien lukumäärät ja käytetään niitä tutkimusdatana.

osuma% vs. Eriä takana



Niin kuin yllä olevasta datasta voidaan nähdä, data on kolmen erän takana olemiseen asti hyvinkin hypoteesin mukaista, pois lukien heittotarkkuuden tuplaantumisen yhden erän ollessa takana. Yhden erän aikana juodut 2-3 kaljaa mahdollisesti poistavat ylimääräiset vapinat käsistä, jopa parantaen heittotarkkuutta olosuhteista riippuen.

Kerätyn datan mukaan 4 erän jälkeen tapahtuu erikoinen pomppaus, jossa heittotarkkuus nousee yli 20%:iin eli nelinkertaiseksi verrattuna edellisen pelin viimeiseen erään täysin hypoteesin vastaisesti. Syitä tälle kummalliselle ilmiölle voidaan vain pohtia, mutta syinä ovat todennäköisimmin hieman keskivertoa parempien tarkkuusheittäjien joensuun&sambantm suurehko prosenttiosuus heitoista näiden datapisteiden kohdalla. Tätä vielä todennäköisempi selitys ilmiölle on tutkimuksen toteuttajan kohonnut humalatiila, joka on johtanut tutkimusdatan vääristymiseen.

Lopputulema: Data on todennäköisimmin vääristynyt, sillä kuka tahansa frisbeer-
ia sivusta seurannut tai toista peliä pelannut kyllä tietää ettei ole 6 erän jälkeen 4x
parempi tarkkuusheittäjä kuin selvin päin. **Todetaan siis ettei kannata yrittää**
toteuttaa empiriasta tutkimusta humalassa.



I WANT YOU
TO NOT PLAY 100 GAMES

Järki kätee ihmiset. Elekää aina tyhmäilkö.

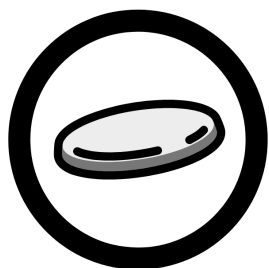
AFK:n tuleminen

(Tuomiskertomus-spinoff)

Sillä seudulla oli froloffareita yöllä etsimässä kiekkojaan. Vhtäkkiä heidän edessään seiso i Gertrud, ja Fernetin katku ympäröi heidät. Pelko valtasi froloffarit, mutta Gertrud sanoi heille: "Älkää pelätkö! Minä tuon teille ilosanoman, suuren ilon koko kansalle. Tänään on teille Hentilän kaupungissa perustettu AFK. Hän on tervehenkisen urheilun herra, jolla minäkin raitistun. Tämä on linkkinä teille: Te löydätte liittymislomakkeen osoitteesta afkry.fi". Ja samalla hetkellä oli Gertrudin ympärillä taivaallinen hallitus, joka ylisti häntä sanoen: "Sakke, sakke, sakke, sakke!"

He lähtivät kiireesti ja löysivät slotin ja Runnun ja fuksin, joka makasi ojassa. Tämän nähden he kertoivat, mitä heille oli kerhosta sanottu. Kaikki, jotka kuuluivat heidän sanat, olivat ihmeissään. Tämähän on frisbeerkerho, ei täällä mitään froloffia harrasteta.





AFK

Akateeminen
FrisbeeKerho ry

Frisbeerii, Frolffii
sekä muita lättykestejä!

Tuu mukaan toimintaan:

afkry.fi