

# Appendix

v. 2022-02-01

## Inhaltsverzeichnis

<b>Einführung</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>A Zusätzliche Spielregeln für DFV-Turniere</b> . . . . .	<b>3</b>
A.1 Spielfeld . . . . .	3
A.2 Ausrüstung . . . . .	5
A.3 Spielbeginn . . . . .	5
A.4 Spieldauer . . . . .	6
A.5 Zeitbegrenzung . . . . .	7
A.6 Mixed Division . . . . .	11
A.7 Teams . . . . .	12
A.8 Sprache . . . . .	13
A.9 Wettbewerbsorientierte Spielweise . . . . .	13
A.10 Hinweise von Nicht-Spielenden . . . . .	13
A.11 Nutzung von Technologie . . . . .	14
A.12 Foul- und Violation-Calls . . . . .	14
A.13 Spirit of the Game-Unterbrechung . . . . .	14
<b>B Zusätzliche Turnierregeln auf DFV-Turnieren</b> . . . . .	<b>16</b>
B.1 Definitionen . . . . .	16
B.2 Ermittlung der Rangfolge . . . . .	17
B.3 Extreme Wetterbedingungen . . . . .	17
B.4 Unterbrochene oder abgebrochene Spiele . . . . .	19
B.5 Aufgabe der Offiziellen . . . . .	20
<b>C Anforderungen an die Teamkleidung</b> . . . . .	<b>22</b>
C.1 Zweck . . . . .	22
C.2 Allgemeines . . . . .	22
C.3 Trikots . . . . .	22
C.4 Hosen . . . . .	23
C.5 Handschuhe . . . . .	23
C.6 Schuhwerk . . . . .	23

---

C.7	Zusätzliche Kleidungsanforderungen . . . . .	23
C.8	Trainer*innen und unterstützendes Personal . . . . .	24
<b>D</b>	<b>DFV-Spielberechtigungen und Kaderrichtlinien . . . . .</b>	<b>25</b>
D.1	Kaderrichtlinien . . . . .	25
D.2	Spielberechtigung - Geschlecht . . . . .	25
D.3	Spielberechtigung - Alter . . . . .	25
D.4	Ausnahmen . . . . .	26
<b>E</b>	<b>Setzliste, Fristen und Veranstaltung . . . . .</b>	<b>27</b>
E.1	Setzliste für Ligen der Deutschen Meisterschaften . . . . .	27
E.2	Setzliste für DFV-Pokale . . . . .	27
E.3	Anmeldefristen . . . . .	28
E.4	Veranstaltungspflicht . . . . .	28
	<b>Änderungshistorie . . . . .</b>	<b>29</b>
	<b>Lizenzbedingungen . . . . .</b>	<b>30</b>

## Einführung

Das Ziel dieser Regeln ist es, die Basisregeln zu ergänzen, um ein flüssiges, zuschauerfreundliches und gut organisiertes Sportturnier zu ermöglichen. Sie repräsentieren den Standard bei DFV-Turnieren, stellen aber auch eine Empfehlung für Nicht-DFV-Turniere dar. Dieses Dokument orientiert sich am WFDF (World Flying Disc Federation) Appendix v1.0 2021-2024.

## A. Zusätzliche Spielregeln für DFV-Turniere

### A.1. Spielfeld

- 1.1. Die gesamte Oberfläche muss je nach Saison aus einem der folgenden Materialien bestehen:
  - 1.1.1. Outdoor:
    - 1.1.1.1. Rasen
    - 1.1.1.2. Kunstrasen
  - 1.1.2. Beach:
    - 1.1.2.1. Sand
  - 1.1.3. Indoor
    - 1.1.3.1. Sportboden
- 1.2. Eine umgebende Begrenzungslinie kann mindestens drei (3) Meter von der Seitenlinie entfernt angebracht werden. Alle Personen aus den aktiven Teams müssen während des Spiels außerhalb dieser Begrenzungslinie bleiben. Eine zweite Begrenzungslinie kann mindestens zwei (2) Meter von der ersten umgebenden Begrenzungslinie entfernt angebracht werden. Alle anderen Personen, außer Offiziellen, sowie alles Material und Gegenstände, müssen während des Spiels außerhalb dieser Linie bleiben.

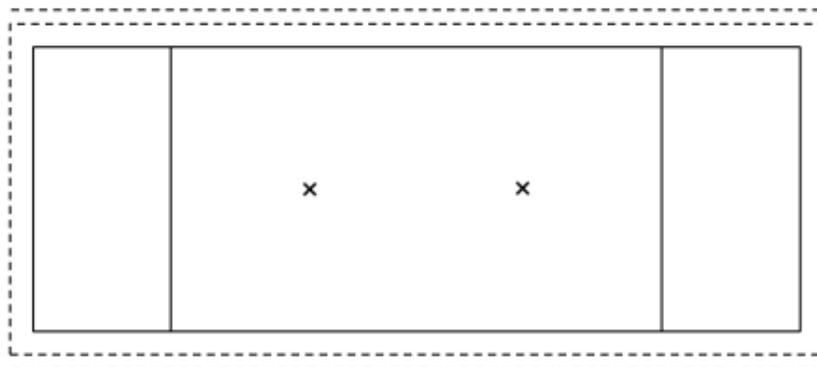


Abbildung 1: Spielfeld mit umgebenden Linien

- 1.3. Der Abstand zum nächsten Objekt außerhalb des Spielfeldes muss mindestens zwei (2) Meter, besser drei (3) Meter betragen. Werden diese Abstände unterschritten, so muss dies explizit beschrieben werden. Schutzmaßnahmen sollten wenn möglich getroffen werden.

- 1.3.1. Wenn eine zweite Begrenzungslinie genutzt wird, wird die Distanz für eine Sideline-Violation nach Regel 2.7 von drei (3) auf fünf (5) Meter erhöht.
- 1.4. Die minimale Distanz zwischen zwei nebeneinander liegenden Feldern muss zwei (2) Meter betragen.
  - 1.4.1. Wenn die Distanz zwischen zwei nebeneinander liegenden Feldern weniger als vier (4) Meter beträgt, dürfen sich pro Team maximal drei (3) Nicht-Spieler zwischen den Feldern aufhalten. Keine weiteren Personen oder Gegenstände, außer Offiziellen, dürfen sich zwischen den beiden Feldern aufhalten.
- 1.5. DFV-Offizielle müssen jede Verringerung der Distanzen der Begrenzungslinien, sowie der Distanz zwischen zwei Feldern oder der Feldgröße genehmigen. Um ein Feld in einer kleineren Umgebung zu markieren, darf eine Ausnahme beantragt werden, um die Feldgröße zu reduzieren.
  - 1.5.1. Outdoor
    - 1.5.1.1. Die minimale Breite der Felder beträgt zweiunddreißig (32) Meter und die minimale Länge neunzig (90) Meter.
    - 1.5.1.2. Bei Feldlängen von einschließlich sechsundneunzig (96) bis einhundert (100) Meter werden nur die Endzonen verkürzt, die Zentralzone bleibt vierundsechzig (64) Meter lang. Bei einer Feldlänge von sechsundneunzig (96) Meter sind die Endzonen also sechzehn (16) Meter lang.
    - 1.5.1.3. Bei Feldlängen von neunzig (90) bis weniger als sechsundneunzig (96) Meter soll die Länge der Zentralzone zwei Drittel der Gesamtlänge und die Länge jeder Endzone ein Sechstel der Gesamtlänge sein. Beim Minimalmaß von neunzig (90) Meter wären die Endzonen jeweils fünfzehn (15) Meter und die Zentralzone sechzig (60) Meter lang. Bei einem kürzeren Feld sollen die Brickpunkte trotzdem sechsundvierzig (46) Meter von der anzugreifenden Endzone entfernt sein. Beim Minimalmaß von neunzig (90) Meter wären die Brickpunkte also vierzehn (14) Meter von der näheren Punktlinie entfernt.
  - 1.5.2. Beach
    - 1.5.2.1. Die minimale Breite der Felder beträgt fünfundzwanzig (25) Meter und die minimale Länge siebzig (70) Meter.
    - 1.5.2.2. Bei Feldlängen von siebzig (70) bis einschließlich fünfundsiebzig (75) Metern, werden nur die Endzonen verkürzt, die Zentralzone bleibt fünfundvierzig (45) Meter lang.
  - 1.5.3. Indoor
    - 1.5.3.1. Die minimale Breite der Felder beträgt zwanzig (20) Meter und die minimale Länge vierzig (40) Meter.
- 1.6. Offizielle dürfen die Aufenthaltsorte von Teams auf bestimmte Bereiche oder auf eine Seitenlinie einschränken.
- 1.7. Optionaler Spieler\*innen-/Offiziellenbereich:
  - 1.7.1. Begrenzungsbereiche dürfen auf beiden Seiten des Feldes für nicht-spielende Unterstützter\*innen, Ausstattung und Offizielle angebracht werden.
  - 1.7.2. Die begrenzten Bereiche sollen an der Mitte der Seitenlinie ausgerichtet sein und fünf (5) Meter von der Seitenlinie entfernt sein. Sie sollen fünf (5) Meter tief und vierundzwanzig (24) Meter breit sein.
  - 1.7.3. Der Offiziellenbereich soll vier (4) Meter tief sein und sich in der Mitte der Begrenzungslinien befinden.

