

Ultimate-Spielregeln WFDF-Ausgabe

Mai 2001

Kurzbeschreibung:

Ultimate ist ein Mannschaftssport bei dem die Mannschaft, die am Ende eines Spieles die meisten Punkte hat, gewinnt. Dieses Spiel wird mit zwei Mannschaften zu je sieben Spielern auf einem rechteckigen Feld mit je einer Endzone an den Stirnseiten gespielt. Ein Punkt wird dadurch erzielt, daß ein Spieler/Werfer die Scheibe zu einem Spieler seiner Mannschaft wirft und dieser sie innerhalb der von seiner Mannschaft angegriffenen Endzone fängt. Die Scheibe darf ausschließlich durch Würfe von einem Spieler zu einem anderen weiterbewegt werden. Ein Spieler darf nicht rennen, solange er im Besitz der Scheibe ist. Während die Mannschaft, die im Besitz der Scheibe ist, versucht, diese in die Richtung der angegriffenen Endzone zu bewegen, versucht die gegnerische Mannschaft diese Bewegung zu unterbinden und den Besitz der Scheibe durch das Erzwingen eines Turnover zu erreichen. Ein Turnover ereignet sich immer dann, wenn ein Pass unvollständig ist, die Scheibe von einem gegnerischen Spieler gefangen oder zu Boden geschlagen wird, den Boden berührt oder von einem Spieler im Aus gefangen wird. Körperkontakt oder „Tackling“ ist nicht erlaubt. Der Sport wird selbstverwaltet gespielt, es gibt keine Schiedsrichter. Sämtliche Entscheidungen über „drin“ oder „draußen“, Scheibenbesitz und Fouls werden von den Spielern auf dem Spielfeld getroffen.

401 Spirit of the Game:

Ultimate hat seit seiner Entstehung auf Sportsgeist vertraut, wodurch die Verantwortung für Fairplay beim Spieler selbst liegt. Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, dieser darf aber niemals auf Kosten der Verpflichtung der Spieler zum gegenseitigen Respekt, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen. Zweck der Ultimate-Regeln ist es, Richtlinien vorzugeben, die beschreiben, wie das Spiel durchgeführt wird. Es wird davon ausgegangen, daß kein Ultimate-Spieler die Regeln absichtlich verletzt; daher gibt es keine strengen Strafen für unbeabsichtigte Übertretungen, sondern nur ein Verfahren, das Spiel so fortzusetzen, als hätte es keinen Zwischenfall gegeben.

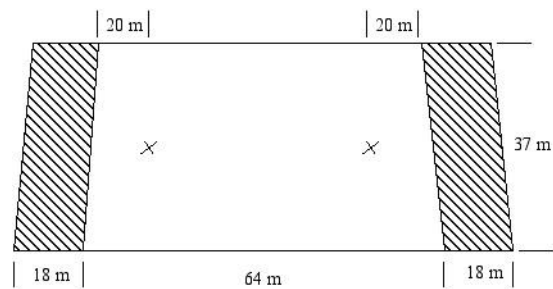


Bild 4.1: das Spielfeld

402 Das Spielfeld

402.01 Abmessungen:

Das Spielfeld besteht aus einem 64 m x 37 m großen Rechteck, dem Hauptspielfeld, mit je einem 18 m x 37 m großen Rechteck, den Endzonen, an den beiden 37 m langen Kanten des Hauptfeldes. Siehe Bild 4.1

402.02 Oberflächenbeschaffenheit:

Das Spielfeld darf jede beliebige Oberfläche haben, die weitestgehend flach, frei von Hindernissen und Löchern ist und dem Spieler ein vernünftiges Maß an Sicherheit gewährleistet. Allerdings wird kurz geschnittenes Gras als Oberfläche empfohlen.

402.03 Punktlinien:

Die Punktlinien sind die Linien, die das Hauptspielfeld von den Endzonen trennen und sie sind Teil des Hauptspielfeldes.

402.04 Begrenzungslinien:

Die Begrenzungslinien (Seiten- und Endlinien) sind die Linien, die das Spielfeld von den Bereichen außerhalb trennen und sie sind nicht Teil des Spielfeldes.

402.05 Markierungen:

Die Ecken des Hauptspielfeldes und der Endzonen werden durch Pylone mit heller Farbe und aus elastischem Material gekennzeichnet.

402.06 Sperrlinien:

Eine zusätzliche Sperrlinie wird um das gesamte Feld in 5 m Entfernung markiert, um sicherzustellen, daß die Seitenlinien während des Spiels frei bleiben.

402.07 Markierung der Linien:

Alle Linien werden mit einem nicht-ätzenden Material gekennzeichnet und sind 5 bis 10 cm breit.

403 Ausrüstung

403.01 Scheibe:

Es darf jede Flugscheibe verwendet werden, sofern sie von beiden Spielführern akzeptiert wird und den Bestimmungen des Artikel I der WFDF-Regeln genügt. Können sich die Spielführer nicht einigen, so wird eine vom WFDF-Ultimate-Komitee für die Veranstaltung als offiziell festgelegte Scheibe benützt. Wurde keine derartige Festlegung getroffen, wird eine beliebige vom WFDF-Ultimate-Komitee für Ultimate genehmigte Scheibe benützt. Können sich die Spielführer nicht auf eine spezifische, genehmigte Scheibe einigen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Jede der beiden Mannschaften wählt für eine Hälfte des Spieles eine genehmigte Scheibe. Das Los entscheidet über die Reihenfolge; oder:
2. Sollte diese Lösung nicht für beide Mannschaften annehmbar sein, wird durch das Los entschieden. Diejenige Mannschaft, die das Los gewinnt, bestimmt eine genehmigte Scheibe mit der das ganze Spiel gespielt wird.
3. Zusätzliche Scheiben (genehmigt wie oben beschrieben) können von jedem Spielbeobachter für die angreifende Mannschaft bereit gehalten werden, um eine ins Aus gegangene oder beschädigte Scheibe auf Wunsch der angreifenden Mannschaft zu ersetzen. Diese Regel ist auf folgende Situationen beschränkt: Anwurf im Aus (out-of-bound pull receptions), zwischen Punkten, während Time-Outs oder während Spielunterbrechung wegen Foul oder anderer Regelverletzungen.

403.02 Schützende Kleidung:

Die Spieler dürfen weiche, schützende Kleidung tragen, sofern diese nicht die Sicherheit anderer Spieler beeinträchtigt.

403.03 Trikots:

Die Spieler einer Mannschaft sollen einheitliche oder andere Kleidung tragen, die sie deutlich von den Spielern der anderen Mannschaft unterscheidet.

403.04 Stollenschuhe:

Stollenschuhe sind erlaubt, jedoch dürfen keine Metallstollen ohne Schutzüberzug eingesetzt werden.

404 Spielregeln

404.01 Regelabänderungen:

Durch Einigung der Spielführer der beiden Mannschaften können diese Regeln beliebig abgeändert werden, vorausgesetzt der Turnierleiter stimmt den Änderungen zu.

