

WFDF-Annotations 2017

Regelkomitee der DFV-Ultimeabteilung

25. Mai 2019

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Prinzipien	2
1 Spirit of the Game	2
2 Spielfeld	4
3 Ausrüstung	4
4 Punkt, Punktgewinn und Partie	5
5 Mannschaften	5
6 Eine Partie beginnen	5
7 Der Anwurf	5
8 Der Status der Scheibe	6
9 Anzählen	8
10 Der Check	9
11 Aus	10
12 Fänger und Positionierung	11
13 Turnover	15
14 Punktgewinn	18
15 Callen von Fouls, Infractions und Violations	19
16 Spielfortsetzung nach einem Foul- oder Violationcall	19
17 Fouls	21
18 Infractions und Violations	24
19 Spielunterbrechungen	28
20 Time-Outs	29
Lizenbedingungen	30
Hinweis zur Übersetzung	30

Einführung

Dies ist die deutsche Übersetzung des Dokuments "WFDF Rules of Ultimate 2017 - Official Annotations", die die WFDF-Ultime-Regeln 2017 ergänzen. Die WFDF-Ultime-Regeln sind das primäre Regelwerk, das festlegt, wie Ultimate gespielt wird. Die Annotations können aber bei der korrekten Regelauslegung und in unklaren Spielsituationen helfen. Verweise zum DFV-Appendix wurden ergänzt.

Die Regeln sind so umfassend, klar, einfach und genau wie möglich formuliert, dennoch ist es nicht immer einfach zu verstehen, wie sie in bestimmten Situationen angewendet werden sollen. Hierfür bieten diese Annotations übliche Beispiele.

In anderen Sportarten liegt es meist im Ermessen der Schiedsrichter, ob ein Regelverstoß entscheidende Auswirkung auf den Spielverlauf hat. Im Ultimate wird diese Aufgabe von den Spielern übernommen, deshalb ist es Ziel dieser Annotations, eine gemeinsame Basis für die Auslegung zu konkretisieren.

Obgleich die Annotations nicht Teil des offiziellen Regelwerks sind, sollten sie als feste Konventionen angesehen werden, die eine grundsätzliche Leitlinie vorgeben. Wenn eine Spielsituation einem hier genannten Beispiel gleicht, sollte entsprechend entschieden werden.

Viele dieser Regeln sind in ihrem Wesen allgemein und decken die meisten Situationen ab. Allerdings decken einige Regeln spezielle Situationen ab und setzen den allgemeinen Fall außer Kraft.

Prinzipien

Das Regelwerk für Ultimate basiert auf grundlegenden Annahmen, die einen Rahmen für das Verhalten im Spiel als auch für die Auseinandersetzung mit strittigen Situationen vorgeben. Wenn es zu einer Spielsituation kommt, die nicht genau von den Regeln erfasst wird, sind diese Prinzipien ein guter Leitfaden, um das Problem zu lösen.

- Es wird darauf vertraut, dass kein Spieler absichtlich die Regeln verletzt; infolgedessen gibt es auch keine harten Strafen für versehentliche Regelverstöße, sondern vielmehr eine Methode zur Spielfortsetzung in einer Art, die simuliert was höchstwahrscheinlich passiert wäre, hätte es keinen Regelverstoß gegeben.
- Eine Mannschaft sollte nicht benachteiligt werden, wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler oder Regelverstoß begangen hat.
- Calls sollten nur gemacht werden, wenn die Auswirkungen auf den Spielverlauf bedeutsam sind. Spieler sollten eine gewisse Toleranz für kleinere Regelverletzungen erlauben.
- Nicht jeder hat die gleiche Sicht auf eine Situation. Auch zwei Spieler mit einem jeweils sehr guten Blick auf eine Situation, können zwei sehr unterschiedliche Dinge gesehen haben. Menschliche Wahrnehmung ist nicht perfekt. Daran sollten Spieler denken, wenn sie Calls lösen.
- Wenn ein Call nicht geklärt werden kann, soll die Scheibe dorthin zurückgehen, wo der Scheibenbesitz zuletzt unbestritten war, und das Spiel soll wie vor dem Call fortgesetzt werden.

1 Spirit of the Game

1.1 Einen Call durch Nachweise belgen (1.3.4)

Was

Es ist ein essentieller Bestandteil von gutem Spirit, dass ein Spieler, falls er gefragt wird, präzise den Grund für den Call oder das Contesten eines Calls, darlegen kann.

Beispiel

Nach einem Travel-Call, könnte der Verteidiger, falls er gefragt wird, erklären "Ich sah, wie du deinen Pivot-Fuß angehoben hast, während die Scheibe noch in deiner Hand war."

Warum

Der Nachweis ist ein Beleg, der auf Gültigkeit geprüft werden kann. Dies macht deutlich, dass der Call nicht auf Emotionen oder dem Willen eines Spielers, sondern auf tatsächlichen Beobachtungen beruht.

Falls ein Spieler sich der Begründung nicht sicher ist, so sollte er nicht callen.

Zusatz

Spieler sollten sich über sprachliche Barrieren, die bei internationalen Spielen auftreten können, bewusst sein und damit verständnisvoll umgehen. Trotz allem sollten Gegenspieler miteinander kommunizieren können was sie sahen, selbst wenn dies mittels Gesten geschieht. Teamkapitäne und Teammitglieder sollten eingreifen, wenn sie denken, dass ihr Mitspieler falsch liegt oder sich nicht korrekt verhält.

1.2 Während des Spiels konsistent callen (1.3.7)

Was

Spieler sollten Calls machen ohne dabei den Kontext des Spiel zu berücksichtigen. Dies bedeutet, dass Spieler nicht beginnen sollten vermehrt Calls zu machen, wenn das Spiel fast vorbei ist und der Spielstand sehr eng.

Beispiel

Falls zu Spielbeginn kleinere Travel-Infractions nicht gecallt wurden, so sollten diese später im Spiel auch nicht gecallt werden.

1.3 Nur signifikante Verstöße callen (1.3.8)

Was

Spieler sollten eine gewisse Toleranz für kleinere Regelverletzungen erlauben.

Beispiel

Falls der Werfer seinen Pivot einen Zentimeter vom korrekten Pivotpunkt etabliert, so sollte die Travel-Infraction nicht gecallt werden.

1.4 Einschüchterung (1.6.3)

Was

Einem Spieler kann einschüchterndes Verhalten vorgeworfen werden, wenn er beispielsweise dem Gegenspieler laut anschreien, mit der Absicht, ihn vom Fangen abzulenken. Normale Spielhandlungen wie etwa ein Layout in unmittelbarer Nähe einer gegnerischen Person sollten nicht als Einschüchterung gesehen werden.

1.5 Respektloses Feiern eines Punktes (1.6.4)

Was

Dies beinhaltet Spiking direkt bei einem Gegenspieler und Verhöhnung des Gegners durch Zeigen der Scheibe. Solche Aktionen müssen vermieden werden.

Ergebnis

Die Teamkapitäne sollten alle Angelegenheiten bezüglich Spiritverletzungen besprechen und versuchen, diese zu lösen.

1.6 Meinung von Nicht-Spielern ersuchen (1.10)

Anmerkung

Der abschließende Call wird von den beteiligten Spielern gemacht. Nicht-Spieler sollen keine Anmerkungen zu einem Call machen, solange sie nicht von involvierten Spielern darum gebeten werden.

1.7 Diskussionen um Geschehnisse im Spiel (1.12)

Anmerkung

Bevor die Scheibe zum Werfer zurückgegeben wird, da sich die Spieler nicht einigen können, sollten sie vorher besprechen, was in dem Spielzug geschehen ist. Beide beteiligten Spieler sollten versuchen, möglichst präzise ihre Sicht auf das Geschehen darzustellen und den Ansichten des Gegenübers oder anderen Spielern mit guter Sicht auf das Spiel zuhören.

Falls das Gespräch aufgrund von Sprachbarrieren schwierig ist, so können Gesten oder Nachahmungen des Geschehens als Darstellung des Wahrgenommenen dienen (z.B. sich selbst auf den Handrücken schlagen um zu zeigen, dass die Hand während eines Fangversuches getroffen wurde).

Es kommt vor, dass Geschehnisse nicht präzise genug rekonstruiert werden können (z.B. niemand hatte eine gute Sicht oder es geschah zu schnell). Es kann außerdem vorkommen, dass nicht genau festgestellt werden kann, ob das Spiel beeinflusst wurde. Unter solchen Umständen sollte die Scheibe dem zuletzt unumstrittenen Werfer zurückgegeben werden.

Diskussionen sollten so kurz wie möglich geführt werden, wobei das bevorzugte Ergebnis ein zurückgenommener Call oder ein nicht bestrittener Call ist. Sollte es allerdings vorkommen, dass keine Lösung gefunden werden kann, so sollte die Scheibe zum letzten unumstrittenen Werfer zurückgegeben werden. Die empfohlene maximale Länge einer Unterbrechung für Diskussionen beträgt fünfundvierzig (45) Sekunden.

2 Spielfeld

2.1 Spielfeldgröße (2.1)

Anmerkung

Das Spielfeld ist einhundert (100) Meter lang und siebenunddreißig (37) Meter breit. Es ist unterteilt in eine Zentralzone, die vierundsechzig (64) Meter lang ist, und zwei Endzonen, welche achtzehn (18) Meter lang am jeweiligen Ende der Zentralzone sind.

Alle Linien sind zwischen fünfundsiebzig (75) und einhundertzwanzig (120) Millimeter breit und sind mit nicht ätzendem Material markiert.

Falls nicht genügend Platz für ein komplettes Spielfeld vorhanden sein sollte, so sollten zuerst die Endzonen gekürzt werden, bevor die Zentralzone verkleinert wird. Weitere Infos sind im DFV-Appendix A1.6 oder WFDF-Appendix A1.5.1 zu finden.

3 Ausrüstung

3.1 Verletzungsgefährdende Ausrüstung (3.4)

Anmerkung

Dazu gehören Armbanduhren, Armbänder, Gürtelschnallen und hervorstehender Schmuck. Metallstollen, übermäßig lange Stollen sowie Stollen mit scharfen Kanten sind nicht erlaubt.

3.2 Ausrüstung, die die Spielfähigkeit behindert (3.4)

Anmerkung

Dazu gehören übergroße Kleidungsstücke, lange Stoffteile, etc. Handschuhe, wie sie viele Ultimate-Spieler tragen, sind erlaubt, sie dürfen die Scheibe aber nicht beschädigen oder anderweitig Spuren hinterlassen.

4 Punkt, Punkterwerb und Partie

Für diesen Abschnitt gibt es keine Interpretationen.

5 Mannschaften

5.1 Geschlechtergemischte (Mixed) Spiele (5.1)

Anmerkung

In geschlechtergemischten Spielen, wo Männer und Frauen im selben Team spielen, sollten beide Teams das gleiche Geschlechterverhältnis auf dem Feld während eines Punktes aufweisen. Turniere sollten eine der Optionen der im WFDF Rules of Ultimate 2017 Appendix (bei DFV-Turnieren: DFV-Appendix A7) festgeschriebenen Möglichkeiten zur Bestimmung des Geschlechterverhältnisses benutzen.

6 Eine Partie beginnen

6.1 Mannschaftsvertreter (6.1)

Anmerkung

Mannschaftsvertreter sollten sicherstellen, dass sie von ihrer Mannschaft die Autorisierung haben, die in diesem Abschnitt genannten Entscheidungen zu treffen.

6.2 Angemessene Entscheidungen treffen (6.1)

Anmerkung

Es wird empfohlen, dass Mannschaftsvertreter das im WFDF-Appendix (bei DFV-Turnieren: DFV-Appendix A.3) beschriebene Verfahren nutzen um angemessene Entscheidungen zu treffen.