- 1.7.4. Jedem Team wird ein Bereich des Begrenzungsbereiches auf jeder Seitenlinie zugewiesen.
- 1.7.5. Sämtliche Ausstattung muss im Begrenzungsbereich platziert werden.
- 1.7.6. Alle nicht-spielenden Teammitglieder und zwei Trainer\*innen pro Team (eine\*r pro Seitenlinie) dürfen sich außerhalb des Begrenzungsbereiches aufhalten, müssen jedoch während des Spiels hinter der Begrenzungslinie bleiben. Alle nicht-spielenden Unterstützer\*innen müssen während des Spiels im Begrenzungsbereich bleiben.

## A.2. Ausrüstung

- 2.1. Scheiben:
  - 2.1.1. Offiziell festgelegte Wettkampfscheiben des DFV sind *Eurodisc 4.0 organic*. Dies bedeutet kein Zwang, diese zu nutzen, sofern sich die Captains beider Teams bei einem DFV-Turnier auf eine andere Spielscheibe einigen.
  - 2.1.2. Das Team in Scheibenbesitz darf in folgenden Situationen entscheiden, die Scheibe auszutauschen:
    - 2.1.2.1. Wenn die Scheibe im Aus ist und es Zeit spart, sie zu ersetzen. Der Austausch der Scheibe muss dem gegnerischen Team deutlich mitgeteilt werden.
    - 2.1.2.2. Während einer Unterbrechung, jedoch nur, um eine beschädigte Scheibe zu ersetzen.
    - 2.1.2.3. Nach dem Ende eines Punktes und vor dem nächsten Pull.
  - 2.1.3. Offizielle sollen Ersatzscheiben für die in 2.1.2. genannten Situationen bereit halten.

## A.3. Spielbeginn

- 3.1. Vertreter\*innen beider Teams bestimmen die Reihenfolge der anfänglichen Wahl durch den Wurf zweier Scheiben (den "Flip").
- 3.2. Einer der Vertreter\*innen sagt "gleich" oder "ungleich" an, wenn die Scheiben sich in der Luft befinden.
- 3.3. Wenn beide Scheiben mit derselben Seite oben liegen, gewinnt "gleich", sonst "ungleich".
- 3.4. Der Flip soll auf dem Feld durchgeführt werden.
- 3.5. Falls das Spiel nach erfolgtem Flip um mehr als fünfzehn (15) Minuten verschoben oder auf ein anderes Feld verlegt wird, so darf das Team, welches den Flip gewonnen hat, seine ursprüngliche Entscheidung ändern. Das andere Team darf dann bei Bedarf seine Entscheidung ebenfalls anpassen. Dies muss mindestens fünf (5) Minuten vor dem neuen Spielbeginn erfolgen.
- 3.6. Vertreter\*innen beider Teams bestätigen sich während des Flips die Korrektheit der Kaderlisten entsprechend der Anforderungen in Appendix D.

## A.4. Spieldauer

- 4.1. Punktziel (Hard Cap):
  - 4.1.1. Ein Team gewinnt das Spiel, indem es das Punktziel erreicht.
    - 4.1.1.1. Das Punktziel für Outdoor und Indoor beträgt fünfzehn (15) Punktgewinne.
    - 4.1.1.2. Das Punktziel für Beach beträgt dreizehn (13) Punktgewinne.
- 4.2. Spielzeitbegrenzung (Time Cap):
  - 4.2.1. Es gibt eine Spielzeitbegrenzung, wenn das Punktziel nicht zuvor erreicht wurde.
    - 4.2.1.1. Outdoor beträgt die Spielzeitbegrenzung neunzig (90) Minuten.
    - 4.2.1.2. Beach und Indoor beträgt die Spielzeitbegrenzung fünfundvierzig (45) Minuten.
  - 4.2.2. Sollten weniger Felder oder eine verkürzte Nutzungszeit zur Verfügung stehen, kann die Spielzeit reduziert werden (siehe 4.7.)
  - 4.2.3. Nach der Spielzeitbegrenzung wird das Spiel bis zum Abschluss des aktuellen Punktes fortgesetzt. Falls nach dem Abschluss des Punktes kein Team das Punktziel erreicht hat, wird ein (1) Punkt zum höchsten Punktestand addiert, um ein reduziertes Punktziel zu bestimmen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Team dieses reduzierte Punktziel erreicht.
  - 4.2.4. Die Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf die Anzahl an Auszeiten, die den Teams zur Verfügung stehen.
- 4.3. Halbzeit:
  - 4.3.1. Die Halbzeit erfolgt, wenn das erste Team das Halbzeitpunktziel erreicht hat.
    - 4.3.1.1. Das Halbzeitpunktziel beträgt Outdoor und Indoor acht (8) Punkte.
    - 4.3.1.2. Das Halbzeitpunktziel beträgt Beach sieben (7) Punkte.
  - 4.3.2. Die Halbzeit stellt keine Spielzeitunterbrechung dar.
- 4.4. Halbzeitbegrenzung:
  - 4.4.1. Die Halbzeitbegrenzung erfolgt nach fünfzig (50) Minuten Spielzeit, falls das Halbzeitpunktziel nicht erreicht wurde.
  - 4.4.2. Zur Halbzeitbegrenzung wird das Spiel bis zum Abschluss des aktuellen Punktes fortgesetzt. Falls nach Abschluss des Punktes kein Team acht (8) Punktgewinne erzielt hat, wird ein (1) Punkt zum höchsten Punktestand addiert, um das Halbzeitpunktziel zu bestimmen. Das Spiel wird fortgesetzt bis ein Team dieses Halbzeitpunktziel erreicht.
  - 4.4.3. Die Halbzeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf die Anzahl an Auszeiten, die den Teams zur Verfügung stehen.
- 4.5. Jedes Team kann pro Halbzeit zwei (2) Auszeiten nehmen. Eine Auszeit dauert fünfundsiebzig (75) Sekunden.
- 4.6. Die Spielzeit wird für die Zeit zwischen Punkten, für Auszeiten und für die Halbzeit nicht angehalten, jedoch für Spirit of the Game-Auszeiten und falls eine Verletzungsunterbrechung oder eine technische Unterbrechung länger als zwei (2) Minuten andauert. Die Spielzeit muss fortgesetzt werden, wenn das Spiel fortgesetzt wird.
- 4.7. Das Punktziel und die Spielzeitbegrenzung können vom Spielordnungskomitee angepasst werden. Falls diese angepasst werden, ist die Halbzeit erreicht, sobald

das erste Team mehr als die Hälfte des Punktziels erreicht hat.

## A.5. Zeitbegrenzung

- 5.1. Ein\*e Zeitnehmer\*in sollte bestimmt werden, um die Zeit zu überwachen und Warnungen anzuzeigen. Sollte kein\*e Zeitnehmer\*in vorhanden sein, sind die Teams dazu angehalten sich selbstständig an die Zeitvorgaben zu halten.
- 5.2. Der Flip:
  - 5.2.1. Die Vertreter\*in der Teams sollen den Flip mindestens fünf (5) Minuten vor Spielbeginn durchgeführt haben.
  - 5.2.2. Falls der Flip eine (1) Minute vor Spielbeginn nicht durchgeführt wurde und ein\*e Teamvertreter\*in nicht für den Flip anwesend ist, trifft die/der anwesende Vertreter\*in die Wahl für den ersten Scheibenbesitz und die erste zu verteidigende Endzone.
  - 5.2.3. Falls beide Vertreter\*innen nicht anwesend sind, trifft der erste anwesende Vertreter\*in beide Entscheidungen.
- 5.3. Zu Beginn einer Halbzeit:
  - 5.3.1. Signalisiert der Zeitnehmer\*innen:
    - 5.3.1.1. Sechzig (60) Sekunden vor Beginn der Halbzeit.
    - 5.3.1.2. Den Beginn der Halbzeit.
- 5.4. Zu Beginn eines Punktes und bevor mit dem anschließenden Anwurf das Spiel fortgesetzt wird, sind folgende Zeitvorgaben zu beachten:
  - 5.4.1. Angreifer\*innen:
    - 5.4.1.1. Fünfundvierzig (45) Sekunden nach Punktbeginn sollten alle Angreifer\*innen mit einem Fuß auf ihrer zu verteidigenden Endzonenlinie stehen ohne ihre relative Position zueinander zu verändern bevor der Anwurf losgelassen wird.
    - 5.4.1.2. Die Angreifer\*innne sollen sicherstellen, dass die Verteidiger eine ungehinderte Sicht auf alle Angreifer haben.
    - 5.4.1.3. Die Angreifer\*innen haben sechzig (60) Sekunden nach dem Punktbeginn, um die Bereitschaft, den Anwurf zu empfangen, zu signalisieren. Die Angreifer\*innen müssen in einer regelkonformen Position sein und alle Nicht-Spieler des angreifenden Teams müssen das Feld verlassen haben bevor das angreifende Team regelkonform die Bereitschaft signalisieren darf.
    - 5.4.1.4. Falls die Angreifer\*innen die Bereitschaft nicht signalisiert haben, sollte das gegnerische Team eine Zeitviolation callen. Diese Violation muss vor dem Anwurf gecallt werden.
    - 5.4.1.5. Bei der ersten Zeitviolation, oder falls die Violation bestritten wird, wird keine Strafe angewendet. Das angreifende Team muss innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden nach dem Violation-Call Bereitschaft signalisieren und der Pull muss dreißig (30) Sekunden nach dem Violation-Call oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem das angreifende Team Bereitschaft signalisiert hat, losgelassen werden, je nachdem was später ist.
    - 5.4.1.6. Für weitere akzeptierte Zeitviolations wird dem angreifenden Team durch das verteidigende Team ein Timeout abgezogen. Das Spiel wird nach 5.6. fortgesetzt.