404.02 Spieldauer:

Ein Spiel über die volle Länge dauert bis eine Mannschaft mindestens 19 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt hat, oder bis eine Mannschaft 21 Punkte erzielt hat. Erreicht eine Mannschaft 10 Punkte, soll es eine zehnminütige Halbzeit geben. Falls der Turnierzeitplan oder andere Umstände es erfordern, können die Spiele auch kürzer sein. Richtlinien für Spiele auf weniger Punkte und bis wohin Spiele mit Zeitbegrenzung gespielt werden, können im Handbuch des Turnierdirektors nachgelesen werden, das vom WFDF-Ultimate-Komitee herausgegeben wird.

404.03 Auszeiten („time-outs“):

A.Nicht verletzungsbedingt:

Jedes Team darf in Spielen bis 17 Punkte oder weniger zwei Auszeiten je Halbzeit nehmen und in Spielen bis 18 Punkte oder mehr drei Auszeiten je Halbzeit. Jede Mannschaft darf während einer Spiel-

verlängerung („Overtime“) genau eine Auszeit nehmen. Spielverlängerung („Overtime“) tritt auf, wenn das Spiel unentschieden steht bei der Punktezahl, die genau einen Punkt weniger ist, als die Punktezahl, für die ursprünglich das Spielende angesetzt war.

1. Eine Auszeit nehmen: Nach einem Punkt und vor dem darauffolgenden Anwurf darf jede der beiden Mannschaften eine Auszeit nehmen. Im Spiel darf eine Auszeit nur von dem Spieler, der im Besitz der Scheibe ist, genommen werden.
2. Dauer: Eine Auszeit soll nicht länger als zwei Minuten dauern.
3. Zeichen: Der Spieler oder Spielführer, der die Auszeit verlangt, muß mit seinen Händen ein „T“ bilden und so laut „Time-Out“ (Auszeit) rufen, daß die anderen Spieler es hören können.
4. Spielfortsetzung: Das Spiel wird nach einer Auszeit von dem Spieler fortgesetzt, der vor der Auszeit im Besitz der Scheibe war. Alle anderen Spieler können sich an einer beliebigen Stelle auf dem Feld aufstellen. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt, es sei denn, die Auszeit wurde nach einem Punkt und vor dem darauffolgenden Anwurf genommen.
5. Zeitnehmer: Wenn Zeitnehmer zur Verfügung stehen soll das Zwei-Minuten-Zeitlimit für Time-Outs folgendermaßen durchgesetzt werden:
 - *Zwischen Punkten:* Jedes Time-Out zwischen Punkten verlängert die Zeit zwischen Punkten („goals“, vermutlich gemeint: Anwürfen) um 2 Minuten. Das Spiel wird fortgesetzt wie in 404.05 D (cf. Section) beschrieben. Allerdings gibt der Zeitnehmer 30 Sekunden bevor die angreifende Mannschaft bereit sein muß, um den Anwurf zu empfangen, ein zusätzliches Warnsignal.
 - *Während eines Punktes:* Der Zeitnehmer soll signalisieren, wenn noch 30 Sekunden und wenn noch 15 Sekunden übrig sind. Nach Ablauf der zwei Minuten müssen alle Spieler der angreifenden Mannschaft feste Positionen bezogen haben und der Werfer muß zeigen, daß er bereit ist. Wenn die angreifende Mannschaft nach Ablauf der zwei Minuten nicht bereit ist, soll der Zeitnehmer anzeigen, daß das Time-Out abgelaufen ist, und der Marker kann sofort mit dem Anzählen beginnen oder weitermachen. Andernfalls hat die verteidigende Mannschaft weitere 15 Sekunden

um sich aufzustellen, während derer die Angreifer fest an einem Ort bleiben müssen. Der Zeitnehmer soll nach Ablauf dieser 15 Sekunden ein letztes Signal geben bei dem die angreifende Mannschaft sofort mit dem Spiel beginnen kann. Sind beide Mannschaften schon irgendwann vor dem letzten Signal bereit, dann wird das Spiel mit einem Check wie in 404.05 E (cf. Section) beschrieben fortgesetzt und alle verbleibenden Signale des Zeitnehmers sind damit überflüssig.

B. verletzungsbedingt („injury time-out“):

Eine Auszeit wegen Verletzung kann von jedem Spieler genommen werden und wird nicht als Auszeit im Sinne des Abschnitts 404.03 A (cf. Section) gewertet. Eine Auszeit wegen Verletzung wird zu einer normalen Auszeit, wenn der verletzte Spieler das Feld nicht verläßt, es sei denn, die Verletzung wurde durch ein Foul verursacht.

1. Fliegende Scheibe: Wenn die Scheibe in der Luft ist, als die Verletzung auftritt und die Auszeit genommen wird, geht das Spiel solange weiter, bis ein Spieler in den Besitz der Scheibe gelangt.
2. Spielfortsetzung: Derjenige Spieler, der bei Inkrafttreten der Auszeit im Besitz der Scheibe war, bringt sie mit einem Check dort, wo das Spiel unterbrochen wurde, zurück ins Spiel. Wenn die Scheibe im Aus war, als das Time-Out genommen wurde, wird die Scheibe an der Stelle des Hauptspielfeldes ins Spiel zurückgebracht, die der Stelle, an der die Scheibe das Spielfeld verlassen hatte, am nächsten liegt. Wenn der Spieler, der die Scheibe hatte, nicht mehr auf dem Spielfeld ist, bringt sie der Ersatzspieler zurück ins Spiel. Alle übrigen Spieler müssen die Position auf dem Feld einnehmen, die sie zu Beginn der Auszeit inne hatten. Die Spieler dürfen sich nach einer verletzungsbedingten Auszeit nicht beliebig aufstellen, außer es handelt sich auch um eine normale Auszeit.
3. Blutende Wunden: Sollte ein Spieler eine offene oder blutende Wunde haben, soll dieser Spieler sofort eine verletzungsbedingte Auswechslung vornehmen und darf das Spiel nicht wieder aufnehmen, bis die Wunde behandelt und verschlossen ist.

404.04 Auswechslung von Spielern:

A. Punkte:

Spieler können nur nach einem Punkt und vor dem darauffolgenden Anwurf, vor dem Beginn einer Halbzeit, oder um einen verletzten Spieler auszutauschen ausgetauscht werden.

B. Time-Outs:

Es dürfen während einer im Spiel genommenen Auszeit keine Spieler ausgewechselt werden, es sei denn im Verletzungsfall.

C. Verletzung:

Wenn eine Mannschaft verletzte Spieler austauscht, so hat das gegnerische Team die Möglichkeit, genauso viele oder weniger Spieler auszutauschen.

404.05 Spielbeginn und Spielfortsetzung:

A. Spielführer:

Vor Spielbeginn bestimmt jedes Team einen Spielführer, der die Mannschaft bei Meinungsverschiedenheiten und in Schiedsfragen vertritt.

B. Auslosung des Scheibenbesitzes:

Den Scheibenbesitz zu Beginn des Spieles entscheidet das Los nach der Scheiben-Flip-Methode. Dazu werfen die Spielführer beider Mannschaften je eine Scheibe hoch. Einer der Spielführer ruft „gleich“ („same“) oder „verschieden“ („different“) (Lage der Scheiben auf dem Boden) während die Scheiben noch in der Luft sind. Die Mannschaft, die das Los gewinnt, hat die Wahl, den ersten Anwurf anzunehmen, oder die Endzone zu bestimmen, die sie zuerst verteidigt. Die Mannschaft, die das Los verliert, erhält die verbleibende Wahl.

