

Entscheidungs-Diagramme im Ultimate

Typische Spielsituationen und ihre
Auflösung gemäß WFDF-Regeln 2017

Entscheidungs- Diagramme im Ultimate

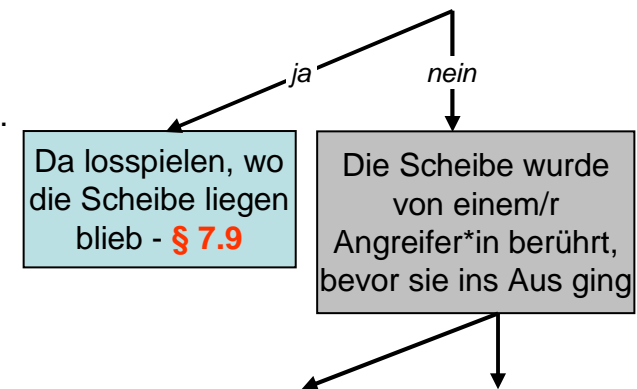
Die nachfolgenden neun Entscheidungsdiagramme stammen weitgehend vom Flugscheiben-Weltverband WFDF (World Flying Disc Federation) aus dem Jahr 2013, überarbeitet 2017, s. http://www.wfdf.org/downloads/cat_view/26-rules-of-play/32-ultimate. Lediglich das letzte Diagramm („Calls“) hat der DFV selbst erstellt. Sie erheben *keinen Anspruch auf Vollständigkeit*, sondern decken lediglich einige typische Standardsituationen ab. Zudem handelt es sich nur um verkürzte Interpretationen der Regeln zur praktischen Anwendung.

Sie sollen insofern nicht das Studium der Regeln ersetzen, sondern vielmehr genau dazu anregen. Im Verlauf der Beschäftigung können durchaus Folgefragen auftreten, die über die geschilderten Situationen hinausgehen und deren Beantwortung nicht Teil der Diagramme ist. Die aktuellen Ultimate-Regeln gemäß WFDF auf deutsch stehen in der linken Spalte unter <http://www.frisbeesportverband.de/index.php/verband/ultimate/dfv-ua/>.

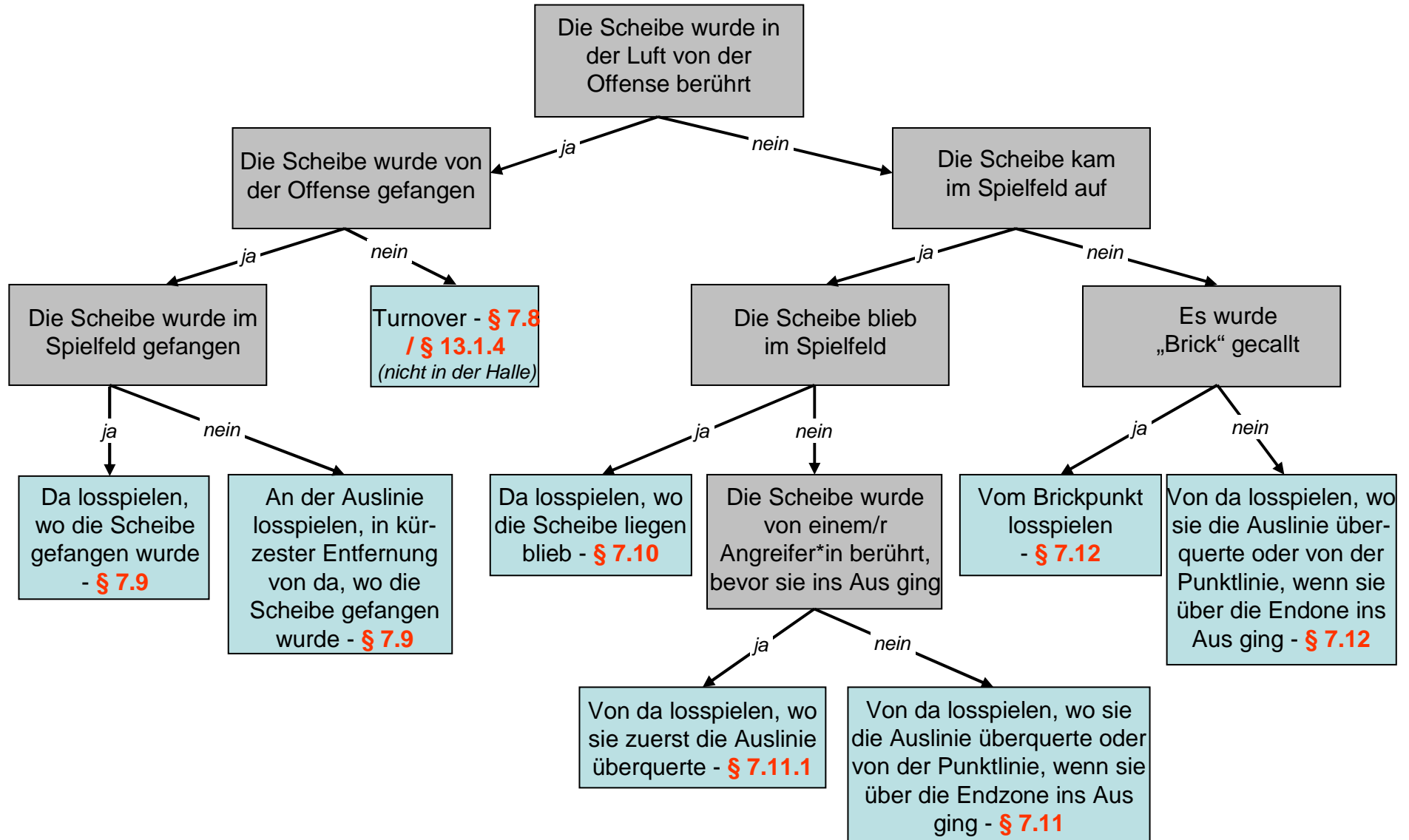
Falls sich Anmerkungen oder Fragen zur Korrektheit der dargestellten WFDF-Regeln oder zu ihrer Interpretation ergeben, schreibe bitte das Regelkomitee der DFV Ultimate Abteilung an unter ultimate-regeln@frisbeesportverband.de.