- 5.4.1.7. Falls das angreifende Team keine Timeouts mehr hat, muss sie mit der Scheibe in der Mitte ihrer zu verteidigenden Endzone beginnen, nachdem alle Spieler\*innen sich aufgestellt haben und ein Check durchgeführt wurde.
- 5.4.2. Verteidigung
- 5.4.2.1. Das verteidigende Team hat fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Punktbeginn oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem das angreifende Team Bereitschaft signalisiert hat, um die Scheibe anzuwerfen, je nachdem was später ist.
- 5.4.2.1.1. Alle Nicht-Spieler\*innen des verteidigenden Teams müssen vom Feld sein, bevor der Anwurf abgeworfen wird. Falls sich noch Nicht-Spieler\*innen des verteidigenden Teams auf dem Feld befinden, so ist dies als Offside-Violation zu behandeln.
- 5.4.2.2. Falls das verteidigende Team den Anwurf nicht rechtzeitig durchführt, soll das gegnerische Team eine Zeitviolation callen. Diese Violation muss gecallt werden, bevor das angreifende Team die Scheibe berührt.
- 5.4.2.3. Bei der ersten Zeitviolation, oder falls die Violation bestritten wird, wird keine Strafe angewendet. Das angreifende Team muss innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden nach dem Violation-Call Bereitschaft signalisieren und der Pull muss dreißig (30) Sekunden nach dem Violation-Call oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem das angreifende Team Bereitschaft signalisiert hat, losgelassen werden, je nachdem was später ist.
- 5.4.2.4. Für weitere Zeitviolations wird dem verteidigenden Team durch das angreifende Team ein Timeout abgezogen. Das Spiel wird nach 5.6. fortgesetzt.
- 5.4.2.5. Falls das verteidigende Team keine Timeouts mehr hat, beginnt das angreifende Team mit der Scheibe in der Mitte des Spielfeldes, nachdem alle Spieler sich aufgestellt haben und ein Check durchgeführt wurde.
- 5.4.3. Mixed Division
- 5.4.3.1. In einer Mixed Division, sofern relevant, hat das entscheidende Team fünfzehn (15) Sekunden nach dem Punktgewinn, um anzuzeigen, ob sie mit vier (4) Frauen oder vier (4) Männern spielen wird.
- 5.4.3.2. Das entscheidende Team muss die Geschlechterzusammenstellung ("vier Frauen" oder "vier Männer") verbal und durch das entsprechende Handzeichen kommunizieren.
- 5.4.3.3. Falls das entscheidende Team die Geschlechterzusammenstellung nicht anzeigt, wird die selbe Zusammenstellung wie beim vorausgegangenen Punkt angenommen oder, zum Start einer Halbzeit, wird die Zusammenstellung vier (4) Männer und drei (3) Frauen angenommen.
- 5.4.4. Der/die Zeitnehmer\*in wird Folgendes signalisieren:
- 5.4.4.1. In einem Mixed-Spiel, wenn erforderlich, fünfzehn (15) Sekunden nach dem Punktgewinn (das entscheidende Team muss die Geschlechterzusammenstellung anzeigen)
- 5.4.4.2. Fünfundvierzig (45) Sekunden nach dem Punktbeginn (15 Sekunden Warnung für das angreifende Team)
- 5.4.4.3. Sechzig (60) Sekunden nach dem Punktbeginn (15 Sekunden Warnung für das verteidigende Team)
- 5.4.4.4. Fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Punktbeginn oder fünfzehn (15) Sekunden nachdem das angreifende Team Bereitschaft signalisiert hat, je



- nachdem was später ist (das Spiel muss fortgesetzt werden).
- 5.4.4.5. Falls eine Reihe von Pfeifsignalen verwendet wird, um Zeitlimits zu signalisieren, gilt das Limit nicht erreicht, bis das erste Geräusch des letzten Pfeifsignals ertönt ist.
  - 5.4.5. Falls eine Verletzungsunterbrechung zwischen Punktbeginn und Pull gecallt wird, werden die Zeitlimits ausgesetzt, bis die/der verletzte Spieler\*in vom Feld transportiert wurde.
  - 5.4.6. Falls der Anwurf auf Grund einer Zeitviolation oder einer bestrittenen (contested“) Offside Violation wiederholt oder verzögert wird:
    - 5.4.6.1. sind keine Auswechslungen gestattet (mit Ausnahme von Auswechslungen nach Regel 19.1)
    - 5.4.6.2. sind keine Auszeiten gestattet.
    - 5.4.6.3. muss die angreifende Mannschaft innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden nach dem Violation Call Bereitschaft signalisieren und der Anwurf muss innerhalb von dreißig (30) Sekunden oder fünfzehn (15) Sekunden, nachdem die angreifende Mannschaft Bereitschaft signalisiert hat, erfolgen, je nachdem, was später ist.
  - 5.5. Am Ende einer Auszeit, die nach einem Anwurf genommen wird und bevor ein Punkt zu Ende ist
    - 5.5.1. hat das angreifende Team fünfundsiebzig (75) Sekunden nachdem sie die Auszeit gecallt hat um eine stationäre Position einzunehmen und Bereitschaft zur Spielfortsetzung zu signalisieren.
      - 5.5.1.1. Falls das angreifende Team zur Spielfortsetzung nicht bereit ist, darf die Verteidigung “Delay of Game“ oder “Spielverzögerung“ callen. Falls die Verzögerung danach bestehen bleibt, darf die Verteidigung eine Violation callen. Nach dem Violation-Call muss der Werfer den Scheibenbesitz am korrekten Ort etablieren und alle anderen angreifenden Spieler\*innen müssen an dem Ort stehen bleiben, an dem sie sich gerade befinden, so lange, bis die Scheibe eingechekkt ist.
    - 5.5.2. Das verteidigende Team muss die Scheibe innerhalb von neunzig (90) Sekunden nach dem Start der Auszeit oder fünfzehn (15) Sekunden, nachdem sich alle angreifenden Spieler positioniert haben, je nachdem was später ist, einchecken.
      - 5.5.2.1. Falls das verteidigende Team die Scheibe nicht eincheckt, darf das angreifende Team “Delay of Game“ oder “Spielverzögerung“ callen. Falls die Verzögerung danach bestehen bleibt, darf das angreifende Team eine Violation callen. Nach dem Violation-Call muss die Verteidigung an dem Ort stehen bleiben, an dem sie sich gerade befindet, so lange, bis die Scheibe eingechekkt ist.
    - 5.5.3. Die/der Zeitnehmer\*in wird folgendes signalisieren:
      - 5.5.3.1. Fünfundvierzig (45) Sekunden nach dem Beginn einer Auszeit (30-Sekunden-Warnung für das angreifende Team).
      - 5.5.3.2. Sechzig (60) Sekunden nach dem Beginn einer Auszeit (15-Sekunden-Warnung für das angreifende Team).
      - 5.5.3.3. Fünfundsiebzig (75) Sekunden nach dem Beginn einer Auszeit (15-Sekunden-Warnung für das verteidigende Team).
      - 5.5.3.4. Neunzig (90) Sekunden nach dem Beginn der Auszeit oder fünfzehn (15) Sekunden, nachdem sich alle angreifenden Spieler\*innen positioniert haben, je nachdem was später ist (das Spiel muss fortgesetzt werden).

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

- 5.9. Falls während eines Zeitlimits eine Verletzungsunterbrechung gecallt wird, so wird das Zeitlimit pausiert, solange die Verletzung behandelt wird bzw. bis der verletzte Spieler das Feld verlassen hat.
- 5.10. Die bevorzugte Methode zum Signalisieren die/der Zeitnehmer\*in soll die Nutzung einer Pfeife sein, gegebenenfalls ergänzt durch verbale Informationen und Handsignale.
- 5.11. Falls ein Team eine Zeitviolation anzeigen möchte, muss sie "Violation" callen und soll Handzeichen Nummer 14 verwenden.

