

Übersicht der markantesten Änderungen in den aktualisierten WFDF Ultimate-Regeln 2021-2024

Nr	Absatz	Schlagwort	Wortlaut neu (Änderungen fett)	Vorfassung
1	1.2.1.	Vorsätzliche Regelverstöße	Falls ein vorsätzlicher oder eklatanter Verstoß gegen die Regeln oder den Spirit of the Game vorliegt, ist dies von den Captains zu diskutieren und von ihnen ein angemessener Ausgang festzulegen, selbst wenn dieses Ergebnis nicht im Einklang mit einer spezifischen Regel ist.	<i>Nicht enthalten</i>
2	1.3.5.- 1.3.8.	Bedingungen zur Call-Lösung	1.3.5. dem*der Gegner*in eine angemessene Chance zum Sprechen ermöglichen; 1.3.6. die Sichtweise des*der Gegner*in berücksichtigen ; 1.3.7. respektvolle Worte und Körpersprache benutzen und dabei potentielle kulturelle Differenzen berücksichtigen ; 1.3.8. Unstimmigkeiten schnellstmöglich lösen;	1.3.5. alt: dem*der Gegner*in eine angemessene Chance zum Sprechen ermöglichen; 1.3.6. alt: Unstimmigkeiten schnellstmöglich und mit respektvoller Ausdrucksweise lösen;
3	1.4.	Sicherheit in Grundregel ergänzt	Hoher kämpferischer Einsatz wird gefördert, sollte aber niemals auf Kosten des gegenseitigen Respekts zwischen den Spieler*innen, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln, der Sicherheit der Spieler*innen oder der Freude am Spiel gehen.	1.4. alt: ... niemals auf Kosten des gegenseitigen Respekts (...), des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln od. der Freude am Spiel gehen.
4	1.5.2. u. 1.6.7.	Neue Beispiele für guten und für schlechten Spirit	Beispiel für guten Spirit: 1.5.2. nach einer umstrittenen Aktion mit einem*r Gegner*in auf der Sideline das Gespräch suchen; Beispiel für klare Verletzung des Spirits (muss vermieden werden): 1.6.7. anderes Verhalten, welches das Gewinnen um jeden Preis darstellt.	<i>Nicht enthalten</i>
5	1.7.4.	Pflicht der Teams, Spirit Time-Outs zu nehmen	Die Teams sind Hüter des Spirit of the Game, und müssen: (...) 1.7.4. falls angemessen, eine Spirit-Unterbrechung callen, um Anliegen bezüglich des Spirits anzusprechen.	<i>Nicht enthalten</i>
6	2.5.	Abstand der Brickpunkte	in einem der Länge der Endzone gleichen Abstand vor der jeweiligen Punktlinie in der Mitte zwischen den Seitenlinien	2.5. alt: achtzehn Meter vor der jeweiligen Punktlinie

Nr	Absatz	Schlagwort	Wortlaut neu (Änderungen fett)	Vorfassung
7	7.5.	Neuer Anwurf bei Offside nur noch nach Contest - Offside gegen die Offense: Defense darf aufschließen Offside gegen die Defense: Offense darf am Brickpunkt losspielen	7.5.1. Wenn das verteidigende Team entscheidet, Offside zu callen, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt gem. 7.9, 7.10, 7.11 oder 7.12 setzen und das Spiel beginnt so schnell wie möglich so, als wäre an dieser Stelle ein Time-Out gecallt worden. 7.5.2. Wenn das angreifende Team entscheidet, Offside zu callen, müssen die Spieler*innen die Scheibe den Boden berühren lassen, ohne zuvor die Scheibe zu berühren, und das Spiel fortsetzen, als wäre ein Brick gecallt worden (Ein Check ist nicht erforderlich.).	7.5. alt: Falls ein Team 7.3 oder 7.4 verletzt, kann das gegnerische Team eine Violation („Offside“) callen (...) und der Anwurf muss so schnell wie möglich wiederholt werden.