Hinweise zur Nutzung:

- Eine Situation und ihre Spezifikationen werden in grauen Kästen dargestellt.
- Alternativen werden durch Pfeile nach links und rechts verdeutlicht.
- Auflösungen stehen in blauen Kästen, unter Angabe des zutreffenden Regelparagrafen.
- Die Darstellung folgt dem Dokument „Decision Diagrams“ des WFDF auf der Seite <http://www.wfdf.org/sports/ultimate/181-continuative-links>.

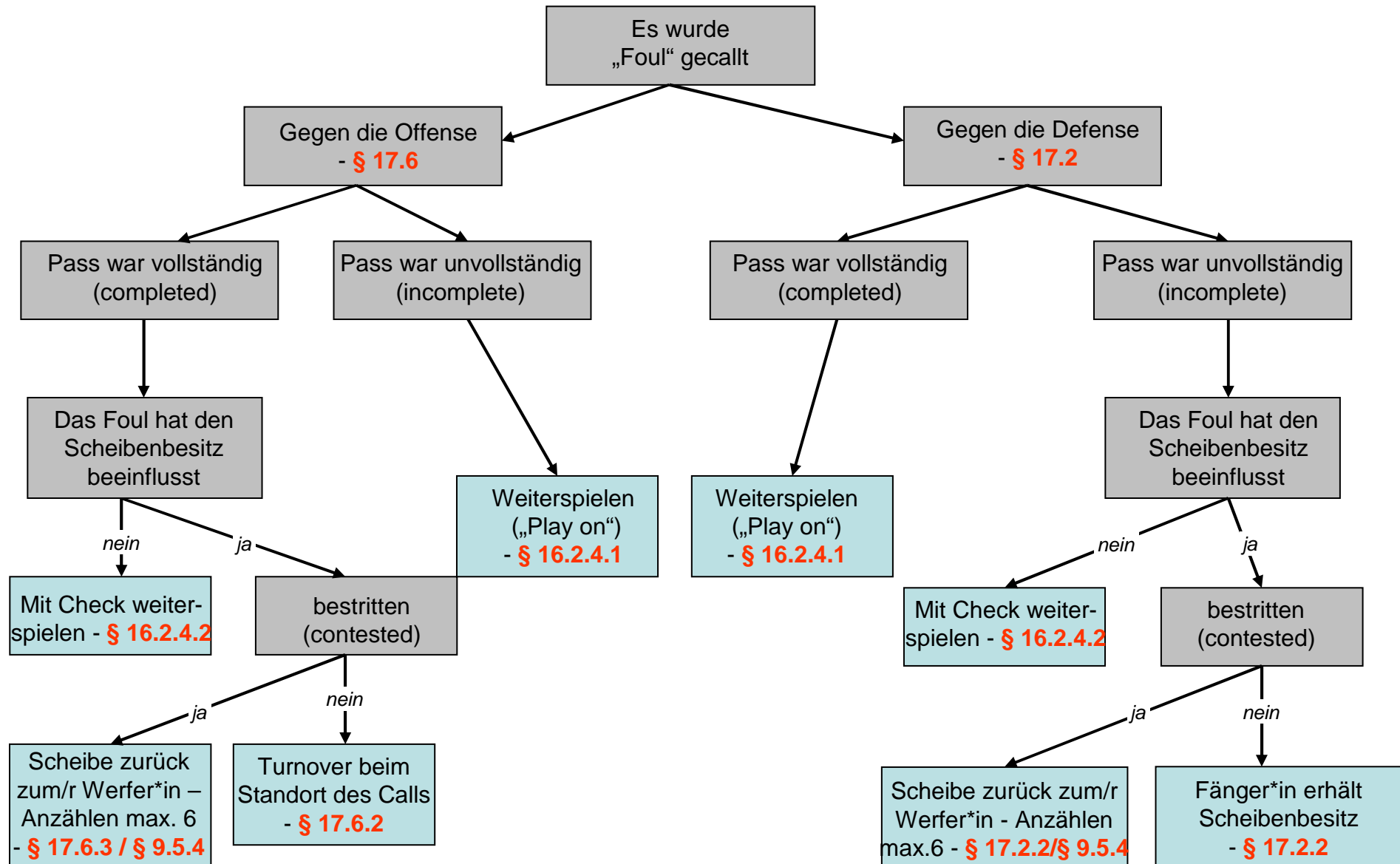


Anwurf



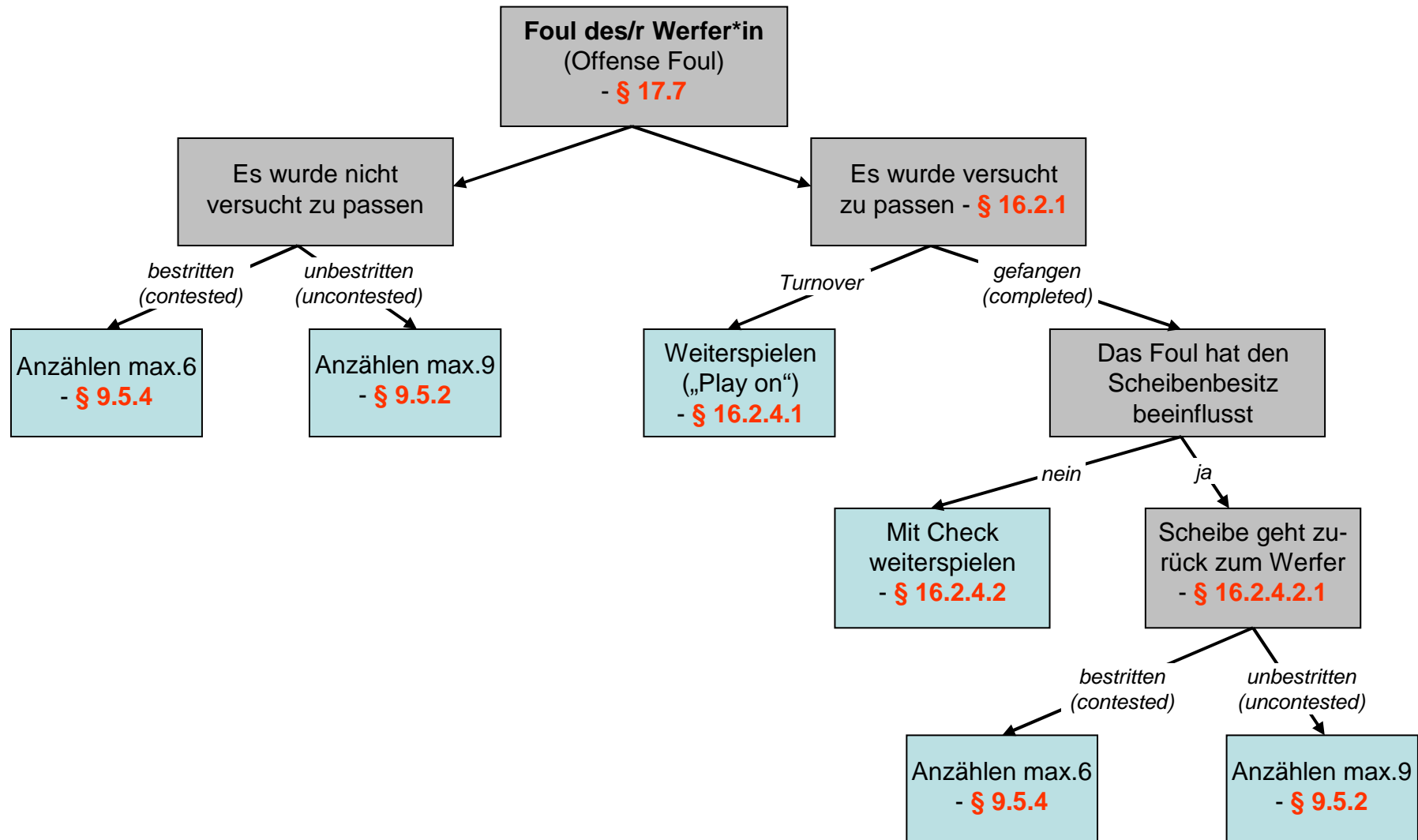
