

Deutscher  
Frisbeesport-  
Verband e.V.

## Jugend Appendix

v. 2026-01-05

### Einführung

Dieser Jugend-Appendix des Deutschen Frisbeesport-Verbandes betrifft Ultimate Frisbee in den Jugend-Divisionen U14, U17 und U20.

Der Frisbeesport in den Jugend-Divisionen unterliegt

- den WFDF-Ultimeateregeln (WFDF),
- dem Appendix des Deutschen Frisbeesport-Verbandes (App),
- den Indoor-Regeln des Deutschen Frisbeesport-Verbandes (Indoor),

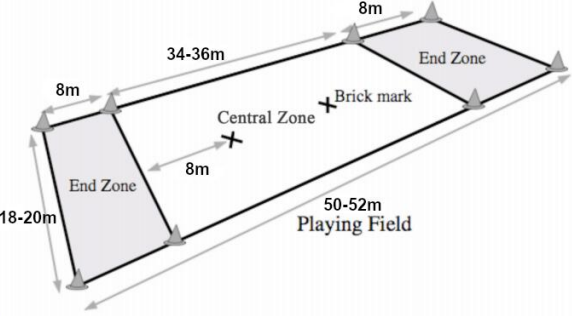
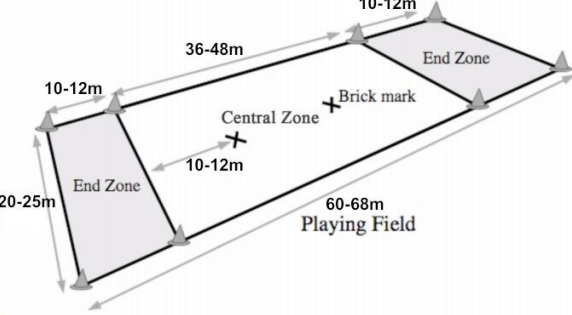
soweit diese auf den Jugendsport sinnvoll anzuwenden sind. Ersetzend bzw. ergänzend gelten die nachfolgenden Vorschriften dieses Jugend-Appendix, der für DFV-Turniere gilt, zugleich aber eine Empfehlung für Nicht-DFV-Turniere darstellt.

Der Jugend-Appendix orientiert sich im Aufbau am Appendix.

Allen Regelungen in diesem Dokument sowie jenen in den verwiesenen Regel-Dokumenten des DFV und des WFDF übergeordnet ist der Spirit of the Game.

Nach Ziff. 1.7 der WFDF-Ultimeateregeln sind die Teams Hüter des Spirit of the Game. Zum Team gehören im Jugendbereich in besonderem Maße die Coaches. Diese haben dafür Sorge zu tragen, dass der (Jugend-) Schutz der Spieler\*innen und eine regelkonforme und faire Spielweise Vorrang vor dem sportlichen Ehrgeiz hat.

## A. Zusatzbestimmungen Regelwerk

<p style="text-align: center;"><b>Jugend Appendix</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ergänzt/ ersetzt</b></p>
<p>1. Jugend-Ultimate wird 5vs5 gespielt. Abweichend von Ziff. 1.5 (App) gelten Outdoor die folgenden Spielfeldgrößen:</p> <p>1.1. Für U14</p>  <p>1.2. Für U17/U20</p> 	<p>1.5 App; 2 WFDF</p>
<p>2. Das Punktziel beträgt dreizehn (13) Punktgewinne.</p>	<p>4.1 App 4.2 WFDF</p>
<p>3. Die Spieldauer in den Altersklassen beträgt wie folgt:</p> <p>3.1. U 14 beträgt 25 – 35 Minuten</p> <p>3.2. U 17 beträgt 30 – 40 Minuten</p> <p>3.3. U 20 beträgt 35 – 45 Minuten</p> <p>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 und der Punktabstand drei (3) Punkte oder weniger beträgt, wird ein (1) Punkt zum höchsten Punktstand addiert, um ein reduziertes Punktziel zu bestimmen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Team dieses reduzierte Punktziel erreicht.</p>	<p>4.2 App</p>

