

[Referenz: WFDF Appendix 2017](#)

file:///C:/Users/ottobe/Downloads/wfdf_rules_of_ultimate_2017_-_appendix_v2.1_-_track_changes.pdf

Einführung

Das Ziel dieser Regeln ist es, die Basisregeln zu ergänzen, um ein flüssiges, zuschauerfreundliches und gut organisiertes Sportturnier zu ermöglichen. Sie repräsentieren den Standard bei DFV-Turnieren, stellen aber auch eine Empfehlung für nicht-DFV-Turniere dar.

[Die Regelungen des Appendix gelten ebenfalls für den Jugend-Bereich \(U23 und jünger\), insofern dies nicht im entsprechenden Abschnitt des Jugend Appendix' näher differenziert wurde.](#)

Appendix A: zusätzliche Spielregeln für DFV Turniere	2
Spielfeld	2
Ausstattung	4
Spielbeginn	4
Spieldauer	4
Zeitbegrenzungen	5
Offside	10
Mixed Division	10
Sprache	11
Spirit of the Game Unterbrechung	11
Appendix B: DFV-Turnierregeln	12
Mannschaften	12
Divisionen	13
Ermittlung der Rangfolge	14
Regelungen für extreme Wetterbedingungen	14
Unterbrochene oder abgebrochene Spiele	16
Aufgaben der Offiziellen	17
Nutzung von Technologie	19
Foul und Violation Calls	19

Appendix A: zusätzliche Spielregeln für DFV Turniere

1. Spielfeld

- 1.1. Die gesamte Oberfläche des Spielfeldes muss Outdoor aus einem der folgenden Materialien bestehen:
 - 1.1.1. Rasen
 - 1.1.2. Kunstrasen
- 1.2. Drei Mittelpunkt-Linien, dreißig (30) cm lang, sollen außen am Spielfeld auf jeder Seitenlinie angebracht werden um die Mitte der Endzonen und die Mitte der Zentralzone zu markieren.
- 1.3. Eine umgebende Begrenzungslinie kann mindestens zwei (2) Meter von der Seitenlinie entfernt angebracht werden. Alle Personen aus den aktiven Mannschaften müssen während des Spiels außerhalb dieser Begrenzungslinie bleiben. Eine zweite Begrenzungslinie kann mindestens drei (3) Meter von der Seitenlinie entfernt angebracht werden. Alle anderen Personen, außer Offiziellen, sowie alles Material und Gegenstände, müssen während des Spiels außerhalb dieser Linie bleiben
- 1.4. Der Abstand zum nächsten Objekt außerhalb des Spielfeldes muss mindestens zwei (2) Meter, besser drei (3) Meter betragen. Werden diese Abstände unterschritten, so muss dies explizit beschrieben werden. Schutzmaßnahmen sollten wenn möglich getroffen werden.
 - 1.4.1. Wenn eine zweite Begrenzungslinie genutzt wird, wird die Distanz für eine Sideline-Violation nach Regel 2.7 von drei (3) auf fünf (5) Meter erhöht.

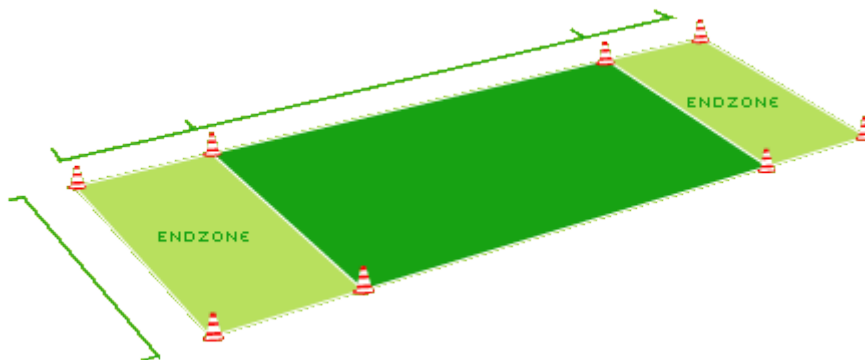


Abbildung 1

- 1.5. Die minimale Distanz zwischen zwei nebeneinanderliegenden Feldern muss zwei (2) Meter betragen.
 - 1.5.1. Wenn die Distanz zwischen zwei nebeneinanderliegenden Feldern weniger als vier (4) Meter beträgt, dürfen sich pro Team maximal drei (3) Nicht-Spieler zwischen den Feldern aufhalten. Keine weiteren

Personen oder Gegenstände, außer Offiziellen, dürfen sich zwischen den beiden Feldern aufhalten.

- 1.6. Ein*e DFV-Vertreter*in muss jede Verringerung der Distanzen der Begrenzungslinien, sowie der Distanz zwischen zwei Feldern oder der Feldgröße genehmigen.
 - 1.6.1. Um ein Feld in einer kleineren Umgebung zu markieren, darf eine Ausnahme beantragt werden um die Feldgröße zu reduzieren. Die minimale Breite der Felder beträgt dreißig (30) Meter und die minimale Länge neunzig (90) Meter.
 - 1.6.2. Bei Feldlängen von 100 bis 96 m werden nur die Endzonen gekürzt, das Hauptspielfeld bleibt 64 m lang. Bei einer Feldlänge von 96 m sind die Endzonen also 16 m lang.
 - 1.6.3. Bei Feldlängen von 96 bis 90 m soll die Länge des Hauptspielfeldes $\frac{2}{3}$ der Gesamtlänge und die Länge jeder Endzone $\frac{1}{6}$ der Gesamtlänge sein. Beim Minimalmaß von 90 m wären die Endzonen 15 m und das Hauptfeld 60 m lang. Bei einem kürzeren Feld sollen die Brickpunkte trotzdem 46 m von der anzugreifenden Endzone entfernt sein. Beim Minimalmaß von 90 m wären die Brickpunkte also 14 m von der näheren Grundlinie entfernt.
- 1.7. DFV-Offizielle dürfen die Aufenthaltsorte von Mannschaften auf bestimmte Bereiche oder auf eine Seitenlinie einschränken.
- 1.8. Optionaler Spieler*innen-/Offiziellenbereich
 - 1.8.1. Begrenzungsbereiche dürfen auf beiden Seiten des Feldes für nicht-spielende Unterstützer*innen, Ausstattung und Offizielle angebracht werden.
 - 1.8.2. Die begrenzten Bereiche sollen an der Mitte der Seitenlinie ausgerichtet sein und fünf (5) Meter von der Seitenlinie entfernt sein. Sie sollen fünf (5) Meter tief und vierundzwanzig (24) Meter breit sein.
 - 1.8.3. Der Offiziellenbereich soll vier (4) Meter tief sein und sich in der Mitte der Begrenzungslinien befinden.
 - 1.8.4. Jeder Mannschaft wird ein Bereich des Begrenzungsbereiches auf jeder Seitenlinie zugewiesen.
 - 1.8.5. Sämtliche Ausstattung muss im Begrenzungsbereich platziert werden.
 - 1.8.6. Alle nicht-spielenden Mannschaftsmitglieder und zwei Trainer*innen pro Mannschaft (einer pro Seitenlinie) dürfen sich außerhalb des Begrenzungsbereiches aufhalten, müssen jedoch während des Spiels hinter der Begrenzungslinie bleiben. Alle nicht-spielenden Unterstützer*innen müssen während des Spiels im Begrenzungsbereich bleiben.

2. Ausstattung

2.1. Scheiben:

- 2.1.1. Offiziell festgelegte Wettkampfscheiben des DFV sind Eurodisc 4.0 organic (WFDF approved). „Vom DFV festgelegte Wettkampfscheibe“

bedeutet keinen Zwang diese zu nutzen, sofern sich die Captains zweier Teams bei einem DFV-Turnier auf eine andere Wettkampfscheibe einigen.

