



Ultimate - Mannschaftssport ohne Schiedsrichter

Ultimate ist ein Teamsport mit einer Wurfscheibe, bei dem trotz enorm hoher athletischer Leistungen selbst in Bundesligen und auf Weltmeisterschaften keine Schiedsrichter benötigt werden. Der Sport bringt Elemente aus dem Football und dem Basketball mit und zeichnet sich durch hohe Anforderungen aus, die er seinen Spielern abverlangt: Kondition, Sprintstärke, Wurftechnik, taktisches Denken und das Treffen richtiger Entscheidungen im richtigen Moment.

Ultimate ist ein Laufspiel, bei dem sich zwei Teams mit jeweils sieben Spielern gegenüberstehen. Gespielt wird in der Regel auf einem Feld von der Länge und der halben Breite eines Fußballfeldes (100m x 37 m). An den langen Enden des Spielfeldes befinden sich wie beim American Football zwei 18 Meter tiefe Endzonen. Ziel des Spieles ist es, die Scheibe durch Zupassen in der gegnerischen Endzone zu fangen und damit einen Punkt zu erzielen. Wer fängt, bleibt stehen, alle anderen dürfen sich frei bewegen.

Die Person in Scheibenbesitz hat zehn Sekunden Zeit weiterzuspielen, für sie ist dabei nur ein Sternschritt erlaubt. Landet ein Pass auf dem Boden, im Aus oder wird von der gegnerischen Mannschaft abgefangen, wechselt der Scheibenbesitz („Turnover“), und das andere Team greift sofort an. Je nach Turnier wird auf 13, 15 oder 17 Punkte oder auf eine vorher bestimmte Zeit gespielt. Nach jedem Punkt dürfen beliebig viele Spieler auswechseln.

Was Ultimate zu einem besonderen Sport macht, ist die Selbstverwaltung der Spieler. Prinzipiell ist es ein körperloser Sport, das heißt Tackling wie beim Football ist nicht erlaubt. Natürlich kommt es trotzdem gelegentlich zu Karambolagen oder Fouls. Ein Schiedsrichter wird jedoch nicht benötigt, da der gefoulte Spieler einfach selbst "Foul" ruft. Dabei wird der Spielfluss eingefroren („Freeze“), alle Spieler müssen stehen bleiben.



Wenn der unmittelbar beteiligte Gegenspieler das Foul anerkennt, behält der gefoulte Spieler die Scheibe, bestreitet sein Gegenspieler ein Foulspiel („Contest“), geht die Scheibe zum Werfer zurück und das Spiel geht von dort weiter. In jedem Fall wird das „Freeze“ durch einen „Check“ aufgehoben und die Scheibe damit wieder freigegeben.

Auch, ob eine Scheibe im Aus gefangen wurde oder ob ein „Travelling“ wie beim Basketball stattfand, obliegt der Entscheidung der Spieler. Das fördert die Fairness und es funktioniert auf dem Prinzip der Gegenseitigkeit. Zudem macht sich kein Spieler beliebt, wenn er wegen einer Kleinigkeit "Foul" ruft oder jedes echte Foul contestet. Dieses faire Verhalten auf dem Feld spiegelt auch ein Zitat aus den Statuten des Weltverbandes wieder. Es gilt für alle Discsportarten:

„Der Flugscheibensport hat seit seiner Entstehung stets auf den Sportsgeist des Einzelnen vertraut. Trotz des hohen kämpferischen Einsatzes stehen der gegenseitige Respekt und die Freude am Spiel im Vordergrund. Es wird davon ausgegangen, dass kein Spieler die vorher vereinbarten Regeln absichtlich verletzt. Kontrolle oder Sanktionen sind daher unnötig.“