

# WFDF Ultimaterregeln 2007 (Deutsch)

## Einleitung

Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Mannschaftssport, der 7 gegen 7 mit einer Flugscheibe gespielt wird. Das Spielfeld ist rechteckig, hat etwa die halbe Breite eines Fußballfeldes und Endzonen an beiden Enden. Ziel des Spieles ist es, Punkte zu gewinnen, wenn ein Spieler einen Wurf in der angegriffenen Endzone fängt. Mit der Scheibe darf man nicht laufen, aber man darf sie in jede Richtung zu einem Mitspieler werfen. Kommt ein Pass nicht an, gibt es einen Turnover, und die andere Mannschaft greift sofort die andere Endzone an. Normalerweise wird ein Spiel auf 17 gewonnene Punkte gespielt und dauert etwa 100 Minuten. Es gibt keine externen Schiedsrichter, vielmehr regeln die Spieler Regelverletzungen selbst, wobei sie sich nach einem Ehrenkodex richten, dem "Spirit of the Game".

## 1. Spirit of the Game

- Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Sport ohne externe Schiedsrichter. Alle Spieler sind selbst 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 jedem Spieler als wichtigste Aufgabe überträgt.
- Es wird darauf vertraut, dass kein Spieler absichtlich die Regeln verletzt; in-folgedessen gibt es auch keine drastischen Strafen, sondern vielmehr nur Vorschriften, die versuchen, die Spielsituation so wiederherzustellen, wie sie ohne die Regelverletzung gewesen wäre.
- Spiele sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie selbst als Schiedsrichter agieren. Dazu müssen sie:
  - die Regeln kennen;
  - objektiv sein;
  - die Wahrheit sagen; und
  - respektvolle Sprache benutzen.
- Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, dieser darf aber niemals auf Kosten der Verpflichtung der Spieler zum gegenseitigen Respekt, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.
- Im Sinne des Spirit of the Game sind folgende Handlungen:
  - Wenn ein Mannschaftskamerad einen falschen oder unnötigen Call gemacht hat oder eine Regel verletzt hat, soll man ihn sofort darüber informieren;
  - sich dem Gegenspieler vorstellen;
  - ruhige Reaktionen auf Meinungsverschiedenheiten und mögliche Provokationen.
- Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen unter allen Umständen unterbleiben:
  - Gefährlich aggressives Verhalten oder rücksichtslose Missachtung der Sicherheit von Mitspielern;
  - absichtliche Regelverletzungen;

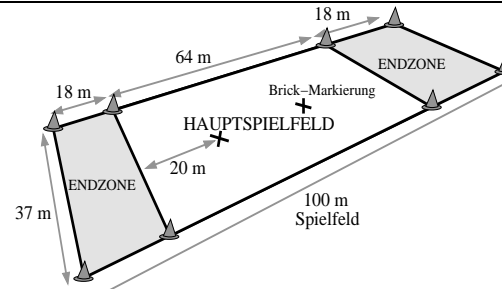
- Reizen oder Einschüchtern von Gegenspielern; und
  - Rufen, um den Gegenspieler zu verleiten, einem die Scheibe zuzuspielen.
- Die Mannschaften selbst müssen:
    - den eigenen Spielern die Regeln und den Spirit vermitteln;
    - Spieler disziplinieren, die sich nicht im Sinne des Spirits verhalten; und
    - anderen Mannschaften konstruktive und positive Ratschläge geben, wie diese ihrerseits ihr Verhalten verbessern können
  - Wenn ein Anfänger aus Unwissen eine Regel verletzt, sind erfahrene Spieler verpflichtet, die Regelverletzung zu erklären
  - In Spielen mit Anfängern und jungen Spielern kann ein erfahrener Spieler hinzugezogen werden, der Regeln erklärt und bei Meinungsverschiedenheiten hilft.
  - Die Regeln sollten immer von den Spielern interpretiert werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren bzw. die beste Sicht auf die Aktion hatten. Insbesondere sollten Auswechselspieler, abgesehen in Ausnahmefällen vom Mannschaftskapitän, nicht in Diskussionen eingreifen. Wenn keine Einigung erzielt wird, geht die Scheibe zurück zum letzten unbestrittenen Werfer.

## 2. Regelabänderungen

- Die Regeln dürfen abgeändert werden, um den Bedingungen spezieller Wettbewerbe, Spielerzahl, Spieleralter und verfügbarem Platz gerecht zu werden.
- Spielfeldlinien sind für Training und andere informelle Spiele nicht notwendig.

## 3. Spielfeld

- Das Spielfeld ist ein 100 m x 37 m großes Rechteck (Siehe Bild).
- Die Begrenzungslinien (Seiten- und Endlinien) sind die Linien, die das Spielfeld von den Bereichen außerhalb trennen und sie sind nicht Teil des Spielfeldes.
  - Alle Linien werden mit einem nicht-ätzenden Material gekennzeichnet und sind 75 bis 120 mm breit.
- Das Spielfeld besteht aus einem 64 m x 37 m großen Rechteck, dem Hauptspielfeld, mit je einem 18 m x 37 m großen Rechteck, den Endzonen, an den beiden 37 m langen Kanten des Hauptfeldes.
- Die Punktlinien sind die Linien, die das Hauptspielfeld von den Endzonen trennen und sie sind Teil des Hauptspielfeldes.
- Auf der Längsachse des Spielfeldes, 20 m von den Punktlinien, sind zwei "Brick" Markierungen. Sie bestehen aus zwei gekreuzten, 1 m langen Linien.
- Die Ecken des Hauptspielfeldes und der Endzonen werden durch acht Pylone mit heller Farbe und aus elastischem Material gekennzeichnet.



