

DFV-Jugend-Ultimateregeln

v. 2023-21-12

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
1 Spirit of the Game	2
2 Spielfeld	4
3 Ausrüstung	5
4 Punkt, Punktgewinn und Partie	5
5 Teams	6
6 Eine Partie beginnen	6
7 Der Anwurf	6
8 Der Status des Spiels	7
9 Anzählen	8
10 Der Check	9
11 Aus	11
12 Fänger*innen und Positionierung	12
13 Turnover	13
14 Punktgewinn	15
15 Callen von Fouls, Infractions und Violations	15
16 Spielfortsetzung nach einem Call	17
17 Fouls	17
18 Infractions und Violations	19
19 Spielunterbrechungen aus Sicherheitsgründen	22
20 Time-Outs	23
Definitionen	25
Lizenbedingungen	28
Hinweis zur Übersetzung	28

Hinweis zum Regelwerk

Im nachfolgenden Regelwerk handelt es sich um die modifizierten Regeln für die Altersklassen U14, U17 & U20, wie sie im Rahmen des Deutschen Frisbeesport-Verbands (DFV) auf offiziellen Turnieren angewandt werden (hierzu zählen unter anderem die Deutschen Junioren Ultimate Meisterschaft [DJUM], sowie dazugehörige regionale Qualifikationsturniere). Durch das Jugend-Komitee der DFV Ultimate-Abteilung können Varianten dieser Basisstruktur und -regeln angewandt werden, um besonderen Wettbewerben, Anzahl an Spieler*innen oder dem zur Verfügung stehenden Platz gerecht zu werden.

Im nachfolgenden Regelwerk sind alle im Vergleich zu den "WFDF-Ultimeeregeln 2021-2024 v.2021.06.08" (Erwachsenen-Regeln) geänderten Unterpunkte farblich hervorgehoben. Ebenfalls finden die "Regelmodifikationen für Indoor Ultimate" (herausgegeben durch den DFV) in der aktuell gültigen Fassung Anwendung.

Abgesehen hiervon können durch den Veranstalter sogenannter Fun-Turniere jederzeit Modifikationen an dem auf dem Turnier angewandten Regelwerk vorgenommen werden.

Einführung

Ultimate ist ein fünf-gegen-fünf Teamsport, der mit einer Flugscheibe gespielt wird. Er wird auf einem rechteckigen Feld gespielt, mit einer Endzone an beiden Enden. Das Ziel jedes Teams ist es, einen Punktgewinn zu erzielen, indem ein*e Spieler*in einen Pass in der Endzone, die sie angreifen, fängt. Ein*e Werfer*in darf nicht mit der Scheibe laufen, aber darf die Scheibe in jede Richtung und zu jedem*r Mitspieler*in passen. Immer wenn ein Pass nicht ankommt, gibt es einen Turnover, und das andere Team soll die Scheibe nehmen und versuchen, in der gegenüberliegenden Endzone einen Punktgewinn zu erzielen. Partien werden typischerweise bis zu einer festgelegten Spieldauer oder Punktgewinnen gespielt. Ultimate hat keine externen Schiedsrichter*innen und ist kontaktfrei. Der Spirit of the Game gibt vor, wie Spieler*innen die Partie selbst regeln und sich auf dem Feld benehmen.

Viele dieser Regeln sind in ihrem Wesen allgemein und decken die meisten Situationen ab. Allerdings decken einige Regeln spezielle Situationen ab und setzen den allgemeinen Fall außer Kraft.

1 Spirit of the Game

- 1.1. Ultimate ist ein kontaktfreier Sport ohne externe Schiedsrichter*innen. Alle Spieler*innen sind dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen. Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays allen Spieler*innen überträgt.
- 1.2. 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, hätte es keinen Regelverstoß gegeben.
 - 1.2.1. 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.

- 1.3. Spieler*innen sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie bei jedem Schiedsverfahren zwischen den Teams als Schiedsrichter*in agieren.
Spieler*innen müssen:
 - 1.3.1. die Regeln kennen;
 - 1.3.2. aufrichtig und objektiv sein;
 - 1.3.3. ehrlich sein;
 - 1.3.4. ihren Standpunkt kurz und klar darstellen;
 - 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 potenzielle kulturelle Differenzen berücksichtigen;
 - 1.3.8. Unstimmigkeiten schnellstmöglich lösen;
 - 1.3.9. im Verlaufe einer Partie Calls in gleichbleibender Weise machen; und
 - 1.3.10. einen Call nur machen, wenn der Regelverstoß bedeutend genug ist, um das Resultat der Aktion zu verändern.
- 1.4. 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.
- 1.5. Die folgenden Handlungen sind Beispiele für guten Spirit:
 - 1.5.1. einen Call zurücknehmen, wenn Du nicht mehr daran glaubst, dass der Call korrekt war;
 - 1.5.2. nach einer umstrittenen Aktion mit einem*r Gegner*in an der Sideline das Gespräch suchen;
 - 1.5.3. den*die Gegner*in für gute Aktionen oder guten Spirit beglückwünschen;
 - 1.5.4. Dich dem*der Gegenspieler*in vorstellen; und
 - 1.5.5. ruhig auf Meinungsverschiedenheiten oder Provokationen reagieren.
- 1.6. Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen von allen Beteiligten vermieden werden:
 - 1.6.1. gefährliches Spiel und aggressives Verhalten;
 - 1.6.2. absichtliches Foulen oder andere absichtliche Regelverstöße;
 - 1.6.3. Verspotten oder Einschüchtern von Gegenspieler*innen;
 - 1.6.4. respektloses Jubeln nach dem Erzielen eines Punktgewinns;
 - 1.6.5. Calls zur Revanche für einen gegnerischen Call;
 - 1.6.6. einen Pass von einem*r Gegenspieler*in fordern; und
 - 1.6.7. anderes Verhalten, welches das Gewinnen um jeden Preis darstellt.
- 1.7. Die Teams sind Hüter des Spirit of the Game, und müssen:
 - 1.7.1. Verantwortung dafür übernehmen, ihren Spieler*innen die Regeln und guten Spirit zu vermitteln;
 - 1.7.2. Teammitglieder disziplinieren, die schlechten Spirit zeigen;
 - 1.7.3. anderen Teams konstruktive Rückmeldungen geben, was sie gut machen und/oder wie sie ihre Befolgung des Spirit of the Game verbessern können; und
 - 1.7.4. falls angemessen, eine Spirit-Unterbrechung callen, um Anliegen bezüglich des Spirits anzusprechen.
- 1.8. Falls ein*e Anfänger*in in einen Regelverstoß involviert ist und die Regeln nicht kennt, sollen erfahrene Spieler*innen dabei unterstützen den Regelverstoß zu erklären.

- 1.9. Ein*e erfahrene*r Spieler*in, der*die Rat zu Regeln anbietet und Schiedsverfahren auf dem Spielfeld leitet, darf Partien mit Anfänger*innen oder jüngeren Spieler*innen beaufsichtigen.
- 1.10. Calls sollten von den Spieler*innen diskutiert werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren, und von Spieler*innen, die die beste Perspektive auf die Aktion hatten.
 - 1.10.1. Spieler*innen, die nicht direkt involviert waren, aber glauben, dass ein Teammitglied einen inkorrekten Call gemacht hat, oder ein Foul oder eine Violation verursachte, sollten ihr Teammitglied darüber informieren.
 - 1.10.2. Nichtspieler*innen, abgesehen von den Captains, sollten davon absehen, sich zu beteiligen. Allerdings dürfen Spieler*innen die Sichtweise von anderen Personen erbitten, um Regeln zu klären und Spieler*innen dabei zu unterstützen, den angemessenen Call zu machen.
- 1.11. Spieler*innen und Captains tragen die alleinige Verantwortung, alle Calls zu machen und zu lösen.
- 1.12. Falls die Spieler*innen sich nach einer Diskussion nicht einigen können, oder es nicht klar und offensichtlich ist:
 - 1.12.1. was in einer Aktion passiert ist, oder
 - 1.12.2. was höchstwahrscheinlich in einer Aktion passiert wäre,muss die Scheibe zum*r letzten unbestrittenen Werfer*in zurückgehen.

2 Spielfeld

- 2.1. Das Spielfeld ist eine rechteckige Fläche mit Abmessungen und Zonen, wie entsprechend der Altersklassen in Abbildung 1 und Abbildung 2 dargestellt, und sollte im Wesentlichen frei von Hindernissen sein und angemessene Sicherheit für die Spieler*innen bieten.
- 2.2. Die Begrenzungslinien umgeben das Spielfeld und bestehen aus zwei (2) Seitenlinien entlang der Länge und zwei (2) Endlinien entlang der Breite.
- 2.3. Die Begrenzungslinien gehören nicht zum Spielfeld.
- 2.4. Die Punktlinien sind die Linien, die die Zentralzone von den Endzonen trennen und sind Teil der Zentralzone.
- 2.5. Die Brick-Markierungen sind der Schnittpunkt von zwei (2) sich kreuzenden ein (1) Meter langen Linien in der Zentralzone, die sich in einem der Länge der Endzone gleichenden Abstand vor der jeweiligen Punktlinie in der Mitte zwischen den Seitenlinien befinden.
- 2.6. Acht helle und farbige, biegsame Objekte (z.B. Plastikpylonen) markieren die Ecken der Zentralzone und der Endzonen.
- 2.7. Die unmittelbare Umgebung des Spielfeldes soll frei von beweglichen Gegenständen gehalten werden. Falls das Spiel durch Nichtspieler*innen oder Gegenstände innerhalb von drei (3) Metern der Begrenzungslinien behindert wird, darf jede*r behinderte Spieler *in oder der*die Werfer*in in Scheibenbesitz „Violation“ rufen.