7 Der Anwurf

7.1 Die verteidigende Mannschaft stoppt einen Anwurf beim Rollen (7.7)

Was

Ein Anwurf trifft auf dem Boden auf und beginnt in Richtung der zu verteidigenden Endzone zu rollen. Ein Verteidiger stoppt die Scheibe noch bevor ein Spieler der angreifenden Mannschaft sie berührt hat.

Ergebnis

Dies ist erlaubt (Regel 8.4) Falls der verteidigende Spieler die Scheibe in Richtung der Endzone der angreifenden Mannschaft kickt, so darf die Scheibe von der angreifenden Mannschaft an dem Ort, an dem die Scheibe gekickt wurde, ins Spiel gebracht werden (Regel 8.4.1).

Zusatz

Falls der Anwurf noch in der Luft ist, darf kein Spieler der verteidigenden Mannschaft sie berühren, selbst wenn sie zurück zur verteidigenden Endzone fliegt (z.B. aufgrund von Wind). Falls ein verteidigender Spieler die Scheibe berührt, darf die angreifende Mannschaft einen erneuten Anwurf fordern.

Falls der Anwurf in der Endzone der zu verteidigenden Endzone landet (z.B. ein sehr kurzer Anwurf), so soll die Scheibe an der Punktlinie aufgenommen werden. Jeder Spieler der angreifenden Mannschaft kann ebenso den Anwurf beim Rollen stoppen. Dieser Spieler muss die Scheibe anschließend nicht aufnehmen.

7.2 Zumutbare Gründe für eine Verzögerung vor dem Anwurf (7.1.1)

Anmerkung

Die folgenden Aktionen gelten als angemessen vor einen Wurf:

- Einen Punkt bejubeln,
- Auswahl der Spieler für den nächsten Punkt,
- Entscheidung über die Taktik für den nächsten Punkt:
 - Wer wen verteidigt,
 - Positionen für das Angriffsspiel,
 - Welche Art von Verteidigung und/oder Angriff gespielt wird.

Als Orientierung: Der Anwurf sollte innerhalb von 75 Sekunden nach dem Start des Punktes erfolgen (ein Punkt startet mit Beginn einer Halbzeit oder sobald der vorherige Punkt erzielt wurde).

7.3 Brick Call (7.12)

Anmerkung

Falls ein Spieler der angreifenden Mannschaft den "Brick" signalisiert und ruft, so darf ein anderer Spieler der angreifenden Mannschaft die Scheibe aufnehmen.

7.4 Offside (7.5)

Anmerkung

Es wird empfohlen, den Kapitän der gegnerischen Mannschaft, die die Violation begangen hat, vorzuwarnen, bevor die Violation durchgesetzt wird. Mannschaften sollten bedenken, dass ein Call nur gemacht werden sollte, falls der Verstoß so signifikant ist, dass er das Ergebnis einer Spielaktion beeinflusst.

Offside kann nur von den Spielern gecallt werden, die auf dem Feld sind. Jeder Call von Nicht-Spielern hat keine Konsequenzen. Allerdings dürfen Nicht-Spieler bei der Kontrolle des Offsides assistieren und aufgrund ihrer Perspektive beratend tätig sein, falls ein Offside gecallt wird.

8 Der Status der Scheibe

8.1 Den falschen Call benutzen (8.1.3)

Was

Ein Spieler zeigt ein Foul oder eine Violation an und ruft "Stopp" oder benutzt den falschen Namen für einen Call.

Ergebnis

Der Call sollte so behandelt werden, als ob der Spieler den richtigen Call benutzt hätte.

Warum

Es ist offensichtlich, dass der Spieler eine Regelverletzung wahrgenommen hat. Dies hat Vorrang vor dem Wissen über die korrekten Begriffe.

Zusatz

Der Spieler, der den falschen Begriff benutzt hat, sollte den korrekten Call lernen (Regel 1.3.1) und erfahrene Spieler sollten ihnen diese nennen (Regel 1.8).

8.2 Die Position der Scheibe deutlich verändern (8.4)

Was

Beim Versuch, eine rollende Scheibe zu stoppen, tritt ein Spieler die Scheibe in Richtung seiner anzugreifenden Endzone.

Ergebnis

Der Gegner kann fordern, dass der Pivot an der Stelle gesetzt werden muss, an der die Scheibe berührt wurde. Dies kann verbal, aber auch durch Zeigen auf den korrekten Ort geschehen. Das Spiel wird nicht gestoppt und ein Check ist nicht nötig, um das Spiel fortzusetzen (ähnlich zu einer unbestrittenen Travel Infraction (Regel 18.2.6)).

Fall das angreifende Team das Team ist, welches die Scheibe signifikant bewegt hat, so sollten sie ihren Pivotpunkt nicht an die Stelle bewegen, an der die Scheibe berührt wurde, solange dies nicht vom gegnerischen Team gefordert wird.

8.3 Nach einem Turnover an der Scheibe stehen (8.5.1)

Was

Es kam zu einem Turnover und die als Werfer vorgesehene Person steht an der Scheibe, darauf wartend, dass ihr Team sich aufstellt.

Ergebnis

Die Verteidigung sollte den Spieler daran erinnern, dass er die Scheibe ins Spiel bringen muss. Bewusstes Verzögern des Spiel ist gegen den Spirit of the Game und sollte zwischen den Kapitänen so schnell wie möglich geklärt werden.

Warum

Regel 8.5 besagt dass der neue Werfer das Spiel nicht verzögern darf, wenn er die Scheibe aufnimmt.

Zusatz

Falls andere Spieler sich ebenfalls zur Scheibe bewegen (eine übliche Situation nach einem Turnover), so kann der Spieler, der der Scheibe am Nächsten ist, entscheiden, diese nicht aufzunehmen. Dies ist kein Regelverstoß. Falls sich nach einem Turnover kein Spieler der angreifenden Mannschaft zur Scheibe bewegt, so ist dies ein Regelverstoß.

Es wird empfohlen, dass das gegnerische Team eine Warnung ausspricht und sicherstellt, dass die korrekten Zeitbegrenzungen bekannt sind, bevor diese angewendet werden.

8.4 Den Anzählstand nach einer Spielverzögerung beginnen (8.5.4)

Anmerkung

Nach einem "Delay of Game"- oder "Spielverzögerung"-Call sollte der angreifenden Mannschaft zwei (2) Sekunden Zeit gegeben werden, den Verstoß zu beheben, bevor mit dem Anzählen begonnen wird.

8.5 Zeitbegrenzungen nach einem Turnover (8.5.2)

Anmerkung

Um die 10 oder 20 Sekunden Zeitbegrenzungen durchzuführen, sollte die verteidigende Mannschaft die Zeit laut in 5-Sekunden Intervallen herunterzählen. Der Spieler der die Zeitbegrenzung callt, muss nicht zwingend der Spieler sein, der zum Marker wird.

Zusatz

Bei Veranstaltungen, bei denen der "WFDF Rules of Ultimate 2017 - Appendix" (DFV-Turniere: DFV-Appendix A.5) angewendet wird, gilt die Regelung auch für Scheiben die außerhalb des Spielfeldes sind und für den Pull.

Es wird empfohlen, dass das gegnerische Team eine Warnung ausgibt und sicherstellt, dass die korrekten Zeitbegrenzungen bekannt sind, bevor diese angewendet werden. Falls die angreifende Mannschaft der Meinung ist, dass die Zeitbegrenzungen zu schnell gezählt werden, so kann "fast count" gecallt werden.

Falls die Scheibe im Aus landet, zurück ins Feld rollt und dort liegen bleibt, so werden die Zeitbegrenzungen aus 8.5.2 nicht angewendet.

9 Anzählen

9.1 Wann das Anzählen gestartet wird (9.3)

Was

Ein Marker kann mit dem Anzählen beginnen, sobald der Werfer die Scheibe gefangen hat.

Ergebnis

Selbst wenn der Werfer sich noch in Bewegung befindet, nach einem Sprung aufstehen muss oder wenn er das Feld verlassen hat, so kann der Marker mit dem Anzählen beginnen.

Zusatz

Falls der angreifende Spieler etwas Zeit braucht, weil er einem Objekt außerhalb des Spielfeldes ausweichen musste, sollte der Marker währenddessen nicht anfangen zu zählen. Normalerweise sollten aus Sicherheitsgründen keine Gegenstände in Spielfeldnähe sein. In der Praxis ist dies jedoch nicht immer der Fall.

Falls der Werfer eine versehentlich fallengelassene Scheibe fängt, bevor diese den Boden berührt und ohne dass ein anderer Spieler diese berührt hat, so wird der Scheibenbesitz als kontinuierlich betrachtet. Falls der Werfer eine versehentlich fallengelassene Scheibe fängt, bevor diese den Boden berührt und nachdem ein anderer Spieler diese berührt hat, so wird dies als neuer Scheibenbesitz betrachtet.

Falls der Werfer einen Pass in der Zentralzone fängt, aber er durch sein Momentum das Feld verlässt, so kann der Marker das Anzählen beginnen/fortsetzen sobald er höchstens drei (3) Metern vom Pivotpunkt entfernt ist, selbst wenn der Abstand zum Werfer größer als drei (3) Meter ist.

9.2 Andere Calls (9.5.4)

Anmerkung

Alle anderen Calls beinhalten:

- Bestrittenes Foul
- Bestrittener Punktgewinn
- Bestrittener Turnover (ohne Ausgezählt/Stall Out)
- Violation für Behinderung an der Sideline (2.7)
- Verletzung
- Technische Unterbrechung/Technical

9.3 Anzählstände (9.6)

Was

Falls, nach einem Call, das Anzählen mit höchstens sechs (6) fortgesetzt wird und:

1. das Anzählen bei vier (4) pausiert wurde, so wird das Anzählen mit "Zähle 5" oder "Stalling 5" fortgesetzt.
2. das Anzählen bei acht (8) pausiert wurde, so wird das Anzählen mit "Zähle 6" oder "Stalling 6" fortgesetzt.

Zusatz

Zwischen "Zähle" bzw. "Stalling" und der Zahl des Anzählstandes muss kein Abstand sein.

10 Der Check

10.1 Fehlerhafte Ausrüstung (10.3)

Anmerkung

Fehlerhafte Ausrüstung umfasst zum Beispiel ungebundene Schnürsenkel, eine verbogene Scheibe oder ein verlorener Schuh. Allerdings ist es in der Verantwortung der Spieler solche Beeinträchtigungen zu minimieren, indem auf die Ordnungsmäßigkeit der eigenen Ausrüstung geachtet wird.

10.2 Wann ein Check nicht nötig ist (10.1)

Anmerkung

Ein Check ist nicht nach einem Anwurf oder nach einem Turnover nötig, selbst wenn der Werfer erst zum korrekten Pivotpunkt laufen muss. Der Werfer kann einen Pass spielen und der Marker kann das Anzählen beginnen, sobald der Pivot an der korrekten Position gesetzt ist.

Falls der Pivot nicht an der korrekten Position gesetzt wird, so ist dies eine Travel Infraction.

Falls der Marker mit dem Anzählen beginnt, bevor der Pivot gesetzt wurde, so ist dies eine Fast Count Infraction.

Um sicherzustellen, dass das Spiel nicht angehalten wird, wird empfohlen dass entweder der Werfer oder der Marker auf die Stelle zeigen, wo sie denken dass der Pivot gesetzt werden sollte, bevor dieser gesetzt wird.

Zusatz

Turnover, nach denen ein Check nötig ist, sind in Regel 13.2 aufgelistet.