## 4. Ausrüstung

- Es darf jede Flugscheibe verwendet werden, sofern sie vom WFDF genehmigt ist.
- Jeder Spieler muss Kleidung tragen, an der man seine Mannschaftszugehörigkeit erkennen kann.
- Kein Spieler darf Kleidung oder andere Ausrüstungsgegenstände tragen, die eine erhöhte Verletzungsgefahr begründen (z.B. Armbanduhren, Schnallen, scharfe Kanten oder überlange Stollen an den Schuhen, ab-stehende Schmuckstücke).

## 5. Spieldauer

- Ein Spiel dauert, bis die erste Mannschaft 17 Punkte gewonnen hat–und diese Mannschaft ist dann der Gewinner.
- Es gibt zwei Spielhälften. Halbzeit ist erreicht, wenn die erste Mannschaft 9 Punkte gewonnen hat.
- Jede Spielhälfte besteht aus einer Zahl von Punkten.
- Der erste Punkt einer Spielhälfte beginnt mit der Spielhälfte
- Jeder Punkt endet damit, dass er gewonnen wird.
- Nachdem ein Punkt gewonnen wurde, und solange die Spielhälfte dadurch noch nicht beendet ist:
  - beginnt der nächste Punkt sofort;
  - die Mannschaften tauschen die Spielrichtung; und
  - die Mannschaft, die den Punkt gewonnen hat, führt den nächsten Anwurf aus.

## 6. Mannschaften

- Während jedes Punktes müssen von jeder Mannschaft mindestens 5 und höchstens 7 Spieler auf dem Feld sein.
- Auswechslungen dürfen nur vorgenommen werden nachdem ein Punkt gewonnen wurde, und vor dem folgenden Anwurf, außer bei Verletzungen (Abschnitt 20). Die Zahl der Auswechslungen ist nicht begrenzt.

## 7. Spielbeginn

- Vor dem Spiel bestimmen die Mannschaftskapitäne in fairer Weise (z.B. durch einen Scheibenflip), welche Mannschaft zuerst aussucht:
  - welche Mannschaft den ersten Anwurf ausführt; oder

- welche Mannschaft auf welcher Seite anfängt
- Die andere Mannschaft erhält die verbleibende Wahl.
- Die zweite Spielhälfte wird mit umgekehrter Aufstellung begonnen.

## 8. Der Anwurf

- Zu Beginn jeder Spielhälfte und nach jedem Punkt wird das Spiel mit einem Anwurf begonnen.
- Der Anwurf ist ein Wurf, der von einem Verteidiger ausgeführt wird.
- Die Verteidiger müssen bis zum Anwurf innerhalb der Endzone sein, die sie verteidigen.
- Die Angreifer müssen mit einem Fuss auf der von ihnen verteidigten Punktlinie stehen, und dürfen ihre Positionen nicht vertauschen.
- Die angreifende Mannschaft signalisiert Bereitschaft durch Handheben eines Spielers.
- Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen sich alle Spieler frei bewegen.
- Bis die Scheibe einen Angreifer oder den Boden berührt hat, darf kein Verteidiger die Scheibe berühren
- Wenn ein Angreifer die Scheibe berührt bevor diese den Boden berührt, und die Scheibe anschließend nicht gefangen wird, ist das ein Turnover (unabhängig davon, ob dies im Aus geschieht).
- Wenn die Scheibe im Spielfeld landet und nie das Aus berührt, oder wenn ein Spieler die Scheibe im Feld fängt, wird die Scheibe an der Stelle ins Spiel gebracht, an der sie zur Ruhe kommt.
- Wenn die Scheibe im Spielfeld landet und anschließend das Aus berührt bevor sie einen Angreifer berührt, wird sie an der Stelle des Hauptspielfeldes ins Spiel gebracht, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist.
- Wenn die Scheibe erst im Spielfeld landet, dann einen Angreifer berührt und anschließend das Aus berührt, oder wenn ein Angreifer den Anwurf im Aus fängt, wird die Scheibe an der Stelle des Spielfeldes ins Spiel gebracht, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist.
- Wenn die Scheibe das Aus berührt, ohne vorher das Spielfeld oder einen Angreifer zu berühren, entscheidet sich die angreifende Mannschaft, bevor sie die Scheibe aufnimmt, wo sie die Scheibe ins Spiel bringt:

1. Wenn ein Angreifer "Middle" signalisiert, wird die Scheibe an der Brick-Markierung, die der von den Angreifern verteidigten Endzone am nächsten liegt, oder von dem Punkt auf der Längsachse des Hauptspielfeldes, der dem Punkt am nächsten liegt, an dem die Scheibe zuletzt ins Aus geflogen ist, ins Spiel gebracht. Es wird immer der Punkt gewählt, der der angegriffenen Endzone am nächsten liegt. Um diese Option zu wählen, muss der zukünftige Werfer die Hand heben und "Brick" oder "Middle" rufen, bevor er die Scheibe aufnimmt.
2. Wenn kein Angreifer "Middle" signalisiert, wird die Scheibe an der Stelle des Hauptspielfeldes ins Spiel gebracht, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe zuletzt ins Aus geflogen ist.

#### 9. Die Scheibe ins Spiel bringen

1. Um die Scheibe ins Spiel zu bringen, setzt der Werfer einen Pivotpunkt (typischerweise seinen Standfuß) an die beschriebene Stelle des Spielfeldes.
2. Wenn kein Check notwendig ist, kann die Scheibe sofort ins Spiel gebracht werden.
3. Nach einem Anwurf oder Turnover muss der Angreifer, der zuerst ins Scheibenbesitz ist, die Scheibe ins Spiel bringen.
4. Jeder Spieler darf versuchen, eine Scheibe anzuhalten, nachdem sie den Boden berührt hat.
5. Wenn ein Spieler beim Versuch solch eine Scheibe anzuhalten die Position der Scheibe erheblich verändert, darf die gegnerische Mannschaft die Scheibe zu der Stelle zurückbringen, an der der Spieler die Scheibe berührt hat. Sollte der Werfer die Scheibe schon aufgenommen haben, bevor sie an diese Stelle zurückgebracht wurde, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Check fortgesetzt.
6. Nach einem Turnover muss die Scheibe ohne unnötige Verzögerung ins Spiel gebracht werden. Der zukünftige Werfer muss sich mindestens in Schritteschwindigkeit zuerst zur Scheibe und dann zum Punkt, an dem die Scheibe ins Spiel gebracht wird, bewegen.

