

REGELN

für den OÖ. Ultimate Frisbee-Schulcup 2024

1. Spirit of the Game

Ultimate-Frisbee betont die Sportlichkeit, die Ehrlichkeit und das Fair-Play. Kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten des Respekts vor dem gegnerischen Team, der Regeln und dem Spaß am Spielen gehen.

2. Selbstverantwortung

Jede Person ist selbst verantwortlich für Regelverstöße und Entscheidungen über „innerhalb“ oder „außerhalb“ des Spielfeldes beim Fangen der Scheibe. Die Seitenlinie zählt zum Out. Nach dem Fangen muss der erste Kontakt innerhalb der Linien sein andernfalls ist dies ein Scheibenverlust. Generell kann jede Regelverletzung von jeder spielenden Person am Spielfeld „gecalled“ werden. Die SpielerInnen regeln ihre Meinungsverschiedenheiten **in fairer Weise**. BetreuerInnen zählen **nicht** als SpielerInnen.

3. Spielbeginn

Jeder Punkt beginnt mit der Aufstellung der beiden Teams an der Grundlinie. Das verteidigende Team (Defense) wirft die Scheibe (Anwurf/Pull) zum angreifenden Team (Offense). Diese Scheibe muss nicht gefangen werden. Misslingt der „Offense“ ein Versuch diese Scheibe zu fangen und die Scheibe fällt dabei auf den Boden, ist dies ein „**Pull drop**“ (= **Scheibenverlust**).

4. Bewegung der Scheibe

Die Scheibe darf in jede Richtung des Spielfeldes geworfen werden. Mit der Scheibe in der Hand darf man nicht laufen. Die werfende Person (Offense) hat **10 Sek.** Zeit die Scheibe abzuwerfen. Der „Marker“ (Defense) zählt die werfende Person laut **im Sekundentakt** an.

5. Distance / Double Teaming

Der „Marker“ hält einen Abstand von **einer Armlänge** zur werfenden Person ein. Der Werfer kann dies (ohne Scheibe) kontrollieren (**Distance**). Die werfende Person (Offense) darf nur von einem „Marker“ verteidigt werden. Ein anderer „Verteidiger“ (vorausgesetzt er verteidigt nicht grade einen anderen Gegenspieler) hat einen Abstand von mind. 3m zum bereits „gemarkten“ Werfer einzuhalten – sonst „**Double Teaming**“.

6. Punktgewinn

Das angreifende Team erzielt einen Punkt, wenn ein Teammitglied die Scheibe in der Endzone des gegnerischen Teams fängt. Das Team mit dem Punktgewinn bleibt auf dieser Seite, das andere Team wechselt die Spielfeldseite.

7. Scheibenwechsel / Turn Over

Wenn ein Pass von einem Teammitglied nicht gefangen werden kann (Scheibe berührt den Boden, fliegt ins Aus oder der Gegner fängt sie ab), kommt das verteidigende Team sofort in Scheibenbesitz (Turn Over) und ist nun das angreifende Team.

8. Auswechseln

Teammitglieder dürfen nur nach einem Punkt oder nach einer Verletzung ausgewechselt werden.

9. Das Spiel ist körperkontaktlos

Darauf haben alle SpielerInnen zu achten. Es gibt auch kein „Sperrren“ wie im Basketball. Jede Körperberührung ist im Prinzip ein Foul.

10. Foulspiel

Das Foul wird von der Person gerufen, die gefoult wurde. Wenn die Scheibe der Offense dabei verloren geht, wird das Spiel unterbrochen und nach einem „Check-In“ fortgesetzt, als wäre das Foul nicht passiert. „Check In“: Nach einer Spielunterbrechung (z.B.: bei Foul) muss die Scheibe mit folgenden Worten eingecheckt werden: „**2,1 Disc in**“! Ist die foulende Person mit dem „Foulruf“ nicht einverstanden, so wird der letzte Pass wiederholt.

11. Pünktlichkeit (speziell für den Schulcup)

Bei Spielbeginn müssen sich beide Teams, spielbereit und vollzählig auf dem Feld befinden. Bei einer Verspätung bis zu 2min: Das pünktliche Team bekommt die Offense (d.h. den ersten Anwurf/Pull hat das Team welche zu spät gekommen ist).

Ab 2min Verspätung: Für jede weitere Minute Verspätung bekommt automatisch das pünktliche Team **einen Punkt** gutgeschrieben.

12. Captain

Jedes Team nominiert einen Captain. Der Captain hat folgende Aufgaben:

- **Teilnahme am Captains-Meeting**
- den Spielplan im Auge behalten
- Sich darum kümmern, dass das Team pünktlich und vollzählig vor Spielbeginn am richtigen Feld spielbereit ist.
- mit dem gegnerischen Captain ausmachen, in welchen Farben (T-Shirts oder Dressen) gespielt wird.
- mit dem gegnerischen Captain ausmachen, wer die erste „Offense“ hat. (Flipp)
- mit dem gegnerischen Captain ausmachen, mit wie vielen Mädchen auf der Linie gespielt wird. (*natürlich nur bei der Mixed- Division*)
- Nach dem Spiel kontrolliert er / sie gemeinsam mit dem Supporter den Endscore des Spiels
- Nach dem Spiel organisiert er / sie den Circle und spricht dort zum gegnerischen Team.
- sich darum kümmern, dass die Spirit- Sheets ausgefüllt und beim Info-Zelt abgegeben werden.

13. Der Spiritcircle = (Fairnes) Kreis

Nach jedem Spiel wird von allen SpielerInnen beider Teams ein Kreis gebildet, in welchem sich die SpielerInnen abwechselnd anreihen. Die beiden Team-Captain sprechen über das Spiel. Letzte Unklarheiten können hierbei geklärt, Fouls und unfaires Verhalten besprochen und der Gegner für sein gutes und faires Spiel gelobt werden. BetreuerInnen sind hier **nicht** dabei!

14. Supporter

Jedem Spielfeld ist ein „Supporter“ zugeteilt. Seine Aufgabe ist es das Spiel zu begleiten, den SpielerInnen bei Fragen zur Verfügung zu stehen und bei Bedarf das Spiel zu unterbrechen. Eine Spielunterbrechung durch den Supporter ist jederzeit möglich.

Er schreitet z.B. ein und erklärt den SpielerInnen kurz den Sachverhalt bei:

- aggressivem und somit gefährlichem Spiel
- Regelverletzungen
- Falls offensichtliches Foulspiel von den gefoulten Spielern nicht „gecalled“ wird.

Für BetreuerInnen besteht zwar Anwesenheits- und Aufsichtspflicht, sie betreuen ihre Teams, greifen aber **nicht** in das Spiel ein!

Die Entscheidung des Supporters ist zu akzeptieren!

Der Supporter kann ein Team bei offensichtlichem, vorsätzlichem, mehrmaligem unfaiem Verhalten gegenüber dem Gegner oder aggressivem, gefährlichem Spiel nach einmaliger Verwarnung **disqualifizieren**.