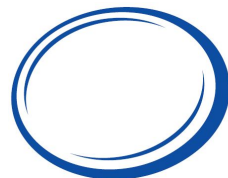
- 2.1.2. Die Mannschaft in Scheibenbesitz darf in folgenden Situationen entscheiden, die Scheibe auszutauschen:
 - 2.1.2.1. Wenn die Scheibe im Aus ist und es Zeit spart, sie zu ersetzen.
 - 2.1.2.2. Während einer Unterbrechung, jedoch nur, um eine beschädigte Scheibe zu ersetzen.
 - 2.1.2.3. Nach dem Ende eines Punktes und vor dem nächsten Pull.
- 2.1.3. Offizielle sollen Ersatzscheiben für die oben genannten Situationen bereit halten.

3. Spielbeginn

- 3.1. Vertreter*innen beider Mannschaften bestimmen die Reihenfolge der anfänglichen Wahl durch den Wurf zweier Scheiben (den "Flip").
- 3.2. Einer der Vertreter*innen sagt "gleich" oder "ungleich" an, wenn die Scheiben sich in der Luft befinden.
- 3.3. Wenn beide Scheiben mit der selben Seite oben liegen, gewinnt "gleich", sonst gewinnt "ungleich".
- 3.4. Der Flip soll auf dem Feld durchgeführt werden.

4. Spieldauer

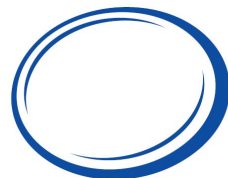
- 4.1. Punktziel (hard cap)
 - 4.1.1. Eine Mannschaft gewinnt das Spiel, indem sie das Punktziel von fünfzehn (15) Punktgewinnen erreicht.
- 4.2. Spielzeitbegrenzung (soft cap)
 - 4.2.1. Die Spielzeitbegrenzung ist nach neunzig (90) Minuten erreicht, wenn das Punktziel nicht erreicht wurde.
 - 4.2.2. Sollten weniger Felder oder eine verkürzte Nutzungszeit zur Verfügung stehen, kann die Spielzeit reduziert werden (siehe Abschnitt 4.6).
 - 4.2.3. Nach der Spielzeitbegrenzung wird das Spiel bis zum Abschluss des aktuellen Punktes fortgesetzt. Falls nach dem Abschluss des Punktes keine Mannschaft das Punktziel erreicht hat, wird ein (1) Punkt zum höchsten Punktestand addiert, um ein reduziertes Punktziel zu bestimmen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis eine Mannschaft dieses reduzierte Punktziel erreicht.
 - 4.2.4. Die Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf die Anzahl an Auszeiten, die den Mannschaften zur Verfügung stehen.
- 4.3. Halbzeit
 - 4.3.1. Die Halbzeit erfolgt, wenn die erste Mannschaft das Halbzeitpunktziel von acht (8) Punkten erreicht hat.



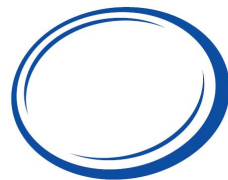
- 4.3.2. Die Halbzeit stellt keine Spielzeitunterbrechung dar.
- 4.4. Halbzeitbegrenzung
 - 4.4.1. Die Halbzeitbegrenzung erfolgt nach fünfzig (50) Minuten Spielzeit, falls das Halbzeitpunktziel nicht erreicht wurde.
 - 4.4.2. Zur Halbzeitbegrenzung wird das Spiel bis zum Abschluss des aktuellen Punktes fortgesetzt. Falls nach Abschluss des Punktes keine Mannschaft acht (8) Punktgewinne erzielt hat, wird ein (1) Punkt zum höchsten Punktstand addiert, um ein reduziertes Halbzeitpunktziel zu bestimmen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis eine Mannschaft dieses reduzierte Halbzeitpunktziel erreicht.
 - 4.4.3. Die Halbzeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf die Anzahl an Auszeiten, die den Mannschaften zur Verfügung stehen.
- 4.5. Die Spielzeit wird für die Zeit zwischen Punkten, Auszeiten, oder Halbzeit nicht angehalten, jedoch für Spirit of the Game Auszeiten und falls eine Verletzungsunterbrechung oder eine technische Unterbrechung länger als zwei (2) Minuten andauert. Die Spielzeit muss fortgesetzt werden, wenn das Spiel fortgesetzt wird.
- 4.6. Das Punktziel und die Spielzeitbegrenzung können vom Spielordnungskomitee angepasst werden. Falls diese angepasst werden, ist die Halbzeit erreicht, sobald die erste Mannschaft mehr als die Hälfte des Punktziels erreicht hat.

5. Zeitbegrenzungen

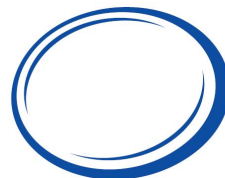
- 5.1. Ein*e Zeitnehmer*in sollte bestimmt werden, um die Zeit zu überwachen und Warnungen anzuzeigen. Sollte kein*e Zeitnehmer*in vorhanden sein, sind die Mannschaften dazu angehalten sich selbstständig an die Zeitvorgaben zu halten.
- 5.2. Der Flip:
 - 5.2.1. Die Vertreter*innen der Mannschaften sollen den Flip fünf (5) Minuten vor Spielbeginn durchgeführt haben.
 - 5.2.2. Falls der Flip eine (1) Minute vor Spielbeginn nicht durchgeführt wurde und ein*e Mannschaftsvertreter*in nicht für den Flip anwesend ist, trifft die/der anwesende Vertreter*in die Wahl für den ersten Scheibenbesitz und die erste zu verteidigende Endzone.
 - 5.2.3. Falls beide Vertreter*innen nicht anwesend sind, trifft die/der erste anwesende Vertreter*in beide Entscheidungen.
- 5.3. Zu Beginn einer Halbzeit:
 - 5.3.1. Signalisiert die/der Zeitnehmer*in:
 - 5.3.1.1. Sechzig (60) Sekunden vor Beginn der Halbzeit.
 - 5.3.1.2. Den Beginn der Halbzeit.
- 5.4. Zu Beginn eines Punktes und bevor mit dem anschließenden Anwurf das Spiel fortgesetzt wird, *sind folgende Zeitvorgaben zu beachten:*
 - 5.4.1. Angreifer*innen:



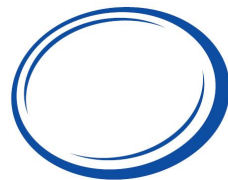
- 5.4.1.1. Fünfundvierzig (45) Sekunden nach Punktbeginn sollten alle Angreifer*innen mit einem Fuß auf ihrer zu verteidigenden Endzonenlinie stehen ohne ihre relative Position zueinander zu verändern bevor der Anwurf losgelassen wird.
- 5.4.1.2. Die Angreifer*innen sollen sicherstellen, dass die Verteidiger*innen eine ungehinderte Sicht auf alle Angreifer*innen haben.
- 5.4.1.3. Die Angreifer*innen haben sechzig (60) Sekunden nach dem Punktbeginn, um die Bereitschaft, den Anwurf zu empfangen, zu signalisieren. Die Angreifer*innen müssen in einer regelkonformen Position sein und alle Nicht-Spieler*innen der angreifenden Mannschaft müssen das Feld verlassen haben bevor die angreifende Mannschaft regelkonform die Bereitschaft signalisieren darf.
- 5.4.1.4. Falls die Angreifer*innen die Bereitschaft nicht signalisiert haben, sollte die gegnerische Mannschaft eine Zeitviolation callen. Diese Violation muss vor dem Anwurf gecallt werden.
- 5.4.1.5. Bei der ersten Zeitviolation, oder falls die Violation bestritten wird, wird keine Strafe angewendet. Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden nach dem Violation-Call Bereitschaft signalisieren und der Pull muss dreißig (30) Sekunden nach dem Violation-Call oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem die angreifende Mannschaft Bereitschaft signalisiert hat, losgelassen werden, je nachdem was später ist.
- 5.4.1.6. Für weitere Zeitviolations wird der angreifenden Mannschaft durch die verteidigende Mannschaft ein Timeout abgezogen. Das Spiel wird nach 5.6 fortgesetzt.
- 5.4.1.7. Falls die angreifende Mannschaft keine Timeouts mehr hat, muss sie mit der Scheibe in der Mitte ihrer zu verteidigenden Endzone beginnen, nachdem alle Spieler*innen sich aufgestellt haben und ein Check durchgeführt wurde.
- 5.4.2. Verteidigung
- 5.4.2.1. Die verteidigende Mannschaft hat fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Punktbeginn oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem die angreifende Mannschaft Bereitschaft signalisiert hat um die Scheibe anzuwerfen, je nachdem was später ist. Alle Nicht-Spieler*innen der verteidigenden Mannschaft müssen vom Feld sein, bevor der Anwurf abgeworfen wird.
- 5.4.2.2. Falls die verteidigende Mannschaft den Anwurf nicht rechtzeitig durchführt, soll die gegnerische Mannschaft eine Zeitviolation callen. Diese Violation muss gecallt werden, bevor die angreifende Mannschaft die Scheibe berührt.
- 5.4.2.3. Bei der ersten Zeitviolation, oder falls die Violation bestritten



- wird, wird keine Strafe angewendet. Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden nach dem Violation-Call Bereitschaft signalisieren und der Pull muss dreißig (30) Sekunden nach dem Violation-Call oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem die angreifende Mannschaft Bereitschaft signalisiert hat, losgelassen werden, je nachdem was später ist.
- 5.4.2.4. Für weitere Zeitviolations wird der verteidigenden Mannschaft durch die angreifende Mannschaft ein Timeout abgezogen. Das Spiel wird nach 5.6 fortgesetzt.
 - 5.4.2.5. Falls die verteidigende Mannschaft keine Timeouts mehr hat, beginnt die angreifende Mannschaft mit der Scheibe in der Mitte des Spielfeldes, nachdem alle Spieler sich aufgestellt haben und ein Check durchgeführt wurde.
- 5.4.3. Mixed Division
- 5.4.3.1. In einer Mixed Division, sofern relevant, hat die entscheidende Mannschaft fünfzehn (15) Sekunden nach dem Punktgewinn, um anzuzeigen, ob sie mit vier (4) Frauen oder vier (4) Männern spielen wird.
 - 5.4.3.2. Die entscheidende Mannschaft muss die Geschlechterzusammenstellung ("vier Frauen" oder "vier Männer") verbal und durch das entsprechende Handzeichen kommunizieren.
 - 5.4.3.3. Falls die entscheidende Mannschaft die Geschlechterzusammenstellung nicht anzeigt, wird die selbe Zusammenstellung wie beim vorausgegangenen Punkt angenommen oder, zum Start einer Halbzeit, wird die Zusammenstellung vier (4) Männer und drei (3) Frauen angenommen.
- 5.4.4. Der/die Zeitnehmer*in wird folgendes signalisieren:
- 5.4.4.1. In einem Mixed-Spiel, wenn erforderlich, fünfzehn (15) Sekunden nach dem Punktgewinn (die entscheidende Mannschaft muss die Geschlechterzusammenstellung anzeigen)
 - 5.4.4.2. Fünfundvierzig (45) Sekunden nach dem Punktbeginn (15 Sekunden Warnung für die angreifende Mannschaft)
 - 5.4.4.3. Sechzig (60) Sekunden nach dem Punktbeginn (15 Sekunden Warnung für die verteidigende Mannschaft)
 - 5.4.4.4. Fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Punktbeginn oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem die angreifende Mannschaft Bereitschaft signalisiert hat, je nachdem was später ist (das Spiel muss fortgesetzt werden).
 - 5.4.4.5. Falls eine Reihe von Pfeifsignalen verwendet wird, um Zeitlimits zu signalisieren, gilt das Limit nicht erreicht, bis das erste Geräusch des letzten Pfeifsignals ertönt ist.
- 5.4.5. Falls eine Verletzungsunterbrechung zwischen Punktbeginn und Pull



- gecallt wird, werden die Zeitlimits ausgesetzt, bis die/der verletzte Spieler*in vom Feld transportiert wurde.
- 5.4.6. Falls der Anwurf auf Grund einer Zeitviolation wiederholt oder verzögert wird:
- 5.4.6.1. sind keine Auswechslungen gestattet (mit Ausnahme von Auswechslungen nach Regel 19.1)
 - 5.4.6.2. sind keine Auszeiten gestattet.
- 5.5. Am Ende einer Auszeit, die nach einem Anwurf genommen wird und bevor ein Punkt zu Ende ist
- 5.5.1. hat die angreifende Mannschaft fünfundsiebzig (75) Sekunden nachdem sie die Auszeit gecallt hat um Bereitschaft zur Spielfortsetzung zu sein.
 - 5.5.1.1. Die verteidigende Mannschaft darf fünfzehn (15) Sekunden voranzählen, nachdem mindestens sechzig (60) Sekunden seit dem Beginn der Auszeit vergangen sind.
 - 5.5.2. Die angreifende Mannschaft muss am Ende der Auszeit stationär sein und bleiben.
 - 5.5.2.1. Die angreifende Mannschaft darf fünfzehn (15) Sekunden voranzählen nach dem Ende der Auszeit oder nachdem alle angreifenden Spieler*innen sich positioniert haben, je nachdem was später ist.
 - 5.5.3. Die verteidigende Mannschaft muss die Scheibe innerhalb von neunzig (90) Sekunden nach dem Start der Auszeit oder fünfzehn (15) Sekunden, nachdem sich alle angreifenden Spieler*innen positioniert haben, je nachdem was später ist, einchecken.
 - 5.5.4. Falls das Spiel nicht nach dem Voranzählen fortgesetzt wird, darf die gegnerische Mannschaft "Spielverzögerung" ("Delay of Game") callen und die/der Spieler*in an der Stelle, an der die Scheibe wieder ins Spiel gebracht wird, darf "Disc In" callen und dann das Anzählen ohne die Bestätigung des gegnerischen Mannschaft beginnen und fortsetzen.
 - 5.5.4.1. Das Voranzählen muss hörbare Warnungen bei fünfzehn (15), zehn (10) und fünf (5) Sekunden beinhalten.
 - 5.5.5. Die/der Zeitnehmer*in wird folgendes signalisieren:
 - 5.5.5.1. Fünfundvierzig (45) Sekunden nach dem Beginn einer Auszeit (30-Sekunden-Warnung für die angreifende Mannschaft).
 - 5.5.5.2. Sechzig (60) Sekunden nach dem Beginn einer Auszeit (15-Sekunden-Warnung für die angreifende Mannschaft).
 - 5.5.5.3. Fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Beginn einer Auszeit (15-Sekunden-Warnung für die verteidigende Mannschaft).
 - 5.5.5.4. Neunzig (90) Sekunden nach dem Beginn der Auszeit oder fünfzehn (15) Sekunden, nachdem sich alle angreifenden Spieler*innen positioniert haben, je nachdem was später ist (das Spiel muss fortgesetzt werden).
- 5.6. Am Ende einer Auszeit nach dem Beginn eines Punktes und vor dem Anwurf:
- 5.6.1. verlängert die Auszeit das Zeitlimit zwischen dem Punktbeginn und