#### 10. Anzählen

1. Der Marker kann den Werfer an zählen, indem er zuerst "Stalling" (oder "Zählen") sagt und dann von 1 bis 10 zählt. Zwischen dem Anfang jedes Wortes beim Anzählen muss mindestens eine Sekunde vergehen.
2. Das Anzählen muss für den Werfer klar zu hören sein.
3. Das Anzählen darf nur beginnen, wenn der Marker höchstens 3 Meter vom Werfer entfernt ist.
4. Das Anzählen darf nur fortgesetzt werden, wenn der Marker höchstens 3 Meter vom Werfer entfernt ist und kein Verteidiger die Regeln in Abschnitt 17.3 verletzt.

5. Wenn der Marker sich mehr als 3 Meter vom Werfer entfernt oder ein anderer Spieler zum Marker wird, muss das Anzählen bei 1 neu begonnen werden.
6. "Das Anzählen mit höchstens n fortsetzen" (n steht hier für eine Zahl) bedeutet:  
Wenn x die letzte Zahl ist, die der Marker gesagt hat, fährt der Marker mit "Stalling" und dann x+1 oder n fort, je nachdem welche der beiden Zahlen niedriger ist.

#### 11. Der Check

1. Immer wenn das Spiel angehalten wurde, wird es mit einem Check fortgesetzt.
2. Alle Spieler kehren zu der Position zurück an der sie zu der Zeit waren, zu der die Aktion (das Foul, die Verletzung, usw.) stattfand, die zur Spielunterbrechung führte. Dort bleiben sie bis zum Check. Einzige Ausnahme ist ein Time-out.
3. Sollte die Scheibe zur Zeit dieser Aktion in der Luft gewesen sein, und die Scheibe geht anschließend zurück zum Werfer, kehren die Spieler zu der Position zurück, an der sie zur Zeit des Wurfs waren.
4. Jeder Spieler darf kurz eine Spielunterbrechung verlängern, um fehlerhafte Ausrüstung zu korrigieren (z.B. Schnürsenkel binden oder eine verbogene Scheibe geradebiegen). Das laufende Spiel darf aus solch einem Grund allerdings nicht angehalten werden.
5. Mit Erlaubnis des Wurfers setzt der Verteidiger, der der Scheibe am nächsten ist, das Spiel fort, indem er die Scheibe berührt und "Disc In" ruft.
6. Wenn der nächste Verteidiger nicht in Reichweite des Wurfers ist, setzt der Werfer mit Erlaubnis des nächsten Verteidigers das Spiel fort, indem er mit der Scheibe den Boden berührt und "Disc Inn" ruft.
7. Wenn kein Angreifer in Scheibenbesitz ist, setzt der Verteidiger, der der Scheibe am nächsten ist, das Spiel fort, indem er mit Erlaubnis des nächsten Angreifers "Disc In" ruft.
8. Wenn der Werfer die Scheibe vor dem Check wirft oder wenn eine Regelverletzung von 11.2 angezeigt wird, zählt der Pass nicht und der Check wird wiederholt, egal ob der Pass ankommt oder nicht.

#### 12. Bestimmungen zum Aus

1. Das gesamte Spielfeld ist "innerhalb". Die Begrenzungslinien gehören nicht zum Spielfeld und sind Aus. Alle Nicht-Spieler gehören zum Aus.
2. Das Aus besteht aus der Grundfläche, die nicht innerhalb ist, und allem was mit dieser Fläche in Kontakt ist. Eine Ausnahme bilden die Verteidiger, die immer als innerhalb gelten.

3. Ein Angreifer, der nicht Aus ist, ist innerhalb. Ein Spieler in der Luft behält seinen In/Aus-Status, bis zur Landung. Es gibt folgende Ausnahmen:
  1. Wenn ein Spieler die Scheibe innerhalb fängt (und Kontakt mit dem Spielfeld hat) und sich dann ins Aus bewegt, gilt der Spieler als innerhalb. Er bringt die Scheibe an der Stelle des Spielfeldes ins Spiel, an der er zuerst ins Aus gelaufen ist.
  2. Der Werfer darf das Aus berühren sobald er innerhalb einen Pivotpunkt hat.
  3. Berührungen von Spielern untereinander haben keinen Einfluss auf ihren In/Aus-Status.
4. Die Scheibe ist innerhalb sobald sie ins Spiel gebracht wird und wenn das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt wird.
5. Eine Scheibe wird Aus sobald sie das Aus oder einen Angreifer, der Aus ist, berührt. Eine Scheibe im Scheibenbesitz eines Angreifers hat den selben In/Aus-Status wie er. Wenn die Scheibe gleichzeitig im Scheibenbesitz mehrerer Angreifer ist, und einer von ihnen Aus ist, dann ist die Scheibe Aus.
6. Die Scheibe darf außerhalb des Spielfeldes fliegen, und Spieler dürfen ins Aus laufen.
7. Wenn die Scheibe Aus wird, muss ein Spieler der jetzt angreifenden Mannschaft die Scheibe zum nächsten Punkt des Hauptspielfeldes tragen und dort ins Spiel bringen, wo zuvor das letzte der folgenden Ereignisse stattgefunden hat:
  1. Die Scheibe hat die Begrenzungslinie komplett überquert;
  2. die Scheibe hat einen Spieler berührt, der innerhalb ist; oder
  3. die Scheibe wurde Aus während ein Teil der Scheibe noch über dem Spielfeld war.