10.3 "Spielverzögerung" oder "Delay of Game" für einen Check (10.4.1)

Was

Eine unnötige Verzögerung beinhaltet das Besprechen der Teamtaktik (wer wen verteidigt, wer versuchen sollte den nächsten Pass zu fangen). Eine Diskussion um einen Call zu lösen ist keine unnötige Verzögerung.

Ergebnis

Nachdem "Spielverzögerung" oder "Delay of Game" gegen die verteidigende Mannschaft gecallt wurde und diese Tatsache nicht behoben wird, so kann der Werfer "Disc In" callen und unverzüglich einen Pass spielen.

Zusatz

Die Person, die die Scheibe eincheckt, muss sichergehen, dass alle Spieler sich nicht bewegen und an der richtigen Position sind, bevor die Scheibe eingecheckt wird.

Anmerkung

Es wird empfohlen, der gegnerischen Mannschaft eine Warnung auszusprechen und sicher zu gehen, dass sie die Regel korrekt kennen, bevor diese angewendet wird.

10.4 Scheibenbesitz aufgrund von Bodenkontakt verlieren (10.5.1.2)

Anmerkung

Falls der Werfer den Scheibenbesitz beim Groundcheck aufgrund von Kontakt zwischen Scheibe und Boden verliert, so kann dieser erneuert werden.

10.5 Bevorzugtes Vorgehen zum Einchecken einer Scheibe (10.5)

Anmerkung

Es wird empfohlen dass die folgenden Schritte durchgeführt werden bevor eine Scheibe eingecheckt wird:

- "Ist die angreifende Mannschaft bereit?";
- "Ist die verteidigende Mannschaft bereit?";
- "Der Anzählstand beginnt bei X";

- "Disc In, in 3...2..1";
- Berühren der Scheibe, mit der Scheibe den Boden berühren oder "Disc In" sagen, wie jeweils anwendbar.

10.6 Eine Violation nach 10.2 callen (10.6)

Anmerkung

Ein Spieler kann keine Violation nach 10.2 callen, wenn ein Spieler seines eigenen Teams (ihm inklusive) an der falschen Position ist oder sich vor dem Check bewegt.

11 Aus

11.1 Das "Greatest Play in the World" (11.3.1)

Was

Ein angreifender Spieler realisiert, dass er die Scheibe nicht innerhalb des Spielfeldes fangen kann und springt daher innerhalb des Spielfeldes ab, fängt die Scheibe und wirft sie weiter, bevor er außerhalb des Spielfeldes landet.

Ergebnis

Dies ist ein gültiger Pass.

Warum

Regel 11.3.1 besagt, dass ein sich in der Luft befindlicher Spieler, der innerhalb des Spielfeldes abgesprungen ist, sich immer noch innerhalb befindet. Dies gilt bis der Spieler außerhalb landet, und dann hat er bereits die Scheibe losgelassen. Deshalb ist die Scheibe nicht aus.

Es ist einem Spieler aufgrund von Regel 18.2.1.1 erlaubt die Scheibe zu werfen, während er sich in der Luft befindet.

Zusatz

Ein Spieler darf nicht seinen eigenen "Greatest"-Wurf fangen. Dies ist ein Turnover (13.2.5). Falls es zu einem bestrittenen Call bezüglich des Fangens nach einem "Greatest" kommt, so sollte der Spieler, der den "Greatest" geworfen hat, als der letzte Werfer behandelt werden. Sie sollten den Pivot an dem Punkt auf dem Feld setzen, der dem Loslassen der Scheibe am nächsten kommt (oder auf der Punktlinie, falls dies zu einem Pivot in ihrer zu attackierenden Endzone führen würde).

11.2 Das Spielfeld verlassen (11.6)

Anmerkung

Spieler dürfen das Feld zu verlassen, um ein Spiel zur Scheibe zu machen und dürfen das Feld an jedem Punkt wieder betreten. Allerdings ist es ein Turnover, falls ein Spieler der angreifenden Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes abspringt und die Scheibe berührt, bevor er das Spielfeld berührt (Regel 11.3.1/11.5/12.3.1).

Zusatz

Es ist schlechter Spirit das Spielfeld absichtlich zu verlassen und Spieler/Objekte an der Seitenlinie zu benutzen, um sich zu verstecken.

11.3 Die Scheibe verlässt das Spielfeld (11.7)

Was

Ein langer Wurf von der Seitenlinie kommt nicht ins Feld zurück. Wo wird der Pivotpunkt korrekt gesetzt und wie das Spiel fortgesetzt?

Ergebnis

Ein verteidigender Spieler ist immer innerhalb des Spielfeldes, auch wenn er versucht die Scheibe zu spielen (11.2). Dies bedeutet, falls ein verteidigender Spieler die Scheibe berührt, während er außerhalb des Spielfeldes ist, so wird die Scheibe vom nächstgelegenen Punkt in der Zentralzone weitergespielt (11.7.2). Anmerkung: Falls ein verteidigender Spieler die Scheibe berührt, der Wind sie aber wieder zurück ins Spielfeld bringt, so ist die Scheibe weiterhin lebendig.

Angreifende Spieler können den Status "aus" annehmen (11.5). Dies bedeutet in derselben Situation: Falls der angreifende Spieler zuerst die Scheibe berührt, dann ist es ein Turnover und die Scheibe geht zu dem Punkt zurück, an dem sie die Begrenzungslinie überquert hat (z.B. wo sie das letzte Mal innerhalb war). (11.7.1).

Falls ein angreifender Spieler von innerhalb abspringt und die Scheibe vor der Landung berührt, dann etabliert dies einen Punkt, wo die Scheibe innerhalb war. Falls dies zu einem Turnover führt, ohne dass der Fänger je Scheibenbesitz etablieren konnte, so kommt die Scheibe an der Stelle ins Spiel, wo der angreifende Spieler die Scheibe berührt hat. Falls der Werfer die Scheibe fängt und wirft während er in der Luft ist, und die Scheibe anschließend innerhalb landet, so ist die Scheibe weiterhin innerhalb.

Anmerkung

Falls Spieler, die eine gute Sicht auf das Spiel hatten, sich nicht übereinstimmen können, wo die Scheibe ins Aus ging, so sollte der Mittelpunkt der beiden vorgeschlagenen Stellen benutzt werden.

Zusatz

Falls ein verteidigender Spieler springt, einen Pass abfängt und dann außerhalb landet, so ist dies kein "doppelter Turnover", sondern der verteidigende Spieler bleibt weiterhin in Scheibenbesitz.

11.4 Ein Nicht-Spieler bringt eine Scheibe, die außerhalb ist, zurück (11.8)

Was

Ein Nicht-Spieler bringt eine Scheibe, die außerhalb ist, zurück und gibt sie dem Werfer, der an der Begrenzungslinie steht.

Ergebnis

Regel 11.8 erlaubt Nicht-Spielern, die Scheibe zu holen. Allerdings muss der Werfer die Scheibe die letzten drei Meter zum Feld bringen. Hierfür sollte der Werfer drei Meter vom Spielfeld weggehen und anschließend zurückkehren. Sie dürfen danach den Pivot an der korrekten Stelle setzen und das Spiel fortsetzen.

Zusatz

Falls der Werfer das Spiel beginnt, ohne drei Meter weit gegangen zu sein, so darf das gegnerische Team eine Violation callen und das Spiel wird mit einem Check gestartet.

Falls allerdings die gegnerische Mannschaft den Eindruck hat, dass sie durch die Scheibenübergabe keinen Nachteil erhalten hat, so kann das Spiel fortgesetzt werden.

Nicht-Spieler dürfen außerdem eine rollende Scheibe im Aus, welche mehr als drei Meter vom Pivotpunkt entfernt ist, stoppen.

Die Mannschaft in Scheibenbesitz darf die Scheibe austauschen, wenn diese außerhalb ist und dadurch Zeit gespart wird. Der Werfer muss die Scheibe die letzten drei Meter zum Feld tragen.

Anmerkung

Nicht-Spieler dürfen nicht absichtlich eine Scheibe berühren bis sie aus ist.

12 Fänger und Positionierung

12.1 Was zu callen ist für In oder Aus (12.3)

Anmerkung

Falls ein gegnerischer Spieler glaubt, ein angreifender Spieler hätte die Scheibe außerhalb gefangen, so sollte dies sofort mit "Außerhalb" oder "Aus" gecallt werden. "Check feet" is kein Call und hält das Spiel nicht an.

Falls es unklar ist, ob der Spieler außerhalb war oder nicht, so sollte das Spiel angehalten werden und die Spieler mit der besten Perspektive den Call diskutieren. Spieler dürfen nach der Meinung von Personen an der Seitenlinie fragen. Es ist trotzdem weiterhin die Aufgabe der beteiligten Spieler, den finalen Call zu machen. Falls der Call contestet wird, so muss die Scheibe zum letzten Werfer zurückgehen.

Zusatz

Falls auf Feldern ohne Linien gespielt wird, sollte bei knappen Entscheidungen zu Gunsten des fangenden Spieler entschieden werden.

12.2 Positionierung von Spielern (12.7.1)

Was

Spieler A, welcher versucht die Scheibe zu spielen, ist es erlaubt langsamer zu werden und eine gegnerische Bewegung zur Scheibe zu behindern. Allerdings darf Spieler A sich nicht so bewegen, dass der Gegner ihm nicht mehr ausweichen kann. Dies ist ein Blockier-Foul (17.8). Es kann unter diesen Umständen zu beiläufigen Kontakt kommen, welcher allerdings kein Foul darstellt.

Zusatz

Falls Spieler A nicht versucht, die Scheibe zu spielen, aber stattdessen einem Teammitglied ermöglicht, zu versuchen die Scheibe zu spielen, so darf Spieler A keinen Gegenspieler behindern. Falls Spieler A allerdings stehen bleibt oder eine Behinderung nicht beabsichtigt, so ist dies keine Violation, selbst wenn diese Aktion zur Behinderung eines Gegenspielers führt.

Anmerkung

Das Stichwort in dieser Regel ist "nur". Die Intention der Bewegung eines Spielers kann zum Teil dadurch motiviert sein, einen Gegenspieler am freien Weg zur Scheibe zu behindern, so lange dies Teil des eigenen Spiels zur Scheibe ist.

12.3 Positionierung von Spielern (12.7)

Was

Jeder Spieler ist berechtigt jeden Ort, der nicht von einem Gegenspieler beansprucht wird, zu besetzen, solange er dadurch keinen Kontakt initiiert.

Anmerkung

Falls ein Spieler durch die Inanspruchnahme einer Position Kontakt initiiert, ist dies ein Blockier-Foul (17.8).

12.4 Versuchen die Scheibe zu spielen (12.8)

Anmerkung

Ein Spieler kann als "ein Spiel zur Scheibe versuchend" (Regel 12.8) betrachtet werden, wenn die Scheibe in der Luft ist und er versucht diese in irgendeiner Weise zu berühren, z.B. um sie zu fangen oder zur blocken.

Falls ein Spiel zur Scheibe gemacht wird, so müssen die Spieler sicher gehen, dass dies nicht zu nicht-beiläufigem Kontakt mit einem anderen Spieler führt (sowohl mit deren stationären Position, als auch mit deren erwarteter Position basierend auf aktueller Geschwindigkeit und Richtung), vor, während oder nach dem Versuch zur Scheibe.

Nicht-beiläufiger Kontakt ist jeglicher Kontakt, der entweder gefährlich ist oder den Ausgang des Spiels beeinflusst, unabhängig davon ob der Kontakt nach der Etablierung des Scheibenbesitzes erfolgte.