- dem Anwurf um fünfundsiebzig (75) Sekunden.
- 5.6.2. Fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Beginn des Punktes wird der Zeitnehmer das Ende der Auszeit signalisieren und die Zeitlimits nach 5.4 werden fortgesetzt.
- 5.7. Wenn ein Foul oder eine Violation gecallt wird:
- 5.7.1. Falls der Call nach fünfzehn (15) Sekunden nicht geklärt ist, greifen die Captains ein.
- 5.7.2. Falls der Call nach dreißig (30) Sekunden nicht geklärt ist, wird der Call contested. Die Scheibe geht zurück an die/den letzte*n unbestrittene*n Werfer*in.
- 5.7.3. Nach fünfundvierzig (45) Sekunden muss das Spiel fortgesetzt werden.
- 5.7.4. Die/der Zeitnehmer*in signalisiert fünfundvierzig (45) Sekunden, nachdem das Foul oder die Violation gecallt wird, und wiederholt das Signal alle fünfzehn (15) Sekunden, falls das Spiel nicht fortgesetzt wurde.
- 5.8. Nach einem Turnover und nach dem Anwurf:
- 5.8.1. Nach einem Turnover, bei dem die Scheibe in der Zentralzone zum Stillstand kommt und der Pivotpunkt an der selben Stelle gesetzt werden muss, muss ein/e Spieler*in der nun angreifenden Mannschaft die Scheibe innerhalb von zehn (10) Sekunden, nachdem die Scheibe zum Stillstand kommt, ins Spiel bringen. Um diese Regel durchzusetzen, muss die verteidigende Mannschaft hörbare Warnungen von zehn (10) und fünf (5) Sekunden geben. Nachdem zehn (10) Sekunden seit der ersten Warnung vergangen sind, darf ein/e Verteidiger*in innerhalb von drei (3) Metern von der Scheibe "Disc In" ansagen und dann das Anzählen ohne die Bestätigung der gegnerischen Mannschaft beginnen und fortsetzen.
- 5.8.2. Nach jeder Turnover-Situation, die nicht in 5.8.1 beschrieben ist, oder nach einem Anwurf muss ein/e Spieler*in der nun angreifenden Mannschaft die Scheibe innerhalb von zwanzig (20) Sekunden, nachdem sie zum Stillstand kommt, ins Spiel bringen.
- 5.8.2.1. Falls die Scheibe nicht vertretbar innerhalb von zwanzig (20) Sekunden aufgenommen werden kann (z.B. weil sie weit im Aus oder in einer Menschenmenge liegt), darf die/der aufnehmende Spieler*in eine neue Scheibe fordern und jede Verzögerung oder das Anzählen wird ausgesetzt bis die/der angreifende Spieler*in eine neue Scheibe erhält.
- 5.8.2.2. Falls die Scheibe in der Endzone ist, darf, nachdem zwanzig (20) Sekunden vergangen sind, ein/e Verteidiger*in innerhalb von drei (3) Metern von der Scheibe "Disc In" callen und dann das Anzählen ohne Einwilligung der gegnerischen Mannschaft beginnen und fortsetzen, jedoch nur wenn ein/e Verteidiger*in hörbare Warnungen von zwanzig (20), zehn (10) und fünf (5) Sekunden gegeben hat.
- 5.8.2.3. Falls die Scheibe im Aus ist, darf, nachdem zwanzig (20)

Sekunden vergangen sind, ein/e Verteidiger*in innerhalb von drei (3) Metern von dem Ort, an dem die Scheibe ins Spiel gebracht wird, "Disc In" callen und dann das Anzählen ohne Einwilligung der gegnerischen Mannschaft beginnen und fortsetzen, jedoch nur wenn ein/e Verteidiger*in hörbare Warnungen von zwanzig (20), zehn (10) und fünf (5) Sekunden gegeben hat.

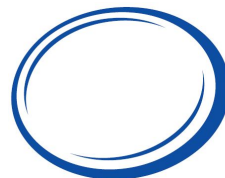
- 5.9. Die bevorzugte Methode zum Signalisieren der Zeitnehmer*innen soll die Nutzung einer Pfeife sein, gegebenenfalls ergänzt durch verbale Informationen und Handsignale.
- 5.10. Falls eine Mannschaft eine Zeitviolation anzeigen möchte, muss sie "Violation" callen und soll Handzeichen Nummer 14 verwenden.

6. Offside

- 6.1. Der Anwurf muss auf Grund einer Offside-Violation wiederholt werden falls:
 - 6.1.1. die Violation bestritten wird, oder
 - 6.1.2. es sich um die erste Offside-Violation für die Mannschaft handelt, oder
 - 6.1.3. für beide Mannschaften die erste Offside-Violation gecallt wird, oder
 - 6.1.4. für beide Mannschaften eine weitere Offside-Violation gecallt wird.
 - 6.1.5. Auszeiten und Auswechslungen sind nicht gestattet, außer nach Regel 19.1 vor dem erneuten Anwurf. Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden nach dem Violation-Call Bereitschaft signalisieren und der Anwurf muss innerhalb von dreißig (30) Sekunden nach dem Violation-Call losgelassen werden, je nachdem was später ist.
- 6.2. Für jede erneute Offside-Violation und wenn 6.1 nicht zutrifft:
 - 6.2.1. Falls gegen die angreifende Mannschaft Offside gecallt wird: Die angreifende Mannschaft muss mit der Scheibe in der Mitte der von ihr verteidigten Endzone beginnen nachdem sich alle Spieler*innen positioniert haben und ein Check durchgeführt wurde.
 - 6.2.2. Falls gegen die anwerfende Mannschaft Offside gecallt wird: Die angreifende Mannschaft beginnt mit der Scheibe in der Mitte des Spielfeldes nachdem sich alle Spieler*innen positioniert haben und ein Check durchgeführt wurde.

7. Mixed Division

- 7.1. Das Spielordnungskomitee legt fest, welche der folgenden Regeln zur Geschlechterzusammenstellung genutzt wird, um festzulegen, ob Punkte mit vier (4) Frauen und drei (3) Männern oder mit vier (4) Männern und drei (3) Frauen gespielt werden.
- 7.2. Für alle DFV-Turniere wird angenommen, dass die Ratio B-Regel verwendet wird. Falls die Ratio A-Regel verwendet wird, wird dies durch eine öffentliche Ankündigung mindestens drei (3) Monate vor dem Turnier bekannt gegeben.



7.3.

Die Ratio A-Regel ("vorgeschriebenes Verhältnis"-Regel):

Zu Beginn des Spiels nach dem ersten Flip wird ein weiterer Flip durchgeführt. Die/der Gewinner*in dieses Flips bestimmt die Geschlechterzusammenstellung für den ersten Punkt. Für den zweiten und dritten Punkt muss die Zusammenstellung das Gegenteil des ersten Punktes sein. Für den vierten und fünften Punkt muss die Zusammenstellung dieselbe wie im ersten Punkt sein. Diese Regelmäßigkeit eines Wechsels alle zwei Punkte setzt sich bis zum Spielende fort (die Halbzeit hat keinen Einfluss auf die Regelmäßigkeit).

7.4. Die Ratio B-Regel ("Endzone entscheidet"-Regel):

Zu Beginn des Spiels nach dem ersten Flip wird ein weiterer Flip durchgeführt. Der Gewinner dieses Flips bestimmt die "Endzone A", die andere Endzone wird zur "Endzone B". In der ersten Halbzeit entscheidet die Mannschaft in Endzone A zu Beginn jedes Punktes die Geschlechterzusammenstellung. In der zweiten Halbzeit entscheidet die Mannschaft in Endzone B zu Beginn jedes Punktes die Geschlechterzusammenstellung.