8	8.	Status des Spiels	8.2. neu: Ein Spiel, das nicht tot ist, ist live (lebendig).	8.2. alt: Eine Scheibe, die nicht tot ist, ist live (lebendig).
9	8.1.4.	Kein Turnover bei Aufnahme der Scheibe	Nachdem die Scheibe den Boden berührt bis zur Etablierung von Scheibenbesitz durch das entsprechende Team.	<i>Nicht enthalten</i>
10	8.5.3.	Anzählen bei Spielverzögerung auch auf Distanz	Falls das angreifende Team nach einer Warnung weiterhin gegen 8.5 oder 8.5.1 verstößt, dann wird 9.3.1 nicht angewendet und der*die Markerin*in darf mit dem Anzählen beginnen. <i>(Keine Einschränkung auf das Anwenden in Hinblick auf 3 Meter Distanz der Offense)</i>	8.5.4. alt: Falls ein*e Angreifer*in innerhalb von drei (3) Metern des Pivot-Punkt ist und die Offense nach der mündlicher Warnung weiterhin Regel 8.5 verletzt...
11	9.2.	Anzählen deutlich kommunizieren	Das Anzählen muss mit dem*der Werfer*in deutlich kommuniziert werden.	9.2. alt: Das Anzählen muss für den*die Werfer*in deutlich hörbar sein.
12	10.4.	Bereitschaft und richtige Positionierung	Vor dem Check müssen sich die Person, die die Scheibe eincheckt und der*die nächste Gegenspieler*in versichern, dass ihr jeweiliges Team bereit ist und gemäß 10.2. positioniert ist.	10.3. alt: <i>ohne den gefetteten Zusatz.</i>
13	10.5.	Check bei Spielverzögerung	Falls es eine unnötige Verzögerung bei der Durchführung des Checks gibt, darf das gegnerische Team eine Warnung geben („Delay of Game“ oder Spielverzögerung“). Falls die Verzögerung weiterhin besteht, darf das warnende Team den Check durch das Rufen von „Disc in“ ausführen, ohne sich dafür beim Gegner zurückzuversichern, aber nur wenn alle Spieler*innen des auf diese Weise den Check ausführende Teams sich nicht bewegen und ihre Positionen gem. 10.2 innehaben.	10.4.1. alt: <i>ohne den gefetteten Zusatz.</i>

Nr	Absatz	Schlagwort	Wortlaut neu (Änderungen fett)	Vorfassung
14	12.1. / s. auch Defini- tionen	Fang und Scheibenbesitz	Das Fangen erfolgt, wenn ein*e Spieler*in eine sich nicht drehende Scheibe zwischen mindestens zwei Körperteilen eingefangen hat. Ein Fang kann es einem*r Spieler*in erlauben Scheibenbesitz zu erlangen.	12.1. alt: Ein*e Spieler*in fängt die Scheibe, indem er*sie anhaltende Kontrolle über eine sich nicht drehend Scheibe hat
15	12.4.	Berührungs- verbot	12.4. Ein*e Spieler*in in einer etablierten Position ist berechtigt, in dieser Position zu bleiben, und darf nicht von einem*r gegnerischen Spieler*in berührt werden.	12.6. alt: ... in dieser Position zu bleiben, und sollte nicht (...) berührt werden.
16	12.5.	Rücksicht- nahme	Jede*r Spieler*in ist berechtigt jede Position auf dem Feld einzunehmen, welche nicht von irgendeinem*r Gegner*in eingenommen ist, sofern er*sie beim Einnehmen dieser Position keine Berührung verursacht und sich dabei nicht in einer rücksichtslosen oder gefährlichen Art und Weise bewegt.	12.7. alt: Jede*r Spieler*in ist berech- tigt jede Position (...) sofern er*sie beim Einnehmen dieser Position keine Be- rührung verursacht.