Ein Verstoß beeinflusst das Spiel, wenn er nachvollziehbar den Ausgang der speziellen Spielsituation beeinflusst, z.B. wenn es einem Spieler nur durch signifikanten Kontakt mit dem Gegenspieler möglich war einen Pass zu unterbinden, oder ein Gegenspieler ein Spiel zur Scheibe hätte versuchen können, wenn ein Spieler keinen Kontakt mit ihm verursacht hätte.

Das verhältnismäßige Können, die Größe und/oder sportliche Fähigkeiten von beteiligten Spielern sollten bei der Entscheidung, ob das Spiel beeinflusst wurde oder nicht, nicht berücksichtigt werden.

12.5 Einen Gegenspieler mit einer Hand berühren (12.8)

Was

Ein verteidigender Spieler legt eine Hand auf dem Rücken seines Gegenspielers, um zu wissen, wo dieser sich aufhält, ohne ihn anschauen zu müssen.

Ergebnis

Dies ist eine Violation.

Warum

Es ist nicht zwingend ein Foul, allerdings eine Violation nach Regel 12.8, welche besagt "Alle Spieler müssen versuchen, Berührungen mit anderen Spielern zu vermeiden und es gibt keine Situation, in der ein Spieler das Verursachen einer Berührung rechtfertigen kann."

12.6 Positionierung von Spielern wenn die Scheibe in der Luft ist (12.6 - 12.9)

Allgemeine Anmerkung zur Positionierung von Spielern:

Alle Spieler sind in der Verantwortung Kontakt zu vermeiden, selbst wenn dies bedeutet, dass sie ein Spiel zur Scheibe beenden müssen.

Was

Spieler A verfolgt die Scheibe und wird langsamer, um sicherzustellen, dass er sich zwischen Spieler B und der Scheibe befindet. Spieler B rennt in den Rücken von Spieler A und beide kommen zu Fall.

Ergebnis

Spieler B hat Spieler A gefoult.

Warum

Es ist Spieler A erlaubt langsamer zu werden, um zu versuchen die Scheibe zu spielen. Spieler B hätte angemessen den Kontakt mit Spieler A vermeiden können und hat demzufolge den Kontakt initiiert.

Was

Spieler A verfolgt die Scheibe, stoppt abrupt ab und rennt unmittelbar rückwärts in einen sich nähernden Verteidiger. Spieler B rennt in den Rücken von Spieler A.

Ergebnis

Spieler A hat Spieler B gefoult.

Warum

Spieler B konnte Spieler A nicht angemessen ausweichen, daher hat Spieler A den Kontakt initiiert.

Was

Spieler A verfolgt die Scheibe, wird langsamer und bewegt sich hin und her, um Spieler B daran zu hindern, an ihm vorbeizukommen und ein Spiel zur Scheibe zu versuchen (z.B. "Boxing out"). Spieler B rennt in den Rücken von Spieler A. Spieler A fängt die Scheibe.

Ergebnis

Spieler B hat Spieler A gefoult. Spieler A ist in Scheibenbesitz und muss daher keinen Call machen oder sollte "Play On" bzw. "Weiterspielen" rufen, falls er vorher einen Call gemacht hat.

Warum

Spieler A ist es erlaubt langsamer zu werden und die Bewegung eines Gegenspieler zu behindern, um zu versuchen die Scheibe zu spielen. Spieler B hätte den Kontakt mit Spieler A angemessen verhindern können und initiiert demnach den Kontakt.

Zusatz

Es ist zu unterscheiden zwischen dem Behindern gegnerischer Bewegungen und dem Initiieren von Kontakt.

Es kann unter diesen Umständen zu beiläufigen Kontakt kommen, welcher allerdings kein Foul darstellt.

Was

Spieler A und Spieler B spielen in der selben Mannschaft und verfolgen die Scheibe. Spieler B wird langsamer und bewegt sich hin und her um einen Gegner, Spieler C, davon abzuhalten an ihm vorbeizukommen und ein Spiel zur Scheibe zu versuchen. Spieler A fängt die Scheibe.

Ergebnis

Spieler C kann eine Violation gegen Spieler B callen.

Warum

Spieler B macht kein Spiel zur Scheibe. Spieler C macht ein Spiel zur Scheibe, weshalb es Spieler B nicht erlaubt ist, ihn bewusst an seiner Bewegung zu behindern.

Zusatz

Falls Spieler B steht, so ist er erlaubt an dieser Stelle zu bleiben, selbst wenn dies Spieler C daran hindert ein Spiel zur Scheibe zu versuchen. Falls allerdings Spieler B seine Arme ausstreckt, um Spieler C zu behindern, so wird dies als Bewegung zur Behinderung von Spieler C betrachtet.

Was

Spieler A steht und wartet um die Scheibe zu fangen. Spieler B rennt in Richtung von Spieler A, springt, fängt den Pass ab und kollidiert dann mit Spieler A.

Ergebnis

Spieler B hat Spieler A gefoult.

Warum

Regel 12.8 beinhaltet ausdrücklich, dass ein Spiel zur Scheibe keine Berechtigung zum Initiieren von Kontakt mit anderen Spielern darstellt.

Zusatz

Wenn ein Spiel zur Scheibe gemacht wird, müssen die Spieler sicher gehen, dass dies nicht zu unvermeidbaren Kollision mit der Positionierung anderer Spieler führt. Dies beinhaltet sowohl die stationäre Position, als auch diese abhängig von deren Geschwindigkeit und Richtung vor, während und nach dem Versuch auf die Scheibe.

Was

Spieler A steht und wartet um die Scheibe zu fangen. Spieler B rennt, springt so, dass Spieler A vermieden wird und unterbindet damit den Pass. Spieler A bewegt sich in Spieler Bs Weg während dieser sich in der Luft befindet. Es kommt zum Kontakt zwischen Spieler A und B.

Ergebnis

Spieler A hat Spieler B gefoult.

Warum

Spieler A hat den Kontakt dadurch initiiert, indem er sich in eine Position bewegt hat, die ein sich bewegender Gegenspieler nicht vermeiden kann. Dies ist ein Blockier-Foul.

12.7 Sich gleichzeitig auf einen Punkt zubewegen (12.9)

Was

Zwei gegnerische Spieler bewegen sich auf den gleichen Punkt zu, um zu versuchen die Scheibe zu spielen. Beide sind sich dessen bewusst, ebenso, dass geringfügiger Körperkontakt auftreten kann. Es kommt zu geringfügigen Körperkontakt.

Ergebnis

Selbst wenn es zu Kontakt kommt, so ist dies nicht zwingen ein Foul.

Warum

Falls ein Spieler klar den Kontakt mit einem anderen Spieler initiiert, so verursacht er ein Foul (z.B. ein Spieler steht und ein anderer rennt in diesen hinein oder ein Spieler beansprucht eine Position klar und ein gegnerischer Spieler wechselt seine Richtung und behindert diese Position auf unverhinderbare Weise). Allerdings kann es vorkommen, dass beide Spieler das Recht auf eine Position haben und keiner für die Initiierung des Kontakts verantwortlich gemacht werden kann. Unter diesen Umständen, falls geringfügiger Körperkontakt auftritt (z.B. Spieler stoßen mit Schultern oder Hüften gegeneinander), so ist dies nicht zwingend ein Foul, da beide Spieler für den Kontakt verantwortlich sind, in dem Bewusstsein, dass Kontakt auftreten konnte.

Szenario 1:

Beide Spieler initiieren Kontakt und es kommt zu geringfügigen Körperkontakt.

Ergebnis

Das Ergebnis des Spielzugs sollte beibehalten werden.

Szenario 2:

Beide Spieler initiieren Kontakt, aber der Körperkontakt ist nicht geringfügig (z.B. ein Spieler fällt oder er ist potentiell gefährlich).

Ergebnis

Dies ist ein Foul von beiden Spielern und als gegensätzliches Foul zu behandeln (17.10.2). Die Scheibe sollte zum Werfer zurückgegeben werden.

Szenario 3:

Beide Spieler initiieren Körperkontakt und es kommt zu geringfügigen Körperkontakt. Allerdings schlägt ein Spieler dem Anderen auf dem Arm beim Versuch die Scheibe zu spielenein Spiel zur Scheibe machen.

Ergebnis

Selbst wenn beide Spieler den Körperkontakt initiiert haben, so hat der Spieler, der den Kontakt mit den Armen verursacht hat, ein Foul verursacht, da dies direkt den Ausgang der Spielsituation beeinflusste.

Zusatz

Diese Szenarien sollten nur berücksichtigt werden falls beide Spieler gleichzeitig Kontakt initiiert haben. Falls ein Spieler klar Kontakt initiiert, so hat dieser ein Foul verursacht. Falls ein Spieler sich nicht bewusst ist, dass es zum Kontakt kommen wird, so sollte der Spieler, der sich dessen bewusst ist, den Kontakt vermeiden und, falls angemessen, ein Dangerous Play-Foul bzw. Gefährliches Spiel-Foul callen.

Beteiligte Spieler sollten sich bewusst sein, dass sie oftmals nicht die beste Perspektive darauf haben, wer den Kontakt initiiert hat und daher nahestehende Spieler nach deren Perspektive fragen.

12.8 Die Bewegung eines Spieler unterstützen oder der Gebrauch von Ausrüstung (12.11)

Anmerkung

Falls ein angreifender Spieler die Bewegung eines anderen unterstützt oder einen Gegenstand benutzt, um die Scheibe zu berühren, so ist dies ein Turnover. Siehe Regeln 13.2.6, 13.2.7 und 13.7.4.

Falls ein verteidigender Spieler die Bewegung eines anderen unterstützt oder einen Gegenstand benutzt, um die Scheibe zu berühren (z.B. durch Werfen einer Kappe in Richtung der Scheibe), so ist dies eine Violation. Der beabsichtigte Fänger sollte den Besitz der Scheibe erhalten.

13 Turnover

13.1 Die Scheibe ist auf dem Boden, während kein angreifender Spieler in Scheibenbesitz ist (13.1.1)

Anmerkung

Es ist kein Turnover, falls ein Spieler die Scheibe beim Aufnehmen unbeabsichtigt fallen lässt, bevor der Scheibenbesitz nach einem Turnover etabliert wird oder nach einem Anwurf der zuvor den Boden berührt hat.

13.2 Double Touch Turnover (13.2.5)

Was

Der Werfer lässt versehentlich die Scheibe los, während ein Pivot etabliert ist und fängt sie anschließend erneut, ohne dass ein anderer Spieler die Scheibe zwischendurch berührt hat.

Ergebnis

Dies ist kein Double Touch Turnover. Der Marker kann den Anzählstand fortsetzen. Falls der Werfer seinen Pivot-Fuß bewegt hat, so kann eine Travel Infraction gecallt werden.

Warum

Ein Double Touch Turnover kann nur auftreten nachdem der Werfer einen Passversuch unternommen hat. Ein Pass ist definiert (siehe Wurf) als "Eine Scheibe in der Luft nach einer Wurfbewegung, einschließlich nach einem Täuschversuch (Fake) oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe." Da die Scheibe nach der Wurfbewegung oder dem Täuschversuch nicht in der Luft war, ist kein Pass aufgetreten, weshalb Regel 13.2.5 nicht in Kraft tritt.

Zusatz

Falls die Scheibe versehentlich während der Wurfbewegung als Teil eines Täuschversuches losgelassen wird, so kann der Werfer die Scheibe nicht fangen solange nicht ein anderer Spieler

diese berührt hat.

Der Werfer darf eine Scheibe berühren, die er geworfen hat, um zum Beispiel einen Gegenspieler vom Fangen abzuhalten oder um sie zu einem Mannschaftsmitglied zu tippen.