Foul

mit Fänger*in beim Fangversuch



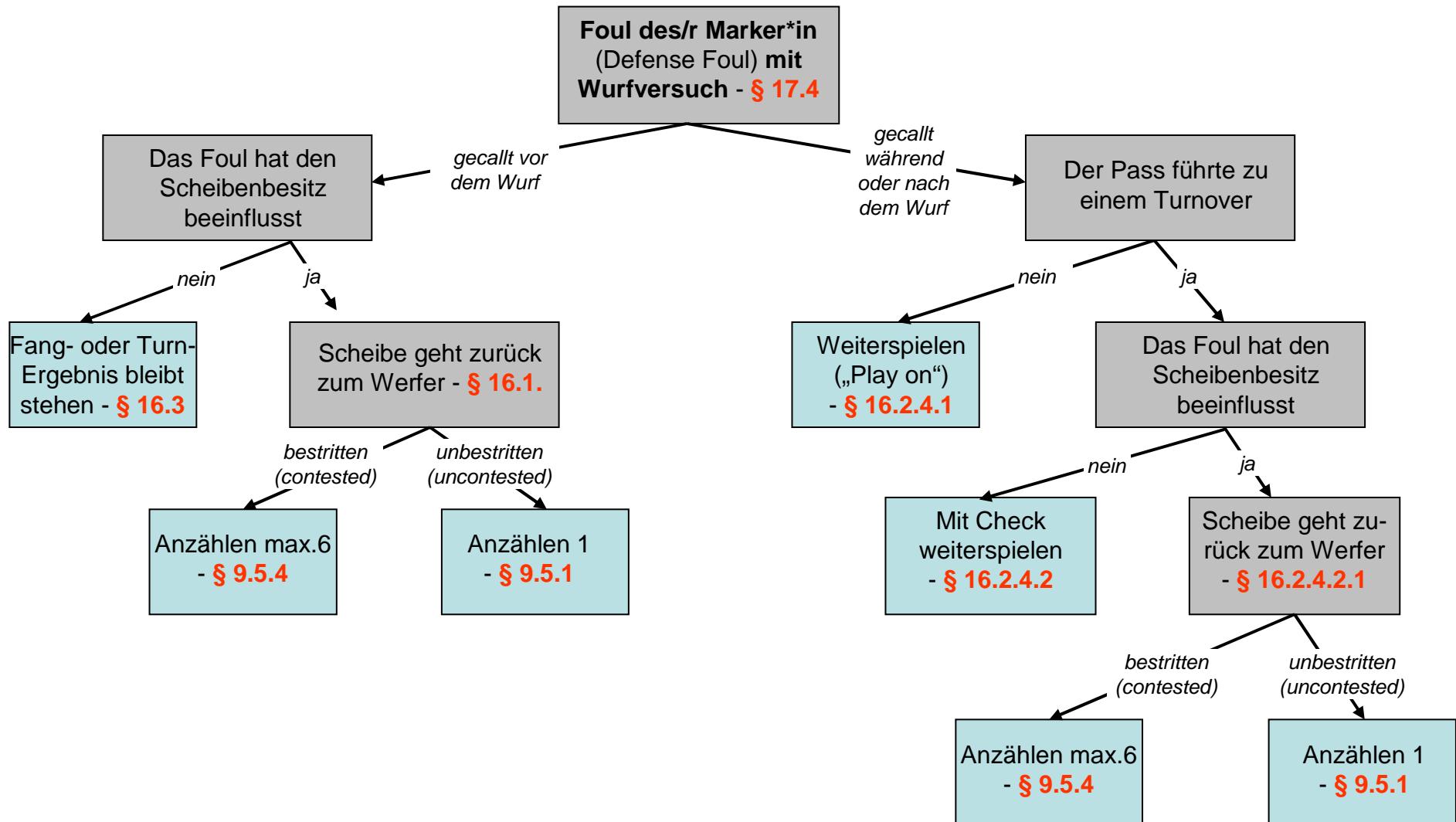
Foul

zwischen Werfer*in und Marker*in



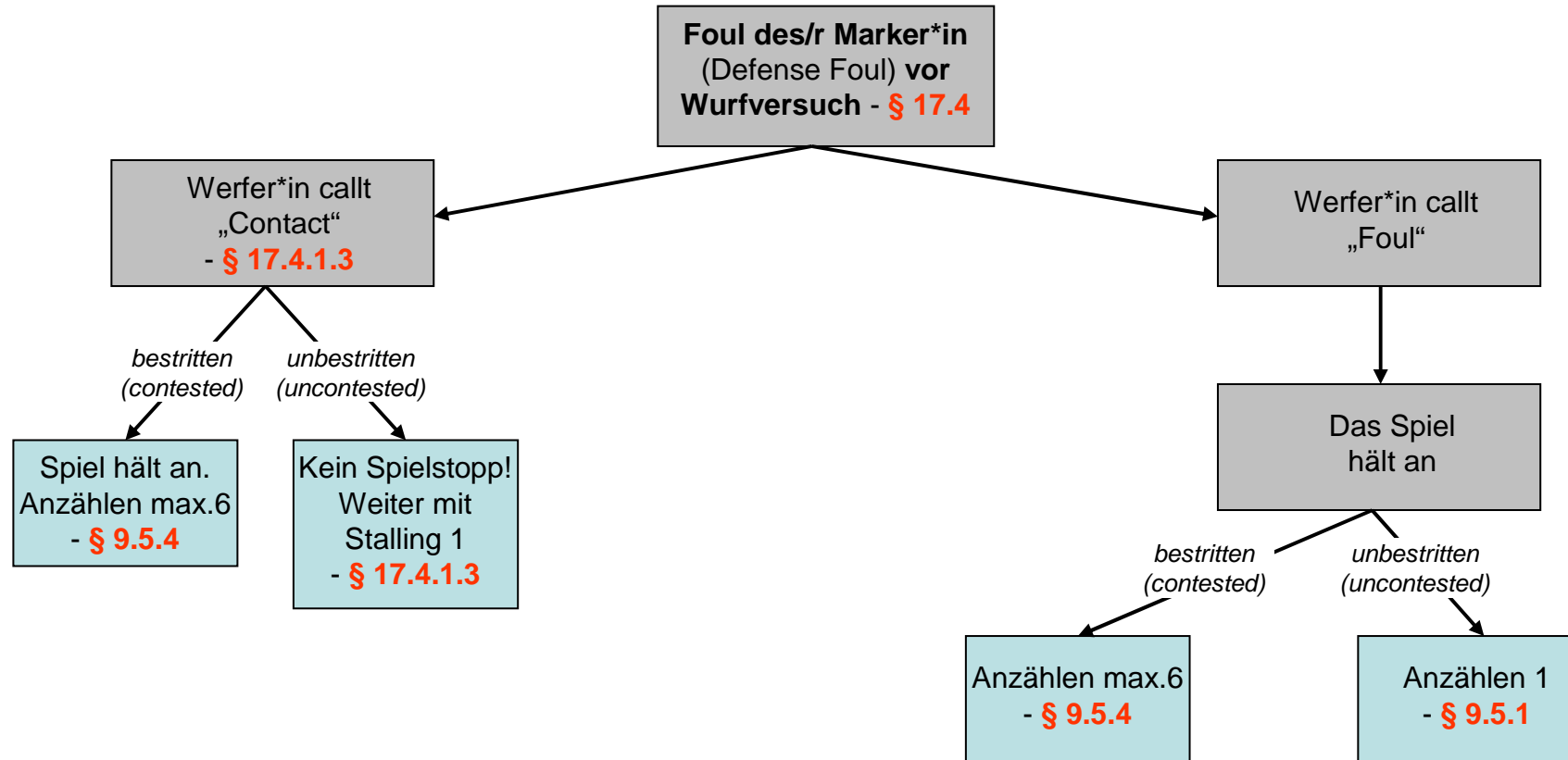
Foul

zwischen Werfer*in und Marker*in