7.5. Auf Anfrage des gegnerischen Captains sollen Angreifer*innen, nachdem sie Bereitschaft signalisiert haben, den Pull auf eine Art und Weise erwarten, die es der Verteidigung einfach macht, sich geschlechterspezifisch zuzuordnen.

8. Sprache

8.1. Das Anzählen muss auf Deutsch oder Englisch erfolgen

- 8.1.1. Spieler*innen, die signifikante Schwierigkeiten haben, verbal zu kommunizieren, müssen sicherstellen, dass die Mannschaftskapitäne vor dem Spielbeginn mögliche Alternativen diskutieren.

9. Spirit of the Game-Unterbrechung

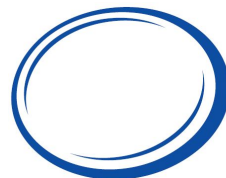
9.1. Falls ein Mannschaftskapitän, Spirit Captain oder Game Advisor glaubt, dass eine oder beide Mannschaften nicht den Spirit of the Game (SOTG) befolgen, darf dieser eine "Spirit of the Game-Unterbrechung" callen. Dieses darf nur gecallt werden.

- 9.1.1. nach einem Call, der das Spiel anhält, oder einer anderen Spielunterbrechung bevor die Scheibe eingecheckt wird,

- 9.1.2. nach dem Punktbeginn und vor dem folgenden Anwurf.

9.2. Während dieser Unterbrechung darf keine Mannschaft taktische Vorgehensweisen diskutieren. Alle Mannschaftsmitglieder beider Mannschaften kommen in der Feldmitte zu einem "Spirit-Kreis" zusammen.

9.3. Außerhalb des Spirit-Kreises müssen die Captains und Spirit Captains alle aktuellen Probleme beim Befolgen des Spirit of the Game diskutieren, Maßnahmen festlegen, um diese zu beheben und dann diese Übereinkunft den Spieler*innen im Spirit-Kreis mitteilen.

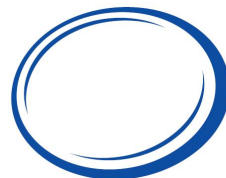


- 9.4. SOTG-Unterbrechungen haben keinen Einfluss auf die Anzahl an verfügbaren Auszeiten und werden auch durch diese nicht beeinflusst.
- 9.5. Zeit, die während SOTG-Unterbrechungen verstrichen ist, wird der Spielzeit hinzugefügt um die Spielzeitbegrenzungen zu bestimmen. Der Captain, der die SOTG-Unterbrechung initiiert, teilt den Offiziellen den Beginn und das Ende der Unterbrechung mit, damit die Zeit angehalten werden kann.
- 9.6. Nach einer SOTG-Unterbrechung, die während des Spiels gecallt wurde, müssen alle Spieler*innen an die Position zurückkehren, die sie hatten, bevor die SOTG-Unterbrechung gecallt wurde.

Appendix B: Zusätzliche Turnierregeln auf DFV-Turnieren

1. Mannschaften

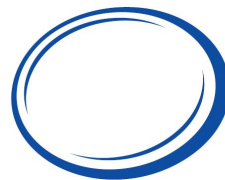
- 1.1. Eine Mannschaft muss für ein Turnier mindestens sieben (7) Spieler*innen im Kader für das Turnier gemeldet haben.
 - 1.1.1. Die Jugendabteilung kann abweichende Vorgaben beschließen.
 - 1.1.2. Eine Mannschaft in der Mixed Division muss mindestens vier (4) Männer und vier (4) Frauen im Kader gemeldet haben.
 - 1.1.3. Falls eine Mannschaft während des Turniers Spieler durch Verletzungen verliert, darf die Mannschaft die Teilnahme am Turnier fortsetzen.
- 1.2. Die Untergrenze für die Spieleranzahl schließt Gäste, Trainer*innen oder unterstützende Mannschaftsmitglieder, die für das Turnier gemeldet wurden, nicht mit ein.
- 1.3. Jede Mannschaft muss einen Mannschaftskapitän und einen Spirit Captain pro Turnier bestimmen.
- 1.4. Jede Mannschaft muss in jedem Punkt mindestens fünf (5) Spieler*innen auf dem Feld haben. Eine Mannschaft in der Mixed-Division muss für jeden Punkt zwei (2) Männer und zwei (2) Frauen bereit haben.
 - 1.4.1. Falls eine Mannschaft die Anforderungen von B1.4 nicht erfüllt, verliert sie eine Auszeit und der Punktbeginn verzögert sich um zwei (2) Minuten.
 - 1.4.2. Falls die Mannschaft keine Auszeit mehr hat, erhält die gegnerische Mannschaft einen Punktgewinn und der Punktbeginn verzögert sich um zwei (2) Minuten.
 - 1.4.3. Falls keine der beiden Mannschaften die Anforderungen von B1.4 erfüllt, werden beide Mannschaften nach B1.4.1 bestraft, bis eine Mannschaft die Anforderungen von B1.4 erfüllt oder Regel B1.4.4 in Kraft tritt.
 - 1.4.4. Falls eine Mannschaft dreißig (30) Minuten nach Spiel- oder Punktbeginn keine fünf (5) Spieler auf dem Feld hat, muss sie das



- Spiel aufgeben.
- 1.4.5. Einer Mannschaft, die ein Spiel aufgibt, wird eine Niederlage aufgeschrieben, der gegnerischen Mannschaft wird ein Sieg gutgeschrieben. Für das Spiel wird kein Punktestand aufgeschrieben.
 - 1.4.6. Falls beide Mannschaften aufgeben, wird beiden Mannschaften eine Niederlage aufgeschrieben.
 - 1.5. Falls ein Punkt begonnen wurde und eine Mannschaft nicht mindestens fünf (5) und höchstens sieben (7) spielfähige Spieler*innen oder nicht das korrekte Geschlechterverhältnis auf dem Feld hat, darf die gegnerische Mannschaft eine Violation callen und das Spiel anhalten, oder die regelbrechende Mannschaft callt eine Auszeit.
 - 1.5.1. Die regelbrechende Mannschaft muss entscheiden, welche(n) Spieler*in(nen) sie entfernen/hinzufügen möchte. Falls Spieler*innen hinzugefügt werden, darf die gegnerische Mannschaft dieselbe Anzahl an Auswechslungen vornehmen.
 - 1.5.2. Falls eine Violation gecallt wurde, muss die gegnerische Mannschaft entscheiden, ob das Spiel wie nach einem Timeout fortgesetzt (nach Regel 20.4) oder ob der Punkt neu begonnen wird.
 - 1.5.3. Falls eine Violation der Regel B1.7 gecallt wird, nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und vor dem folgenden Anwurf, darf die gegnerische Mannschaft entscheiden, den Punktgewinn zu annullieren und den Punkt neu zu starten.

2. Divisionen

- 2.1. Jede Mannschaft muss in einer der folgenden Divisionen gemeldet sein:
 - 2.1.1. Open
 - 2.1.2. Frauen
 - 2.1.3. Mixed
 - 2.1.4. Open Master
 - 2.1.5. Frauen Master
 - 2.1.6. Mixed Master
 - 2.1.7. Open Grandmaster
 - 2.1.8. Frauen Grandmaster
 - 2.1.9. Mixed Grandmaster
 - 2.1.10. Open Great-Grandmaster
 - 2.1.11. Frauen Great-Grandmaster
 - 2.1.12. Mixed Great-Grandmaster
 - 2.1.13. Einer der durch das Ultimate Jugend-Komitee definierten Jugend-Division
- 2.2. Spielberechtigungen in einer Division richten sich nach den aktuell gültigen Regelungen des WFDF.
- 2.3. Um eine Division auszuspielen, müssen mindestens vier (4) Mannschaften gemeldet sein.