<p>4. Während in der U17 und U20 beim Indoor-Ultimate die in den Indoor-Regeln des DFV festgelegten Regeln unverändert gelten, gelten für die U14 diese Modifikationen nicht, mit der Ausnahme, dass ein „Pull-Drop“ kein Turnover ist. Ansonsten gelten hier die gleichen Regeln wie im Outdoor-Ultimate.</p> <p>Bei Berührung des Pulls ohne die Scheibe zu fangen gelten die Regelmodifikationen für Indoor Ultimate.</p>	<p>Indoor Anwurf</p> <p>7.8 – 7.12 WFDF Regelmodifikationen für Indoor Ultimate, “Der Anwurf”</p>
<p>5. Die Spieldauer darf pro Team pro Tag in der U14 einhundertfünfzig (150) Minuten und in der U17 und U20 einhundertfünfundsiebzig (175) Minuten nicht überschreiten.</p> <p>Die Spieldauer eines Spiels entspricht der festgelegten Spieldauer auf dem offiziellen Spielplan. Überlängen, aufgrund eines gespielten Punkte-Caps, werden nicht berücksichtigt. Es zählen alle Spiele des Teams, also auch solche, die außerhalb eines Turnieres oder gegen außerhalb der Wertung antretende Mannschaften stattfinden.</p>	
<p>6. Die Halbzeit, sowie die Trennung eines Spiels in zwei (2) Spielhälften entfällt ersatzlos, d.h. es gibt weder eine Spielunterbrechung noch einen Seitenwechsel.</p>	<p>4.3 App 4.3 WFDF</p>
<p>7. Jedes Team kann pro Spiel mit einer Spielzeit von unter 40 Minuten eine (1) Auszeit nehmen, bei einer Spielzeit von 40 Minuten oder mehr zwei (2).</p> <p>In der U14 können sich die Coaches darauf einigen, im Falle außergewöhnlich langer Punkte zusätzliche “Jugendschutz-Timeouts“ zu nehmen.</p> <p><i>Anmerkung: Bitte Kommentar unten beachten.</i></p>	<p>4.5 App</p>
<p>8. Die im Appendix vorgesehenen Zeitbegrenzungen in Bezug auf Flip (5.2) und Fortsetzung des Spiels (5.4, 5.5) sollen eingehalten werden. Die vorgesehenen Sanktionen entfallen.</p>	<p>5.2, 5.4, 5.5 App</p>
<p>9. Abweichend von Ziff. 5.7.1 kann in der U14 jeweils ein Coach pro Team statt der Captains hinzugezogen werden, wenn der Call (Foul oder Violation) nach dreißig (30) Sekunden nicht geklärt ist. Alle weiteren in Ziff. 5.7 geregelten Zeiten erhöhen sich dem folgend um fünfzehn (15) Sekunden.</p>	<p>5.7 App</p>
<p>10. DFV-Turniere können nach Entscheidung des Jugendkomitees in den Modi Open, Damen, Loose-Mixed oder Real-Mixed durchgeführt werden.</p>	<p>6 App</p>