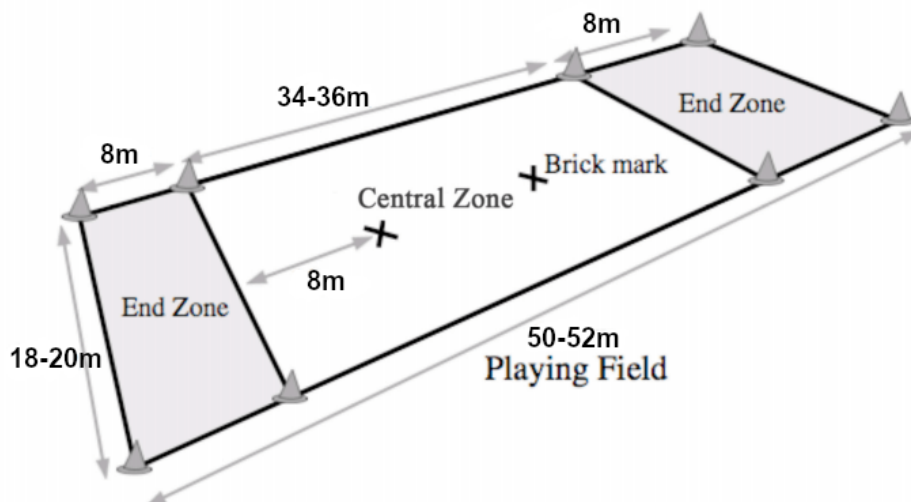


Abbildung 1: Spielfeld U 14

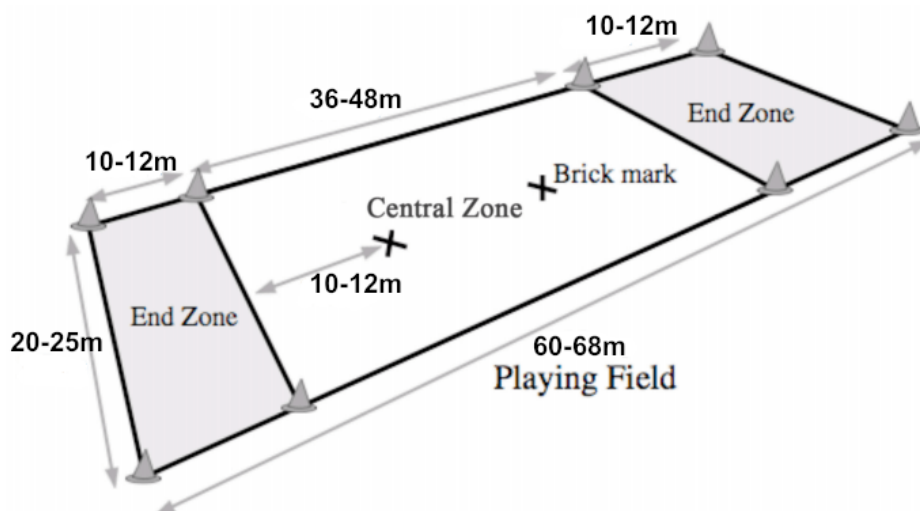


Abbildung 2: Spielfeld U 17 & U 20

3 Ausrüstung

- 3.1. Jede Flugscheibe, die für beide Captains akzeptabel ist, darf verwendet werden.
- 3.2. WFDF kann eine Liste mit zugelassenen Scheiben führen, die zur Nutzung empfohlen werden.
- 3.3. Jede*r Spieler*in muss einheitliche Kleidung tragen, die die Teamzugehörigkeit erkennen lässt.
- 3.4. Kein*e Spieler*in darf Kleidungsgegenstände oder Ausrüstung tragen, die nachvollziehbar dem*der Träger*in oder anderen Spieler*innen schaden oder die Spielfähigkeit eines*r Gegenspieler*in behindern könnten.

4 Punkt, Punktergewinn und Partie

- 4.1. Eine Partie besteht aus einer Anzahl von Punkten. Jeder Punkt endet mit dem Erzielen eines Punktergewinns.
- 4.2. Die Partie wird beendet und ist gewonnen von dem Team, das:
 - 4.2.1. als erstes dreizehn (13) Punktergewinne erzielt; oder
 - 4.2.2. nach abgelaufener Spieldauer (siehe 4.3.) und Abschluss des aktuellen Punktes mit mehr als drei (3) Punktergewinnen führt.
 - 4.2.2.1. Falls nach dem Abschluss des Punktes kein Team das Spiel gewonnen hat (siehe 4.2.1. und 4.2.2.), 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.
- 4.3. Die Spieldauer in den Altersklassen beträgt wie folgt:
 - 4.3.1. U 14 beträgt 25 - 35 Minuten
 - 4.3.2. U 17 beträgt 30 - 40 Minuten
 - 4.3.3. U 20 beträgt 35 - 45 Minuten
 - 4.3.4. Die Spieldauer darf pro Team pro Tag einhundertfünfzig (150) Minuten nicht überschreiten (siehe 5.5).
- 4.4. Es gibt keine Auftrennung der Spielzeit in zwei Spielhälften.
- 4.5. Nachdem ein Punktergewinn erzielt wurde, und die Partie nicht gewonnen wurde;
 - 4.5.1. beginnt der nächste Punkt sofort;
 - 4.5.2. tauschen die Teams die Endzone, die sie verteidigen; und
 - 4.5.3. wird das Team, das den Punktergewinn erzielt hat, zum verteidigenden Team und wirft als nächstes an.

5 Teams

- 5.1. Es können nur Spieler*innen an offiziellen Turnieren des DFV teilnehmen, welche gemeldetes Mitglied in einem Sportverein oder Landesverband nach § 2.1 DFV Geschäftsordnung Ultimate sind.
 - 5.1.1. Zu beachten ist hierbei auch der Versicherungsschutz von sogenannten Gastspieler*innen, welcher auf zwei Arten erfolgen kann und vor Beginn des Einsatzes der Geschäftsführung der Ultimate Abteilung mitgeteilt werden muss:
 - 5.1.1.1. der aufnehmende Verein bietet Versicherungsschutz für Externe; oder
 - 5.1.1.2. der eigene Verein übernimmt den Versicherungsschutz der betroffenen Spieler*innen auch für deren Teilnahme unter dem Schirm des aufnehmenden Vereins.
- 5.2. Zu Beginn des ersten Spieles eines Meisterschaftsturniers müssen mindestens sieben (7) Spieler*innen zur Verfügung stehen. Mindestens acht (8) Spieler*innen müssen vor dem Meisterschaftsturnier unter dfv-turniere.de eingetragen sein.
 - 5.2.1. Zu Spielbeginn müssen pro Mannschaft mindestens zwei (2) männliche und zwei (2) weibliche Spieler*innen spielfähig sein.
 - 5.2.2. Während jedes Punktes stellt jedes Team fünf (5) Spieler*innen auf dem Feld.
 - 5.2.3. Alle Jugend-Divisionen werden loose-mixed gespielt: Es müssen pro Team zu jedem Punktbeginn unter den Spieler*innen auf dem Spielfeld mindestens ein (1) Spieler und eine (1) Spielerin sein.
- 5.3. Spieler*innen können nur in der U„n“ Division eingesetzt werden, wenn im Jahr das Alter

von „n“ nicht erreicht wird.

- 5.3.1. Die Altersgrenzen können für Spieler*innen mit Behinderungen vom Jugend-Komitee der DFV Ultimate Abteilung aufgehoben werden.
 - 5.3.1.1. Ein Antrag muss fristgerecht und schriftlich dreißig (30) Tage vor dem Meisterschaftsturnier eingereicht werden, auf das er sich bezieht.
 - 5.3.1.2. Wird einem Antrag stattgegeben, so gilt die Genehmigung für die gesamte restliche Saison für alle Meisterschaftsturniere. Das Ende einer Saison markiert jeweils die DJUM Outdoor.
 - 5.3.1.3. Werden die betroffenen Spieler*innen für eine niedrigere Altersklasse zugelassen, so wird das zugehörige Team nicht von der Wertung ausgeschlossen.
- 5.3.2. Spieler*innen dürfen im Rahmen einer Meisterschaft nur in mehreren Divisionen spielen, wenn die Meisterschaftsturniere (dazu gehören auch die Qualifikationsturniere) der einzelnen Divisionen an getrennten Tagen stattfinden.
- 5.4. Spieler*innen dürfen innerhalb einer Meisterschaft nur in einem Team pro Division spielen, auch wenn dieses Team außerhalb der Wertung spielen sollte.
 - 5.4.1. Haben Spieler*innen an mindestens einem Qualifikationsturnier teilgenommen, so dürfen sie auf der DJUM ausschließlich für dieses Team spielen.
 - 5.4.1.1. Dies gilt nicht, wenn sich das entsprechende Team nicht qualifiziert hat; oder
 - 5.4.1.2. das entsprechende Team nicht zur DJUM antritt
- 5.5. Spieler*innen dürfen nur in einer Region offiziell an den Qualifikationsturnieren teilnehmen.
- 5.6. Spieler*innen dürfen pro Tag nicht mehr als 150 Minuten in Spielen eingesetzt werden.
 - 5.6.1. Dies bezieht sich auf alle Spiele innerhalb des Turniers, auch auf Spiele, bei denen mindestens ein Team außerhalb der Wertung spielt.
 - 5.6.2. Spieler*innen zählen immer für die gesamte Dauer eines Spiels als eingesetzt, nicht nur für die tatsächlich gespielte Zeit.
 - 5.6.3. Die Spielzeit eines Spiels entspricht der festgelegten Spieldauer auf dem offiziellen Spielplan. Überlängen, aufgrund eines gespielten Punkte-Caps, werden nicht berücksichtigt.
 - 5.6.4. Spieler*innen gelten als eingesetzt, wenn sie:
 - 5.6.4.1. mindestens einen (1) Punkt gespielt haben; oder
 - 5.6.4.2. bei einem Spiel zum Erfüllen der Mindest-Spieler*innen-Regelung beigetragen haben.
- 5.7. Bei Nicht-Erfüllen der Teamvorgaben (siehe 5.1. bis 5.5.) spielt das Team außerhalb der Wertung.
 - 5.7.1. Sollte ein Team aufgrund eines Verstoßes gegen die minimale Anzahl an Spieler*innen pro Team (siehe 5.1. gesamt) außerhalb der Wertung spielen, so gilt:
 - 5.7.1.1. das Team muss mindestens sechs (6) Spieler*innen umfassen;
 - 5.7.1.2. die maximal zulässige Gesamtspielzeit wird auf 120 Minuten reduziert.

5.7.1.2.1. Falls diese maximal zulässige Gesamtspielzeit nicht eingehalten werden kann, ist die Dauer der Spiele des betroffenen Teams von der Turnierleitung anzupassen.

5.8. Sollten Verstöße gegen die Teamvorgaben (siehe 5.1. bis 5.5.) nachträglich festgestellt werden, kann das Team im Nachtrag durch das Jugend-Komitee der DFV Ultimate Abteilung disqualifiziert werden.

5.9. Jedes Team benennt einen Captain und einen Spirit Captain, die das Team repräsentieren.

5.10. Ein Team darf unbeschränkt viele Auswechslungen vornehmen, nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und bevor das Team die Bereitschaft zum Anwurf signalisiert.

6 Eine Partie beginnen

6.1. Vertreter*innen der zwei Teams bestimmen in fairer Weise, welches Team zuerst auswählt:

6.1.1. ob es den ersten Anwurf empfängt oder wirft; oder

6.1.2. welche Endzone es anfangs verteidigen wird.

6.2. Das andere Team erhält die verbleibende Wahl.

7 Der Anwurf

7.1. Zu Beginn der Partie oder nach einem Punktgewinn, beginnt das Spiel mit einem Wurf des verteidigenden Teams, genannt "Anwurf"

7.1.1. Die Teams müssen sich ohne unangemessene Verzögerung auf den Anwurf vorbereiten.

7.2. Der Anwurf darf erst ausgeführt werden, nachdem beide Teams ihre Bereitschaft signalisiert haben, indem der*die Anwerfende und ein*e Spieler*in der Offense eine Hand über ihren Kopf heben.

7.3. Nach dem Bereitschaftssignal müssen alle Angreifer*innen mit einem Fuß auf der von ihnen verteidigten Punktlinie stehen, ohne dabei ihren relativen Ort zueinander zu verändern, bis der Anwurf losgelassen wird.