C. Beginn der zweiten Hälfte:

Der erste Punkt der zweiten Hälfte wird unter den umgekehrten Verhältnissen des ersten Punktes der ersten

Hälfte begonnen. Also greift jede Mannschaft die Endzone an, die sie zu Beginn verteidigte und die Mannschaft die den Anwurf angenommen hatte, wirft an.

D. Der Anwurf:

Zu Beginn jeder Halbzeit und Spielverlängerung und nach jedem Punkt wird das Spiel mit einem Anwurf begonnen.

1. Nach einem Punkt: Nach jedem Punkt wechseln die Mannschaften die Richtung, in die sie angreifen, und der Anwurf wird von dem Team ausgeführt, das den Punkt erzielt hat.

2. Aufstellung zum Anwurf:

- (a) *Anwerfende Mannschaft*: Die Spieler der anwerfenden Mannschaft müssen bis zum Abwurf der Scheibe innerhalb der Endzone, die sie verteidigen, bleiben. Sie dürfen sich jedoch innerhalb dieser Endzone frei bewegen.

- (b) *Annehmende Mannschaft*: Die Spieler der Mannschaft, die den Anwurf annimmt, müssen vor dem Abwurf der Scheibe mit einem Fuß auf der Punktlinie der von ihnen verteidigten Endzone stehen und dürfen ihre Positionen nicht vertauschen.

3. Zeichen: Der Anwurf soll erst erfolgen, nachdem der Werfer und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft deren Bereitschaft zum Spielbeginn durch Handheben angezeigt haben.

4. Spielbeginn: Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen alle Spieler sich in beliebiger Richtung bewegen.

5. Behinderung der Scheibe: kein Spieler der anwerfenden Mannschaft darf die Scheibe in der Luft berühren, bevor sie von einem Spieler des annehmenden Teams berührt wurde.

6. Annahme innerhalb des Spielfeldes: Wenn ein Spieler des annehmenden Teams den Anwurf auf dem Spielfeld (inklusive Endzone) annimmt, so muß dieser Spieler die Scheibe an der Stelle der Annahme ins Spiel bringen.

7. Nichtfangen des Anwurfs: Sollte ein Spieler des annehmenden Teams die Scheibe während ihres Fluges (egal ob inner- oder außerhalb des Spielfeldes) berühren und die annehmende Mannschaft schafft es danach nicht, die Scheibe zu fangen bevor sie den Boden berührt, so bekommt das anwerfende Team die

Scheibe zurück an der Stelle, an der die Scheibe liegenbleibt.

8. Landung ohne vorhergehende Berührung: Wenn das die Scheibe annehmende Team die Scheibe unberührt zu Boden fallen läßt und die Scheibe landet und bleibt innerhalb, bekommt das die Scheibe annehmende Team die Scheibe dort, wo sie liegenbleibt. Sollte die Scheibe innerhalb des Spielfeldes landen und danach ein Gebiet berühren, das außerhalb liegt, so bekommt das die Scheibe annehmende Team die Scheibe an dem Punkt des Hauptspielfeldes, der dem Punkt, an dem die Scheibe zuerst ins Aus flog, am nächsten liegt.

9. Außerhalb: Wenn der Anwurf außerhalb gefangen wird, muß der Empfänger die Scheibe an den Punkt des Hauptspielfeldes tragen, der der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe gefangen wurde, und von dort ins Spiel bringen.

Wenn ein Anwurf ohne vorhergehende Berührung im Aus landet, hat das die Scheibe annehmende Team die Möglichkeit entweder die Scheibe an der Stelle des Hauptspielfeldes ins Spiel zu bringen, die am nächsten zu der Stelle liegt, an dem die Scheibe die Begrenzungslinie überquert hat, einen neuen Anwurf zu verlangen, die „Middle“-Regel oder die „Brick“-Regel anzuwenden.

- (a) *neuer Anwurf*: Um einen neuen Anwurf zu verlangen, soll ein Spieler der die Scheibe annehmenden Mannschaft eine Hand ganz über den Kopf strecken und „Over“ rufen. Sobald das Zeichen für einen neuen Anwurf gegeben wurde, kann der ursprüngliche Anwurf nicht mehr ins Spiel gebracht werden.
- (b) *„Middle“-Regel*: Das die Scheibe annehmende Team kann wählen die Scheibe an der Stelle ins Spiel zu bringen, die genau in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien auf der Höhe desjenigen Punktes liegt, an dem die Scheibe die Begrenzungslinie überquert hat. Der Empfänger des Anwurfs muß dies anzeigen bevor er die Scheibe aufhebt, indem er eine Hand über den Kopf streckt und „Mitte“ („middle“) ruft. Dann kann der Spieler die Scheibe zum entsprechenden Punkt tragen, mit der Scheibe den Boden berühren, „Scheibe im Spiel“ („disc in play“) rufen, und die Scheibe ins Spiel bringen. Wenn die Scheibe die Begrenzungslinie der Endzone überquert hat, die die Scheibe annehmende Mannschaft verteidigt, dann muß der Spieler, der die „Mitte“-Regel anwendet, die Scheibe auf der Endzonenlinie ins Spiel bringen.

- (c) *„Brick“-Regel*: Das die Scheibe annehmende Team kann wählen die Scheibe an dem Punkt ins Spiel zu bringen, der in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien 20 m Richtung anzugreifende Endzone liegt. Der Empfänger des Anwurfes muß dies anzeigen, indem er vor Aufheben der Scheibe eine Hand über den Kopf streckt und „Brick“ ruft. Dann kann der Spieler die Scheibe zum entsprechenden Punkt tragen, mit der Scheibe den Boden berühren, „Scheibe im Spiel“ („disc in play“) rufen, und die Scheibe ins Spiel bringen.

10. Zeitbegrenzung: Die Zeitbegrenzung zwischen dem Erzielen eines Punktes und dem darauf folgenden Anwurf beträgt 60 Sekunden für das die Scheibe annehmende Team und 75 Sekunden für das anwerfende Team. Wenn ein Zeitnehmer zur Verfügung steht, sollen folgende Regeln zur Durchsetzung der Begrenzungen eingesetzt werden:

- (a) *Sobald ein Punkt erzielt wird (im Falle einer Diskussion, sobald der Punkt von der verteidigenden Mannschaft anerkannt wird), startet der Zeitnehmer eine Uhr. Nach 45 Sekunden signalisiert der Zeitnehmer dem die Scheibe annehmenden Team, daß 15 Sekunden verbleiben, bevor die Minute zu Ende ist.*
- (b) *Wenn nach 60 Sekunden das die Scheibe annehmende Team zu Erkennen gegeben hat, das es bereit ist, signalisiert der Zeitnehmer dem anwerfenden Team, das es 15 Sekunden hat, bevor die 75 Sekunden zu Ende sind.*
- (c) *Wenn das die Scheibe annehmende Team vor dem 60-Sekunden-Signal nicht bereit ist, verliert es eine Auszeit, falls es noch welche übrig hat. Der Zeitnehmer signalisiert dann, daß eine Auszeit genommen wurde, und es findet eine reguläre Auszeit für diese Mannschaft statt. Sollte das die Scheibe annehmende Team keine Auszeit mehr übrig haben, gibt es keine Auszeit und keinen Anwurf und das die Scheibe annehmende Team bekommt die Scheibe 15 yards (13,5 m) hinter der eigenen Endzonenlinie in der Mitte zwischen den Seitenlinien. Das Spiel wird mit einem Check wieder aufgenommen.*
- (d) *Wenn die anwerfende Mannschaft nicht vor dem 75-Sekunden-Signal abwirft, verliert es eine Auszeit, wenn es noch eine übrig hat. Der Zeitnehmer signalisiert dann, daß eine Auszeit genommen wurde, und es findet eine reguläre Auszeit für diese Mannschaft statt. Wenn die anwerfende Mann-*

schaft keine Auszeiten mehr übrig hat gibt es keine Auszeit und keinen Anwurf und das die Scheibe annehmende Team bekommt die Scheibe an der „Brick“-Stelle vor der Endzone, die sie angreifen. Das Spiel wird mit einem Check wieder aufgenommen.

- *(e) Das die Scheibe annehmende Team muß seine Bereitschaft zum Spielen gemäß Regel 404.05 D3 (cf. Section) anzeigen. Beachte, daß die Spieler eine Position einnehmen und gemäß Regel 404.05 D2b (cf. Section) halten müssen, bevor sie anzeigen, daß sie bereit sind.*
- *(f) Die Regeln in diesem Abschnitt (404.05 D10 (cf. Section)) sollen auch am Beginn jeder Hälfte angewendet werden, mit der Ausnahme, daß der Zeitnehmer Warnsignale geben soll 30 Sekunden bevor das die Scheibe annehmende Team bereit sein muß, 15 Sekunden bevor das die Scheibe annehmende Team bereit sein muß und 15 Sekunden bevor das anwerfende Team anwerfen muß.*
- *(g) Die bevorzugte Art und Weise für den Zeitnehmer Signale zu geben, soll mittels einer Pfeife sein, gemäß der im WFDf-Turnierdirektor-Leitfaden dargelegten Vorgehensweisen.*

E. Der Check:

1. **Angehaltenes Spiel:** Erfolgt eine Spielunterbrechung aus einem anderen Grund als durch das Erzielen eines Punktes, soll das Spiel dadurch wieder fortgesetzt werden, daß der Marker die vom Werfer gehaltene Scheibe berührt. Wird das Spiel vom Werfer fortgesetzt, bevor der Marker die Scheibe berührt hat, zählt der Pass nicht. Egal ob die Scheibe gefangen wurde oder nicht, geht sie immer an den Werfer zurück.
2. **Abstoppen der Spieler:** Wird das Spiel aus einem anderen Grund als dem Erzielen eines Punktes oder dem Ende eines Spielabschnitts angehalten, müssen alle Spieler so schnell wie möglich stehenbleiben, damit ihre Positionen zueinander zum Zeitpunkt der Unterbrechung möglichst genau erhalten bleiben. Die Spieler sollen an ihren jeweiligen Positionen bleiben, bis der Marker das Spiel durch das Berühren der vom Werfer gehaltenen Scheibe fortsetzt. Während des Checks sollen die Spieler die korrekten Positionen und die Bereitschaft aller Spieler zum Weiterspielen sicherstellen.

404.06 Bestimmungen zum Aus:

A. Die Scheibe:

Eine Scheibe ist im Aus, sobald sie eine Fläche oder sonst etwas im Aus berührt. Die Scheibe darf im Verlauf ihres Fluges das Aus überfliegen und wieder zum Spielfeld zurückkehren, ohne als „Aus“ gewertet zu werden, sofern sie keinen im Aus befindlichen Gegenstand oder den Boden im Aus berührt.

B. Verteidigende Spieler:

Ein verteidigender Spieler darf ins Aus laufen, um die Scheibe abzufangen.

C. Fangende Spieler:

Ein angreifender Spieler darf nicht ins Aus laufen, um die Scheibe zu fangen. Damit ein Fänger zum Zeitpunkt des Fangens als innerhalb gewertet wird, muß der Punkt, an dem der Spieler als erstes den Boden berührt, vollständig innerhalb sein. Ist der Ort seiner ersten Berührung auch nur teilweise außerhalb, so ist er Aus.

D. Spieler allgemein:

Ein Spieler ist im Aus, wenn er eine Fläche im Aus berührt. Wenn ein Spieler in der Luft ist, entscheidet der Punkt an dem er zuletzt den Boden berührt hat, ob er inner- oder außerhalb ist.

E. Ins Aus laufen:

Sollte ein Spieler die Scheibe innerhalb gefangen haben und von seiner Geschwindigkeit („momentum“) ins Aus getragen worden sein, so zählt der Wurf als innerhalb gefangen. Der Spieler setzt das Spiel dort fort, wo er ins Aus gelaufen ist.

F. Fortsetzung des Spiels, wenn die Scheibe ins Aus geht:

Um das Spiel wiederaufzunehmen, nachdem die Scheibe ins Aus gegangen war, trägt sie ein Spieler der in den Besitz der Scheibe gelangenden Mannschaft zu dem Punkt des Hauptspielfeldes, der der Stelle, an der sie über die Begrenzungslinie flog, am nächsten ist und

setzt dort seinen Standfuß, nicht auf die Begrenzungslinie, bevor er die Scheibe ins Spiel bringt. Die gegnerische Mannschaft bekommt nur dann die Scheibe an der Stelle, an der sie das Spielfeld verlassen hat, wenn die Verteidigung die Scheibe danach nicht mehr berührt hat. Wenn die Verteidigung die Scheibe berührt hat, muß die Scheibe an der Stelle des Hauptspielfeldes ins Spiel gebracht werden, die dem Punkt, an dem die Berührung stattgefunden hat, am nächsten liegt.

G. Der Werfer:

Der Werfer darf beim Sternschritt ins Aus treten, ohne als „Aus“ zu gelten, sofern zumindest ein Teil des Standfußes noch das Feld berührt.

404.07 Scheibenbesitz in der Endzone:

A. Verteidigte Endzone:

Wenn die verteidigende Mannschaft in derjenigen Endzone, die sie verteidigt, in Scheibenbesitz kommt, muß der Spieler mit der Scheibe sofort entscheiden, ob er die Scheibe an dieser Stelle ins Spiel bringt, oder ob er sie von dieser Stelle auf kürzestem Weg zur Punktlinie trägt und dort ins Spiel bringt. Entscheidet er sich für letzteres, darf er die Scheibe auf keinen Fall werfen, bevor er die Punktlinie erreicht und seinen Standfuß gesetzt hat.

1. Antäuschen oder Verzögern: Sollte ein Spieler, nachdem er in Scheibenbesitz innerhalb seiner Endzone gekommen ist, antäuschen oder verzögern („faking or pausing“), so verpflichtet dieses Antäuschen oder Verzögern den Spieler dazu, die Scheibe an der Stelle ins Spiel zu bringen, an der er ursprünglich in Scheibenbesitz gekommen war.
2. Ein Pass von einem Spieler der eigenen Mannschaft: Wenn ein Spieler durch einen Pass eines Spielers der eigenen Mannschaft in Scheibenbesitz in der eigenen, von seiner Mannschaft verteidigten, Endzone kommt, so darf er die Scheibe nicht zur Punktlinie tragen, sondern muß die Scheibe an dem Punkt, an dem er in Scheibenbesitz gekommen ist, ins Spiel bringen.

