

EINFÜHRUNG

Ultimate ist ein sieben-gegen-sieben Mannschaftssport, der mit einer Flugscheibe gespielt wird. Er wird auf einem rechteckigen Feld gespielt, etwa die halbe Breite eines Fußballfeldes, mit einer Endzone an beiden Enden. Das Ziel jedes Teams ist es, einen Punktgewinn zu erzielen, indem man einen Spieler einen Pass in der Endzone, die sie angreifen, fangen lässt. Ein Werfer darf nicht mit der Scheibe laufen, aber darf die Scheibe in jede Richtung und zu jedem Mitspieler passen. Immer wenn ein Pass nicht ankommt, gibt es einen Turnover, und das andere Team soll die Scheibe nehmen und versuchen, in der gegenüberliegenden Endzone einen Punktgewinn zu erzielen. Partien werden typischerweise bis zu 15 Punktgewinnen gespielt und dauern etwa 100 Minuten. Ultimate hat keine externen Schiedsrichter und ist kontaktfrei. Der Spirit of the Game gibt vor, wie Spieler die Partie selbst regeln und sich auf dem Feld benehmen.

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.

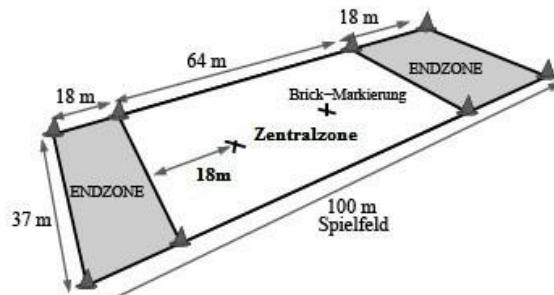
1. SPIRIT OF THE GAME

- Ultimate ist ein kontaktfreier Sport ohne externe Schiedsrichter. Alle Spieler sind dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen. Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays jedem Spieler als wichtigste Aufgabe überträgt.
- 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.
- Spiele sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie bei jedem Schiedsverfahren zwischen den Mannschaften als Schiedsrichter agieren. Spieler müssen:
 - die Regeln kennen;
 - aufrichtig und objektiv sein;
 - ehrllich sein;
 - ihren Standpunkt kurz und klar darstellen;
 - dem Gegner eine angemessene Chance zum sprechen ermöglichen;
 - Unstimmigkeiten schnellstmöglich und mit respektvoller Ausdrucksweise lösen;
 - im Verlaufe eines Spiels Calls in gleich bleibender Weise machen; und
 - einen Call nur machen, wenn der Regelverstoß bedeutend genug ist, um das Ergebnis des Spielzugs zu verändern.
- Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, sollte aber niemals auf Kosten gegenseitigen Respekts zwischen den Spielern, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.
- Die folgenden Handlungen sind Beispiele für guten Spirit:
 - einen Mannschaftskollegen informieren, falls er einen falschen oder unnötigen Call gemacht hat, oder ein Foul oder eine Violation verursacht hat;
 - einen Call zurücknehmen, wenn du nicht mehr daran glaubst, dass der Call notwendig war
 - den Gegner für gute Aktionen oder guten Spirit beglückwünschen;
 - dich dem Gegenspieler vorstellen; und
 - ruhig auf Meinungsverschiedenheiten und mögliche Provokationen reagieren.
- Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen von allen Beteiligten vermieden werden:
 - gefährliches Spiel und aggressives Verhalten;
 - absichtliches Foulen oder andere Regelverstöße;
 - Verspotten oder Einschüchtern von Gegenspielern;
 - respektloses Jubeln nach dem Erzielen eines Punktgewinns;
 - Calls zur Revanche für einen generischen Call;
 - Einen Pass von einem Gegenspieler fordern
- Die Mannschaften sind Hüter des Spirit of the Game und müssen:
 - Verantwortung dafür übernehmen, ihren Spielern die Regeln und guten Spirit zu vermitteln;
 - Spiele disziplinieren, die schlechten Spirit zeigen;
 - anderen Mannschaften konstruktive Rückmeldung geben, wie ihre Befolgung des Spirit of the Game verbessern können.
- Falls ein Anfänger aus Unwissen eine Regel verletzt, sind erfahrene Spieler verpflichtet, die Regelverstoß zu erklären.

- Ein erfahrener Spieler, der Rat zu Regeln abietet und Schiedsverfahren auf dem Spielfeld leitet, darf Partien mit Anfängern oder jüngeren Spielern beaufsichtigen.
- Die Regeln sollten von den Spielern interpretiert werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren, oder von Spielern, die die beste Perspektive auf die Aktion hatten. Nichtspieler, abgesehen vom Kapitän sollten davon absehen, sich zu beteiligen. Allerdings dürfen Spieler die Sichtweise von Nichtspielern erbitten, um Regeln zu klären und Spieler dabei zu unterstützen, den angemessenen Call zu machen.
- Spiele und Kapitäne tragen die alleinige Verantwortung, alle Calls zu machen.
- Falls die Spieler sich nach einer Diskussion nicht einigen können, oder unklar ist:
 - was in einer Aktion passiert ist, oder
 - was höchstwahrscheinlich passiert wäre,
 muss die Scheibe zum letzten unbestrittenen Werfer zurückgehen.

2. SPIELFELD

- Das Spielfeld ist eine rechteckige Fläche mit Abmessungen und Zonen wie in Abbildung 1 dargestellt und sollte im Wesentlichen flach und frei von Hindernissen sein und angemessene Sicherheit der Spieler bieten.
- Die Begrenzungslinien umgeben das Spielfeld und bestehen aus zwei Seitenlinien entlang der Länge und zwei Endlinien entlang der Breite.
- Die Begrenzungslinien gehören nicht zum Spielfeld.
- Die Punktlinien sind die Linien, die die Zentralzone von den Endzonen trennen und sind Teil der Zentralzone.
- Die Brick-Markierung ist der Schnittpunkt von zwei sich kreuzenden, ein Meter langen Linien in der Zentralzone, die sich 18m von der jeweiligen Punklinie in der Mitte in der Mitte zwischen den Seitenlinien befindet.
- Acht helle, farbige und biegsame Objekte (z.B. Plastikpylonen) markieren die Ecken der Zentralzone und der Endzonen.
- Die unmittelbare Umgebung des Spielfeldes soll frei von beweglichen Gegenständen gehalten werden. Wenn das Spiel durch Nichtspieler oder Gegenstände innerhalb von drei Metern von den Begrenzungslinien behindert wird, darf jeder behinderte Spieler oder der Werfer in Scheibenbesitz „Violation“ rufen.



3. AUSRÜSTUNG

- Es darf jede Flugscheibe verwendet werden, auf die sich die beiden Mannschaftskapitäne einigen.
- WFDF kann eine Liste mit zugelassenen Scheiben führen, die zur Nutzung empfohlen werden.
- Jeder Spieler muss einheitliche Kleidung tragen, die die Mannschaftszugehörigkeit erkennen lässt.
- Kein Spieler darf Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die nachvollziehbar dem Träger oder anderen Spielern schaden oder die Spielfähigkeit eines Gegenspielers behindern könnten.

4. PUNKT, PUNKTGEWINN UND PARTIE

- Eine Partie besteht aus einer Anzahl von Punkten. Jeder Punkt endet mit dem Erzielen eines Punktgewinns.
- Die Partie wird beendet und ist gewonnen von der Mannschaft, die als erstes 15 Punktgewinne erzielt hat.
- Eine Partie ist in zwei Spielhälften getrennt. Halbzeit ist, wenn eine Mannschaft als erstes 8 Punktgewinne erzielt hat.
- Der erste Punkt jeder Spielhälfte beginnt zusammen mit der Spielhälfte.
- Nachdem ein Punktgewinner erzielt wurde, und die Partie nicht gewonnen oder die Halbzeit nicht erreicht wurde:
 - beginnt der nächste Punkt sofort;
 - tauschen die Mannschaften die Endzone, die sie verteidigen; und
 - wird die Mannschaft, die den Punktgewinn erzielt hat, zur verteidigenden Mannschaft und wirft als nächstes an.