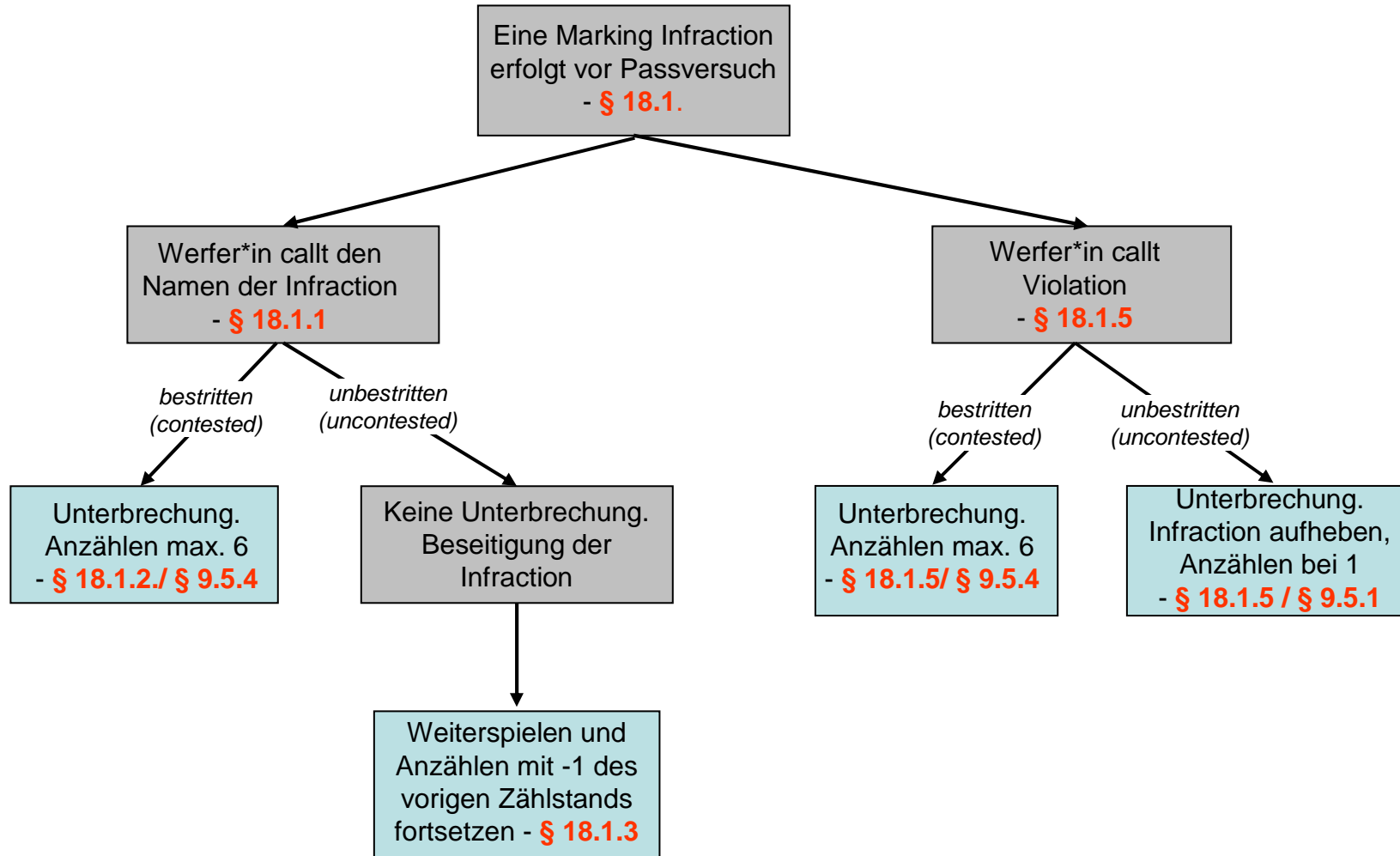


Foul

zwischen Werfer*in und Marker*in

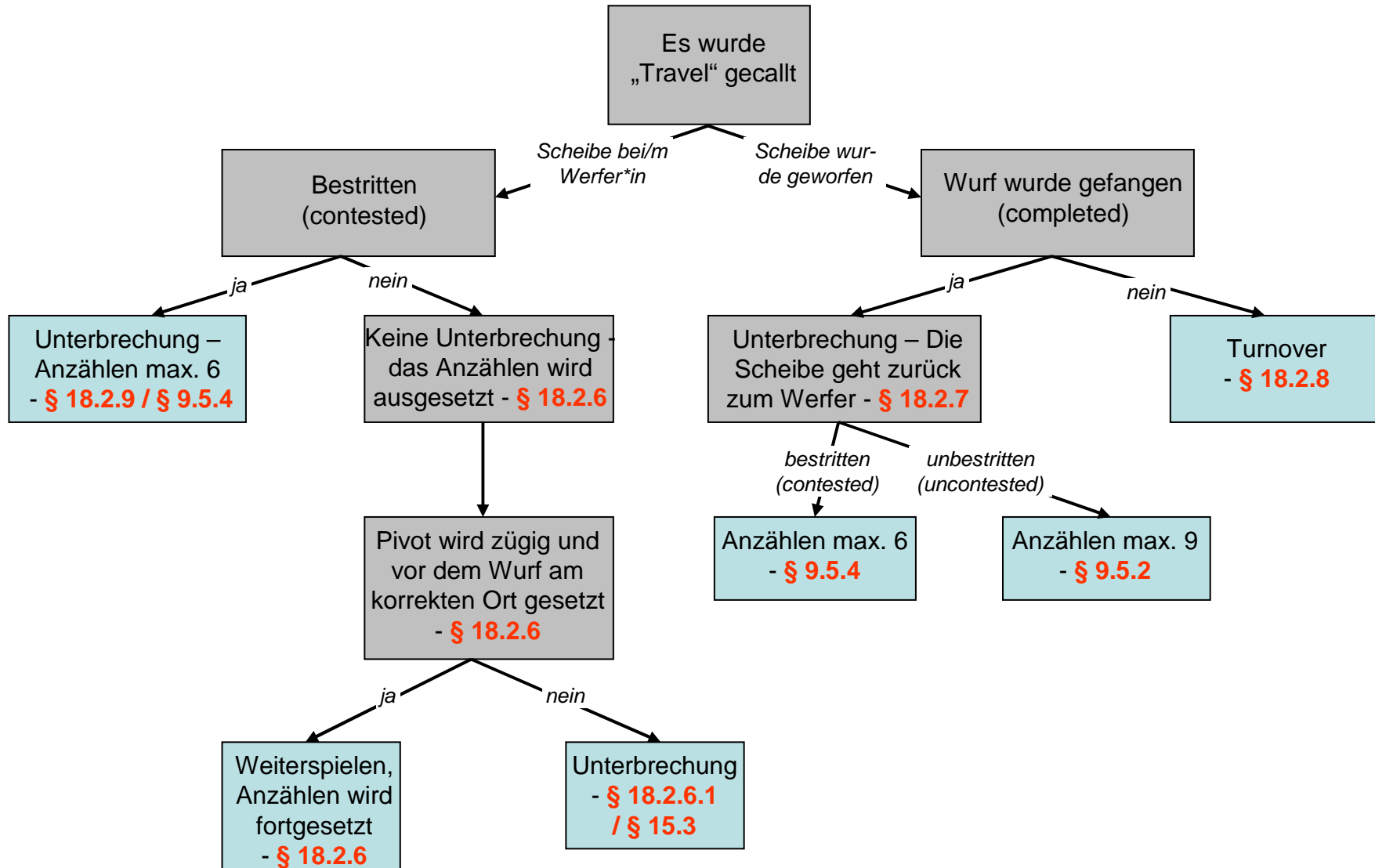


Marking Infraction

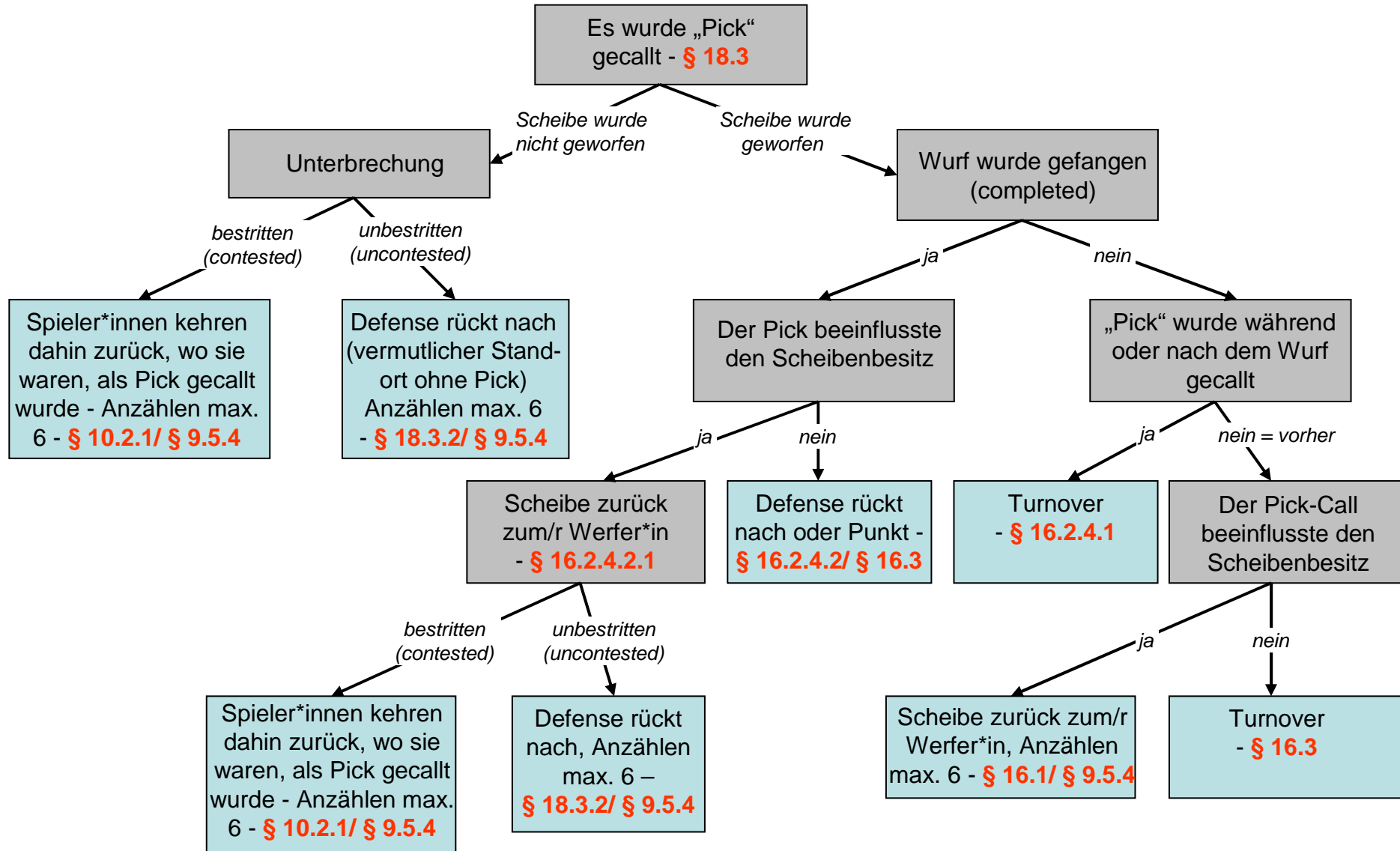


Hinweis: Wird eine Marking Infraction während oder nach einem Passversuch