

EINFÜHRUNG

Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Mannschaftssport, der sieben gegen sieben mit einer Flugscheibe gespielt wird. Das Spielfeld ist rechteckig, hat etwa die halbe Breite eines Fußballfeldes und Endzonen an beiden Enden. Ziel des Spieles ist es, Punkte zu gewinnen, indem ein Spieler einen Wurf in der angegriffenen Endzone fängt. Mit der Scheibe darf man nicht laufen, aber man darf sie in jede Richtung zu einem Mitspieler werfen. Kommt ein Pass nicht an, gibt es einen Turnover und die andere Mannschaft greift sofort die andere Endzone an. Normalerweise wird ein Spiel auf 17 gewonnene Punkte gespielt und dauert etwa 100 Minuten. Es gibt keine externen Schiedsrichter, vielmehr regeln die Spieler Regelverletzungen selbst, wobei sie sich nach einem Ehrenkodex richten, dem Spirit of the Game.

1. SPIRIT OF THE GAME

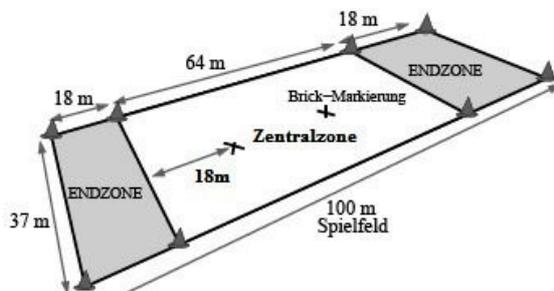
1. Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Sport ohne externe Schiedsrichter. Alle Spieler sind selbst dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen. Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays jedem Spieler als wichtigste Aufgabe überträgt.
2. Es wird darauf vertraut, dass kein Spieler absichtlich die Regeln verletzt; infolgedessen gibt es auch keine drastischen Strafen, sondern nur Vorschriften, die versuchen, die Spielsituation so wiederherzustellen, wie sie ohne die Regelverletzung gewesen wäre
3. Spieler sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie selbst als Schiedsrichter agieren. Dazu müssen sie:
 1. die Regeln kennen;
 2. objektiv sein;
 3. die Wahrheit sagen;
 4. ihren Standpunkt kurz und klar darstellen;
 5. Gegnern zuhören;
 6. Unstimmigkeiten schnellstmöglich und unter Nutzung respektvoller Sprache lösen;
 7. im Verlaufe eines Spiels Calls in gleich bleibender Weise machen;
 8. einen Call nur machen, wenn die Regelverletzung schwerwiegend genug war, um das Ergebnis des Spielzugs zu verändern.
4. Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten gegenseitigen Respekts, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.
5. Im Sinne des Spirit of the Game sind folgende Handlungen:
 1. Wenn ein Mannschaftskamerad einen falschen oder unnötigen Call gemacht hat oder eine Regel verletzt hat, soll man ihn darüber informieren;
 2. einen Call zurücknehmen, wenn sich herausstellt, dass der Call unnötig war;
 3. dem Gegner für ein gutes Spiel zu danken oder ihm zu gratulieren;
 4. sich dem Gegenspieler vorstellen; und
 5. ruhige Reaktionen auf Meinungsverschiedenheiten und mögliche Provokationen.
6. Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen unter allen Umständen unterbleiben:
 1. Gefährlich aggressives Verhalten oder rücksichtslose Missachtung der Sicherheit von Mitspielern;
 2. absichtliche Regelverletzungen;
 3. Reizen oder Einschüchtern von Gegenspielern;
 4. respektloses Feiern nach Punkten;
 5. Calls zur Revanche; und
 6. Rufe, um den Gegenspieler zu verleiten, einem die Scheibe zuzuspielen.
7. Die Mannschaften selbst müssen:
 1. den eigenen Spielern die Regeln und den Spirit vermitteln;
 2. Spieler disziplinieren, die sich nicht im Sinne des Spirits verhalten; und
 3. anderen Mannschaften konstruktive Ratschläge geben, wie diese ihrerseits ihr Verhalten verbessern können.
8. Wenn ein Anfänger aus Unwissen eine Regel verletzt, sind erfahrene Spieler verpflichtet, die Regelverletzung zu erklären.
9. In Spielen mit Anfängern und jungen Spielern kann ein erfahrener Spieler hinzugezogen werden, der Regeln erklärt und bei Meinungsverschiedenheiten hilft.
10. Die Regeln sollten immer von den Spielern interpretiert werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren bzw. die beste Sicht auf die Aktion hatten. Insbesondere sollten Auswechselspieler und Zuschauer, abgesehen in Ausnahmefällen vom Mannschaftskapitän, nicht in Diskussionen eingreifen. Zur Klärung von Regelfragen sowie bei

Calls bezüglich Linien und „Down“ können Spieler Nichtspieler nach ihrer Sicht fragen.

11. Ausschließlich die Spieler und Captains sind für alle Calls zuständig.
12. Wenn nach einer Diskussion keine Einigung erzielt wird, geht die Scheibe zurück zum letzten unbestrittenen Werfer.

2. SPIELFELD

1. Das Spielfeld ist ein 100 m langes und 37 m breites Rechteck wie in Bild 1 abgebildet.
2. Die Begrenzung des Spielfeldes besteht aus zwei Seitenlinien und zwei Endlinien, den Begrenzungslinien.
3. Die Begrenzungslinien selbst gehören nicht zum Spielfeld.
4. Die Punktlinien sind die Linien, die die Zentralzone von den Endzonen trennen. Sie sind Teil der Zentralzone.
5. Auf der Längsachse des Spielfeldes, 18 m von den Punktlinien, sind zwei „Brick“-Markierungen. Sie bestehen aus zwei gekreuzten, 1 m langen Linien.
6. Die Ecken der Zentralzone und der Endzonen werden durch acht helle Pylone aus elastischem Material gekennzeichnet.
7. Die unmittelbare Umgebung des Spielfeldes soll frei von beweglichen Gegenständen gehalten werden. Wenn das Spiel durch Nichtspieler oder solche Gegenstände innerhalb von drei Metern von den Begrenzungslinien behindert wird, darf ein behinderter Spieler oder der Werfer „Violation“ rufen.



3. AUSRÜSTUNG

1. Es darf jede Flugscheibe verwendet werden, auf die sich die beiden Mannschaftskapitäne einigen.
2. Jeder Spieler muss Kleidung tragen, an der man seine Mannschafts-zugehörigkeit erkennen kann.
3. Kein Spieler darf Kleidung oder andere Ausrüstungsgegenstände tragen, die eine erhöhte Verletzungsgefahr begründen.

