

WFDF-Ultimeateregeln 2017

Regelkomitee der DFV-Ultimeateabteilung

27.Februar 2017

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
1 Spirit of the Game	2
2 Spielfeld	3
3 Ausrüstung	4
4 Punkt, Punktgewinn und Partie	4
5 Mannschaften	4
6 Eine Partie beginnen	4
7 Der Anwurf	5
8 Der Status der Scheibe	6
9 Anzählen	6
10 Der Check	7
11 Aus	8
12 Fänger und Positionierung	8
13 Turnover	9
14 Punktgewinn	10
15 Callen von Fouls, Infractions und Violations	11
16 Spielfortsetzung nach einem Foul- oder Violationcall	11
17 Fouls	12
18 Infractions und Violations	13
19 Spielunterbrechungen	15
20 Time-Outs	16
Definitionen	17
Urheberrechtserklärung	19
Hinweis zur Übersetzung	19

Einführung

Ultimate ist ein sieben-gegen-sieben Mannschaftssport, der mit einer Flugscheibe gespielt wird. Er wird auf einem rechteckigen Feld gespielt, etwa die halbe Breite eines Fußballfeldes, mit einer Endzone an beiden Enden. Das Ziel jedes Teams ist es, einen Punktgewinn zu erzielen, indem man einen Spieler einen Pass in der Endzone, die sie angreifen, fangen lässt. Ein Werfer darf nicht mit der Scheibe laufen, aber darf die Scheibe in jede Richtung und zu jedem Mitspieler 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 15 Punktgewinnen gespielt und dauern etwa 100 Minuten. Ultimate hat keine externen Schiedsrichter und ist kontaktfrei. Der Spirit of the Game gibt vor, wie Spieler 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. Alle Spieler 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 jedem Spieler überträgt.
- 1.2. Es wird darauf vertraut, dass kein Spieler 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.
- 1.3. Spieler sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie bei jedem Schiedsverfahren zwischen den Mannschaften als Schiedsrichter agieren. Spieler 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. den Gegner eine angemessene Chance zum Sprechen ermöglichen;
 - 1.3.6. Unstimmigkeiten schnellstmöglich und mit respektvoller Ausdrucksweise lösen;
 - 1.3.7. im Verlaufe einer Partie Calls in gleichbleibender Weise machen; und
 - 1.3.8. 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 Spielern, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.
- 1.5. Die folgenden Handlungen sind Beispiele für guten Spirit:
 - 1.5.1. einen Mannschaftskollegen informieren, falls er einen falschen oder unnötigen Call gemacht hat, oder ein Foul oder eine Violation verursacht hat;
 - 1.5.2. einen Call zurücknehmen, wenn Du nicht mehr daran glaubst, dass der Call notwendig war;
 - 1.5.3. den Gegner für gute Aktionen oder guten Spirit beglückwünschen;
 - 1.5.4. Dich dem Gegenspieler 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 Gegenspielern;
 - 1.6.4. respektloses Jubeln nach dem Erzielen eines Punktgewinns;
 - 1.6.5. Calls zur Revanche für einen gegnerischen Call; und
 - 1.6.6. einen Pass von einem Gegenspieler fordern.
- 1.7. Die Mannschaften sind Hüter des Spirit of the Game, und müssen:
 - 1.7.1. Verantwortung dafür übernehmen, ihren Spielern die Regeln und guten Spirit zu vermitteln;
 - 1.7.2. Spieler disziplinieren, die schlechten Spirit zeigen; und
 - 1.7.3. anderen Mannschaften konstruktive Rückmeldungen geben, wie sie ihre Befolgung des Spirit of the Game verbessern können.
- 1.8. Falls ein Anfänger aus Unwissen einen Regelverstoß begeht, sind erfahrene Spieler verpflichtet, den Regelverstoß zu erklären.
- 1.9. Ein erfahrener Spieler, der Rat zu Regeln anbietet und Schiedsverfahren auf dem Spielfeld leitet, darf Partien mit Anfängern oder jüngeren Spielern beaufsichtigen.
- 1.10. Die Regeln sollten von den Spielern interpretiert werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren, oder von Spielern, die die beste Perspektive auf die Aktion hatten. Nichtspieler, abgesehen

vom Kapitän, sollten davon absehen, sich zu beteiligen. Allerdings dürfen Spieler die Sichtweise von Nichtspielern erbitten, um Regeln zu klären, und Spieler dabei zu unterstützen, den angemessenen Call zu machen.

- 1.11. Spieler und Kapitäne tragen die alleinige Verantwortung, alle Calls zu machen.
- 1.12. Falls die Spieler sich nach einer Diskussion nicht einigen können, oder es unklar 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 letzten unbestrittenen Werfer zurückgehen.