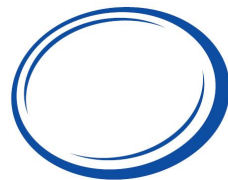
3.

Ermittlung der Rangfolge

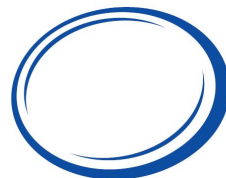
- 3.1. Nach der Gruppenphase werden alle Mannschaften nach der Anzahl der gewonnenen Spiele geordnet.
- 3.2. Falls zwei Mannschaften gleichauf sind, wird der Gleichstand durch die Rangfolgekriterien aufgehoben.
- 3.3. Jedes Kriterium wird genutzt, um alle Mannschaften zu ordnen, nicht nur, um die erste Mannschaft festzulegen.
 - 3.3.1. Falls nach der Anwendung eines Kriteriums alle Mannschaften im Gleichstand bleiben wird das nächste Kriterium angewendet.
 - 3.3.2. Falls nicht alle Mannschaften im Gleichstand bleiben, aber eine Untergruppe im Gleichstand bleibt, wird diese Untergruppe aus der Rangfolge genommen. Jede Untergruppe wird dann einzeln geordnet, beginnend mit dem ersten Kriterium
- 3.4. Die Kriterien sind, in Reihenfolge der Anwendung:
 - 3.4.1. Anzahl der Siege. Gezählt werden nur Spiele unter den Mannschaften, die gleichauf sind.
 - 3.4.2. Die wenigsten aufgegebenen Spiele.
 - 3.4.3. Differenz zwischen erzielten und kassierten Punkten. Gezählt werden nur Spiele der aktuellen Gruppenphase unter den Mannschaften, die gleichauf sind.
 - 3.4.4. Differenz zwischen erzielten und kassierten Punkten. Gezählt werden nur Spiele in der aktuellen Gruppenphase.
 - 3.4.5. Erzielte Punkte. Gezählt werden nur Spiele unter den Mannschaften, die gleichauf sind.
 - 3.4.6. Erzielte Punkte. Gezählt werden nur Spiele in der aktuellen Gruppenphase.
 - 3.4.7. Losentscheid
 - 3.4.8. Sind 2 oder mehr Mannschaften nach dem Kriterium in 3.4.1 gleich platziert, werden nacheinander die Kriterien 3.4.2 bis 3.4.8 herangezogen, bis sich wenigstens eine Mannschaft von den restlichen bis dahin gleich platzierten Mannschaften unterscheidet. Nach diesem Unterscheidungskriterium wird eine Rangliste der betreffenden Teams erstellt. Lässt sich jeder Platzierung genau eine Mannschaft zuordnen, ist dies die gesuchte Rangfolge. Erhält man bei Gleichheit nach diesem Kriterium für eine Platzierung mehrere Mannschaften, so beginnt die Unterscheidung für die nun gleich platzierten Mannschaften wieder mit dem 1. Kriterium.

4. Regelungen für extreme Wetterbedingungen

- 4.1. Vorsorgliche Planung
 - 4.1.1. Die/der Turnierdirektor*in und ein/e UA-Vertreter*in werden die Wettervorhersage vor jedem Spieltag verfolgen.
 - 4.1.2. Falls extreme Wetterbedingungen für den Spieltag vorhergesagt



- werden, informieren die/der Turnierdirektor*in und ein/e UA-Vertreter*in die Captains über einen angepassten Spielplan.
- 4.1.3. Der angepasste Spielplan darf eine frühere Anfangszeit, kürzere Pausen zwischen den Spielen, kürzere Zeitbegrenzungen und/oder geringere Punktziele beinhalten. Kürzere Zeitbegrenzungen sollen nur genutzt werden, falls hohes Risiko von Unterbrechungen und geringe Chancen, verzögerte Spiele an weiteren Tagen aufzuholen, bestehen (z.B. falls es sich um den letzten Turniertag handelt).
 - 4.1.4. In Ausnahmefällen darf der angepasste Spielplan vorsorglich abgesagte Spiele beinhalten um Platz zur Verschiebung wichtigerer Spiele zu schaffen.
 - 4.1.5. Spiele dürfen im Falle von Verzögerungen auch später am Tag beendet werden.
- 4.2. Blitze
- 4.2.1. Risikoeinschätzung vor Ort
 - 4.2.1.1. An einem Tag, an dem Gewitter vorhergesagt sind, nutzen Offizielle die Wetterbeobachtungen wie Wetterradare vor Ort oder Wetterwarnungen im Radio um das Eintreffen von Unwettern am Turnierort vorherzusehen.
 - 4.2.1.2. Falls ein Gewitter bevorsteht informieren Offizielle alle Captains und Offiziellen vor Ort, dass die Möglichkeit der Spielunterbrechung besteht. Captains und Offizielle sollen alle Spieler*innen und andere Personen auf dem Feld über die korrekte Risikoidentifikation und Umgang in Kenntnis setzen.
 - 4.2.1.3. Falls ein Blitz beobachtet wird oder Donner zu hören ist, zählt ein/ DFV-Vertreter*in die Zeit zwischen dem Blitz (Licht) und dem Donner (Grollen). Falls die Zeit weniger als dreißig (30) Sekunden beträgt, ist der Einschlagspunkt näher als zehn (10) Kilometer und das Spielfeld ist sofort zu räumen.
 - 4.2.1.4. Falls jemand aufstehende Haare sieht, knistern hört oder statische Elektrizität an elektronischen Geräten wahrnimmt, kann ein Blitzeinschlag unmittelbar bevorstehen und alle Personen in der Nähe müssen gewarnt werden. Besonders auf Kunstrasen gilt erhöhte Aufmerksamkeit.
 - 4.2.2. Vorgehen bei wahrgenommenen Risiko
 - 4.2.2.1. Wenn ein Blitzrisiko bemerkt wird, muss ein Offizieller sofort beide Captains informieren. Das Spiel muss sofort unterbrochen werden und die Scheibe an ihrem aktuellen Punkt liegen gelassen werden. Jeder Spielzug nachdem die Captains informiert wurden ist ungültig.
 - 4.2.2.2. Alle Personen sollten sich einen geeigneten Unterstand suchen.
 - 4.2.2.3. Falls jemand keinen geeigneten Unterstand erreichen kann und dem Gewitter ausgesetzt ist, sollte diese Person, am besten in einer Bodenmulde, in die Hocke gehen und Metallgegenstände vom Körper entfernen.



4.2.3.

Spielfortsetzung

- 4.2.3.1. Die Spieler*innen dürfen erst dreißig (30) Minuten nachdem der letzte Blitz oder letztes Donnern bemerkt wurde auf das Spielfeld zurückkehren.

4.3. Heißes Wetter

- 4.3.1. An jedem Spieltag bestimmen DFV-Vertreter*innen, ob extreme Hitzebedingungen ein Risiko darstellen.
- 4.3.2. An Tagen, an denen extreme Hitze vorhergesagt ist, informieren die DFV-Vertreter*innen alle Captains und Offiziellen vor Ort und erklären diesen praktische Methoden zum Umgang mit extremer Hitze. Captains und Offizielle sollen diese allen Spieler*innen und anderen Personen an den Feldern erklären.
- 4.3.3. Falls extreme Hitzebedingungen auftreten, dürfen die Spiele wie folgt angepasst werden:
 - 4.3.3.1. Zusätzliche Pausen dürfen zwischen Punkten eingeführt werden, um Spielenden die Möglichkeit zur Erholung und zum Trinken zu geben.
 - 4.3.3.2. Spiele dürfen verschoben werden, um Spiele zur heißesten Tageszeit zu vermeiden.
 - 4.3.3.3. Spiele dürfen unterbrochen oder abgebrochen werden, falls die Bedingungen zu extrem sind.