#### 13. Fänger und Stellung auf dem Spielfeld

1. Ein Spieler "fängt" die Scheibe indem er anhaltenden Kontakt mit und Kontrolle über die sich nicht drehende Scheibe hat.
2. Wenn ein Spieler nach dem Fangen die Kontrolle über die Scheibe wieder verliert aufgrund von Kontakt mit dem Boden, mit einem Mitspieler oder mit einem regelgerecht positionierten Gegenspieler, gilt die Scheibe als nicht gefangen.
3. Die folgenden Situationen führen zu einem Turnover, und die Scheibe gilt als nicht gefangen:
  1. Ein Fänger der angreifenden Mannschaft ist Aus im Moment der Scheibenberührung; oder
  2. nach dem Fangen berührt der Fänger der angreifenden Mannschaft zuerst das Aus, während er noch im Scheibenbesitz ist.
4. Nach dem Fangen wird dieser Spieler zum Werfer.
5. Wird die Scheibe gleichzeitig von Angreifern und Verteidigern gefangen, behält die angreifende Mannschaft Scheibenbesitz.

6. Jeder Spieler darf sich an jede Stelle des Spielfeldes stellen, und darf dort nicht von Gegnern berührt werden. Ausnahme: Niemand darf sich an eine Stelle stellen, um einen Gegner auszublocken, ohne gleichzeitig selber zu versuchen, die Scheibe zu spielen.
7. Jeder Spieler darf sich an jede Stelle des Spielfeldes bewegen, solange er dadurch keine Berührung mit einem Gegner verursacht.
8. Wenn die Scheibe in der Luft ist, müssen alle Spieler versuchen, Berührungen mit anderen Spielern zu vermeiden, und es gibt keine Ausnahmen dieser Regel. "Nach der Scheibe gehen" ist keine Rechtfertigung für die Berührung anderer Spieler.
9. Ein gewisses Mass an beiläufiger Berührung, die das Resultat der Spielaktion und die Sicherheit der Spieler nicht beeinträchtigt, kann vorkommen, wenn zwei Spieler sich gleichzeitig zum gleichen Punkt bewegen. Berührungen solcher Art sollen minimiert werden, sind an sich aber kein Foul.
10. Das Prinzip der Vertikalen:
  1. Jeder Spieler hat ein Anrecht auf den Raum unmittelbar über ihm. Kein Gegner darf ihn daran hindern, diesen Raum einzunehmen.
  2. Ein Spieler in der Luft hat das Recht, ohne Behinderung durch den Gegner wieder zu landen, solange zum Zeitpunkt des Absprungs kein Gegner auf der direkten Linie zwischen Absprung und Landung war.
11. Kein Spieler darf einen anderen Spieler physisch bei dessen Bewegung unterstützen.

#### 14. Turnover

1. Bei einem Turnover wechselt der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen. Ein Turnover erfolgt, wenn während des Spiels:
  1. Die Scheibe berührt den Boden, ohne das sie gleichzeitig im Scheibenbesitz eines Spielers ist;
  2. die Scheibe wird von einem Spieler zum anderen gereicht (d.h. der Scheibenbesitz wechselt, ohne dass die Scheibe jemals komplett in der Luft ist);
  3. der Werfer lässt absichtlich die Scheibe von einem anderen Spieler zu sich selbst abrallen;
  4. bei einem Passversuch berührt der Werfer die Scheibe, nachdem er sie geworfen hat aber bevor ein anderer Spieler sie berührt hat;
  5. ein Pass wird von einem Verteidiger (ab)gefangen;
  6. eine Scheibe wird Aus;
  7. der Werfer hat die Scheibe nicht geworfen bevor der Marker beginnt, beim Anzählen "10" zu sagen ("Ausgezählt");
  8. der Werfer zeigt ein Time-out an, wenn sein Team keine Time-outs mehr zur Verfügung hat;
  9. es gibt ein nicht bestrittenes Foul beim Fangen durch den Angreifer (Abschnitt 16.6); oder
  10. ein Angreifer berührt den Anwurf in der Luft, und die Scheibe wird anschließend nicht gefangen.

2. Wenn es unklar ist, ob ein Turnover erfolgt ist, wird es sofort von dem/den Spieler/n mit der besten Sicht entschieden. Wenn eine Mannschaft mit dieser Entscheidung nicht einverstanden ist, können sie die Entscheidung bestreiten indem sie "Contest" rufen, und:

1. die Scheibe geht zum letzten Werfer zurück; und
2. das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.

3. Wenn der Werfer "fast count" anzeigt, nachdem der Marker "ausgezählt" anzeigt, gilt der Turnover als bestritten und Regel 14.2 wird angewandt.

4. Wenn der Werfer während oder nach einem bestrittenen "ausgezählt" wirft und der Pass nicht ankommt, gilt die Weiterspielregel (Turnover), und "play on" soll gerufen werden.

5. Nach einem Turnover, der Ort des Turnovers ist wie folgt:

1. wo die Scheibe zur Ruhe kommt oder von einem Angreifer aufgenommen wird; oder
2. wo der Abfangende Spieler anhält; oder
3. an der Position des Wurfers im Falle von 14.1.2, 14.1.3, 14.1.4, 14.1.7, 14.1.8; oder
4. wo das nicht bestrittene Foul eines Angreifers beim Fangen passiert ist.

6. Wenn der Ort des Turnovers auf dem Hauptspielfeld ist, wird die Scheibe an dieser Stelle ins Spiel gebracht.

7. Wenn der Ort des Turnovers in der angegriffenen Endzone der (jetzt) Angreifenden Mannschaft ist, wird die Scheibe an der nächstliegenden Stelle auf der Punktlinie ins Spiel gebracht.