## A.6. Mixed Division

- 6.1. Das Regelkomitee legt fest, welche der folgenden Regeln zur Geschlechterzusammenstellung genutzt wird,
  - 6.1.1. um festzulegen, ob Punkte Outdoor mit vier (4) Frauen und drei (3) Männern oder mit vier (4) Männern und drei (3) Frauen gespielt werden bzw.
  - 6.1.2. um festzulegen, ob Punkte Beach bzw. Indoor mit drei (3) Frauen und zwei (2) Männern oder mit drei (3) Männern und zwei (2) Frauen gespielt werden.
  - 6.1.3. Die Ratio B-Regel wird auf allen DFV-Turnieren bis einschließlich der Outdoor-Saison 2020 verwendet.
  - 6.1.4. Die Ratio A-Regel wird auf allen DFV-Turnieren ab der Indoor-Saison 2020/2021 verwendet.
- 6.2. Die Ratio A-Regel ("vorgeschriebenes Verhältnis"-Regel):
  - 6.2.1. Zu Beginn des Spiels nach dem ersten Flip wird ein weiterer Flip durchgeführt. Die/der Gewinner\*in dieses Flips bestimmt die Geschlechterzusammenstellung für den ersten Punkt. Für den zweiten und dritten Punkt muss die Zusammenstellung das Gegenteil des ersten Punktes sein. Für den vierten und fünften Punkt muss die Zusammenstellung dieselbe wie im ersten Punkt sein. Diese Regelmäßigkeit eines Wechsels alle zwei Punkte setzt sich bis zum Spielende fort (die Halbzeit hat keinen Einfluss auf die Regelmäßigkeit).
- 6.3. Die Ratio B-Regel ("Endzone entscheidet"-Regel):
  - 6.3.1. Zu Beginn des Spiels nach dem ersten Flip wird ein weiterer Flip durchgeführt. Die/der Gewinner\*in dieses Flips bestimmt die "Endzone A", die andere Endzone wird zur "Endzone B". In der ersten Halbzeit entscheidet das Team in Endzone A zu Beginn jedes Punktes die Geschlechterzusammenstellung. In der zweiten Halbzeit entscheidet das Team in Endzone B zu Beginn jedes Punktes die Geschlechterzusammenstellung.
- 6.4. Auf Anfrage des gegnerischen Captains sollen Angreifer\*innen, nachdem sie Bereitschaft signalisiert haben, den Pull auf eine Art und Weise erwarten, die es der Verteidigung einfach macht, sich geschlechterspezifisch zuzuordnen.
- 6.5. Ein\*e Spieler\*in des Geschlechts, welches zu Beginn eines Punktes die Mehrheit stellt, muss den Pull ausführen.
  - 6.5.1. Diese Regelung gilt ab der Indoorsaison 2020/2021 für alle Beach- und Indoor-DFV-Turniere.

## A.7. Teams

- 7.1. Ein Team muss für ein DFV-Turnier eine Mindestanzahl an Spieler\*innen im Kader für das Turnier gemeldet haben.
  - 7.1.1. Für Outdoor müssen mindestens sieben (7) Spieler\*innen gemeldet werden.
    - 7.1.1.1. Ein Team in der Mixed Division muss mindestens vier (4) Männer und vier (4) Frauen im Kader gemeldet haben.
  - 7.1.2. Für Beach und Indoor müssen mindestens fünf (5) Spieler\*innen gemeldet werden.
    - 7.1.2.1. Ein Team in der Mixed Division muss mindestens drei (3) Männer und drei (3) Frauen im Kader gemeldet haben.
  - 7.1.3. Die Jugendabteilung kann abweichende Vorgaben beschließen.
  - 7.1.4. Falls ein Team während des Turniers Spieler\*innen durch Verletzungen verliert, darf das Team die Teilnahme am Turnier fortsetzen.
- 7.2. Die Untergrenze für die Spieler\*innenanzahl schließt Gäste, Trainer\*innen oder unterstützende Teammitglieder, die für das Turnier gemeldet wurden, nicht mit ein.
- 7.3. Jedes Team muss einen Teamcaptain und einen Spirit Captain pro Turnier bestimmen.
  - 7.3.1. Der Teamcaptain ist ein Teammitglied, das zur Teilnahme am Spiel berechtigt ist und dazu bestimmt wurde, das Team bei Entscheidungen im Namen des Teams vor, während und nach einem Spiel zu vertreten.
  - 7.3.2. Der Spirit Captain ist ein Teammitglied, das zur Teilnahme am Spiel berechtigt ist und dazu bestimmt wurde, während des gesamten Wettbewerbs mit Gegner\*innen, Mitspieler\*innen, Trainer\*innen sowie Spiel- oder Veranstaltungsleiter\*innen Fragen zum Thema Spirit anzusprechen, zu diskutieren und zu klären.
- 7.4. Ein Team kann eine\*n oder mehrere Trainer\*innen haben, der/die es unterstützt/unterstützen. Trainer\*innen sind Personen, die nicht am Spiel teilnehmen dürfen und als nicht spielende Mannschaftsunterstützung betrachtet werden. Wenn ein Team mehr als einen (1) Trainer\*in hat, muss es eine\*n (1) verantwortliche\*n Trainer\*in pro Spiel haben, der/die die Mannschaft bei der Entscheidungsfindung im Namen der Mannschaft vor, während und nach einem Spiel repräsentiert. Von allen Trainer\*innen wird erwartet, dass sie sich an den Spirit of the Game halten.
- 7.5. Jedes Team muss in jedem Punkt eine Mindestanzahl an Spieler\*innen auf dem Feld haben.
  - 7.5.1. Für Outdoor muss ein Team mindestens fünf (5) Spieler\*innen auf dem Feld haben. Ein Team in der Mixed Division muss für jeden Punkt mindestens zwei (2) Männer und zwei (2) Frauen bereit haben.
  - 7.5.2. Für Beach und Indoor muss ein Team mindestens drei (3) Spieler\*innen auf dem Feld haben. Ein Team in der Mixed Division muss für jeden Punkt mindestens einem (1) Mann und einer (1) Frau bereit haben.
  - 7.5.3. Falls ein Team die Anforderungen von 7.5. nicht erfüllt, verliert sie eine Auszeit und der Punktbeginn verzögert sich um zwei (2) Minuten.
  - 7.5.4. Falls das Team keine Auszeit mehr hat, erhält das gegnerische Team einen Punktgewinn und der Punktbeginn verzögert sich um zwei (2) Minuten.

- 7.5.5. Falls keines der beiden Teams die Anforderungen von 7.5. erfüllt, werden beide Teams nach 7.5.3. bestraft, bis ein Team die Anforderungen von 7.5. erfüllt oder Regel 7.5.6. in Kraft tritt.
  - 7.5.6. Falls ein Team dreißig (30) Minuten nach Spiel- oder Punktbeginn keine fünf (5) Spieler\*innen auf dem Feld hat, muss es das Spiel aufgeben.
  - 7.5.7. Einem Team, das ein Spiel aufgibt, wird eine Niederlage aufgeschrieben, dem gegnerischen Team wird ein Sieg gutgeschrieben. Für das Spiel wird kein Punktestand aufgeschrieben.
  - 7.5.8. Falls beide Teams aufgeben, wird beiden Teams eine Niederlage aufgeschrieben.
- 7.6. Falls ein Punkt begonnen wurde und ein Team nicht die Mindestanzahl nach 7.5. und höchstens sieben (7) spielfähige Spieler\*innen für Outdoor bzw. fünf (5) spielfähige Spieler\*innen für Beach und Indoor oder nicht das korrekte Geschlechterverhältnis auf dem Feld hat, darf das gegnerische Team eine Violation callen und das Spiel anhalten, oder das regelbrechende Team callt eine Auszeit um das Problem zu beheben (nach Regel 20.4).
- 7.6.1. Das regelbrechende Team muss entscheiden, welche(n) Spieler\*in(nen) sie entfernen/hinzufügen möchte. Falls Spieler\*innen hinzugefügt werden, darf das gegnerische Team dieselbe Anzahl an Auswechslungen vornehmen.
  - 7.6.2. Falls eine Violation gecallt wurde, muss das gegnerische Team entscheiden, ob das Spiel wie nach einem Timeout fortgesetzt (nach Regel 20.4) oder ob der Punkt neu begonnen wird.
  - 7.6.3. Falls eine Violation der Regel 7.6. gecallt wird, nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und vor dem folgenden Anwurf, darf das gegnerische Team entscheiden, den Punktgewinn zu annullieren und den Punkt neu zu starten.

## **A.8. Sprache**

- 9.1. Das Anzählen muss auf Deutsch oder Englisch erfolgen
  - 9.1.1. Spieler\*innen, die signifikante Schwierigkeiten haben, verbal zu kommunizieren, müssen sicherstellen, dass die Teamcaptains vor dem Spielbeginn mögliche Alternativen diskutieren.

## **A.9. Wettbewerbsorientierte Spielweise**

- 9.1. Während eines Punktes müssen die beteiligten Spieler\*innen versuchen, den Punkt zu erzielen und/oder das gegnerische Team daran hindern einen Punkt zu erzielen.
- 9.2. Wenn ein Verstoß gegen 9.1. auftritt, muss dies einem Mitglied der Turnierleitung gemeldet werden.

## **A.10. Hinweise von Nicht-Spielenden**

- 10.1. Während einer Spielunterbrechung dürfen der Team Captain, der Spirit Kapitän oder der/die Trainer\*in unaufgefordert das Spielfeld betreten, um einen Spieler der eigenen Mannschaft zu ermutigen, eine Entscheidung zu ändern. Dies darf jedoch nur geschehen, wenn das Ergebnis zum Nachteil der eigenen Mannschaft ist.