<p>11. Während jedes Punktes stellt jedes Team genau fünf (5) Spieler*innen</p> <p>11.1. Wird ein DFV-Turnier im Loose-Mixed Modus durchgeführt, so gilt: Während jedes Punktes stellt jedes Team genau fünf (5) Spieler*innen, darunter mindestens eine (1) weibliche Spielerin und einen (1) männlichen Spieler.</p> <p>11.2. Wird ein DFV-Turnier im Real-Mixed-Modus durchgeführt, so findet die Ratio A-Regel Anwendung, um festzulegen, ob Punkte mit drei (3) Frauen und zwei (2) Männern oder mit zwei (2) Frauen und drei (3) Männern gespielt werden. Das Geschlecht, welches während eines Punktes die Mehrheit stellt, muss den Pull ausführen.</p> <p>11.3. Die Ratio-A-Regel lautet:</p> <p>Zu Beginn des Spiels nach dem ersten Flip wird ein weiterer Flip durchgeführt. Die/der Gewinner*in diese 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.</p>	
<p>12. Vor jedem DFV-Turnier müssten mindestens acht (8) Spieler*innen unter <a href="http://dfv-turniere.de">dfv-turniere.de</a> gemeldet werden.</p> <p>12.1. Wird das Turnier im Loose-Mixed Modus ausgerichtet, müssen mindestens zwei (2) Spieler*innen jedes Geschlechts eingetragen sein.</p> <p>12.2. Wird das Turnier im Real-Mixed Modus ausgerichtet, müssen mindestens vier (4) Spieler*innen jedes Geschlechts eingetragen sein.</p>	7.1 App
<p>13. Zu Beginn des ersten eigenen Spieles eines DFV-Turniers muss eine Mindestanzahl von Spieler*innen einsatzfähig sein:</p> <p>13.1. Diese Zahl beträgt bei Turnieren im Loose-Mixed Modus sieben (7), darunter mindestens zwei (2) Spieler*innen jedes Geschlechts.</p> <p>13.2. Diese Zahl beträgt bei Turnieren im Real-Mixed Modus acht (8), darunter mindestens vier (4) Spieler*innen jedes Geschlechts.</p> <p>14. Während des Turniers ist jeder Coach für den Schutz seiner Spieler*innen verantwortlich. Das gilt besonders, wenn die Zahl von sieben (7) [Loose-Mixed] bzw. acht (8) [Real-Mixed] einsatzfähigen Spieler*innen unterschritten wird.</p>	7.5, 7.6 App

<p>15. Erfüllt ein Team die Mindestanzahl der zu meldenden oder zu Turnierbeginn einsatzfähigen Spieler*innen nicht, so kann das Team, auch im Nachgang, durch das Jugendkomitee der DFV Ultimate Abteilung disqualifiziert werden.</p>	
<p>16. Sollte ein Team aufgrund eines Verstoßes gegen die minimale Anzahl an Spieler*innen pro Team außerhalb der Wertung spielen, so gilt:</p> <p>16.1. das Team muss mindestens sechs (6) Spieler*innen umfassen,</p> <p>16.2. Sollte ein Team nur noch 6 Spieler*innen stellen können, wird die maximal zulässige Gesamtspielzeit für dieses Team auf 120 Minuten reduziert.</p> <p>16.3. Falls diese maximal zulässige Gesamtspielzeit laut Spielplan nicht eingehalten wird, ist die Turnierleitung zu informieren und die Dauer der Spiele des betroffenen Teams anzupassen.</p>	
<p>17. Jedes Team muss in jedem Punkt – Outdoor wie Indoor – genau fünf (5) Spieler*innen im richtigen Geschlechterverhältnis (s.o. 6.) auf dem Feld haben, um spielfähig zu sein.</p> <p>17.1. Findet sich ein Team nicht spielfähig zu Spielbeginn am richtigen Spielfeld ein, wird bis zu fünf (5) Minuten gewartet. Nach fünf (5) Minuten und im Anschluss alle zwei (2) Minuten erhält das gegnerische Team einen Punktgewinn, bis das zunächst nicht erschienene Team spielfähig ist.</p> <p>17.2. Ist ein Team während eines Spieles nicht mehr spielfähig, erhält das gegnerische Team zwei (2) Minuten nach Abschluss des vorherigen Punktes und im Anschluss alle zwei (2) Minuten einen Punktgewinn, bis das zwischenzeitlich nicht mehr spielfähige Team wieder spielfähig ist.</p>	<p>7.5, 7.6 5.1 WFDF Indoor</p>

## B. Zusätzliche Turnierregeln

Jugend Appendix	ergänzt/ ersetzt
<p>1. Die vom Jugendkomitee der Ultimate Abteilung erlassenen „Leitlinien Spielgemeinschaften“ sollen Beachtung finden, um Ultimate Frisbee im Jugendbereich in der Breite und in den Regionen zu fördern.</p>	<p>1 App</p>
<p>2. Das Jugendkomitee der Ultimate Abteilung veranstaltet derzeit die folgenden Wettbewerbe: Deutsche Meisterschaften Indoor und</p>	<p>2.1, 2.2 App</p>