2 Spielfeld

- 2.1. Das Spielfeld ist eine rechteckige Fläche mit Abmessungen und Zonen wie in Abbildung 1 dargestellt und sollte im Wesentlichen flach und frei von Hindernissen sein und angemessene Sicherheit für die Spieler 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-Markierung ist der Schnittpunkt von zwei (2) sich kreuzenden ein (1) Meter langen Linien in der Zentralzone, die sich achtzehn (18) Meter vor der jeweiligen Punktlinie in der Mitte zwischen den Seitenlinien befindet.
- 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 oder Gegenstände innerhalb von drei (3) Metern der Begrenzungslinien behindert wird, darf jeder behinderte Spieler oder der Werfer in Scheibenbesitz „Violation“ rufen.

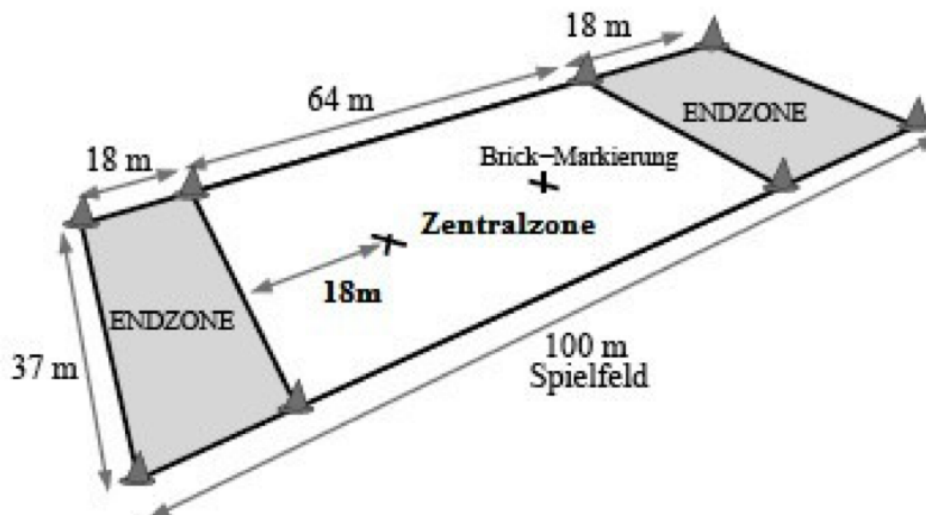


Abbildung 1: Spielfeld

3 Ausrüstung

- 3.1. Jede Flugscheibe, die für beide Kapitäne akzeptabel ist, darf verwendet werden.
- 3.2. WFDF kann eine Liste mit zugelassenen Scheiben führen, die zur Nutzung empfohlen werden.
- 3.3. Jeder Spieler muss einheitliche Kleidung tragen, die die Mannschaftszugehörigkeit erkennen lässt.
- 3.4. Kein Spieler darf Kleidungsgegenstände oder Ausrüstung tragen, die nachvollziehbar dem Träger oder anderen Spielern schaden oder die Spielfähigkeit eines Gegenspielers behindern könnten.

4 Punkt, Punktgewinn und Partie

- 4.1. Eine Partie besteht aus einer Anzahl von Punkten. Jeder Punkt endet mit dem Erzielen eines Punktgewinns.
- 4.2. Die Partie wird beendet und ist gewonnen von der Mannschaft, die als erstes fünfzehn (15) Punktgewinne erzielt.
- 4.3. Eine Partie ist in zwei (2) Spielabschnitte getrennt, die Spielhälften genannt werden. Halbzeit ist, wenn eine Mannschaft als erstes acht (8) Punktgewinne erzielt.
- 4.4. Der erste Punkt jeder Spielhälfte beginnt, wenn die Spielhälfte startet.
- 4.5. Nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde, und die Partie nicht gewonnen oder die Halbzeit nicht erreicht wurde;
 - 4.5.1. beginnt der nächste Punkt sofort;
 - 4.5.2. tauschen die Mannschaften die Endzone, die sie verteidigen; und
 - 4.5.3. wird die Mannschaft, die den Punktgewinn erzielt hat, zur verteidigenden Mannschaft und wirft als nächstes an.
- 4.6. Eine Variation dieser grundlegenden Struktur darf verwendet werden, um Umständen wie speziellen Wettkämpfen, Anzahl an Spielern, Alter der Spieler oder verfügbarem Platz gerecht zu werden.

5 Mannschaften

- 5.1. Während jedes Punktes stellt jede Mannschaft ein Maximum von sieben (7) Spielern und ein Minimum von fünf (5) Spielern auf das Feld.
- 5.2. Eine Mannschaft darf (unbeschränkt viele) Auswechslungen vornehmen, nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und bevor die Mannschaft die Bereitschaft zum Anwurf signalisiert.
- 5.3. Jede Mannschaft ernennt einen Kapitän, der die Mannschaft repräsentiert.