- Eine Variation dieser grundlegenden Struktur darf verwendet werden, um Umstände wie spezielle Wettkämpfen, Anzahl an Spielern, Alter der Spieler oder verfügbarem Platz gerecht zu werden.

5. MANNSCHAFTEN

- Während jedes Punktes müssen von jeder Mannschaft mindestens 5 und höchstens 7 Spieler auf dem Feld sein.
- Eine Mannschaft darf (unbeschränkt viele) Auswechslungen vornehmen, nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und bevor die Mannschaft die Bereitschaft zum Anwurf signalisiert.
- Jede Mannschaft bestimmt einen Kapitän, der die Mannschaft repräsentiert.

6. EINE PARTIE BEGINNEN

- Vertreter der zwei Mannschaften bestimmen in fairer Weise, welche Mannschaft zuerst auswählt:
 - ob sie den ersten Anwurf empfängt oder wirft; oder
 - welche Endzone sie anfangs verteidigen wird.
- Die andere Mannschaft erhält die verbleibende Wahl.
- Zu Beginn der zweiten Spielhälfte werden diese ursprünglichen Entscheidungen getauscht.

7. DER ANWURF

- Zu Beginn jeder Spielhälfte oder nach jedem Punktgewinn wird das Spiel mit einem Anwurf begonnen.
 - Die Mannschaften müssen sich ohne unangemessene Verzögerung auf den Anwurf vorbereiten.
 - Der Anwurf ist darf erst ausgeführt werden, nachdem beide Mannschaften ihre Bereitschaft signalisiert haben, indem der Anwerfende und ein Spieler der Offense eine Hand über ihren Kopf heben.
 - Nach dem Bereitschaftssignal müssen alle Angreifer mit einem Fuß auf der von ihnen verteidigten Punktlinie stehen ohne dabei ihren relativen Ort zueinander zu verändern, bis der Anwurf losgelassen wird.
 - Nach dem Bereitschaftssignal müssen alle Verteidiger mit ihren Füßen vollständig hinter der vertikalen Ebene der Punktlinie bleiben, bis der Anwurf losgelassen wird.
 - Falls eine Mannschaft 7.3 oder 7.4 verletzt, kann die gegnerischere Mannschaft eine Violation („Offside“) callen. Das muss gecallt werden, bevor die angreifende Mannschaft die Scheibe berührt, und der Anwurf muss so schnell wie möglich wiederholt werden.
 - Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen sich alle Spieler in alle Richtungen bewegen.
 - Kein Spieler aus der verteidigenden Mannschaft darf die Scheibe nach dem Anwurf berühren, bis ein Mitglied der angreifenden Mannschaft die Scheibe berührt, oder sie den Boden berührt.
 - Falls ein Angreifer, innerhalb oder im Aus, die Scheibe berührt, bevor sie auf dem Boden aufkommt, und es der angreifenden Mannschaft nicht gelingt, diese zu fangen, ist das ein Turnover (ein „dropped Pull“).
 - Falls ein Angreifer den Anwurf fängt, muss er einen Pivot an der Stelle des Spielfeldes setzen, die dem Ort am nächsten liegt, an der die Scheibe gefangen wurde – auch wenn diese Stelle in der verteidigten Endzone liegt.
 - Falls die Scheibe erst das Spielfeld berührt und niemals aus wird, muss der Werfer seinen Pivot an der Stelle setzen, an der die Scheibe anhält, auch wenn diese Stelle in der verteidigten Endzone liegt.
 - Falls die Scheibe erst das Spielfeld berührt und dann aus wird, ohne einen Angreifer zu berühren, muss der Werfer den Pivot dort setzen, wo die Scheibe zuerst die Begrenzungslinie überquert hat, oder an der nächsten Stelle der Zentralzone, falls diese Stelle in der verteidigten Endzone wäre.
 - Falls die Scheibe einen Angreifer berührt, bevor sie aus wird, muss der Werfer seinen Pivot dort setzen, wo die Scheibe zuerst die Begrenzungslinie überquert hat, auch falls diese Stelle in der verteidigten Endzone ist.
 - Falls die Scheibe das aus berührt, ohne erst das Spielfeld oder einen Angreifer zu berühren, kann der Werfer den Pivot entweder an der Brickmarkierung, die der verteidigten Endzone am nächsten liegt, oder an der Stelle der Zentralzone, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus ging (siehe 11.7) setzen. Die verbindliche Brickoption muss von irgendeinem Angreifer angezeigt werden, indem er einen Arm vollständig über den Kopf ausstreckt und „Brick“ ruft, bevor die Scheibe aufgehoben wird.

8. DER STATUS DER SCHEIBE

1. Die Scheibe ist „dead“ („tot“), und kein Turnover ist möglich:

1. nach Punktbeginn, bis der Anwurf losgelassen wird;
2. nach dem Anwurf oder nach einem Turnover, während die Scheibe zum Pivot getragen wird; oder
3. nach einem Call, der das Spiel unterbricht, oder jeder anderen Unterbrechung, bis die Scheibe eingechekkt wird.

2. Eine Scheibe, die nicht tot ist, ist „live“ („lebendig“).

3. Der Werfer darf den Scheibenbesitz einer toten Scheibe nicht auf einen anderen Spieler übertragen.

4. Jeder Spieler darf versuchen, eine Scheibe zu stoppen, nachdem sie den Boden berührt hat.

1. Falls beim Versuch solch eine Scheibe aufzuhalten, ein Spieler die Position der Scheibe erheblich verändert, darf die gegnerische Mannschaft fordern, dass der Pivot an der Stelle gesetzt wird, wo die Scheibe berührt wurde.

5. Nach einem Turnover und nach dem Anwurf muss die Mannschaft, welche in Scheibenbesitz gelangt ist, das Spiel ohne Verzögerung fortsetzen.

1. Ein Angreifer muss sich mindestens in Schrittgeschwindigkeit oder schneller bewegen, um direkt die Scheibe zu holen und einen Pivot zu etablieren.

2. Zusätzlich zu 8.5.1. muss die Offense die Scheibe nach einem Turnover innerhalb der folgenden Zeitlimits ins Spiel bringen, falls die Scheibe nicht Aus wurde und Scheibenposition wie folgt ist:

1. in der Zentralzone – innerhalb von 10 Sekunden nach Stillstand der Scheibe.
 2. In einer Endzone – innerhalb von 20 Sekunden nach Stillstand der Scheibe.
3. Wenn die angreifende Mannschaft 8.5 verletzt, kann die verteidigende Mannschaft eine mündliche Warnung geben („Delay of Game“ oder „Spielverzögerung“) oder eine „Violation“ callen.
4. Falls ein Angreifer innerhalb von drei Metern des Pivotpunktes ist und die Offense n ach der mündlichen Warnung weiterhin Regel 8.5 verletzt, darf der Marker mit dem Anzählen beginnen.

9. ANZÄHLEN

1. Der Marker kann den Werfer an zählen, indem er zuerst „Stalling“ (oder „Zählen“) sagt und dann von 1 bis 10 zählt. Zwischen dem Anfang jeder Zahl beim Anzählen muss mindestens eine Sekunde vergehen.