7.4. Nach dem Bereitschaftssignal müssen alle Verteidiger*innen mit ihren Füßen vollständig hinter der vertikalen Ebene der Punktlinie bleiben, bis der Anwurf losgelassen wird.

7.5. Falls ein Team 7.3 oder 7.4 verletzt, kann das gegnerische Team eine Violation („Offside“) callen. Das muss gecallt werden, bevor das angreifende Team die Scheibe berührt. (7.8 gilt auch hier.)

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 ein Time-Out an dieser Stelle 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 gefallen worden. (Ein Check ist nicht erforderlich.)

- 7.6. Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen sich alle Spieler*innen in jede Richtung bewegen.
- 7.7. Kein*e Spieler*in aus dem verteidigenden Team darf die Scheibe nach dem Anwurf berühren, bis ein Mitglied des angreifenden Teams die Scheibe oder die Scheibe den Boden berührt.
- 7.8. Falls ein*e Angreifer*in, innerhalb oder im Aus, die Scheibe berührt, bevor diese auf dem Boden aufkommt, und es dem angreifenden Team nicht gelingt, anschließend Scheibenbesitz zu etablieren, ist das ein Turnover (ein "dropped Pull").
- 7.9. Falls ein*e Angreifer*in den Anwurf fängt und dann Scheibenbesitz etabliert, muss er*sie einen Pivot-Punkt an der Stelle des Spielfeldes setzen, die dem Ort am nächsten liegt, an der der Scheibenbesitz etabliert wurde, auch wenn diese Stelle in der verteidigten Endzone liegt.
- 7.10. Falls die Scheibe erst das Spielfeld berührt und niemals aus wird, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt an der Stelle setzen, an der die Scheibe anhält, auch wenn diese Stelle in der verteidigten Endzone liegt.
- 7.11. Falls die Scheibe erst das Spielfeld berührt und dann aus wird, ohne eine*n Angreifer*in zu berühren, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt dort setzen, wo die Scheibe zuerst die Begrenzungslinie überquert hat, oder falls diese Stelle in der verteidigten Endzone wäre, an der nächstgelegenen Stelle der Zentralzone.
 - 7.11.1. Falls die Scheibe eine*n Angreifer*in berührt, bevor sie aus wird, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt dort setzen, wo die Scheibe zuerst die Begrenzungslinie überquert hat, auch falls diese Stelle in der verteidigten Endzone ist.
- 7.12. Falls die Scheibe das Aus berührt, ohne erst das Spielfeld oder eine*n Angreifer*in zu berühren, kann der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt entweder an der Brickmarkierung, die der verteidigten Endzone am nächsten liegt, oder an der Stelle der Zentralzone, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus ging (siehe 11.8), setzen. Die verbindliche Brickoption muss von irgendeinem*r Angreifer*in angezeigt werden, indem er*sie einen Arm vollständig über den Kopf ausstreckt und „Brick“ ruft, bevor die Scheibe aufgehoben wird.

8 Der Status des Spiels

- 8.1. Das Spiel ist dead (tot), und kein Turnover ist möglich:
 - 8.1.1. Nach Punktbeginn, bis der Anwurf losgelassen wird;
 - 8.1.2. Nach dem Anwurf oder nach einem Turnover, während die Scheibe zum Pivot-Punkt getragen werden muss, bis ein Pivot-Punkt gesetzt ist;
 - 8.1.3. Nach einem Call, der das Spiel unterbricht oder jeder anderen Unterbrechung, bis die Scheibe eingecheckt wird; oder
 - 8.1.4. Nachdem die Scheibe den Boden berührt, bis zur Etablierung von Scheibenbesitz durch das entsprechende Team.
 - 8.1.5. Spieler*innen dürfen sich während des toten Spiels (dead play) bewegen (außer es ist anderweitig spezifiziert).

- 8.2. Ein Spiel, das nicht tot ist, ist live (lebendig).
- 8.3. Der*die Werfer*in darf den Scheibenbesitz während des toten Spiels nicht auf eine*n andere*n Spieler*in übertragen.
- 8.4. Jede*r Spieler*in darf versuchen, eine Scheibe vom Rollen oder Rutschen zu stoppen, nachdem sie den Boden berührt hat.
 - 8.4.1. Falls, beim Versuch solch eine Scheibe anzuhalten, ein*e Spieler*in die Position der Scheibe erheblich verändert, darf das gegnerische Team fordern, dass der Pivot-Punkt an der Stelle gesetzt wird, wo die Scheibe berührt wurde.
- 8.5. Nach einem Turnover und nach dem Anwurf muss ein*e Angreifer*in sich mindestens in Schrittgeschwindigkeit oder schneller bewegen, um direkt die Scheibe zu holen und einen Pivot-Punkt zu etablieren.
 - 8.5.1. Zusätzlich zu 8.5 muss die Offense die Scheibe nach einem Turnover innerhalb der folgenden Zeitlimits ins Spiel bringen, falls die Scheibe nicht aus wurde und die Scheibenposition wie folgt ist:
 - 8.5.1.1. in der Zentralzone - innerhalb von zehn (10) Sekunden nach Stillstand der Scheibe.
 - 8.5.1.2. in einer Endzone - innerhalb von zwanzig (20) Sekunden nach Stillstand der Scheibe.
 - 8.5.2. Wenn das angreifende Team 8.5 oder 8.5.1 verletzt, kann das verteidigende Team eine Warnung geben („Delay of Game“ bzw. „Spielverzögerung“ oder das Vor-Anzählen benutzen) oder eine „Violation“ callen.
 - 8.5.3. 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 Marker*in darf mit dem Anzählen beginnen.

9 Anzählen

- 9.1. Der*die Marker*in kann den*der Werfer*in anzählen, indem er*sie zuerst „Stalling“ oder „Zähle“ sagt und dann von eins (1) bis zehn (10) zählt. Der Abstand zwischen dem Anfang jeder Zahl beim Anzählen muss mindestens eine (1) Sekunde betragen.
- 9.2. Das Anzählen muss mit dem*der Werfer*in deutlich kommuniziert werden.
- 9.3. Der Marker darf das Anzählen nur anfangen und fortsetzen, wenn:
 - 9.3.1. Das Spiel live ist, oder sobald nach einem Turnover ein Pivot-Punkt etabliert wurde;
 - 9.3.2. Der*die Marker*in sich innerhalb von drei (3) Metern von dem Pivot-Punkt des*der Werfer*in oder dem Ort des Pivot-Punktes aufhält, falls der*die Werfer*in nicht an diesem Ort ist; und
 - 9.3.3. Alle Verteidiger*innen regelgerecht positioniert sind (Abschnitt 18.1).
- 9.4. Falls der*die Marker*in sich über den entsprechenden drei (3) Meter-Radius entfernt oder ein*e andere*r Spieler*in zu dem*der Marker*in wird, muss das Anzählen bei „Stalling one (1)“ bzw. „Zähle eins (1)“ neu begonnen werden.
- 9.5. Nach einer Spielunterbrechung wird das Anzählen wie folgt fortgesetzt:
 - 9.5.1. Nach einem anerkannten Regelverstoß durch das verteidigende Team wird das Anzählen bei „Stalling one (1)“ bzw. „Zähle eins (1)“ neu

- begonnen.
- 9.5.2. Nach einem anerkannten Regelverstoß durch das angreifende Team wird das Anzählen mit höchstens neun (9) fortgesetzt.
- 9.5.3. Nach einem bestrittenen Ausgezählt („stall-out“) wird das Anzählen mit „Stalling eight (8)“ bzw. „Zähle acht (8)“ fortgesetzt.
- 9.5.4. Nach allen anderen Calls, einschließlich „Pick“, wird das Anzählen mit höchstens sechs (6) fortgesetzt. Jedoch:
- 9.5.4.1. Wenn es einen Call gibt, an dem der*die Werfer*in beteiligt ist, und einen davon unabhängigen Regelverstoß beim Fangen und die Scheibe an den*die Werfer*in zurückgeht, hängt das Anzählen von dem Ausgang des Calls ab, an dem*der Werfer*in beteiligt ist.
- 9.5.4.2. Wenn eine Violation bezüglich des Checks (Abschnitt 10) gecallt wird, wird das Anzählen mit der Zahl fortgesetzt, die zuvor bestimmt wurde.
- 9.6. Das Anzählen mit „höchstens n“, wobei „n“ durch 9.5.2, 9.5.4 oder 20.3.6 festgelegt ist, bedeutet das folgende:
- 9.6.1. Falls „x“ die letzte Zahl ist, die anerkanntermaßen vor dem Call vollständig ausgesprochen wurde, dann wird das Anzählen fortgesetzt bei „Stalling (x+1)“/„Zähle (x+1)“ oder „Stalling n“/„Zähle n“, je nachdem welche der beiden Zahlen niedriger ist.

10 Der Check

- 10.1. Immer wenn das Spiel während eines Punktes für ein Foul, eine Violation, einen bestrittenen Turnover, einen näher bestimmten Turnover, einen bestrittenen Punktgewinn, eine Spielunterbrechung, eine Diskussion angehalten wird oder am Ende eines Time-Outs, muss das Spiel so schnell wie möglich mit einem Check fortgesetzt werden. Der Check darf nur für die Diskussion eines Calls verzögert werden.
- 10.2. Positionierung der Spieler*innen nach einem Call (mit Ausnahme eines Time-Outs, und außer anders geregelt):
- 10.2.1. Falls das Spiel unterbrochen wird, bevor ein Pass geworfen wird, müssen alle Spieler*innen zu der Position zurückkehren, an der sie zu der Zeit waren, als der Call gemacht wurde, insoweit nicht anders geregelt.
- 10.2.2. Falls die Spielunterbrechung stattfand, nachdem der*die Werfer*in die Scheibe geworfen hat:
- 10.2.2.1. Falls die Scheibe zu dem*der Werfer*in zurückgeht, müssen alle Spieler*innen zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der*die Werfer*in die Scheibe losgelassen hat oder als der Call gemacht wurde, je nachdem, welches Ereignis früher stattfand.
- 10.2.2.2. Falls das Ergebnis des Spielzuges bestehen bleibt, müssen alle Spieler*innen zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Scheibenbesitz etabliert wurde oder die Scheibe den Boden berührt hat.
- 10.2.2.3. Wenn ein*e andere*r Spieler*in als der*die Werfer*in auf Grund eines anerkannten Regelverstoßes in Scheibenbesitz gelangt, müssen alle Spieler*innen zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Regelverstoß stattgefunden hat.
- 10.2.3. Alle Spieler*innen müssen diese Position halten, bis der Check erfolgt ist.