gecallt, der unvollständig ist, dann bleibt der Turnover bestehen - § 18.1.6

Travel



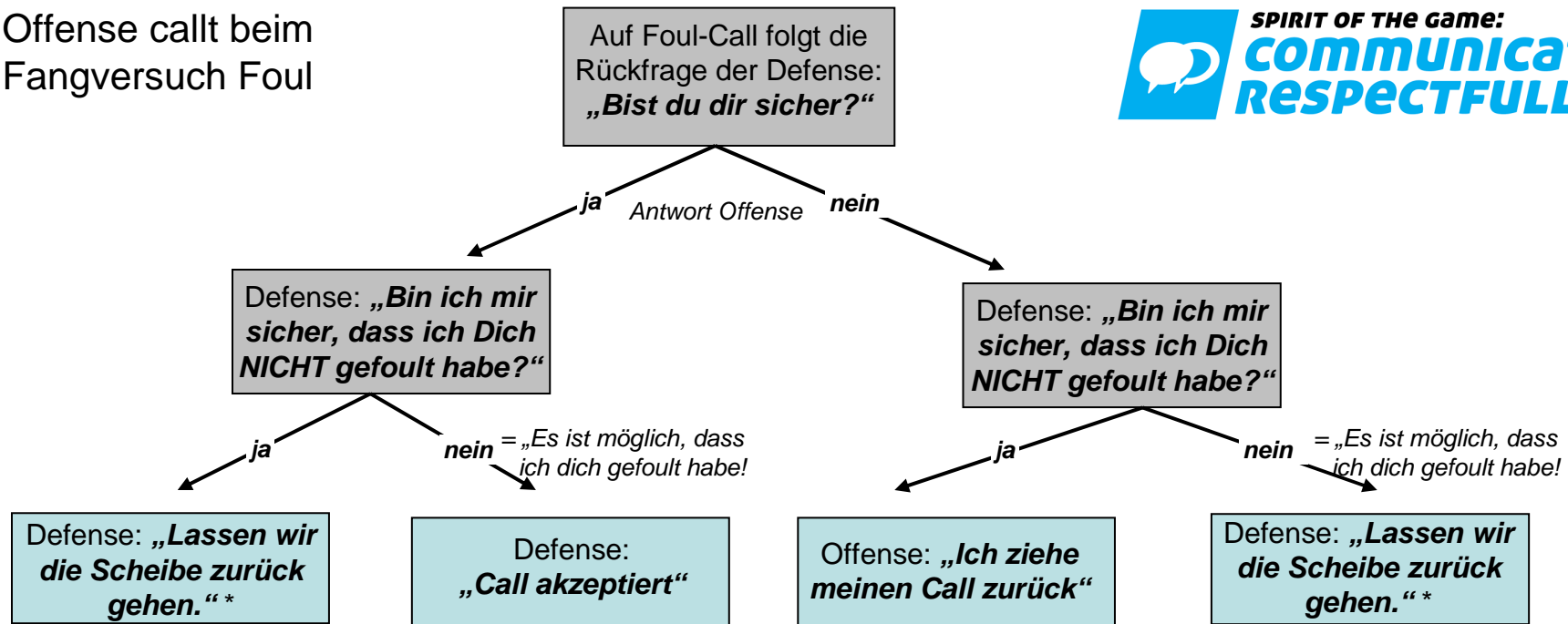
Pick



Calls

Beispiel

Offense callt beim
Fangversuch Foul



* Oder wir fragen eine andere Spielende oder einen anderen Spielenden mit guter Sicht, was sie oder er gesehen hat.

- Wenn sich beide Spielende unsicher sind, geht die Scheibe normalerweise zurück.
- In zwei der vier Fälle geht die Scheibe zurück. Das ist auch in Spielen mit Zuschauenden völlig in Ordnung, so lange die Diskussion schnell beendet wird.
- Bei den meisten Calls kann es weniger als 10 Sekunden dauern, bis die Scheibe wieder im Spiel ist. Das ist oft schneller, als es mit einem Schiedsrichtenden wäre.