4. PUNKT, PUNKTGEWINN UND SPIEL

1. Ein Spiel besteht aus einzelnen Punkten. Jeder Punkt endet mit einem Punkt-gewinn.
2. Die erste Mannschaft, die 17 Punkte erzielt, gewinnt und beendet das Spiel.
3. Es gibt 2 Spielhälften. Halbzeit ist erreicht, wenn die erste Mannschaft neun Punkte gewonnen hat.
4. Der erste Punkt jeder Spielhälfte beginnt zusammen mit der Spielhälfte.
5. Nachdem ein Punkt gewonnen wurde, ohne dass die Spielhälfte dadurch beendet ist;
 1. beginnt der nächste Punkt sofort;
 3. führt die Mannschaft, die den Punkt gewonnen hat, den nächsten Anwurf aus
6. Variationen dieser Grundregeln dürfen benutzt werden, um Umständen wie Spielerzahl, Spieleralter oder Platzbeschränkungen gerecht zu werden.

5. MANNSCHAFTEN

1. Während jedes Punktes müssen von jeder Mannschaft mindestens 5 und höchstens 7 Spieler auf dem Feld sein.
2. Auswechslungen dürfen nur vorgenommen werden, nachdem ein Punkt gewonnen wurde, vor dem folgenden Anwurf und bei Verletzungen (Abschnitt 19.)
3. Jede Mannschaft bestimmt einen Mannschaftskapitän.

6. SPIELBEGINN

1. Vor dem Spiel bestimmen die Mannschaftskapitäne in fairer Weise, welche Mannschaft zuerst wählt:
 1. welche Mannschaft den ersten Anwurf ausführt; oder
 2. welche Mannschaft auf welcher Seite anfängt
2. Die andere Mannschaft erhält die verbleibende Wahl.
3. Die zweite Spielhälfte wird mit umgekehrter Aufstellung bezüglich Seite und Anwurf begonnen.

7. DER ANWURF

1. Zu Beginn jeder Spielhälfte und nach jedem Punkt wird das Spiel mit einem Anwurf begonnen.
2. Der Anwurf ist ein Wurf, der von einem Verteidiger ausgeführt wird, nachdem beide Mannschaften ihre Bereitschaft durch Handheben jeweils mindestens eines Spielers signalisiert haben.
3. Nach dem Bereitschaftssignal müssen alle Angreifer mit einem Fuß auf der von ihnen verteidigten Punktlinie stehen und dürfen ihre Positionen nicht vertauschen.
4. Die Verteidiger müssen bis zum Anwurf innerhalb der Endzone sein, die sie verteidigen.
5. Werden 7.3 oder 7.4 verletzt, muss die gegnerischere Mannschaft Violation („Offside“) anzeigen, bevor die angreifende Mannschaft die Scheibe berührt. Der Anwurf wird so schnell wie möglich wiederholt.
6. Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen sich alle Spieler frei bewegen.
7. Bis die Scheibe einen Angreifer oder den Boden berührt hat, darf sie kein Verteidiger berühren.
8. Wenn ein Angreifer die Scheibe berührt, bevor diese den Boden berührt und die Scheibe anschließend nicht gefangen wird (ein „dropped pull“), ist das ein Turnover (unabhängig davon, ob dies im Aus geschieht).
9. Wenn die Scheibe im Spielfeld landet und nie das Aus berührt, oder wenn ein Spieler die Scheibe im Feld fängt, ist der Pivot an der Stelle, an der die Scheibe zur Ruhe kommt.
10. Wenn die Scheibe im Spielfeld landet und anschließend das Aus berührt, bevor sie einen Angreifer berührt, ist der Pivot an der Stelle der Zentralzone, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist (siehe 11.7).
11. Wenn die Scheibe erst im Spielfeld landet, dann einen Angreifer berührt und anschließend das Aus fängt, oder wenn ein Angreifer den Anwurf im Aus fängt, ist der Pivot an der Stelle des Spielfeldes, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist (siehe 11.5).
12. Wenn die Scheibe das Aus berührt, ohne vorher das Spielfeld oder einen Angreifer zu berühren, kann der Werfer den Pivot entweder an der Brick Markierung, die weiter von der angegriffenen Endzone liegt, oder an der Stelle der Zentralzone, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist (siehe 11.7), setzen. Um Brick zu wählen, muss der Werfer vor dem Aufheben der Scheibe die Hand heben.

8. DER STATUS DER SCHEIBE

1. Die Scheibe ist „dead“ („tot“), und kein Turnover ist möglich:
 1. zwischen Punktbeginn und Anwurf;
 2. nach dem Anwurf oder einem Turnover, während die Scheibe zum Pivot getragen wird; und
 3. wenn das Spiel aufgrund eines Calls oder aus anderen Gründen angehalten ist, bis zum Zeitpunkt des Checks.
2. Eine Scheibe, die nicht tot ist, ist „live“ („lebt“).
3. Der Scheibenbesitz einer toten Scheibe kann nicht vom Werfer zu einem anderen Spieler übertragen werden.
4. Jeder Spieler darf versuchen, eine Scheibe anzuhalten, nachdem sie den Boden berührt hat.
5. Wenn ein Spieler beim Versuch, solch eine Scheibe anzuhalten die Position der Scheibe erheblich verändert, darf die gegnerische Mannschaft fordern, dass der Pivot an der Stelle festgelegt wird, an der der Spieler die Scheibe berührt hat.
6. Nach einem Turnover muss die Scheibe ohne unnötige Verzögerung ins Spiel gebracht werden. Der zukünftige Werfer muss sich mindestens in Schrittgeschwindigkeit zuerst direkt zur Scheibe und dann direkt zum Pivot bewegen.
 1. Wenn die angreifende Mannschaft Regel 8.6 verletzt, darf die verteidigende Mannschaft eine mündliche Warnung aussprechen („Delay of Game“) oder „Violation“ callen.
 2. Ist der vorgesehene Werfer innerhalb von drei Metern von der Stelle des Pivot und bricht, nach der mündlichen Warnung, weiterhin Regel 8.6, darf der Marker das Anzählen beginnen.