8. Wenn der Ort des Turnovers in der verteidigten Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, kann der Werfer sich aussuchen, wo er die Scheibe ins Spiel bringt:

1. am Ort des Turnovers, indem er an dieser Stelle bleibt oder einen Wurf antäuscht; oder
2. an der nächsten Stelle auf der Punktlinie, indem er sich sofort vom Ort des Turnovers wegbewegt.

Sofortiges Bewegen oder das fehlen dessen bestimmt, wo die Scheibe ins Spiel gebracht wird, und diese Entscheidung ist irreversibel.

9. Wenn der Ort des Turnovers im Aus ist, wird die Scheibe anhand von Abschnitt 12.7 ins Spiel gebracht.

## 15. Punktgewinn

1. Ein Punkt wird gewonnen, wenn ein Spieler, der innerhalb ist, einen regelgerechten Pass fängt und alle gleichzeitig ersten Bodenkontakte des Spielers nach dem Fangen komplett innerhalb der angegriffenen Endzone sind (beachte 13.1 und 13.2).

2. Wenn ein Spieler in Scheibenbesitz erst komplett hinter der attackierten Punktlinie anhält, ohne den Punkt nach 15.1 gewonnen zu haben, bringt er die Scheibe am nächsten Punkt auf der Punktlinie ins Spiel.

3. Der Zeitpunkt, zu dem der Punkt gewonnen wird, ist der Zeitpunkt der ersten Bodenberührung nach dem Fangen der Scheibe.

## 16. Fouls

### 1. Überblick

1. Fouls sind Regelverletzungen mit Körperkontakt zwischen gegnerischen Spielern. Hierbei zählt eine Scheibe im Scheibenbesitz eines Spielers als Teil dessen Körpers. Nur der gefoulte Spieler darf ein Foul anzeigen, und er tut das, indem er "Foul" ruft.
2. Außer wenn die Weiterspielregel (Abschnitt 18) zur Anwendung kommt, wird das Spiel nach einem angezeigten Foul angehalten.
3. Wenn die Mannschaft, gegen die das Foul angezeigt wurde, dieses bestreiten möchte, rufen sie "Contest".

### 2. Werfer-Marker-Fouls des Markers:

1. Der Marker ist in einer nicht regelgerechten Position (17.3), und es gibt eine Werfer-Marker-Berührung; oder
2. Der Marker verursacht eine Berührung, oder ein sich bewegendes Körperteil des Markers berührt den Werfer, bevor die Scheibe abgeworfen wurde.

### 3. Werfer-Marker-Fouls des Wurfers:

1. Der Werfer verursacht eine Berührung mit einem Marker, der in regelgerechter Position ist.

4. Beiläufige Berührungen während des Ausschwingens der Wurfhand nach dem Abwurf der Scheibe sollten zwar vermieden werden, sind aber für sich alleine kein Foul.

### 5. Verteidiger-Fouls beim Fangen:

1. Ein Verteidiger ist in nicht regelgerechter Position (Abschnitt 13) und es gibt eine Berührung mit einem Angreifer; oder
2. Ein Verteidiger verursacht eine Berührung mit einem Angreifer vor oder während eines Fangversuches.
3. Wenn ein springender Angreifer eine Scheibe fängt und von einem Verteidiger vor der Landung gefoult wird, handelt es sich um ein "Force-out-Foul", wenn der Fänger weiterhin:

1. im Aus landet und ohne das Foul innerhalb des Spielfeldes gelandet wäre; oder
2. im Hauptspielfeld landet und ohne das Foul in der Endzone gelandet wäre

Nach einem Force-out-Foul:

3. Wenn der Spieler in der Endzone gelandet wäre, ist der Punkt gewonnen.
4. Wenn das Force-Out-Foul bestritten wird und der Fänger im Aus gelandet ist, geht die Scheibe zurück zum Werfer. Sonst behält der Fänger Scheibenbesitz.
5. Wenn ein Foul gleichzeitig dazu führt, dass die Scheibe fallen gelassen wird, und das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zum Werfer.
4. Ein Verteidiger-Foul, das dazu führt, dass der Werfer oder Fänger die Scheibe fallen lässt, nachdem er schon Scheibenbesitz hatte, ist ein "Strip-Foul".

1. Wenn ein Strip-Foul von einem Fänger angezeigt und nicht bestritten wird, und ohne das Strip-foul der Punkt gewonnen worden wäre, zählt der Punktgewinn.

5. Nach einem Verteidiger-Foul beim Fangen:

1. Wenn das Foul im Hauptspielfeld oder in der verteidigten Endzone passiert ist, bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz an der Stelle des Fouls.
2. Wenn das Foul in der attackierten Endzone passiert ist, bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz am nächsten Punkt der Punktlinie, und der Spieler, der gefoult hat, muss ihn dort markieren.
3. Wenn das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zum Werfer.

### 6. Angreifer-Fouls beim Fangen:

1. Wenn ein Angreifer eine Berührung mit einem regelgerecht positionierten Verteidiger verursacht (Abschnitt 13).
2. Wenn das Foul bestritten wird und die Weiterspielregel keine Anwendung findet, geht die Scheibe zurück zum Werfer.
3. Wenn das Foul nicht bestritten wird, ist es ein Turnover am Ort des Fouls.

### 7. Gegensätzliche Fouls

1. Wenn bei der selben Aktion sowohl von einem Angreifer als auch von einem Verteidiger ein Foul angezeigt wird, geht die Scheibe zum Werfer zurück

### 8. Anzählstand

1. Nach einem Verteidiger-Foul:
  1. wenn das Foul nicht bestritten wird, wird das Anzählen bei 1 fortgesetzt;
  2. wenn das Foul bestritten wird, wird das Anzählen bei höchstens 6 fortgesetzt;
2. Nach einem Angreifer-Foul wird das Anzählen bei höchstens 9 fortgesetzt, egal ob das Foul bestritten wird.
3. Nach der Anzeige von gegensätzlichen Fouls wird das Anzählen bei höchstens 9 fortgesetzt.

