



Deutscher  
Frisbeesport-  
Verband e.V.

# WFDF-Annotations 2021-2024

v. 2021-02-24

## Inhaltsverzeichnis

<b>Einführung</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>Prinzipien</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>1 Spirit of the Game</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>2 Spielfeld</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>3 Ausrüstung</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>4 Punkt, Punktgewinn und Partie</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>5 Teams</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>6 Eine Partie beginnen</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>7 Der Anwurf</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>8 Der Status des Spiels</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>9 Anzählen</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>10 Der Check</b> . . . . .	<b>14</b>
<b>11 Aus</b> . . . . .	<b>16</b>
<b>12 Fänger*innen und Positionierung</b> . . . . .	<b>18</b>
<b>13 Turnover</b> . . . . .	<b>24</b>
<b>14 Punktgewinn</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>15 Callen von Fouls, Infractions und Violations</b> . . . . .	<b>29</b>
<b>16 Spielfortsetzung nach einem Call</b> . . . . .	<b>31</b>
<b>17 Fouls</b> . . . . .	<b>34</b>
<b>18 Infractions und Violations</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>19 Spielunterbrechungen aus Sicherheitsgründen</b> . . . . .	<b>45</b>
<b>20 Time-Outs</b> . . . . .	<b>46</b>
<b>Lizenbedingungen</b> . . . . .	<b>48</b>
<b>Hinweise zur Übersetzung</b> . . . . .	<b>48</b>

## Einführung

Dies ist die deutsche Übersetzung des Dokuments "WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 - Official Annotations", die die WFDF-Ultime-Regeln 2021-2024 ergänzen. Die WFDF-Ultime-Regeln sind das primäre Regelwerk, das festlegt, wie Ultimate gespielt wird. Die Annotations können aber bei der korrekten Regelauslegung und in unklaren Spielsituationen helfen. Verweise zum DFV-Appendix wurden ergänzt.

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

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

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

Im Fall von Widersprüchen zwischen dem Appendix und diesen Annotations, gelten die Regelungen des Appendix.

## Prinzipien

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

- Es wird darauf vertraut, dass kein\*e Spieler\*in 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, wenn es keinen Regelverstoß gegeben hätte.
- Ein Team sollte nicht benachteiligt werden, wenn das gegnerische Team einen Fehler oder Regelverstoß begangen hat.
- Calls sollten nur gemacht werden, wenn die Auswirkungen auf den Spielverlauf bedeutsam sind. Spieler\*innen sollten eine gewisse Toleranz für kleinere Regelverletzungen erlauben.
- Nicht jeder hat die gleiche Sicht auf eine Situation. Auch zwei Spieler\*innen mit einem jeweils sehr guten Blick auf eine Situation, können zwei sehr unterschiedliche Dinge gesehen haben. Menschliche Wahrnehmung ist nicht perfekt. Daran sollten Spieler\*innen denken, wenn sie Calls lösen.
- Wenn ein Call nicht geklärt werden kann, soll die Scheibe dorthin zurückgehen, wo der Scheibenbesitz zuletzt unbestritten war, und das Spiel soll wie vor dem Call fortgesetzt werden.

Hinweis: Teile der Annotations wurden aus den '2020-21 USA Ultimate Official Rules of Ultimate' mit der Genehmigung von USA Ultimate kopiert. Diese sind mit einem † Symbol gekennzeichnet.

## 1 Spirit of the Game

### 1.1 Vorsätzlicher oder eklatanter Verstoß gegen die Regeln (1.2.1)

- Was** Damit ein Verstoß als eklatant angesehen werden kann, sollte es sich um eine Art von Verstoß handeln, den man normalerweise nicht in einem typischen Ultimate-Spiel erwarten würden, oder einen, für den es keine vernünftige Rechtfertigung innerhalb der Regeln gibt.
- Beispiel** Ein\*e Verteidiger\*in begeht ein eklatant gefährliches Spiel, das zu einem Foul gegen den\*die Fänger\*in führt, sodass diese\*r in der angegriffenen Endzone den Scheibenbesitz verliert.
- Ergebnis** Die Captains können entscheiden, dass der\*die Fänger\*in direkt einen Punkt erhält, statt nur die Scheibe zu erhalten und an der vorderen Endzonenlinie einen Pivot zu setzen.
- Beispiel** Ein\*e Werfer\*in travelt absichtlich an dem\*der Marker\*in vorbei und erzielt auf diese Weise vor einem Turn noch einen Raumgewinn.
- Ergebnis** Die Captains können entscheiden, dass die Position des Abwurfes als Ort des Turns betrachtet wird.
- Beispiel** Ein\*e Verteidiger\*in begeht absichtlich ein Double Team ohne Bezug zu anderen Angreifer\*innen und blockt die Scheibe.
- Ergebnis** Die Captains können entscheiden die Scheibe dem\*der Werfer\*in zurück zu geben.

### 1.2 Einen Call durch Nachweise belegen (1.3.4)

- Was** Es ist ein essentieller Bestandteil von gutem Spirit, dass ein\*e Spieler\*in, falls er\*sie gefragt wird, präzise den Grund für den Call oder das Bestreiten eines Calls, darlegen kann.
- Beispiel** Nach einem Travel-Call, könnte der\*die Verteidiger\*in, falls er\*sie gefragt wird, erklären "Ich sah, wie du deinen Pivot-Fuß angehoben hast, während die Scheibe noch in deiner Hand war."
- Warum** Der Nachweis ist ein Beleg, der auf Gültigkeit geprüft werden kann. Dies macht deutlich, dass der Call nicht auf Emotionen oder dem Willen eines\*r Spielers\*in, sondern auf tatsächlichen Beobachtungen beruht. Falls ein\*e Spieler\*in sich der Begründung nicht sicher ist, so sollte er\*sie nicht callen.
- Extra** Spieler\*innen sollten sich über sprachliche Barrieren, die bei internationalen Spielen auftreten können, bewusst sein und damit verständnisvoll umgehen. Trotz allem sollten Gegenspieler\*innen miteinander kommunizieren können was sie sahen, selbst wenn dies mittels Gesten geschieht. Team-Captains und Teammitglieder sollten eingreifen, wenn sie denken, dass ihr\*e Mitspieler\*in falsch liegt oder sich nicht korrekt verhält.

### 1.3 Während des Spiels konsistent callen (1.3.9)

- Was Spieler\*innen sollten Calls machen ohne dabei den Kontext des Spiel zu berücksichtigen. Dies bedeutet, dass Spieler\*innen nicht beginnen sollten vermehrt Calls zu machen, wenn das Spiel fast vorbei und der Spielstand sehr eng ist.
- Beispiel Falls zu Spielbeginn kleinere Travel-Infractions nicht gecallt wurden, so sollten diese später im Spiel auch nicht gecallt werden.

### 1.4 Nur signifikante Verstöße callen (1.3.10)

- Was Spieler\*innen sollten eine gewisse Toleranz für kleinere Regelverletzungen erlauben.
- Beispiel Falls der\*die Werfer\*in seinen Pivot einen Zentimeter vom korrekten Pivotpunkt etabliert, so sollte die Travel-Infraction nicht gecallt werden.

### 1.5 Einschüchterung (1.6.3)

- Was Einem\*r Spieler\*in kann einschüchterndes Verhalten vorgeworfen werden, wenn er\*sie beispielsweise den\*die Gegenspieler\*in laut anschreit, mit der Absicht, ihn\*sie vom Fangen abzulenken. Normale Spielhandlungen wie etwa ein Layout in unmittelbarer Nähe einer gegnerischen Person sollten nicht als Einschüchterung gesehen werden.

### 1.6 Respektloses Feiern eines Punktes (1.6.4)

- Was Dies beinhaltet Spiking direkt bei einem\*r Gegenspieler\*in und Verhöhnung des Gegners durch „Präsentieren“ der Scheibe. Solche Aktionen müssen vermieden werden.
- Ergebnis Die Team-Captains und Spirit-Captains sollten alle Angelegenheiten bezüglich Spiritverletzungen besprechen und versuchen, diese zu lösen.

### 1.7 Meinung von Nicht-Spieler\*innen ersuchen (1.10)

- Hinweis Der abschließende Call wird von den beteiligten Spieler\*innen gemacht. Nicht-Spieler\*innen sollen keine Anmerkungen zu einem Call machen, solange sie nicht von einem\*r involvierten\*r Spieler\*in darum gebeten werden. Wenn das Spiel unterbrochen wurde und ein\*e Spieler\*in nicht in der Lage ist einen Call zu machen, z. B. aufgrund einer Verletzung oder Sprachbarrieren, dann darf ein\*e Mitspieler\*in in deren Namen den Call machen. Teams können nicht-spielende Personen als Übersetzer nutzen, um während einer Unterbrechung bei der Kommunikation zu helfen.

### 1.8 Einsatz von technischen Hilfsmitteln (1.10)

- Hinweis Spieler\*innen können Foto- oder Videomaterial eines Calls ansehen, wenn es verfügbar ist. Jedoch darf das Spiel zu diesem Zweck nicht unangemessen verzögert werden. Siehe Appendix für weitere Details.

**Extra** Beispielsweise kann die Live-Wiederholung in einem Stadion von Spieler\*innen genutzt werden, um ein strittiges Foulspiel zu klären. Die Spieler\*innen können jedoch nicht verlangen, dass ein bestimmter Spielzug wiedergegeben wird. Wenn sich die Spieler\*innen nach der Betrachtung des Videos immer noch nicht einigen können, sollten sie das Spiel nicht verzögern, um den Spielzug mehrmals anzusehen; stattdessen sollte der Spielzug wie ein reguläres bestrittenes Foul behandelt werden.†

## 1.9 Calls durch Captains (1.11)

**Hinweis** Ein Captain sollte keinen Call machen, der das Spiel unterbricht, wenn er\*sie nicht direkt an der Aktion beteiligt war. Ein Captain kann jedoch an der Klärung eines Calls beteiligt sein, wenn das Spiel bereits unterbrochen wurde.

## 1.10 Diskussionen um Geschehnisse im Spiel (1.12)

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

Falls das Gespräch aufgrund von Sprachbarrieren schwierig ist, so können Gesten oder Nachahmungen des Geschehens als Darstellung des Wahrgenommenen dienen (z.B. sich selbst auf den Handrücken schlagen um zu zeigen, dass die Hand während eines Fangversuches getroffen wurde). Teams können außerdem nicht-spielende Personen als Übersetzer\*innen nutzen, um während einer Unterbrechung bei der Kommunikation zu helfen.

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

Diskussionen sollten so kurz wie möglich geführt werden, wobei das bevorzugte Ergebnis ein zurückgenommener Call oder ein anerkannter Call ist. Sollte es allerdings vorkommen, dass keine Lösung gefunden werden kann, so sollte die Scheibe zum\*zur letzten unumstrittenen Werfer\*in zurückgegeben werden. Die empfohlene maximale Länge einer Unterbrechung für Diskussionen beträgt fünfundvierzig (45) Sekunden. Siehe zudem den Appendix für zusätzliche Regeln in Bezug auf Zeitvorgaben.

# 2 Spielfeld

## 2.1 Spielfeldgröße (2.1)

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

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

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

Wenn es keine Spielfeldmarkierungen gibt und die Hütchen, die zur Markierung einer Seitenlinie verwendet werden, nicht in einer geraden Linie stehen, so gilt als Seitenlinie die Linie zwischen den beiden Hütchen des jeweiligen Bereichs, in dem sich der\*die Spieler\*in gerade befindet. Wenn sich ein\*e Spieler\*in z.B. in der Nähe der Seitenlinie im Zentralfeld befindet, so sind die Hütchen auf den beiden vorderen Endzonenlinien entlang dieser Seitenlinie relevant. Wenn sich ein\*e Spieler\*in in der Nähe der Seitenlinie in der Endzone befindet, so sind die Hütchen an der vorderen und hinteren Endzonenlinie entlang der Seitenlinie relevant.

## 3 Ausrüstung

### 3.1 Verletzungsgefährdende Ausrüstung (3.4)

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

### 3.2 Ausrüstung, die die Spielfähigkeit behindert (3.4)

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

## 4 Punkt, Punktgewinn und Partie

### 4.1 Zeitbegrenzung von Spielen (4.2)

**Hinweis** Spiele können auch mit einer Zeitbegrenzung gespielt werden. Weitere Infos sind im Appendix zu finden.

### 4.2 Halbzeit (4.3)

**Hinweis** Die Halbzeit dauert in der Regel 7 Minuten bei Spielen mit einer Zeitbegrenzung von 100 Minuten. Weitere Infos zur Halbzeit sind im Appendix zu finden.

## 5 Teams

### 5.1 Geschlechtergemischte (Mixed) Spiele (5.1)

**Hinweis** In geschlechtergemischten Spielen, wo Männer und Frauen im selben Team spielen, sollten beide Team das gleiche Geschlechterverhältnis auf dem Feld während eines Punktes aufweisen. Turniere sollten eine der Optionen der im WFDF Rules of Ultimate Appendix (bei DFV-Turnieren: DFV-Appendix A.8) festgeschriebenen Möglichkeiten zur Bestimmung des Geschlechterverhältnisses benutzen.

### 5.2 Rolle des Captains und des Spirit-Captains (5.2)

**Hinweis** Der Captain ist ein Teammitglied, das zur Teilnahme am Spiel berechtigt ist und dazu bestimmt wurde, das Team bei der Entscheidungsfindung im Namen des Teams vor, während und nach einem Spiel zu vertreten. Der Spirit-Captain ist ein Teammitglied, das zur Teilnahme am Spiel berechtigt ist und dazu bestimmt wurde, während des gesamten Wettkampfs Spirit-bezogene Themen mit Gegner\*innen, Mitspieler\*innen, Trainer\*innen und Spiel- oder Veranstaltungsoffizieren anzusprechen, zu diskutieren und zu lösen.

## 6 Eine Partie beginnen

### 6.1 Vertreter\*innen des Teams (6.1)

**Hinweis** Die Vertreter\*innen des Teams sollten sicherstellen, dass sie von ihrem Team die Autorisierung haben, die in diesem Abschnitt genannten Entscheidungen zu treffen.

### 6.2 In fairer Weise bestimmen (6.1)

**Hinweis** Es wird empfohlen, dass die Vertreter\*innen der zwei Teams das im WFDF-Appendix (bei DFV-Turnieren: DFV-Appendix A.3) beschriebene Verfahren nutzen um in fairer Weise zu bestimmen, welches Team zuerst auswählt.

## 7 Der Anwurf

### 7.1 Zumutbare Gründe für eine Verzögerung vor dem Anwurf (7.1.1)

**Hinweis** Die folgenden Aktionen gelten als angemessen vor einen Anwurf:

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

Als Orientierung: Der Anwurf sollte innerhalb von 75 Sekunden nach dem Start des Punktes erfolgen (ein Punkt startet mit Beginn einer Halbzeit oder sobald der vorherige Punkt erzielt wurde). Weitere Infos zu Zusatzregeln auf manchen Veranstaltungen sind im Appendix zu finden.

## 7.2 Der\*Die Anwerfende (7.2)

**Hinweis** Der\*Die Anwerfende ist der\*die Verteidiger\*in, der\*die den Anwurf ausführt. Das anwerfende Team kann jederzeit vor dem Anwurf eine\*n neue\*n Anwerfende\*n bestimmen. †

## 7.3 Bereitschaft signalisieren (7.3, 7.4)

**Hinweis** Das angreifende Team sollte regelkonform positioniert sein und alle Nicht-Spieler\*innen des angreifenden Teams sollten sich außerhalb des Spielfelds befinden, bevor das angreifende Team regelkonform Bereitschaft signalisieren kann. Alle Nicht-Spieler\*innen des verteidigenden Teams sollten das Spielfeld verlassen haben, bevor der Anwurf losgelassen wird.