5. Unterbrochene oder abgebrochene Spiele

5.1. Unterbrochene oder abgebrochene Spiele

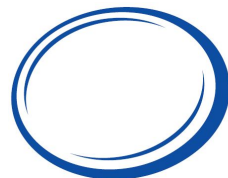
- 5.1.1. Falls DFV-Offizielle entscheiden, dass ein Spiel unterbrochen oder abgebrochen wird, bestimmen die folgenden Regeln, wie das Spiel fortgesetzt und ein angemessenes Ergebnis ermittelt werden kann.
- 5.1.2. Falls das Spiel während eines Punktes unterbrochen wird, notiert ein DFV-Offizieller die Position der Scheibe zum Zeitpunkt der Unterbrechung.
- 5.1.3. Falls das Spiel unterbrochen wird nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und bevor der anschließende Anwurf abgeworfen wurde, darf die angreifende Mannschaft eine neue Aufstellung wählen, selbst wenn diese zum Zeitpunkt der Unterbrechung bereits angezeigt worden war.

5.2. Spielverschiebungen

- 5.2.1. Während der Spielunterbrechungen müssen alle sich anwesenden Captains mit den DFV-Offiziellen treffen, um die Vorgehensweise für Spielverschiebungen zu diskutieren. Falls Spiele möglicherweise verschoben werden, dürfen Zeitbegrenzungen und Punktziele reduziert werden, um Verschiebungen möglich zu machen.

5.3. Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels

- 5.3.1. Falls die Verschiebungen die Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels möglich machen, wird das Spiel - soweit möglich - an der ungefähren Stelle, an der die Scheibe war, als das Spielfeld verlassen wurde, fortgesetzt. Das Spiel wird fortgesetzt als wäre eine Auszeit



- gecallt worden (siehe Regel 20.4).
- 5.3.2. Sobald sie das Feld betreten dürfen, haben die Mannschaften zehn (10) Minuten Zeit zum Aufwärmen zur Verfügung bevor das Spiel fortgesetzt wird.
- 5.4. Ermittlung von Ergebnissen bei unterbrochenen oder abgebrochenen Spielen
- 5.4.1. Falls Spielverschiebungen die Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels nicht möglich machen oder Spiele abgebrochen werden, müssen die folgenden Regeln angewendet werden, um das Ergebnis zu bestimmen:
- 5.4.1.1. Falls bei einem Spielabbruch mindestens die halbe Spielzeit vergangen war oder eine Mannschaft mindestens die Hälfte des Punktziel erreicht hat, wird die führende Mannschaft zum Sieger erklärt. Falls Gleichstand herrscht, wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die geführt hat, bevor der letzte Punkt erzielt wurde.
- 5.4.1.2. Falls in der ersten Gruppenphase Regel 5.4.1.1 nicht angewendet wird, wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die in der Setzliste höher platziert wurde.
- 5.4.1.3. Falls in allen anderen Gruppenphasen und K.O.-Spielen Regel 5.4.1.1 nicht angewendet wird, wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die in der aktuellen Rangliste höher platziert wurde (nach den Rangfolgekriterien, wo diese anzuwenden sind).

6. Aufgaben der Offiziellen

- 6.1. Es gibt drei Arten von Offiziellen: Verantwortliche Ausrichter*innen, unterstützendes Personal und Vorstandsmitglieder der Ultimate Abteilung
- 6.2. Unterstützendes Personal:
- 6.2.1. Unterstützendes Personal darf laufende Spiele durch Informationsbereitstellung anhand von sichtbaren und hörbaren Signalen unterstützen.
- 6.2.2. Grundlegende Aufgaben des unterstützenden Personals sind:
- 6.2.2.1. Den Spielstand notieren
- 6.2.2.2. Genommene Auszeiten notieren
- 6.2.2.3. Für die Spielzeit, Halbzeit und Auszeiten die Zeit nehmen
- 6.2.2.4. Zeitbegrenzungen nach den Zeitbegrenzungsregeln signalisieren.
- 6.2.3. Zusätzliche Aufgaben unterstützenden Personals können sein:
- 6.2.3.1. Spieler*innenstatistiken notieren.
- 6.2.3.2. Spiritergebnisse und Nominierungen für die/den wertvollste/n Spieler*in notieren.
- 6.2.3.3. Zuschauer*innen über Calls und die Lösung der Calls informieren
- 6.2.3.4. Spieler*innen, nach Anfrage, gedruckte Versionen der Ultimate-Regeln zur Verfügung stellen.
- 6.2.3.5. Jede Aufgabe erfüllen, die von Nicht-Spieler*innen erfüllt

werden darf, einschließlich Einschätzungen zu Line-Calls wenn gefragt (“Linien-Assistent*innen”).

- 6.2.4. Unterstützendes Personal darf das Feld nur betreten, wenn sie von den Captains beider Mannschaften oder von beiden Spieler*innen in einer Diskussion, die das unterstützende Personal zu Rate ziehen möchten, dazu aufgefordert werden.
- 6.2.5. Unterstützendes Personal darf durch Calls oder das Treffen von Entscheidungen keinen Einfluss auf laufende Spiele nehmen. Dies schließt mit ein:
 - 6.2.5.1. Foul/Violation Calls
 - 6.2.5.2. Linien-Calls
 - 6.2.5.3. Spielunterbrechungen wenn eine Mannschaft nicht korrekt auf eine Zeitwarnung reagiert hat.
 - 6.2.5.4. Eine Diskussion unterbrechen
 - 6.2.5.5. Spieler*innen mitteilen, welchen Call sie zu machen haben

7. Nutzung von Technologie

- 7.1. Spieler*innen dürfen darum bitten, Photo- oder Videoaufzeichnungen von Line-Calls zu sehen, falls solche verfügbar sind. Jedoch darf das Spiel dafür nicht unangemessen lange unterbrochen werden.
- 7.2. Spieler*innen dürfen keine Art von elektronischen Kommunikationsmitteln nutzen, um mit anderen Spieler*innen oder Mannschaftsmitgliedern zu kommunizieren.

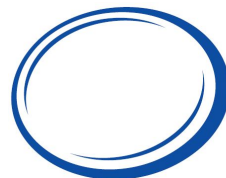
8. Foul und Violation Calls

- 8.1. Ein Spiel, das eine bedeutende Anzahl an Calls hat, besonders wenn diese umstritten bleiben, soll der/dem Turnierdirektor*in oder der Turnier-Regel-Gruppe (TRG) so schnell wie möglich durch einen Captain oder Offiziellen gemeldet werden. Die TRG entscheidet, wie mit den Mannschaften oder Einzelpersonen weiter verfahren wird.

C: Anforderungen an die Mannschaftskleidung

1. Zweck

- C1.1. Mannschaften wird nahegelegt sich an die Trikotrictlinien des WFDF zu halten (WFDF Rules of Ultimate, Appendix C).
- C1.2. Der Zweck der Mannschaftskleidung ist es, zwischen gegnerischen Mannschaften zu unterscheiden und einzelne Spieler*innen zu identifizieren. Dies ermöglicht es Spieler*innen, Offiziellen und Zuschauer*innen die korrekte



Interpretation des Spielgeschehens.