## 17. Andere Regelverletzungen (Violations)

### 1. Überblick

1. Eine "Violation" ist eine Regelverletzung, die unabhängig von Berührungen der Spieler ist. Jeder generische Spieler kann eine Violation anzeigen, indem er den spezifischen Namen der Regel oder "Violation" ruft.
2. Wenn eine Violation angezeigt wird, wird das Spiel angehalten, außer es handelt sich um die erste Marker-Violation eines Anzählvorgangs oder die Weiterspielregel wird angewandt.
3. Wenn das betroffene Team die Violation bestreiten will, muss "Contest" gerufen werden. Weiterhin wird jede ungelöste Meinungsverschiedenheit über eine Violation als Contest gewertet.

### 2. "Travel" (Schrittfehler)

1. Die folgenden Aktionen sind Schrittfehler:
  1. der Werfer bringt die Scheibe nicht an der richtigen Stelle ins Spiel;
  2. der Werfer verliert den Kontakt mit seinem Pivotpunkt, nachdem er diesen gesetzt hat;
  3. ein Fänger hält nicht so schnell wie möglich an oder wechselt die Laufrichtung, nachdem er die Scheibe gefangen hat;

4. Ein Fänger wirft die Scheibe während oder nach dem dritten Bodenkontakt und bevor er angehalten hat (hierbei zählt jegliche Bodenkontakt während des Fangens als erster Bodenkontakt); oder ein Fänger verzögert das Fangen der Scheibe absichtlich, indem er sie sich selbst zuspielt (tippen, Delays usw.), um die Scheibe in irgendeine Richtung fortzubewegen.

2. Nach einem nicht bestrittenen Schrittfehler geht die Scheibe zurück zum Werfer (Ausnahme: Weiterspielregel), und das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.

3. Nach einem bestrittenen Schrittfehler geht die Scheibe zurück zum Werfer (Ausnahme: Weiterspielregel), und das Anzählen wird bei höchstens 6 fortgesetzt.

4. Nach einem Schrittfehler wird die Scheibe an der Stelle des Pivotpunktes, oder an der Stelle, an der der Pivotpunkt ohne Schrittfehler gewesen wäre, ins Spiel gebracht.

### 3. Marker-Violations

1. Marker-violations sind:

1. "Straddle" - eine Gerade zwischen den Füßen des Markers berührt den Pivotpunkt des Wurfers.
2. "Disc Space" - der Marker bewegt einen Körperteil näher als einen Scheibendurchmesser an den Oberkörper des Wurfers heran.
3. "Wrapping" - der Marker benutzt seine Arme, um den Sternschritt des Wurfers einzuschränken
4. "Fast Count" - der Marker:
  1. zählt zu schnell;
  2. zieht nicht zwei Sekunden vom Anzählstand ab wenn zum ersten mal eine Marker-Violation angezeigt wird;
  3. beginnt das Anzählen bevor der Angreifer Scheibenbesitz und einen Pivotpunkt hat; oder
  4. vergisst das Wort "stalling" (oder "zählen") am Anfang des Anzählens.
5. "Double Team" - zwei Verteidiger sind innerhalb von 3 Metern vom Pivotpunkt des Wurfers, und keiner dieser Verteidiger ist innerhalb von 3 Metern von einem weiteren Angreifer.
6. "Vision" - der Marker benutzt einen Körperteil, um absichtlich das Sichtfeld des Wurfers einzuschränken

2. Eine Marker-Violation kann von der Verteidigung bestritten werden ("Contest"), in welchem Fall das Spiel angehalten wird.

3. Bei der ersten Anzeige einer Marker-Violation wird das Spiel nicht angehalten, wenn diese nicht bestritten wird. Der Marker zieht 2 vom Anzählstand ab und fährt mit dem Anzählen fort. Das macht er, in dem er eine Sekunde rückwärts zählt: "Stalling, 1, 2, 3, 4, 3, 4, 5, 6..." wenn die Marker-Violation nach "4" angezeigt wurde.

4. Der Marker darf das Anzählen nicht fortsetzen, bis die Marker-Violation korrigiert wurde. Andernfalls ist das eine erneute Marker-Violation.

5. Wird eine erneute Marker-Violation während desselben Anzählvorgangs angezeigt, wird das Spiel angehalten. Wenn nicht bestritten, wird das Anzählen (nach einem Check) bei 1 fortgesetzt.

6. Wird eine Marker-Violation bestritten, wird das Anzählen bei höchstens 6 fortgesetzt.

4. "Pick" (Sperrren)
1. Wenn ein Verteidiger innerhalb von 5 Metern von einem Angreifer ist, den er aktiv deckt, und wenn er von einem anderen Spieler dabei behindert wird, sich mit oder auf diesen Spieler zuzubewegen, kann der Spieler "Pick" rufen. Das Spiel wird angehalten (Ausnahme: Weiterspielregel).
  2. Nachdem das Spiel angehalten wurde, darf der gesperrte Spieler sich an die Stelle bewegen, an der er seiner Meinung nach ohne die Sperre gewesen wäre. Die Scheibe geht zurück zum Werfer (wenn geworfen) und das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.