## 7.4 Offside callen (7.5)

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

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

Ein bestrittener Offside-Call führt zu einer Spielunterbrechung und einer Wiederholung des Anwurfs. Um einen Offside-Call zu bestreiten muss der\*die Spieler\*in des bestreitenden Teams eine mindestens so gute Perspektive haben wie die Person, die den Call gemacht hat. Falls der Call mit Unterstützung eines\*r Nicht-Spieler\*in gemacht wurde, wird nur eine Person in ähnlicher Position als Person mit einer mindestens so gute Perspektive angesehen.

## 7.5 Spielfortsetzung nach einem Offside-Call (7.5)

**Hinweis** Es macht keinen Unterschied, ob gegen ein Team die erste Offside-Violation gecallt wurde oder ob bereits mehrere Male eine Offside-Violation gecallt wurde - das Ergebnis ist das gleiche.

Wenn eines der beiden Teams einen Offside-Call gemacht hat, handelt es sich immer noch um einen „dropped pull“-Turnover, wenn der\*die Angreifer\*in die Scheibe berührt, bevor sie den Boden berührt, und das angreifende Team anschließend nicht in Scheibenbesitz kommt.

Wenn gegen beide Teams bei demselben Anwurf ein Offside-Call gemacht wird, gelten beide in den Regeln 7.5.1 und 7.5.2 beschriebenen Regelungen.



- Was** Das verteidigende Team begeht eine Offside-Violation und das angreifende Team macht einen Offside-Call, nachdem es die Scheibe gefangen hat.
- Ergebnis** Der Offside-Call hat keine Auswirkung und das Spiel wird fortgesetzt, als ob es keinen Offside-Call gegeben hätte.
- Was** Das verteidigende Team begeht eine Offside-Violation und das angreifende Team macht einen Offside-Call und fängt anschließend die Scheibe.
- Ergebnis** Der Offside-Call hat keine Auswirkung und das Spiel wird fortgesetzt, als ob es keinen Offside-Call gegeben hätte.
- Was** Das verteidigende Team begeht eine Offside-Violation und das angreifende Team macht einen Offside-Call. Die Scheibe berührt den Boden und bleibt in der verteidigten Endzone des angreifenden Teams liegen.
- Ergebnis** Das angreifende Team kann die Scheibe aufheben und das Spiel an der Brickmarkierung, die der verteidigten Endzone am nächsten liegt, fortsetzen. Es ist kein Check erforderlich.
- Was** Das angreifende Team begeht eine Offside-Violation und das verteidigende Team macht einen Offside-Call nachdem das angreifende Team die Scheibe gefangen hat.
- Ergebnis** Der Offside-Call hat keine Auswirkung und das Spiel wird fortgesetzt, als ob es keinen Offside-Call gegeben hätte.
- Was** Das angreifende Team begeht eine Offside-Violation und das verteidigende Team macht einen Offside-Call während die Scheibe in der Luft ist und der Anwurf landet im Aus.
- Ergebnis** Das angreifende Team kann immer noch einen „Brick“-Call machen. Der\*die Werfer\*in setzt den Pivot-Punkt an der Brickmarkierung, die der verteidigten Endzone am nächsten liegt. Alle anderen Angreifer\*innen nehmen eine stationäre Position. Alle Verteidiger\*innen nehmen eine stationäre Position. Die Scheibe wird eing\_checked und das Spiel wird fortgesetzt.
- Extra** Wenn ein\*e Spieler\*in einen falschen Offside-Call macht (z. B. indem er\*sie den Call macht, nachdem die Scheibe berührt wurde, oder wenn das angreifende Team einen Offside-Call macht und trotzdem die Scheibe fängt) und das Spiel unterbrochen wurde, um die Entscheidung zu besprechen, sollten alle Spieler\*innen an die Stelle zurückkehren, an der sie sich zum Zeitpunkt des Calls befanden, und das Spiel mit einem Check fortsetzen.

## 7.6 Das verteidigende Team stoppt einen Anwurf beim Rollen (7.7)

- Was** Ein Anwurf trifft auf dem Boden auf und beginnt in Richtung der zu verteidigenden Endzone zu rollen. Ein\*e Verteidiger\*in stoppt die Scheibe noch bevor ein\*e Angreifer\*in sie berührt hat.
- Ergebnis** Dies ist erlaubt (Regel 8.4) Falls der\*die Verteidiger\*in die Scheibe in Richtung der Endzone des angreifenden Teams kickt, so darf die Scheibe von dem angreifenden Team an dem Ort, an dem die Scheibe gekickt wurde, ins Spiel gebracht werden (Regel 8.4.1).

- Extra** Falls der Anwurf noch in der Luft ist und sie von keinem\*r Angreifer\*in berührt wurde, darf kein\*e Verteidiger\*in die Scheibe berühren, selbst wenn sie zurück zur verteidigenden Endzone fliegt (z.B. aufgrund von Wind). Falls ein\*e verteidigende\*r Spieler\*in die Scheibe berührt, darf das angreifende Team einen erneuten Anwurf fordern.
- Falls der Anwurf in der Endzone der zu verteidigenden Endzone landet (z.B. ein sehr kurzer Anwurf), so soll die Scheibe an der Punktlinie aufgenommen werden.
- Jede\*r Spieler\*in des angreifenden Teams kann ebenso den Anwurf beim Rollen stoppen. Diese\*r Spieler\*in muss die Scheibe anschließend nicht aufnehmen.

## 7.7 Brick Call (7.12)

- Hinweis** Falls ein\*r Spieler\*in des angreifenden Teams den "Brick" signalisiert und ruft, so darf auch ein\*e andere\*r Spieler\*in des angreifenden Teams die Scheibe aufnehmen.
- Extra** Wenn die Spieler\*innen mit guter Perspektive sich nicht einigen können, ob der Anwurf im Feld oder außerhalb gelandet ist, so sollte der Mittelpunkt der beiden vorgeschlagenen Pivot-Punkte auf der Seitenlinie verwendet werden.

# 8 Der Status des Spiels

## 8.1 Den falschen Call benutzen (8.1.3)

- Was** Ein\*e Spieler\*in zeigt ein Foul oder eine Violation an und ruft „Stopp“ oder benutzt den falschen Namen für einen Call.
- Ergebnis** Der Call sollte so behandelt werden, als ob der\*die Spieler\*in den richtigen Call benutzt hätte.
- Warum** Es ist offensichtlich, dass der\*die Spieler\*in eine Regelverletzung wahrgenommen hat. Dies hat Vorrang vor dem Wissen über die korrekten Begriffe.
- Extra** Der\*die Spieler\*in, der\*die den falschen Begriff benutzt hat, sollte den korrekten Call lernen (Regel 1.3.1) und erfahrene Spieler\*innen sollten ihnen diese nennen (Regel 1.8).

## 8.2 Die Scheibe berührt den Boden (8.1.4)

- Hinweis** Eine Scheibe „berührt den Boden“ im Sinne der Regeln, wenn sie den Boden berührt und kein\*e Spieler\*in die Scheibe gefangen hat, bevor sie den Boden berührt hat, oder wenn der\*die Spieler\*in nach dem Fangen die Kontrolle verliert und die Scheibe anschließend den Boden berührt.
- Extra** Wenn der\*die Angreifer\*in nach einem Pull oder Turnover, bei dem die Scheibe den Boden berührt, versucht, die Scheibe aufzuheben, dies aber nicht gelingt und die Scheibe auf den Boden fällt, so ist dies kein neuer Turnover, außer der\*die Angreifer\*in hatte die volle Kontrolle über die Scheibe, bevor er\*sie sie versehentlich fallen ließ.

### 8.3 Bewegungen während toten Spiel (8.1.5)

**Hinweis** Wenn der\*die Werfer\*in nach einem Turnover im Aus mit der Scheibe zum Spielfeld läuft, dürfen sich alle anderen Spieler\*innen bewegen.

### 8.4 Die Position der Scheibe deutlich verändern (8.4)

**Was** Beim Versuch, eine rollende Scheibe zu stoppen, kickt ein\*e Spieler\*in die Scheibe in Richtung seiner anzugreifenden Endzone.

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

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

### 8.5 Nach einem Turnover an der Scheibe stehen (8.5)

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

**Ergebnis** Die Verteidigung sollte den\*die Spieler\*in daran erinnern, dass er\*sie die Scheibe ins Spiel bringen muss.

Bewusstes Verzögern des Spiel ist gegen den Spirit of the Game und sollte zwischen den Captains so schnell wie möglich geklärt werden.

**Warum** Regel 8.5 besagt dass der\*die neue Werfer\*in das Spiel nicht verzögern darf, wenn er\*sie die Scheibe aufnimmt.

**Extra** Falls andere Spieler\*innen sich ebenfalls zur Scheibe bewegen (eine übliche Situation nach einem Turnover), so kann der\*die Spieler\*in, der\*die der Scheibe am Nächsten ist, entscheiden, diese nicht aufzunehmen. Dies ist kein Regelverstoß. Falls sich nach einem Turnover kein\*e Spieler\*in des angreifenden Teams zur Scheibe bewegt, so ist dies ein Regelverstoß.

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

### 8.6 Zeitbegrenzungen nach einem Turnover (8.5.1)

**Hinweis** Um die 10 oder 20 Sekunden Zeitbegrenzungen anzuwenden, sollte das verteidigende Team das Vor-Anzählen nutzen indem es die Zeit laut in 5-Sekunden Intervallen herunterzählt. Das Vor-Anzählen sollte für den\*die Angreifer\*in, der\*die der Scheibe am nächsten ist, wahrnehmbar sein. Die Person, die die Zeitbegrenzung callt, muss nicht zwingend die Person sein, die zum\*zur Marker\*in wird.

Falls die Scheibe im Aus landet, zurück ins Feld rollt und dort liegen bleibt, so werden die Zeitbegrenzungen aus 8.5.1 nicht angewendet. (außer für Spiele, bei denen der WFDF Rules of Ultimate Appendix angewendet wird)

- Extra Bei Veranstaltungen, bei denen der "WFDF Rules of Ultimate - Appendix" (DFV-Turniere: DFV-Appendix A.5) angewendet wird, gilt die Regelung auch für Scheiben, die außerhalb des Spielfeldes sind, und für den Pull.
- Es wird empfohlen, dass das gegnerische Team eine Warnung ausgibt und sicherstellt, dass die korrekten Zeitbegrenzungen bekannt sind, bevor diese angewendet werden. Falls das angreifende Team der Meinung ist, dass die Zeitbegrenzungen zu schnell gezählt werden, so kann "fast count" gecallt werden. Das verteidigende Team muss dem angreifenden Team einen ungehinderten Zugang zur Scheibe und zum Pivotpunkt ermöglichen.

### 8.7 Den Anzählstand nach einer Spielverzögerung beginnen (8.5.2.1)

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

## 9 Anzählen

### 9.1 Deutliche Kommunikation des Anzählstands (9.2)

- Hinweis Der Anzählstand wird in der Regel mündlich kommuniziert. Teams können sich auf andere Methoden einigen, um besonderen Umständen gerecht zu werden.

### 9.2 Wann das Anzählen gestartet wird (9.3)

- Was Ein\*e Marker\*in kann mit dem Anzählen beginnen, sobald der\*die Werfer\*in die Scheibe gefangen hat (außer bei einer Interception).
- Ergebnis Selbst wenn der\*die Werfer\*in sich noch in Bewegung befindet, nach einem Sprung aufstehen muss oder wenn er\*sie das Feld verlassen hat, so kann der\*die Marker\*in mit dem Anzählen beginnen.
- Extra Falls der\*die Angreifer\*in etwas Zeit braucht, weil er einem Objekt außerhalb des Spielfeldes ausweichen musste, sollte der\*die Marker\*in währenddessen nicht anfangen zu zählen. Normalerweise sollten aus Sicherheitsgründen keine Gegenstände in Spielfeldnähe sein. In der Praxis ist dies jedoch nicht immer der Fall.
- Falls der\*die Werfer\*in eine versehentlich fallengelassene Scheibe fängt, bevor diese den Boden berührt und ohne dass ein\*e andere\*r Spieler\*in diese berührt hat, so wird der Scheibenbesitz als kontinuierlich betrachtet. Falls der\*die Werfer\*in eine versehentlich fallengelassene Scheibe fängt, bevor diese den Boden berührt und nachdem ein\*e andere\*r Spieler\*in diese berührt hat, so wird dies als neuer Scheibenbesitz betrachtet.

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

**Hinweis** Nach einer Interception durch Team A kann der\*die Marker\*in von Team B nicht mit dem Anzählen beginnen, bis der\*die Werfer\*in von Team A einen Pivot etabliert hat, unabhängig davon, ob der\*die Werfer\*in nach dem Abfangen im Feld oder im Aus ist. Wenn der\*die abfangende Spieler\*in die Scheibe fängt, während er\*sie läuft, muss der\*die Marker\*in warten, bis er\*sie anhält und einen Pivotpunkt festlegt, bevor er\*sie mit dem Anzählen beginnt.

### 9.3 Andere Calls (9.5.4)

**Hinweis** Alle anderen Calls beinhalten:

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

### 9.4 Call mit Beteiligung des\*r Werfers\*in und einem davon unabhängigen Regelverstoß beim Fangen (9.5.4.1)

**Was** Es wird ein bestrittener Ausgezählt-Call gegen den\*die Werfer\*in gemacht nachdem die Scheibe geworfen wurde. Aus dem resultierenden Pass ergibt sich ein bestrittenes Foul beim Fangen.

**Ergebnis** Die Scheibe geht zurück zum\*zur Werfer\*in und das Anzählen startet gemäß Regel 9.5.4.1 bei „Zähle 8“.

**Was** Ein anerkanntes Marking Foul wird durch den\*die Werfer\*in gecallt während die Scheibe losgelassen wird. Aus dem resultierenden Pass ergibt sich ein bestrittenes Foul beim Fangen.

**Ergebnis** Die Scheibe geht zurück zum\*zur Werfer\*in und das Anzählen startet gemäß Regel 9.5.4.1 bei „Zähle 1“.

### 9.5 Anzählstand nach einer Violation bezüglich des Checks (9.5.4.2)

**Was** Das Spiel wurde aufgrund eines anerkannten Fouls durch den\*die Werfer\*in unterbrochen. Das Spiel wird mit einem Anzählstand bei "Zähle 8" wieder aufgenommen werden. Das verteidigende Team bewegt sich vor dem Check und das angreifende Team callt eine Violation.

**Ergebnis** Obwohl es sich hier um einen Verstoß durch das verteidigende Team handelt, bedeutet Regel 9.5.4.2, dass das Spiel trotzdem mit einem Anzählstand von „Zähle 8“ fortgesetzt wird.

## 9.6 Anzählstände (9.6)

- Was** Falls nach einem Call das Anzählen mit höchstens sechs (6) fortgesetzt wird und:
1. das Anzählen bei vier (4) pausiert wurde, so wird das Anzählen mit "Zähle 5" oder "Stalling 5" fortgesetzt.
  2. das Anzählen bei acht (8) pausiert wurde, so wird das Anzählen mit "Zähle 6" oder "Stalling 6" fortgesetzt.
- Extra** Zwischen "Zähle" bzw. "Stalling" und der Zahl des Anzählstandes muss kein Abstand sein.
- Hinweis** Wenn keine Einigung darüber erzielt werden kann, mit welcher Zahl das Anzählen beginnen soll, sollte der abgerundete Mittelwert zwischen den beiden vorgeschlagenen Anzählständen verwendet werden.