B. Angegriffene Endzone:

Wenn die verteidigende Mannschaft in derjenigen Endzone, die sie angreift, in Scheibenbesitz kommt, so muß der Spieler der in Scheibenbesitz gekommen ist, die Scheibe auf kürzestem Weg zur Punktlinie tragen und sie dort ins Spiel bringen.

404.08 Punkte erzielen:

- Voraussetzung: Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Werfer einen Mitspieler mit einem erfolgreichen Pass anspielt, während sich dieser in der von seiner Mannschaft angegriffenen Endzone befindet.
- Ein Angreifer ist in der Endzone, wenn nach dem Fangen seine erste Berührung mit dem Boden vollständig innerhalb der Endzone liegt.
- Sollte ein Spieler durch seine Geschwindigkeit in die Endzone getragen werden, nachdem er die Scheibe im Hauptspielfeld gefangen hat, muß er die Scheibe zu der Stelle auf der Punktlinie tragen, die dem Punkt des ursprünglichen Fangens am nächsten liegt und sie dort wieder ins Spiel bringen.
- Ein Spieler muß ganz in der Endzone sein und bestätigen, daß er einen Punkt erzielt hat. Falls dieser Spieler in Unkenntnis dessen weiterspielt und dies zu einem Verlust der Scheibe führt, so ist kein Punkt erzielt.

404.09 Verlust der Scheibe (Turnover):

- Ein Wechsel des Scheibenbesitzes erfolgt bei jedem Verlust der Scheibe (Turnover).
- Ein Wechsel des Scheibenbesitzes mit einem Check erfolgt immer: wenn der Marker beim Anzählen die obere Grenze, wie in Abschnitt 404.11 B (cf. Section) definiert, erreicht hat; wenn die Scheibe von Spieler zu Spieler gereicht wird; wenn ein Spieler eine Auszeit verlangt, obwohl seine Mannschaft keine Auszeit mehr hat, wenn ein Spieler einen Paß absichtlich von einem anderen Spieler zu sich selbst abprallen läßt oder wenn ein Spieler seinen eigenen Wurf fängt. Allerdings zieht das Fangen des eigenen Wurfs kein Verlust der Scheibe nach sich, falls die Scheibe im Flug von einem anderen Spieler berührt wird.

404.10 Der Werfer:

- Ein Spieler kann dadurch zum Werfer werden, daß er die Scheibe nach einem Anwurf ins Spiel bringt, von einem Mitspieler zugeworfen bekommt, einen gegnerischen Pass abfängt oder dadurch, daß er die Scheibe nach einem Turnover aufnimmt. Liegt die Scheibe auf dem Boden, gleichgültig ob innerhalb oder außerhalb des Feldes, so darf jeder Spieler der angreifenden Mannschaft die Scheibe aufnehmen und somit zum Werfer werden. Ein Verteidiger der in Besitz der Scheibe kommt, wird Werfer, darf aber nicht werfen, bevor er einen regelgerechten Standfuß gesetzt hat. Wirft er dennoch, so ist das ein Traveling.
- Vor einem Wurf muß der Werfer einen Standfuß gesetzt haben, und darf diesen vor dem Wurf nicht wechseln, außer im Fall eines Angreifers, der gerade einen Pass gefangen hat, und vor dem dritten Bodenkontakt gemäß 404.12 C (cf. Section) wirft. Der Werfer hat das Recht in alle Richtungen von seinem Standfuß aus Sternschritte zu machen. Allerdings darf er, sobald der Marker eine regelrechte Stellung eingenommen hat, nicht einen Sternschritt in diesen hinein machen. Der Werfer darf die Scheibe in jeder beliebigen Art und in jede beliebige Richtung werfen.
- Läßt der Werfer die Scheibe ohne Einwirkung eines Verteidigers fallen, so zählt das als unvollständiger Paß.

404.11 Der Marker:

A. Decken („guarding“):

Es darf immer nur ein verteidigender Spieler den Werfer decken. Ein Spieler gilt als den Werfer deckend, wenn er sich innerhalb von 3m vom Standfuß des Wurfers und nicht innerhalb von 3m von einem anderen Angreifer befindet. Ein Werfer, der von mehr als einem Verteidiger gedeckt wird, soll „Double Team“ rufen. Bei jedem ersten Vorkommen während eines Anzählens, soll der Marker sofort 2 Sekunden vom Zählstand abziehen und ohne Unterbrechung weitermachen. Bei jedem zweiten Vorkommen ist das ein Foul, und der Zählstand soll mit einem Check auf Null zurückgesetzt werden.

1. Der Marker darf nicht mit gespreizten Beinen über dem Standfuß des Wurfers stehen.

2. Der Oberkörper des Markers muß immer mindestens einen Scheibendurchmesser entfernt vom Oberkörper des Wurfers sein. Es liegt in der gegenseitigen Verantwortung beider Spieler, die Position des anderen zu beachten und nicht in dessen Raum einzudringen, sobald dieser festgelegt ist.
3. Der Marker darf mit seinen Armen den Werfer nicht daran hindern, Sternschritte zu machen.

B. Anzählen:

Sobald ein Marker sich in höchstens 3 m Entfernung vom Werfer befindet, darf er beginnen, diesen anzuzählen. Das Anzählen besteht darin, daß der Marker „Zählen“ („stalling“ oder „counting“) ruft und dann im Sekundenabstand bis 10 zählt. Wenn der Werfer die Scheibe nicht beim ersten Ton des Worts „Zehn“ abgeworfen hat, wechselt der Scheibenbesitz mit einem Check. Sollte die Verteidigung im Verlaufe des Anzählens den Marker wechseln, muß der neue Marker erneut von Null anzählen. Im Falle des Auszählens muß der ehemalige Verteidiger, jetzt Angreifer, die Scheibe nach dem Check nicht nehmen. Der ehemalige Werfer, jetzt Verteidiger, checkt die Scheibe zum neuen Werfer. Wenn dieser die Scheibe nicht will, checkt der Marker die Scheibe, in dem er sie auf den Boden legt, und „Im Spiel“ („in play“) ruft.

C. Fortsetzen des Anzählens nach einem Foul:

Falls der Anzählvorgang eines Markers durch ein Foul unterbrochen wird, soll das Anzählen nach Klärung der Situation wie folgt fortgesetzt werden:

1. Wurde das Foul gegen die Verteidigung angezeigt, muß der Marker wieder bei Null beginnen. Es sei denn, das Foul wird nicht akzeptiert und der Zählstand war über fünf. In diesem Fall zählt der Marker bei fünf weiter („stalling, sechs, ...“).
2. Wurde das Foul gegen die angreifende Mannschaft angezeigt, zählt der Marker vom Zählstand der Unterbrechung aus weiter.

D. Fortsetzung des Anzählens nach einer Auszeit:

Wenn das Spiel nach einer Auszeit fortgesetzt wird, zählt der Marker vom Zählstand zum Zeitpunkt der Unterbrechung aus weiter.