9. ANZÄHLEN

1. Der Marker kann den Werfer anzählen, indem er zuerst „Stalling“ (oder „Zählen“) sagt und dann von 1 bis 10 zählt. Zwischen dem Anfang jeder Zahl beim Anzählen muss mindestens eine Sekunde vergehen.
2. Das Anzählen muss für den Werfer klar zu hören sein.
3. Das Anzählen darf nur beginnen und fortgesetzt werden, wenn:
 1. Die Scheibe „live“ ist (wenn nicht anders geregelt)

2. Der Marker höchstens drei Meter vom Werfer entfernt ist und
3. Alle Verteidiger regelgerecht positioniert sind (18.1).
4. Wenn der Marker sich mehr als drei Meter vom Werfer entfernt oder ein anderer Spieler zum Marker wird, wird das Anzählen bei „1“ neu begonnen
5. Nach einer Spielunterbrechung wird das Anzählen wie folgt fortgesetzt:
 1. Nach einer unbestrittenen Regelverletzung durch die verteidigende Mannschaft wird das Anzählen bei „1“ neu begonnen
 2. Nach einer unbestrittenen Regelverletzung durch die angreifende Mannschaft wird das Anzählen mit höchstens 9 fortgesetzt
 3. Nach einem bestrittenen "Ausgezählt" wird das Anzählen mit höchstens 8 fortgesetzt
 4. Nach allen anderen Calls wird das Anzählen mit höchstens 6 fortgesetzt
6. Das Anzählen mit höchstens „n“ fortsetzen“ (n steht hier für eine ganze Zahl kleiner 10) bedeutet: Wenn x die letzte Zahl ist, die der Marker gesagt hat, fährt der Marker mit "Stalling" und dann x+1 oder n fort, je nachdem welche der beiden Zahlen niedriger ist.

10. DER CHECK

1. Immer wenn das Spiel für ein Time-Out, Foul, Violation, bestrittenen Turnover, bestrittenen Punkterwerb, technische Unterbrechung, Verletzungsunterbrechung oder eine Diskussion angehalten wurde, muss es so schnell wie möglich mit einem Check fortgesetzt werden. Der Check darf nur für die Diskussion eines Calls verzögert werden.
2. Mit Ausnahme eines Time-Outs:
 1. Alle Spieler müssen zu der Position zurückkehren, an der sie zu der Zeit waren, als die Aktion stattfand, die zur Spielunterbrechung führte, wenn nicht anders geregelt.
 2. Sollte das Vorkommnis, das zur Spielunterbrechung geführt hatte, nach der Zeit des Wurfs geschehen sein und die Scheibe geht anschließend zurück zum Werfer, kehren die Spieler zu der Position zurück, an der sie zur Zeit des Wurfs waren, wenn nicht anders geregelt.
 3. Alle Spieler bleiben an ihrer Position bis zum Check.
3. Jeder Spieler darf kurz eine Spielunterbrechung verlängern, um fehlerhafte Ausrüstung zu korrigieren. Das laufende Spiel darf aus solch einem Grund allerdings nicht angehalten werden.
4. Die Person, die den Check durchführt, muss sich vorher beim nächsten Gegenspieler versichern, dass dessen Team bereit ist.
 1. Gibt es eine unnötige Verzögerung bei der Durchführung des Checks, darf die gegnerische Mannschaft eine mündliche Warnung aussprechen („Delay of Game“) und, wenn die Verzögerung weiter besteht, die Scheibe durch das Rufen von „Disc in“ einchecken, ohne sich beim nächsten Gegenspieler zu versichern
5. Die Durchführung des Checks:
 1. Wenn die Scheibe in Reichweite eines Verteidigers ist, berührt dieser die Scheibe und ruft „Disc in“ oder „Stalling“.
 2. Sonst berührt der Werfer mit der Scheibe den Boden und ruft „Disc in“.
 3. Wenn weder ein Verteidiger in Reichweite ist noch ein Werfer existiert, ruft der Verteidiger, der der Scheibe am nächsten ist "Disc in".
6. Wenn der Werfer die Scheibe vor dem Check wirft oder wenn eine Regelverletzung von 10.2 angezeigt wird, zählt der Pass nicht und der Check wird wiederholt, egal ob der Pass ankommt oder nicht.

11. BESTIMMUNGEN ZUM AUS

1. Das gesamte Spielfeld ist "innerhalb". Die Begrenzungslinien gehören nicht zum Spielfeld und sind Aus. Alle Nicht-Spieler gehören zum Aus.
2. Das Aus besteht aus dem Teil des Bodens, der nicht innerhalb ist, und allem was damit in Kontakt ist. Eine Ausnahme bilden die Verteidiger, die immer als innerhalb gelten.
3. Ein Angreifer, der nicht Aus ist, ist innerhalb.
 1. Ein Spieler in der Luft behält seinen In/Aus-Status bis zur Landung.
 2. Ein Werfer im Besitz der Scheibe, der zuerst das Spielfeld und dann das Aus berührt, ist innerhalb.
 1. Wenn der Werfer das Spielfeld verlässt, ist der Pivot an der Stelle, wo er die Begrenzungslinie passiert hat, es sei denn, Regel 14.2 trifft zu.
 3. Berührungen von Spielern untereinander haben keinen Einfluss auf ihren In/Aus-Status.
 4. Die Scheibe ist innerhalb, sobald sie live wird, und wenn das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt wird.
 5. Eine Scheibe wird aus, sobald sie das Aus oder einen Angreifer, der aus ist, berührt. Eine Scheibe

- im Besitz eines Angreifers hat denselben In/Aus-Status wie er. Wenn die Scheibe gleichzeitig im Besitz mehrerer Angreifer ist und einer von ihnen Aus ist, dann ist die Scheibe Aus.
6. Die Scheibe darf außerhalb des Spielfeldes fliegen und Spieler dürfen ins Aus laufen.
7. Die Stelle, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist, ist die Stelle an der sie zuletzt (bevor sie Aus wurde):
 1. zumindest teilweise über dem Spielfeld war;
 2. von einem Spieler, der innerhalb war, berührt wurde.
8. Wenn die Scheibe aus ist und mehr als 3 Meter vom Pivot entfernt, dann dürfen Nicht-Spieler die Scheibe holen. Der Werfer muss die Scheibe die letzten 3 Meter zum Spielfeld tragen.