## 10 Der Check

### 10.1 Wann ein Check nicht nötig ist (10.1)

- Hinweis** Ein Check ist nicht nach einem Anwurf oder nach einem Turnover nötig, selbst wenn der\*die Werfer\*in erst zum korrekten Pivotpunkt laufen muss. Der\*Die Werfer\*in kann einen Pass spielen und der\*die Marker\*in kann das Anzählen beginnen, sobald der Pivot an der korrekten Position gesetzt ist. Falls der Pivot nicht an der korrekten Position gesetzt wird, so ist dies eine Travel Infraction. Falls mit dem Anzählen begonnen wird, bevor der Pivot gesetzt wurde, so ist dies eine Fast Count Infraction. Um sicherzustellen, dass das Spiel nicht angehalten wird, wird empfohlen dass entweder der\*die Werfer\*in oder der\*die Marker\*in auf die Stelle zeigen, wo sie denken dass der Pivot gesetzt werden sollte, bevor dieser gesetzt wird. Der\*Die Werfer\*in darf nicht mit dem Ausholen oder einem anderen Teil der Wurfbewegung beginnen, bevor er\*sie einen Pivot gesetzt hat (siehe Regel 18.2.5.3).
- Extra** Turnover, nach denen ein Check nötig ist, sind in Regel 13.2 aufgelistet.

### 10.2 Positionierung nach einem Call (10.2.2.1)

- Hinweis** Wenn ein langer Pass geworfen wird und es ein bestrittenes Fängerfoul gibt, kehren die Spieler\*innen dorthin zurück, wo sie sich zum Zeitpunkt des Wurfes befunden haben (anstatt dort zu bleiben wohin sie während dem Flug der Scheibe gelaufen sind).†

### 10.3 Fehlerhafte Ausrüstung (10.3)

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

#### 10.4 "Spielverzögerung" oder "Delay of Game" bei einem Check (10.5)

- Was** Eine unnötige Verzögerung beinhaltet das Besprechen der Teamtaktik (wer wen verteidigt, wer versuchen sollte den nächsten Pass zu fangen). Eine Diskussion um einen Call zu lösen ist keine unnötige Verzögerung.  
Eine unnötige Verzögerung beinhaltet Zurücktreten von der Scheibe, Herumläufeln, um mehr Zeit zu gewinnen, usw. So zu tun als würde man nicht verzögern, während man verzögert, ist immer noch eine Verzögerung.
- Ergebnis** Nachdem "Spielverzögerung" oder "Delay of Game" gegen das verteidigende Team gecallt wurde und diese Tatsache nicht behoben wird, kann der\*die Werfer\*in "Disc In" callen und unverzüglich einen Pass spielen.
- Extra** Die Person, die die Scheibe eincheckt, muss sichergehen, dass alle Spieler\*innen sich nicht bewegen und an der richtigen Position sind, bevor die Scheibe eingeecheckt wird.
- Hinweis** Es wird empfohlen, dem gegnerischen Team eine Warnung auszusprechen und sicher zu gehen, dass sie die Regel korrekt kennen, bevor diese angewendet wird.

#### 10.5 Bevorzugtes Vorgehen zum Einchecken einer Scheibe (10.6)

- Hinweis** Es wird empfohlen, dass die folgenden Schritte durchgeführt werden bevor eine Scheibe eingeecheckt wird:
- "Ist das angreifende Team bereit?";
  - "Ist das verteidigende Team bereit?";
  - "Der Anzählstand beginnt bei X";
  - "Disc In, in 3...2..1";
  - Berühren der Scheibe, mit der Scheibe den Boden berühren oder "Disc In" sagen, wie jeweils anwendbar.
- Extra** Wenn der\*die Verteidiger\*in die Scheibe berühren muss, um die Scheibe einzuchecken, muss sich der\*die Verteidiger\*in aktiv dafür entscheiden, die Scheibe zu berühren - der\*die Werfer\*in kann den Check nicht einleiten, indem er\*sie den\*die Verteidiger\*in mit der Scheibe antippt.

#### 10.6 Scheibenbesitz aufgrund von Bodenkontakt verlieren (10.6.1.2)

- Hinweis** Falls der\*die Werfer\*in den Scheibenbesitz beim Groundcheck aufgrund von Kontakt zwischen Scheibe und Boden verliert, so kann der\*die Werfer\*in den Scheibenbesitz erneut etablieren.

#### 10.7 Eine Violation aufgrund Bewegung vor dem Check oder falscher Positionierung callen (10.7)

- Hinweis** Ein\*e Spieler\*in kann keine Violation gemäß 10.7 callen, wenn ein\*e Spieler\*in des eigenen Teams (ihm\*ihr inklusive) an der falschen Position ist oder sich vor dem Check bewegt.

## 11 Aus

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

- Was** Ein\*e Angreifer\*in realisiert, dass er\*sie die Scheibe nicht innerhalb des Spielfeldes fangen kann und springt daher innerhalb des Spielfeldes ab, fängt die Scheibe und wirft sie weiter, bevor er\*sie außerhalb des Spielfeldes landet.
- Ergebnis** Dies ist ein gültiger Pass.
- Warum** Regel 11.3.1 besagt, dass ein\*e sich in der Luft befindliche\*r Spieler\*in, der\*die innerhalb des Spielfeldes abgesprungen ist, sich immer noch innerhalb befindet. Dies gilt bis der\*die Spieler\*in außerhalb landet, und dann hat er\*sie bereits die Scheibe losgelassen. Deshalb ist die Scheibe nicht aus.  
Es ist einem\*r Spieler\*in aufgrund von Regel 18.2.1.1 erlaubt die Scheibe zu werfen, während er\*sie sich in der Luft befindet.
- Extra** Ein\*e Spieler\*in darf den eigenen "Greatest"-Wurf nicht fangen außer die Scheibe wurde vorher von einem\*r anderen Spieler\*in berührt (gemäß 13.2.5).  
Falls es zu einem bestrittenen Call bezüglich des Fangens nach einem "Greatest" kommt, so sollte der\*die Spieler\*in, der\*die den "Greatest" geworfen hat, als der\*die letzte Werfer\*in behandelt werden. Er\*sie sollte den Pivot an dem Punkt auf dem Feld setzen, der dem Loslassen der Scheibe am nächsten kommt (oder auf der Punktlinie, falls dies zu einem Pivot in der zu attackierenden Endzone führen würde).

### 11.2 Was zu callen ist für In oder Aus (11.4)

- Hinweis** Falls ein\*e gegnerische\*r Spieler\*in glaubt, ein\*e Angreifer\*in hätte die Scheibe außerhalb gefangen, so sollte dies sofort mit "Außerhalb" oder "Aus" gecallt werden. "Check feet" ist kein Call und hält das Spiel nicht an.  
Falls es unklar ist, ob der\*die Spieler\*in außerhalb war oder nicht, so sollte das Spiel angehalten werden und die Spieler\*innen mit der besten Perspektive den Call diskutieren. Spieler\*innen dürfen nach der Meinung von Personen an der Seitenlinie fragen. Es ist trotzdem weiterhin die Aufgabe der beteiligten Spieler\*innen, den finalen Call zu machen. Falls der Call bestritten wird, so muss die Scheibe zum\*zur letzten Werfer\*in zurückgehen.
- Extra** Falls auf Feldern ohne Linien gespielt wird, sollte bei knappen Entscheidungen zu Gunsten des\*der Fänger\*in entschieden werden.

### 11.3 Scheibe wurde nahe der Sideline gefangen (11.4)

- Was** Ein\*e Spieler\*in fängt einen Pass sehr nahe an der Seitenlinie, läuft dann ins Aus und etabliert Scheibenbesitz.
- Ergebnis** Solange der\*die Spieler\*in den Pass fängt (indem er\*sie eine sich nicht drehende Scheibe zwischen mindestens zwei Körperteilen eingeklemmt hat) während er\*sie Kontakt mit dem Spielfeld hat (und kein Kontakt mit dem Aus), so ist die Scheibe innerhalb gefangen.



- Warum** Regel 11.3.2 bedeutet, dass der\*die Spieler\*in ins Aus laufen kann, nachdem er\*sie die Scheibe gefangen hat, solange er den Fang aufrechterhält bis er\*sie den Scheibenbesitz etabliert.
- Extra** Wenn der\*die Spieler\*in, der\*die die Scheibe innerhalb gefangen hat, das Aus berührt und dann die Scheibe „fumbelt“ (in den Fingern jongliert ohne echte Kontrolle), bevor er\*sie den Scheibenbesitz etabliert, ist das ein Turn. Dies ist unabhängig davon, ob er\*sie die Kontrolle über die Scheibe wiedererlangt, bevor die Scheibe den Boden berührt.

#### 11.4 Fangen während man das Aus berührt(11.4.1)

- Hinweis** Wenn die Füße des\*der Fänger\*in innerhalb sind, aber die Haare oder Kleidung den Boden des Aus berühren, so wird der\*die Fänger\*in als aus bewertet.

#### 11.5 Das Spielfeld verlassen (11.7)

- Hinweis** Spieler\*innen dürfen das Feld zu verlassen, um ein Spiel zur Scheibe zu machen und dürfen das Feld an jedem Punkt wieder betreten. Allerdings ist es ein Turnover, falls ein\*e Spieler\*in des angreifenden Teams von außerhalb des Spielfeldes abspringt und die Scheibe berührt, bevor er\*sie das Spielfeld berührt (Regel 11.3.1/11.6/13.1.3).
- Extra** Es ist schlechter Spirit das Spielfeld absichtlich zu verlassen und Personen/Objekte an der Seitenlinie zu benutzen, um sich zu verstecken.

#### 11.6 Die Scheibe verlässt das Spielfeld (11.8)

- Was** Ein langer Wurf von der Seitenlinie kommt nicht ins Feld zurück. Wo wird der Pivotpunkt korrekt gesetzt und wie das Spiel fortgesetzt?
- Ergebnis** Ein\*e Verteidiger\*in ist immer innerhalb des Spielfeldes, auch wenn er\*sie versucht die Scheibe zu spielen (11.2). Dies bedeutet, falls ein\*e Verteidiger\*in die Scheibe berührt, während er\*sie außerhalb des Spielfeldes ist, so wird die Scheibe vom nächstgelegenen Punkt in der Zentralzone weitergespielt (11.8.2). Anmerkung: Falls ein\*e Verteidiger\*in die Scheibe berührt, der Wind sie aber wieder zurück ins Spielfeld bringt, so ist das Spiel weiterhin live. Angreifer\*innen können den Status "aus" annehmen (11.6). Dies bedeutet in derselben Situation: Falls ein\*e Angreifer\*in zuerst die Scheibe berührt, dann ist es ein Turnover und die Scheibe geht zu dem Punkt zurück, an dem sie die Begrenzungslinie überquert hat (d.h. wo sie das letzte Mal innerhalb war). (11.8.1). Falls ein\*e Angreifer\*in von innerhalb abspringt und die Scheibe vor der Landung berührt, dann etabliert dies einen Punkt, wo die Scheibe innerhalb war. Falls dies zu einem Turnover führt, ohne dass der\*die Fänger\*in je Scheibenbesitz etablieren konnte, so kommt die Scheibe an der Stelle ins Spiel, wo der\*die Angreifer\*in die Scheibe berührt hat. Falls der\*die Werfer\*die die Scheibe fängt und wirft während er\*sie in der Luft ist, und die Scheibe anschließend innerhalb landet, so ist die Scheibe weiterhin innerhalb.
- Hinweis** Falls Spieler\*innen, die eine gute Sicht auf das Spiel hatten, sich nicht einigen können, wo die Scheibe ins Aus ging, so sollte der Mittelpunkt der beiden vorgeschlagenen Stellen benutzt werden.

**Extra** Falls ein\*e Verteidiger\*in springt, einen Pass abfängt und dann außerhalb landet, so ist dies kein "doppelter Turnover", sondern der\*die Verteidiger\*in bleibt weiterhin in Scheibenbesitz.

### 11.7 Ein\*e Nicht-Spieler\*in bringt eine Scheibe, die außerhalb ist, zurück (11.9)

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

**Ergebnis** Regel 11.9 erlaubt Nicht-Spieler\*innen, die Scheibe zu holen. Allerdings muss der\*die Werfer\*in die Scheibe die letzten drei Meter zum Feld bringen. Hierfür sollte der\*die Werfer\*in drei Meter vom Spielfeld weggehen und anschließend zurückkehren. Sie dürfen danach den Pivot an der korrekten Stelle setzen und das Spiel fortsetzen.

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

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

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

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

**Hinweis** Nicht-Spieler\*innen dürfen nicht absichtlich eine Scheibe berühren bis sie aus ist.

## 12 Fänger\*innen und Positionierung

### 12.1 Fangen der Scheibe (12.1)

**Hinweis** Die Regeln wurden seit 2017 dahingehend aktualisiert, dass „Fang“ und „Scheibenbesitz“ nicht mehr das Gleiche bedeuten. Ein „Fang“ ist, wenn die Scheibe zum ersten Mal von dem\*der Fänger\*in kontrolliert wird. Sobald ein\*e Spieler\*in die Scheibe gefangen hat, kann er\*sie ins Aus laufen oder die Scheibe den Boden berühren. Dies ist kein Turnover, solange der\*die Spieler\*in den Fang aufrechterhält, während er\*sie sich im Aus befindet oder die Scheibe den Boden berührt, und der\*die Spielerin anschließend den Scheibenbesitz etabliert.

Ein\*e Spieler\*in etabliert Scheibenbesitz, wenn er\*sie:

- die Scheibe fängt und den Fang aufrechterhält für mehr als einen wahrnehmbaren Moment, und
- den Fang während des gesamten Bodenkontakts im Zusammenhang mit dem Fangen aufrechterhält oder bis er\*sie die Scheibe geworfen hat.

**Extra** Damit eine Scheibe als „eingefangen“ gilt, muss sie zwischen mindestens zwei Körperteilen festgehalten werden und darf sich nicht relativ zu diesen beiden Körperteilen bewegen. Wenn ein\*e Spieler\*in zunächst einen Pass fängt und dann, bevor er\*sie den Scheibenbesitz etabliert, den Fang nicht aufrechterhält („den Fang aufrechterhalten“ bedeutet andauerndes Festhalten einer sich nicht drehenden Scheibe zwischen zwei Körperteilen), gilt der erste Fang als beendet. Ein\*e Spieler\*in darf die Körperteile, mit denen die Scheibe gefangen wird, wechseln und solange die Scheibe während dieses Wechsels weiterhin von mindestens zwei Körperteilen festgehalten wird, gilt dies als gleicher Fang. (Wenn ein\*e Spieler\*in die Scheibe z. B. mit der rechten Hand an der Brust einklemmt, kann er\*sie die Scheibe auch mit der linken Hand greifen und von der Brust wegnehmen. Solange er\*sie die rechte Hand erst von der Scheibe wegnimmt, wenn die linke Hand die Scheibe gegriffen hat, gilt dies als derselbe Fang).

## 12.2 Im Zuge des Fangens (12.1.1)

**Hinweis** Bodenkontakt oder Kontakt mit einem\*r anderen Spieler\*in kann als „im Zuge des Fangens“ betrachtet werden, wenn er direkt nach dem Fangen auftritt, eine Folge der Landung nach eine Sprung zum Fangen der Scheibe ist oder auftritt, während der\*die Spieler\*in nach dem Fangen der Scheibe aus dem Gleichgewicht ist. Wenn z.B. ein\*e Spieler\*in im Laufen die Scheibe in der Endzone fängt, den Scheibenbesitz daraufhin durch die ersten Schritte nach dem Fang etabliert und dann zum Feiern weiterläuft und dabei stolpert, würde jeder Verlust des Scheibenbesitzes, der als Folge des Feierns auftritt, nicht als „im Zuge des Fangens“ angesehen werden. Eine Möglichkeit zur Entscheidung, ob der Kontakt im Zuge des Fangens passiert, besteht darin, dass ab dem Zeitpunkt zu dem ein\*e Spieler\*in sich dazu entscheiden könnte stehen zu bleiben und kontrolliert an einem Ort zu sein, jede weitere Aktion nicht mehr im Zuge des Fangens ist. Dies gilt auch, wenn er\*sie sich nicht dafür entscheidet, stehen zu bleiben.