17	12.6.1.	Zurückziehen, (wer ansonsten Kontakt nicht vermeiden kann)	Falls ein*e Spieler*in sich nicht hinreichend sicher ist, dass er*sie ein legales Spiel auf die Scheibe vollziehen können, bevor ein*e Gegner*in, welche*r sich auf legale Weise bewegt, dies tut, so müssen sie ihre Bewe- gung anpassen um das Initiieren von Kontakt zu vermeiden. Falls diese Anpassung vorge- nommen wird, dann bleibt der Ausgang des Spielzuges bestehen.	<i>Nicht enthalten</i>
18	12.8. / s. auch Defini- tionen	Geringfügige statt beiläufige Berührung	Ein gewisses Maß an geringfügiger Berüh- rung kann vorkommen, wenn zwei oder mehr Spieler*innen sich gleichzeitig zum gleichen Punkt bewegen. Geringfügige Berührungen sollen minimiert werden, werden aber nicht als Foul erachtet.	12.9. alt: ...Maß an beiläufiger Berüh- rung... Beiläufige Berührungen sollen minimiert werden, werden aber nicht als Foul erachtet.
19	20.3.3.	Stationäre Positionierung nach Time-Out	20.3. (...): Nach solch einem Time-Out: 20.3.4. müssen alle anderen Angreifer*innen eine stationäre Position an einem beliebigen Ort einnehmen.	20.4.4. alt: können alle anderen Angrei- fer*innen sich be- liebig auf dem Spiel- feld aufstellen.
20	20.4.	Fälschliches Time-Out	Versucht der*die Werfer*in, ein Time-Out zu nehmen, während das Spiel live ist und wenn sein Team kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, wird das Spiel unterbrochen. Der*die Marker*in muss zwei (2) Sekunden zum Anzählstand addieren, bei dem er*sie das Spiel fortgesetzt hätte, und setzt das Spiel mit einem Check fort. Führt die Addi- tion zu einem Anzählstand von zehn (10) oder höher, ist das ein „stall-out“-Turnover.	20.5. alt: Versucht der*die Werfer*in, ein Time- Out zu neh-men, wenn sein Team kein Time-Out mehr zur Ver-fügung hat, wird das Spiel unter- brochen. (etc.)

Nr	Absatz	Schlagwort	Wortlaut neu (Änderungen fett)	Vorfassung
21	15.1.1.	Absichtliche geringfügige Berührungen sind Violations	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.	<i>Nicht enthalten</i>
22	15.5.1.	Jede*r Angreifer*in darf „Double Team“ callen	Jedoch kann jede*r Angreifer*in „Double Team“ callen und jede*r Verteidiger*in darf eine Travel-Infraction callen.	15.5. alt: Jede*r Gegner*in darf eine Travel-Infraction callen.
23	15.13.	Handzeichen nutzen	Spieler*innen werden darin bestärkt, die WFDF Handsignale zu benutzen, um Calls zu kommunizieren.	<i>Nicht enthalten</i>
24	16.2.2.	Call während Wurfbewegung	Falls ein Foul oder eine Violation: (...) 16.2.2. von dem*r Werfer*in während der Wurfbewegung gecallt wird , (...) dann wird das Spiel fortgesetzt, bis der Scheibenbesitz geklärt ist.	16.2.2. alt: gecallt wird, während der* die Werfer*in in der Wurfbewegung ist
25	16.2.4.1.	„Play on“ nur nach diesem Call	Falls das Team, welches das Foul oder die Violation angezeigt hat, aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, bleibt das Ergebnis des Spielzuges bestehen. Das Spiel kann ohne Unterbrechung fortgesetzt werden, wenn der*die Spieler*in, die das Foul oder die Violation gecallt haben, so schnell wie möglich „Play On“ rufen.	Falls das Team, (...), wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Spieler, die das erkennen, können „Play On“ rufen, um anzuzeigen, dass die Regel angewendet wurde.