Falls ein Werfer seinen eigenen Pass fängt, so ist der Ort des Turnovers an der Stelle, an der der Werfer den Pass gefangen hat.

13.3 Bestrittener Dropped Pull (13.1.4)

Anmerkung

Falls ein fallengelassener Anwurf ("dropped pull") bestritten wird, so kann die anwerfende Mannschaft entweder den Anwurf wiederholen oder den Call zurückziehen.

13.4 Fortsetzung des Spiels nach einem unbestrittenen ?Stall Out?- bzw. ?Ausgezählt?- Call (13.2.2)

Anmerkung

Der Marker, der das "Stall Out" bzw. "Ausgezählt" gecallt hat, erhält Scheibenbesitz an der Stelle an der es passierte und darf dann entweder:

(1) die Scheibe auf den Boden legen und nach Bestätigung durch die Verteidigung die Scheibe berühren und laut "Disc In" rufen oder

(2) den Scheibenbesitz behalten und der vorhergehende Werfer darf das Spiel mit einem Check fortsetzen.

13.5 Einen "Stall Out"- bzw. "Ausgezählt"-Turnover bestreiten (13.3)

Anmerkung

Ein "Stall Out"- bzw. "Ausgezählt"-Turnover sollte typischerweise nur vom Werfer bestritten werden.

13.6 Unterbrechung durch Streifen des Bodens (13.5.1)

Anmerkung

Falls, beim Versuch einen Pass abzufangen, ein verteidigender Spieler von Mannschaft A die Kontrolle über die Scheibe aufgrund von Bodenkontakt verliert oder sie versehentlich fallen lässt, dann wird das Fangen als nicht geschehen betrachtet und jeder Spieler von Mannschaft A darf den Scheibenbesitz an sich nehmen.

13.7 Bewusst fallengelassene Scheibe (13.6)

Was

Spieler A unterbindet einen Pass und lässt die Scheibe dann bewusst fallen oder legt sie auf den Boden um so einem Mannschaftsmitglied zu ermöglichen, der neue Werfer zu werden.

Spieler A holt eine Scheibe aus dem Aus und lässt sie dann bewusst an der Stelle des vorgesehenen Pivot fallen um so einem Mannschaftsmitglied zu ermöglichen, der neue Werfer zu werden.

Ergebnis

Dies ist kein "doppelter Turnover". Der Gegner kann eine Violation callen, woraufhin das Spiel angehalten wird und Spieler A den Scheibenbesitz erhält. Das Spiel muss mit einem Check fortgesetzt werden.

Zusatz

Falls allerdings Spieler A einen Passversuch direkt nach dem Abfangen unternimmt und dieser Pass nicht ankommt, so ist es ein Turnover.

Anmerkung

Falls es unklar ist, ob der Scheibenverlust durch den Versuch, einem Mannschaftsmitglied die Möglichkeit zu geben Werfer zu werden oder durch einen unvollständigen Passversuch, verursacht wurde, so sollte dem Spieler ein Vertrauensbonus zugesprochen werden.

13.8 Ort an dem der Pivot-Fuß zu setzen ist - Scheibe ist im Aus (13.8)

Anmerkung

Der offizielle Punkt ist direkt neben der Linie (da die Linie nicht Teil des Spielfeldes ist), aber ein Pivot-Fuß auf der Linie kann ebenso akzeptiert werden. Aufgrund dessen, dass die Begrenzungslinien nur wenige Zentimeter breit sind, ist der "Fehler" zu gering um signifikant zu sein. Während die Regeln besagen, dass der Pivotpunkt innerhalb gesetzt werden sollte, so besagt Regel 11.3.2 auch, dass es kein Problem ist, wenn der Pivot-Fuß einen Bereich berührt, der außerhalb ist.

Zusatz

Falls die Scheibe an der Seite über der Endzone ins Aus fliegt, so ist ein Hütchen an der Stelle an der der Pivotpunkt gesetzt werden sollte. Regel 2.6 besagt dass der Rand der Zentralzone mit einem solchen Hütchen zu markieren ist, weshalb ein Spieler dieses nicht bewegen sollte. Somit sollte der Pivotpunkt auf der Endzonenlinie nächst zu dem Hütchen gesetzt werden. Spieler sollen das Hütchen nicht bewegen. Zu beachten ist, dass es der Spieler genug Platz zum Drehen des Pivot-Fußes hat (anderweitig können unsichere Situationen während des Pivotierens auftreten).

13.9 Ort an dem der Pivot-Fuß nach einem Turnover zu setzen ist - Scheibe innerhalb (13.9)

Was

Es kam zu einem Turnover und der Pivot ist in der Zentralzone zu setzen.

Ergebnis

Der Werfer setzt seinen Pivot-Fuß an der Stelle, an der die Scheibe liegt.

Warum

Regel 13.7 besagt, dass ein Werfer seinen Pivot an der Stelle des Turnovers zu setzen hat.

Zusatz

Der Pivot sollte so nah wie möglich am Ort der Scheibe sein. Spieler sollten nicht ihren rechten Fuß am Ort des Turnovers setzen und dann ihren linken Fuß für den den Pivot benutzen. Dies ist eine Travel Infraction (18.2.5.1).

13.10 Handzeichen nach einem Turnover in der zu verteidigenden Endzone (13.11.2.1)

Anmerkung

Das Punktlinienzeichen kann sinnvoll sein um allen Spielern mitzuteilen, dass die Option der Punktlinie genutzt wird. Wenn dieses Zeichen genutzt wird, so muss der Werfer zur Punktlinie gehen. Allerdings ist dieses Zeichen freiwillig. Der vorgesehene Werfer darf weiterhin den Pivot auf der Punktlinie etablieren, selbst wenn dies nicht vorher signalisiert wurde.

Die verteidigende Mannschaft darf fragen ob der vorgesehene Werfer beabsichtigt die Punktlinienoption zu nutzen. Es ist guter Spirit diese Frage zu beantworten (mittels Handsignal), allerdings nicht erforderlich.

13.11 Einen Pivot-Fuß nach einem Turnover in der zu verteidigenden Endzone setzen (13.11.3)

Anmerkung

Falls der Werfer gegen Regel 13.11.3 verstößt, so sollte dies als Travel Infraction behandelt werden. Das Spiel wird nicht angehalten, aber der Werfer muss zum korrekten Pivotpunkt zurückkehren.

Der Werfer darf nicht die Scheibe aufheben, sich umschaun und gucken ob es anspielbare Spieler gibt und dann zur Punktlinie gehen.

14 Punktgewinn

14.1 Punktgewinn durch "Callahan" (14.1)

Was

Das angreifende Team wirft die Scheibe, doch ein Verteidiger fängt den Pass in der Endzone des Angreifenden Teams (also die Endzone, die das verteidigende Team angreift).

Ergebnis

Die verteidigende Mannschaft erzielt einen Punktgewinn.

Warum

Regel 14.1 besagt, dass ein Punktgewinn erzielt wird wenn ein Spieler eine legalen Pass fängt und der erste Bodenkontakt innerhalb der angegriffenen Endzone ist. Sie besagt nicht, dass der Pass von einem Mitspieler kommen muss.

Zusatz

Der Name Callahan ist ein inoffizieller Name für diese Art von Punktgewinn.

14.2 Punktgewinn und Zeitbegrenzung (14.3)

Anmerkung

Sollte es eine Diskussion bezüglich eines Punktgewinns geben, und dieser danach bestätigt werden, wird im Zusammenhang mit der Zeitbegrenzung so verfahren als ob der Punktgewinn direkt erzielt wurde, als der Spieler die Scheibe gefangen hat und dieser die Endzone berührt hat. Allerdings werden die Zeitvorgaben zwischen den Punkten erst beachtet wenn die Diskussion beendet wurde.

14.3 Bestrittener Punktgewinn (14.1.1)

Anmerkung

Nach einem bestrittenen oder zurückgezogenen Punkt-Call, wobei die Scheibe im Besitz des Fängers bleibt, sollten alle Spieler an die Position zurückkehren, wo sie sich befanden, als die Scheibe gefangen wurde.

Zusatz

Falls ein Spieler berechtigterweise annehmen kann, dass ein Punktgewinn erzielt wurde, und sein Verhalten dies widerspiegelt (zum Beispiel durch Bejubeln eines Punktgewinnes), so sollte dies als "Goal"- oder "Punktgewinn"-Call behandelt werden. Dieser "Punktgewinn"-Call stoppt das Spiel, alle weiteren Handlungen haben keinen Einfluss.

14.4 Wurf der Scheibe nach einem Punktgewinn (14.1)

Was

Ein Spieler fängt die Scheibe in der angegriffenen Endzone, weiß aber nicht dass er/sie schon in der Endzone ist, und wirft die Scheibe.

Ergebnis

Es ist ein Punkt, egal ob der weitere Pass gefangen wurde.

Warum

Regel 14.1 besagt nicht, dass es dem Spieler, der den Punkt erzielt hat, auch bewusst sein muss. Wenn also jemand eine gute Sicht darauf hat und den Punktgewinn callt, ist es ein Punkt. Die Scheibe kann nach einem Punktgewinn nicht geworfen werden, also kann der Wurf vernachlässigt werden.

Anmerkung

Wenn es Zweifel daran gibt ob der Spieler den Punktgewinn erzielt hat (weil es, zum Beispiel, verschiedene Blickwinkel gibt), wird der weitere Pass gewertet.

Zusatz

Die Spieler dürfen andere Personen an der Seitenlinie nach ihrer Sichtweise fragen um zu bestimmen ob der Pass in der Endzone gefangen wurde. Die Entscheidung obliegt aber weiterhin den beteiligten Spielern.

15 Callen von Fouls, Infractions und Violations

15.1 Unbeabsichtigte Berührungen (15.1)

Anmerkung

Nicht beabsichtigte Berührungen die nebenläufig auftreten sind trotzdem noch ein Foul - dafür muss die Berührung nicht absichtlich sein. Es sollte keine beabsichtigten Berührungen beim Ultimate geben.

15.2 Den Gegner über eine Regelverletzung informieren (15.4)

Anmerkung

Wenn eine Regelverletzung begangen aber kein Call gemacht wurde, sollte der Spieler, der die Regelverletzung begangen hat, seinen Gegner, oder deren Team, informieren. Allerdings muss das Spiel dazu nicht unterbrochen werden.

15.3 Infractions callen (15.5)

Anmerkung

Marking Infractions darf nur der Werfer callen. Falls andere Spieler die Marking Infraction bemerken, dürfen sie den Werfer darauf hinweisen. Allerdings hat dieser Call keine Auswirkung. Der Werfer kann anschließend selber den Call machen, woraufhin der Gegner entsprechend reagieren sollte.

Jeder gegnerische Spieler darf eine Travel Infraction callen. Geschieht dies nicht durch den Marker, sollte der jeweilige Spieler laut genug rufen, damit der Werfer und der Marker es hören können.

15.4 Eine Regelverletzung sofort callen (15.8)

Anmerkung

Wenn ein Spieler, der einen Call nicht machen darf, die Regelverletzung bemerkt, wie zum Beispiel ein Fänger wenn es ein Double-Team gibt, darf der Spieler, der den Call machen darf, dies immer noch tun (in diesem Beispiel der Werfer). Wenn allerdings, zum Beispiel, der Marker sieht dass der Werfer seinen Pivot an der falschen Stelle gesetzt hat, darf dieser nicht bis Anzählstand 6 warten um die Travel Infraction zu callen.

Wenn das Spiel wegen einer Diskussion unterbrochen wurde, kann ein Spieler trotzdem während, oder am Ende der Diskussion einen Call machen.