## 12.3 Auf rücksichtslose Art und Weise bewegen (12.5)

**Hinweis** Dazu gehört z.B. über einen längeren Zeitraum zu rennen, ohne zu schauen wohin man läuft, oder auf eine Art und Weise zu diven, die es nicht erlaubt, auf legale Bewegungsänderungen eines\*r Gegners\*in zu reagieren.

## 12.4 Positionierung von Spielern (12.5)

**Was** Spieler\*in A, welche\*r versucht die Scheibe zu spielen, ist es erlaubt langsamer zu werden und eine gegnerische Bewegung zur Scheibe zu behindern. Allerdings darf Spieler\*in A sich nicht so bewegen, dass der\*die Gegner\*in nicht mehr ausweichen kann. Dies ist ein Blockier-Foul (17.4).  
Es kann unter diesen Umständen zu geringfügigem Kontakt kommen, welcher allerdings kein Foul darstellt.

- Extra** Falls Spieler\*in A nicht versucht, die Scheibe zu spielen, aber stattdessen einem Teammitglied ermöglicht, zu versuchen die Scheibe zu spielen, so darf Spieler\*in A keine\*n Gegenspieler\*in behindern. Falls Spieler\*in A allerdings stehen bleibt oder eine Behinderung nicht beabsichtigt, so ist dies keine Violation, selbst wenn diese Aktion zur Behinderung eines\*r Gegenspielers\*in führt.
- Hinweis** Das Stichwort in dieser Regel ist „nur“. Die Intention der Bewegung eines\*r Spielers\*in kann zum Teil dadurch motiviert sein, eine\*n Gegenspieler\*in am freien Weg zur Scheibe zu behindern, so lange dies Teil des eigenen Spiels zur Scheibe ist.
- Wenn ein\*e hinterherlaufende\*r Spieler\*in in den\*die Spieler\*in vor sich hineinläuft, dann ist dies fast immer ein Foul des\*der hinterherlaufenden Spielers\*in.
- Nach einem Turnover und/oder immer wenn sich ein\*e Werfer\*in nicht am Pivotpunkt befindet, muss die Verteidigung dem angreifenden Team einen ungehinderten Zugang zur Scheibe und/oder zum Pivotpunkt ermöglichen.

### 12.5 Versuchen die Scheibe zu spielen (12.6)

- Hinweis** Ein\*e Spieler\*in kann als "ein Spiel zur Scheibe versuchend" (Regel 12.6) betrachtet werden, wenn die Scheibe in der Luft ist und er\*sie versucht diese in irgendeiner Weise zu berühren, z.B. um sie zu fangen oder zur blocken.
- Falls ein Spiel zur Scheibe gemacht wird, so müssen die Spieler\*innen sicher gehen, dass dies nicht zu nicht-geringfügigem Kontakt mit anderen Spieler\*innen führt (sowohl mit deren stationären Position, als auch mit deren erwarteter Position basierend auf aktueller Geschwindigkeit und Richtung), und zwar vor, während oder nach dem Versuch die Scheibe zu fangen.
- Geringfügiger Kontakt ist eine Berührung, die nur geringe Kraft aufweist und die Bewegung und Position eines\*r anderen Spieler\*in nicht verändert.
- Wenn es zu nicht-geringfügigem Kontakt kommt, ist das Ergebnis des Spielzugs vermutlich nicht gültig, wenn der Verstoß das Spiel beeinflusst hat.
- Ein Verstoß beeinflusst das Spiel, wenn er nachvollziehbar den Ausgang der speziellen Spielsituation beeinflusst, z.B. wenn es einem\*r Spieler\*in nur durch signifikanten Kontakt mit dem\*der Gegenspieler\*in möglich war einen Pass zu unterbinden, oder ein\*e Gegenspieler\*in ein Spiel zur Scheibe hätte versuchen können, wenn der\*die Spielerin nicht Kontakt verursacht hätte.
- Das verhältnismäßige Können, die Größe und/oder sportliche Fähigkeiten von beteiligten Spieler\*innen sollten bei der Entscheidung, ob das Spiel beeinflusst wurde oder nicht, nicht berücksichtigt werden.

### 12.6 Eine\*n Gegenspieler\*in mit einer Hand berühren (12.6)

- Was** Ein\*e Verteidiger\*in legt eine Hand auf den Rücken des\*der Gegenspielers\*in, um zu wissen, wo diese\*r sich aufhält, ohne ihn\*sie anschauen zu müssen.
- Ergebnis** Dies ist eine Violation.
- Warum** Es ist nicht zwingend ein Foul, allerdings eine Violation nach Regel 15.1.1, welche besagt "Wenn ein\*e Spieler\*in absichtlich geringfügigen Kontakt verursacht, stellt dies einen Regelverstoß dar, der jedoch nicht als Foul, sondern als Violation zu behandeln ist."

## 12.7 Positionierung von Spieler\*innen wenn die Scheibe in der Luft ist (12.6 - 12.9)

- Was** Spieler\*in A verfolgt die Scheibe und wird langsamer, um sicherzustellen, dass er\*sie sich zwischen Spieler\*in B und der Scheibe befindet. Spieler\*in B rennt in den Rücken von Spieler\*in A und beide kommen zu Fall.
- Ergebnis** Spieler\*in B hat Spieler\*in A gefoult.
- Warum** Es ist Spieler\*in A erlaubt langsamer zu werden, um zu versuchen die Scheibe zu spielen. Spieler\*in B hätte angemessen den Kontakt mit Spieler\*in A vermeiden können und hat demzufolge den Kontakt initiiert.
- 
- Was** Spieler\*in A verfolgt die Scheibe, stoppt abrupt ab und rennt unmittelbar rückwärts in eine\*n sich nähernden Verteidiger\*in B. Spieler\*in B rennt in den Rücken von Spieler\*in A.
- Ergebnis** Spieler\*in A hat Spieler\*in B gefoult.
- Warum** Spieler\*in B konnte Spieler\*in A nicht angemessen ausweichen, daher hat Spieler\*in A den Kontakt initiiert.
- 
- Was** Spieler\*in A verfolgt die Scheibe, wird langsamer und bewegt sich hin und her, um Spieler\*in B daran zu hindern, an ihm\*ihr vorbeizukommen und ein Spiel zur Scheibe zu versuchen (z.B. "Boxing out"). Spieler\*in B rennt in den Rücken von Spieler A\*in. Spieler\*in A fängt die Scheibe.
- Ergebnis** Spieler\*in B hat Spieler\*in A gefoult. Spieler\*in A ist in Scheibenbesitz und muss daher keinen Call machen bzw. muss „Play On“/„Weiterspielen“ rufen, falls er\*sie vorher einen Call gemacht hat.
- Warum** Spieler\*in A ist es erlaubt langsamer zu werden und die Bewegung eines\*r Gegenspieler\*in zu behindern, um zu versuchen die Scheibe zu spielen. Spieler\*in B hätte den Kontakt mit Spieler\*in A angemessen verhindern können und initiiert demnach den Kontakt.
- Extra** Es ist zu unterscheiden zwischen dem Behindern gegnerischer Bewegungen und dem Initiieren von Kontakt. Es kann unter diesen Umständen zu geringfügigem Kontakt kommen, welcher allerdings kein Foul darstellt.
- 
- Was** Spieler\*in A und Spieler\*in B spielen im selben Team und verfolgen die Scheibe. Spieler\*in B wird langsamer und bewegt sich hin und her um eine\*n Gegner\*in, Spieler\*in C, davon abzuhalten an ihm\*ihr vorbeizukommen und ein Spiel zur Scheibe zu versuchen. Spieler\*in A fängt die Scheibe.
- Ergebnis** Spieler\*in C kann eine Violation gegen Spieler\*in B callen.
- Warum** Spieler\*in B macht kein Spiel zur Scheibe. Spieler\*in C macht ein Spiel zur Scheibe, weshalb es Spieler\*in B nicht erlaubt ist, ihn\*sie bewusst an seiner\*ihrer Bewegung zu behindern.
- Extra** Falls Spieler\*in B steht, so ist es erlaubt an dieser Stelle zu bleiben, selbst wenn dies Spieler\*in C daran hindert ein Spiel zur Scheibe zu versuchen. Falls allerdings Spieler\*in B die Arme ausstreckt, um Spieler\*in C zu behindern, so wird dies als Bewegung zur Behinderung von Spieler\*in C betrachtet.

- Was** Spieler\*in A steht und wartet um die Scheibe zu fangen. Spieler\*in B rennt in Richtung von Spieler\*in A, springt, fängt den Pass ab und kollidiert dann mit Spieler\*in A.
- Ergebnis** Spieler\*in B hat Spieler\*in A gefoult.
- Warum** Regel 12.6 beinhaltet ausdrücklich, dass ein Spiel zur Scheibe keine Berechtigung zum Initiieren von Kontakt mit anderen Spieler\*innen darstellt.
- Extra** Wenn ein Spiel zur Scheibe gemacht wird, müssen die Spieler\*innen sicher gehen, dass dies nicht zur unvermeidbaren Kollision mit der Positionierung anderer Spieler\*innen führt. Dies beinhaltet sowohl die stationäre Position, als auch diese abhängig von deren Geschwindigkeit und Richtung vor, während und nach dem Versuch die Scheibe zu fangen.
- Was** Spieler\*in A steht und wartet um die Scheibe zu fangen. Spieler\*in B rennt, springt so, dass Spieler\*in A vermieden wird und unterbindet damit den Pass. Spieler\*in A bewegt sich in den Weg von Spieler\*in B während diese\*r sich in der Luft befindet. Es kommt zum Kontakt zwischen Spieler\*in A und B.
- Ergebnis** Spieler\*in A hat Spieler\*in B gefoult.
- Warum** Spieler\*in A hat den Kontakt dadurch initiiert, indem er\*sie sich in eine Position bewegt hat, die ein\*e sich bewegender Gegenspieler\*in nicht vermeiden kann. Dies ist ein Blockier-Foul.

## 12.8 Sich gleichzeitig auf einen Punkt zubewegen (12.8)

- Was** Zwei gegnerische Spieler\*innen bewegen sich auf den gleichen Punkt zu, um zu versuchen die Scheibe zu spielen. Beide sind sich dessen bewusst, ebenso, dass geringfügiger Körperkontakt auftreten kann. Es kommt zu geringfügigen Körperkontakt.
- Ergebnis** Selbst wenn es zu Kontakt kommt, so ist dies nicht zwingend ein Foul.
- Warum** Falls ein\*e Spieler\*in klar den Kontakt mit einem\*r anderen Spieler\*in initiiert, so verursacht er\*sie ein Foul (z.B. ein\*e Spieler\*in steht und ein\*e andere\*r rennt in diesen hinein oder ein\*e Spieler\*in beansprucht eine Position klar und ein\*e gegnerische\*r Spieler\*in wechselt seine\*ihre Richtung und behindert diese Position auf unverhinderbare Weise). Allerdings kann es vorkommen, dass beide Spieler\*innen das Recht auf eine Position haben und keiner für die Initiierung des Kontakts verantwortlich gemacht werden kann. Unter diesen Umständen, falls geringfügiger Körperkontakt auftritt (z.B. Spieler\*innen stoßen leicht mit Schultern oder Hüften gegeneinander), so ist dies nicht zwingend ein Foul, da beide Spieler\*innen für den Kontakt verantwortlich sind und beiden bewusst war, dass Kontakt auftreten könnte.
- Szenario 1:  
Beide Spieler\*innen verursachen Kontakt und es kommt zu geringfügigen Körperkontakt.
- Ergebnis:**  
Das Ergebnis des Spielzugs sollte beibehalten werden.

**Szenario 2:**

Beide Spieler\*innen verursachen Kontakt, aber der Körperkontakt ist nicht geringfügig (z.B. führt dazu, dass ein\*e Spieler\*in fällt).

**Ergebnis:**

Dies ist ein Foul von beiden Spieler\*innen und als gegensätzliches Foul zu behandeln (17.9.2). Die Scheibe sollte zum\*zur Werfer\*in zurückgegeben werden.

**Szenario 3:**

Beide Spieler\*innen verursachen Kontakt und es kommt zu geringfügigen Körperkontakt. Allerdings schlägt ein\*e Spieler\*in dem\*der Anderen auf dem Arm beim Versuch die Scheibe zu spielen.

**Ergebnis:**

Auch wenn beide Spieler\*innen den Körperkontakt initiiert haben, so hat der\*die Spieler\*in, der\*die den Kontakt mit den Armen verursacht hat, ein Foul verursacht, da dies kein geringfügiger Kontakt ist.

**Extra**

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

Gemäß Regel 17.9.2.1 muss dieser gleichzeitige Kontakt als indirektes Foul behandelt werden, wenn er stattfindet, nachdem die Scheibe gefangen wurde oder nachdem die betroffenen Spieler\*innen die Scheibe nicht mehr spielen können (ausgenommen Kontakt im Zusammenhang mit Abschnitt 17.1).

Beteiligte Spieler\*innen sollten sich bewusst sein, dass sie oftmals nicht die beste Perspektive darauf haben, wer den Kontakt initiiert hat und daher nahe-stehende Spieler\*innen nach deren Perspektive fragen.

## 12.9 Die Bewegung eines\*r Spieler\*in unterstützen oder der Gebrauch von Ausrüstung (12.10)

**Hinweis** Falls ein\*e Angreifer\*in die Bewegung eines\*r anderen unterstützt oder einen Gegenstand benutzt, um die Scheibe zu berühren, so ist dies ein Turnover. Siehe Regeln 13.2.6 und 13.2.7.

Falls ein\*e Verteidiger\*in die Bewegung eines\*r Mitspielers\*in unterstützt oder einen Gegenstand benutzt, um die Scheibe zu berühren (z.B. durch Werfen einer Kappe in Richtung der Scheibe), so ist dies eine Violation. Der\*die beabsichtigte Fänger\*in sollte den Scheibenbesitz erhalten.

## 13 Turnover

### 13.1 Die Scheibe ist auf dem Boden, während kein\*e Angreifer\*in in Scheibenbesitz ist (13.1.1)

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

### 13.2 Scheibe berührt den Boden, während sie in Kontrolle eines\*r Angreifer\*in ist (13.1.1.1)

**Hinweis** Wenn ein\*e Fänger\*in einen Dive macht, um einen Pass zu fangen, und die Scheibe fängt, bevor sie den Boden berührt, kann die Scheibe danach den Boden berühren und immer noch „up“ sein, solange der\*die Spieler\*in den Fang aufrechterhält, während die Scheibe den Boden berührt. Der\*die Fänger\*in kann die Körperteile wechseln, die zum Festhalten der Scheibe verwendet werden, und solange die Scheibe während dieses Wechsels von mindestens zwei Körperteile festgehalten wird, gilt es als derselbe Fang. Wenn der\*die Fänger\*in die Scheibe zwischen den Fingern eingeklemmt hat und sich die Scheibe beim Aufprall auf den Boden bewegt, sodass sie nicht mehr an derselben Stelle eingeklemmt ist, ist der Fang nicht „aufrechterhalten worden“ und die Situation daher ein Turnover.

Wenn der\*die Fänger\*in eine Scheibe fängt, diese danach den Boden berührt, und er\*sie erst die Kontrolle verliert, wenn die Scheibe den Boden nicht mehr berührt, wird der frühere Fang nicht ungültig - die Scheibe kann weiterhin von jedem\*r Spieler\*in gefangen werden.

### 13.3 Interception Turnover (13.1.2)

**Hinweis** Falls ein\*e Verteidiger\*in von Team A einen Pass in der Luft abfängt und die Scheibe abwirft bevor er\*sie den Boden berührt und der Pass nicht ankommt, ist dies ein Turnover durch Team A und Team B erhält den Scheibenbesitz.

