



## Spielordnung des Deutschen Frisbeesportverbandes e.V.

(gültig ab der Indoor-Saison 2007, zuletzt bearbeitet im November 2006)

### 1. Allgemeines

Die vorliegende Spielordnung wurde auf der Jahreshauptversammlung des DFV 2006 zur aktuellen Spielordnung ab dem Jahr 2007 gewählt. Bis auf die in dieser Spielordnung beschriebenen Ausnahmen gilt für die einzelnen Spiele das jeweils aktuelle Regelwerk des WFDF (mit den üblichen Modifikationen für das Indoorspiel).

### 2. Spielmodus

Turnierformate und spezielle Regelungen für die einzelnen Spielklassen werden in separaten Dokumenten beschrieben.

### 3. Definitionen

Saison: Eine Saison (es gibt eine Hallen- und eine Outdoor-Saison) umfasst den Zeitraum von den Relegationen bzw. der Qualifikation bis zur Deutschen Meisterschaft.

DFV-Turnier: Die Qualifikation, die Relegationen sowie die DM sind die offiziellen DFV-Turniere.

Komplette Mannschaft: Eine komplette Mannschaft besteht in der Outdoor-Saison aus mindestens 7 Spielern (Mixed: 4 Frauen und 4 Männer), in der Indoor-Saison aus mindestens 5 Spielern (Mixed: 3 Frauen und 3 Männer).

Saison-Team-Spieler: Ein Spieler, der an einem DFV-Turnier der Saison bei einer Mannschaft spielt, ist für diese Saison Saison-Team-Spieler dieser Mannschaft. Jeder Spieler darf in einer Saison Saison-Team-Spieler von höchstens einer Mannschaft pro Spielklasse sein. Ausnahme: Spielt ein Spieler im Qualifikationsturnier bei einer Mannschaft, darf er bei einer anderen Mannschaft auf weiteren DFV-Turnieren der Saison Saison-Team-Spieler sein, falls die Mannschaft sich nicht für das folgende Turnier qualifiziert hat.

### 4. Teilnahmeberechtigung

An den durch diese Spielordnung geregelten DFV-Turnieren dürfen nur Mannschaften teilnehmen, die ausschließlich aus Spielern bestehen, die über Vereine (inkl. Einzelmitgliederverein) Mitglied im DFV sind. Teilnahmeberechtigt an Deutschen Meisterschaften einer Saison sind nur Mannschaften, die in dieser Saison die vorher erforderlichen DFV-Turniere als komplette Mannschaft gespielt haben.

Sollte eine neue Mannschaft erst nach dem für sie in Frage kommenden Qualifikationsturnier dem DFV beitreten oder sich aus DFV-Mitgliedern formieren, ist sie nach Absprache mit dem Spielmodus-Komitee an der Deutschen Meisterschaft der untersten Liga teilnahmeberechtigt, wenn diese Liga nicht voll besetzt ist.



Eine Mannschaft, die zu einem Spiel auf einem für sie zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft notwendigen Turnier der Saison nicht als komplette Mannschaft antritt (Ausnahmen weiter unten), ist für diese Saison nicht teilnahmeberechtigt an einer Deutschen Meisterschaft und darf in der nächstjährigen Saison nur an dem Qualifikationsturnier starten. Nimmt ein zur DM gesetztes Team nicht an der DM teil, darf es ebenfalls in der nächstjährigen Saison nur an dem Qualifikationsturnier starten.

Eine an offiziellen DFV-Turnieren teilnehmende Mannschaft darf nur aus deren Saison-Team-Spielern bestehen.

#### 5. Spielen mit weniger Spielern

Es ist erlaubt, Punkte mit weniger als 7 bzw. 5 Spielern zu spielen, die Mindestzahl ist 2. Will eine Mannschaft einen Punkt mit weniger als 7 bzw. 5 Spielern spielen, so muss sie das vor dem Punkt der gegnerischen Mannschaft anzeigen. Außerdem darf man einen Punkt mit einer verminderten Anzahl von Spielern beenden, wenn ein Spieler aufgrund einer Verletzung ausfällt

#### 6. Spieldauer:

Gespielt wird bis eine im Spielmodus festgelegte Gewinnpunktzahl erreicht ist und eine Mannschaft zwei Punkte Vorsprung hat, oder bis eine der folgenden Punktegrenzen (Caps) greift.