26	16.3.	Spielzug bleibt bestehen gilt nicht nur bei Fouls & Violations	Falls sich die beteiligten Spieler*innen beider Teams einig sind, dass das Ereignis oder der Call, unabhängig davon, wann der Call gemacht wurde , den Ausgang des Spielzuges nicht beeinflusst hat, dann bleibt der Ausgang des Spielzuges bestehen. Diese Regel wird durch keine andere Regel aufgehoben.	16.3. alt: Unabhängig davon, wann ein Foul- oder Violation-Call gemacht wurde, ...

Nr	Absatz	Schlagwort	Wortlaut neu (Änderungen fett)	Vorfassung
27	17.2.1.1.	Kein Foul an Händen und Armen nach Catch oder Block	Kontakt mit Armen und Händen des*der Gegenspieler*in, der auftritt, nachdem die Scheibe gefangen wurde oder der*die Gegenspieler*in keinen Versuch, die Scheibe zu fangen oder zu blocken, mehr unternehmen kann, stellt keine hinreichende Grundlage für einen Foul dar, sollte aber vermieden werden.	<i>Nicht enthalten</i>
28	17.9.2.1.	Check nach akzeptierten gg.seitig.Fouls <i>(nicht mehr: Scheibe zurück, nachdem sie gefangen wurde oder nicht erreichbar ist)</i>	Wenn dies jedoch geschieht, nachdem die Scheibe gefangen wurde oder die beteiligten Spieler*innen nicht versuchen können, die Scheibe zu fangen oder zu blocken, muss dies wie ein indirektes Foul behandelt werden (ausgenommen ist Kontakt, der unter Abschnitt 17.1. fällt).	<i>Nicht enthalten</i>
29	18.1.1.2. und 18.1.1.4.	Straddle und Wrapping	18.1.1.2. „Straddle“ – eine Linie zwischen den Füßen eines*r Verteidiger*ist weniger als ein Scheibendurchmesser dem Pivotpunkt des*r Werfer*in entfernt. 18.1.1.4. „Wrapping“ – eine Linie zwischen den Händen oder Armen des*der Verteidiger*in kommt dem Oberkörper des*der Werfer*in näher als ein Scheibendurchmesser oder ein Teil des Körpers des*der Verteidiger*in befindet sich über dem Pivot des*der Werfer*in. (...)	18.1.1.2. alt: ...Linie zwischen den Füßen eines*r Verteidiger*in enthält den Pivotpunkt des*r Werfer*in. 18.1.1.4. alt: ... Linie zwischen den Händen oder Armen des*der Verteidiger*in schneidet den Oberkörper...
30	18.2.2.1.	Give & Go	Allerdings darf ein*e Spieler*in eine Scheibe fangen und ohne Geschwindigkeitsreduzierung oder das Setzen eines Pivot-Punktes passen, wenn 18.2.2.1.1. der*die Spieler*in vor dem Passversuch keine Richtungsänderung vornimmt oder die Geschwindigkeit erhöht; und 18.2.2.1.2. nach dem Fangen und vor dem Pass maximal zwei zusätzliche Kontaktpunkte mit dem Boden hat.	18.2.2.1. alt: Der*die Werfer*in darf während des Abbremsens werfen, wenn er*sie während der gesamten Wurfbewegung Kontakt mit dem Spielfeld hat.
31	18.2.6.3.	Kein „Stalling“ nach anerkannter Travel Infraction	18.2.6.: Nach dem Call einer anerkannten Travel-Infraction („Travel“), wird das Spiel nicht angehalten. 18.2.6.3.: Der*die Marker*in muss nicht „Stalling“ sagen, bevor er*sie das Anzählen fortsetzt.	18.2.6.3. alt: Der*die Marker*in muss „Stalling“ sagen, bevor er das Anzählen fortsetzt.
32	19.2.1.1.	Aufmerksam machen auf Gefährdungen	Ein Teammitglied, Trainer*in oder ernannte Offizielle, sollen aktiv Spieler*innen auf Zustände aufmerksam machen, die Spieler*innen gefährden.	<i>Nicht enthalten</i>