2. Das Anzählen muss für den Werfer deutlich hörbar sein.

3. Der Marker darf das Anzählen nur beginnen und fortsetzen, wenn:

1. Die Scheibe „live“ ist (wenn nicht anders geregelt);
 2. Der Marker innerhalb von drei Meter vom Werfer oder dem korrekten Pivotpunkt ist, falls der Werfer sich von dieser Stelle wegbewegt hat; und
 3. Alle Verteidiger regelgerecht positioniert sind (18.1).
4. Falls der Marker sich mehr als drei Meter vom Werfer entfernt oder ein anderer Spieler zum Marker wird, wird das Anzählen bei „Stalling 1“ neu begonnen werden.

5. Nach einer Spielunterbrechung wird das Anzählen wie folgt fortgesetzt:

1. Nach einem unbestrittenen Regelverstoß durch die verteidigende Mannschaft wird das Anzählen bei „Stalling 1“ neu begonnen.
 2. Nach einem unbestrittenen Regelverstoß durch die angreifende Mannschaft wird das Anzählen mit höchstens 9 fortgesetzt.
 3. Nach einem bestrittenen Ausgezählt („stall out“) wird das Anzählen mit „Stalling 8“ fortgesetzt.
 4. Nach allen anderen Calls, einschließlich „Pick“, wird das Anzählen mit höchstens „Stalling 6“ fortgesetzt.
6. Das Anzählen mit „höchstens n“ (wobei n durch 9.5.2 und 9.5.4 festgelegt ist), bedeutet:

1. Falls „x“ die letzte Zahl ist, die vor dem Call vollständig ausgesprochen wurde, dann wird das Anzählen fortgesetzt bei „Stalling (x+1)“ oder „Stalling n“, je nachdem welche der beiden Zahlen niedriger ist.

10. DER CHECK

1. Immer wenn das Spiel während eines Punktes für ein Time-Out, Foul, Violation, bestrittenen Turnover, einen in 13.2 aufgeführten Turnover, bestrittenen Punkterwerb, technische Unterbrechung, Verletzungsunterbrechung oder eine Diskussion unterbrochen wird, muss es so schnell wie möglich mit einem Check fortgesetzt werden. Der Check darf nur für die Diskussion eines Calls verzögert werden.

2. Spielerpositionierung nach einem Call (mit Ausnahme eines Time-Outs, und außer anders geregelt): möglich:

1. Falls das Spiel unterbrochen wird, bevor ein Pass geworfen wird, müssen alle Spieler zu der Position zurückkehren, an der sie zu der Zeit waren, als der Call gemacht wurde, soweit nicht anders geregelt.

2. Falls die Spielunterbrechung stattfindet, nachdem der Werfer die Scheibe geworfen hat:

1. Falls die Scheibe zum Werfer zurückgeht, müssen alle Spieler zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Werfer die Scheibe losgelassen hat oder als der Call gemacht wurde, je nachdem, welches Ereignis früher stattfand.

2. Falls das Ergebnis des Spielzuges bestehen bleibt, müssen alle Spieler zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Pass gefangen wurde oder die Scheibe den Boden berührt hat.

3. Wenn ein anderer Spieler als der Werfer auf Grund eines nicht bestrittenen Regelverstoßes in Scheibenbesitz gelangt, müssen alle Spieler zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Regelverstoß stattgefunden hat.

3. Alle Spielermüssen diese Position halten, bis der Check erfolgt ist.

3. Jeder Spieler darf kurz eine Spielunterbrechung verlängern, um fehlerhafte Ausrüstung („Equipment“) zu korrigieren. Das laufende Spiel darf für diesen Zweck allerdings nicht angehalten werden.

4. Die Person, die die Scheibe eincheckt, muss sich zuerst beim nächsten Gegenspieler versichern, dass seine Mannschaft bereit ist.

1. Falls es eine unnötige Verzögerung bei der Durchführung des Checks gibt, darf der Gegner eine mündliche Warnung geben („Delay of Game“ oder „Spielverzögerung“) und, falls die Verzögerung weiterhin besteht, dürfen sie den Check durch das Rufen von „Disc in“ ausführen, ohne sich dafür beim Gegner zurückzuversichern.

5. Um das Spiel fortzusetzen:

1. Wenn der Werfer die Scheibe hat:

1. Falls die Scheibe in Reichweite eines Verteidigers ist, muss dieser die Scheibe berühren.

2. Sonst berührt der Werfer mit der Scheibe den Boden und ruft „Disc in“.

2. Falls die Scheibe auf dem Boden ist, muss der Verteidiger, der der Scheibe am nächsten ist „Disc in“ rufen.

6. Falls der Werfer einen Pass vor dem Check ausführt, oder eine Violation gemäß 10.2 gecalled wird, ist der Pass ungültig, unabhängig davon, ob er ankommt oder nicht und der Scheibenbesitz geht zurück zum Werfer.

11. BESTIMMUNGEN ZUM AUS

1. Das gesamte Spielfeld ist „innerhalb“. Die Begrenzungslinien sind nicht Teil des Spielfeldes und sind Aus. Alle Nicht-Spieler gehören zum Aus.

2. Das Aus besteht aus dem Bereich, der nicht innerhalb ist, und allem was damit in Berührung ist, mit Ausnahme von Verteidigern, die immer als innerhalb gelten zum Zweck die Scheibe zu spielen.

3. Ein Angreifer, der nicht Aus ist, ist innerhalb.

1. Ein Angreifer in der Luft behält seinen In/Aus-Status bei, bis dieser Spieler das Spielfeld oder das Aus berührt.

2. Ein Werfer im Besitz der Scheibe, der zuerst das Spielfeld und dann das Aus berührt, gilt immer noch als innerhalb.

1. Wenn der Werfer das Spielfeld verlässt, muss er den Pivot an der Stelle auf dem Spielfeld setzen, an der er die Begrenzungslinie überquert hat (es sei denn, 14.2 trifft zu).

3. Berührungen von Spielern untereinander führen nicht zu einer gegenseitigen Übertragung ihrer In/Aus-Status.

4. Die Scheibe ist innerhalb, sobald sie live ist, und wenn das Spiel beginnt bzw. fortgesetzt wird.

5. Eine Scheibe wird aus, sobald sie erstmalig das Aus oder einen Angreifer, der aus ist, berührt. Eine Scheibe im Besitz eines Angreifers hat denselben innerhalb/aus-Status wie dieser Spieler. Wenn die Scheibe gleichzeitig im Besitz mehr als eines Angreifers ist, von denen einer aus ist, dann ist die Scheibe aus.

6. Die Scheibe darf außerhalb des Spielfeldes fliegen und zum Spielfeld zurückkehren, und Spieler dürfen ins Aus laufen um zur Scheibe zu gehen.

7. Der Ort, an dem die Scheibe ins Aus ging, ist die Stelle, an der sie, bevor sie das Aus oder einen Spieler, der Aus war, berührte, zuletzt:

1. teilweise oder vollständig über dem Spielfeld war; oder

2. von einem Spieler, der innerhalb war, berührt wurde.

8. Falls die Scheibe aus ist und mehr als 3 Meter vom Pivotpunkt entfernt, dürfen Nicht-Spieler die

Scheibe holen. Der Werfer muss die Scheibe die letzten 3 Meter zum Spielfeld tragen.

12. FÄNGER UND STELLUNG AUF DEM SPIELFELD

1. Ein Spieler „fängt“ die Scheibe, indem er anhaltende Kontrolle über eine sich nicht drehende Scheibe hat.

2. Falls der Spieler durch eine anschließende Berührung mit dem Boden, einem Mitspieler oder einem regelgerecht positionierten Gegenspieler die Kontrolle über die Scheibe verliert, gilt das Fangen als nicht stattgefunden.