**Extra** Ein\*e Verteidiger\*in kann einen Pass absichtlich in Richtung der eigenen Endzone schlagen oder ablenken, aber wenn er\*sie die Scheibe anschließend berührt bevor sie den Boden berührt, ist dies ein Travel gemäß Regel 18.2.5.5.

### 13.4 Bestrittener Dropped Pull (13.1.4)

**Hinweis** Falls ein fallengelassener Anwurf („dropped pull“) bestritten wird, so kann das anwerfende Team entweder den Anwurf wiederholen oder den Call zurückziehen.

### 13.5 „Self-catch“ Turnover (13.2.5)

**Was** Der\*die Werfer\*in lässt versehentlich die Scheibe los, während ein Pivot etabliert ist und fängt sie anschließend erneut, ohne dass ein\*e andere\*r Spieler\*in die Scheibe zwischendurch berührt hat.



- Ergebnis** Dies ist kein Self-catch Turnover. Der\*die Marker\*in kann den Anzählstand fortsetzen. Falls der\*die Werfer\*in den Pivot-Fuß bewegt hat, so kann eine Travel Infraction gecallt werden.
- Warum** Ein Self-catch Turnover kann nur auftreten nachdem der\*die Werfer\*in einen Passversuch unternommen hat. Ein Pass ist definiert (siehe Wurf) als "Eine Scheibe in der Luft nach einer Wurfbewegung, einschließlich nach einem Täuschversuch (Fake) oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe." Da die Scheibe nicht nach einer Wurfbewegung oder einem Täuschversuch in der Luft war, ist kein Pass aufgetreten, weshalb Regel 13.2.5 nicht in Kraft tritt.
- Extra** Falls die Scheibe versehentlich während der Wurfbewegung als Teil eines Täuschversuches losgelassen wird, so kann der\*die Werfer\*in die Scheibe nicht fangen solange nicht ein\*e andere\*r Spieler\*in diese berührt hat. Der\*die Werfer\*in darf eine Scheibe berühren, die er\*sie geworfen hat, um zum Beispiel eine\*n Gegenspieler\*in vom Fangen abzuhalten oder um sie zu einem Teammitglied zu tippen.  
Falls ein\*e Werfer\*in den eigenen Pass fängt, so ist der Ort des Turnovers an der Stelle, an der der\*die Werfer\*in den Pass gefangen hat.

### 13.6 Die Bewegung eines\*r Mitspielers\*in unterstützen (13.2.6)

- Hinweis** Es ist es verboten, sich absichtlich von einem\*r Mitspieler\*in abzustoßen, um höher zu springen.†

### 13.7 Einen "Stall Out"- bzw. "Ausgezählt"-Turnover bestreiten (13.4)

- Hinweis** Ein "Stall Out"- bzw. "Ausgezählt"-Turnover sollte typischerweise nur von dem\*der Werfer\*in bestritten werden.  
Wenn das Anzählen von 1-5 zu schnell war, aber dann die richtige Geschwindigkeit für den Rest des Anzählens verwendet wurde, kann der\*die Werfer\*in den Stall Out nicht mit der Begründung anfechten, dass ein Fast Count vorliegt.

### 13.8 Fortsetzung des Spiels nach einem akzeptierten „Stall Out“- bzw. „Ausgezählt“-Call (13.4)

- Hinweis** Der\*die Marker\*in von Team A, der\*die das "Stall Out" bzw. "Ausgezählt" gecallt hat, erhält die Scheibe an der Stelle, an der es passierte, und darf dann entweder:  
(1) die Scheibe auf den Boden legen. Nach Bestätigung von Team A ruft der\*die ehemalige Werfer\*in von Team B laut "Disc In", oder  
(2) die Scheibe behalten und den\*die ehemalige Werfer\*in von Team B das Spiel mit einem Check wieder aufnehmen lassen.
- Extra** Der\*die Marker\*in sollte nicht automatisch „Stall Out“ rufen, wenn er\*sie bei der Zählung bei zehn angekommen ist. Er\*sie sollte sicher sein, dass die Scheibe noch nicht losgelassen wurde und dass er\*sie nicht zu schnell angezählt hat.†

### 13.9 Interception mit Bodenberührung (13.5.1)

**Hinweis** Falls beim Versuch einen Pass abzufangen, ein\*e Verteidiger\*in von Team A die Kontrolle über die Scheibe aufgrund von Bodenkontakt verliert oder sie versehentlich fallen lässt, dann wird der Scheibenbesitz als nicht etabliert betrachtet und jede\*r Spieler\*in von Team A darf den Scheibenbesitz an sich nehmen.

### 13.10 Bewusst fallengelassene Scheibe (13.6)

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

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

**Ergebnis** Dies ist kein "doppelter Turnover". Das gegnerische Team kann eine Violation callen, woraufhin das Spiel angehalten wird und Spieler\*in A den Scheibenbesitz erhält. Das Spiel muss mit einem Check fortgesetzt werden.

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

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

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

**Hinweis** Der offizielle Punkt ist direkt neben der Linie (da die Linie nicht Teil des Spielfeldes ist), aber ein Pivot-Fuß auf der Linie kann ebenso akzeptiert werden. Aufgrund dessen, dass die Begrenzungslinien nur wenige Zentimeter breit sind, ist der "Fehler" zu gering um signifikant zu sein. Während die Regeln besagen, dass der Pivotpunkt innerhalb gesetzt werden sollte, so signalisiert Regel 11.3.3 auch, dass es kein Problem ist, wenn der Pivot-Fuß einen Bereich berührt, der außerhalb ist.

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

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

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

- Ergebnis** Der\*die Werfer\*in sollte die Scheibe aufnehmen und den Pivot-Fuß an der Stelle setzen, an der die Scheibe lag.
- Warum** Regel 13.9 besagt, dass der\*die Werfer\*in den Pivot an der Stelle des Turnovers zu setzen hat.
- Extra** Der Pivot sollte so nah wie möglich am Ort der Scheibe sein. Spieler\*innen sollten nicht ihren rechten Fuß am Ort des Turnovers setzen und dann ihren linken Fuß als Pivot-Fuß benutzen. Dies ist eine Travel Infraction (18.2.5.1).

### **13.13 Handzeichen nach einem Turnover in der zu verteidigenden Endzone (13.11.2.1)**

- Hinweis** Das Punktlinienzeichen kann sinnvoll sein um allen Spieler\*innen mitzuteilen, dass die Option der Punktlinie genutzt wird. Wenn dieses Zeichen genutzt wird, so muss der\*die Werfer\*in zur Punktlinie gehen. Allerdings ist dieses Zeichen freiwillig. Der\*die vorgesehene Werfer\*in darf weiterhin den Pivot auf der Punktlinie etablieren, selbst wenn dies nicht vorher signalisiert wurde. Das verteidigende Team darf fragen, ob der\*die vorgesehene Werfer\*in beabsichtigt die Punktlinienoption zu nutzen. Es ist guter Spirit diese Frage zu beantworten (mittels Handsignal), allerdings nicht erforderlich.
- Extra** Wenn der\*die Spieler\*in einen Pivot-Punkt an der Punktlinie etabliert, kann der\*die Spieler\*in die Scheibe mit konstanter oder variabler Geschwindigkeit tragen und muss sich im Schrittempo oder schneller bewegen.† Der\*die Spieler\*in muss die Scheibe entweder an der Stelle der Scheibe oder auf der Punktlinie ins Spiel bringen, nicht dazwischen.†

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

- Hinweis** Falls der\*die Werfer\*in gegen Regel 13.11.3 verstößt, so sollte dies als Travel Infraction behandelt werden. Das Spiel wird nicht angehalten, aber der\*die Werfer\*in muss zum korrekten Pivotpunkt zurückkehren. Der\*die Werfer\*in darf nicht die Scheibe aufheben, sich umschauen und gucken ob es anspielbare Spieler\*innen gibt und dann zur Punktlinie gehen.

## **14 Punktgewinn**

### **14.1 Punktgewinn durch "Callahan" (14.1)**

- Was** Das angreifende Team wirft die Scheibe, doch ein\*e Verteidiger\*in fängt den Pass in der Endzone des angreifenden Teams (also die Endzone, die das verteidigende Team angreift).
- Ergebnis** Das verteidigende Team erzielt einen Punktgewinn.
- Warum** Regel 14.1 besagt, dass ein Punktgewinn erzielt wird, wenn ein\*e Spieler\*in eine legalen Pass fängt und der erste Bodenkontakt innerhalb der angegriffenen Endzone ist. Sie besagt nicht, dass der Pass von einem\*r Mitspieler\*in kommen muss.
- Extra** Der Name Callahan ist ein inoffizieller Name für diese Art von Punktgewinn.

## 14.2 Wurf der Scheibe nach einem Punktgewinn (14.1)

- Was** Ein\*e Spieler\*in fängt die Scheibe in der angegriffenen Endzone, weiß aber nicht dass er\*sie schon in der Endzone ist, und wirft die Scheibe.
- Ergebnis** Es ist ein Punkt, egal ob der weitere Pass gefangen wurde.
- Warum** Regel 14.1 besagt nicht, dass es dem\*der Spieler\*in, der\*die den Punkt erzielt hat, auch bewusst sein muss. Wenn also jemand eine gute Sicht darauf hat und den Punktgewinn callt, ist es ein Punkt. Die Scheibe kann nach einem Punktgewinn nicht geworfen werden, also kann der Wurf vernachlässigt werden.
- Hinweis** Wenn es Zweifel daran gibt, ob der\*die Spieler\*in den Punktgewinn erzielt hat (d.h. es gibt keine Einigung welche\*r Spieler\*in die beste Perspektive hatte und es gibt unterschiedliche Ansichten zum Spielgeschehen), wird der weitere Pass gewertet.
- Extra** Die Spieler\*innen dürfen andere Personen an der Seitenlinie nach ihrer Sichtweise fragen um zu bestimmen, ob der Pass in der Endzone gefangen wurde. Die Entscheidung obliegt aber weiterhin den beteiligten Spieler\*innen.
- Extra** Wenn eine\*e Spieler\*in einen unvollständigen Pass wirft, nachdem er\*sie die Scheibe in der Endzone gefangen hat, aber bevor er\*sie alle mit dem Fang verbundenen Bodenkontakte überstanden hat, ist dies ein Turnover.  
Alle anderen können sich bewegen, während der\*die Werfer\*in sich zur Punktlinie bewegt, wenn er\*sie in der Endzone ist ohne einen Punktgewinn erzielt zu haben.

## 14.3 Einen Punktgewinn erzielen (14.1)

- Hinweis** Wenn ein\*e Spieler\*in in der Endzone die Scheibe zwischen die Hände klatscht, für einen Moment die Kontrolle über die Scheibe erlangt und dann die Kontrolle verliert und die Scheibe auf dem Boden aufschlägt, wird dies als „clap spike“ bezeichnet. Ein „clap spike“ ist kein Punktgewinn, da der\*die Spieler\*in den Fang nicht länger als einen wahrnehmbaren Moment aufrechterhalten hat und daher gemäß den Definitionen nicht in Scheibenbesitz gelangt ist.
- Extra** Wenn ein\*e Spieler\*in einen Pass in der Endzone im Laufen fängt, den Fang für mehr als einen wahrnehmbaren Moment aufrechterhält und jeden Bodenkontakt überlebt, der direkt mit dem Fang zusammenhängt, darf er\*sie die Scheibe absichtlich loslassen, während er\*sie weiterläuft.

## 14.4 Einen Punktgewinn nahe der Seitenlinie erzielen (14.1)

- Was** Ein\*e Spieler\*in fängt einen Pass in der Endzone sehr nahe der Seitelinie und läuft anschließend ins Aus und etabliert den Scheibenbesitz.
- Ergebnis** Solange der\*die Spieler\*in den Pass fängt (indem die nicht-rotierende Scheibe von mindestens zwei Körperteilen festgehalten wird) während er\*sie Kontakt mit der Endzone (und nicht mit dem Aus) hat, ist dies ein Punktgewinn.

**Extra** Wenn der\*die Spieler, der\*die die Scheibe innerhalb gefangen hat, das Aus berührt und dann die Scheibe „fumbelt“ (in den Fingern jongliert ohne echte Kontrolle), bevor er\*sie den Scheibenbesitz etabliert, ist das ein Turn. Dies ist unabhängig davon, ob er\*sie die Kontrolle über die Scheibe wiedererlangt, bevor die Scheibe den Boden berührt.

### 14.5 Bodenberührung in der Endzone (14.1.1)

**Hinweis** Wenn ein\*e Spielerin eindeutig zuerst mit den Zehen landet und dann weiter auf die Fersen absetzt, sind die Zehen die erste Bodenberührung. Wenn ein\*e Spieler\*in mit eher flachen Fuß landet und es nicht möglich ist zu bestimmen, welcher Teil des Fußes den Boden zuerst berührt hat, dann ist der gesamte Fuß die erste Bodenberührung. †  
Dabei gilt es zu beachten, dass die Punktlinie nicht Teil der Endzone ist. †

### 14.6 Bestrittener Punktgewinn (14.2)

**Hinweis** Nach einem bestrittenen oder zurückgezogenen Punkt-Call, wobei die Scheibe im Besitz des\*der Fängers\*in bleibt, sollten alle Spieler\*innen an die Position zurückkehren, wo sie sich befanden, als der\*die Fänger\*in den Scheibenbesitz etabliert hat.

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

### 14.7 Punktgewinn und Zeitbegrenzung (14.4)

**Hinweis** Sollte es eine Diskussion bezüglich eines Punktgewinns geben, und dieser danach bestätigt werden, wird im Zusammenhang mit der Zeitbegrenzung von Spielen („Time Cap“) so verfahren als ob der Punktgewinn direkt erzielt wurde, als der\*die Spieler\*in den Scheibenbesitz etabliert hat und dieser die Endzone berührt hat. Allerdings starten die Zeitvorgaben zwischen den Punkten (d.h. Zeit bis zum Pull) erst wenn die Diskussion beendet wurde.

## 15 Callen von Fouls, Infractions und Violations

### 15.1 Einen Regelverstoß oder einen Turnover callen (15)

**Hinweis** Ein\*e Spieler\*in, der\*die ein Foul, eine Infraction, eine Violation oder einen Turnover callt, muss berechnigte Gründe für die Annahme haben, dass ein Regelverstoß oder ein Turnover stattgefunden haben könnte, aber er\*sie muss nicht sicher sein, dass dies der Fall ist.

Wenn ein\*e Spieler\*in der Meinung ist, dass er\*sie berechnigte Gründe für die Annahme hat, dass ein Regelverstoß oder ein Turnover stattgefunden haben könnte, kann er\*sie eine Spielunterbrechung callen (ohne einen bestimmten Call zu machen), um den Spieler\*innen die Möglichkeit zu geben, die Situation zu besprechen und zu bestimmen, was passiert ist und was das angemessene Ergebnis ist.

## 15.2 Unbeabsichtigte Berührungen (15.1)

**Hinweis** Nicht geringfügige Berührungen, die unbeabsichtigt auftreten sind trotzdem ein Foul - dafür muss die Berührung nicht absichtlich sein. Es sollte keine beabsichtigten Berührungen beim Ultimate geben.

## 15.3 Spielunterbrechungen aufgrund Infractions (15.2)

**Hinweis** Das Spiel stoppt nicht aufgrund eines Infractions-Calls. Allerdings können Travel und Marking-Infractions zu einer Spielunterbrechung führen, z.B. wenn nach einer Travel-Infraction ein erfolgreicher Pass gespielt wird, wenn es eine eklatante Marking-Infraction ist oder nach einem bestrittenen Infraction-Call.

## 15.4 Den\*die Gegner\*in über einen Regelverstoß informieren (15.4)

**Hinweis** Wenn ein Regelverstoß begangen aber kein Call gemacht wurde, sollte der\*die Spieler\*in, der\*die die Regelverletzung begangen hat, seine\*n Gegner\*in, oder das gegnerische Team, informieren. Allerdings muss das Spiel dazu nicht unterbrochen werden.