- 10.2. Teams dürfen eine\*n Nicht-Spieler\*in als Übersetzer\*in einsetzen, um die Kommunikation während einer Unterbrechung zu unterstützen. Übersetzer\*innen sollten in gutem Glauben handeln und so genau wie möglich übersetzen. Die übersetzenden Personen sollten beiden Teams deutlich mitteilen, wann sie übersetzen und wann sie stattdessen Ratschläge zu einem Call geben. Die in Abschnitt 5.7. genannten Fristen gelten auch, wenn ein\*e Übersetzer\*in für eine Diskussion eingesetzt wird.

### **A.11. Nutzung von Technologie**

- 11.1. Spieler\*innen dürfen sich Foto- oder Videomaterial eines Calls ansehen, wenn dieses verfügbar ist. Jedoch darf das Spiel dafür nicht unangemessen lange unterbrochen werden.
- 11.1.1. Falls Teammitglieder an der Sideline Zugriff auf Photo- oder Videoaufzeichnungen haben, so dürfen sie ihre Ansicht nur auf Nachfrage mitteilen (es sei denn 10.1. trifft zu) und nur, falls das Ergebnis zum Nachteil ihres Teams ist. Wenn ein Teammitglied aufgrund von Foto- oder Videomaterial einen Ratschlag hat, der die für die eigene Mannschaft von Vorteil wäre, sollte er/sie dies mit den gegnerischen Spieler\*innen an der Sideline besprechen oder die betroffenen Spieler\*innen einladen, sich das Bildmaterial selbst anzusehen.
- 11.2. Spieler\*innen dürfen keine Art von elektronischen Kommunikationsmitteln nutzen, um mit anderen Spieler\*innen oder Teammitgliedern zu kommunizieren.

### **A.12. Foul- und Violation-Calls**

- 12.1. Ein Spiel, das eine bedeutende Anzahl an Calls hat, besonders wenn diese umstritten bleiben, soll der/dem Turnirdirektor\*in oder der Turnier-Regel-Gruppe (TRG) so schnell wie möglich durch einen Captain oder Offiziellen gemeldet werden. Die TRG entscheidet, wie mit den Mannschaften oder Einzelpersonen weiter verfahren wird.
- 12.2. Falls es wiederholt zu Gefährlichem Spiel eines Teams oder einer hohen Anzahl an Gefährlichen Spiel im Allgemeinen kommt, so sollten die Kapitäne und Spiritkapitäne besprechen, wie damit umgegangen werden soll. Dies kann beinhalten:
- 12.2.1. Callen einer SOTG-Unterbrechung,
  - 12.2.2. Optionen diskutieren, wie zukünftig Gefährliches Spiel vermieden werden kann.
  - 12.2.3. Das Ergebnis eines Spielzuges ändern, selbst wenn das Ergebnis nicht mit den betreffenden Regeln übereinstimmt,
  - 12.2.4. Einzelne Spieler\*innen vom Rest des Spiels ausschließen,
  - 12.2.5. Ein Mitglied der TRG-Gruppe anfragen, dem Rest des Spiels beizuwohnen.

### **A.13. Spirit of the Game-Unterbrechung**

- 13.1. Falls ein Teamcaptain, Spirit Captain oder Game Advisor glaubt, dass eins der Teams oder beide Teams nicht den Spirit of the Game (SOTG) befolgen, darf diese\*r eine "Spirit of the Game-Unterbrechung" callen. Dieses darf nur gecallt werden:

- 13.1.1. nach einem Call, der das Spiel anhält, oder einer anderen Spielunterbrechung bevor die Scheibe eingecheckt wird,
- 13.1.2. nach dem Punktbeginn und vor dem folgenden Anwurf.
- 13.2. Während dieser Unterbrechung darf kein Team taktische Vorgehensweisen diskutieren. Alle Teammitglieder beider Teams sollen in der Feldmitte zu einem "Spiritkreis" zusammenkommen.
- 13.3. Außerhalb des Spirit-Kreises müssen die Captains und Spirit Captains alle aktuellen Probleme beim Befolgen des Spirit of the Game diskutieren, Maßnahmen festlegen, um diese zu beheben und dann diese Übereinkunft den Spieler\*innen im Spirit-Kreis mitteilen.
- 13.4. Spirit-Unterbrechungen haben keinen Einfluss auf die Anzahl an verfügbaren Auszeiten und werden auch durch diese nicht beeinflusst.
- 13.5. Zeit, die während Spirit-Unterbrechungen verstrichen ist, wird der Spielzeit hinzugefügt, um die Spielzeitbegrenzungen zu bestimmen. Der Captain, der die Spirit-Unterbrechung initiiert, teilt den Offiziellen den Beginn und das Ende der Unterbrechung mit, damit die Zeit angehalten werden kann.
- 13.6. Nach einer Spirit-Unterbrechung, die während des Spiels gecallt wurde, müssen alle Spieler\*innen an die Position zurückkehren, die sie hatten, bevor die Spirit-Unterbrechung gecallt wurde.



## B. Zusätzliche Turnierregeln auf DFV-Turnieren

### B.1. Definitionen

#### 1.1. Saison

1.1.1. Es gibt eine Outdoor-, eine Beach- und eine Indoorsaison.

1.1.1.1. Die Outdoorsaison umfasst alle Turniere eines Kalenderjahres die unter freiem Himmel auf Rasen oder Kunstrasen ausgetragen werden.

1.1.1.2. Die Beachsaison umfasst alle Turniere eines Kalenderjahres die auf Sand ausgetragen werden.

1.1.1.3. Die Indoorsaison umfasst Turniere die zwischen Herbst und Frühjahr des Folgejahres in Sporthallen ausgetragen werden.

#### 1.2. Division

1.2.1. Jedes Team muss in einer der folgenden Divisionen gemeldet sein:

1.2.1.1. Open

1.2.1.2. Frauen

1.2.1.3. Mixed

1.2.1.4. Open Master

1.2.1.5. Frauen Master

1.2.1.6. Mixed Master

1.2.1.7. Open Grandmaster

1.2.1.8. Frauen Grandmaster

1.2.1.9. Mixed Grandmaster

1.2.1.10. Open Great-Grandmaster

1.2.1.11. Frauen Great-Grandmaster

1.2.1.12. Mixed Great-Grandmaster

1.2.1.13. Einer der durch das Ultimate Jugendkomitee definierten Jugend-Divisionen

1.2.2. Spielberechtigungen in einer Division werden in Appendix D festgelegt.

1.2.3. Um eine Division auszuspielden, müssen mindestens vier (4) Teams gemeldet sein.

1.3. Die Ultimate Abteilung des DFV veranstaltet die folgenden Wettbewerbe:

1.3.1. Deutsche Meisterschaften

1.3.2. DFV-Pokal

#### 1.4. DFV-Turnier

1.4.1. DFV-Turniere werden pro Saison in verschiedenen Divisionen und Wettbewerben ausgetragen.

1.4.2. Ein DFV-Turnier ist die eindeutige Kombination aus Saison, Division und Wettbewerb.

1.4.3. Falls ein DFV-Turnier über mehrere Wochenenden ausgetragen wird, so zählt die Gesamtdauer vom ersten bis zum letzten Spieltag als ein DFV-Turnier.

1.4.4. Falls ein DFV-Turnier in mehreren Ligen ausgetragen wird, so zählt die Gesamtheit der Ligen als ein DFV-Turnier.

#### 1.5. Regionen

1.5.1. Das DFV-Gebiet ist basierend auf Landesflächen in die folgenden Regionen unterteilt:



- 1.5.1.1. Die Region Nordost umfasst die Bundesländer Berlin, Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern, Sachsen und Sachsen-Anhalt.
- 1.5.1.2. Die Region Nordwest umfasst die Bundesländer Bremen, Hamburg, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein.
- 1.5.1.3. Die Region Südost umfasst die Bundesländer Bayern und Thüringen.
- 1.5.1.4. Die Region Südwest umfasst die Bundesländer Baden-Württemberg, Hessen, Rheinland-Pfalz und Saarland.
- 1.5.1.5. Die Regionen Nordost und Nordwest bilden zusammen die Region Nord.  
Die Regionen Südost und Südwest bilden zusammen die Region Süd.