6 Eine Partie beginnen

- 6.1. Vertreter der zwei Mannschaften bestimmen in fairer Weise, welche Mannschaft zuerst auswählt:
 - 6.1.1. ob sie den ersten Anwurf empfängt oder wirft; oder
 - 6.1.2. welche Endzone sie anfangs verteidigen wird.
- 6.2. Die andere Mannschaft erhält die verbleibende Wahl.

6.3. Zu Beginn der zweiten Spielhälfte werden diese ursprünglichen Entscheidungen getauscht.

7 Der Anwurf

- 7.1. Zu Beginn der Partie, nach der Halbzeit oder nach einem Punktgewinn, beginnt das Spiel mit einem Anwurf.
 - 7.1.1. Die Mannschaften müssen sich ohne unangemessene Verzögerung auf den Anwurf vorbereiten.
- 7.2. Der Anwurf darf erst ausgeführt werden, nachdem beide Mannschaften ihre Bereitschaft signalisiert haben, indem der Anwerfende und ein Spieler der Offense eine Hand über ihren Kopf heben.
- 7.3. Nach dem Bereitschaftssignal müssen alle Angreifer 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 mit ihren Füßen vollständig hinter der vertikalen Ebene der Punktlinie bleiben, bis der Anwurf losgelassen wird.
- 7.5. Falls eine Mannschaft 7.3 oder 7.4 verletzt, kann die gegnerische Mannschaft eine Violation („Offside“) callen. Das muss gecallt werden, bevor die angreifende Mannschaft die Scheibe berührt, und der Anwurf muss so schnell wie möglich wiederholt werden.
- 7.6. Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen sich alle Spieler in jede Richtung bewegen.
- 7.7. Kein Spieler aus der verteidigenden Mannschaft darf die Scheibe nach dem Anwurf berühren, bis ein Mitglied der angreifenden Mannschaft die Scheibe berührt oder die Scheibe den Boden berührt.
- 7.8. Falls ein Angreifer, innerhalb oder im Aus, die Scheibe berührt, bevor diese auf dem Boden aufkommt, und es der angreifenden Mannschaft nicht gelingt diese zu fangen, ist das ein Turnover (ein „dropped Pull“).
- 7.9. Falls ein Angreifer den Anwurf fängt, muss er ein Pivot an der Stelle des Spielfeldes setzen, die dem Ort am nächsten liegt, an der die Scheibe gefangen 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 Werfer seinen Pivot 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 einen Angreifer zu berühren, muss der Werfer den Pivot dort setzen, wo die Scheibe zuerst die Begrenzungslinie überquert hat, oder an der nächsten Stelle der Zentralzone, falls diese Stelle in der verteidigten Endzone wäre.
 - 7.11.1. Falls die Scheibe einen Angreifer berührt, bevor sie aus wird, muss der Werfer den Pivot 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 einen Angreifer zu berühren, kann der Werfer den Pivot 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 11.7), setzen. Die verbindliche Brickoption muss von irgendeinem Angreifer angezeigt werden, indem er einen Arm vollständig über den Kopf ausstreckt und „Brick“ ruft, bevor die Scheibe aufgehoben wird.

8 Der Status der Scheibe

- 8.1. Die Scheibe 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 Ort des korrekten Pivot-Punktes getragen werden muss, bis ein Pivot gesetzt ist; oder
 - 8.1.3. Nach einem Call, der das Spiel unterbricht oder jeder anderen Unterbrechung, bis die Scheibe eingecheckt wird.
- 8.2. Eine Scheibe, die nicht tot ist, ist live (lebendig).
- 8.3. Der Werfer darf den Scheibenbesitz einer toten Scheibe nicht auf einen anderen Spieler übertragen.
- 8.4. Jeder Spieler 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 Spieler die Position der Scheibe erheblich verändert, darf die gegnerische Mannschaft fordern, dass der Pivot an der Stelle gesetzt wird, wo die Scheibe berührt wurde.
- 8.5. Nach einem Turnover und nach dem Anwurf muss die Mannschaft, welche in Scheibenbesitz gelangt ist, das Spiel ohne Verzögerung fortsetzen.
 - 8.5.1. Ein Angreifer muss sich mindestens in Schrittgeschwindigkeit oder schneller bewegen, um direkt die Scheibe zu holen und einen Pivot zu etablieren.
 - 8.5.2. Zusätzlich zu 8.5.1 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:
 - 8.5.2.1. in der Zentralzone - innerhalb von zehn (10) Sekunden nach Stillstand der Scheibe.
 - 8.5.2.2. in einer Endzone - innerhalb von zwanzig (20) Sekunden nach Stillstand der Scheibe.
 - 8.5.3. Wenn die angreifende Mannschaft 8.5 verletzt, kann die verteidigende Mannschaft eine mündliche Warnung geben („Delay of Game“ oder „Spielverzögerung“) oder eine „Violation“ callen.
 - 8.5.4. Falls ein Angreifer innerhalb von drei (3) Metern des Pivot-Punktes ist und die Offense nach der mündlichen Warnung weiterhin Regel 8.5 verletzt, darf der Marker mit dem Anzählen beginnen.