Outdoor in den Divisionen U14, U17, U20, alternierend im Modus Loose-Mixed und Real-Mixed

## C. Teamkleidung

– derzeit keine ergänzenden Regeln

## D. DFV-Spielberechtigungen und Kaderrichtlinien

<b>Jugend Appendix</b>	<b>ergänzt/ ersetzt</b>
<p>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.</p> <p>Hinweis: Im Fall von Spielgemeinschaften muss der empfangende Verein seinen Verpflichtungen bezüglich der Versicherung aufgenommenener Spieler dadurch nachkommen, dass er sich von entscheidungsbefugter Stelle des entsendenden Vereins den Einsatz bestätigen lässt.</p>	1 App
<p>2. Spieler*innen können nur in der U„n“ Division eingesetzt werden, wenn im Jahr der DJUM das Alter von „n“ nicht erreicht wird.</p> <p>2.1. 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.</p> <p>2.2. Spieler*innen dürfen innerhalb einer Meisterschaft nur in einem Team pro Division spielen, auch wenn dieses Team außerhalb der Wertung spielen sollte.</p> <p>2.2.1. Haben Spieler*innen an mindestens einem Qualifikationsturnier teilgenommen, so dürfen sie auf der DJUM ausschließlich für dieses Team spielen.</p> <p>2.2.2. Dies gilt nicht, wenn sich das entsprechende Team nicht qualifiziert hat; oder</p> <p>2.2.3. das entsprechende Team nicht zur DJUM antritt</p> <p>2.3. Spieler*innen dürfen nur in einer Region offiziell an den Qualifikationsturnieren teilnehmen.</p>	3 App
<p>3. Die Altersgrenzen können für Spieler*innen mit Behinderungen vom Jugend-Komitee der DFV Ultimate Abteilung aufgehoben werden.</p>	4 App

- 3.1. Ein Antrag muss fristgerecht und schriftlich dreißig (30) Tage vor dem Meisterschaftsturnier eingereicht werden, auf das er sich bezieht.
- 3.2. 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.
- 3.3. Werden die betroffenen Spieler\*innen für eine niedrigere Altersklasse zugelassen, so wird das zugehörige Team nicht von der Wertung ausgeschlossen.

## E. Kommentare

- Der SotG ist auch Grundlage für die Regelung der Jugendschutz-Timeouts in der U14, die eine Einigung der Coaches voraussetzen. Angesichts der recht kurzen Spielzeiten in der U14 sollten diese Timeouts nicht leichtfertig eingefordert werden, sie sollten aber auch nicht aus sportlichem Ehrgeiz abgelehnt werden. Auch wollen wir deutlich machen, dass es den Coaches gerade während dieser Timeouts offensteht, eine Auswechslung solcher Spieler\*innen zu veranlassen, die aufgrund körperlicher oder mentaler Überlastung nicht mehr spielfähig sind (“Injury”).
- Für den Jugendbereich besteht in besonderem Maße die große Verantwortung von Coaches für ihre Teams im Gesamten, sowie auch für alle ihre Spieler\*innen im Individuellen im Sinne des Jugendschutzes. Dies betrifft zu einem großen Teil auch die Ehrlichkeit bzgl. der Spielfähigkeit von Spieler\*innen und somit ggf. auch des gesamten Teams. Verletzte Spieler\*innen dürfen nicht aus Gründen wie „sonst fliegen wir aus der Wertung“ oder „sonst können wir nicht antreten“ aufgestellt werden.

### **Der Schutz der Spieler\*innen hat immer Vorrang vor dem sportlichen Ehrgeiz.**

- Daher appellieren wir an alle Verantwortlichen, die Anzahl ihrer Spieler\*innen nicht zu knapp zu bemessen, um die Jugendlichen nicht zu „verheizen“.

# Lizenzbedingungen

## Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0) cb

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.