E. Zu schnelles Zählen („fast count“):

Sollte der Marker zu schnell zählen, darf der Werfer „zu schnell“ („fast count“) rufen. Bei jedem ersten Vorkommen dieser Situation innerhalb eines Anzählvorganges zieht der Marker sofort zwei Sekunden vom Zählstand ab und zählt dann ohne Unterbrechung weiter. Beim zweiten Vorkommen ist es ein Foul und der Marker muß nach einem Check wieder von Null an zählen.

F. Auszählen bestreiten („contested stall“):

Der Werfer kann bestreiten, ausgezählt worden zu sein, wenn er glaubt, die Scheibe vor dem ersten Ton des Wortes „zehn“ losgelassen zu haben.

1. Bestreitet der Werfer, ausgezählt worden zu sein und der Pass wird von einem Spieler seiner Mannschaft gefangen, wird das Spiel angehalten und der Werfer erhält die Scheibe zurück. Nach einem Check zählt der Marker bei acht weiter.
2. Bestreitet der Werfer, ausgezählt worden zu sein und der Pass ist unvollständig, ist es ein Wechsel des Scheibenbesitzes (Turnover) und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

404.12 Der Fänger:

A. Fangen:

Ein Fänger kommt in Scheibenbesitz indem er anhaltenden Kontakt mit einer und anhaltende Kontrolle über eine sich nicht-drehenden Scheibe zeigt, während er auf dem Boden und innerhalb des Spielfeldes ist. Der Verlust der Kontrolle wegen Bodenkontaktes im Rahmen eines Fangs macht den Scheibenbesitz des Fängers bis dahin unwirksam.

B. Sich-Selbst-Zuspielen:

Sich-Selbst-Zuspielen zum Scheibe Fangen ist erlaubt, aber absichtliches und gezieltes Sich-Selbst-Zuspielen, um die Scheibe weiterzubewegen, ist ein Schrittfehler und nicht erlaubt. Im Rahmen dieses Abschnittes gilt „tipping“, „delaying“, „guiding“ und „brushing“ der Scheibe als Sich-Selbst-Zuspielen.

C. Schrittfehler („traveling“):

Wenn der Fänger die Scheibe im Lauf fängt, darf er höchstens so viele Schritte machen, wie er benötigt, um stehenzubleiben und einen Standfuß zu setzen. Weiterhin darf ein Fänger, der die Scheibe im Lauf fängt, weiterlaufen und die Scheibe werfen, solange der Wurf vor der dritten Bodenberührung nach dem Fangen der Scheibe erfolgt und der Fänger keine Richtungsänderung oder Geschwindigkeitserhöhung durchführt. Ein Verstoß gegen diese Regelung ist ein Schrittfehler (vgl. 404.16 C (cf. Section)).

D. Gleichzeitiges Fangen:

Wird die Scheibe gleichzeitig von angreifenden und verteidigenden Spielern gefangen, so behält der Angreifer die Scheibe.

E. Abfangen in der Luft („interception“):

Ein Pass gilt als in der Luft abgefangen, wenn ein Verteidiger den Wurf fängt. Wenn ein Verteidiger den Wurf fängt und aus Versehen („accidentally“) die Scheibe vor oder während des mit diesem Fang zusammenhängenden Bodenkontakts verliert, so hat der Verteidiger die Scheibe weniger abgefangen, als vielmehr geblockt.

F. Entscheidung:

Wenn ein Wurf so ankommt, daß nicht eindeutig ist, ob die Scheibe vor einer Bodenberührung gefangen wurde (Gras zählt zum Boden), so entscheidet der Spieler mit der besten Sicht, ob die Scheibe korrekt gefangen wurde. Weiterhin, wenn es unklar ist, ob ein Fänger beim Fangen innerhalb oder außerhalb war, so entscheidet der Spieler oder die Spieler mit der besten Sicht.

G. Körperkontakt in der Luft („force-out foul“):

Sollte ein Fänger die Scheibe im Sprung fangen, vor dem Aufkommen von einem Verteidiger berührt und dadurch gezwungen werden, im Aus zu landen, so muß der Fänger entweder rufen, daß er im Aus steht oder ein Foul („Force-Out Foul“) des Verteidigers anzeigen. Geschieht dieses Foul in der Endzone und wird nicht bestritten, so zählt es als Punkt.

404.13 Fouls:

A. Definition:

Fouls sind das Ergebnis von physischem Kontakt zwischen gegnerischen Spielern. Ein Foul kann vom gefoulten Spieler gerufen werden und muß sofort angezeigt werden indem er laut „Foul“ ruft, nachdem das Foul passiert ist.

B. Verantwortung:

Wer die Berührung verursacht, ist Schuld am Foul.

C. Fouls beim Werfen:

Ein Foul beim Werfen kann gerufen werden, wenn sich Werfer und Marker berühren, bevor der Werfer die Scheibe losläßt. Eine Berührung nach dem Loslassen der Scheibe (durch Ausschwingen des Arms) ist noch kein Foul, sollte aber möglichst vermieden werden.

1. Wird ein Foul vom Werfer oder dem Marker begangen, so wird das Spiel angehalten, der Werfer bekommt die Scheibe zurück und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.
2. Wird der Werfer beim Wurf gefoult und der Pass ist erfolgreich, so wird das Foul automatisch unterdrückt und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.
3. Wird der Marker beim Wurf gefoult, so geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter, wenn der Paß nicht erfolgreich war. Wenn der Paß erfolgreich war, geht die Scheibe zum Werfer zurück, das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt und der Marker zählt vom Zählstand zur Zeit der Unterbrechung aus weiter.
4. Sollte durch ein Foul oder eine andere Regelverletzung die Scheibe zu einem Werfer zurückkehren, der sich zum Zeitpunkt des Wurfes in der Luft befand, soll das Spiel an dem Punkt des Hauptspielfeldes weitergeführt werden, der am nächsten dem Punkt liegt, an dem der Wurf gemacht wurde.

D. Fouls beim Fangen:

Ein Foul darf gerufen werden, wenn sich gegnerische Spieler beim Versuch, die Scheibe zu fangen, abzufangen oder niederzuschlagen, berühren. Ein bestimmtes

Maß an zufälliger Berührung während oder nach dem Fangversuch kann oft nicht vermieden werden und ist kein Foul.

1. Behinderung: Wenn ein Spieler einen Gegner berührt, bevor die Scheibe ankommt und ihn dadurch an einem Fangversuch hindert, so hat dieser Spieler ein Foul begangen.
2. Sollte ein Spieler beim Versuch die Scheibe zu fangen mit einem regelgemäß stehenden Spieler zusammenstoßen, so hat er ein Foul begangen, gleichgültig ob der Zusammenstoß vor oder nach Ankunft der Scheibe passiert ist.
3. Wird ein Foul beim Fangen begangen und anerkannt, so bekommt der gefoulte Spieler die Scheibe an der Stelle des Fouls. Sollte über ein Foul keine Einigung erzielt werden, so geht die Scheibe zurück an den Werfer. Ereignet sich ein unbestrittenes Foul, mit der Ausnahme des Force-Out Fouls (s. 404.12 G (cf. Section)), in der angegriffenen Endzone, so erhält der gefoulte Spieler die Scheibe an der Stelle auf der Punktlinie, die der Stelle des Fouls am nächsten liegt.