Punkteobergrenze (point cap): eine maximale Anzahl der zu erreichenden Punkte.

Zeitgrenze (soft time cap): Nachdem eine bestimmte Zeit abgelaufen ist, wird der laufende Punkt zu Ende gespielt, und dann eine Punktegrenze anhand des momentanen Punktestandes ermittelt. Ein Punkt gilt in dem Moment als begonnen, wenn der vorherige Punkt erzielt wurde. „Zeitgrenze: +2“ bedeutet hier zum Beispiel, dass die neue Punktegrenze zwei Punkte über dem Punktestand der führenden Mannschaft liegt.

Halbzeit:

Hat eine Mannschaft mindestens die Hälfte der Gewinnpunktzahl erreicht, findet eine Halbzeitpause von 3 Minuten statt (außer wenn anderweitig vom Spielmoduskomitee festgelegt). Die Mannschaft wirft den nächsten Anwurf, die den ersten Anwurf des Spiels nicht gemacht hat, ebenso findet ein Seitenwechsel in Bezug auf die Startaufstellung statt.

Time-Outs:

Die Anzahl der Time-Outs wird im Spielmodus festgelegt. Sie sind halbezeitunabhängig, „Overtime“ oder das Ablaufen der Spielzeit hat keinen Einfluss auf die Zahl der verbleibenden Time-Outs.



## 7. Ermittlung der Rangfolge

Um die Rangliste der Teams nach Poolspielen festzustellen, werden folgende Kriterien benutzt.

Regel 1:

Anzahl der Siege. Gezählt werden nur Spiele unter den Teams, die gleich auf sind.

Regel 2:

Differenz zwischen erzielten und kassierten Punkten. Gezählt werden nur Spiele unter den Teams, die gleich auf sind.

Regel 3:

Differenz zwischen erzielten und kassierten Punkten. Gezählt werden alle Spiele im Pool.

Regel 4:

Erzielte Punkte. Gezählt werden nur Spiele unter den Teams, die gleich auf sind.

Regel 5:

Erzielte Punkte. Gezählt werden alle Spiele im Pool.

Regel 6:

Losentscheid.

Vorgehen:

Sind 2 oder mehr Mannschaften nach dem 1. Kriterium gleich platziert, werden nacheinander die Kriterien 2., 3., 4., 5. und 6. herangezogen, bis sich wenigstens eine Mannschaft von den restlichen bis dahin gleich platzierten Mannschaften unterscheidet. Nach diesem Unterscheidungskriterium wird eine Rangliste der betreffenden Teams erstellt. Lässt sich jeder Platzierung genau eine Mannschaft zuordnen, ist dies die gesuchte Rangfolge. Erhält man bei Gleichheit nach diesem Kriterium für eine Platzierung mehrere Mannschaften, so beginnt die Unterscheidung für die nun gleich platzierten Mannschaften wieder mit dem 1. Kriterium.

## 8. Anmeldefristen

Für die offiziellen Turniere können Anmeldefristen gesetzt werden, zu denen sich ein Team spätestens angemeldet haben muss. Weiterhin können zu bestimmten Fristen nicht erstattbare Anzahlungen der Turnierkosten gefordert werden. Verfehlt ein Team diese Fristen, kann es von der betroffenen Saison ausgeschlossen werden.

## 9. Nachrücken von Mannschaften

Sollte eine qualifizierte Mannschaft die Teilnahme zu einem offiziellen Turnier absagen, so rückt die nächst bestplatzierte Mannschaft nach. Entscheidend ist die Rangordnung vom letzten offiziellen Turnier, das vor der Absage des Teams gespielt wurde. Bei Gleichstand entscheidet das Los.