## B.2. Ermittlung der Rangfolge

- 2.1. Nach der Gruppenphase werden alle Teams nach der Anzahl der gewonnen Spiele geordnet.
- 2.2. Falls zwei Teams gleichauf sind, wird der Gleichstand durch die Rangfolgekriterien aufgehoben.
- 2.3. Jedes Kriterium wird genutzt, um alle Teams zu ordnen, nicht nur, um das erste Teams festzulegen:
  - 2.3.1. Falls nach der Anwendung eines Kriteriums alle Teams im Gleichstand bleiben, wird das nächste Kriterium angewendet.
  - 2.3.2. Falls nicht alle Teams im Gleichstand bleiben, aber eine Untergruppe im Gleichstand bleibt, wird diese Untergruppe aus der Rangfolge genommen. Jede Untergruppe wird dann einzeln geordnet, beginnend mit dem ersten Kriterium
- 2.4. Die Kriterien sind, in Reihenfolge der Anwendung:
  - 2.4.1. Anzahl der Siege. Gezählt werden nur Spiele unter den Teams, die gleichauf sind.
  - 2.4.2. Die wenigsten aufgegebenen Spiele.
  - 2.4.3. Differenz zwischen erzielten und kassierten Punkten. Gezählt werden nur Spiele der aktuellen Gruppenphase unter den Teams, die gleichauf sind.
  - 2.4.4. Differenz zwischen erzielten und kassierten Punkten. Gezählt werden nur Spiele in der aktuellen Gruppenphase.
  - 2.4.5. Erzielte Punkte. Gezählt werden nur Spiele unter den Teams, die gleichauf sind.
  - 2.4.6. Erzielte Punkte. Gezählt werden nur Spiele in der aktuellen Gruppenphase.
  - 2.4.7. Losentscheid
  - 2.4.8. Sind 2 oder mehr Teams nach dem Kriterium in 2.4.1. gleich platziert, werden nacheinander die Kriterien 2.4.2. bis 2.4.7. herangezogen, bis sich wenigstens ein Team von den restlichen bis dahin gleich platzierten Teams unterscheidet. Nach diesem Unterscheidungskriterium wird eine Rangliste der betreffenden Teams erstellt. Lässt sich jeder Platzierung genau ein Team zuordnen, ist dies die gesuchte Rangfolge. Erhält man bei Gleichheit nach diesem Kriterium für eine Platzierung mehrere Teams, so beginnt die Unterscheidung für die nun gleich platzierten Teams wieder mit dem 1. Kriterium.

## B.3. Extreme Wetterbedingungen

- 3.1. Vorsorgliche Planung

- 3.1.1. Die/der Turnirdirektor\*in und ein\*e UA-Vertreter\*in werden die Wettervorhersage vor jedem Spieltag verfolgen.
  - 3.1.2. Falls extreme Wetterbedingungen für den Spieltag vorhergesagt werden, informieren die/der Turnirdirektor\*in und ein\*e UA-Vertreter\*in die Captains über einen angepassten Spielplan.
  - 3.1.3. Der angepasste Spielplan darf eine frühere Anfangszeit, kürzere Pausen zwischen den Spielen, kürzere Zeitbegrenzungen und/oder geringere Punktziele beinhalten. Kürzere Zeitbegrenzungen sollen nur genutzt werden, falls hohes Risiken von Unterbrechungen und geringe Chancen, verzögerte Spiele an weiteren Tagen aufzuholen, bestehen (z.B. falls es sich um den letzten Turniertag handelt).
  - 3.1.4. In Ausnahmefällen darf der angepasste Spielplan vorsorglich abgesagte Spiele beinhalten um Platz zur Verschiebung wichtigerer Spiele zu schaffen.
  - 3.1.5. Spiele dürfen im Falle von Verzögerungen auch später am Tag beendet werden.
- 3.2. Blitze
- 3.2.1. Risikoeinschätzung vor Ort
    - 3.2.1.1. An einem Tag, an dem Gewitter vorhergesagt sind, nutzen Offizielle die Wetterbeobachtungen wie Wetterradare vor Ort oder Wetterwarnungen im Radio um das Eintreffen von Unwettern am Turnierort vorherzusehen.
    - 3.2.1.2. Falls ein Gewitter bevorsteht, sollen Offizielle alle Captains und Offiziellen vor Ort informieren, dass die Möglichkeit der Spielunterbrechung besteht. Captains und Offizielle sollen alle Spieler\*innen und andere Personen auf dem Feld über die korrekte Risikoidentifikation und Umgang in Kenntnis setzen.
    - 3.2.1.3. Falls ein Blitz beobachtet wird oder Donner zu hören ist, zählt ein\*e DFV-Vertreter\*in die Zeit zwischen dem Blitz (Licht) und dem Donner (Grollen). Falls die Zeit weniger als dreißig (30) Sekunden beträgt, ist der Einschlagspunkt näher als zehn (10) Kilometer und das Spielfeld ist sofort zu räumen.
    - 3.2.1.4. Falls jemand aufstehende Haare sieht, knistern hört oder statische Elektrizität an elektronischen Geräten wahrnimmt, kann ein Blitzeinschlag unmittelbar bevorstehen und alle Personen in der Nähe müssen gewarnt werden. Besonders auf Kunstrasen gilt erhöhte Aufmerksamkeit.
  - 3.2.2. Vorgehen bei wahrgenommenen Risiko
    - 3.2.2.1. Wenn ein Blitzrisiko bemerkt wird, muss ein Offizieller sofort beide Captains informieren. Das Spiel muss sofort unterbrochen werden und die Scheibe an ihrem aktuellen Punkt liegen gelassen werden. Jeder Spielzug nachdem die Captains informiert wurden ist ungültig.
    - 3.2.2.2. Alle Personen sollten sich einen geeigneten Unterstand suchen.
    - 3.2.2.3. Falls jemand keinen geeigneten Unterstand erreichen kann und dem Gewitter ausgesetzt ist, sollte diese Person, am besten in einer Bodenmulde, in die Hocke gehen und Metallgegenstände vom Körper entfernen.
  - 3.2.3. Spielfortsetzung
    - 3.2.3.1. Die Spieler\*innen dürfen das Spielfeld erst wieder betreten, wenn dreißig (30) Minuten seit der letzten Beobachtung eines Blitzes oder Donners verstrichen sind und nach einer offiziellen Mitteilung der Offiziellen, dass die Rückkehr auf das Spielfeld erlaubt ist.

### 3.3. Heißes Wetter

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

## B.4. Unterbrochene oder abgebrochene Spiele

### 4.1. Unterbrochene oder abgebrochene Spiele

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

### 4.2. Spielverschiebungen

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

### 4.3. Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels

- 4.3.1. Falls die Verschiebungen die Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels möglich machen, wird das Spiel - soweit möglich - an der ungefähren Stelle, an der die Scheibe war, als das Spielfeld verlassen wurde, fortgesetzt. Das Spiel wird fortgesetzt als wäre eine Auszeit gecallt worden (siehe Regel 20.4).
- 4.3.2. Sobald sie das Feld betreten dürfen, haben die Teams zehn (10) Minuten Zeit zum Aufwärmen zur Verfügung bevor das Spiel fortgesetzt wird.

### 4.4. Ermittlung von Ergebnissen bei unterbrochenen oder abgebrochenen Spielen

- 4.4.1. Falls Spielverschiebungen die Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels nicht möglich machen oder Spiele abgebrochen werden, müssen die folgenden Regeln angewendet werden, um das Ergebnis zu bestimmen:

- 4.4.1.1. Falls bei einem Spielabbruch mindestens die halbe Spielzeit vergangen war oder ein Team mindestens die Hälfte des Punktziel erreicht hat, wird das führende Team zum Sieger erklärt. Falls Gleichstand herrscht, wird das Team zum Sieger erklärt, das geführt hat, bevor der letzte Punkt erzielt wurde.
  - 4.4.1.2. Falls in der ersten Gruppenphase Regel 4.4.1.1. nicht angewendet wird, wird das Team zum Sieger erklärt, das in der Setzliste höher platziert wurde.
  - 4.4.1.3. Falls in allen anderen Gruppenphasen und K.O.-Spielen Regel 4.4.1.1. nicht angewendet wird, wird das Team zum Sieger erklärt, das in der aktuellen Rangliste höher platziert wurde (nach den Rangfolgekriterien, wo diese anzuwenden sind).
- 4.5. Spielabsagekriterien
- 4.5.1. Aufgrund von Wetter oder anderen unvorhergesehenen Ereignissen kann es nötig sein, dass der Spielplan oder einzelne Spiele dessen angepasst werden müssen. In solchen Fällen wird die Ultimate Abteilung des DFV die Spiele basierend auf ihrer Wichtigkeit absagen. Die folgenden Kriterien legen die Wichtigkeit von Spielen in absteigender Reihenfolge fest:
    - 4.5.1.1. Playoffspiele in der Reihenfolge: Finale, Halbfinale, Viertelfinale/Pre-Semi
    - 4.5.1.2. Spiele, die sich auf den Aufstieg auswirken
    - 4.5.1.3. Spiele, die sich auf den Abstieg auswirken
    - 4.5.1.4. Spiele, die sich auf die Qualifikation zukünftiger internationaler Veranstaltungen, z. B. EUCR oder WUCC, auswirken
    - 4.5.1.5. Spiele in den ursprünglichen Gruppen
    - 4.5.1.6. Spiele in Zwischengruppen.