- 10.3. Jede*r Spieler*in darf eine Spielunterbrechung kurz verlängern, um fehlerhafte Ausrüstung („Equipment“, „Ausrüstung“) zu korrigieren, hingegen darf das laufende Spiel für diesen Zweck nicht unterbrochen werden.
- 10.4. Vor dem Check müssen sich die Person, die die Scheibe eincheckt, und der*die nächste*n Gegenspieler*in versichern, dass ihre jeweilige Mannschaft bereit ist und gem. 10.2. positioniert ist.
- 10.5. 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 bei dem*der Gegner*in 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.
- 10.6. Um das Spiel mit einem Check fortzusetzen:
 - 10.6.1. Wenn der*die Werfer*in die Scheibe hat:
 - 10.6.1.1. Falls die Scheibe in Reichweite eines*r Verteidiger*in ist, muss der*die Verteidiger*in die Scheibe berühren.
 - 10.6.1.2. Falls die Scheibe nicht in Reichweite eines*in Verteidiger*in ist, muss der*die Werfer*in mit der Scheibe den Boden berühren und kann „Disc In“ rufen.
 - 10.6.2. Falls die Scheibe auf dem Boden ist, muss der*die Verteidiger*in, der*die der Scheibe am nächsten ist, „Disc In“ rufen.
- 10.7. Ein*e Spieler*in darf eine Violation bzgl. des Checks callen, wenn ein*e Gegenspieler*in:
 - 10.7.1. einen Pass versucht, ohne den gem. 10.6. erforderlichen Check gemacht zu haben; oder
 - 10.7.2. das Spiel ohne Bestätigung von dem*der nächste*n Gegenspieler*in neu startet; oder
 - 10.7.3. sich unmittelbar vor dem Check bewegt; oder
 - 10.7.4. sich nicht an der korrekten Stelle befindet.
 - 10.7.5. Nach diesem Violation-Call zählt kein Pass, unabhängig davon, ob dieser vollständig oder nicht vollständig ist, und der Scheibenbesitz geht zu dem*der Werfer*in zurück (es sei denn, 16.3 ist anwendbar).

11 Aus

- 11.1. Das gesamte Spielfeld ist innerhalb. Die Begrenzungslinien sind nicht Teil des Spielfeldes und sind aus. Alle Nicht-Spieler*innen gehören zum Aus.
- 11.2. Das Aus besteht aus dem Boden, der nicht innerhalb ist und allem, was damit in Berührung ist, mit Ausnahme von Verteidiger*innen, die immer als innerhalb gelten.
- 11.3. Ein*e Angreifer*in, der*die nicht aus ist, ist innerhalb.
 - 11.3.1. Ein*e Spieler*in in der Luft behält seinen*ihren innerhalb/aus-Status bei, bis diese*r Spieler*in das Spielfeld oder das Aus berührt.
 - 11.3.2. Ein*e Spieler*in, der*die die Scheibe gefangen hat und zunächst das Spielfeld berührt und dann das Aus berührt, gilt immer noch als innerhalb, solange der Fang bis zum etablieren des Scheibenbesitzes erhalten bleibt.

- 11.3.2.1. Wenn diese Person das Spielfeld verlässt, muss er*sie einen Pivot-Punkt an der Stelle auf dem Spielfeld setzen, an der er*sie die Begrenzungslinie überquert hat (es sei denn, 14.2 ist anwendbar).
- 11.3.3. Ein*e Werfer*in, die das Aus berührt, gilt als innerhalb, bis er*sie einen Pass versucht.
- 11.3.4. Berührungen von Spieler*innen untereinander führen nicht zu einer gegenseitigen Übertragung ihrer innerhalb/aus-Statusse.
- 11.4. Die folgenden Situationen sind Turnover im Aus, und es ist davon auszugehen, dass kein Fang der Scheibe stattgefunden hat:
 - 11.4.1. irgendein Körperteil des*der angreifenden Fänger*in ist aus, wenn er*sie die Scheibe berührt, oder
 - 11.4.2. nachdem die Scheibe gefangen wurde, als der*die Spieler*in in der Luft war, ist der erste Kontakt des*der Spieler*in mit dem Aus, während er*sie immer noch die Scheibe berührt.
- 11.5. Die Scheibe ist innerhalb, sobald das Spiel live ist, oder wenn das Spiel beginnt oder fortgesetzt wird.
- 11.6. Eine Scheibe wird aus, sobald sie erstmalig das Aus oder eine*n Angreifer*in, der*die aus ist, berührt. Eine Scheibe im Besitz eines*r Angreifer*in hat denselben innerhalb/aus-Status wie diese*r Spieler*in. Wenn die Scheibe gleichzeitig von mehr als einem*r Angreifer*in gefangen wird, von denen eine*r aus ist, dann ist die Scheibe aus.
- 11.7. Die Scheibe darf außerhalb einer Begrenzungslinie fliegen und zum Spielfeld zurückkehren, und Spieler*innen dürfen ins Aus laufen, um zur Scheibe zu gehen.
- 11.8. Der Ort, an dem die Scheibe ins Aus ging, ist die Stelle, an der die Scheibe, bevor sie das Aus oder einen Spieler*in, der*die aus war, berührte, zuletzt:
 - 11.8.1. teilweise oder vollständig über dem Spielfeld war; oder
 - 11.8.2. von einem*r Spieler*in, der*die innerhalb war, berührt wurde.
- 11.9. Falls die Scheibe aus ist und mehr als drei (3) Meter vom Pivotpunkt entfernt, dürfen Nicht-Spieler*innen die Scheibe holen. Der Werfer muss die Scheibe die letzten drei (3) Meter zum Spielfeld tragen.

12 Fänger*innen und Positionierung

- 12.1. 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.
 - 12.1.1. Falls im Zuge des Fangens der*die Spieler*in durch eine anschließende Berührung mit dem Boden oder einem*r Mitspieler*in oder einem*r regelgerecht positionierten Gegenspieler*in die Kontrolle über die Scheibe verliert, gilt das Fangen als nicht stattgefunden.
- 12.2. Nach dem Etablieren des Scheibenbesitzes wird diese*r Spieler*in zum*zur Werfer*in.
- 12.3. Falls Angreifer*in und Verteidiger*in zeitgleich die Scheibe fangen, behält das angreifende Team den Scheibenbesitz.

- 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.
- 12.5. 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.
 - 12.5.1. Wenn allerdings die Scheibe in der Luft ist, darf ein*e Spieler*in sich nicht auf eine Art bewegen, die nur dazu dient, eine*n Gegner*in an einem freien Weg zum Spiel auf die Scheibe zu hindern.
- 12.6. Alle Spieler*innen müssen versuchen, Berührungen mit anderen Spieler*innen zu vermeiden und es gibt keine Situation, in der ein*e Spieler*in das Verursachen einer Berührung rechtfertigen kann. Dies beinhaltet das Vermeiden von Kontakt mit einem*r stationären Gegner*in oder der erwarteten Positionierung eines*r Gegenspieler*s, basierend auf deren aktueller Geschwindigkeit und Richtung. Ein Versuch die Scheibe zu spielen ist keine gültige Rechtfertigung für das Verursachen einer Berührung mit anderen Spieler*innen.
 - 12.6.1. 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 Bewegung anpassen, um das Initiieren von Kontakt zu vermeiden. Falls diese Anpassung vorgenommen wird, dann bleibt der Ausgang des Spielzuges bestehen.
- 12.7. Der*die Spieler*in, die Kontakt initiiert, wird erachtet als der*die Spieler*in welche*r:
 - 12.7.1. den Ort des Kontaktes erreichte nachdem der*die Gegner*in bereits eine legale Positionierung an diesem Punkt etabliert hatte (sowohl stationär als auch in Bewegung); oder
 - 12.7.2. seine*ihre Bewegung so veränderte, dass unvermeidbarer Kontakt mit einem*r – unter Berücksichtigung von etablierter Positionierung, Geschwindigkeit und Richtung aller Spieler*innen – sich legal bewegendem Gegner*in verursacht wurde.
- 12.8. Ein gewisses Maß an geringfügiger Berührung 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. Spieler*innen dürfen ihre Arme oder Beine nicht benutzen, um die Bewegung gegnerischer Spieler*innen zu behindern.
- 12.10. Kein*e Spieler*in darf die Bewegung eines*r anderen Spieler*in körperlich unterstützen oder einen Ausrüstungsgegenstand bzw. Objekt nutzen, welches hilft, Kontakt mit der Scheibe herzustellen.

13 Turnover

- 13.1. Ein Turnover, bei dem der Scheibenbesitz von einem Team zum anderen wechselt, erfolgt, wenn:
 - 13.1.1. die Scheibe den Boden berührt, während sie nicht im Besitz

- eine*r Angreifer*in ist („down“);
- 13.1.1.1. ein „down“ liegt nicht vor, wenn ein*e Fänger*in einen Pass fängt, bevor die Scheibe den Boden berührt und die Scheibe behält, während diese den Boden berührt.
 - 13.1.2. ein*e Verteidiger*in Scheibenbesitz bei einem Pass erhält („interception“);
 - 13.1.3. eine Scheibe aus wird („out-of-bounds“, „out“ oder „aus“); oder
 - 13.1.4. während des Anwurfs, bevor die Scheibe den Boden berührt, das angreifende Team die Scheibe berührt und anschließend keinen Scheibenbesitz etabliert. („dropped pull“)
- 13.2. Ein Turnover, bei dem der Scheibenbesitz von einem Team zum anderen wechselt und das Spiel unterbrochen wird, erfolgt, wenn:
- 13.2.1. es ein anerkanntes Fänger-Foul durch eine*n Angreifer*in gibt;
 - 13.2.2. der*die Werfer*in die Scheibe nicht losgelassen hat, bevor der*die Marker*in anfängt das Wort „ten“ oder „zehn“ beim Anzählen zu sagen („stall-out“ oder „ausgezählt“);
 - 13.2.3. die Scheibe absichtlich von einem*r Spieler*in zu einem*r anderen gereicht wird, ohne jemals von beiden Spieler*innen vollständig unberührt zu sein („handover“ oder „Übergabe“);
 - 13.2.4. der*die Werfer*in absichtlich die Scheibe von einem*r anderen Spieler*in zu sich selbst abprallen lässt („deflection“ oder „Umlenkung“);
 - 13.2.5. bei einem Passversuch der*die Werfer*in die Scheibe fängt, nachdem er*sie sie geworfen hat aber bevor ein*e andere*r Spieler*in sie berührt hat („self-catch“ oder „Selbst-Pass“);
 - 13.2.6. ein*e Angreifer*in absichtlich eine*n Mitspieler*in bei der Bewegung zu einem Fangversuch unterstützt; oder
 - 13.2.7. ein*e Angreifer*in einen Ausrüstungsgegenstand oder einen anderen Gegenstand nutzt, der ihm*ihr hilft, einen Pass zu fangen.
- 13.3. Kommt ein*e Spieler*in zu dem Schluss, dass ein Turnover erfolgt ist, muss er*sie unverzüglich den passenden Call machen. Falls das gegnerische Team mit dieser Entscheidung nicht einverstanden ist, kann es „Contest“ rufen und das Spiel muss stoppen. Falls die Spieler*innen nach einer Diskussion nicht miteinander übereinstimmen oder es unklar ist, was in der Aktion geschehen ist, muss die Scheibe zu dem*der letzten unbestrittenen Werfer*in zurück.
- 13.4. Nach einem „Stall-out“ oder „Ausgezählt“-Call:
- 13.4.1. Wenn der*die Werfer*in immer noch im Scheibenbesitz ist, aber glaubt, dass ein „Fastcount“ derart stattgefunden hat, dass er*sie keine angemessene Möglichkeit hatte, vor dem „Stall-out“ oder „Ausgezählt“ „Fastcount“ zu callen, wird die Aktion entweder als ein anerkannter Regelverstoß durch das verteidigende Team (9.5.1) oder als bestrittener „Stall-Out“ oder „Ausgezählt“ (9.5.3).
 - 13.4.2. Wenn der*die Werfer*in die Scheibe wirft und der Pass ankommt, kann der*die Werfer*in den „Stall-Out“ oder „Ausgezählt“-Call bestreiten, wenn er*sie glaubt, dass kein „Stall-Out“ vorlag oder unmittelbar vor dem Auszählen ein „Fastcount“ stattgefunden hat.
 - 13.4.3. Wenn der*die Werfer*in einen „Stall-out“-Call bestreitet, aber auch einen Pass versucht und der Pass nicht ankommt, ist das ein Turnover und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.
- 13.5. Nach einem Turnover darf jede*r Spieler*in des angreifenden Teams die Scheibe aufnehmen, mit den folgenden Ausnahmen:

- 13.5.1. Nach einer „Interception“ muss der*diejenige Spieler*in die Scheibe behalten, der*die den Pass abgefangen hat.
- 13.5.2. Nach einem Fänger-Foul durch den*die Angreifer*in muss der*die gefoulte Spieler*in die Scheibe nehmen.
- 13.6. Falls der*die Spieler*in, der*die nach einem Turnover in Scheibenbesitz ist, oder nach einem Anwurf, der bereits den Boden berührt hat, die Scheibe absichtlich fallen lässt, sie auf den Boden legt oder den Scheibenbesitz überträgt, muss er*sie die Scheibe wieder aufnehmen und das Spiel mit einem Check fortsetzen.
- 13.7. Nach einem Turnover ist der Ort des Turnovers wie folgt:
 - 13.7.1. wo die Scheibe zur Ruhe kommt oder von einem*r Angreifer*in aufgenommen wird; oder
 - 13.7.2. wo der*die abfangende Spieler*in anhält; oder
 - 13.7.3. wo sich der*die Werfer*in zum Zeitpunkt des Calls im Fall von 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 befand; oder
 - 13.7.4. wo sich der*die Angreifer*in im Fall von 13.2.6 und 13.2.7 befand; oder
 - 13.7.5. wo das anerkannte Foul beim Fangen passiert ist.
- 13.8. Wenn der Ort des Turnovers im Aus ist, oder die Scheibe nach dem Turnover das Aus berührt hat, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt an der Stelle der Zentralzone setzen, die der Stelle am nächsten ist, an der die Scheibe aus gegangen ist 11.8.
 - 13.8.1. Wenn 13.8 nicht anwendbar ist, muss ein Pivot-Punkt gemäß 13.9, 13.10 oder 13.11 bestimmt werden.
- 13.9. Wenn der Ort des Turnovers in der Zentralzone ist, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt an dieser Stelle setzen.
- 13.10. Wenn der Ort des Turnovers in der angegriffenen Endzone des (jetzt) angreifenden Teams ist, muss der*die Werfer*in einen Pivot-Punkt an der nächstliegenden Stelle auf der Punktlinie setzen.
- 13.11. Wenn der Ort des Turnovers in der verteidigten Endzone des (jetzt) angreifenden Teams ist, kann der*die Werfer*in sich den Ort des Pivot-Punktes aussuchen:
 - 13.11.1. am Ort des Turnovers, indem er*sie an dieser Stelle bleibt oder einen Wurf antäuscht; oder
 - 13.11.2. an der nächsten Stelle auf der Punktlinie, indem er*sie sich vom Ort des Turnovers wegbewegt.
 - 13.11.2.1. Der*die vorgesehene Werfer*in kann die Option 13.11.2 signalisieren, indem er*sie, bevor er*sie die Scheibe aufnimmt, einen Arm über den Kopf hebt.
 - 13.11.3. Sofortiges Bewegen, Verweilen am Ort des Turnovers, Antäuschen eines Passes oder Signalisieren der Punktlinienoption, bestimmt verbindlich und irreversibel, wo ein Pivotpunkt zu setzen ist.
- 13.12. Falls nach einem anerkannten Turnover das Spiel versehentlich fortgesetzt wird, als hätte es den Turnover nicht gegeben, wird das Spiel angehalten, die Scheibe geht zurück zum Ort des Turnovers, die Spieler*innen kehren auf die Position zurück, die sie zum Zeitpunkt des Turnovers innehatten, und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

14 Punktgewinn

- 14.1. Ein Punktgewinn wird erzielt, falls ein*e Spieler*in, der*die innerhalb ist, einen regelgerechten Pass fängt und:
 - 14.1.1. all seine*ihre Bodenkontakte vollständig innerhalb der angegriffenen Endzone sind oder, für eine*n sich in der Luft befindenden Spieler*in, all seine*ihre gleichzeitigen ersten Bodenberührungen nach dem Fangen der Scheibe vollständig innerhalb der angegriffenen Endzone sind, und
 - 14.1.2. anschließend Scheibenbesitz etabliert und diesen während aller dem Fangen zugehörigen Bodenkontakte behalten (beachte 12.1 und 12.2) kann.
- 14.2. Falls ein*e Spieler*in glaubt, dass ein Punktgewinn erzielt wurde, kann er*sie „Goal“ oder „Punkt“ callen und das Spiel wird unterbrochen. Nach einem bestrittenen oder zurückgezogenen „Goal“- bzw. „Punkt“-Call, muss das Spiel mit einem Check fortgesetzt werden und der Call gilt als dann gemacht, als der*die Spieler*in Scheibenbesitz etablierte.
- 14.3. Falls ein*e Spieler*in in Scheibenbesitz mit seinem*ihrem gewählten Pivot-Punkt vollständig hinter der angegriffenen Punktlinie endet, ohne einen Punktgewinn nach 14.1 erzielt zu haben, setzt der*die Spieler*in einen Pivot-Punkt am nächsten Ort auf der Punktlinie.
- 14.4. Als Zeitpunkt, zu dem der Punktgewinn erzielt wird, wird der Zeitpunkt erachtet, an dem der*die Spielerin Scheibenbesitz erlangte.

15 Callen von Fouls, Infractions und Violations

- 15.1. Ein Regelverstoß durch nicht geringfügigen Kontakt zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spieler*innen ist ein Foul.
 - 15.1.1. 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.
- 15.2. Ein Regelverstoß bezüglich Marken und Travels ist eine Infraction. Infractions unterbrechen das Spiel nicht.
- 15.3. Jeder andere Regelverstoß ist eine Violation.
- 15.4. Nur der*die gefoulte Spieler*in darf ein Foul callen, indem er*sie „Foul“ ruft.
- 15.5. Grundsätzlich darf nur der*die Werfer*in eine Infraction callen, indem er*sie den spezifischen Namen der Infraction ruft.
 - 15.5.1. Jedoch kann jede*r Angreifer*in „Double Team“ callen und jede*r Verteidiger*in darf eine Travel-Infraction callen.
- 15.6. Jede*r gegnerische Spieler*in darf eine Violation callen, indem er*sie den spezifischen Namen der Violation oder „Violation“ ruft, außer wenn die bestimmte Regel es explizit anders regelt.
- 15.7. Wenn ein Foul- oder Violation-Call, der das Spiel unterbricht, gemacht wird, müssen Spieler*innen das Spiel durch sichtbare oder hörbare Kommunikation unterbrechen, sobald sie diesen Call bemerken, und alle Spieler*innen sollten den Call auf dem Feld wiederholen. Falls das Spiel für eine Diskussion unterbrochen wird, ohne dass ein Call gemacht wurde, gilt dies, als wäre ein

Call gemacht worden, als die Diskussion begonnen hat.

- 15.8. Calls müssen unmittelbar nach Erkennen des Regelverstoßes gemacht werden.
- 15.9. Nachdem ein*e Spieler*in fälschlicherweise das Spiel unterbricht, einschließlich nachdem er*sie einen Call falsch gehört hat, die Regeln nicht kennt oder den Call nicht sofort gemacht hat:
 - 15.9.1. Falls das gegnerische Team in Scheibenbesitz bleibt oder in Scheibenbesitz gelangt, bleiben die Ergebnisse aller anschließenden Spielzüge bestehen.
 - 15.9.2. Falls das gegnerische Team nicht in Scheibenbesitz bleibt oder nicht in Scheibenbesitz gelangt, geht die Scheibe zurück an den*die letzten unbestrittenen Werfer*in, es sei denn, 16.3 ist anzuwenden. Das Anzählen wird so fortgesetzt, als wäre ein anerkannter Regelverstoß von einem*r Spieler*in verursacht worden, der*die eine Spielunterbrechung fehlerhaft initiiert hat.
- 15.10. Falls der*die Spieler*in, gegen den*die das Foul, die Infraction oder die Violation gecallt wurde, nicht zustimmt, dass diese Regelverletzung vorgefallen ist, oder denkt, dass es der falsche Call ist, kann er*sie „Contest“ rufen.
- 15.11. Falls der*die Spieler*in, der*die einen Call gemacht hat, anschließend feststellt, dass sein*ihr Call falsch war, kann er*sie den Call zurücknehmen, indem er*sie „Retracted“ ruft. Das Anzählen wird so fortgesetzt, als wäre ein anerkannter Regelverstoß durch den*die Spieler*in verursacht worden.
- 15.12. Wenn mehrere Regelverstöße bei derselben Aktion auftreten oder bevor das Spiel anhält, sollten die Situationen in umgekehrter Reihenfolge beigelegt werden (letzter Regelverstoß zuerst, frühester Regelverstoß zuletzt).
- 15.13. Spieler*innen werden darin bestärkt, die WFDF Handzeichen zu benutzen, um Calls zu kommunizieren.

16 Spielfortsetzung nach einem Call

- 16.1. Wird ein Foul oder eine Violation gecallt oder ein*e Spieler*in versucht das Spiel, auf welche Weise auch immer, zu stoppen, so wird das Spiel sofort unterbrochen und es ist kein Turnover möglich (mit Ausnahme der in 15.9, 16.2 und 16.3 beschriebenen Situationen).
- 16.2. Falls ein Foul oder eine Violation:
 - 16.2.1. gegen den*die Werfer*in gecallt wird und der*die Werfer*die passt, oder
 - 16.2.2. von dem*r Werfer*in während der Wurfbewegung gecallt wird, oder
 - 16.2.3. gecallt wird oder passiert, während die Scheibe in der Luft ist, dann wird das Spiel fortgesetzt, bis der Scheibenbesitz geklärt ist.
 - 16.2.4. Sobald der Scheibenbesitz geklärt ist:
 - 16.2.4.1. 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.