15.5 Fälschlicherweise das Spiel unterbrechen (15.9)

Anmerkung

Wenn es Uneinigkeit darüber gibt, wer fälschlicherweise das Spiel unterbrochen hat, sollte die Scheibe zum letzten unumstrittenen Werfer zurück gehen.

16 Spielfortsetzung nach einem Foul- oder Violationcall

16.1 Was passiert, wenn das Spiel in den folgenden Szenarien fortgesetzt wurde (16.2)

Was

Der Marker callt ein Foul gegen den Werfer und der Werfer unternimmt einen Passversuch. Der Pass kommt nicht an.

Ergebnis

Der Turnover bleibt bestehen. Das Spiel wird nicht angehalten.

Warum	Regel 16.2.4.1: Das Team, welches das Foul gecallt hat, erlangt den Scheibenbesitz und das Spiel wird fortgesetzt.
Was	Der Werfer callt ein Foul gegen den Marker während der Wurfbewegung. Der Wurf gelingt und fliegt geradewegs zu seinem beabsichtigten Ziel, einem freien angreifenden Spieler. Der angreifende Spieler lässt den einfachen Fangversuch fallen.
Ergebnis	Der Turnover bleibt bestehen. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.
Warum	Regel 16.3: Das Team, welches das Foul gecallt hat, hat den Scheibenbesitz verloren. Der Turnover wurde allerdings nicht durch das Foul beeinflusst, sondern von einem Spieler verursacht, dem ein einfacher Fangversuch nicht gelang.
Zusatz	Falls das Foul tatsächlich die Richtung des Wurfs beeinflusst hat oder ihn wackelig werden ließ, so hat das Foul das Spiel beeinflusst. Deshalb sollte die Scheibe, nach Regel 16.2.4.2.1, zum Werfer zurückgehen.
Was	Es kommt zu einem Pick im Stack auf der linken Seite des Feldes, während gleichzeitig die Scheibe feldabwärts auf der rechten Spielfeldseite geworfen wird. Im Moment des Calls ist die Scheibe in der Luft. Ein angreifender Spieler fängt die Scheibe.
Ergebnis	Der Pass ist gültig und der Spieler, der den Pick gecallt hat, darf sich dorthin bewegen, wo er denkt, dass er sein sollte.
Warum	Regel 16.3: Der Pick hat den Scheibenbesitz nicht beeinflusst.
Zusatz	Falls der angreifende Spieler die Scheibe fallen lässt, so wäre dies ein Turnover (16.2.4.1). Falls der Pick vor dem Wurf (oder während der Wurfbewegung) gecallt wurde und weder der Pick, noch der Pick-Call das Spiel beeinflussten, so bleibt der Turnover bestehen (16.3).

16.2 Ein Call beeinflusst das Spiel (16.3)

Ergebnis	Ein Foul, eine Violation oder ein Call beeinflussen den Ausgang einer Situation, falls eine Situation ohne dies bedeutend anders verlaufen wäre. Zum Beispiel beeinflusst ein Call das Spiel, falls ein Fänger glaubt, dass der Call vor dem Wurf gemacht wurde und daher langsamer wird und den Pass nicht fängt. Während einer Unterbrechung zur Diskussion solcher Situationen ist es angemessen für einen Spieler die gegnerische Mannschaft zu fragen, ob sie der Meinung sind, dass das Foul, die Violation oder der Call den Ausgang beeinflusst haben. Falls das gegnerische Team denkt, dass es den Ausgang beeinflusst hat, so sollten sie eine berechtigte Begründung anbringen können.
----------	---

16.3 Das Spiel wurde nicht komplett angehalten (16.3)

Anmerkung	Falls einige Spieler bereits angehalten haben, um einen Call zu diskutieren, und dann fälschlicherweise weitergespielt wird wie in 10.6 beschrieben, gilt Regel 16.3 nicht.
-----------	---

16.4 "Play On" oder "Weiterspielen" gecallt bevor der Scheibenbesitz geklärt wurde (16.2.4.1)

Anmerkung

Falls "Play On" oder "Weiterspielen" gecallt wird, bevor der Scheibenbesitz geklärt wurde und dann die Mannschaft, die die Unterbrechung gecallt hat, nicht in Scheibenbesitz gelangt, so sollte der "Play On"- oder "Weiterspielen"-Call ignoriert werden und das Spiel wird angehalten. Die beteiligten Spieler müssen weiterhin zuerst entscheiden, ob der Verstoß den Ausgang tatsächlich beeinflusst hat, bevor entschieden wird, ob das Ergebnis des Spiel bestehen bleibt.

16.5 Mehr als ein Pass (16.3)

Anmerkung

Es gibt keine spezifische Begrenzung wie viele Pässe gespielt werden können, bevor 16.3 nicht mehr angewendet werden kann. Allerdings ist es sehr unwahrscheinlich, dass der Verstoß oder der Call keinen Einfluss auf das Ergebnis hat, sobald mehr als ein Pass gespielt wurde.

16.6 Foul vom Marker vor dem Wurf (16.2)

Anmerkung

Falls der Werfer ein Foul vor der Wurfbewegung callt, so muss das Spiel angehalten werden.

Falls der Werfer fälschlicherweise weiterspielt, so muss die Scheibe zum Werfer zurückgegeben werden, solange Regel 16.3 nicht greift. Dies gilt sowohl für einen vollständigen Pass als auch für einen Turnover.

Zusatz

Falls der Werfer vor dem Wurf gefoult wird, das Foul aber den Wurf über andauert, so gilt Regel 16.2.

Falls das Foul vor dem Wurf stattfindet, aber der Werfer mit dem Call bis zur Wurfbewegung wartet, so gilt Regel 15.9.

16.7 Mannschaft die den Scheibenbesitz erhält/behält kann das Spiel stoppen

Anmerkung

Falls die Mannschaft, die das Foul gecallt hat, den Scheibenbesitz erhält oder behält, das Foul aber ihre Spielfähigkeit beeinflusst hat, so kann ein indirektes Foul gecallt werden, sobald der Scheibenbesitz etabliert ist. Hierdurch wird das Spiel angehalten und die Mannschaft kann alle durch das Foul ausgelösten Positionsnachteile ausgleichen.

17 Fouls

17.1 Foul für nicht-beiläufigen Kontakt (17)

Anmerkung

Jeder Verweis zu "Kontakt" in Abschnitt 17 wird als Verweis zu nicht-beiläufigem Kontakt betrachtet. Nach Regel 15.1 ist ein Foul als "nicht-beiläufiger Kontakt" definiert.

17.2 Kontakt beim Loslassen der Scheibe (Foul der verteidigenden oder angreifenden Mannschaft) (17.4, 17.7)

Anmerkung

Falls der Werfer sich in einen Marker bewegt, der sich nicht bewegt und regelgerecht positioniert ist, so ist dies ein Foul des Werfers. Falls zum Beispiel der Werfer sich an einen Ort bewegt, an dem der Marker bereits war, als die Wurfbewegung startete und dieser dabei keinen Verstoß begangen hat (z.B. Straddle, Disc Space, Wrapping), so ist dies ein Foul des Werfers.

Zusatz

Falls ein Werfer absichtlich Kontakt mit einem regelgerecht positionierten Marker verursacht, so ist dies ein Foul des Angreifers und auch ein Verstoß gegen die allerwichtigste Regel: Den

Spirit of the Game.

Falls der Marker regelgerecht positioniert ist, seine Arme direkt vom Werfer wegbewegt und der Werfer Kontakt mit den Armen des Markers verursacht, so ist dies ein Foul des Angreifers.

17.3 "Contact" callen (17.4.1.3)

Was

Ein verteidigender Spieler verursacht vor der Wurfbewegung nicht-beiläufigen Kontakt mit dem Werfer, aber der Werfer möchte das Spiel nicht unterbrechen.

Ergebnis

Der Werfer kann eine Contact Infraction nach Regel 17.4.1.3 callen. Fall unbestritten, so wird das Spiel nicht gestoppt, aber der Anzählstand wird bei 1 fortgesetzt.

Zusatz

Der Werfer darf aufgrund dieses Kontaktes auch ein Foul callen (Regel 17.4), woraufhin das Spiel angehalten werden würde.

Falls der Werfer versehentlich "Contact" callt, obwohl der Kontakt während der Wurfbewegung passierte, so sollte dies als Foul nach Regel 17.4 behandelt werden.

Contact sollte nur gecallt werden, wenn der Kontakt nicht beiläufig ist, zum Beispiel wenn dies die Möglichkeiten des Werfer zum Setzen des Pivots, Faken oder die Vorbereitung des Wurfes beeinflusst.

Bei beiläufigen Kontakt kann der Werfer eine Disc Space Infraction callen.

17.4 Blockier-Fouls (17.8)

Anmerkung

Jedem Spieler ist Raum in seiner Bewegungsrichtung vorbehalten. Die Größe dieses Raumes hängt von vielen Dingen ab (Geschwindigkeit, Blickrichtung, Spieluntergrund, usw) und ist eine entscheidende Antwort auf die Frage "falls ein Baum plötzlich in diesem Raum auftauchen würde, könnte der Spieler Kontakt mit ihm vermeiden (ohne ein Manöver mit Verletzungsrisiko durchzuführen)?".

Sich in einer Art und Weise zu bewegen, die diesen Raum unzumutbar groß werden lässt (zum Beispiel mit voller Geschwindigkeit und geschlossenen Augen rennen, ohne regelmäßig zu prüfen wohin man rennt), wird als rücksichtslos erachtet.

Falls zwei Spieler zur selben Zeit den gleichen Ort für sich beanspruchen und es zu Kontakt kommt, so ist der Spieler für das Foul schuldig, der den Konflikt verursachte (z.B. wer sich später bewegt und so der eigene reservierte Raum mit dem von anderen Spielern kollidiert - normalerweise der Spieler, der diesen zuletzt beansprucht).

Spielern steht es frei, sich so zu bewegen wie sie möchten, solange dies zu keiner vermeidbaren Kollision führt.

Eine Kollision ist für einen Spieler vermeidbar, falls dieser unter den Umständen seiner Geschwindigkeit und des Sichtfeldes rechtzeitig reagieren und sie vermeiden kann.

17.5 Gefährliches Spiel (17.1)

Anmerkung

Gefährliches Spiel kann vor dem eigentlichen Ereignis gecallt werden, um potentielle Kollisionen zu vermeiden, z.B. ein Spieler der verteidigenden Mannschaft rennt/springt so, dass es zu Kontakt kommen würde, wenn die angreifende Mannschaft nicht reagieren würde.

Falls dies geschieht, so ist es korrekt die Scheibe nicht zu spielen und ein "Gefährliches Spiel"-Foul zu callen. Es benötigt angemessene Gründe um "Gefährliches Spiel" vor dem potentiellen Ereignis zu callen. Spieler sollten den ankommenden Spieler sehen und einen ausreichenden Grund haben, davon auszugehen, dass dieser Spieler den Kontakt nicht vermeiden wird. Dies kann beinhalten, dass dieser Spieler in der Vergangenheit Kontakt nicht vermieden hat.

Zusatz

Gefährliches Spiel kann nicht gecallt werden, falls man das Gefühl hat, dass man die Scheibe hätte spielen können, aber dafür hätte Kontakt initiieren müssen. In diesem Fall sollte man die Scheibe erst recht nicht spielen.

17.6 Fänger-Fouls der Verteidigung wenn nicht bestimmbar ist, ob die Scheibe fangbar war (17.2)

Was

Ein Spieler der angreifenden Mannschaft verfolgt einen langen Wurf und wird, während des Rennens, von der verteidigenden Mannschaft zu Fall gebracht. Es ist unklar ob der angreifende Spieler die Scheibe erreicht hätte, wenn das Foul nicht stattgefunden hätte.