12. FÄNGER UND STELLUNG AUF DEM SPIELFELD

1. Ein Spieler „fängt“ die Scheibe, indem er anhaltenden Kontakt mit und Kontrolle über die sich nicht drehende Scheibe hat.
2. Verliert ein Spieler nach dem Fangen die Kontrolle über die Scheibe wieder durch Kontakt mit dem Boden, mit einem Mitspieler oder mit einem regelgerecht positionierten Gegenspieler, gilt die Scheibe als nicht gefangen.
3. Die folgenden Situationen führen zu einem Turnover durch „Aus“ und die Scheibe gilt als nicht gefangen:
 1. Ein Fänger der angreifenden Mannschaft ist Aus im Moment, in dem er die Scheibe berührt; oder
 2. nach dem Fangen berührt der Fänger der angreifenden Mannschaft zuerst das Aus, während er noch im Scheibenbesitz ist.
 4. Nach dem Fangen wird dieser Spieler zum Werfer.
 5. Wird die Scheibe gleichzeitig von Angreifern und Verteidigern gefangen, behält die angreifende Mannschaft Scheibenbesitz.
 6. Ein stationärer Spieler darf stehen bleiben und darf dort nicht von Gegnern berührt werden.
 7. Wenn ein Spieler versucht, die Scheibe zu spielen, darf kein Gegner absichtlich seine Bewegung einschränken, ohne selbst zu versuchen, die Scheibe zu spielen.
 8. Jeder Spieler darf jede freie Stelle des Spielfeldes einnehmen, solange er dadurch keine Berührung mit einem Gegner verursacht.
 9. Alle Spieler müssen versuchen, Berührungen mit anderen Spielern zu vermeiden. Es gibt keine Ausnahmen dieser Regel. „Nach der Scheibe gehen“ ist keine Rechtfertigung für die Berührung anderer Spieler.
 10. Ein gewisses Maß an beiläufiger Berührung, die das Resultat der Spielaktion nicht beeinflusst und die Sicherheit der Spieler nicht beeinträchtigt, kann vorkommen, wenn zwei oder mehr Spieler sich gleichzeitig zum gleichen Punkt bewegen. Berührungen solcher Art sollen minimiert werden, sind an sich aber kein Foul.
 11. Spieler dürfen nicht ihre Arme oder Beine benutzen, um die Bewegung eines gegnerischen Spielers zu behindern.
 12. Kein Spieler darf einen anderen Spieler physisch bei dessen Bewegung unterstützen.

13. TURNOVER

1. Bei einem Turnover wechselt der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen. Ein Turnover erfolgt, wenn:
 1. Die Scheibe berührt den Boden, ohne dass sie gleichzeitig im Scheibenbesitz eines Angreifers ist („down“);
 2. die Scheibe wird absichtlich von einem Spieler zum anderen gereicht (d.h. der Scheibenbesitz wechselt, ohne dass die Scheibe jemals komplett in der Luft ist) („hand-over“);
 3. der Werfer lässt absichtlich die Scheibe von einem anderen Spieler zu sich selbst abprallen („deflection“);
 4. bei einem Passversuch berührt der Werfer die Scheibe, nachdem er sie geworfen hat aber bevor ein anderer Spieler sie berührt hat („double touch“);
 5. ein Pass wird von einem Verteidiger (ab)gefangen („interception“);
 6. eine Scheibe wird aus („out-of-bounds“, „aus“);
 7. der Werfer hat die Scheibe nicht geworfen, bevor der Marker beim Anzählen beginnt „10“ zu sagen („stallout“, „Ausgezählt“);
 8. es gibt ein unbestrittenes Fänger-Foul durch den Angreifer; oder
 9. ein Angreifer berührt den Anwurf in der Luft und die Scheibe wird anschließend nicht gefangen.
2. Kommt ein Spieler zu dem Schluss, dass ein Turnover erfolgt ist, müssen sie so schnell wie möglich den passenden Call machen. Wenn eine Mannschaft mit dieser Entscheidung nicht

- einverstanden ist, kann sie „Contest“ rufen und die Scheibe geht zum letzten Werfer zurück.
3. Bei gleichzeitigem Ausgezählt und „fast count“ gilt das Ausgezählt als bestritten und das Spiel wird wie in Regel 9.5.3 fortgesetzt.
 1. Wenn der Werfer während oder nach einem bestrittenen „Ausgezählt“ wirft und der Pass nicht ankommt, ist das ein Turnover ohne Spielunterbrechung.
 4. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Check fortgesetzt nach den folgenden Turnovern: „Hand-over“, „Deflection“, „Double-Touch“, „Ausgezählt“ und einem unbestrittenen Fänger-Foul der Angreifer.
 5. Nach einem Turnover darf jeder Spieler der angreifenden Mannschaft die Scheibe aufnehmen, mit den folgenden Ausnahmen:
 1. Nach einer „Interception“ behält derjenige Spieler die Scheibe, der die Interception gemacht hat
 2. Nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Angreifer erhält der gefoulte Spieler die Scheibe
 6. Lässt der Spieler, der nach einem Turnover in Scheibenbesitz ist, absichtlich fallen oder legt sie auf den Boden, muss die Scheibe von ihm wieder aufgenommen werden
 7. Nach einem Turnover ist der Ort des Turnovers wie folgt:
 1. wo die Scheibe zur Ruhe kommt oder von einem Angreifer aufgenommen wird; oder
 2. wo der Abfangende Spieler anhält; oder
 3. an der Position des Werfers im Falle von 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; oder
 4. wo das nicht bestrittene Fänger-Foul eines Angreifers passiert ist.
 8. Wenn der Ort des Turnovers im Aus ist, oder die Scheibe nach dem Turnover das Aus berührt hat, muss der Werfer den Pivot an der Stelle der Zentralzone setzen, die der Stelle am nächsten ist, an der die Scheibe aus gegangen ist (11.7)
 1. Ist 13.8. nicht anwendbar, wird der Pivot gemäß 13.9., 13.10. oder 13.11 festgelegt
 9. Wenn der Ort des Turnovers in der Zentralzone ist, ist der Pivot an der Stelle.
 10. Wenn der Ort des Turnovers in der angegriffenen Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, ist der Pivot an der nächstliegenden Stelle auf der Punktlinie.
 11. Wenn der Ort des Turnovers in der verteidigten Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, kann der Werfer sich aussuchen, wo der Pivot ist:
 1. am Ort des Turnovers, indem er an dieser Stelle bleibt oder einen Wurf antäuscht; oder
 2. an der nächsten Stelle auf der Punktlinie, indem er sich sofort vom Ort des Turnovers wegbewegt.
 1. Der vorgesehene Werfer darf die Option 13.11.2. ankündigen, indem er, bevor er die Scheibe aufnimmt, einen Arm anhebt
 3. Sofortiges Bewegen, das Fehlen dessen oder das Anheben eines Armes bestimmt, wo die Scheibe ins Spiel gebracht wird, und diese Entscheidung ist irreversibel.
 12. Wenn nach einem Turnover das Spiel versehentlich fortgesetzt wird, als hätte es den Turnover nicht gegeben, wird das Spiel angehalten und mit einem Check fortgesetzt, sobald alle Spieler und die Scheibe wieder an die Positionen zurückgekehrt sind, die sie zur Zeit des Turnovers innehatten.