3. Die folgenden Situationen sind Turnover durch „Aus“ und das Fangen der Scheibe gilt als nicht stattgefunden:

1. Ein Fänger der angreifenden Mannschaft ist Aus, wenn er die Scheibe berührt; oder

2. nach dem Fangen der Scheibe ist die erste Berührung es Fängers der angreifenden Mannschaft aus, während er noch im Scheibenbesitz ist.

4. Nach dem Fangen wird dieser Spieler zum Werfer.

5. Wird die Scheibe gleichzeitig von Angreifern und Verteidigern gefangen, behält die angreifende Mannschaft Scheibenbesitz.

6. Ein Spieler in einer etablierten Position ist berechtigt, in dieser Position zu bleiben, und sollte nicht von einem gegnerischen Spieler berührt werden.

7. Jeder Spieler ist berechtigt, jede Position auf dem Feld einzunehmen, welche nicht von irgendeinem Gegner eingenommen ist, sofern er beim Einnehmen dieser Position keine Berührung verursacht.

1. Wenn allerdings die Scheibe in der Luft ist, darf ein Spieler sich nicht auf eine Art bewegen, die nur dazu dient, einen Gegner an einem freien Weg zur Scheibe zu hindern.

8. 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. Ein Versuch ie Scheibe zu spielen, ist keine gültige Rechtfertigung für das Verursachen einer Berührung mit anderen Spielern.

9. Ein gewisses Maß an beiläufiger Berührung, die das Resultat einer Aktion nicht beeinflusst oder die Sicherheit der Spieler nicht beeinträchtigt, kann vorkommen, wenn zwei oder mehr Spieler sich gleichzeitig zum gleichen Punkt bewegen. Beiläufige Berührungen sollen minimiert werden, werden aber nicht als Foul beachtet.

10. Spieler dürfen nicht ihre Arme oder Beine benutzen, um die Bewegung gegnerischer Spieler zu behindern.

11. Kein Spieler darf die Bewegung eines anderen Spielers körperlich unterstützen, oder einen Ausrüstungsgegenstand nutzen, der hilft, Kontakt mit der Scheibe herzustellen.

13. TURNOVER

1. Ein Turnover, bei dem der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen wechselt, erfolgt, wenn:

1. die Scheibe den Boden berührt, während sie nicht im Scheibenbesitz eines Angreifers ist („down“);

2. ein Pass von einem Verteidiger gefangen wird („interception“)

3. eine Scheibe aus wird („out-of-bounds“); oder

4. während des Anwurfs die empfangende Mannschaft die Scheibe berührt, bevor sie den Boden berührt und die Scheibe anschließend nicht gefangen wird.

2. Ein Turnover, bei dem der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen wechselt und das Spiel unterbrochen wird, erfolgt, wenn:

1. es ein unbestrittenes Fänger-Foul durch einen Angreifer gibt;

2. der Werfer die Scheibe nicht losgelassen hat, bevor der Marker anfängt das Wort „ten“ oder „zehn“ beim Anzählen zu sagen („stall-out“, „ausgezählt“);

3. die Scheibe absichtlich von einem Spieler zu einem anderen gereicht wird ohne jemals von beiden Spielern vollständig unberührt zu sein („hand-over“);

4. der Werfer absichtlich die Scheibe von einem anderen Spieler zu sich selbst abprallen lässt („deflection“);

5. bei einem Passversuch der Werfer die Scheibe fängt, nachdem er sie geworfen hat aber bevor ein anderer Spieler sie berührt hat („double touch“);

6. ein Angreifer absichtlich einen Mitspieler bei der Bewegung zu einem Fangversuch unterstützt; oder

7. ein Angreifer einen Ausrüstungsgegenstand nutzt, der ihm hilft, einen Pass zu fangen.

3. Kommt ein Spieler zu dem Schluss, dass ein Turnover erfolgt ist, muss er unverzüglich den passenden Call machen. Falls die gegnerische

Mannschaft mit dieser Entscheidung nicht einverstanden ist, kann sie „Contest“ rufen. Falls die Spieler nach einer Diskussion nicht miteinander übereinstimmen oder es unklar ist, was in der Aktion geschehen ist, muss die Scheibe zum letzten unbestrittenen Werfer zurück.

4. Wenn ein „fast count“ so statt findet, dass der Angreifer keine angemessene Möglichkeit hat, vor dem Ausgezählt „fast count“ zu callen, wird die Aktion als bestrittener stall-out behandelt (9.5.3).

1. Wenn der Werfer während oder nach einem bestrittenen stall-out wirft und der Pass nicht ankommt, ist das ein Turnover und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

5. Nach einem Turnover darf jeder Spieler der angreifenden Mannschaft die Scheibe aufnehmen, mit den folgenden Ausnahmen:

1. Nach einer „Interception“ muss derjenige Spieler die Scheibe behalten, der den Pass abgefangen hat.

2. Nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Angreifer muss der gefoulte Spieler die Scheibe nehmen.

6. Falls der Spieler, der nach einem Turnover in Scheibenbesitz ist, die Scheibe absichtlich fallen lässt oder sie auf den Boden legt, muss er die Scheibe wieder aufnehmen und das Spiel mit einem Check fortsetzen.

7. Nach einem Turnover ist der Ort des Turnovers wie folgt:

1. wo die Scheibe zur Ruhe kommt oder von einem Angreifer aufgenommen wird; oder

2. wo der abfangende Spieler anhält; oder

3. wo sich der Werfer im Fall von 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 befand; oder

4. wo sich der Angreifer im Fall von 13.2.6 und 13.2.7 befand; oder

5. wo das nicht bestrittene Fänger-Foul eines Angreifers passiert ist.

8. Wenn der Ort des Turnovers im Aus ist, oder die Scheibe nach dem Turnover das Aus berührt hat, muss der Werfer den Pivot an der Stelle der Zentralzone setzen, die der Stelle am nächsten ist, an der die Scheibe aus gegangen ist (11.7).

1. Ist 13.8 nicht anwendbar, wird der Pivot gemäß 13.9, 13.10 oder 13.11 festgelegt.

9. Wenn der Ort des Turnovers in der Zentralzone ist, muss der Werfer seinen Pivot an dieser Stelle setzen.

10. Wenn der Ort des Turnovers in der angegriffenen Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, muss der Werfer seinen Pivot an der nächstliegenden Stelle auf der Punktlinie setzen.

11. Wenn der Ort des Turnovers in der verteidigten Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, kann der Werfer sich aussuchen, wo er seinen Pivot setzt:

1. am Ort des Turnovers, indem er an dieser Stelle bleibt oder einen Wurf antäuscht; oder

2. an der nächsten Stelle auf der Punktlinie, indem er sich vom Ort des Turnovers wegbewegt.

1. Der vorgesehene Werfer kann die Option 13.11.2 ankündigen, indem er, bevor er die Scheibe aufnimmt, einen Arm über den Kopf hebt.

3. Sofortiges Bewegen, das Fehlen dessen oder das Anheben eines Armes bestimmt, wo der Pivot gesetzt wird, und diese Entscheidung ist irreversibel.

12. Falls nach einem Turnover das Spiel versehentlich fortgesetzt wird, als hätte es den Turnover nicht gegeben, wird das Spiel angehalten, die Scheibe geht zurück zum Ort des Turnovers, die Spieler kehren auf die Position zurück, die sie zum Zeitpunkt des Turnovers innehatten, und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

13. Wenn der Werfer während oder nach einem bestrittenen „Ausgezählt“ wirft und der Pass nicht ankommt, ist das ein Turnover ohne Spielunterbrechung.

14. PUNKTGEWINN

1. Ein Punktgewinn wird erzielt, falls ein Spieler, der innerhalb ist, einen regelgerechten Pass fängt und all seine gleichzeitigen ersten Bodenberührungen nach dem Fangen der Scheibe vollständig innerhalb der angegriffenen Endzone sind (beachte 12.1 und 12.2).