## B.5. Aufgabe der Offiziellen

- 5.1. Es gibt drei Arten von Offiziellen: Verantwortliche Ausrichter\*innen, unterstützendes Personal und Vorstandsmitglieder der Ultimate Abteilung (DFV-Offizielle).
- 5.2. Verantwortliche Ausrichter\*innen:
  - 5.2.1. Verantwortliche Ausrichter\*innen verfügen über die in Appendix A und B beschriebenen Kompetenzen, sowie das Hausrecht auf der Sportanlage.
- 5.3. Unterstützendes Personal:
  - 5.3.1. Unterstützendes Personal darf laufende Spiele durch Informationsbereitstellung anhand von sichtbaren und hörbaren Signalen unterstützen.
  - 5.3.2. Grundlegende Aufgaben des unterstützenden Personals sind:
    - 5.3.2.1. Den Spielstand notieren,
    - 5.3.2.2. Genommene Auszeiten notieren,
    - 5.3.2.3. Für die Spielzeit, Halbzeit und Auszeiten die Zeit nehmen,
    - 5.3.2.4. Zeitbegrenzungen nach den Zeitbegrenzungsregeln signalisieren.
  - 5.3.3. Zusätzliche Aufgaben unterstützenden Personals können sein:
    - 5.3.3.1. Spieler\*innenstatistiken notieren,
    - 5.3.3.2. Spiritergebnisse und Nominierungen für den wertvollsten Spieler\*in notieren,
    - 5.3.3.3. Zuschauer\*innen über Calls und die Lösung der Calls informieren

- 5.3.3.4. Spieler\*innen, nach Anfrage, gedruckte Versionen der Ultimate-Regeln zur Verfügung stellen,
- 5.3.3.5. Jede Aufgabe erfüllen, die von Nicht-Spieler+innen erfüllt werden darf, einschließlich Einschätzungen zu Line-Calls wenn gefragt ("Linien-Assistent\*innen").
- 5.3.4. Unterstützendes Personal darf das Feld nur betreten, wenn sie von den Captains beider Teams oder von beiden Spieler\*innen in einer Diskussion, die das unterstützende Personal zu Rate ziehen möchten, dazu aufgefordert werden.
- 5.3.5. Unterstützendes Personal darf durch Calls oder das Treffen von Entscheidungen keinen Einfluss auf laufende Spiele nehmen. Dies schließt mit ein:
  - 5.3.5.1. Foul/Violation Calls
  - 5.3.5.2. Linien-Calls
  - 5.3.5.3. Spielunterbrechungen wenn ein Team nicht korrekt auf eine Zeitwarnung reagiert hat.
  - 5.3.5.4. Eine Diskussion unterbrechen
  - 5.3.5.5. Spieler\*innen mitteilen, welchen Call sie zu machen haben.
- 5.3.6. Die Anwesenheit von Unterstützendem Personal entbindet die Spieler\*innen nicht von ihrer Verantwortung, Calls zu tätigen und zu klären.
- 5.4. Vorstandsmitglieder der Ultimate Abteilung:
  - 5.4.1. Vorstandsmitglieder der Ultimate Abteilung werden auch DFV-Offizielle genannt.
  - 5.4.2. DFV-Offizielle verfügen über die in Appendix A und B beschriebenen Kompetenzen, sowie sind sie allgemein befugt, Abweichungen von den in Appendix A, B und C beschriebenen Anforderungen zu genehmigen.
  - 5.4.3. Der Vorstand der Ultimate Abteilung des DFV kann weitere Personen mit den unter B5.4.2. beschriebenen Kompetenzen bevollmächtigen.

## C. Anforderungen an die Teamkleidung

### C.1. Zweck

- 1.1. Der Zweck der Teamkleidung ist es, zwischen gegnerischen Teams zu unterscheiden und einzelne Spieler\*innen zu identifizieren. Dies ermöglicht es Spieler\*innen, Offiziellen und Zuschauer\*innen die korrekte Interpretation des Spielgeschehens.
- 1.2. Außerdem schützt die Teamkleidung die Sicherheit und den Komfort der Spieler\*innen und stellt die Fairness des Wettbewerbs sicher.
- 1.3. Des Weiteren wird durch eine hohe Qualität der Teamkleidung das öffentliche Bild unseres Sports verbessert und die Aufmerksamkeit von Medien und Zuschauer\*innen auf Turnieren kann besser genutzt werden.
- 1.4. Diese Anforderungen sollen die Kosten, den Spieler\*innen zur Erfüllung des Einsatzzwecks entstehen, minimieren. Wenn die nötigen Ressourcen vorhanden sind, sind die Teams angehalten, die Mindestanforderungen zu übertreffen, um unseren Sport zu unterstützen.
- 1.5. Der DFV fordert die Teams auf, die Regeln und das öffentliche Bild des Sports bei der Auswahl von Designs von Teamkleidung für DFV-Turniere zu beachten.
- 1.6. Der DFV behält sich das Recht vor, Teams zur Anpassung von Text oder Grafikelementen oder zum Austausch von kompletten Kleidungsstücken aufzufordern.

### C.2. Allgemeines

- 2.1. Die Teamkleidung besteht mindestens aus einem Trikot für den Oberkörper und einer Hose für den Unterkörper und die oberen Beine.
- 2.2. Ein einzelnes Kleidungsstück, das dieselben Bereiche wie die beiden einzelnen oben beschriebenen Kleidungsstücke, bedeckt, ist gestattet, wenn es die selben Anforderungen wie die beiden Einzelstücke erfüllt.
- 2.3. Jedes Team muss zu jedem Spiel mindestens zwei signifikant unterschiedliche Trikotfarben zur Verfügung haben. Farbfehlsichtigkeit sollte dabei beachtet werden.
- 2.4. Vor dem Spiel wird im Zweifel durch einen Scheibenflip dasjenige Team bestimmt, welches als erstes die Trikotfarbe auswählt. Die gegnerische Trikotfarbe muss sich signifikant von dieser unterscheiden.

### C.3. Trikots

- 3.1. Alle Spieler\*innen eines Teams müssen Trikots in gleicher Farbe tragen. Diese können in ihrer Ärmellänge variieren.
- 3.2. Jede\*r Spieler\*in eines Teams in einem Spiel sollte eine einzigartige Nummer mit einem Integer zwischen (einschließlich) 0 und 99 tragen.

3.3. Die Nummer soll nur in arabischen Zahlen gedruckt sein.

#### **C.4. Hosen**

4.1. Alle Spieler\*innen eines Teams sollten Hosen in einheitlicher Farbe tragen.

4.2. Die Hosen sollten eine Nummer auf der Vorderseite haben. Die Nummer sollte dieselbe wie auf dem Trikot sein.

#### **C.5. Handschuhe**

5.1. Spieler\*innen dürfen Handschuhe tragen, diese dürfen jedoch die Scheibe nicht beschädigen oder Überreste an der Scheibe hinterlassen.

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

#### **C.6. Schuhwerk**

6.1. Das Schuhwerk von Spieler\*innen muss nicht einheitlich sein.

6.2. Outdoor

6.2.1. Spieler\*innen dürfen Schuhe oder Stiefel tragen.

6.2.2. Stollen oder Kanten dürfen nicht länger als 20 Millimeter sein und keine scharfen Kanten haben.

6.3. Beach

6.3.1. Schuhwerk mit Sohlen, die dicker als 3 Millimeter und/oder nicht biegsam sind, sind nicht erlaubt.

6.3.2. Socken dürfen keine Stollen oder Kanten haben.

6.4. Indoor

6.4.1. Spieler\*innen dürfen Schuhe oder Stiefel tragen.

6.4.2. Das Schuhwerk muss glatte, abriebfeste Sohlen haben.

#### **C.7. Zusätzliche Kleidungsanforderungen**

7.1. Spieler\*innen dürfen nichts tragen, was für andere Spieler\*innen gefährlich ist. Der DFV sieht Metallstollen und Gipsverbände als gefährlich an.

7.2. Spieler\*innen dürfen nichts tragen, was ihnen einen Vorteil gibt, indem es die physische Präsenz der/des Spielerin\*s stärkt.

7.3. Spieler\*innen, Auswechselspieler\*innen und Trainer\*innen dürfen keine Hilfsmittel nutzen, die ihre Stimme verstärken.

## **C.8. Trainer\*innen und unterstützendes Personal**

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



## D. DFV-Spielberechtigungen und Kaderrichtlinien

### D.1. Kaderrichtlinien

- 1.1. Alle Spieler\*innen eines Kaders müssen Mitglied des DFV sein.
- 1.2. Ein\*e Spieler\*in darf während eines DFV-Turniers (siehe Appendix B1.4.) für nur ein einzelnes Team antreten.

### D.2. Spielberechtigung - Geschlecht

- 2.1. Spieler\*innen müssen spezielle Kriterien erfüllen, um in den folgenden Divisionen antreten zu können.
- 2.2. Für Spieler\*innen, die sich nicht dem binären Geschlechterspektrum zuordnen, werden derzeit im DFV Richtlinien erarbeitet. In der Zwischenzeit sind individuelle Lösungen in Rücksprache mit dem Vorstand der Ultimate Abteilung des DFV möglich.
- 2.3. Frauen - Alle weiblichen Spielerinnen dürfen in dieser Division antreten.
- 2.4. Mixed - Alle Spieler\*innen dürfen in dieser Division antreten.
- 2.5. Open - Alle Spieler\*innen dürfen in dieser Division antreten.