- C1.3. Außerdem schützt die Mannschaftskleidung die Sicherheit und den Komfort der Spieler*innen und stellt die Fairness des Wettbewerbs sicher.
- C1.4. Des Weiteren wird durch eine hohe Qualität der Mannschaftskleidung das öffentliche Bild unseres Sports verbessert und die Aufmerksamkeit von Medien und Zuschauer*innen auf Turnieren kann besser genutzt werden.
- C1.5. Diese Anforderungen sollen die Kosten, den Spieler*innen zur Erfüllung des Einsatzzwecks entstehen, minimieren. Wenn die nötigen Ressourcen vorhanden sind, sind die Mannschaften angehalten, die Mindestanforderungen zu übertreffen, um unseren Sport zu unterstützen.
- C1.6. Der DFV fordert die Mannschaften auf, das öffentliche Bild des Sports bei der Auswahl von Designs von Mannschaftskleidung für DFV-Turniere zu beachten.
- C1.7. Der DFV behält sich das Recht vor, Mannschaften zur Anpassung von Text oder Grafikelementen oder zum Austausch von kompletten Kleidungsstücken aufzufordern.

2. Allgemeines

- C2.1. Die Mannschaftskleidung besteht mindestens aus einem Trikot für den Oberkörper und einer Hose für den Unterkörper und die oberen Beine.
- C2.2. Ein einzelnes Kleidungsstück, das dieselben Bereiche wie die beiden einzelnen oben beschriebenen Kleidungsstücke, bedeckt, ist gestattet, wenn es die selben Anforderungen wie die beiden Einzelstücke erfüllt.
- C2.3. Jede Mannschaft muss zu jedem Spiel mindestens zwei signifikant unterschiedliche Trikotfarben zur Verfügung haben.
- C2.4. Vor dem Spiel wird im Zweifel durch einen Scheibenflip diejenige Mannschaft bestimmt, welche als erste die Trikotfarbe auswählt. Die gegnerische Trikotfarbe muss sich signifikant von dieser unterscheiden.

3. Trikots

- C3.1. Alle Spieler*innen einer Mannschaft müssen Trikots in gleicher Farbe tragen.
- C3.2. Jede/r Spieler*in einer Mannschaft in einem Spiel sollte eine einzigartige Nummer mit einem Integer zwischen (einschließlich) 0 und 99 tragen.
- C3.3. Die Nummer soll nur in arabischen Zahlen gedruckt sein.

4. Hosen

- C4.1. Alle Spieler*innen einer Mannschaft sollten Hosen in einheitlicher Farbe tragen.
- C4.2. Die Hosen sollten eine Nummer auf der Vorderseite haben. Die Nummer sollte dieselbe wie auf dem Trikot sein.

5. Handschuhe (WFDF C8)

- C5.1. Spieler*innen dürfen Handschuhe tragen, diese dürfen jedoch die Scheibe

nicht beschädigen oder Überreste an der Scheibe hinterlassen.

- C5.2. Spieler*innen dürfen keine Substanzen, die auf die Scheibe übertragen werden können, an ihren Händen anbringen, um besseren Griff zu erreichen.

6. Schuhe (WFDF C11)

- C6.1. Spieler*innen dürfen Schuhe oder Stiefel tragen. Schuhe müssen nicht einheitlich sein.
- C6.2. Stollen oder Kanten dürfen nicht länger als 20 Millimeter sein und keine scharfen Kanten haben.

7. Zusätzliche Kleidungsanforderungen für Spieler*innen (WFDF C12)

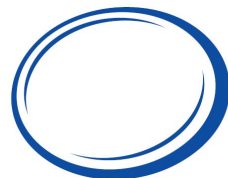
- C7.1. Spieler*innen dürfen nichts tragen, was für andere Spieler*innen gefährlich ist. Der DFV sieht Metallstollen als gefährlich an.
- C7.2. Spieler*innen dürfen nichts tragen, was ihnen einen Vorteil gibt, indem es die physische Präsenz der/des Spielerin/s stärkt.
- C7.3. Spieler*innen, Auswechselspieler*innen und Trainer*innen dürfen keine Hilfsmittel nutzen, die ihre Stimme verstärken.

8. Trainer*innen und unterstützendes Personal (WFDF C13)

- C8.1. Trainer*innen und unterstützendes Personal sind aufgefordert, angemessene Kleidung zu tragen, während sie sich an der Seitenlinie aufhalten, am besten im selben Stil wie ihre Mannschaft.

DFV-Spielberechtigungen und Kaderrichtlinien

1. Spielmodus
 - 1.1. Turnierformate und spezielle Regelungen für die einzelnen Spielklassen werden in separaten Dokumenten beschrieben.
2. Definitionen
 - 2.1. Saison: Eine Saison (es gibt eine Hallen- und eine Outdoor-Saison) umfasst den Zeitraum vom ersten bis zum letzten offiziellen Turnier zu dem der DFV Teams entsendet hat (EUCR, EUCF).
 - 2.2. DFV-Turnier: Sind alle Ligen des DFV und der Pokal bzw. die EUCQ
 - 2.3. Saison-Team-Spieler*innen: Ein/e Spieler*in, die/der an einem DFV-Turnier der Saison bei einer Mannschaft spielt, ist für diese Saison Saison-Team-Spieler*in dieser Mannschaft. Jede/r Spieler*in darf in einer Saison Saison-Team-Spieler*in von höchstens einer Mannschaft pro Spielklasse sein.
Ausnahme: Spielt ein/e Spieler*in im Qualifikationsturnier bei einer



Mannschaft, darf sie/er bei einer anderen Mannschaft auf weiteren DFV-Turnieren der Saison Saison-Team-Spieler*in sein, falls die Mannschaft sich nicht für das folgende Turnier qualifiziert hat.

3. Teilnahmeberechtigung
 - 3.1. An den durch diese Spielordnung geregelten DFV-Turnieren dürfen nur Mannschaften teilnehmen, die ausschließlich aus Spieler*innen bestehen, die über Vereine Mitglied im DFV sind.
 - 3.2. Teilnahmeberechtigt an Deutschen Meisterschaften einer Saison sind nur Mannschaften, die in dieser Saison die vorher erforderlichen DFV-Turniere als komplette Mannschaft gespielt haben.
 - 3.3. Eine Mannschaft, die zu einem Spiel nicht als komplette Mannschaft antritt (Ausnahmen weiter unten), ist für diese Saison nicht teilnahmeberechtigt an weiten DFV-Turnieren und darf in der nächstjährigen Saison nur in der untersten Liga starten.
 - 3.4. Eine an offiziellen DFV-Turnieren teilnehmende Mannschaft darf nur aus deren Saison-Team- Spieler*innen bestehen.
4. Anmeldefristen
 - 4.1. Für die offiziellen Turniere können Anmeldefristen gesetzt werden, zu denen sich ein Team spätestens angemeldet haben muss. Weiterhin können zu bestimmten Fristen nicht erstattbare Anzahlungen der Turnierkosten gefordert werden. Verfehlt ein Team diese Fristen, kann es von der betroffenen Saison ausgeschlossen werden.
5. Nachrücken von Mannschaften
 - 5.1. Sollte eine qualifizierte Mannschaft die Teilnahme zu einem offiziellen Turnier absagen, so rückt die nächst bestplatzierte Mannschaft nach. Entscheidend ist die Rangordnung vom letzten offiziellen Turnier, das vor der Absage des Teams gespielt wurde. Bei Gleichstand entscheidet das Los.
 - 5.2. Im Falle einer Absage eines Teams, rückt das Team nach, welches aus der Region des Absagers kommt.
6. Veranstaltungspflicht
 - 6.1. DFV-Turniere werden ausgeschrieben. Kommunikationsplattform ist der E-Mailverteiler "Wurfpost" und die Homepage des DFV. Sollte sich kein Ausrichter finden und eine Liga nicht ausgespielt werden, so gilt die bestehende Setzliste zur Ermittlung der Auf- und Absteiger. Insofern sollte es im Interesse der Aufsteiger in diese Liga sein, die Liga auszurichten oder sich um eine Ausrichtung zu bemühen.