14. PUNKTERWERB

1. Ein Punkt wird gewonnen, wenn ein Spieler, der innerhalb ist, einen regelrechten Pass fängt und alle gleichzeitigen ersten Bodenkontakte des Spielers nach dem Fangen komplett innerhalb der angegriffenen Endzone sind (beachte 12.1 und 12.2).
 1. Wenn ein Spieler glaubt, dass ein Punkt gewonnen wurde, darf er „Goal“ oder „Punkt“ callen und das Spiel wird unterbrochen. Wird dieser Call bestritten oder zurückgezogen, muss das Spiel mit einem Check fortgesetzt werden.
 2. Wenn ein Spieler in Scheibenbesitz komplett hinter der attackierten Punktlinie ist, ohne den Punkt nach 14.1 gewonnen zu haben, ist der Pivot am nächsten Punkt auf der Punktlinie.
 3. Als Zeitpunkt, zu dem der Punkt gewonnen wird, gilt der Zeitpunkt der ersten Bodenberührung nach dem Fangen der Scheibe.

15. ANZEIGEN VON REGELVERLETZUNGEN

1. Eine nicht-beiläufige Berührung zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spielern ist ein „Foul“.
2. Eine Regelverletzung bezüglich Marken und Schrittfehler ist eine „Infraction“, und führt nicht zur Spielunterbrechung.
3. Jede andere Regelverletzung ist eine „Violation“.
4. Nur der gefoulte Spieler darf „Foul“ rufen.

5. Nur der Werfer darf eine Marking-Infraction anzeigen, indem er den regelspezifischen Call benutzt. Jeder gegnerische Spieler darf eine Travel-Infraction anzeigen.
6. Jeder gegnerische Spieler darf eine Violation anzeigen, indem er den regelspezifischen Call benutzt oder „Violation“ ruft, außer wenn die Regel es explizit anders regelt.
7. Jeder Call muss ohne Zeitverzögerung nach der Regelverletzung gemacht werden.
8. Wenn ein Spieler fälschlicherweise aufhört zu spielen, nachdem er einen Call falsch gehört hat oder weil er die Regeln nicht kennt, bleiben die Ergebnisse aller Spielzüge bestehen, die geschehen sind, seitdem dieser Spieler aufgehört hat zu spielen. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt an der Stelle, wo das Spiel unterbrochen wurde.
9. Eine angezeigte Regelverletzung kann von jedem Spieler der betroffenen Mannschaft bestritten werden, indem „Contest“ gerufen wird.
10. Wenn ein Spieler einen Call macht und hinterher feststellt, dass der Call unnötig war, kann er den Call zurücknehmen, indem er „Retracted“ ruft. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

16. WEITERSPIELEN NACH EINEM CALL

1. Wird ein Foul oder eine Violation angezeigt, wird das Spiel sofort angehalten und die Scheibe ist tot.
2. Abweichend von dieser Regel wird das Spiel bis zur Klärung des Scheibenbesitzes infolge des Wurfs fortgesetzt, wenn das Foul oder die Violation angezeigt wird:
 1. gegen den Werfer und der Werfer anschließend passt, oder
 2. während der Werfer in der Wurfbewegung ist, oder
 3. während die Scheibe in der Luft ist.
4. Sobald der Scheibenbesitz geklärt ist:
 1. Wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Zum Anzeigen, dass diese Regel angewendet wurde, dürfen Spieler „Play on“ rufen.
 2. Wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, nicht aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, muss das Spiel angehalten werden.
 1. Wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, glaubt, dass der Scheibenbesitz durch die Regelverletzung beeinflusst wurde, kehrt die Scheibe zum Werfer zurück (außer wenn die spezifische Regel es anders vorschreibt);
3. Unabhängig davon, wann ein Call gemacht wurde, bleibt das Ergebnis des Spielzugs bestehen, sofern sich die Spieler beider Mannschaften einig sind, dass das Foul, die Violation oder der Call dieses Ergebnis nicht beeinflussen haben.
 1. Endete dieser Spielzug mit einem Punkt, so bleibt dieser Punkt bestehen.
 2. In allen anderen Fällen dürfen betroffene Spieler etwaige Positionsnachteile aufgrund der Regelverletzung ausgleichen und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

17. FOULS

1. Gefährliches Spiel:
 1. Rücksichtslose Vernachlässigung der Sicherheit anderer Spieler wird als gefährliches Spiel gewertet, unabhängig ob oder wann es zu einer Berührung kommt. Gefährliches Spiel wird behandelt wie ein Foul. Diese Regel steht über allen anderen Regeln.
2. Fänger-Fouls der Verteidigung:
 1. Ein Verteidiger verursacht eine Berührung mit einem Angreifer vor oder während eines Fangversuches.
 2. Nach einem Fänger-Foul der Verteidigung:
 1. Wenn in der Zentralzone oder in der verteidigten Endzone, bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz an der Stelle des Fouls.
 2. Wenn in der attackierten Endzone, bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz am nächsten Punkt der Punktlinie, und der Spieler, der gefoult hat, muss ihn dort markieren.
 3. Wenn das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zum Werfer.
3. Force-out Fouls:
 1. Wenn ein springender Spieler eine Scheibe fängt und von einem Gegner vor der Landung gefoult wird, handelt es sich um ein „Force-out-Foul“, wenn der Fänger:
 1. im Aus landet und ohne das Foul innerhalb des Spielfeldes gelandet wäre; oder
 2. in der Zentralzone landet und ohne das Foul in der angegriffenen Endzone gelandet wäre.