1. Falls ein Spieler glaubt, dass ein Punktgewinn erzielt wurde, kann er „Goal“ oder „Punkt“ callen und das Spiel wird unterbrochen. Nach einem bestrittenen oder zurückgezogenen „Goal“- bzw. „Punkt“-Call, muss das Spiel mit einem Check fortgesetzt werden und der Call gilt als dann gemacht, als der Pass gefangen wurde.

2. Falls ein Spieler in Scheibenbesitz mit seinem gewählten Pivot vollständig hinter der angegriffenen Punktlinie endet, ohne einen Punktgewinn nach

14.1 erzielt zu haben, setzt der Spieler den Pivot am nächsten Punkt auf der Punktlinie.

3. Als Zeitpunkt, zu dem der Punktgewinn erzielt wird, gilt der Zeitpunkt der ersten Berührung des Spielers in Scheibenbesitz mit der Endzone nach dem Fangen der Scheibe.

15. CALLEN VON FOULS, INFRACTIONS, VIOLATIONS

1. Ein Regelverstoß durch nicht-beiläufigen Kontakt zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spielern ist ein Foul.

2. Ein Regelverstoß bezüglich Marken und Travels ist eine Infraction. Infractions unterbrechen das Spiel nicht.

3. Jeder andere Regelverstoß ist eine Violation.

4. Nur der gefoulte Spieler darf ein Foul callen, indem er „Foul“ ruft.

5. Nur der Werfer darf eine Marking-Infraction callen, indem er den spezifischen Namen der Infraction ruft. Jeder gegnerische Spieler darf eine Travel-Infraction callen.

6. Jeder gegnerische Spieler darf eine Violation callen, indem er den spezifischen Namen der Violation oder „Violation“ ruft, außer wenn die bestimmte Regel es explizit anders regelt.

7. Wenn ein Foul- oder Violation-Call, der das Spiel unterbricht, gemacht wird, müssen Spieler das Spiel durch sichtbare oder hörbare Kommunikation unterbrechen, sobald sie diesen Call bemerken, und alle Spieler sollten den Call auf dem Feld wiederholen. Falls das Spiel für eine Diskussion unterbrochen wird, ohne dass ein Call gemacht wurde, gilt dies, als wäre ein Call gemacht worden, als die Diskussion begonnen hat.

8. Calls müssen unmittelbar nach Erkennen des Regelverstoßes gemacht werden.

9. Nachdem ein Spieler fälschlicherweise das Spiel unterbricht, einschließlich nachdem er einen Call falsch gehört hat, die Regeln nicht kennt oder den Call nicht sofort gemacht hat:

1. Falls die gegnerische Mannschaft in Scheibenbesitz bleibt oder in Scheibenbesitz gelangt, bleiben die Ergebnisse aller anschließenden Spielzüge bestehen.

2. Falls die gegnerische Mannschaft nicht in Scheibenbesitz bleibt oder nicht in Scheibenbesitz gelangt, geht die Scheibe zurück an den letzten unbestrittenen Werfer.

10. Falls der Spieler, gegen das das Foul, die Infraction oder die Violation gecallt wurde, nicht zustimmt, dass diese Regelverletzung vorgefallen ist, kann er „Contest“ rufen.

11. Falls der Spieler, der den „Foul“- , „Violation“- oder „Contest“-Call gemacht hat, anschließend feststellt, dass sein Call falsch war, kann er den Call zurücknehmen, indem er „Retracted“ ruft. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

16. WEITERSPIELEN NACH EINEM CALL

1. Wird ein Foul oder eine Violation angezeigt, wird das Spiel sofort unterbrochen und es ist kein Turnover möglich (mit Ausnahme der in 15.9, 16.2 und 16.3 beschriebenen Situationen).

2. Falls das Foul oder die Violation:

1. gegen den Werfer gecallt wird und der Werfer anschließend passt, oder

2. gecallt wird, während der Werfer in der Wurfbewegung ist, oder

3. gecallt wird oder passiert, während die Scheibe in der Luft ist,

dann wird das Spiel fortgesetzt, bis der Scheibenbesitz geklärt ist.

4. Sobald der Scheibenbesitz geklärt ist:

1. Falls die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Spieler, die das erkennen, können „Play On“ rufen, um anzuzeigen, dass diese Regel angewendet wurde.

2. Falls die Mannschaft, die das Foul oder die Violation gecallt hat, nicht aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, muss das Spiel unterbrochen werden.

1. Falls die Mannschaft, die das Foul oder die Violation gecallt hat, glaubt, dass der Scheibenbesitz durch die Regelverletzung beeinträchtigt wurde, dann kehrt die Scheibe für einen Check zum Werfer zurück (außer wenn die spezifische Regel es anders vorschreibt);

3. Unabhängig davon, wann ein Foul- oder Violation-Call gemacht wurde, falls das Spiel nicht komplett angehalten wurde, bleibt das Ergebnis des Spielzugs bestehen, sofern sich die beteiligten Spieler beider Mannschaften einig sind, dass das Foul, die Violation oder der Call dieses Ergebnis nicht beeinflusst haben. Diese Regel wird durch keine andere Regel aufgehoben.

1. Falls der Spielzug mit einem Punktgewinn endete, bleibt der Punktgewinn bestehen.

2. Falls der Spielzug nicht mit einem Punkt geendet hat, können betroffene Spieler etwaige Positionsnachteile aufgrund des Fouls, der Violation oder des Calls ausgleichen, und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

17. FOULS

1. Gefährliches Spiel:

1. Rücksichtslose Vernachlässigung der Sicherheit anderer Spieler wird als gefährliches Spiel gewertet, unabhängig ob oder wann es zu einer Berührung kommt. Gefährliches Spiel ist als Foul zu behandeln. Diese Regel wird durch keine andere Regel aufgehoben. Wenn dieser Regelverstoß nicht bestritten wird, muss er gemäß dem am ehesten entsprechenden Foul aus Paragraph 17 behandelt werden.

2. Fänger-Fouls der Verteidigung (Verteidigerfouls):

1. Es kommt zu einem Fänger-Foul der Verteidigung, falls ein Verteidiger eine Berührung mit einem Angreifer verursacht, bevor, während oder unmittelbar nachdem einer der beiden Spieler einen Versuch, die Scheibe zu spielen, unternimmt.

2. Nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Verteidigung bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz an der Stelle des Fouls. Falls Regel 14.2 zutrifft, ist die Scheibe „dead“ („tot“), bis ein Pivot am nächstgelegenen Ort auf der Punktlinie gesetzt ist. Wenn das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zum Werfer.

3. Force-out-Fouls:

1. Ein Force-out-Foul passiert, falls ein springender Fänger eine Scheibe fängt und von einem Gegner vor der Landung gefoult wird, und der Kontakt dazu führt, dass der Fänger:

1. im Aus landet statt innerhalb des Spielfeldes; oder

2. in der Zentralzone landet statt in der angegriffenen Endzone.

2. Falls der Fänger in der angegriffenen Endzone gelandet wäre, ist ein Punktgewinn erzielt.

3. Wenn das Force-Out-Foul bestritten wird und der Fänger im Aus gelandet ist, geht die Scheibe zurück zum Werfer. Sonst behält der Fänger Scheibenbesitz.

4. Werfer-Fouls der Verteidigung (Markingfouls):

1. Es kommt zu einem Werfer-Foul der Verteidigung wenn:

1. ein Verteidiger in einer nicht regelgerechten Position (18.1) ist und es eine Berührung mit dem Werfer gibt; oder

2. ein Verteidiger eine Berührung mit dem Werfer verursacht oder eine Berührung durch eine Bewegung von Werfer und Verteidiger an dieselbe freie Stelle entsteht, bevor die Scheibe losgelassen wurde.

