

WFDF-ULTIMATEREGELN 2009—WAS IST NEU?

1. WESENTLICHE ÄNDERUNGEN

Das folgende ist eine Liste der Änderungen, die das Spiel wesentlich beeinflussen. Das ist das absolute Minimum, das jeder Spieler lesen sollte, bevor er mit den neuen Regeln spielt.

1. Marking Infractions halten das Spiel nicht mehr an, auch nicht die zweite oder dritte. Ab der zweiten solchen Infraction geht das Anzählen bei einem solchen Call einfach bei 1 weiter.
2. Auch ein Travel-Call hält das Spiel nicht mehr (fast) immer an. Wenn der Werfer noch nicht geworfen hat, wird das Anzählen angehalten, bis der Werfer seinen Pivot korrigiert hat, aber das Spiel läuft weiter. Ein Verteidiger soll auf die richtige Stelle zeigen, damit das so schnell wie möglich geht, und dann "Play on" rufen.
3. Ein Time-Out-Call, wenn man keins mehr übrig hat, wird nicht mehr so hart (Turnover) bestraft. Das Spiel wird angehalten, und der Anzählstand um 2 erhöht (das kann dann natürlich trotzdem zu einem Turnover führen).
4. Spieler dürfen jetzt auch offiziell Zuschauer oder Auswechselspieler nach einer Meinung zu einem Call fragen, wenn es Unklarheiten gibt. Deren Meinung ist aber nicht bindend.
5. Es gibt eine neue Marking Infraction: "Contact". Wenn der Marker den Werfer berührt, darf es gecallt werden, und es wird so behandelt wie jede andere Marking Infraction. Damit kann sich der Werfer gegen solche Berührungen "wehren", ohne gleich das Spiel mit einem Foul-Call anzuhalten.
6. Ein Call während oder nach einer Wurfbewegung, bei dem die Regelverletzung keinen Einfluss auf den Scheibenbesitz hat, soll zurückgenommen werden. Ein Beispiel ist ein Foul im Wurf, bei dem die Scheibe trotzdem perfekt fliegt, und der Fänger lässt die Scheibe unbedrängt fallen.
7. Ein Werfer darf weiterhin werfen, nachdem er gelandet ist und bevor er einen Pivot hat. Allerdings muss er während der gesamten Wurfbewegung Bodenkontakt halten (werfen in Laufgeschwindigkeit ist also sehr schwierig).

2. KLEINERE ÄNDERUNGEN

Es gibt noch ein paar kleinere Änderungen, die nicht ganz so wichtig sind, weil sie doch recht selten vorkommen oder einfach keinen großen Einfluss auf das Spiel haben.

1. Was vorher Violations waren, sind jetzt Violations und Infractions. Violations halten das Spiel an, Infractions nicht.
2. Es gibt ein neues Kapitel, was das Weiterspielen nach Calls an einer Stelle in den Regeln bündelt.
3. Es gibt keine strikte 5m-Regel mehr bei Picks. Vielmehr muss man jetzt den Angreifer "eng decken". Das bedeutet, dass 5m immer noch ein Obergrenze ist, man in vielen Situationen (gerade in der Nähe des Werfers) aber noch näher dran sein muss, um Pick rufen zu dürfen.
4. Es gibt jetzt offiziell den Call "Retracted", wenn man einen Call zurücknehmen will.
5. Man kann das Spiel anhalten, wenn Personen oder Gegenstände an der Seitenlinie das Spiel behindern.
6. Nicht-Spieler dürfen jetzt die Scheibe zum Spielfeld zurücktragen (der Werfer muss allerdings die Scheibe die letzten 3m tragen).
7. Fänger-Fouls sind genauer definiert.
8. Der Begriff "Indirektes Foul" wird für sonstige (Nicht-Werfer-Fänger-)Fouls eingeführt.
9. Respektloses Abfeiern wird als Beispiel schlechten Spirits aufgeführt.
10. Es steht jetzt explizit in den Regeln, dass man Verzögerungen grundsätzlich auf das nötige Maß beschränken soll.