6. Der Anzählstand ist unverändert, außer wenn der Marker getauscht wurde.

**20. Andere Spielunterbrechungen**

1. Verletzungsunterbrechung
  1. Eine Verletzungsunterbrechung wird vom verletzten Spieler durch den Ruf "Injury" angezeigt. Weiterhin kann auch ein Mitspieler die Unterbrechung anzeigen, wenn der verletzte Spieler dies nicht sofort selber kann; in diesem Fall gilt die Unterbrechung rückwirkend zur Zeit der Verletzung.
  2. Wenn ein Spieler eine offene oder blutende Wunde hat, muss eine Verletzungsunterbrechung angezeigt werden, und dieser Spieler muss sofort verletzungsbedingt ausgewechselt werden. Er darf erst weiterspielen, wenn die Wunde behandelt und versiegelt wurde.
  3. Wenn die Verletzung nicht Folge eines Fouls ist (egal ob das Foul bestritten wurde), muss der Spieler ausgewechselt werden. Im Falle eines Fouls ist die Auswechslung nicht verpflichtend.
  4. Wenn der verletzte Spieler ausgewechselt wird, darf die andere Mannschaft auch einen ihrer Spieler auswechseln.
  5. Wenn der verletzte Spieler nach dem Fangen die Scheibe aufgrund der Verletzung fallen gelassen hat, gilt die Scheibe als gefangen.
  6. Einwechselspieler nehmen nach einer Verletzungsunterbrechung den gesamten Status (Position, Scheibenbesitz, Anzählstand) des ausgewechselten Spielers an.
2. Technische Unterbrechung
  1. Eine Technische Unterbrechung, "Technical", kann von jedem Spieler angezeigt werden, der Bedingungen erkennt, die andere Spieler gefährden könnten
  2. Der Werfer darf während des Spiels eine Technische Unterbrechung anzeigen, um eine gesprungene, zerrissene, tief gefurchte, geknickte oder durchlöcherete Scheibe auszutauschen; eine verbogene, nasse oder dreckige Scheibe ist nicht Grund genug.
3. Wenn die Scheibe zur Zeit der Unterbrechung in der Luft war, wird das Spiel fortgesetzt, bis der Scheibenbesitz infolge des Wurfs geklärt ist:
  1. Wenn der Grund für die Unterbrechung das Spielgeschehen nicht beeinflusst hat, bleibt das Resultat des Passes bestehen, und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt;
  2. Wenn der Grund für die Unterbrechung das Spielgeschehen beeinflusst hat, geht die Scheibe zurück zum Werfer, und das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.
4. In Spielen auf Zeit wird die Zeit für diese Spielunterbrechungen angehalten.

**Anhang A: Additional Championship Rules**

**Anhang C: Legal Code**

**Anhang D: Acknowledgements**  
siehe [www.WFDF.org](http://www.WFDF.org)

Die deutsche Übersetzung ist von Florian Pfender (2007), und basiert in Teilen auf Übersetzungen der 8. und 9. Editionen der Regeln durch Markus Bock, Thomas Griesbaum, Achim Geißler, Peter Schenk und Dominik Ziegglängsberger.

Anhang B: Definitionen	
Abfangen	Wenn ein Verteidiger einen Wurf fängt
Angegriffene Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht, den Punkt zu gewinnen.
Angreifer	Ein Spieler der Mannschaft, die im Scheibenbesitz ist.
Anhalten des Spiels	Jede Unterbrechung des Spiels, die durch ein Foul, eine Regelverletzung, eine Diskussion, ein Time-Out oder eine sonstige Unterbrechung ausgelöst wurde. Zur Fortsetzung des Spiels wird ein Check ausgeführt Das Spiel gilt als angehalten sobald der Werfer die Anzeige erkennt. Wenn der Werfer erst nach der Anzeige in Scheibenbesitz gelangt ist, gilt das Spiel als angehalten im Moment, wenn der Scheibenbesitz erlangt wurde. Wenn das Spiel angehalten ist, kann es keinen Turnover geben mit Ausnahme der Weiterspielregel.
Anwurf	Der Wurf von einer Mannschaft zur anderen zu Beginn jeder Spielhälfte und jedes Punktes.
Aus	Alles außerhalb des Spielfeldes, inklusive der Begrenzungslinien.
Begrenzungslinien	Die Linien, die das Spielfeld vom Aus trennen. Sie gehören zum Aus.
Berührung	Die Berührung zwischen Spielern gegnerischer Teams mit einer gewissen Kraft.
Beste Sicht	Die beste Sicht eines Spielers auf eine Aktion, wobei die relativen Positionen von der Scheibe, dem Boden, den Spielern und den Linienmarkierungen in Betracht gezogen werden.
Boden	Der Boden besteht aus allen weitestgehend festen Gegenständen, inklusive Grass, Pylonen und Ausrüstung (die getragene Spielerkleidung zählt allerdings nicht dazu).
Bodenberührung	Bezeichnet allen Kontakt eines Spielers mit dem Boden, der direkt mit einer Aktion verbunden ist, inklusive landen und Gleichgewicht finden.
Brick	Ein Anwurf, der im Aus landet, ohne von der angreifenden Mannschaft vorher berührt zu werden.
Check	Die Aktion, die das angehaltene Spiel fortsetzt.
Die Scheibe ins Spiel bringen	Der Werfer setzt einen Pivot am Pivotpunkt.
Endzone	Der Bereich des Spielfeldes, der nicht zum Hauptspielfeld gehört
Fänger	Alle Angreifer außer der Werfer.
Hauptspielfeld	Das Spielfeld minus der Endzonen, aber inklusive der Punktlinien.
Linie	Eine Markierungslinie, die die Teile des Spielfeldes markiert. Auf einem Feld ohne Markierungslinien werden die Linien von den Verbindungsstrecken zwischen den Pylonen gebildet, mit der Breite besagter Pylonen.
Marker	Der Verteidiger, der den Werfer anzählt.
Pivot	Der Körperteil des Wurfers, der während des Scheibenbesitzes kontinuierlich in Kontakt mit einer bestimmten Stelle des Spielfeldes ist. Wenn die Regeln eine Stelle vorschreiben, an der die Scheibe ins Spiel gebracht wird, ist der Pivot der Körperteil des Wurfers in Kontakt mit dieser Stelle.
Punktlinie	Gehört zum Hauptspielfeld und trennt dieses von der Endzone.