- 16.2.4.2. Falls das Team, welches das Foul oder die Violation gecallt hat, nicht aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, muss das Spiel unterbrochen werden.
 - 16.2.4.2.1. Falls das Team, welches das Foul oder die Violation gecallt hat, glaubt, dass der Scheibenbesitz durch die Regelverletzung beeinflusst wurde, dann kehrt die Scheibe für einen Check zum*r Werfer*in zurück (außer wenn die spezifische Regel es anders vorschreibt);
- 16.3. 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.
 - 16.3.1. Falls der Spielzug mit einem Punktgewinn endete, bleibt der Punktgewinn bestehen.
 - 16.3.2. Falls der Spielzug nicht mit einem Punkt geendet hat, können betroffene Spieler*innen etwaige Positionsnachteile aufgrund des Ereignisses oder des Calls ausgleichen, und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

17 Fouls

- 17.1. Gefährliches Spiel:
 - 17.1.1. Aktionen, die eine rücksichtslose Vernachlässigung der Sicherheit anderer Spieler*innen demonstrieren oder ein signifikantes Verletzungsrisiko für andere Spieler*innen darstellen, oder andere gefährlich aggressive Verhaltensweisen, werden als gefährliches Spiel gewertet und müssen als Foul behandelt werden, unabhängig davon, ob oder wann es zu Körperkontakt kommt. Diese Regel wird durch keine andere Foul-Regelung aufgehoben. Wenn der „Dangerous Play“- oder „Gefährliches Spiel“-Call akzeptiert wird, muss er gemäß dem am ehesten entsprechenden Foul aus Abschnitt 17 behandelt werden.
- 17.2. Fouls beim Fangen:
 - 17.2.1. Ein Foul beim Fangen liegt vor, wenn ein*e Spieler*in nicht nur geringfügigen Körperkontakt mit einem*r Gegenspieler*in verursacht, bevor, während oder unmittelbar nachdem eine*r der beiden Spieler*innen einen Versuch, die Scheibe zu fangen oder zu blocken, unternimmt.
 - 17.2.1.1. 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 ein Foul dar, sollte aber vermieden werden (ausgenommen davon ist Körperkontakt, der unter 17.1 oder 17.3 fällt).
 - 17.2.2. Nach einem anerkannten Foul beim Fangen erhält der*die gefoulte Spieler*in Scheibenbesitz an der Stelle des Regelverstößes, auch wenn dieser Ort in der Endzone liegt, und das Spiel beginnt mit einem Check. Falls, nach dem Check, 14.3 zutrifft, darf mit dem Anzählen nicht begonnen werden, bis ein Pivot-Punkt am nächstgelegenen Ort auf der Punktlinie gesetzt ist. Wenn das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zu dem*der Werfer*in.
- 17.3. Strip-Fouls:

- 17.3.1. Es kommt zu einem Strip-Foul, wenn ein*e Spieler*in eine*n Gegenspieler*in foult und dies dazu führt, dass diese*r die Scheibe fallenlässt, die er*sie gefangen hat, oder (auf sonstige Art) Scheibenbesitz verliert.
- 17.3.2. Wenn das Fangen ohne das Foul einen Punkterfolg dargestellt hätte und das Strip-Foul anerkannt wird, zählt der Punkterfolg als erzielt.
- 17.4. Blockier-Fouls:
- 17.4.1. Ein Blockier-Foul passiert, falls ein*e Spieler*in eine Stelle einnimmt, die ein*e sich regelkonform bewegende*r Gegner*in unter Berücksichtigung der zu erwartenden Positionen der Spieler*innen basierend auf ihrer etablierten Geschwindigkeit und Richtung nicht vermeiden kann, und es zu nicht nur geringfügigem Kontakt kommt. Dieses ist entweder als ein Foul beim Fangen oder als indirektes Foul zu behandeln, je nachdem, welches zutreffend ist.
- 17.5. Force-out-Fouls:
- 17.5.1. Ein Force-out-Foul passiert, falls ein*e Fänger*in im Prozess des Etablierens von Scheibenbesitz ist und von einem*einer Verteidiger*in gefoult wird, bevor er*sie Scheibenbesitz etablieren kann, und der Kontakt dazu führt, dass der*die Fänger*in:
- 17.5.1.1. seinen*ihren Status als „innerhalb“ zu „außerhalb“ verändert; oder
- 17.5.1.2. die Scheibe in der Zentralzone fängt statt in der angegriffenen Endzone.
- 17.5.2. Falls der*die Fänger*in in der angegriffenen Endzone gefangen hätte, ist ein Punkterfolg erzielt.
- 17.5.3. Wenn das Force-Out-Foul bestritten wird, geht die Scheibe zu dem*der Werfer*in zurück, falls der*die Fänger*in im Aus gelandet ist. Ansonsten behält der*die Fänger*in Scheibenbesitz.
- 17.6. Fouls beim Werfen durch das verteidigende Team (Marking Fouls):
- 17.6.1. Es kommt zu einem Foul beim Werfen durch das verteidigende Team, wenn:
- 17.6.1.1. ein*e Verteidiger*in in einer nicht regelkonformen Position (Abschnitt 18.1) ist und es zu nicht nur geringfügigem Körperkontakt zwischen dem*der nicht regelkonform positionierten Verteidiger*in und dem*der Werfer*in kommt; oder
- 17.6.1.2. ein*e Verteidiger*in nicht nur geringfügigen Körperkontakt mit dem*der Werfer*in verursacht oder nicht nur geringfügiger Kontakt durch eine Bewegung von Werfer*in und Verteidiger*in an dieselbe freie Stelle entsteht, bevor die Scheibe losgelassen wurde.
- 17.6.1.3. Falls ein Foul beim Werfen durch das verteidigende Team stattfindet, bevor der*die Werfer*in die Scheibe abgeworfen hat und auch nicht während der Wurfbewegung, kann der*die Werfer*in entscheiden, eine Contact-Infraction zu callen, indem er*sie „Contact“ ruft. Nach einer anerkannten Contact-Infraction wird das Spiel nicht angehalten und das Anzählen muss bei eins (1) fortgesetzt werden.
- 17.7. Fouls beim Werfen durch den*die Werfer*in:
- 17.7.1. Ein Foul beim Werfen durch den*die Werfer*in passiert, falls der*die Werfer*in allein verantwortlich dafür ist, dass es zu nicht nur geringfügigem Körperkontakt mit einem*einer Verteidiger*in, der*die regelkonform positioniert ist, kommt.
- 17.7.2. Kontakt, der während des Durchschwungs der Wurfbewegung zustande kommt, ist kein ausreichender Grund für ein Foul, sollte aber

vermieden werden.

17.8. Indirekte Fouls:

17.8.1. Ein indirektes Foul passiert, falls es zu nicht nur geringfügigem Kontakt zwischen einem*einer Fänger*in und einem*einer Verteidiger*in kommt, der einen Versuch, die Scheibe zu spielen, nicht direkt beeinflusst.

17.8.2. Falls das Foul anerkannt wird, darf der*die gefoulte Spieler*in etwaige Positionsnachteile, die durch das Foul verursacht wurden, ausgleichen.

17.9. Gegensätzliche Fouls:

17.9.1. Falls bei derselben Aktion sowohl von einem*einer Angreifer*in als auch von einem*einer Verteidiger*in anerkannte Fouls gecallt werden, geht die Scheibe zu dem*der letzten unbestrittenen Werfer*in zurück.

17.9.2. Mehr als nur geringfügiger Kontakt, der dadurch verursacht wird, dass zwei oder mehr gegnerische Spieler*innen sich gleichzeitig auf einen Punkt zubewegen, muss als gegensätzliches Foul behandelt werden.

17.9.2.1. 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).

18 Infractions und Violations

18.1. Marking-Infractions:

18.1.1. Marking-Infractions schließen das Folgende ein:

18.1.1.1. „Fast Count“ – der*die Marker*in:

18.1.1.1.1. beginnt oder setzt das Anzählen regelwidrig fort,

18.1.1.1.2. beginnt das Anzählen oder das erneute Anzählen nicht mit „Stalling“ oder „Zähle“,

18.1.1.1.3. zählt in weniger als Einsekundenabständen,

18.1.1.1.4. reduziert den Anzählstand nicht korrekt oder setzt ihn nicht zurück wenn nötig, oder

18.1.1.1.5. beginnt das Anzählen nicht mit der korrekten Zahl.

18.1.1.2. „Straddle“ – eine Linie zwischen den Füßen eines*r Verteidiger*ist weniger als ein Scheibendurchmesser vom Pivotpunkt des*r Werfer*in entfernt.

18.1.1.3. „Disc Space“ – irgendein Teil eines*r Verteidiger*in ist weniger als einen Scheibendurchmesser vom Oberkörper des*der Werfer*in entfernt. Falls diese Situation jedoch nur durch die Bewegung des*der Werfer*in verursacht wird, ist das keine Infraction.

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. Wenn diese Situation nur durch die Bewegung des*der Werfer*in verursacht ist, ist das keine Infraction.

18.1.1.5. „Double Team“ – ein*e Verteidiger*in, der*die nicht der*die Marker*in ist, ist innerhalb von drei (3) Metern vom Pivotpunkt des*der Werfer*in, ohne dass er*sie gleichzeitig eine*n andere*n Angreifer*in verteidigt. Allerdings ist reines Laufen durch diesen Raum kein „Double Team“.

- 18.1.1.6. „Vision“ – ein*e Verteidiger*in benutzt ein Körperteil, um absichtlich das Sichtfeld des*der Werfer*in einzuschränken.
 - 18.1.2. Eine Marking-Infraction kann von der Verteidigung bestritten werden, wobei das Spiel in diesem Falle angehalten wird.
 - 18.1.2.1. Falls ein Pass erfolgreich gespielt wurde, muss eine bestrittene oder zurückgezogene Marking Infraction wie eine Violation des Angriffs behandelt werden und die Scheibe muss zum*r Werfer*in zurückgehen.
 - 18.1.3. Nach jedem unbestrittenen Call einer Marking-Infraction, die in 18.1.1 beschrieben ist, muss der*die Marker*in das Anzählen mit eins (1) weniger als der letzten Zahl, die er vor dem Call zuletzt komplett ausgesprochen hat, fortsetzen.
 - 18.1.4. Der*die Marker*in darf das Anzählen nicht fortsetzen, bis jede illegale Positionierung korrigiert wurde. Andernfalls ist das eine erneute Marking-Infraction.
 - 18.1.5. Anstatt eine Marking-Infraction zu callen, darf der*die Werfer*in eine Marking-Violation callen und das Spiel unterbrechen, falls:
 - 18.1.5.1. der Anzählstand nicht korrigiert wird,
 - 18.1.5.2. es keinen Anzählstand gibt,
 - 18.1.5.3. es eine grobe Marking-Infraction gibt, oder
 - 18.1.5.4. es ein Muster von wiederholten Marking-Infractions gibt.
 - 18.1.6. Falls eine Marking-Infraction oder Marking-Violation gecallt wurde und der*die Werfer*in trotzdem vor, während oder nach dem Call einen Passversuch unternimmt, hat der Call keine Konsequenzen (außer 18.1 ist anzuwenden und wenn der Pass nicht ankommt, bleibt der Turnover bestehen).
- 18.2. „Travel“-Infractions
- 18.2.1. Der*die Werfer*in darf jederzeit werfen, solange er*sie vollständig innerhalb ist oder einen Pivot-Punkt gesetzt hat, der innerhalb ist.
 - 18.2.1.1. Falls allerdings ein*e Spieler*in, der*die innerhalb ist, einen Pass im Sprung fängt, darf er werfen, bevor er den Boden berührt.
 - 18.2.2. Nachdem ein*e Spieler*in die Scheibe gefangen hat, muss er*sie seine*ihre Geschwindigkeit schnellstmöglich reduzieren, ohne die Richtung zu ändern, bis er*sie einen Pivot-Punkt gesetzt hat.
 - 18.2.2.1. 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.
 - 18.2.3. Der*die Werfer*in darf sich nur durch das Setzen eines „Pivotpunktes“ in eine Richtung bewegen (pivotieren). Der Pivotpunkt ist eine bestimmte Stelle auf dem Boden, mit dem ein Teil des Körpers in ständigem Kontakt ist, solange bis die Scheibe geworfen wird.
 - 18.2.4. Ein*e Werfer*in, der*die nicht steht, kann jegliches Körperteil als Pivotpunkt benutzen.
 - 18.2.4.1. Wenn diese*r aufsteht, liegt kein Travel vor, allerdings nur solange der Pivotpunkt an derselben Stelle gesetzt wird.
 - 18.2.5. Es kommt zu einer Travel-Infraction, falls:

- 18.2.5.1. der*die Werfer*in einen Pivotpunkt an einer falschen Stelle auf dem Spielfeld setzt. Dies umfasst auch, dass die Geschwindigkeit nach dem Fangen nicht so schnell wie möglich reduziert oder die Richtung nach dem Fangen geändert wird;
 - 18.2.5.2. der*die Werfer*in passt und dabei 18.2.2.1 verletzt;
 - 18.2.5.3. jedes mal wenn der*die Werfer*in sich zu einem bestimmten Ort bewegen muss und der Pivotpunkt nicht vor der Wurfbewegung gesetzt wurde;
 - 18.2.5.4. der*die Werfer*in den Kontakt mit seinem*ihrem Pivotpunkt verliert, bevor er*sie geworfen hat;
 - 18.2.5.5. ein*e Spieler*in das Fangen der Scheibe absichtlich verzögert, indem er*sie sie sich selbst zuspielt (Tippen, Delays usw.), mit dem bloßen Ziel sich in eine bestimmte Richtung fortzubewegen.
 - 18.2.6. Nach dem Call einer anerkannten Travel-Infraction („Travel“), wird das Spiel nicht angehalten.
 - 18.2.6.1. Der*die Werfer*in setzt seinen*ihren Pivotpunkt an dem richtigen Ort, so wie sie von dem*r Spieler*in, welche*r die Travel-Infraction gecallt hat, angezeigt wird. Das muss ohne Verzögerung durch die beteiligten Spieler*innen passieren.
 - 18.2.6.2. Das Anzählen wird pausiert, und der*die Werfer*in darf die Scheibe nicht werfen, bis ein Pivotpunkt an der korrekten Stelle gesetzt ist.
 - 18.2.6.3. Der*die Marker*in muss nicht „Stalling“ sagen, bevor er*sie das Anzählen fortsetzt.
 - 18.2.7. Falls der*die Werfer*in nach einer Travel-Infraction, aber bevor er*sie seinen*ihren Pivotpunkt korrigiert, einen erfolgreichen Pass wirft, kann die verteidigende Mannschaft eine Travel-Violation callen. Das Spiel wird angehalten und die Scheibe geht zurück zum*r Werfer*in. Der*die Werfer*in muss an die Stelle zurück, an der der Schrittfehler stattgefunden hat. Das Spiel muss mit einem Check fortgesetzt werden.
 - 18.2.8. Falls der*die Werfer*in nach einer Travel-Infraction einen Pass wirft, der nicht ankommt, wird das Spiel fortgesetzt.
 - 18.2.9. Nach einer bestrittenen Travel-Infraction, bei der der*die Werfer*in die Scheibe nicht losgelassen hat, wird das Spiel unterbrochen.
- 18.3. „Pick“-Violations (Sperrn):
- 18.3.1. Falls ein*e Verteidiger*in eine*n Angreifer*in verteidigt und er*sie von einem*r anderen Spieler*in dabei behindert wird, sich mit oder auf diese*n Spieler*in zuzubewegen, kann der*die Spieler*in „Pick“ rufen. Es handelt sich aber nicht um einen Pick, falls sowohl der*die verteidigte Spieler*in als auch der*die behindernde Spieler*in einen Versuch unternehmen, die Scheibe zu spielen.
 - 18.3.1.1. Bevor er*sie ein „Pick“ callt, darf der*die Verteidiger*in bis zu zwei (2) Sekunden abwarten, um zu beurteilen, ob die Behinderung das Spiel beeinflusst.
 - 18.3.2. Falls das Spiel unterbrochen wurde, darf der*die behinderte Spieler*in sich an die Stelle bewegen, an der er*sie sich befunden hätte, falls die Behinderung nicht stattgefunden hätte, außer dies wird durch eine spezielle Regel anders beschrieben.
 - 18.3.3. Alle Spieler*innen sollten angemessene Anstrengungen unternehmen, um Picks zu vermeiden.
 - 18.3.3.1. Während jeder Unterbrechung dürfen gegeneinander spielende Spieler*innen sich einigen, ihre Position leicht zu verändern, um potenzielle Picks zu verhindern.

19 Spielunterbrechungen aus Sicherheitsgründen

19.1. Verletzungsunterbrechung

- 19.1.1. Eine Verletzungsunterbrechung, „Injury“, kann von dem*der verletzten Spieler*in oder jedem*r anderen Spieler*in des eigenen Teams gecallt werden.
- 19.1.2. Falls die Verletzung nicht durch eine*n Spieler*in des gegnerischen Teams verursacht wurde, muss der*die Spieler*in wählen, ob er*sie ausgewechselt wird oder das eigene Team ein Time-Out verliert.
- 19.1.3. Falls die Verletzung durch eine*n Spieler*in des gegnerischen Teams verursacht wurde, darf der*die Spieler*in ausgewechselt werden oder auf dem Spielfeld bleiben.
- 19.1.4. Falls der*die verletzte Spieler*in Scheibenbesitz etabliert hatte und der*die Spieler*in die Scheibe aufgrund der Verletzung fallengelassen hat, behält diese*r Spieler*in den Scheibenbesitz.
- 19.1.5. Als Zeitpunkt des Calls der Verletzungsunterbrechung gilt der Moment, an dem die Verletzung stattgefunden hat, außer der*die verletzte Spieler*in entscheidet, das Spiel weiterzuführen, bevor die Spielunterbrechung angezeigt wird.
- 19.1.6. Falls die Scheibe zum Zeitpunkt der Verletzungsunterbrechung in der Luft war, wird das Spiel fortgesetzt, bis entweder Scheibenbesitz etabliert wird oder die Scheibe den Boden berührt. Falls die Verletzung nicht durch ein Foul eines*r Gegenspieler*in verursacht wurde, bleibt der vollendete Pass oder Turnover bestehen und das Spiel wird nach der Unterbrechung an dieser Stelle fortgesetzt.

19.2. Technische Unterbrechung

- 19.2.1. Jede*r Spieler*in, der*die Umstände erkennt, die Spieler*innen gefährden, einschließlich wenn ein*e Spieler*in eine offene oder blutende Wunde hat, soll eine Technische Spielunterbrechung callen, indem „Technical“ oder „stopp“ gerufen wird. Das Spiel muss sofort unterbrochen werden.
 - 19.2.1.1. Ein Teammitglied, Trainer*in oder ernannte Offizielle, sollen aktiv Spieler*innen auf Zustände aufmerksam machen, die Spieler*innen gefährden.
 - 19.2.1.2. Ein*e Spieler*in, der*die ein Problem mit einer offenen oder blutenden Wunde hat, hat siebenzig (70) Sekunden, um das Problem aktiv zu beenden. Wenn er*sie mehr Zeit benötigt, um das Problem zu lösen, muss er*sie entscheiden, ob er*sie entweder ausgewechselt wird oder das eigene Team ein Time-Out verliert.
- 19.2.2. Der Werfer darf während des Spiels eine technische Unterbrechung callen, um eine stark beschädigte Scheibe auszutauschen.
- 19.2.3. Nachdem eine technische Unterbrechung gecallt wurde, während die Scheibe in der Luft ist, oder das Spiel unwissentlich fortgeführt wurde:
 - 19.2.3.1. Falls der Call oder das Vorkommnis das Spiel nicht beeinflusst hat, bleibt das Resultat des Passes bestehen, und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt;
 - 19.2.3.2. Falls der Call oder das Vorkommnis das Spiel beeinflusst hat, geht die Scheibe zurück zum*r Werfer*in.

- 19.3. Falls ein*e Spieler*in nach einer Verletzung oder aufgrund von illegaler oder fehlerhafter Ausrüstung ausgewechselt wird, darf das andere Team auch

eine*n ihrer Spieler*innen auswechseln.

- 19.3.1. Einwechselspieler*innen nehmen den gesamten Status (Ort, Scheibenbesitz, Anzählstand, usw.) des*r ausgewechselten Spieler*in an und machen einen Call in dessen Namen.

20 Time-Outs

- 20.1. Der*die Spieler*in, welche*r ein Time-Out anzeigt, muss ein „T“ mit seinen Händen, oder mit einer Hand und der Scheibe bilden, und soll dem gegnerischen Team „Time-out“ zurufen.
- 20.2. Nach dem Beginn eines Punktes und bevor beide Teams Bereitschaft signalisiert haben, darf ein*e Spieler*in beider Teams ein Time-Out anzeigen. Das Time-Out verlängert die Zeit zwischen dem Beginn des Punktes und dem Anwurf um fünfundsiebzig (75) Sekunden.
- 20.3. Nach dem Anwurf darf nur ein*e Werfer*in in Scheibenbesitz ein Time-Out anzeigen. Ein Time-Out beginnt, wenn das „T“ angezeigt wird, und dauert fünfundsiebzig (75) Sekunden. Nach solch einem Time-Out:
 - 20.3.1. sind Auswechslungen nicht erlaubt, außer wegen einer Verletzung.
 - 20.3.2. wird das Spiel am selben Ort des Pivots wieder aufgenommen.
 - 20.3.3. ändert sich der*die Werfer*in nicht.
 - 20.3.4. müssen alle anderen Angreifer*innen eine stationäre Position an einem beliebigen Ort einnehmen.
 - 20.3.5. müssen die verteidigenden Spieler*innen eine stationäre Position an einem beliebigen Ort einnehmen, sobald sich die angreifenden Spieler*innen Positionen ausgesucht haben.
 - 20.3.6. wird der Anzählstand bei maximal neun (9) fortgesetzt. Wird allerdings der*die Marker*in getauscht, so wird der Anzählstand mit „Stalling one (1)“ oder „Zähle eins (1)“ fortgesetzt.
- 20.4. 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 Addition zu einem Anzählstand von zehn (10) oder höher, ist das ein „stall-out“-Turnover.