Ergebnis

Falls der Spieler der angreifenden Mannschaft glaubt, dass er eine begründete Chance hatte, die Scheibe zu erreichen, wäre er nicht gefoult worden, so kann er ein Foul callen.

Falls der verteidigende Spieler nicht bestreitet, dass er den angreifenden Spieler zu Fall gebracht hat, aber nicht glaubt, dass dieser eine begründete Chance auf die Scheibe hat, so kann er das Foul bestreiten. Die Scheibe wird Werfer zurückgegeben und die Spieler kehren an den Punkt zurück, an dem sie waren, als die Scheibe abgeworfen wurde (Regel 10.2.2).

Warum

Falls ein Stolpern das Spiel nicht beeinflusst, dann wird der Kontakt als beiläufig betrachtet und ist somit kein Foul (Regel 15.1).

Zusatz

Falls es für andere Spieler eindeutig ist, dass der angreifende Spieler keine Chance darauf hatte, die Scheibe zu fangen, falls es kein Foul gegeben hätte, so sollten sie den angreifenden Spieler dazu anregen, den Call zurückzuziehen und den Turnover bestehen lassen.

Falls das Foul unbestritten ist, so erhält der angreifende Spieler den Scheibenbesitz an der Stelle, an der das Foul stattfand und nicht dort, wo sie den Pass gefangen hätten.

17.7 Fänger-Fouls der Verteidigung und der Angreifer (17.2, 17.6)

Anmerkung

Ein Fänger-Foul kann auftreten falls ein Spieler, der in das Foul involviert ist, versuchte die Scheibe zu spielen, z.B. um sie zu fangen oder sie zu blocken.

Nicht beiläufiger Kontakt tritt direkt nach dem Versuch die Scheibe zu spielen (z.B. ein verteidigender Spieler fängt die Scheibe und kollidiert dann mit einem Angreifer) auf und wird als Fänger-Foul betrachtet. Geringfügiger Kontakt zwischen den Armen gegnerischer Spieler im Zuge eines Blocks können begründeterweise als beiläufig betrachtet werden und ist somit kein Foul.

Falls die Scheibe in der Luft ist, aber die am Foul beteiligten Spieler schon versuchen den nächsten Pass zu fangen oder zu verteidigen, so sollte dies als indirektes Foul betrachtet werden (Regel 17.9).

Ein unbestrittenes Fänger-Foul der Angreifer ist ein Turnover (Regel 17.6.2). Ein unbestrittenes indirektes Foul der Angreifer ist dies nicht (Regel 17.9.2).

17.8 Gegensätzliche Fänger-Fouls (17.10.2)

Anmerkung

Es kann vorkommen, dass beide Spieler ein Recht auf den entsprechenden Raum haben und keiner von beiden für den Kontakt verantwortlich gemacht werden kann. Unter diesen Umständen und falls Körperkontakt auftrat, der den Ausgang der Aktion beeinflusste, so wird dies als gegensätzliches Foul betrachtet (17.10.2). Die Scheibe sollte zum Werfer zurückgegeben werden.

Zusatz

Beiläufiger Kontakt darf nicht auftreten wenn zwei oder mehr Spieler sich gleichzeitig zum selben Punkt bewegen. Allerdings sollte dies nicht als Foul betrachtet werden.

Spieler, die an dieser Aktion beteiligt sind, sollten bedenken, dass sie oft nicht die beste Perspektive darauf haben, wer den Kontakt initiierte und sollten nahe Spieler um deren Ansicht fragen.

17.9 Indirekte Fouls (17.9)

Was

Ein angreifender Spieler rennt versehentlich in einen verteidigenden Spieler und rennt diesen um. Der Werfer hat die Scheibe noch nicht losgelassen. Der verteidigende Spieler callt ein Foul.

Ergebnis

Das Spiel wird angehalten. Der verteidigende Spieler darf jegliche durch das Foul aufgetretene Positionsnachteile ausgleichen (Regel 17.9).

Warum

Das Foul geschah nicht vor, während oder direkt nach einem Fangversuch und ist somit kein Fänger-Foul der Angreifer.

Zusatz

Falls das Foul stattfand, als die Scheibe in der Luft war, aber nicht vor, während oder direkt nach einem Fangversuch eines dieser Spieler, dann würde das Spiel fortgesetzt werden bis der Scheibenbesitz geklärt ist. Falls die angreifende Mannschaft den Scheibenbesitz behält, so sollte der verteidigende Spieler jegliche durch das Foul verursachten Positionsnachteile ausgleichen und das Spiel würde mit einem Check fortgesetzt werden (16.3.2).

Falls die angreifende Mannschaft ein Foul begeht, nachdem der Scheibenbesitz in der Luft geklärt wurde, aber das Foul durch Aktionen ausgelöst wurde, die das Fangen nicht beeinflusst haben (z.B. während des Versuches in der Endzone zu landen), so sollte dies als indirektes Foul betrachtet werden.

17.10 Strip-Fouls an Callahan-Versuchen (17.5.2)

Anmerkung

Die angreifende Mannschaft wirft die Scheibe in der von ihnen verteidigten Endzone, wobei diese von der Verteidigung abgefangen wird. Nach diesem Callahan kommt es zu einem unbestrittenen Strip-Foul durch die ursprünglich angreifende Mannschaft. Dies sollte als Punktgewinn für die ursprünglich verteidigende Mannschaft gewertet werden.

17.11 Ein Mitspieler verursacht ein Foul (17.2, 17.6)

Anmerkung

Falls Spieler A Kontakt mit einem Gegner (Spieler B) verursacht und dies dazu führt, dass Spieler B den Mitspieler von Spieler A (Spieler C) berührt, so kann Spieler C kein Foul gegen Spieler B callen, da dieser den Kontakt nicht initiiert hat.

17.12 Scheibenbesitz in der Endzone nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Verteidigung (17.2.2)

Anmerkung

Nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Verteidigung in der von der angreifenden Mannschaft attackierten Endzone, erhält der Fänger in der Endzone den Scheibenbesitz. Die Scheibe wird dort eingechekkt und muss anschließend, nach Regel 14.2, zum nächstgelegenen Ort auf der Punktlinie getragen werden. Alle Spieler dürfen sich bewegen, sobald die Scheibe eingechekkt ist. Der Marker darf den Anzählstand erst beginnen, sobald der Pivot auf der Punktlinie gesetzt ist.

18 Infractions und Violations

18.1 Double Team (18.1.1.5)

Was

Zwei oder mehr verteidigende Spieler sind innerhalb von drei Meter vom Werfer und verteidigen nicht einen anderen Spieler.

Ergebnis

Der Werfer darf "Double Team" callen, es sei denn alle "weiteren" verteidigenden Spieler können behaupten, dass sie einen anderen angreifenden Spieler verteidigen (innerhalb von drei Metern an einem angreifenden Spieler sein und auf diesen reagieren) oder falls sie lediglich durch diesen Bereich rennen.

Anmerkung

In einer Zonenverteidigung ist es normal für einen verteidigenden Spieler näher als drei Meter an den Werfer zu kommen falls ein anderer angreifender Spieler diesen Bereich betritt. Um ein Double Team zu vermeiden muss der verteidigende Spieler diesen angreifenden Spieler verteidigen, was bedeuten kann, dass dieser versucht einen Pass zu diesem angreifenden Spieler zu unterbinden.

Falls die verteidigende Mannschaft nicht der Meinung ist, dass sie eine Double Team Infraction begangen hat, so darf sie den Call bestreiten und das Spiel wird angehalten. Sie dürfen den Call nicht ignorieren.

Es ist jeder Anzahl an verteidigenden Spieler erlaubt, den selben angreifenden Fänger zu verteidigen.

Zusatz

Falls ein Double Team gecallt wird und unbestritten ist, so muss der Marker zuerst warten, bis die fehlerhafte Positionierung korrigiert ist (18.1.4) and kann dann den Anzählstand mit der Zahl fortsetzen, die vor dem Call zuletzt vollständig ausgesprochen wurde, minus eins (1) (18.1.3)

18.2 Wrapping (18.1.1.4)

Anmerkung

Dem Marker ist es erlaubt, solange er korrekt positioniert ist, mit ausgestreckten Armen den Werfer dazu zu drängen in eine bestimmte Richtung zu werfen.

18.3 Den Anzählstand nach einer Marking Infraction fortsetzen (18.1.3)

Anmerkung

Um den Anzählstand mit der letzten vollständig ausgesprochenen Zahl minus eins fortzusetzen, ist wie das Subtrahieren von zwei Sekunden vom Anzählstand, z.B. Zähle Eins, Zwei, Drei, Fast Count, Zwei, Drei usw.

Zusatz

Falls mehr als eine Marking Infraction während derselben Werfer-Aktion gecallt wird, so hat dies keinen Einfluss darauf, wie der Anzählstand angepasst wird. Der Marker muss weiterhin den Anzählstand um die letzte vollständig ausgesprochene Zahl minus eins (1) anpassen.

18.4 Der Marker passt den Anzählstand nach einer Marking Infraction nicht an (18.1.5)

Zusatz

Falls der Marker den Anzählstand nicht anpasst, so sollte der Werfer eine Fast Count Infraction callen (18.1.1.1). Falls der Marker weiterhin den Anzählstand nicht anpasst, so darf der Werfer eine Violation callen. Das Spiel wird angehalten und der Verstoß sollte dem Marker erklärt werden.

18.5 Den Anzählstand mit der falschen Zahl beginnen (18.1.1.1.5)

Anmerkung

Falls eine Fast Count Infraction gecallt wird weil der Marker den Anzählstand mit der falschen Zahl beginnt (z.B. wenn er weiter als drei Meter vom Werfer entfernt ist oder sich zwischen durch mehr als drei Meter vom Werfer weg entfernt), so sollte der Marker automatisch den Anzählstand auf die korrekte Zahl korrigieren, sogar wenn dies den Anzählstand um mehr als zwei Sekunden reduzieren würde.

Falls eine Marking Infraction gecallt wird bevor der Anzählstand den Wert zwei erreicht, so muss der Marker den Anzählstand auf eins reduzieren (es darf zu keinem "negativem Anzählstand" kommen).

18.6 Grobe Marking Infractions (18.1.5.3)

Anmerkung

Dies beinhaltet eklatante Verstöße wie zum Beispiel vier verteidigende Spieler um den Werfer herum, einen Marker der mit seinen Armen den Werfer komplett umgibt oder ein Marker der innerhalb von zwei Sekunden bei "Zähle 6" angelangt.

18.7 Während einer Bewegung passen nachdem die Scheibe gefangen wurde (18.2.2.1)

Was

Ein angreifender Spieler fängt die Scheibe während er rennt und passt die Scheibe während er noch langsamer wird.

Ergebnis

Dies ist erlaubt, wenn der Spieler seine Spieler währenddessen eine Geschwindigkeit so schnell wie möglich reduziert und während des gesamten Wurfes Kontakt mit dem Spielfeld hatte.

Zusatz

Sobald der Werfer die Scheibe losgelassen hat, muss er nicht mehr stoppen.

18.8 Fortsetzung des Spiels nach einem Travel Call (18.2.6)

Was

Eine unbestrittene Travel Infraction wird gecallt und der Werfer hat die Scheibe noch nicht losgelassen.

Ergebnis

Das Spiel wird nicht angehalten. Der Werfer muss seinen Pivot an der korrekten Stelle setzen, wie in Regel 18.2.6 beschrieben.

Zusatz

Falls unbestritten, so ist es allen Spielern, ausgenommen vom Werfer, erlaubt, sich weiterhin frei auf dem Feld zu bewegen.