3. Falls ein Werfer-Foul der Verteidigung stattfindet, bevor der Werfer die Scheibe abgeworfen hat und nicht während der Wurfbewegung, darf der Werfer entscheiden, eine Contact-Infraction zu callen, indem er „Contact“ ruft. Nach einer unbestrittenen Contact-Infraction wird das Spiel nicht angehalten und das Anzählen muss bei eins (1) fortgesetzt werden.

5. Strip-Fouls:

1. Es kommt zu einem Strip-Foul, wenn ein Foul eines Verteidigers den Fänger oder Werfer dazu bringt, die Scheibe fallen zu lassen, nachdem er in Scheibenbesitz gekommen war.

2. Wenn ein Strip-Foul von einem Fänger angezeigt wird und das Foul nicht bestritten wird und ohne das Foul der Punkt gewonnen worden wäre, zählt der Punktgewinn als erzielt.

6. Fänger-Fouls der Angreifer:

1. Ein Fänger-Foul des Angreifers passiert, falls der Angreifer eine Berührung mit einem Verteidiger verursacht bevor, während oder unmittelbar nachdem einer der Spieler versucht, die Scheibe zu spielen.

2. Falls das Foul nicht bestritten wird, resultiert daraus ein Turnover am Ort des Fouls und der Verteidiger erhält Scheibenbesitz am Ort des Regelverstoßes.

3. Falls der Pass von der angreifenden Mannschaft gefangen wird und das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zum Werfer zurück.

7. Wurf-Fouls des Angriffs (Werferfouls):

1. Ein Angreifer-Foul des Wurfers passiert, falls der Werfer eine Berührung mit einem Verteidiger, der in regelgerechter Position ist, verursacht.

2. Beiläufige Berührung, die während des Durchschwungs des Wurfers zustande kommen, sind kein ausreichender Grund für ein Foul, sollten aber vermieden werden.

8. Blockier-Fouls:

- Ein Blockier-Foul passiert, falls ein Spieler eine Position einnimmt, die ein sich bewegendes Gegner nicht vermeiden kann und es zum Kontakt kommt. Dieses ist entweder als ein Fänger-Foul oder als indirektes Foul zu behandeln, je nachdem, welches zutreffend ist.
- Indirekte Fouls:
 - Ein indirektes Foul passiert, falls es zum Kontakt zwischen einem Fänger und einem Verteidiger kommt, der einen Versuch, die Scheibe zu spielen, nicht direkt beeinflusst.
 - Falls das Foul nicht bestritten wird, darf der gefoulte Spieler etwaige Positionsnachteile, die durch das Foul verursacht wurden, ausgleichen.

10. Gegensätzliche Fouls:

- Falls bei derselben Aktion sowohl von einem Angreifer als auch von einem Verteidiger Fouls gecallt werden, geht die Scheibe zum Werfer zurück.
- Nicht-beiläufige Berührungen, die zwischen zwei oder mehr Spielern beider Mannschaften geschehen, die sich gleichzeitig auf den gleichen Punkt zubewegen, sollten als gegensätzliche Fouls behandelt werden.

18. INFRACTIONS UND VIOLATIONS

1. Marking-Infractions:

- Marker-Infractions schließen das Folgende ein:
 - „Fast Count“ – der Marker:
 - beginnt das Anzählen, bevor die Scheibe live ist;
 - beginnt das Anzählen oder das erneute Anzählen nicht mit dem Wort „Stalling“ oder „Zähle“;
 - zählt in weniger als Einsekundenabständen,
 - reduziert den Anzählstand nicht korrekt oder setzt ihn nicht zurück wenn nötig, oder
 - beginnt das Anzählen nicht mit der korrekten Zahl.
 - „Straddle“ – eine Linie zwischen den Füßen eines Verteidigers enthält den Pivotpunkt des Wurfers.
 - „Disc Space“ – irgendein Teil eines Verteidigers ist weniger als einen Scheibendurchmesser vom Oberkörper des Wurfers entfernt. Falls diese Situation jedoch nur durch die Bewegung des Wurfers verursacht wird, ist das keine Infraction.
 - „Wrapping“ – eine Linie zwischen den Händen oder Armen des Verteidigers schneidet den Oberkörper des Wurfers oder ein Teil des Körpers des Verteidigers befindet sich über dem Pivot des Wurfers. Wenn diese Situation nur durch die Bewegung des Wurfers verursacht ist, ist das keine Infraction.
 - „Double Team“ – ein Verteidiger, der nicht der Marker ist, ist innerhalb von drei (3) Metern vom Pivotpunkt des Wurfers, ohne dass er gleichzeitig einen anderen Angreifer verteidigt. Allerdings ist reines Laufen durch diesen Raum kein „Double Team“.
 - „Vision“ – ein Verteidiger benutzt einen Körperteil, um absichtlich das Sichtfeld des Wurfers einzuschränken.
- Eine Marking-Infraction kann von der Verteidigung bestritten werden, wobei das Spiel in diesem Falle angehalten wird.
- Nach jedem unbestrittenen Call einer Marking-Infraction, die in 18.1.1 beschrieben ist, muss der Werfer das Anzählen mit eins (1) weniger als der letzten Zahl, die er vor dem Call zuletzt komplett ausgesprochen hat, fortsetzen.
- Der Marker darf das Anzählen nicht fortsetzen, bis jede illegale Positionierung korrigiert wurde. Andernfalls ist das eine erneute Marking-Infraction.
- Anstatt eine Marking-Infraction zu callen, darf der Werfer eine Marking-Violation callen und das Spiel unterbrechen falls:
 - der Anzählstand nicht korrigiert wird,
 - es keinen Anzählstand gibt,
 - es eine grobe Marking-Infraction gibt, oder
 - es ein Muster von wiederholten Marking-Infractions gibt.
- Falls der Werfer eine Marking-Infraction oder eine Marking-Violation während oder nach einer Wurfbewegung anzeigt, aber trotzdem vor, während oder nach dem Call einen Passversuch unternimmt, hat der Call keine Konsequenzen und wenn der Pass nicht ankommt, bleibt der Turnover bestehen. Wenn allerdings die Scheibe aufgrund einer anderen Regelverletzung an den Werfer zurück geht, muss der Anzählstand entsprechend korrigiert werden.

2. „Travel“-Infractions

- Der Werfer darf jederzeit werfen, solange er vollständig innerhalb ist oder einen Pivot gesetzt hat, der innerhalb ist.
 - Falls allerdings ein Spieler, der innerhalb ist, einen Pass im Sprung fängt, darf er werfen, bevor er den Boden berührt.
- Nachdem ein Spieler die Scheibe gefangen hat und innerhalb gelandet ist, muss er seine

Geschwindigkeit schnellstmöglich reduzieren, ohne die Richtung zu ändern, bis er einen Pivot gesetzt hat.