Regelgerechte Position	Die stationäre Position eines Spielers, abgesehen von weggestreckten Armen und Beinen, die von allen Gegnern vermieden werden kann, wenn man Zeit und Distanz einrechnet.
Scheibenbesitz	Anhaltender Kontakt und Kontrolle einer sich nicht drehenden Scheibe. Eine Scheibe zu fangen bedeutet das gleiche wie in Scheibenbesitz der geworfenen Scheibe zu kommen. Verlust des Scheibenbesitzes aufgrund von Bodenkontakt, der mit dem Fangen zusammenhängt, macht den Scheibenbesitz des Spielers bis zu diesem Punkt nichtig. Eine Scheibe im Scheibenbesitz eines Spielers gilt als Teil des Körpers Die Mannschaft mit einem Spieler in Scheibenbesitz, bzw. deren Spieler die Scheibe aufnehmen dürfen, ist die Mannschaft in Scheibenbesitz.
Selbst-Check	wenn kein Verteidiger in der Nähe ist, wird das unterbrochene Spiel durch einen Self Check des Wurfers fortgesetzt.
Spieler	Einer der bis zu 14 Personen, die an einem Punkt direkt beteiligt sind.
Spielfeld	Die gesamte Fläche, die nicht Aus ist, inklusive der Endzonen.
Turnover	Ein Ereignis, das zum Wechsel des Scheibenbesitz zwischen den Mannschaften führt
Verlängerung	Tritt ein, wenn der Punktestand unentschieden ein Punkt weniger als die Punktgrenze ist (z.B. 16-16 in einem Spiel auf 17)
Verteidiger	Ein Spieler der Mannschaft, die nicht im Scheibenbesitz ist. Ein Verteidiger darf die Scheibe nicht aufheben, wenn diese im Spiel ist. Ein Verteidiger darf keinen Pass vom Werfer fordern.
Verteidigte Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht zu verhindern, dass die andere Mannschaft den Punkt gewinnt.
Weiblicher Spieler	Jeder Spieler, der nach den geltenden Regeln des IOC weiblich ist.
Werfer	Der Angreifer in Scheibenbesitz, bzw. der Angreifer, der gerade die Scheibe geworfen hat, wenn der Ausgang des Passes noch nicht entschieden ist.
Wo die Scheibe zur Ruhe kommt	Bezeichnet die Stelle, an der die Scheibe gefangen wird, vom Rutschen oder Rollen gestoppt wird oder von alleine zur Ruhe kommt.
Wurf	Eine Scheibe in der Luft nach einer Wurfbewegung, inklusive nach einem Täuschversuch oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe. Ein Pass ist das gleiche wie ein Wurf.
Wurfbewegung	Die Vorwärtsbewegung des Arms vor dem Loslassen der Scheibe. Sternschritt und Ausholbewegung gehören nicht zur Wurfbewegung.
Zeitgrenze	Eine Zeitgrenze ist eine vorher bestimmte Spielzeit. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, wird der laufende Punkt zu Ende gespielt und danach die Punktgrenze auf 2 oberhalb der höheren Punktzahl der beiden Mannschaften festgelegt.

**18. Weiterspielregel**

1. Geschieht ein Foul oder eine sonstige Regelverletzung während die Scheibe in der Luft ist oder während der Werfer in der Wurfbewegung ist, wird das Spiel fortgesetzt bis der Scheibenbesitz infolge des Wurfs geklärt ist.
2. Wenn die Regelverletzung gegen den Werfer angezeigt wurde (z.B. ein Schrittfehler oder ein Foul des Wurfers), und der Werfer trotzdem noch nach der Anzeige wirft, wird das Spiel fortgesetzt bis der Scheibenbesitz infolge des Wurfs geklärt ist.
3. Wenn die Mannschaft, die die Regelverletzung angezeigt hat, nach dem Pass in Scheibenbesitz ist, wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Ein Spieler, der diese Situation erkennt, soll sofort "Play on" rufen.
4. Wenn die Mannschaft, die die Regelverletzung angezeigt hat, nach dem Pass nicht in Scheibenbesitz ist, wird das Spiel angehalten und die Scheibe geht zurück zum Werfer.
5. Wenn die Mannschaft, die die Regelverletzung angezeigt hat, glaubt, dass die Spielsituation von der Regelverletzung nicht beeinträchtigt wurde, soll jedoch die Scheibe dort bleiben, wo sie ist. Stellungsnachteile, die durch die Regelverletzung aufgetreten sind, werden aufgeholt, und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

**19. Time-Outs**

1. Um ein Time-Out anzuzeigen, muss ein Spieler ein "T" mit seinen Händen oder mit einer Hand und der Scheibe bilden, und für den Gegner hörbar "Time-out" rufen.
2. Ein Time-Out dauert 2 Minuten.
3. Nach einem Punktgewinn und vor dem anschließenden Anwurf darf jede Mannschaft ein Time-Out anzeigen. Nach dem Time-Out wird das Spiel mit dem Anwurf fortgesetzt.
4. Während des Spiels darf nur ein Werfer mit Pivotpunkt ein Time-Out anzeigen. Nach dem Time-Out:
  1. Auswechslungen sind nicht erlaubt, außer wenn verletzungsbedingt.
  2. Die Scheibe wird am Pivotpunkt ins Spiel gebracht.
  3. Der Werfer bleibt derselbe.
  4. Alle anderen Angreifer können sich beliebig auf dem Feld aufstellen.
  5. Nachdem die Angreifer aufgestellt sind, stellen sich die Verteidiger auf.