## 15.5 Infractions callen (15.5)

**Hinweis** Marking Infractions darf nur der\*die Werfer\*in callen, außer im Fall von Double Team. Falls andere Spieler\*innen eine Marking Infraction (außer Double Team) bemerken, dürfen sie den\*die Werfer\*in darauf hinweisen. Allerdings hat dieser Call keine Auswirkung. Der\*die Werfer\*in kann anschließend selber den Call machen, woraufhin der\*die Gegner\*in entsprechend reagieren sollte.

Jede\*r Angreifer\*in darf eine Double Team Infraction callen. Wenn jedoch der Call nicht durch den\*die Werfer\*in gemacht wurde, sollte der Call laut genug erfolgen, damit der\*die Marker\*in und der\*die Werfer\*in ihn hören können. Wenn der\*die Werfer\*in den Call einer\*eines Mitspieler\*s wiederholt, sollte dies als derselbe Call betrachtet werden (z. B. sollte der Anzählstand nur ein Mal reduziert werden).

Jede\*r gegnerische Spieler\*in darf eine Travel Infraction callen. Geschieht dies nicht durch den\*die Marker\*in, sollte der\*die jeweilige Spieler\*in laut genug rufen, damit der\*die Werfer\*in und der\*die Marker\*in es hören können.

## 15.6 Einen Regelverstoß sofort callen (15.8)

**Hinweis** Wenn ein\*e Spieler\*in, der\*die einen Call nicht machen darf, den Regelverstoß bemerkt, wie zum Beispiel ein\*e Fänger\*in bei einem Straddle, darf der\*die Spieler\*in, der\*die den Call machen darf, dies immer noch tun (in diesem Beispiel der\*die Werfer\*in). Wenn allerdings, zum Beispiel, der\*die Marker\*in sieht dass der\*die Werfer\*in seinen Pivot an der falschen Stelle gesetzt hat, darf diese\*r nicht bis Anzählstand 6 warten um die Travel Infraction zu callen.

Wenn ein\*e Spieler\*in angemessene Gelegenheit hatte zu erkennen, dass ein Regelverstoß stattgefunden hat, aber weitergespielt hat, als ob kein Regelverstoß stattgefunden hätte, sollte er\*sie den Call später nicht mehr machen. Wenn z. B. der\*die Werfer\*in einen Pivot an der falschen Stelle setzt und der\*die Marker\*in mit dem Anzählen beginnt, dann sollte der\*die Marker\*in bei einem Anzählstand von 6 nicht mehr einen Travel Call wegen dem falsche gesetzten Pivot machen, auch wenn er\*sie es erst beim Anzählstand von 6 bemerkt hat.

Wenn das Spiel wegen einer Diskussion unterbrochen wurde, kann ein\*e Spieler\*in als Teil der Diskussion trotzdem einen Call machen.

## 15.7 Fälschlicherweise das Spiel unterbrechen (15.9)

**Hinweis** Wenn z. B. ein\*e Verteidiger\*in einem\*r Fänger\*in sagt, dass er\*sie mit dem Spielen aufhören soll, aber das Spiel nicht hätte unterbrochen werden sollen und ein Pass zu diesem\*r Fänger\*in zu einem Turnover führt, wird die Scheibe an den\*die Werfer\*in zurückgegeben und das Spiel gemäß Regel 9.5.1 bei „Stalling 1“ fortgesetzt.

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

# 16 Spielfortsetzung nach einem Call

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

**Was** Der\*die Marker\*in callt ein Foul gegen den\*die Werfer\*in und der\*die Werfer\*in unternimmt einen Passversuch. Der Pass kommt nicht an.

**Ergebnis** Der Turnover bleibt bestehen. Das Spiel muss nicht angehalten werden.

**Warum** Regel 16.2.4.1: Das Team, welches das Foul gecallt hat, erlangt den Scheibenbesitz und das Spiel wird fortgesetzt.

**Was** Der\*die Werfer\*in callt ein Foul gegen den\*die Marker\*in während der Wurfbe-  
wegung. Der Wurf gelingt und fliegt geradewegs zu seinem beabsichtigten Ziel,  
einem\*r freien Angreifer\*in. Der\*die Angreifer\*in lässt den einfachen Fangver-  
such fallen.

**Ergebnis** Der Turnover bleibt bestehen. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

**Warum** Regel 16.3: Das Team, welches das Foul gecallt hat, hat den Scheibenbesitz ver-  
loren. Der Turnover wurde allerdings nicht durch das Foul beeinflusst, sondern  
von einem\*r Spieler\*in verursacht, dem\*der ein einfacher Fangversuch nicht ge-  
lang.

Extra	Falls das Foul tatsächlich die Richtung des Wurfs beeinflusst hat oder ihn wackelig werden ließ, so hat das Foul das Spiel beeinflusst. Deshalb sollte die Scheibe, nach Regel 16.2.4.2.1, zum*zur Werfer*in zurückgehen.
Was	Es kommt zu einem Pick im Stack auf der linken Seite des Feldes, während gleichzeitig die Scheibe feldabwärts auf der rechten Spielfeldseite geworfen wird. Im Moment des Calls ist die Scheibe in der Luft. Ein*e Angreifer*in fängt die Scheibe.
Ergebnis	Der Pass ist gültig und der*die Spieler*in, der*die den Pick gecallt hat, darf sich dorthin bewegen, wo er*sie denkt, dass er*sie sein sollte.
Warum	Regel 16.3: Der Pick hat den Scheibenbesitz nicht beeinflusst.
Extra	Falls der*die Angreifer*in die Scheibe fallen lässt, so wäre dies ein Turnover (16.2.4.1). Falls der Pick vor dem Wurf gecallt wurde und weder der Pick, noch der Pick-Call das Spiel beeinflussten, so bleibt der Turnover bestehen (16.3).

## 16.2 Ein Call beeinflusst das Spiel (16.2, 16.3)

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

## 16.3 Foul durch den\*die Marker\*in vor einem Wurf (16.2)

Hinweis	Wenn der*die Werfer*in ein Foul vor dem Wurf callt, muss das Spiel unterbrochen werden. Wenn der*die Werfer*in inkorrektweise das Spiel fortführt, muss die Scheibe zum*zur Werfer*in zurückgehen, außer Regel 16.3 ist anwendbar - dies zählt sowohl für erfolgreiche Pässe als auch für Turnovers.
Extra	Wenn der*die Werfer*in vor dem Wurf gefoult wird, das Foul jedoch während des Wurfes weiter bestehen bleibt, gilt Regel 16.2. Wenn das Foul vor dem Wurf stattfindet, der*die Werfer*in jedoch erst während der Wurfbewegung das Foul callt, gilt Regel 15.9

## 16.4 Pick/Foul ohne Beteiligung der\*des Wurfers\*in, gecallt während der Wurfbewegung(16.2)

Hinweis	Anders als in vorherigen Versionen der Regeln gilt die Spielfortsetzung nicht für Calls, die von nicht-Werfenden während der Wurfbewegung gemacht werden.
---------	---



Wenn also ein Foul durch eine\*n Dump-Fänger\*in gecallt wird, während der\*die Werfer\*in bereits wirft, sollte das Spiel unverzüglich unterbrochen werden. Wenn der\*die Werfer\*in den Wurf fortführt, ohne Auswirkungen durch den Call, dann kann das Ergebnis des Spielzuges nach Regel 16.3 bestehen bleiben.

Wenn hingegen der\*die Werfer\*in den Call während des Wurfes gehört hat, der Call den Wurf beeinflusst hat und der Pass nicht ankam, ist 16.3 nicht anwendbar und die Scheibe würde an den\*die Werfer\*in zurückgehen.

Wird ein Pick während der Wurfbewegung gecallt, der\*die Werfer\*in versucht in Reaktion auf den Call den Wurf zu stoppen und der Pass kommt nicht an, kehrt die Scheibe zum\*zur Werfer\*in zurück.

### **16.5 "Play On" oder "Weiterspielen", gecallt bevor der Scheibenbesitz geklärt wurde (16.2.4.1)**

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

### **16.6 "Play On" oder "Weiterspielen" nicht gecallt (16.2.4.1)**

**Hinweis** Jede\*r Spieler\*in, der\*die feststellt, dass das Spiel ohne Unterbrechung fortgeführt werden sollte, sollte „Play on“ oder „weiterspielen“ ansagen. †  
Wenn der\*die Spieler\*in, der\*die den Verstoß gecallt hat, „play on“ nicht ansagt und sich das gegnerische Team unsicher ist, ob das Spiel fortgesetzt werden sollte, hat das gegnerische Team die Option, das Spiel durch den Call „Violation“ zu unterbrechen. †

### **16.7 Das Team, das den Scheibenbesitz erhält/behält kann das Spiel stoppen (16.2.4.1)**

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

## 16.8 Foul wird gecallt, bevor Scheibenbesitz etabliert wurde (16.3)

**Hinweis** Wenn ein\*e angreifende\*r Fänger\*in ein Foul bei einem Kontakt callt, der stattfindet, bevor Scheibenbesitz etabliert wurde, kann er\*sie weiterhin versuchen, die Scheibe zu fangen. Falls der\*die Verteidiger\*in stoppt, um das Foul zu diskutieren oder zu bestreiten, läuft das Spiel dennoch weiter, bis Scheibenbesitz etabliert wurde. Nachdem der Scheibenbesitz etabliert wurde, sollte das Spiel angehalten werden, jedoch bleibt das Ergebnis des Spielzuges nach 16.2.4.1 bestehen, wenn der\*die Fänger\*in den Pass fängt.

## 16.9 Mehr als ein Pass (16.3)

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

# 17 Fouls

## 17.1 Geringfügiger Kontakt durch Hände/Arme (17)

**Hinweis** Kontakt mit ausgestreckten Armen oder Händen von Gegenspieler\*innen, welche Scheibenkontakt haben oder unmittelbar vor Scheibenkontakt stehen, gilt nicht als geringfügiger Kontakt.  
Kontakt zur Hand des\*der Werfers\*in während der Wurfbewegung gilt nicht als geringfügiger Kontakt.

## 17.2 Gefährliches Spiel (17.1)

**Hinweis** Gefährliches Spiel kann vor dem eigentlichen Ereignis gecallt werden, um potentielle Kollisionen zu vermeiden, z.B. ein\*e Spieler\*in des verteidigenden Teams rennt/springt so, dass es zu Kontakt kommen würde, wenn das angreifende Team nicht reagieren würde.

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

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

- Extra Es folgt eine unvollständige Liste an Beispielen für "Gefährliches Spiel":†
- signifikante Kollision mit einem\*r größtenteils stationären Gegenspieler\*in
  - Sprung in eine Gruppe größtenteils stationärer Spieler\*innen
  - Hechten um oder durch ein\*e Spieler\*in, was zu Kontakt mit Beinen oder Rücken einer\*eines Spielerin\*Spielers führt
  - Rennen ohne Hinschauen, wenn sich Spieler\*innen in dem Raum befinden könnten, in den gerannt wird
  - Springen oder anderweitig den Boden verlassen, wenn eine signifikante Kollision wahrscheinlich ist
  - wilde oder unkontrollierte Bewegungen
  - Kontaktinitiierung mit dem Kopf einer\*eines Spielerin\*Spielers
  - Kontaktinitiierung mit der untere Körperhälfte eines\*einer Spielers\*Spielerin, der\*die sich in der Luft befindet, sodass er\*sie nicht auf den Füßen landen kann und
  - Sprung in den Laufweg eines\*einer sprintenden Spielers\*Spielerin in einer Weise, dass Körperkontakt unvermeidlich ist.

### 17.3 Ein\*e Mitspieler\*in verursacht ein Foul (17.2)

- Hinweis Falls Spieler\*in A Kontakt mit einem\*r Gegner\*in (Spieler\*in B) verursacht und dies dazu führt, dass Spieler\*in B den\*die Mitspieler\*in von Spieler\*in A (Spieler\*in C) berührt, so kann Spieler\*in C kein Foul gegen Spieler\*in B callen, da diese\*r den Kontakt nicht initiiert hat.

### 17.4 Fouls beim Fangen, wenn nicht bestimmbar ist, ob die Scheibe fangbar war (17.2)

- Was Ein\*e Spieler\*in des angreifenden Teams verfolgt einen langen Wurf und wird, während des Rennens, von dem verteidigenden Team zu Fall gebracht. Es ist unklar, ob der\*die Angreifer\*in die Scheibe erreicht hätte, wenn das Foul nicht stattgefunden hätte.
- Ergebnis Falls der\*die Angreifer\*in glaubt, dass das verteidigende Team einen nicht-geringfügigen Körperkontakt initiiert hat, so kann er\*sie ein Foul callen. Falls der\*die Verteidiger\*in akzeptiert, dass er\*sie der\*die Angreifer\*in zu Fall gebracht hat, aber nicht glaubt, dass diese\*r eine begründete Chance auf die Scheibe hatte, so kann er\*sie Regel 16.3 anführen und versuchen zu der Übereinstimmung zu kommen, dass der Ausgang des Spielzuges bestehen bleibt. Wenn sich die Spieler\*innen nicht einigen können, was der wahrscheinlichste Ausgang des Spielzuges gewesen wäre, muss die Scheibe an den\*die Werfer\*in zurückgegeben werden und die Spieler\*innen kehren an den Punkt zurück, an dem sie waren, als die Scheibe abgeworfen wurde (Regel 1.12 und 10.2.2).
- Extra Falls es für andere Spieler\*innen eindeutig ist, dass der\*die Angreifer\*in keine Chance darauf hatte, die Scheibe zu fangen, falls es kein Foul gegeben hätte, so sollten sie den\*der Angreifer\*in dazu anregen, den Call zurückzuziehen und den Turnover bestehen lassen.

Falls das Foul akzeptiert ist und man sich darauf einigt, dass es das Spiel beeinflusst hat, so erhält der\*die Angreifer\*in den Scheibenbesitz an der Stelle, an der das Foul stattfand und nicht dort, wo er\*sie den Pass gefangen hätten.

### 17.5 Fouls beim Fangen (17.2)

- Hinweis** Ein Foul beim Fangen kann auftreten falls ein\*e Spieler\*in, der\*die in das Foul involviert ist, versuchte die Scheibe zu spielen, z.B. um sie zu fangen oder sie zu blocken.  
Nicht geringfügiger Kontakt tritt direkt nach dem Versuch die Scheibe zu spielen (z.B. ein\*e Verteidiger\*in fängt die Scheibe und kollidiert dann mit einem\*einer Angreifer\*in) auf und wird als Foul beim Fangen betrachtet. Jedoch ist geringfügiger Kontakt zwischen den Armen gegnerischer Spieler\*innen im Zuge eines Blocks kein ausreichender Grund für ein Foul nach Regel 17.2.1.1.  
Falls die Scheibe in der Luft ist, aber die am Foul beteiligten Spieler\*innen schon versuchen den nächsten Pass zu fangen oder zu verteidigen, so sollte dies als indirektes Foul betrachtet werden (Regel 17.8).  
Ein akzeptiertes Foul beim Fangen der Angreifer\*innen ist ein Turnover (Regel 17.2.2). Ein akzeptiertes indirektes Foul der Angreifer\*innen ist dies nicht (Regel 17.8.2).
- Extra** Wenn Spieler\*innen gehechtet sind im Versuch, die Scheibe zu spielen, die Scheibe berührt, aber nicht gefangen wurde und ein\*e der Spieler\*innen einen zweiten Fangversuch macht, jedoch von einem\*einer Spieler\*in verhindert wird, der\*die nach dem Hechten auf dem Boden liegt, so ist dies kein Foul durch den\*die behindernde Spieler\*in, außer er\*sie behindert den zweiten Versuch durch eine absichtliche Bewegung (in diesem Fall könnte dies ein Verstoß gegen Regel 12.5.1 darstellen, auch wenn es zu keinem Körperkontakt kam).