- Der Werfer darf während des Abbremsens werfen, wenn er während der gesamten Wurfbewegung Kontakt mit dem Spielfeld hat.
- Der Werfer darf seine Bewegungsrichtung nur durch das Setzen eines „Pivotpunktes“ ändern (pivotieren), wobei ein Teil seines Körpers in ständigem Kontakt mit einer bestimmten Stelle auf dem Spielfeld, Pivotpunkt genannt, bleibt.
- Ein Werfer, der am Boden liegt oder kniet, muss keinen Pivot setzen.
 - Wenn dieser aufsteht, liegt kein Travel vor, solange er den Pivot an derselben Stelle setzt.
- Es kommt zu einer Travel-Infraction, falls:
 - der Werfer den Pivot an einer falschen Stelle auf dem Spielfeld setzt;
 - der Werfer seine Bewegungsrichtung ändert, bevor er einen Pivot gesetzt hat oder die Scheibe losgelassen hat;
 - der Werfer nach dem Fangen nicht so schnell wie möglich bremst;
 - der Werfer den Kontakt mit seinem Pivotpunkt verliert, bevor er geworfen hat;
 - der Werfer verliert während der Wurfbewegung den Kontakt mit dem Spielfeld; oder
 - ein Spieler das Fangen der Scheibe absichtlich verzögert, indem er sie sich selbst zuspielt (Tippen, Delays usw.), um sich in irgendeine Richtung fortzubewegen.
- Nach dem Call einer nicht bestrittenen Travel-Infraction („Travel“), wird das Spiel nicht angehalten.
 - Der Werfer setzt seinen Pivot an der richtigen Stelle, so wie sie ihm vom Spieler, der die Travel-Infraction gecallt hat, angezeigt wird. Das muss ohne Verzögerung durch die beteiligten Spieler passieren.
 - Das Anzählen wird pausiert, und der Werfer darf die Scheibe nicht werfen, bis der Pivot an der korrekten Stelle gesetzt ist.
 - Der Marker muss „Stalling“ sagen, bevor er das Anzählen fortsetzt.
- Falls der Werfer nach einer Travel-Infraction, aber bevor er seinen Pivot korrigiert, einen erfolgreichen Pass wirft, kann die verteidigende Mannschaft eine Travel-Violation callen. Das Spiel wird angehalten und die Scheibe geht zurück zum Werfer. Der Werfer muss an die Stelle zurück, an der der Schrittfehler stattgefunden hat. Das Spiel muss mit einem Check fortgesetzt werden.
- Falls der Werfer nach einer Travel-Infraction einen Pass wirft, der nicht ankommt, wird das Spiel fortgesetzt.
- Nach einer bestrittenen Travel-Infraction, bei der der Werfer die Scheibe nicht losgelassen hat, wird das Spiel unterbrochen.
- „Pick“-Violations (Sperrungen):
 - Falls ein Verteidiger einen Angreifer verteidigt und er von einem anderen Spieler dabei behindert wird, sich mit oder auf diesen Spieler zuzubewegen, kann der Spieler „Pick“ rufen. Es handelt sich aber nicht um ein Pick, falls sowohl der verteidigte Spieler als auch der behindernde Spieler einen Versuch unternehmen, die Scheibe zu spielen.
 - Bevor er ein „Pick“ callt, darf der Verteidiger bis zu zwei (2) Sekunden abwarten, um zu beurteilen, ob die Behinderung das Spiel beeinflusst.
 - Falls das Spiel unterbrochen wurde, darf der behinderte Spieler sich an die Stelle bewegen, an der er sich befunden hätte, falls die Behinderung nicht stattgefunden hätte, außer dies wird durch eine spezielle Regel anders beschrieben.
 - Alle Spieler sollten angemessene Anstrengungen unternehmen, um Picks zu vermeiden.
 - Während jeder Unterbrechung dürfen gegeneinander spielende Spieler sich einigen, ihre Position leicht zu verändern, um potenzielle Picks zu verhindern.

19. SPIELUNTERBRECHUNGEN

1. Verletzungsunterbrechung

- Eine Verletzungsunterbrechung, „Injury“, kann vom verletzten Spieler oder jedem anderen Spieler seiner Mannschaft gecallt werden.
- Falls ein Spieler eine offene oder blutende Wunde hat, muss eine Verletzungsunterbrechung gecallt werden, und dieser Spieler muss sofort verletzungsbedingt ausgewechselt werden und darf nicht weiterspielen, bis die Wunde behandelt und geschlossen wurde.
- Falls die Verletzung nicht durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft verursacht wurde, muss der Spieler wählen, ob er ausgewechselt wird oder seine Mannschaft ein Time-Out verliert.
- Falls die Verletzung durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft verursacht wurde, darf

der Spieler ausgewechselt werden oder auf dem Spielfeld bleiben.

- Falls der verletzte Spieler die Scheibe gefangen hatte, und der Spieler die Scheibe aufgrund der Verletzung fallengelassen hat, behält dieser Spieler den Scheibenbesitz.
- Als Zeitpunkt des Calls der Verletzungsunterbrechung gilt der Moment, an dem die Verletzung stattgefunden hat, außer der verletzte Spieler entscheidet, das Spiel weiterzuführen, bevor die Spielunterbrechung angezeigt wird.
- Falls die Scheibe zum Zeitpunkt der Verletzungsunterbrechung in der Luft war, wird das Spiel fortgesetzt, bis die Scheibe entweder gefangen wird oder den Boden berührt. Falls die Verletzung nicht durch ein Foul verursacht wurde, bleibt der vollendete Pass oder Turnover bestehen und das Spiel wird nach der Unterbrechung an dieser Stelle fortgesetzt.
- Technische Unterbrechung
 - Jeder Spieler, der Bedingungen erkennt, die Spieler gefährden, kann „Technical“ callen, um das Spiel zu unterbrechen. Das Spiel muss sofort unterbrochen werden.
 - Der Werfer darf während des Spiels eine technische Unterbrechung callen, um eine stark beschädigte Scheibe auszutauschen.
 - Nach dem Call einer technischen Unterbrechung:
 - Falls der Call oder das Vorkommnis das Spiel nicht beeinflusst hat, bleibt das Resultat des Passes bestehen, und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt;
 - Falls der Call oder das Vorkommnis das Spiel beeinflusst hat, geht die Scheibe zurück zum Werfer.
 - Falls ein Spieler nach einer Verletzungsunterbrechung oder einer technischen Unterbrechung aufgrund von illegaler Ausrüstung ausgewechselt wird, darf die andere Mannschaft auch einen ihrer Spieler auswechseln.
 - Einwechselspieler nehmen nach einer Verletzungsunterbrechung den gesamten Status (Ort, Scheibenbesitz, Anzählstand, usw.) des ausgewechselten Spielers an.

20. TIME-OUTS

- Der Spieler, der ein Time-Out anzeigt, muss ein „T“ mit seinen Händen, oder mit einer Hand und der Scheibe bilden, und soll für den Gegner hörbar „Time-out“ rufen.
- Jede Mannschaft kann zwei (2) Time-Outs pro Spielhälfte nehmen.
- Nach dem Beginn eines Punktes und bevor beide Mannschaften Bereitschaft signalisiert haben, darf ein Spieler beider Mannschaften ein Time-Out anzeigen. Das Time-Out verlängert die Zeit zwischen dem Beginn des Punktes und dem Anwurf um fünfundsiebzig (75) Sekunden.
- Nach dem Anwurf darf nur ein Werfer in Scheibenbesitz, der den Bodenkontakt überstanden hat, ein Time-Out anzeigen. Ein Time-Out beginnt, wenn das „T“ angezeigt wird, und dauert fünfundsiebzig (75) Sekunden. Nach solch einem Time-Out:
 - sind Auswechslungen nicht erlaubt, außer wegen einer Verletzung.
 - wird das Spiel am selben Pivotpunkt wieder aufgenommen.
 - bleibt der Werfer derselbe.
 - können alle anderen Angreifer sich beliebig auf dem Spielfeld aufstellen.
 - dürfen sich die verteidigenden Spieler an jedem Punkt des Spielfeldes aufstellen, sobald sich die angreifenden Spieler Positionen ausgesucht haben.
 - bleibt der Anzählstand unverändert, außer wenn der Marker getauscht wurde.
- Versucht der Werfer, ein Time-Out zu nehmen, wenn seine Mannschaft kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, wird das Spiel unterbrochen. Der Marker muss zwei (2) Sekunden zum Anzählstand addieren, bei dem er das Spiel fortgesetzt hätte, und setzt das Spiel mit einem Check fort. Führt die Addition zu einem Anzählstand von zehn (10) oder höher, ist das ein „stall-out“-Turnover.