E. Aggressives Verhalten:

Gefährlich aggressives Verhalten oder rücksichtslose Mißachtung der Sicherheit von Mitspielern ist immer ein Foul.

F. Die Positionen der Spieler:

Nachdem ein Foul angezeigt wurde, sollen alle Spieler die Position auf dem Feld halten, die sie zum Zeitpunkt des Fouls hatten, bis das Spiel wieder fortgesetzt wird.

404.14 Stellung auf dem Feld:

A. Erlaubte Positionen:

Jeder Spieler, mit Ausnahme des Wurfers, wie in Abschnitt 404.10 (cf. Section) erläutert, darf jede beliebige Stelle auf dem Feld einnehmen, die nicht bereits durch einen Gegner besetzt ist, sofern er dabei niemanden berühren muß.

B. Vermeidung von Körperkontakt:

Es liegt immer in der Verantwortung der Spieler, jegliche Berührung untereinander zu vermeiden. Ein Zu-

sammenstoß mit rechtmäßig stehenden Gegnern ist als starke Gefährdung anzusehen, mithin ein Foul und muß streng vermieden werden.

C. Sperren („pick“):

Kein Spieler darf sich so hinstellen oder sich so bewegen, daß er einen Gegner am Laufen hindert; dies ist ein „Pick“ (Sperre). Bei einem Pick muß der Spieler, der gesperrt wurde sofort „Pick“ („Sperren“) rufen. Das Spiel wird unterbrochen und nur durch einen Check fortgesetzt, wobei der Anzählvorgang von dem Zählstand aus fortgesetzt wird, an dem die Unterbrechung erfolgte, oder von fünf, wenn der Zählstand über fünf ist.

D. Das Prinzip der Vertikalen:

Alle Spieler haben ein Anrecht auf den Raum unmittelbar über ihnen. Entsprechend kann ein Spieler einen Gegner nicht am Fangen hindern, indem er seine Arme über ihn hält. Wenn ein Spieler seine Arme so hält, und es kommt zu einer Berührung, kann Foul gerufen werden.

E. Nach der Scheibe gehen:

Wenn die Scheibe in der Luft ist, müssen die Spieler nach der Scheibe gehen, nicht nach dem Gegner.

F. Recht der Spieler in der Luft:

Ein Spieler, der hochgesprungen ist, hat das Recht, ohne Beeinträchtigung durch den Gegner wieder auf der Absprungstelle zu landen. Er darf auch auf einer anderen Stelle aufkommen, vorausgesetzt, sie war beim Absprung nicht besetzt und die direkte Verbindung zwischen Absprung- und Landestelle war frei.

404.15 Offizielle („officials“):

A. Definition:

Eine Anzahl von nicht-spielenden Offiziellen kann in einem Ultimate-Spiel involviert sein. Zu solchen Offiziellen zählen Zeitnehmer, Punktezähler und Beobachter. Ihre Rolle ist es, die Teams zu unterstützen, nicht die Regeln durchzusetzen. Eine einzelne Person kann mehrere offizielle Aufgaben übernehmen.

B. Zeitnehmer:

Ein einzelner Zeitnehmer kann bestimmt werden, um die abgelaufene Zeit zwischen Punkten und während Auszeiten und Beginn oder Ende einer Spielzeit anzuzeigen.

C. Punktezähler („scorekeeper“):

Ein einzelner Punktezähler kann bestimmt werden, um die Punkte zu zählen und den Mannschaftskapitänen anzuzeigen, daß eine Spielhälfte oder das Spiel zu Ende ist, die Anzahl der genommenen oder verbleibenden Auszeiten, oder daß das Spiel in Verlängerung gegangen ist.

D. Beobachter:

1. Vor dem Spiel dürfen die Spielführer bis zu 6 erfahrene Nichtspieler als Beobachter auswählen. Deren alleinige Aufgabe ist es, alle Aktionen des Spiels sorgfältig zu beobachten, um im Falle einer nicht beilegbaren Meinungsverschiedenheit eine Entscheidung fällen zu können. Spielbeobachter sollen passive Beobachter bleiben und nicht von sich aus auf das Spielgeschehen einwirken.
2. Im Falle einer Meinungsverschiedenheit, die nicht von den betroffenen Spielern oder deren Spielführer gelöst werden kann, dürfen die Beobachter von den Spielführern aufgefordert werden, eine Entscheidung zu fällen. Der Beobachter mit der besten Sicht entscheidet. Auf Wunsch der Beobachter dürfen sie sich beraten, bevor sie eine Entscheidung fällen.
3. Durch die Aufforderung an die Beobachter, eine Entscheidung zu fällen, stimmen die Mannschaften zu, dieser Entscheidung Folge zu leisten.

E. Offizielle Veranstaltungen:

Punktezähler und Zeitnehmer sind bei allen offiziellen WFDF-Veranstaltungen obligatorisch.

404.16 Regelverletzungen:

A. Allgemeines:

Eine Regelverletzung besteht immer, wenn ein Spieler in irgend einer Form gegen irgend eine der in diesem

Artikel festgelegten Regeln verstößt. Ausgenommen sind diejenigen Regeln, die sich auf Körperkontakt beziehen.

B. Eine Regelverletzung anzeigen:

Jeder Spieler kann eine Regelverletzung, die er als solche erkannt hat, anzeigen. Er muß dazu sofort laut „Regelverletzung“ („violation“) oder die genaue Bezeichnung der Regelverletzung ausrufen.

C. Schrittfehler:

Jede Positionsänderung eines Spielers, der im Besitz der Scheibe ist, die gegen folgende Regeln verstößt, ist ein Schrittfehler und nicht erlaubt.

1. Der Werfer muß mit zumindest einem Teil seines Standfußes dauernd die gleiche Stelle am Boden berühren. Sollte er diese Stelle verlassen, so hat er einen Schrittfehler begangen.
2. Wenn der Fänger nach dem Fangen der Scheibe mehr Schritte macht, als er zum Anhalten benötigt, so hat er einen Schrittfehler begangen.
3. Wenn der Fänger die Scheibe im Lauf fängt und sie nach der dritten Berührung mit dem Boden und bevor er ganz stehenbleibt weiterwirft, so hat er einen Schrittfehler begangen.
4. Wird der Werfer angezählt und gegen ihn ein Schrittfehler angezeigt, dann wird der Zählstand dort wiederaufgenommen, wo die Unterbrechung auftrat oder bei fünf („stalling, sechs...“), je nachdem welche Zahl niedriger ist.
5. Wenn der Werfer einen Pass loswirft, nachdem ihm ein Schrittfehler angezeigt wurde, und der Pass ist unvollständig, zählt der Pass und resultiert in einem Verlust des Scheibenbesitzes.

D. Herausziehen der Scheibe („Strip“):

Kein verteidigender Spieler darf die Scheibe berühren, solange sie im Besitz des Werfers oder Fängers ist. Sollte dies geschehen und der Werfer bzw. Fänger dadurch die Scheibe fallenlassen, so ruft derjenige Spieler, der im Besitz der Scheibe war, „Strip“.