### D.3. Spielberechtigung - Alter

- 3.1. Spieler\*innen müssen spezielle Kriterien erfüllen, um in den folgenden Divisionen antreten zu können.
- 3.2. Open-, Mixed- und Frauen-Division - Ein\*e in diesen Divisionen teilnehmende\*r Spieler\*in sollte in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, vierzehn (14) Jahre oder älter sein.
  - 3.2.1. Jüngere Spieler\*innen können prinzipiell in diesen Divisionen teilnehmen, allerdings ist Rücksprache mit dem Jugend- und dem Eventkomitee zur Gewährung des Jugenschutzes nötig.
- 3.3. Master-Divisionen
  - 3.3.1. Frauen müssen in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, dreißig (30) Jahre oder älter sein.
  - 3.3.2. Männer müssen in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, dreiunddreißig (33) Jahre oder älter sein.
- 3.4. Grand Masters-Divisionen
  - 3.4.1. Frauen müssen in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, siebenunddreißig (37) Jahre oder älter sein.
  - 3.4.2. Männer müssen in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, vierzig (40) Jahre oder älter sein.
- 3.5. Great Grand Masters-Divisionen

- 3.5.1. Frauen müssen in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, fünfundvierzig (45) Jahre oder älter sein.
- 3.5.2. Männer müssen in dem Kalenderjahr, in dem das Turnier abgeschlossen wird, achtundvierzig (48) Jahre oder älter sein.

#### **D.4. Ausnahmen**

- 4.1. In außergewöhnlichen Umständen können Teams Ausnahmen von den in Appendix D genannten Vorschriften beim Vorstand der Ultimate Abteilung des DFV beantragen.

## E. Setzliste, Fristen und Veranstaltung

### E.1. Setzliste für Ligen der Deutschen Meisterschaften

- 1.1. Das Ligensystem ist regional aufgeteilt.
  - 1.1.1. Die ersten Ligen umfassen das gesamte Bundesgebiet.
  - 1.1.2. Die zweiten Ligen werden in die Regionen Nord und Süd aufgeteilt.
  - 1.1.3. Alle darunter folgenden Ligen werden in die Regionen Nordost, Nordwest, Südost und Südwest aufgeteilt.
  - 1.1.4. Bei einer zu geringen Anzahl an Teams in einer Liga oder Division kann von dieser Aufteilung abgewichen werden.
- 1.2. Alle Ligen werden mit acht (8) Teams ausgespielt.
  - 1.2.1. Ausnahmen sind die ersten Ligen Outdoor der Divisionen Mixed und Open, sowie Indoor Open. Diese werden mit sechzehn (16) Teams ausgespielt.
  - 1.2.2. Die unterste Liga einer Region umfasst mindestens drei (3) Teams und maximal zehn (10).
- 1.3. Aufstieg
  - 1.3.1. In eine 8er-Liga steigen immer zwei (2) Teams auf, falls dieser Liga eine eingleisige Liga folgt und in dieser folgenden Liga sechs (6) oder mehr Teams spielen.
  - 1.3.2. In einer 8er-Liga steigt immer ein (1) Team auf, falls dieser Liga ein mehrgleisiges System folgt.
  - 1.3.3. In eine 16er-Liga steigen immer vier (4) Teams auf.
  - 1.3.4. Es kann weitere Aufsteiger durch Absagen von Teams oder falls das Auffüllen einer Liga auf Sollgröße aus anderen Gründen nötig ist, geben.
    - 1.3.4.1. Das nächstbestplatzierte Team der Setzliste der untergeordneten Ligen rückt nach.
    - 1.3.4.2. Teams aus der Region des absagenden Teams haben Vorrang.
- 1.4. Abstieg
  - 1.4.1. Die Anzahl an absteigenden Teams ist davon abhängig, wie viele Teams aus einer höheren Liga in eine entsprechende Region absteigen.
  - 1.4.2. Die Anzahl an absteigenden Teams bestimmt sich an der Sollgröße einer Liga.
- 1.5. Die Abschlussrangliste der vorangegangenen Deutschen Meisterschaft der gleichen Division wird als Setzliste verwendet.
  - 1.5.1. Absteiger in eine Liga erhalten die ersten Setzplätze.
    - 1.5.1.1. Bei mehreren Absteigern in eine Liga, wird die Abschlussrangliste der höheren Liga verwendet, um die abgestiegenen Teams untereinander zu setzen.
  - 1.5.2. Aufsteiger in eine Liga erhalten die letzten Setzplätze.
    - 1.5.2.1. Steigen Teams mehrerer Regionen in dieselbe Liga auf, wechselt die Reihenfolge der Regionen in der Setzliste jedes Jahr.

### E.2. Setzliste für DFV-Pokale

- 2.1. Division Open
  - 2.1.1. In der Division Open sind sechzehn (16) Teams teilnahmeberechtigt.

- 2.1.2. Die Teilnahmeberechtigung am DFV-Pokal, Division Open beruht auf den Abschlussergebnissen der vorangegangenen Deutschen Meisterschaft Outdoor, Division Open.
  - 2.1.3. Teilnahmeberechtigte Teams:
    - 2.1.3.1. Die ersten sieben (7) Teams, sowie das Neuntplatzierte der ersten Liga.
    - 2.1.3.2. Die ersten beiden Teams der beiden zweiten Ligen.
    - 2.1.3.3. Die besten Teams der vier (4) dritten Ligen.
  - 2.1.4. Bei Absagen rücken Teams in der folgenden Reihenfolge nach:
    - 2.1.4.1. Die verbliebenen Teams der ersten Liga entsprechend ihrer Platzierungsreihenfolge.
    - 2.1.4.2. Die verbliebenen Teams der zweiten Ligen entsprechend ihrer Platzierungsreihenfolge.
  - 2.1.5. Die Teams werden entsprechend der jeweiligen Platzierung gesetzt.
- 2.2. Division Damen
- 2.2.1. In der Division Damen sind acht (8) Teams teilnahmeberechtigt.
  - 2.2.2. Die Teilnahmeberechtigung am DFV-Pokal, Division Damen beruht auf den Abschlussergebnissen der vorangegangenen Deutschen Meisterschaft Outdoor, Division Damen.
  - 2.2.3. Teilnahmeberechtigte Teams:
    - 2.2.3.1. Die ersten sechs (6) Teams der ersten Liga.
    - 2.2.3.2. Die ersten beiden Teams der beiden zweiten Ligen.
  - 2.2.4. Bei Absagen rücken Teams in der folgenden Reihenfolge nach:
    - 2.2.4.1. Die verbliebenen Teams der ersten Liga entsprechend ihrer Platzierungsreihenfolge.
    - 2.2.4.2. Die verbliebenen Teams der zweiten Ligen entsprechend ihrer Platzierungsreihenfolge.
  - 2.2.5. Die Teams werden entsprechend der jeweiligen Platzierung gesetzt.

### **E.3. Anmeldefristen**

- 3.1. Für DFV-Turniere können Anmeldefristen gesetzt werden, zu denen sich ein Team spätestens angemeldet haben muss.
- 3.2. Bei Absagen nach einer bestimmten Frist, können nicht alle getätigten Anzahlungen erstattet werden.
- 3.3. Verfehlt ein Team diese Fristen, kann es von der betroffenen Saison ausgeschlossen werden.

### **E.4. Veranstaltungspflicht**

- 4.1. DFV-Turniere werden ausgeschrieben. Kommunikationsplattform ist der E-Mailverteiler "Wurfpost" und die Homepage des DFV. Sollte sich kein Ausrichter finden und eine Liga nicht ausgespielt werden, so gilt die bestehende Setzliste zur Ermittlung der Auf- und Absteiger. Insofern sollte es im Interesse der Aufsteiger in diese Liga sein, die Liga auszurichten oder sich um eine Ausrichtung zu bemühen.

– Ende –

## Änderungshistorie

### Änderungen zu DFV-Appendix-2020-08-17

Das Dokument wurde an die Änderungen des WFDF angepasst.

### Änderungen zu DFV-Appendix-2020-06-06

Die folgende Tabelle zeigt Änderungen in diesem Dokument im Vergleich zur Version *DFV-Appendix-2020-06-06*.

#### Appendix A

	alt	neu
8.5	neu	Das Geschlecht, welches zu Beginn eines Punktes die Mehrheit stellt, muss den Pull ausführen.
8.5.1	neu	Diese Regelung gilt ab der Indoor-saison 2020/2021 für alle Beach- und Indoor-DFV-Turniere.

### Änderungen zu DFV-Appendix 2019

Die Kurzfassung soll einen kurzen Überblick über einige Änderungen bieten. Da nicht alle Änderungen in der Kurzfassung aufgeführt werden, ist diese unvollständig und für gewisse Situationen relevante Änderungen sind eventuell nicht aufgeführt.

Der Term "Mannschaft" wurde generell zu "Team" geändert.

- Appendix nun für Rasen, Beach und Indoor gültig.
- Vertreter\*innen beider Mannschaften müssen sich vor Spielbeginn die Korrektheit der Kaderlisten bestätigen.
- Änderungen für Fängerfouls bei Kontakt nach einem Block.
- Gender Ratio A wird ab Indoor 2020/2021 auf DFV-Turnieren im Bereich Mixed verwendet.
- Änderungen beim Offside
- Richtlinien wie Video- oder Fotomaterial benutzt werden soll.
- Richtlinien im Umgang mit Dangerous Play.
- Aufgaben für Offizielle präzisiert.
- Kriterien für Damen-, Open- und Mixed-Divisionen festgelegt.
- Altersregularien im Appendix aufgenommen.
- Einheitliche Altersgrenzen für Frauen im Bereich Master, Grand Master, Great Grandmaster.

## Lizenzbedingungen

### 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.