Falls bestritten, so wird das Spiel angehalten und die Spieler sollten dahin zurückkehren, wo sie waren, als das Travel gecallt wurde.

Falls der Werfer den Pivot nicht an der korrekten Stelle setzt bevor er die Scheibe wirft, so ist dies eine Violation nach Regel 18.2.7.

Falls der Pass nicht ankommt, so wird das Spiel fortgesetzt. Falls der Pass ankommt, so wird das Spiel angehalten und die Scheibe kehrt zum Werfer zurück.

18.9 Ein Travel callen (18.2.5)

Anmerkung

Die verteidigende Mannschaft sollte kein Travel nach Abschnitt 18.2 callen, solange sie nicht sicher sind, ob der Spieler doch versucht hat abzubremesen während er in Scheibenbesitz war. Insbesondere:

- ein Spieler, der die Scheibe fängt und wirft während er vollständig in der Luft ist, muss nicht abbremsen
- die Schrittlänge eines Spieler sollte während des Abbremsens abnehmen.
- einem Spieler ist es nicht erlaubt eine konstante Geschwindigkeit während des Fangens und Werfens der Scheibe aufrecht zu halten, außer er fängt und wirft in der Luft.
- ein Spieler sollte nie mehr als fünf Schritte benötigen um zum Stillstand zu kommen.

Solange die verteidigende Mannschaft sich dieser Richtlinien nicht sicher ist, so sollte sie kein Travel callen.

Spieler sollten außerdem bedenken dass ein Spieler die Richtung ändern darf nachdem er einen Pivot gesetzt hat. Jede Richtungsänderung nach dem Setzen des Pivot sollte nicht als Travel gecallt werden.

In manchen Situationen muss der Fänger seine kurz seine Geschwindigkeit beibehalten oder

seine Richtung leicht ändern um Kontakt mit einem springenden Verteidiger zu vermeiden oder um über einen am Boden befindlichen Spieler zu springen. Dies wird in den entsprechenden Situationen erwartet und wird nicht als Travel betrachtet.

Falls ein Travel einzig aufgrund von Kontakt, der von einem gegnerischen Spieler initiiert wird, zustande kommt, so wird dies nicht als Travel betrachtet.

Zusatz

Falls das Spiel angehalten wurde, so darf der Werfer das Körperteil wechseln, mit dem er den Pivotpunkt berührt hat. Dies ist kein Travel.

18.10 Das Spiel nach einer Travel Violation fortsetzen (18.2.7)

Anmerkung

Nach einer Travel Violation muss der Werfer an den Ort zurückkehren, an dem er während der Infraction war und nicht an den Punkt, an dem er hätte sein sollen.

Zusatz

Falls nach einem Turnover außerhalb des Spielfeldes gegen den Werfer ein Travel gecallt wird, weil er den Pivot auf der Seitenlinie anstelle der Punktlinie gesetzt hat und der Pass ankommt, so muss das Spiel angehalten werden. Die Scheibe wird zum Werfer zurückgegeben und die Scheibe muss an der Stelle eingechekkt werden, an der die Infraction geschah, z.B. auf der Seitenlinie. Sobald die Scheibe eingechekkt ist müssen sie sich zur Punktlinie bewegen um den Pivot am korrekten Ort zu setzen. Alle anderen Spieler dürfen sich bewegen sobald die Scheibe eingechekkt ist. Die Scheibe wird als tot angenommen bis der Pivot gesetzt ist.

18.11 Der Werfer liegt am Boden (18.2.4)

Anmerkung

Ein am Boden liegender Werfer hat mehrere Orte die sein Pivot sein könnten. Dieser muss nicht näher festgelegt werden, bis einer gewählt wird. Falls sie anschließend entscheiden aufzusteigen, so können sie entscheiden, welcher Punkt der Pivot war und mit ihrem Fuß den Pivot an der entsprechenden Stelle setzen.

18.12 Tippen (18.2.5.6)

Anmerkung

Jeder Kontakt mit der Scheibe der kein klares Fangen darstellt, kann als Tippen betrachtet werden (die Regeln benutzen ebenso den Begriff Delays).

Falls ein Spieler bewusst die Scheibe sich selbst in die Endzone zutippt, so dass er einen Punktgewinn erzielen kann, so ist dies eine Travel Infraction.

Falls ein Spieler die Scheibe einem Mitspieler zutippt, so dass dieser sie in der Endzone fangen kann, so ist dies ein Punktgewinn.

Falls ein Spieler Probleme hat die Scheibe sicher zu fangen und erst in der Endzone endgültig vollständig Kontrolle über die Scheibe hat, so ist ein Punktgewinn, solange es nicht vorsätzlich war.

Falls ein Spieler die Scheibe einzig und allein dafür tippt um sie zu fangen, da sie anderweitig nicht in Scheibenbesitz gelangt wären, so ist dies kein Travel.

18.13 Einen Pick callen (18.3.1)

Anmerkung

Ein Pick sollte nur gecallt werden, wenn der geblockte Spieler während des Zeitpunkt des Blockierens innerhalb von drei Metern des Spielers waren, den sie verteidigt haben. Allerdings müssen sie während des Calls nicht innerhalb des drei Meter-Abstandes sein, da die Blockierung die Distanz zwischen den Spieler sehr ansteigen lassen kann.

Blockierungen resultieren durch Kontakt, oder verhindertem Kontakt, mit dem blockierenden Spieler.

Ein Pick kann nicht von der angreifenden Mannschaft gecallt werden. Ein Pick sollte von einem

verteidigendem Spieler nicht gecallt werden, wenn dieser während des Versuches die Scheibe zu spielen blockiert wurde und dies seine Bewegungsmöglichkeiten bezüglich des Spielers, den er verteidigt, nicht beeinflusst hat (allerdings darf, falls anwendbar, ein verteidigender Spieler eine Violation nach Regel 12.7 callen).

Zusatz

Falls die angreifende Mannschaft den Scheibenbesitz nach einem unbestrittenen Pick behält, so darf der behinderte verteidigende Spieler zu dem Ort gehen, wo er ohne die Blockierung gewesen wäre. Alle anderen Spieler, inklusive dem angreifenden Spieler der vom entsprechenden verteidigenden Spieler verteidigt wurde, sollen sich nach Regel 10.2 positionieren.

Falls die angreifende Mannschaft nach einem bestrittenen Pick den Scheibenbesitz behält, so sollen alle Spieler, inklusive dem Spieler der den Pick gecallt hat, sich nach Regel 10.2 positionieren.

Falls der verteidigende Spieler den Pick-Call nach Regel 18.3.1.1 verzögert, so wird der Pick zum Zeitpunkt des Calls betrachtet und nicht wenn er tatsächlich geschah. Falls der verteidigende Spieler länger als zwei Sekunden wartet, so tritt 15.9 in Kraft.

19 Spielunterbrechungen

19.1 Verletzungsbedingte Auswechslung (19.1.3)

Anmerkung

Der verletzte Spieler muss eine der beiden dargelegten Option wählen. Allerdings muss der Spieler ausgewechselt werden, falls seine Mannschaft kein Time-Out mehr zur Verfügung hat. "Seine Mannschaft ein Time-Out verliert" bedeutet, dass ein Time-Out von den möglichen Time-Outs der entsprechenden Halbzeit abgezogen wird. Die Mannschaft bekommt dabei nicht die Möglichkeit, über Taktik zu sprechen oder die übliche Time-Out-Unterbrechung von 75 Sekunden abzuhalten.

Falls es widersprüchliche Meinungen gibt, wer die Verletzung verursacht hat, so wird Regel 19.1.4 angewendet.

Falls Spieler A aufgrund einer Verletzung ausgewechselt wird und anschließend während desselben Punktes eine weitere Auswechslung aufgrund einer Verletzung vorgenommen werden muss, so kann Spieler A wieder ins Spiel zurückkommen.

Falls ein Verletzungs-Time-Out während eines Mannschafts-Time-Outs gecallt wird, so muss das gegnerische Team schnellstmöglich informiert werden.

19.2 Verletzungsunterbrechung und Spielfortsetzung (19.1.7)

Anmerkung

Falls eine "Injury" aufgrund einer ernsthaften Verletzung gecallt wird, während sich die Scheibe in der Luft befindet, und Spieler beginnen sich um den verletzten Spieler zu kümmern, so ist dies ein vertretbarer Grund, dies als technische Unterbrechung zu werten und die Scheibe zum Werfer zurückzugeben.

19.3 Technische Unterbrechung für eine schwer beschädigte Scheibe (19.2.2)

Anmerkung

Als schwer beschädigte Scheibe zählt eine solche, die gebrochen, gerissen, eingedellt, zerdrückt, zerstoßen oder stark verformt ("wie ein Taco") ist. Eine leicht gebogene, nasse oder dreckige Scheibe zählt nicht hierzu.

Eine bestehende Unterbrechung darf allerdings verlängert werden um eine verformte Scheibe auszubessern (Regel 10.3).

20 Time-Outs

20.1 Time-Out zwischen den Punkten (20.5)

Anmerkung

Falls eine Mannschaft ein "Time-Out" nach einem Punktgewinn und vor dem nächsten Anwurf callt, aber kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, so hat der Time-Out-Call keine Wirkung.

20.2 Time-Out während des Spiels callen (20.4)

Anmerkung

Falls ein Werfer sich bewegen muss/darf, um einen Pivot an einer anderen Stelle zu setzen als dort, wo Scheibenbesitz erlangt wurde, so kann ein Time-Out gecallt werden, bevor der Pivot am korrekten Ort gesetzt wurde. Dies bedeutet, dass, falls der Werfer die Scheibe nach einem Turnover außerhalb der Zentralzone aufhebt, ein Time-Out direkt gecallt werden kann. Falls dies passiert, so muss die Scheibe an der Stelle positioniert werden, an dem nach dem Time-Out der Pivot gesetzt werden soll.

20.3 Spielverzögerung nach einem Time-Out (20.4)

Anmerkung

Die Regel zur Spielverzögerung nach 10.4.1 gilt ebenso für die Wiederaufnahme des Spiels nach einem Time-Out.

– Ende –

Lizenbedingungen

Diese Arbeit ist eine Übersetzung der "WFDF Rules of Ultimate 2017 - Official Annotations", veröffentlicht von der World Flying Disc Federation, einer im US-Staat Colorado registrierten Non-Profit-Organisation.

Diese Übersetzung wurde angefertigt und veröffentlicht durch das Regelkomitee der Ultimateabteilung des Deutschen Frisbeesport-Verbandes und steht unter der Creative Commons-Lizenz 4.0 Namensnennung (CC BY 4.0). Die vollständigen Lizenzbedingungen sind nachzulesen unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>.

Folgend eine allgemeinverständliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt). Sie dürfen:

- Teilen – das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten – das Material verändern und darauf aufbauen

und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen, solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgender Bedingung:

- Namensnennung – Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Hinweise zur Übersetzung

Die deutschsprachige Übersetzung soll nur dem besseren Verständnis dienen. Sollte es einen inhaltlichen Konflikt zwischen dieser Übersetzung und dem originalen Regelwerk "WFDF Rules of Ultimate 2017 - Official Annotations" geben, gilt die von der World Flying Disc Federation offiziell herausgegebene Version.

Der Gebrauch des generischen Maskulinums dient der Vereinfachung und steht stellvertretend für Spieler*innen aller Geschlechter. Eine genderneutrale Fassung wird angestrebt.

Bei Fragen oder Anmerkungen wenden Sie sich bitte an das Regelkomitee DFV UA unter ultimate-regeln@frisbeesportverband.de.