### 17.6 Scheibenbesitz in der Endzone nach einem akzeptierten Foul beim Fangen der Verteidigung (17.2.2)

- Hinweis** Nach einem akzeptierten Foul beim Fangen der Verteidigung in der vom angreifenden Team attackierten Endzone, erhält der\*die Fänger\*in in der Endzone den Scheibenbesitz. Die Scheibe wird dort eingechekkt und muss anschließend, nach Regel 14.2, zum nächstgelegenen Ort auf der Punktlinie getragen werden. Alle Spieler\*innen dürfen sich bewegen, sobald die Scheibe eingechekkt ist. Der\*die Marker\*in darf den Anzählstand erst beginnen, wenn der Pivot auf der Punktlinie gesetzt ist.
- Extra** Wenn ein\*e Fänger\*in die Scheibe fallen lässt, während er\*sie auf dem Weg zur Punktlinie ist, ist dies ein Turnover, da das Spiel live ist.

### 17.7 Strip-Fouls (17.3)

- Hinweis** Ein\*e Spieler\*in darf kein Strip callen, wenn er\*sie nur kurzzeitigen Kontakt mit oder keine Kontrolle über die Scheibe hatte, bevor der\*die Gegenspieler\*in die Scheibe berührte.

**Extra** Wenn ein\*e Verteidiger\*in die Scheibe im Flug schlägt, bevor der\*die Fänger\*in sie fängt, und dieser Scheibenkontakt dazu führt, dass der\*die Fänger\*in die Scheibe fallen lässt, ist dies kein Strip. Der\*die Verteidiger\*in darf die Scheibe im Flug schlagen, wenn er\*sie hingegen eine bereits gefangene Scheibe schlägt, kann dies als Strip-Foul behandelt werden.

### 17.8 Strip-Fouls an Callahan-Versuchen (17.3.2)

**Hinweis** Das angreifende Team wirft die Scheibe in der von ihm verteidigten Endzone, wobei diese von der Verteidigung abgefangen wird. Wenn es während dieses Callahan zu einem akzeptierten Strip-Foul durch das ursprünglich angreifende Team kommt, sollte dies als Punktgewinn für das ursprünglich verteidigende Team gewertet werden.

### 17.9 Blockier-Fouls (17.4)

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

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

Falls zwei Spieler\*innen zur selben Zeit den gleichen Ort für sich beanspruchen und es zu Kontakt kommt, so ist der\*die Spieler\*in für das Foul schuldig, der\*die den Kontakt initiiert hat.

Spieler\*innenn steht es frei, sich so zu bewegen wie sie möchten, solange dies zu keiner vermeidbaren Kollision führt.

Eine Kollision ist für eine\*n Spieler\*in vermeidbar, falls diese\*r unter den Umständen seiner\*ihrer Geschwindigkeit und des Sichtfeldes rechtzeitig reagieren und sie vermeiden kann.

### 17.10 Force-out-Fouls (17.5)

**Hinweis** Force-Out-Fouls sind nicht auf in der Luft befindliche Spieler\*innen anwendbar. Wenn, beispielsweise, ein\*e Fänger\*in einen Pass in der Endzone fängt, jedoch gefoult wird, bevor er\*sie Scheibenbesitz etablieren kann, durch das Foul die Kontrolle verliert, aber in der Zentralzone Scheibenbesitz etabliert, so ist das ein Force-Out-Foul und resultiert in einem Punktgewinn.

### 17.11 Kontakt beim Loslassen der Scheibe (Foul des verteidigenden oder angreifenden Teams) (17.6, 17.7)

- Hinweis** Falls der\*die Werfer\*in sich in eine\*n Marker\*in bewegt, der\*die sich nicht bewegt und regelgerecht positioniert ist, so ist dies ein Foul des\*der Werfers\*Werferin. Falls zum Beispiel der\*die Werfer\*in sich an einen Ort bewegt, an dem der\*die Marker\*in bereits war, als die Wurfbewegung startete und diese\*r dabei keinen Verstoß begangen hat (z.B. Straddle, Disc Space, Wrapping), so ist dies ein Foul des\*der Werfers\*Werferin.
- Extra** Falls ein\* Werfer\*in absichtlich Kontakt mit einem\*einer regelgerecht positionierten Marker\*in verursacht, so ist dies ein Foul des\*der Angreifers\*Angreiferins und auch ein Verstoß gegen die allerwichtigste Regel: Den Spirit of the Game.  
Falls der\*die Marker\*in regelgerecht positioniert ist, seine\*ihre Arme direkt von dem\*der Werfer\*in wegbewegt und der\*die Werfer\*in Kontakt mit den Armen des\*der Markers\*Markerin verursacht, so ist dies ein Foul des\*der Angreifers\*Angreiferin.

### 17.12 Marking-Foul und Double-Team (17.6.1.1)

- Hinweis** Wenn ein\*e Verteidiger\*in den\*die Werfer\*in regelgerecht verteidigt (markt) und ein\*e zweite\*r Verteidiger\*in ein Double-Team verübt, so gilt der\*die zweite Verteidiger\*in als illegal positionierte\*r Verteidiger\*in. Ein Foul beim Werfen durch das verteidigende Team kann daher nur stattfinden, wenn es zu nicht-geingfügigen Kontakt zwischen Werfer\*in und zweitem\*zweiter Verteidiger\*in kommt.

### 17.13 "Contact" callen (17.6.1.3)

- Was** Ein\*e Verteidiger\*in verursacht vor der Wurfbewegung nicht-geringfügigen Kontakt mit dem\*der Werfer\*in, aber der\*die Werfer\*in möchte das Spiel nicht unterbrechen.
- Ergebnis** Der\*die Werfer\*in kann eine Contact Infraction nach Regel 17.6.1.3 callen. Falls akzeptiert, so wird das Spiel nicht gestoppt, aber der Anzählstand wird bei 1 fortgesetzt.
- Extra** Der\*die Werfer\*in darf aufgrund dieses Kontaktes auch ein Foul callen (Regel 17.6), woraufhin das Spiel angehalten werden würde.  
Falls der\*die Werfer\*in versehentlich „Contact“ callt, obwohl der Kontakt während der Wurfbewegung passierte, so sollte dies als Foul nach Regel 17.6 behandelt werden.  
Contact sollte nur gecallt werden, wenn der Kontakt nicht geringfügig ist, zum Beispiel wenn dies die Möglichkeiten des\*der Werfers\*Werferin zum Setzen des Pivots, Faken oder die Vorbereitung des Wurfes beeinflusst.  
Bei geringfügigen Kontakt kann der Werfer eine Disc Space Infraction callen.

### 17.14 Indirekte Fouls (17.8)

- Was** Ein\*e Angreifer\*in rennt versehentlich in eine\*n Verteidiger\*in und rennt diese\*n um. Der\*die Werfer\*in hat die Scheibe noch nicht losgelassen. Der\*die Verteidiger\*in callt ein Foul.
- Ergebnis** Das Spiel wird angehalten. Der\*die Verteidiger\*in darf jegliche durch das Foul aufgetretene Positionsnachteile ausgleichen (Regel 17.8).
- Warum** Das Foul geschah nicht vor, während oder direkt nach einem Fangversuch und ist somit kein Foul beim Fangen.
- Extra** Falls das Foul stattfand, als die Scheibe in der Luft war, aber nicht vor, während oder direkt nach einem Fangversuch eines\*einer dieser Spieler\*innen, dann würde das Spiel fortgesetzt werden bis der Scheibenbesitz geklärt ist. Falls das angreifende Team den Scheibenbesitz behält, so sollte der\*die Verteidiger\*in jegliche durch das Foul verursachten Positionsnachteile ausgleichen und das Spiel würde mit einem Check fortgesetzt werden (16.3.2).  
Falls das angreifende Team ein Foul begeht, nachdem der Scheibenbesitz in der Luft geklärt wurde, aber das Foul durch Aktionen ausgelöst wurde, die das Fangen nicht beeinflusst haben (z.B. während des Versuches in der Endzone zu landen), so sollte dies als indirektes Foul betrachtet werden.

### 17.15 Gegensätzliche Fouls beim Fangen (17.9.2)

- Hinweis** Es kann vorkommen, dass beide Spieler\*innen ein Recht auf den entsprechenden Raum haben und keine\*r von beiden für den Kontakt verantwortlich gemacht werden kann. Unter diesen Umständen und falls Körperkontakt auftrat, der den Ausgang der Aktion beeinflusste, so wird dies als gegensätzliches Foul betrachtet (17.9.2). Die Scheibe sollte zu dem\*der Werfer\*in zurückgegeben werden (außer Regel 17.9.2.1 trifft zu).
- Extra** Geringfügiger Kontakt kann auftreten, wenn zwei oder mehr Spieler\*innen sich gleichzeitig zum selben Punkt bewegen. Allerdings sollte dies nicht als Foul betrachtet werden.  
Spieler\*innen, die an dieser Aktion beteiligt sind, sollten bedenken, dass sie oft nicht die beste Perspektive darauf haben, wer den Kontakt initiierte und sollten nahe Spieler\*innen um deren Ansicht fragen.  
Wenn zwei gegnerische Spieler\*innen ungefährlichen Kontakt verursachen, während sie gleichzeitig in denselben Raum springen, um einen Pass zu fangen, aber ein\*e Spieler\*in die Scheibe fängt, bevor es zum Kontakt kommt, bleibt das Ergebnis des Spielzugs bestehen. Wird jedoch ein gegensätzliches Foul beim Fangen gecallt, dürfen alle Spieler\*innen, die aufgrund des Kontakts umgefallen sind, aufstehen, bevor das Spiel fortgeführt wird.

## 18 Infractions und Violations

### 18.1 Den Anzählstand mit der falschen Zahl beginnen (18.1.1.5)

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

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

### 18.2 Disc Space (18.1.1.3)

**Hinweis** Der\*die Werfer\*in darf sich entscheiden, „disc space“ für Straddle und Wrapping zu callen, wenn dies angemessen ist. Der\*die Werfer\*in kann sich jedoch auch dafür entscheiden, die spezifische Violation zu callen, um dem\*der Marker\*in klarer zu kommunizieren, was korrigiert werden muss. †

### 18.3 Wrapping (18.1.1.4)

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

### 18.4 Double Team (18.1.1.5)

**Was** Zwei oder mehr Verteidiger\*innen sind innerhalb von drei Meter von dem\*der Werfer\*in und verteidigen nicht eine\*n andere\*n Spieler\*in.

**Ergebnis** Das angreifende Team darf "Double Team" callen, es sei denn alle „zusätzliche“ Verteidiger\*innen können behaupten, dass sie eine\*n andere\*n Angreifer\*in verteidigen (innerhalb von drei Metern an eine\*m Angreifer\*in sein und auf diese\*n reagieren) oder falls sie lediglich durch diesen Bereich rennen.

**Hinweis** In einer Zonenverteidigung ist es normal für eine\*n Verteidiger\*in, näher als drei Meter an den\*die Werfer\*in zu kommen, falls ein\*e andere\*r Angreifer\*in diesen Bereich betritt. Um ein Double Team zu vermeiden muss der\*die Verteidiger\*in diese\*n Angreifer\*in verteidigen, was bedeuten kann, dass diese\*r versucht einen Pass zu diesem\*dieser Angreifer\*in zu unterbinden.

Falls das verteidigende Team nicht der Meinung ist, dass es eine Double Team Infraction begangen hat, so darf es den Call bestreiten und das Spiel wird angehalten. Das Team darf den Call nicht ignorieren.

Es ist jeder Anzahl an Verteidiger\*innen erlaubt, den\*die selbe\*n angreifende\*n Fänger\*in zu verteidigen.



- Extra** Falls ein Double Team gecallt und akzeptiert wird, so muss der\*die Marker\*in zuerst warten, bis die fehlerhafte Positionierung korrigiert ist (18.1.4) and kann dann den Anzählstand mit der Zahl fortsetzen, die vor dem Call zuletzt vollständig ausgesprochen wurde, minus eins (1) (18.1.3).  
Jede\*r Angreifer\*in darf eine Double Team Infraction callen. Wenn jedoch der Call nicht durch den\*die Werfer\*in gemacht wurde, sollte der Call laut genug erfolgen, damit der\*die Marker\*in und der\*die Werfer\*in ihn hören können. Wenn der\*die Werfer\*in den Call einer\*eines Mitspieler\*s wiederholt, sollte dies als derselbe Call betrachtet werden (z. B. sollte der Anzählstand nur ein Mal reduziert werden).  
Wenn ein\*e Verteidiger\*in absichtlich eine Double Team Infraction herbeiführt, ohne Rücksicht auf andere Verteidiger\*innen, und einen Block erzielt, kann dies nach Regel 1.2.1 adressiert werden.

### 18.5 Bestrittene Marking Infractions (18.1.2.1)

- Hinweis** Nach einer bestrittenen Marking Infraction, bei der ein Pass erfolgreich gespielt wurde, ist es die Verantwortung der\*des Markers\*in bekanntzugeben, ob der Spielzug beeinträchtigt war (gemäß Regel 16.3). In einzelnen Fällen von bestrittenen Marking Infractions, wenn der\*die Marker\*in seine\*ihre Aufmerksamkeit vom Marking umlenkt, um vernünftig und schnell die Bedingungen für den Marking Infraction Call zu überprüfen, kann der\*die Marker\*in feststellen, dass das Spiel beeinflusst wurde. Beispielsweise ruft der\*die Werfer\*in Straddle und, während der\*die Marker\*in auf seine\*ihre Füße schaut, um deren Position zu bestimmen, wirft der\*die Werfer\*in einen erfolgreichen Pass um den\*die Marker\*in herum. Wenn der\*die Marker\*in anschließend den Straddle bestreitet, da er\*sie zu dem Schluss kommt, dass er\*sie keine Marking Infraction begangen hat, könnte er\*sie angeben, dass das Spiel beeinflusst wurde und die Scheibe sollte zum\*zur Werfer\*in zurückkommen.†

### 18.6 Den Anzählstand nach einer Marking Infraction fortsetzen (18.1.3)

- Hinweis** Wenn eine Marking Infraction gecallt wird, sollte der\*die Marker\*in unverzüglich aufhören zu zählen. Das verteidigende Team sollte dann die Infraction korrigieren und der\*die Marker\*in kann das Anzählen an der entsprechenden Stelle fortführen.†  
Um den Anzählstand mit der letzten vollständig ausgesprochenen Zahl minus eins (1) fortzusetzen, ist wie das Subtrahieren von zwei (2) Sekunden vom Anzählstand, z.B. Zähle Eins, Zwei, Drei, Fast Count, Zwei, Drei usw.
- Extra** Falls mehr als eine Marking Infraction während einen Scheibenbesitz des Werfers gecallt wird, so hat dies keinen Einfluss darauf, wie der Anzählstand angepasst wird. Der Marker\*in muss weiterhin den Anzählstand um die letzte vollständig ausgesprochene Zahl minus eins (1) anpassen.

### 18.7 Der\*die Marker\*in passt den Anzählstand nach einer Marking Infraction nicht an (18.1.5)

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

### 18.8 Grobe Marking Infractions (18.1.5.3)

**Hinweis** Dies beinhaltet eklatante Verstöße wie zum Beispiel vier verteidigende Spieler\*innen um den\*die Werfer\*in herum, eine\*n Marker\*in der\*die mit seinen\*ihren Armen den\*die Werfer\*in komplett umgibt oder eine\*n Marker\*in der\*die innerhalb von zwei Sekunden bei "Zähle 6" angelangt ist.