2. Wenn der Spieler in der angegriffenen Endzone gelandet wäre, ist der Punkt gewonnen.
3. Wenn das Force-Out-Foul bestritten wird und der Fänger im Aus gelandet ist, geht die Scheibe zurück zum Werfer. Sonst behält der Fänger Scheibenbesitz.
4. Werfer-Fouls der Verteidigung:
 1. Ein Verteidiger ist in einer nicht regelgerechten Position (18.1) und es gibt eine Berührung mit dem Werfer; oder
 2. Ein Verteidiger verursacht eine Berührung oder ein sich bewegender Körperteil des Verteidigers berührt den Werfer, bevor die Scheibe abgeworfen wurde.
5. Strip-Fouls:
 1. Ein Verteidiger-Foul, das dazu führt, dass der Werfer oder Fänger die Scheibe fallen lässt, nachdem er schon Scheibenbesitz hatte.
 2. Wenn ein Strip-Foul von einem Fänger angezeigt und nicht bestritten wird und ohne das Stripfoul der Punkt gewonnen worden wäre, zählt der Punktgewinn.
6. Fänger-Fouls der Angreifer:
 1. Ein Angreifer verursacht eine Berührung mit einem Verteidiger vor oder während eines Fangversuches.
 2. Wenn das Foul nicht bestritten wird, ist es ein Turnover am Ort des Fouls.
 3. Wenn das Foul bestritten wird, wird das Spiel im Sinne von 16.1.1 fortgesetzt.
7. Werfer-Fouls des Werfers:
 1. Der Werfer verursacht eine Berührung mit einem Verteidiger, der in regelgerechter Position ist.
 2. Beiläufige Berührungen während des Ausschwingens des Wurfarms nach dem Abwurf der Scheibe sollten zwar vermieden werden, sind aber für sich alleine kein Foul.
8. Blockier-Fouls
 1. Ein Spieler nimmt eine Position ein, die es einem sich bewegendem Gegner unmöglich macht, ihm auszuweichen und es kommt zum Kontakt.
9. Indirekte Fouls
 1. Berührung zwischen einem Fänger und einem Verteidiger, die nicht direkt einen Fangversuch beeinflusst.
 2. Wenn das Foul nicht bestritten wird, darf der gefoulte Spieler resultierende Positionsnachteile ausgleichen.
10. Gegensätzliche Fouls
 1. Wenn bei derselben Aktion sowohl von einem Angreifer als auch von einem Verteidiger ein Foul angezeigt wird, geht die Scheibe zum Werfer zurück.
 2. Nicht-beiläufige Berührungen, die zwischen zwei oder mehr Spielern beider Mannschaften geschehen, die sich gleichzeitig auf den gleichen Punkt zubewegen, sollten als gegensätzliche Fouls behandelt werden

18. INFRACTIONS UND VIOLATIONS

1. Marker-Infractions
 1. Marker-Infractions sind:
 1. „Fast Count“ – der Marker:
 1. beginnt das Anzählen, bevor die Scheibe live ist;
 2. vergisst das Wort „Stalling“ (oder „Zählen“) am Anfang des Anzählens;
 3. zählt zu schnell;
 4. zieht nicht zwei Sekunden vom Anzahlstand ab, wenn zum ersten Mal eine Marker-Infraction angezeigt wird; oder
 5. beginnt das Anzählen mit der falschen Zahl.
 2. „Straddle“ – eine Gerade zwischen den Füßen eines Verteidigers berührt den Pivot.
 3. „Disc Space“ – ein Verteidiger bewegt einen Körperteil näher als einen Scheibendurchmesser an den Oberkörper des Werfers heran.
 4. „Wrapping“ – eine Linie zwischen den Händen des Verteidigers liegt hinter dem Pivot des Werfers
 5. „Double Team“ – ein anderer Verteidiger als der Marker ist innerhalb von 3 Metern vom Pivot des Werfers, ohne dass er gleichzeitig einen anderen Angreifer verteidigt.
 6. „Vision“ – ein Verteidiger benutzt einen Körperteil, um absichtlich das Sichtfeld des Werfers einzuschränken.
 7. „Contact“ – ein Verteidiger berührt den Werfer vor der Wurfbewegung. Wenn diese Berührung allein auf Bewegungen des Werfers zurückzuführen ist, ist das allerdings keine Infraction.
 2. Eine Marker-Infraction kann von der Verteidigung bestritten werden („Contest“), in welchem Fall das Spiel angehalten wird.
 3. Bei der ersten unbestrittenen Anzeige einer Marker-Infraction zieht der Marker 2 vom Anzahlstand ab und fährt mit dem Anzählen fort.

4. Der Marker darf das Anzählen nicht fortsetzen, bis die Marker-Infraction korrigiert wurde. Andernfalls ist das eine erneute Marker-Infraction.
5. Wird eine erneute unbestrittene Marker-Infraction während desselben Scheibenbesitzes des Werfers angezeigt, beginnt der Marker das Anzählen erneut bei „1“.
6. Wird das Anzählen nach einer Marking-Infraction nicht korrigiert oder wird kein Anzählen durchgeführt, darf eine Violation gecallt und das Spiel unterbrochen werden.
7. Wird eine Marker-Infraction während oder nach einer Wurfbewegung angezeigt, hat der Call keine Konsequenzen.
2. „Travel“-Infractions (Schrittfehler)
 1. Der Werfer darf jederzeit werfen, wenn er vollständig innerhalb ist oder einen Pivot hat, der innerhalb ist.
 2. Wenn ein Spieler, der innerhalb ist, einen Pass im Springen fängt, darf er werfen, bevor er den Boden berührt.
 3. Nachdem ein Spieler einen Pass gefangen hat und innerhalb gelandet ist, muss er seine Geschwindigkeit schnellstmöglich reduzieren, ohne die Richtung zu ändern, bis er einen Pivot hat.
 1. Der Werfer darf während des Bremsens werfen, wenn er während der gesamten Wurfbewegung Bodenkontakt hat.
 4. Der Werfer darf seine Bewegungsrichtung nur mit einem Sternschritt wechseln. Dazu muss er zunächst einen Pivot setzen, was bedeutet, dass ein Körperteil ab dann fortwährenden Kontakt mit einer festen Stelle des Spielfeldes hat.
 5. Ein Werfer am Boden (liegend/kniend) muss keinen Pivot setzen.
 1. Sobald er angehalten hat, bestimmt sein Schwerpunkt den Pivot, und er darf sich von dort nicht im Knien/Liegen wegbewegen.
 2. Wenn er aufsteht, muss er dort seinen Pivot setzen.
6. Die folgenden Aktionen sind Schrittfehler:
 1. der Werfer setzt den Pivot an der falschen Stelle;
 2. der Werfer ändert die Laufrichtung ohne Pivot, bevor er geworfen hat;
 3. der Werfer bremst nicht so schnell wie möglich;
 4. der Werfer verliert den Kontakt mit seinem Pivotpunkt, bevor er geworfen hat;
 5. der Werfer verliert während der Wurfbewegung vollständig den Bodenkontakt; oder
 6. ein Fänger verzögert das Fangen der Scheibe absichtlich, indem er sie sich selbst zuspielt (tippen, Delays usw.), um die Scheibe in irgendeine Richtung fortzubewegen.
7. Nach einem nicht bestrittenen Schrittfehler wird das Spiel nicht angehalten.
 1. Der Werfer setzt seinen Pivot an der richtigen Stelle, die ihm vom Spieler gezeigt wird, der „travel“ gerufen hat. Dabei darf es von keiner Seite eine Zeitverzögerung geben.
 2. Das Anzählen wird unterbrochen und der Werfer darf nicht werfen, bis der Pivot gesetzt ist.
 3. Der Marker muss „stalling“ sagen, bevor er das Anzählen fortsetzt.
 8. Wenn der Werfer nach einem Schrittfehler einen erfolgreichen Pass wirft, ohne vorher den Pivot korrigiert zu haben, kann ein Verteidiger eine Travel-Violation rufen. Das Spiel wird angehalten und die Scheibe geht zurück zum Werfer.
 1. Vor dem Einchecken muss der Werfer seinen Pivot am korrekten Ort setzen. Falles es zur Zeit des Wurfs einen Marker gegeben hat, darf dieser sich zum Werfer begeben.
 9. Wenn der Werfer nach einem Schrittfehler einen unvollständigen Pass wirft, wird das Spiel ohne Halt fortgesetzt.
 10. Nach einem bestrittenen Schrittfehler ohne anschließenden Wurf wird das Spiel angehalten.
3. „Pick“-Violations (Sperrungen):
 1. Wenn ein Verteidiger einen Angreifer verteidigt und er von einem anderen Spieler dabei behindert wird, sich mit oder auf diesen Spieler zuzubewegen, kann der Spieler „Pick“ rufen.
 2. Sobald das Spiel angehalten wurde, darf der gesperrte Spieler sich an die Stelle bewegen, an der er ohne die Sperre gewesen wäre. Die Scheibe geht zurück zum Werfer (wenn geworfen wurde).