1. Der Werfer nimmt die Scheibe wieder auf und setzt das Spiel an der Stelle an der der Strip begangen wurde mit einem Check fort.

2. Sollte der Marker den Werfer angezählt haben, so wird der Zählstand auf Null gesetzt.

3. Bei einem bestrittenen Strip wird genau wie bei einem bestrittenen Foul beim Fangen verfahren; ein unbestrittener Strip in der Endzone ist ein Punkt.

404.17 Anhalten des Spieles:

A. Allgemeines:

Bei jeder Übertretung der Regeln und nach jeder Auszeit wird die Scheibe an der Stelle mit einem Check wieder ins Spiel gebracht, an der sie zuletzt vor der Spielunterbrechung war. Eine Ausnahme bilden die innerhalb dieser Regeln anderweitig geregelten Fälle.

B. Weiterspiel-Regel:

1. Wird eine Regelverletzung, ein Foul oder ein Pick angezeigt während die Scheibe in der Luft ist, so wird das Spiel fortgesetzt, bis eine Mannschaft die Scheibe hat.
2. Wenn die Mannschaft, die aus der Anzeige der Übertretung einen Vorteil ziehen würde, durch einen Pass, der vor oder während der Anzeige geworfen wurde, in den Besitz der Scheibe gelangt, geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, der diese Übertretung angezeigt hat, „Weiterspielen“ („Play on“) zu rufen, damit klar ist, daß diese Regel angewendet wurde.
3. Wenn der Pass vollständig ist, und die Regelübertretung, das Foul oder das Sperren („Pick“) wurde gegen die angreifende Mannschaft gerufen, zählt der Pass nicht und die Scheibe geht zurück zum Werfer. Ausnahme: 404.13 D3 (cf. Section), Foul beim Fangen. Sollte allerdings die Regelübertretung nicht die Bemühungen der Verteidigung bezüglich dieses Passes beeinflusst haben (z.B. ein Sperren („pick“) abseits des Passes), sollte dies von der Verteidigung anerkannt werden, und das Spiel mit einem Check fortgesetzt werden, an der Stelle, an der der Pass gefangen wurde.

C. Meinungsverschiedenheiten:

1. Sollte einmal keine Einigung über eine angezeigte Übertretung erzielt werden können, so geht die

Scheibe an den Werfer zurück, der sie direkt vor der Meinungsverschiedenheit hatte und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

2. Zeitbegrenzung: Nachdem eine Meinungsverschiedenheit für 30 Sekunden angedauert hat, soll der Offizielle (soweit verfügbar) die Spieler anweisen, die Angelegenheit so schnell wie möglich zu beenden oder die Scheibe zum letzten Werfer zurückzugeben, gemäß 404.17 C Satz 1 (cf. Section).

D. Widersprüchliche Fouls:

Wenn von angreifenden und verteidigenden Spielern in einer Situation widersprüchliche Fouls beim Fangen angezeigt werden, geht die Scheibe zum Werfer zurück und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

404.18 Verhaltensregeln:

A. Nicht angezeigte Fouls:

Wird ein Foul begangen und nicht angezeigt, so sollte der Spieler, der das Foul begangen hat, den Gegenspieler davon in Kenntnis setzen.

B. Zeit zwischen Punkten und Anwürfen:

Beide Mannschaften sollten dafür sorgen, daß die Zeit zwischen jedem Punkt und dem folgenden Anwurf so kurz wie möglich ist.

C. Wiederholter Anwurf:

Möchte die annehmende Mannschaft die Wiederholung eines Anwurfs, der im Aus landet, so sollte sie das Zeichen dazu so früh wie möglich geben.

D. Meinungsverschiedenheiten:

Bei jeder Meinungsverschiedenheit oder Unklarheit sollte es üblich sein, das Spiel anzuhalten und erst nach Klärung des Problems mit einem Check fortzusetzen.

E. Belehrung von Anfängern:

Sollte ein Anfänger aus Unwissenheit in einem Nicht-Turnierspiel eine Regel verletzen, so soll es allgemei-

ner Usus sein, daß man das Spiel anhält und ihm die Regel erklärt.

405 Glossar

Angreifende Mannschaft : Die Mannschaft, die im Besitz der Scheibe ist.

Anwurf : Vorgang, um ein Spiel zu beginnen oder nach einem Punkt wieder fortzusetzen. Der Anwurf wird von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft durchgeführt, indem er die Scheibe von der Punktlinie der Endzone, die seine Mannschaft verteidigen wird in Richtung annehmende Mannschaft wirft.

Aus : Alle Flächen, inklusive der Begrenzungslinien, die nicht auf dem Spielfeld sind.

Begrenzungslinien : Die Linien, die das Hauptspielfeld bzw. die Endzonen vom Aus trennen. Diese Linien sind nicht Teil des Feldes.

Check : Kurzfristiges Halten der Scheibe durch den Marker, unmittelbar vor Wiederaufnahme des Spiels, um die korrekte Aufstellung und die Bereitschaft der Spieler sicherzustellen.

Die Scheibe ins Spiel bringen : Wenn der Werfer seinen Standfuß setzt und wurfbereit ist oder, beim Anwurf, nach dem Geben des Zeichens zum Anwurf.

Endzone : Teil des Spielfeldes, in dem Punkte erzielt werden.

Fänger : Alle angreifenden Spieler außer dem Werfer.

Hauptspielfeld : Das Spielfeld ohne die Endzonen.

Körperkontakt : Das Zusammenstoßen von gegnerischen Spielern mit einer gewissen Wucht.

Marker : Verteidigender Spieler, der den Werfer deckt.

Ort der Berührung : Die Stelle auf dem Spielfeld, an der Spieler zusammengestoßen sind.

Pick (Sperr) : Das Behindern eines gegnerischen Spielers durch „sich in den Weg stellen/laufen“.

Punktlinie : Die Linie, die die Endzone vom Hauptspielfeld trennt. Die Punktlinie ist nicht Teil der Endzone.

Spieler : Einer der 14 Personen, die zu einer gegebenen Zeit tatsächlich das Spiel bestreiten.

Spielfeld: Das gesamte Spielfeld inklusive der Endzonen (vergleiche: Hauptspielfeld)

Standfuß : Der Fuß, der die Position des im Besitz der Scheibe befindlichen Spielers innerhalb des Feldes festlegt.

Verteidigende Mannschaft : Die Mannschaft, die nicht in Scheibenbesitz ist.

Werfer : Der angreifende Spieler im Besitz der Scheibe oder der Spieler, der gerade geworfen hat.

Wo die Scheibe zum Stillstand kommt : Bezieht sich auf die Stelle, an der die Scheibe gefangen wird, von selbst zum Stillstand kommt oder aus dem Rutschen bzw. Rollen angehalten wird.

Impressum

Übersetzung: Achim Geißler, 1992/1995, bearbeitet von Dominik Zieglgänsberger 2000 und 2001

Übersetzung mit Textteilen aus der Übersetzung der 8. Ausgabe der UPA-Regeln von Thomas Griesbaum, 1984; sowie kritischer Durchsicht von Peter Schenk, Winterthur und Markus Bock, Karlsruhe

WFDF-Ultimate-Regeln 2001