## 10. Veranstaltungspflicht

Die Relegationen müssen von einer an der Relegation teilnehmenden Mannschaft ausgerichtet werden oder eine dieser Mannschaften muss für einen Veranstalter sorgen. Ebenso richtet eine der an der Qualifikation teilnehmenden Mannschaften das Qualifikationsturnier aus oder weist einen Veranstalter vor. Die Setzliste gibt die Reihenfolge der Veranstaltungspflicht vor.



Hat eine Mannschaft im Jahr davor bereits ein DFV-Turnier der Saison ausgerichtet entbindet dies die Mannschaft von der Veranstaltungspflicht und das in der Setzliste nächste Team ist veranstaltungs verpflichtet. Kommen die jeweiligen Mannschaften ihrer Veranstaltungspflicht nicht nach, so nehmen diese Mannschaften nicht an den DFV-Turnieren dieser Saison teil. Veranstaltungspflicht meint dabei, dass diese Mannschaften dem DFV einen Veranstalter vorweisen können und nicht unbedingt selbst Veranstalter sein müssen.

#### 11. Abweichungen vom Spielmodus

Abweichungen vom gegebenen Spielmodus sind nur in Ausnahmefällen in Erwägung zu ziehen und unbedingt mit dem Spielmoduskomitee abzuklären. Zu den Gründen für Abweichungen zählen:

##### - Witterungsbedingungen:

Sollte es absehbar sein, dass der Platz bei normalem Spielbetrieb und gegebenem schlechten Wetter zu sehr leiden würde, kann für die noch nicht begonnenen Spiele eine Gewinnpunktzahl von 9 Punkten (+Zeitgrenze von 45 Min.) angesetzt werden. Bei weiterer Wetterverschlechterung sinkt das Limit auf 7 Punkte (30 Minuten). Sollten Spiele ganz abgesagt werden müssen, müssen diese auf jeden Fall zu einem anderen Zeitpunkt nachgeholt werden. Die bis dahin gespielten Ergebnisse bleiben erhalten.

##### - Aufgabe einer Mannschaft:

Sollten in einer Mannschaft so viele Spieler verletzungsbedingt ausfallen, dass sie keine komplette Mannschaft mehr darstellt, darf sie mit weniger Spielern das Turnier beenden. Sollte die Mannschaft aufgeben, gelten alle Spiele, die diese Mannschaft zum Ausscheidungszeitpunkt noch zu spielen hat als mit zu Null verloren. Weiterhin belegt diese Mannschaft automatisch den letzten Platz in diesem Turnier, unabhängig davon, wann die Aufgabe erfolgt. Sollte die Aufgabe während eines Poolspieles geschehen, gelten weiterhin alle zu diesem Zeitpunkt bereits in diesem Pool gespielten Spiele dieser Mannschaft als mit zu Null verloren. Ausfälle, die nicht durch Verletzungen bedingt sind (z.B. weil Spieler nur einen Tag Zeit haben), sind zu vermeiden und führen zum Ausscheiden des Teams, welches dann im Folgejahr nur bei der Qualifikation zugelassen ist.

Vom Spielplan wird nicht abgewichen, wenn zu einem bestimmten Zeitpunkt (z.B. nach der Sonntagspool-Bildung auf einer Relegation) schon über Auf- und Absteiger entschieden ist. Alle Spiele werden in jedem Fall ausgespielt.

Generell schreibt der Spirit of the Game vor, keine dieser Ausnahmeregeln zu missbrauchen, z.B. soll kein Team mit bereits verletzten Spielern zu einer Relegation erscheinen und dann nach dem ersten Spiel „aufgeben“ nur um die Startberechtigung für die DM zu sichern.

#### 12. Kontakte

Bei eventuellen Rückfragen bitte an [vorstand@frisbeesportverband.de](mailto:vorstand@frisbeesportverband.de) wenden oder die Geschäftsstelle unter Tel.: 0221/3998446 oder mobil 0173/5154423 anrufen. Ihre Anfragen werden dann an den richtigen Ansprechpartner weitergeleitet.

*Zuletzt bearbeitet von Florian Pfender.*