19. SPIELUNTERBRECHUNGEN

1. Verletzungsunterbrechung
 1. Eine Verletzungsunterbrechung wird vom verletzten Spieler oder einen anderen Spieler seiner Mannschaft durch den Ruf „Injury“ angezeigt.
 2. Wenn ein Spieler eine offene oder blutende Wunde hat, muss eine Verletzungsunterbrechung angezeigt werden, und dieser Spieler muss sofort

- verletzungsbedingt ausgewechselt werden. Er darf erst weiterspielen, wenn die Wunde behandelt und versiegelt wurde.
- Wenn die Verletzung nicht Folge von Kontakt mit einem Spieler der gegnerischen Mannschaft ist, muss der Spieler ausgewechselt werden. Er darf auf dem Spielfeld bleiben, wenn dafür die Anzahl der verbleibenden Time-Outs seiner Mannschaft um eins verringert wird.
 - Wenn die Verletzung Folge von Kontakt mit einem Spieler der gegnerischen Mannschaft ist, darf der Spieler ausgewechselt werden oder auf dem Spielfeld bleiben.
 - Wenn der verletzte Spieler ausgewechselt wird, darf die andere Mannschaft auch einen ihrer Spieler auswechseln.
 - Wenn der verletzte Spieler nach dem Fangen die Scheibe aufgrund der Verletzung fallen gelassen hat, gilt die Scheibe als gefangen.
 - Einwechselspieler nehmen nach einer Verletzungsunterbrechung den gesamten Status (Position, Scheibenbesitz, Anzahlstand) des ausgewechselten Spielers an.
2. Technische Unterbrechung
- Eine Technische Unterbrechung, „Technical“, kann von jedem Spieler angezeigt werden, der Bedingungen erkennt, die Spieler gefährden könnten.

- Der Werfer darf während des Spiels eine Technische Unterbrechung anzeigen, um eine stark beschädigte Scheibe auszutauschen.
- Wenn die Scheibe zur Zeit der Unterbrechung in der Luft war, wird das Spiel fortgesetzt, bis der Scheibenbesitz infolge des Wurfs geklärt ist:
 - Nach einer Verletzungsunterbrechung, die nicht das Ergebnis eines Fouls ist, zählt das Resultat des Passes und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt.
 - Nach einer technischen Unterbrechung:
 - Wenn der Call oder das Vorkommnis das Spielgeschehen nicht beeinflusst hat, bleibt das Resultat des Passes bestehen, und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt;
 - Wenn der Call oder das Vorkommnis das Spielgeschehen beeinflusst hat, geht die Scheibe zurück zum Werfer, und das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.
- In Spielen auf Zeit wird die Zeit für diese Spielunterbrechungen angehalten.

20. TIME-OUTS

- Um ein Time-Out anzuzeigen, muss ein Spieler ein „T“ mit seinen Händen oder mit einer Hand und der Scheibe bilden, und für den Gegner hörbar „Time-out“ rufen.
- Jedes Team darf pro Halbzeit zwei Time-Outs nehmen.

- Time-Outs dürfen zu jedem Zeitpunkt einer Halbzeit genommen werden.
- Ein Time-Out dauert zwei Minuten.
- Nach einem Punktgewinn und vor dem anschließenden Anwurf dürfen Spieler beider Mannschaften ein Time-Out anzeigen. Das Time-Out verlängert die Zeit bis zum Anwurf um zwei Minuten.
- Während des Spiels darf nur ein Werfer mit Pivot ein Time-Out anzeigen. Nach dem Time-Out:
 - Auswechslungen sind nicht erlaubt, außer bei Verletzungen.
 - Die Scheibe wird am Pivotpunkt ins Spiel gebracht.
 - Der Werfer bleibt derselbe.
 - Alle anderen Angreifer können sich beliebig auf dem Spielfeld aufstellen.
 - Nachdem die Angreifer aufgestellt sind, stellen sich die Verteidiger auf.
 - Der Anzahlstand ist unverändert, außer wenn der Marker getauscht wurde.
 - Versucht der Werfer, ein Time-Out zu nehmen, wenn sein Team kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, wird das Spiel angehalten. Der Marker addiert 2 zum bisherigen Anzahlstand und setzt das Spiel mit einem Check fort. Führt die Addition zu einem Anzahlstand von 10 oder 11, ist das ein Stall-Out. Wurde der Werfer noch nicht angezählt, darf die Verteidigung das Anzählen mit 3 beginnen.