### 18.9 Während einer Verlangsamung passen nachdem die Scheibe gefangen wurde (18.2.2.1)

**Was** Ein\*e Angreifer\*in fängt die Scheibe während er\*sie rennt. Er\*sie passt die Scheibe während er\*sie noch langsamer wird, aber nach mehr als zwei zusätzlichen Bodenkontakten.

**Ergebnis** Dies ist erlaubt, wenn der\*die Spieler\*in währenddessen seine\*ihre Geschwindigkeit so schnell wie möglich reduziert und während des gesamten Wurfes Kontakt mit dem Spielfeld hatte.

**Extra** Sobald der\*die Werfer\*in die Scheibe losgelassen hat, muss er\*sie nicht mehr stoppen.

### 18.10 Ein Travel callen (18.2.5)

**Hinweis** Das verteidigende Team sollte kein Travel nach Abschnitt 18.2 für fehlende Geschwindigkeitsreduzierung callen, solange es keine Nachweise hat, dass der\*die Spieler\*in nicht doch versucht hat abzubremesen, während er\*sie in Scheibenbesitz war.

Insbesondere gilt:

- ein\*e Spieler\*in, welche\*r die Scheibe fängt und wirft während er\*sie vollständig in der Luft ist, muss nicht abbremesen.
- die Schrittlänge eines\*einer Spieler\*in sollte während des Abbremsens abnehmen.
- einem\*einer Spieler\*in ist es nicht erlaubt, eine konstante Geschwindigkeit während des Fangens und Werfens der Scheibe aufrecht zu halten, außer er\*sie fängt und wirft in der Luft oder maximal zwei zusätzliche Bodenkontakte liegen zwischen dem Fangen und dem Abwerfen.
- ein\*e Spieler\*in sollte nie mehr als fünf Schritte benötigen, um zum Stillstand zu kommen.

Solange das verteidigende Team sich dieser Richtlinien nicht sicher ist, so sollte es kein Travel callen.

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

In manchen Situationen muss der\*die Fänger\*in kurz seine\*ihre Geschwindigkeit beibehalten oder seine\*ihre Richtung leicht ändern, um Kontakt mit einem\*einer springenden Verteidiger\*in zu vermeiden oder um über eine\*n am Boden befindliche\*n Spieler\*in zu springen. Dies wird in den entsprechenden Situationen erwartet und wird nicht als Travel betrachtet.

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

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

Wenn ein\*e Spieler\*in vorhat, einen Pass ohne den Versuch der Geschwindigkeitsverringern in Einklang mit 18.2.2.1 abzuwerfen, jedoch seine\*ihre Meinung ändert und doch abstoppt, ohne den Pass vor dem zweiten Bodenkontakt abzuwerfen, ist dies eine Travel Infraction und der Travel hat dann stattgefunden, als es zu keiner Geschwindigkeitsreduzierung kam.

Ein\*e Spieler\*in ändert seine\*ihre Richtung nach dem Fangen, wenn eine seitliche Bewegung seines\*ihres Massenschwerpunkts stattfindet, bevor ein Pivot etabliert wurde oder der Pivot nicht an der Stelle etabliert wurde, an der der Fuß basierend auf der vorherigen Bewegung natürlicherweise gestoppt hätte.

### **18.11 Anlauf nehmen für einen Wurf (18.2.5.3)**

Hinweis Nach einem Anwurf, einem Turnover außerhalb der Zentralzone oder nachdem das Momentum eine\*n Spieler\*in zum Verlassen der Spielfeldes gebracht hat, darf der\*die Werfer\*in keinen Anlauf zum Wurf nutzen, bei dem die Aushol- oder Wurfbewegung beginnt, bevor er\*sie einen Pivot etabliert hat.

### **18.12 Tippen (18.2.5.5)**

Hinweis Jeder Kontakt mit der Scheibe, der kein klares Fangen darstellt, kann als Tippen betrachtet werden (die Regeln benutzen ebenso den Begriff Delays).  
Falls ein\*e Spieler\*in bewusst die Scheibe sich selbst in die Endzone zutippt, so dass er\*sie einen Punktgewinn erzielen kann, so ist dies eine Travel Infraction.  
Falls ein\*e Spieler\*in die Scheibe einem\*einer Mitspieler\*in zutippt, so dass diese\*r sie in der Endzone fangen kann, so ist dies ein Punktgewinn.  
Falls ein\*e Spieler\*in Probleme hat, die Scheibe sicher zu fangen und erst in der Endzone endgültig vollständig Kontrolle über die Scheibe hat, so ist ein Punktgewinn, solange es nicht vorsätzlich war.  
Falls ein\*e Spieler\*in die Scheibe einzig und allein dafür tippt um sie zu fangen, da er\*sie anderweitig nicht in Scheibenbesitz gelangt wären, so ist dies kein Travel.

### **18.13 Fortsetzung des Spiels nach einem Travel Call (18.2.6)**

Was Eine akzeptierte Travel Infraction wird gecallt und der\*die Werfer\*in hat die Scheibe noch nicht losgelassen.

- Ergebnis** Das Spiel wird nicht angehalten. Der\*die Werfer\*in muss seinen\*ihrer Pivot an der korrekten Stelle setzen, wie in Regel 18.2.6 beschrieben.
- Extra** Falls akzeptiert, so ist es allen Spieler\*innen, ausgenommen von dem\*der Werfer\*in, erlaubt, sich weiterhin frei auf dem Feld zu bewegen. Das Spiel ist nicht angehalten, aber die Scheibe ist live und kann somit weiterhin einem Turnover unterworfen sein (wenn z. B. der\*die Werfer\*in sie fallen lässt). †  
Wenn die Verteidigung dem\*der Werfer\*in nicht signalisiert, wo die Travel Infraction stattgefunden hat oder der\*die Werfer\*in die angegebene Stelle bestreiten möchte, sollte der\*die Werfer\*in „Violation“ ankündigen, das Spiel unterbrechen und erklären, dass die Stelle falsch ist/nicht angezeigt wurde. †  
Falls der Travel Call bestritten wird, so wird das Spiel angehalten und die Spieler\*innen sollten dahin zurückkehren, wo sie waren, als das Travel gecallt wurde. Falls der\*die Werfer\*in den Pivot nicht an der korrekten Stelle setzt, bevor er\*sie die Scheibe wirft, so ist dies eine Violation nach Regel 18.2.7.  
Falls der Pass nicht ankommt, so wird das Spiel fortgesetzt. Falls der Pass ankommt, so wird das Spiel angehalten und die Scheibe kehrt zu dem\*der Werfer\*in zurück.

#### 18.14 Das Spiel nach einer Travel Violation fortsetzen (18.2.7)

- Hinweis** Nach einer Travel Violation muss der\*die Werfer\*in an den Ort zurückkehren, an dem er\*sie während der Infraction war und nicht an den Punkt, an dem er\*sie hätte sein sollen.
- Extra** Falls nach einem Turnover außerhalb des Spielfeldes gegen den\*die Werfer\*in ein Travel gecallt wird, weil er\*sie den Pivot auf der Seitenlinie anstelle der Punktlinie gesetzt hat und der Pass ankommt, so muss das Spiel angehalten werden. Die Scheibe wird zu dem\*der Werfer\*in zurückgegeben und die Scheibe muss an der Stelle eingechekkt werden, an der die Infraction geschah, z.B. auf der Seitenlinie. Sobald die Scheibe eingechekkt ist müssen er\*sie sich zur Punktlinie bewegen, um den Pivot am korrekten Ort zu setzen. Alle anderen Spieler\*innen dürfen sich bewegen sobald die Scheibe eingechekkt ist. Die Scheibe wird als tot angenommen bis der Pivot gesetzt ist.

#### 18.15 Einen Pick callen (18.3.1)

- Hinweis** Ein Pick sollte nur gecallt werden, wenn der\*die geblockte Spieler\*in während des Zeitpunkts des Blockierens innerhalb von drei Metern des\*der Spielers\*Spielerin war, den er\*sie verteidigt hat. Allerdings müssen er\*sie während des Calls nicht innerhalb des drei Meter-Abstandes sein, da die Blockierung die Distanz zwischen den Spieler\*innen sehr schnell ansteigen lassen kann.  
Blockierungen resultieren durch Kontakt, oder verhindertem Kontakt, mit dem\*der blockierenden Spieler\*in.  
Ein Pick kann nicht von dem angreifenden Team gecallt werden. Ein Pick sollte von einem\*einer Verteidiger\*in nicht gecallt werden, wenn diese\*r während des Versuches die Scheibe zu spielen blockiert wurde und dies seine\*ihrer Bewegungsmöglichkeiten bezüglich des\*der Spielers\*Spielerin, den er\*sie verteidigt, nicht beeinflusst hat (allerdings darf, falls anwendbar, ein\*e Verteidiger\*in eine Violation nach Regel 12.7 callen).

Nach einem akzeptierten Pick Call schließt der\*die Verteidiger\*in die relative aufgrund des Pick Calls verlorene Position auf. Wenn der Abstand zum\*zur Angreifer\*in 2,5 m betrug, darf auf 2,5 m aufgeschlossen werden, aber der\*die Verteidiger\*in darf sich nicht unmittelbar neben dem\*der Angreifer\*in positionieren.†

- Extra Falls das angreifende Team den Scheibenbesitz nach einem akzeptierten Pick behält, so darf der\*die behinderte Verteidiger\*in zu dem Ort gehen, wo er\*sie ohne die Blockierung gewesen wäre. Alle anderen Spieler\*in, inklusive dem\*der Angreifer\*in, welche\*r von dem\*der entsprechenden Verteidiger\*in verteidigt wurde, sollen sich nach Regel 10.2 positionieren.
- Falls das angreifende Team nach einem bestrittenen Pick den Scheibenbesitz behält, so sollen alle Spieler\*innen, inklusive dem\*der Spieler\*in, der\*die den Pick gecallt hat, sich nach Regel 10.2 positionieren.
- Falls der\*die Verteidiger\*in den Pick-Call nach Regel 18.3.1.1 verzögert, so wird der Pick zum Zeitpunkt des Calls betrachtet und nicht wenn er tatsächlich geschah. Falls der\*die Verteidiger\*in länger als zwei Sekunden wartet, so tritt 15.9 in Kraft.

## 19 Spielunterbrechungen aus Sicherheitsgründen

### 19.1 Verletzungsbedingte Auswechslung (19.1.2)

- Hinweis Der\*die verletzte Spieler\*in muss eine der beiden dargelegten Option wählen. Allerdings muss der\*die Spieler\*in ausgewechselt werden, falls das eigene Team kein Time-Out mehr zur Verfügung hat.
- „Das eigene Team ein Time-Out verliert“ bedeutet, dass ein Time-Out von den möglichen Time-Outs der entsprechenden Halbzeit abgezogen wird. Das Team bekommt dabei nicht die Möglichkeit, über Taktik zu sprechen oder die übliche Time-Out-Unterbrechung von 75 Sekunden abzuhalten.
- Falls es widersprüchliche Meinungen gibt, wer die Verletzung verursacht hat, so wird Regel 19.1.3 angewendet.
- Falls Spieler\*in A aufgrund einer Verletzung ausgewechselt wird und anschließend während desselben Punktes eine weitere Auswechslung aufgrund einer Verletzung vorgenommen werden muss, so kann Spieler\*in A wieder ins Spiel zurückkommen.
- Falls ein „Injury“ während eines Team-Time-Outs gecallt wird, so muss das gegnerische Team schnellstmöglich informiert werden.

### 19.2 Verletzungsunterbrechung und Spielfortsetzung (19.1.6)

- Hinweis Falls eine „Injury“ aufgrund einer ernsthaften Verletzung gecallt wird, während sich die Scheibe in der Luft befindet, und Spieler\*innen beginnen sich um den\*die verletzte\*n Spieler\*in zu kümmern, so ist dies ein vertretbarer Grund, dies als technische Unterbrechung zu werten und die Scheibe zu dem\*der Werfer\*in zurückzugeben.

### 19.3 Bedingungen, die Spieler\*innen gefährden (19.2.1)

- Hinweis** Ein\*e Spieler\*in kann eine technische Unterbrechung callen, um die Position potentiell gefährlicher Objekte (z. B. Steine, Metall, Holzstücke, Glas), welche sich auf dem Spielfeld befinden, anzupassen oder zu entfernen.
- Extra** Ein\*e Fänger\*in ist nicht verpflichtet, einen Spielzug während einer gefährlichen Situation, wie etwa dem Aufenthalt eines Kindes auf dem Spielfeld, durchzuführen. In diesem Fall sollte der\*die Fänger\*in den Spielzug abbrechen, um die Sicherheit ihrer eigenen Person und anderer zu priorisieren. Die Scheibe wird nach der Korrektur der gefährlichen Situation zum\*zur Werfer\*in zurückgegeben.†

#### 19.3.1 Offene oder blutende Wunden (19.2.1)

- Hinweis** Eine blutende oder offene Wunde ist "aktiv beendet", wenn sie mit einem Verband verdeckt ist, der ausreichend robust ist, um den Ansprüche an die Aktivität zu genügen und das Inkontaktkommen von Körperflüssigkeiten und anderen Spieler\*innen zu verhindern. Jede\*r Spieler\*in, auf deren\*dessen Kleidung sich Blut befindet, muss die betroffenen Stellen desinfizieren lassen oder die Kleidung wechseln, bevor er\*sie dem Spiel wieder beitrifft. Ob ein\*e Spieler\*in dem Spiel wieder beitreten darf, wird von geeignetem medizinischem Personal entschieden. Wenn kein geeignetes medizinisches Personal anwesend ist, können Captains und Trainer\*innen sich einigen, dass eine Wunde ausreichend behandelt wurde und vorliegende Bekleidungsängel behoben wurden.† Die Spielunterbrechung sollte nur genutzt werden, um die Blutung zu stillen.

### 19.4 Technische Unterbrechung für eine schwer beschädigte Scheibe (19.2.2)

- Hinweis** Als schwer beschädigte Scheibe zählt eine solche, die gebrochen, gerissen, eingedellt, zerdrückt, zerstoßen oder stark verformt ("wie ein Taco") ist. Eine leicht gebogene, nasse oder dreckige Scheibe zählt nicht hierzu. Eine bestehende Unterbrechung darf allerdings verlängert werden um eine verformte Scheibe auszubessern (Regel 10.3).

## 20 Time-Outs

### 20.1 Time-Out während des Spiels callen (20.3)

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

## 20.2 Spielverzögerung nach einem Time-Out (20.3)

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

**Extra** Für Spiele, die nach den Appendix durchgeführt werden, sind die relevanten Abschnitte für spezifische Spielverzögerungen beachten.

## 20.3 Time-Out zwischen den Punkten oder während einer Spielunterbrechung (20.4)

**Hinweis** Falls ein Team ein "Time-Out" nach einem Punktgewinn und vor dem nächsten Anwurf oder während einer Spielunterbrechung callt, aber kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, so hat der Time-Out-Call keine Wirkung.

— Ende —

## Lizenbedingungen

### Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0)

Dieses Dokument wurde angefertigt und veröffentlicht durch die Ultimate-Abteilung des Deutschen Frisbeesport-Verbandes und steht unter der Creative Commons-Lizenz 4.0 Namensnennung (CC BY 4.0). Die vollständigen Lizenzbedingungen sind nachzulesen unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>.

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

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

und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

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

Unter folgender Bedingung:

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

## Hinweise zur Übersetzung

Die deutschsprachige Übersetzung soll nur dem besseren Verständnis dienen. Sollte es einen inhaltlichen Konflikt zwischen dieser Übersetzung und dem originalen Regelwerk "WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 - Official Annotations" geben, gilt die von der World Flying Disc Federation offiziell herausgegebene Version.

Bei Fragen oder Anmerkungen wenden Sie sich bitte an das Regelkomitee DFV UA unter [regelkomitee@ua.frisbeesportverband.de](mailto:regelkomitee@ua.frisbeesportverband.de).