Definitionen

Abfangen	Wenn ein*e Verteidiger*in Scheibenbesitz nach einem Wurf eines*r Angreifer*in etabliert.
Angegriffene Endzone	Die Endzone, in der das betreffende Team gerade versucht, einen Punktgewinn zu erzielen.
Angreifer*in	Ein*e Spieler*in des Teams, das im Scheibenbesitz ist.
Anwurf	Der Wurf von dem verteidigenden Team zu dem angreifendem Team zu Beginn jeder Spielhälfte und jedes Punkts. Der Anwurf wird nicht als Pass angesehen.
Aus	Alles außerhalb des Spielfeldes, inklusive der Begrenzungslinien.
Begrenzungslinien	Die Linien, die Zentralzone oder Endzone vom Aus trennen. Sie sind nicht Teil des Spielfeldes.
Berührung verursachen	Ein*e Spieler*in verursacht eine Berührung, wenn er*sie sich zu einem*r regelgerecht positionierten Spieler*in hinbewegt und dadurch unvermeidbaren, nicht beiläufigen Kontakt herbeiführt. Die regelgerechte Position des*r anderen Spieler*in kann entweder seine*ihre gegenwärtige Position sein oder diejenige Position, die aufgrund seiner*ihrer gegenwärtigen Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung zu erwarten ist.
Beste Perspektive	Die vollständigste Sicht eines*r Spieler*in, wobei die relativen Positionen der Scheibe, des Bodens, der Spieler*in und der Linienmarkierungen, die an der Aktion beteiligt waren, in Betracht gezogen werden.
Boden	Der Boden besteht aus allen weitestgehend festen Gegenständen, inklusive Gras, Pylonen, Ausrüstung, Wasser, Bäume, Zäune, Mauern und Nicht-Spieler*innen. Die Spieler*innen und ihre Kleidung, in der Luft befindliche Objekte und Niederschläge zählen nicht dazu.
Bodenberührung	Bezeichnet jede Berührung eines*r Spieler*in mit dem Boden, der direkt mit einer Aktion verbunden ist, inklusive Landen und Gleichgewicht finden (z.B. Springen, Diven, Hinüberlehnen oder Hinfallen).
Brick	Ein Anwurf, der im Aus landet, ohne vom angreifenden Team vorher berührt zu werden.
Call	Eine deutlich kommunizierte Äußerung, die besagt, dass ein Foul, eine Infraction, eine Violation, ein Turnover oder eine Verletzung stattgefunden haben. Die folgenden Äußerungen dürfen verwendet werden: Foul, Travel, der spezifische Name der Marking-Infraction, Violation (oder der spezifische Name der Violation), spezifischer Name des Turnovers, Technical und Injury.
Check	Die Handlung, bei der ein*e Verteidiger*in die Scheibe berührt, um das Spiel fortzusetzen.
Endzone	Eine der zwei Flächen am Ende des Spielfeldes, in denen die Teams einen Punktgewinn erzielen können, indem sie die Scheibe dort fangen.

Fang	Eine sich nicht drehende Scheibe, festgehalten zwischen mindestens zwei Körperteilen. Wenn ein*e Spieler*in zunächst eine Scheibe fängt und dann, bevor sie Scheibenbesitz etabliert, sie den Fang nicht aufrechterhält („den Fang aufrechterhalten“ bedeutet andauerndes Festhalten einer sich nicht drehenden Scheibe zwischen zwei Körperteilen), gilt der erste Fang als beendet.
Fänger*in	Alle Angreifer*innen außer dem*r Werfer*in.
Geringfügiger Kontakt	Kontakt, der nur minimale physische Kraft ausübt und die Bewegung oder Position eines*r anderen Spieler*in nicht verändert. Kontakt mit den ausgestreckten Armen oder Händen eines*r Gegen- spieler*in, unmittelbar bevor diese und solange diese die Scheibe berühren, oder Kontakt mit der Hand des*r Werfer*in während der Wurfbewegung, gilt nicht als geringfügiger Kontakt.
Linie	Eine Markierungslinie, die die Teile des Spielfeldes festlegt. Auf einem Feld ohne Markierungslinien werden die Linien von den Verbindungsstrecken zwischen den Pylonen gebildet, mit der Breite besagter Pylone.
Marker*in	Der*die Verteidiger*in, welche*r den*die Werfer*in an zählen darf.
Nicht-Spieler*in	Jede Person, einschließlich eines Mitglieds eines Teams, die zu diesem Zeitpunkt kein*e Spieler*in ist.
Pivotieren	Wenn der*die Werfer*in sich in irgendeine Richtung bewegt, während ein Körperteil in konstantem Kontakt mit einem bestimmten Punkt auf dem Boden bleibt, der Pivot-Punkt genannt wird. Ein*e Spieler*in legt einen Pivot-Punkt fest, indem sie ein bestimmtes Körperteil auf eine spezifische Stelle setzt oder dort lässt, welche als Pivot-Punkt genutzt werden soll. Falls der*die Werfer*in mehrere Optionen für einen Pivot-Punkt hat, ist der Pivot-Punkt nicht bestimmt, bis der*die Werfer*in pivotiert.
Pivot-Stelle	Die Stelle des Spielfeldes, an der der*die Werfer*in seinen Pivot-Punkt nach einem Turnover, Anwurf, Time-Out, oder nachdem er die Zentralzone verlassen hat, setzen muss oder schon gesetzt hat.
Punktlinie	Die Linie, die die Zentralzone von der Endzone trennt. Diese Linie ist nicht Teil der Endzone.
Regelgerechte Position	Die etablierte stationäre oder bewegende Position eines*r Spieler*in, die keinen Regelverstoß darstellt.
Scheibenbesitz	Ein*e Spieler*in etabliert Scheibenbesitz, wenn <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Fortsetzung auf der nächsten Seite.</p>

Scheibenbesitz (Fortsetzung)	Ein*e Spieler*in kann auch Scheibenbesitz etablieren, wenn eine Scheibe, die den Boden berührt hat, aufgehoben wird, oder eine Scheibe dem*r Spieler*in nach einem Turnover, Anwurf, oder einer Spielunterbrechung gegeben wird. Nachdem ein*e Spieler*in Scheibenbesitz etabliert hat, kann sie*er ihren*seinen Griff auf die Scheibe ändern und dies beeinflusst den Scheibenbesitz nicht, solange sie*er Kontakt mit der Scheibe aufrechterhält. Eine Scheibe im Scheibenbesitz eines*r Spieler*in, oder gefangen von einem*r Spieler*in, gilt als Teil des Körpers. Das Team mit einem*r Spieler*in in Scheibenbesitz, bzw. deren Spieler*innen die Scheibe aufnehmen dürfen, ist das Team in Scheibenbesitz.
Spiel	Der Zeitraum, nach dem der Anwurf durchgeführt wurde und bevor ein Punktgewinn erzielt wurde. Das Spiel kann durch einen Call unterbrochen werden. Dann muss es mit einem Check fortgesetzt werden.
Spiel beeinflussen	Ein Regelverstoß beeinflusst das Spiel, wenn es vertretbar ist, davon auszugehen, dass das Ergebnis der jeweiligen Spielaktion ein deutlich anderes hätte sein können, falls es den Regelverstoß nicht gegeben hätte.
Spieler*in	Die Personen, die an einem Punkt direkt beteiligt sind.
Spielfeld	Die Fläche bestehend aus Zentralzone und Endzonen, aber ohne Begrenzungslinien.
Spielunterbrechung	Jede Unterbrechung des Spiels aufgrund eines Fouls, einer Regelverletzung, einer Diskussion, eines umstrittenen Calls, einer Verletzung oder eines Timeout, die einen Check zur Spielfortsetzung erfordern.
Turnover	Jedes Ereignis, das zum Wechsel des Scheibenbesitzes zwischen den Teams führt. Ein Turnover wird nicht als Violation betrachtet.
Versuch die Scheibe zu spielen	Wenn die Scheibe in der Luft ist und ein*e Spieler*in versucht, auf irgendeine Weise Kontakt mit der Scheibe herzustellen, z.B. sie zu fangen oder zu blocken. Dies schließt den Prozess des Laufens in einen Raum, in dem man erwartet, Kontakt mit der Scheibe herzustellen, mit ein.
Verteidigen	Ein*e Verteidiger*in verteidigt eine*n Angreifer*in, wenn sie sich innerhalb von drei Metern von diesem*r Angreifer*in befindet und auf diese*n reagiert.
Verteidiger*in	Ein*e Spieler*in des Teams, das nicht im Scheibenbesitz ist.
Verteidigte Endzone	Die Endzone, in der das hier betrachtete Team versucht zu verhindern, dass das andere Team einen Punktgewinn erzielt.
Vor-Anzählen (oder Pre-Start)	Eine Warnung bezogen auf Zeitlimits, das Spiel fortzusetzen, gegeben durch Warnungen zu zwanzig (20), zu zehn (10) und fünf (5) Sekunden (wie anwendbar).
Vorgang des Werfens	Siehe Wurfbewegung
Werfer*in	Der*die Angreifer*in in Scheibenbesitz, bzw. der*die Angreifer*in, welche*r gerade die Scheibe geworfen hat, wenn der Ausgang des Passes noch nicht entschieden ist.

Wo die Scheibe anhält	Bezeichnet die Stelle, an der ein* Spieler*in Scheibenbesitz etabliert, die Scheibe vom Rutschen oder Rollen gestoppt wird oder von alleine zur Ruhe kommt.
Wurf	Eine Scheibe in der Luft nach einer Wurfbewegung, einschließlich nach einem Täuschversuch (Fake) oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe. Ein Pass ist das gleiche wie ein Wurf.
Wurfbewegung	Die Wurfbewegung ist die Bewegung, die Schwung von dem*er*in auf die Scheibe in Flugrichtung überträgt und einen Wurf zur Folge hat. Pivotieren und Ausholbewegung gehören nicht zur Wurfbewegung.
Zentralzone	Das Spielfeld ohne die Außenlinien und ohne die Endzonen, aber inklusive der Punktlinien.

— Ende —

Lizenzbedingungen

Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0) cb

Dieses Dokument wurde angefertigt und veröffentlicht durch das Jugendkomitee der 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 Entstehung

Dieses Regelwerk basiert auf dem originalen Regelwerk "WFDF-Ultimeeregeln 2021-2024 v.2021.06.08", herausgegeben durch die Ultimate-Abteilung des Deutschen Frisbeesport-Verbandes und wurde in betroffenen Punkten an die Regeln im Jugendbereich angepasst.

Bei Fragen oder Anmerkungen wenden Sie sich bitte an das Jugendkomitee DFV UA unter jugend@ua.frisbeesportverband.de.