Abfangen	Wenn ein Verteidiger einen Wurf fängt
Angegriffene Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht, den Punkt zu gewinnen
Angreifer	Ein Spieler der Mannschaft, die im Scheibenbesitz ist
Anhalten des Spiels	Jede Unterbrechung des Spiels, die durch ein Foul, eine Regelverletzung, eine Diskussion, ein Time-Out oder durch eine sonstige Unterbrechung ausgelöst wurde. Zur Fortsetzung des Spiels wird ein Check ausgeführt. Wenn das Spiel angehalten ist, kann es keinen Turnover geben mit Ausnahme der Weiterspielregel
Anwurf	Der Wurf von einer Mannschaft zur anderen zu Beginn jeder Spielhälfte und jedes Punkts
Aus	Alles außerhalb des Spielfeldes, inklusive der Begrenzungslinien
Begrenzungslinien	Die Linien, die das Spielfeld vom Aus trennen. Sie gehören zum Aus
Beiläufige Berührung	Jede Berührung, die nicht gefährlich ist, und die das Spielgeschehen nicht wesentlich beeinflusst
Berührung verursachen	Ein Spieler verursacht eine Berührung, wenn er sich zu einem regelgerecht positionierten Spieler hinbewegt und dadurch unvermeidbaren, nicht-beiläufigen Kontakt herbeiführt. Die regelgerechte Position des anderen Spielers kann entweder seine gegenwärtige Position sein oder diejenige Position, die aufgrund seiner gegenwärtigen Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung zu erwarten ist
Beste Sicht	Die beste Sicht eines Spielers auf eine Aktion, wobei die relativen Positionen der Scheibe, des Bodens, der Spieler und der Linienmarkierungen in Betracht gezogen werden
Boden	Der Boden besteht aus allen weitestgehend festen Gegenständen, inklusive Gras, Pylonen, Ausrüstung, Wasser und Nicht-Spieler. Dazu zählen nicht die Spieler und ihre Kleidung, in der Luft befindliche Objekte und Niederschläge.
Bodenberührung	Bezeichnet allen Kontakt eines Spielers mit dem Boden, der direkt mit einer Aktion verbunden ist, inklusive Landen und Gleichgewicht finden (z.B. Springen, Diven, Hinüberlehnen oder Hinfallen)
Brick	Ein Anwurf, der im Aus landet, ohne von der angreifenden Mannschaft vorher berührt zu werden
Call	Eine deutlich hörbare Äußerung, die besagt, dass ein Foul, eine Infraction, eine Violation oder eine Verletzung stattgefunden haben. Die folgenden Äußerungen dürfen verwendet werden: Foul, Travel, der spezifische Name der Marker-Infraction, Violation (oder der spezifische Name der Violation), Stall-Out bzw. Ausgezählt, Technical und Injury.
Calls bezüglich Linien	Calls bezüglich der Stelle, an der eine Scheibe aus geworden ist (Regel 11.5) oder ins Aus gegangen ist (Regel 11.7), oder bezüglich der Positionierung eines Spielers in Bezug zur Begrenzungslinie oder Punktlinie. Dies umfasst die Calls Aus“, „Punkt“ bzw. „Goal“ und „Offside“.
Check	Die Aktion, die das angehaltene Spiel fortsetzt. Dabei berührt der verteidigende Spieler die vom Werfer angebotene Scheibe
Einen Spieler verteidigen	Ein Verteidiger verteidigt einen Angreifer, wenn er sich innerhalb von drei Metern von diesem Angreifer befindet und auf diesen reagiert
Endzone	Der Bereich des Spielfeldes, der nicht zum Hauptspielfeld gehört
Fänger	Alle Angreifer außer dem Werfer
Linie	Eine Markierungslinie, die die Teile des Spielfeldes markiert. Auf einem Feld ohne Markierungslinien werden die Linien von den Verbindungsstrecken zwischen den Pylonen gebildet, mit der Breite besagter Pylone
Männlicher Spieler	Jeder Spieler, der kein weiblicher Spieler ist
Marker	Der Verteidiger, der den Werfer anzählt
Nicht-Spieler	Jede Person, die zu diesem Zeitpunkt kein Spieler ist

Pivot(-Punkt)	Die Stelle des Spielfeldes, an der der Werfer seinen Pivot setzen muss oder schon gesetzt hat. Dies geschieht, indem er ein Körperteil in konstantem Kontakt mit diesem Punkt des Spielfelds hält.
Punktlinie	Gehört zur Zentralzone und trennt diese von der Endzone
Regelgerechte Position	Die stationäre Position eines Spielers, abgesehen von weggestreckten Armen und Beinen, die von allen Gegnern vermieden werden kann, wenn man Zeit und Distanz einrechnet
Scheibenbesitz	Anhaltender Kontakt und Kontrolle einer sich nicht drehenden Scheibe. Eine Scheibe zu fangen bedeutet das Gleiche wie in Scheibenbesitz der geworfenen Scheibe zu kommen. Verlust des Scheibenbesitzes aufgrund von Bodenkontakt, der mit dem Fangen zusammenhängt, macht den Scheibenbesitz des Spielers bis zu diesem Punkt nichtig. Eine Scheibe im Scheibenbesitz eines Spielers gilt als Teil des Körpers. Die Mannschaft mit einem Spieler in Scheibenbesitz, bzw. deren Spieler die Scheibe aufnehmen dürfen, ist die Mannschaft in Scheibenbesitz
Selbst-Check	Wenn kein Verteidiger in der Nähe ist, wird das unterbrochene Spiel durch einen Self Check des Wurfers fortgesetzt. Der Werfer berührt dazu mit der Scheibe den Boden
Spieler	Einer der bis zu 14 Personen, die an einem Punkt direkt beteiligt sind
Spielfeld	Die gesamte Fläche, die nicht Aus ist, inklusive der Endzonen
Turnover	Ein Ereignis, das zum Wechsel des Scheibenbesitz zwischen den Mannschaften führt
Verteidiger	Ein Spieler der Mannschaft, die nicht im Scheibenbesitz ist
Verteidigte Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht zu verhindern, dass die andere Mannschaft den Punkt gewinnt
Weiblicher Spieler	Jeder Spieler, der nach den geltenden Regeln des IOC weiblich ist
Werfer	Der Angreifer in Scheibenbesitz, bzw. der Angreifer, der gerade die Scheibe geworfen hat, wenn der Ausgang des Passes noch nicht entschieden ist
Wesentliche Beeinflussung des Spielgeschehens	Eine Regelverletzung beeinflusst das Spielgeschehen wesentlich, wenn das Ergebnis der jeweiligen Spielaktion ein deutlich anderes hätte sein können, als wenn es die Regelverletzung nicht gegeben hätte
Wo die Scheibe zur Ruhe kommt	Bezeichnet die Stelle, an der die Scheibe gefangen wird, vom Rutschen oder Rollen gestoppt wird oder von alleine zur Ruhe kommt
Wurf	Eine Scheibe in der Luft nach einer Wurfbewegung, inklusive nach einem Täuschversuch oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe. Ein Pass ist das gleiche wie ein Wurf
Wurfbewegung	Die Bewegung des Arms in Flugrichtung vor dem Loslassen der Scheibe. Sternschritt und Ausholbewegung gehören nicht zur Wurfbewegung
Zentralzone	Das Spielfeld ohne die Endzonen, aber inklusive der Punktlinien

Dieses Dokument steht unter der Creative Commons Lizenz Namensnennung 2.0 Deutschland.
 Sie dürfen: den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen. Bearbeitungen anfertigen.
 Zu den folgenden Bedingungen: Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/ Rechteinhabers nennen. Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen. Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung der WFDF aufgehoben werden. Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.