Abfangen	Wenn ein Verteidiger einen Wurf fängt
Angegriffene Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht, den Punkt zu gewinnen
Angreifer	Ein Spieler der Mannschaft, die im Scheibenbesitz ist
Anhalten des Spiels	Jede Unterbrechung des Spiels, die durch ein Foul, eine Regelverletzung, eine Diskussion, ein Time-Out oder durch eine sonstige Unterbrechung ausgelöst wurde. Zur Fortsetzung des Spiels wird ein Check ausgeführt. Wenn das Spiel angehalten ist, kann es keinen Turnover geben mit Ausnahme der Weiterspielregel
Anwurf	Der Wurf von einer Mannschaft zur anderen zu Beginn jeder Spielhälfte und jedes Punkts
Aus	Alles außerhalb des Spielfeldes, inklusive der Begrenzungslinien
Begrenzungslinien	Die Linien, die das Spielfeld vom Aus trennen. Sie gehören zum Aus
Beiläufige Berührung	Jede Berührung, die nicht gefährlich ist, und die das Spielgeschehen nicht wesentlich beeinflusst
Berührung verursachen	Ein Spieler verursacht eine Berührung, wenn er sich zu einem regelgerecht positionierten Spieler hinbewegt und dadurch unvermeidbaren, nicht-beiläufigen Kontakt herbeiführt. Die regelgerechte Position des anderen Spielers kann entweder seine gegenwärtige Position sein oder diejenige Position, die aufgrund seiner gegenwärtigen Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung zu erwarten ist
Beste Sicht	Die beste Sicht eines Spielers auf eine Aktion, wobei die relativen Positionen der Scheibe, des Bodens, der Spieler und der Linienmarkierungen in Betracht gezogen werden
Boden	Der Boden besteht aus allen weitestgehend festen Gegenständen, inklusive Gras, Pylonen, Ausrüstung, Wasser und Nicht-Spieler. Dazu zählen nicht die Spieler und ihre Kleidung, in der Luft befindliche Objekte und Niederschläge.
Bodenberührung	Bezeichnet allen Kontakt eines Spielers mit dem Boden, der direkt mit einer Aktion verbunden ist, inklusive Landen und Gleichgewicht finden (z.B. Springen, Diven, Hinüberlehnen oder Hinfallen)
Brick	Ein Anwurf, der im Aus landet, ohne von der angreifenden Mannschaft vorher berührt zu werden
Call	Eine deutlich hörbare Äußerung, die besagt, dass ein Foul, eine Infraction, eine Violation oder eine Verletzung stattgefunden haben. Die folgenden Äußerungen dürfen verwendet werden: Foul, Travel, der spezifische Name der Marker-Infraction, Violation (oder der spezifische Name der Violation), Stall-Out bzw. Ausgezählt, Technical und Injury.
Calls bezüglich Linien	Calls bezüglich der Stelle, an der eine Scheibe aus geworden ist (Regel 11.5) oder ins Aus gegangen ist (Regel 11.7), oder bezüglich der Positionierung eines Spielers in Bezug zur Begrenzungslinie oder Punktlinie. Dies umfasst die Calls „Aus“, „Punkt“ bzw. „Goal“ und „Offside“.
Check	Die Aktion, die das angehaltene Spiel fortsetzt. Dabei berührt der verteidigende Spieler die vom Werfer angebotene Scheibe
Einen Spieler verteidigen	Ein Verteidiger verteidigt einen Angreifer, wenn er sich innerhalb von drei Metern von diesem Angreifer befindet und auf diesen reagiert
Endzone	Der Bereich des Spielfeldes, der nicht zum Hauptspielfeld gehört
Fänger	Alle Angreifer außer dem Werfer
Linie	Eine Markierungslinie, die die Teile des Spielfeldes markiert. Auf einem Feld ohne Markierungslinien werden die Linien von den Verbindungsstrecken zwischen den Pylonen gebildet, mit der Breite besagter Pylone
Männlicher Spieler	Jeder Spieler, der kein weiblicher Spieler ist
Marker	Der Verteidiger, der den Werfer an zählt
Nicht-Spieler	Jede Person, die zu diesem Zeitpunkt kein Spieler ist
Pivot(-Punkt)	Die Stelle des Spielfeldes, an der der Werfer seinen Pivot setzen muss oder schon gesetzt hat. Dies geschieht, indem er ein Körperteil in konstantem Kontakt mit diesem Punkt des Spielfelds hält.
Punktlinie	Gehört zur Zentralzone und trennt diese von der Endzone
Regelgerechte Position	Die stationäre Position eines Spielers, abgesehen von weggestreckten Armen und Beinen, die von allen Gegnern vermieden werden kann, wenn man Zeit und Distanz einrechnet
Scheibenbesitz	Anhaltender Kontakt und Kontrolle einer sich nicht drehenden Scheibe. Eine Scheibe zu fangen bedeutet das Gleiche wie in Scheibenbesitz der geworfenen Scheibe zu kommen. Verlust des Scheibenbesitzes aufgrund von Bodenkontakt, der mit dem Fangen zusammenhängt, macht den Scheibenbesitz des Spielers bis zu diesem Punkt nichtig. Eine Scheibe im Scheibenbesitz eines Spielers gilt als Teil des Körpers. Die Mannschaft mit einem Spieler in Scheibenbesitz, bzw. deren Spieler die Scheibe aufnehmen dürfen, ist die Mannschaft in Scheibenbesitz
Selbst-Check	Wenn kein Verteidiger in der Nähe ist, wird das unterbrochenen Spiel durch einen Self Check des Werfers fortgesetzt. Der Werfer berührt dazu mit der Scheibe den Boden
Spieler	Einer der bis zu 14 Personen, die an einem Punkt direkt beteiligt sind
Spielfeld	Die gesamte Fläche, die nicht Aus ist, inklusive der Endzonen
Turnover	Ein Ereignis, das zum Wechsel des Scheibenbesitz zwischen den Mannschaften führt

Verteidiger	Ein Spieler der Mannschaft, die nicht im Scheibenbesitz ist
Verteidigte Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht zu verhindern, dass die andere Mannschaft den Punkt gewinnt
Weiblicher Spieler	Jeder Spieler, der nach den geltenden Regeln des IOC weiblich ist
Werfer	Der Angreifer in Scheibenbesitz, bzw. der Angreifer, der gerade die Scheibe geworfen hat, wenn der Ausgang des Passes noch nicht entschieden ist
Wesentliche Beeinflussung des Spielgeschehens	Eine Regelverletzung beeinflusst das Spielgeschehen wesentlich, wenn das Ergebnis der jeweiligen Spielaktion ein deutlich anderes hätte sein können, als wenn es die Regelverletzung nicht gegeben hätte
Wo die Scheibe zur Ruhe kommt	Bezeichnet die Stelle, an der die Scheibe gefangen wird, vom Rutschen oder Rollen gestoppt wird oder von alleine zur Ruhe kommt
Wurf	Eine Scheibe in der Luft nach einer Wurfbewegung, inklusive nach einem Täuschversuch oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe. Ein Pass ist das gleiche wie ein Wurf
Wurfbewegung	Die Bewegung des Arms in Flugrichtung vor dem Loslassen der Scheibe. Sternschritt und Ausholbewegung gehören nicht zur Wurfbewegung
Zentralzone	Das Spielfeld ohne die Endzonen, aber inklusive der Punktlinien

Dieses Dokument steht unter der Creative Commons Lizenz Namensnennung 2.0 Deutschland.

Sie dürfen: den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen. Bearbeitungen anfertigen.

Zu den folgenden Bedingungen: Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/ Rechteinhabers nennen. Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen. Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung der WFD aufgehoben werden. Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.