9 Anzählen

- 9.1. Der Marker kann den Werfer anzählen, indem er 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 für den Werfer deutlich hörbar sein.
- 9.3. Der Marker darf das Anzählen nur anfangen und fortsetzen, wenn:
 - 9.3.1. Die Scheibe live ist (sofern nicht anders geregelt);
 - 9.3.2. Der Marker innerhalb von drei (3) Metern vom Werfer oder dem korrekten Pivotpunkt ist, falls der Werfer sich von dieser Stelle wegbewegt hat; und
 - 9.3.3. Alle Verteidiger regelgerecht positioniert sind (Abschnitt 18.1).
- 9.4. Falls der Marker sich mehr als drei (3) Meter vom Werfer entfernt oder ein anderer Spieler zum Marker wird, muss das Anzählen bei „Stalling one (1)“ bzw. „Zähle eins (1)“ neu begonnen werden.
- 9.5. Nachdem das Spiel unterbrochen wird, wird das Anzählen wie folgt fortgesetzt:
 - 9.5.1. Nach einem unbestrittenen Regelverstoß durch die verteidigende Mannschaft wird das Anzählen bei „Stalling one (1)“ bzw. „Zähle eins (1)“ neu begonnen.

- 9.5.2. Nach einem unbestrittenen Regelverstoß durch die angreifende Mannschaft 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.
- 9.6. Das Anzählen mit „höchstens n“, wobei „n“ durch 9.5.2 oder 9.5.4 festgelegt ist, bedeutet das folgende:
- 9.6.1. Falls „x“ die letzte Zahl ist, die 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 Time-Out, ein Foul, eine Violation, einen bestrittenen Turnover, einen in 13.2 aufgeführten Turnover, einen bestrittenen Punktgewinn, eine technische Unterbrechung, eine Verletzungsunterbrechung oder eine Diskussion unterbrochen wird, 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. Spielerpositionierung 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 zu der Position zurückkehren, an der sie zu der Zeit waren, als der Call gemacht wurde, insofern nicht anders geregelt.
 - 10.2.2. Falls die Spielunterbrechung stattfand, nachdem der Werfer die Scheibe geworfen hat:
 - 10.2.2.1. Falls die Scheibe zum Werfer zurückgeht, müssen alle Spieler zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Werfer 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 zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Pass gefangen wurde oder die Scheibe den Boden berührt hat.
 - 10.2.2.3. Wenn ein anderer Spieler als der Werfer auf Grund eines nicht bestrittenen Regelverstoßes in Scheibenbesitz gelangt, müssen alle Spieler zu der Position zurückkehren, an der sie zu dem Zeitpunkt waren, als der Regelverstoß stattgefunden hat.
 - 10.2.3. Alle Spieler müssen diese Position halten, bis der Check erfolgt ist.
- 10.3. Jeder Spieler 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. Die Person, die die Scheibe eincheckt, muss sich zuerst bei dem nächsten Gegenspieler versichern, dass seine Mannschaft bereit ist.
- 10.4.1. Falls es eine unnötige Verzögerung bei der Durchführung des Checks gibt, darf der Gegner eine mündliche Warnung geben („Delay of Game“ oder „Spielverzögerung“) und, falls die Verzögerung weiterhin besteht, dürfen sie den Check durch das Rufen von "Disc in" ausführen, ohne sich dafür beim Gegner zurückzuversichern.
- 10.5. Um das Spiel fortzusetzen:
- 10.5.1. Wenn der Werfer die Scheibe hat:
 - 10.5.1.1. Falls die Scheibe in Reichweite eines Verteidigers ist, muss der Verteidiger die Scheibe berühren.
 - 10.5.1.2. Falls die Scheibe nicht in Reichweite eines Verteidigers ist, muss der Werfer mit der Scheibe den Boden berühren und sollte „Disc In“ rufen.
 - 10.5.2. Falls die Scheibe auf dem Boden ist, muss der Verteidiger, der der Scheibe am nächsten ist, „Disc In“ rufen.

- 10.6. Falls der Werfer einen Pass vor dem Check ausführt, oder eine Violation gemäß 10.2 gecalled wird, ist der Pass ungültig, unabhängig davon, ob er ankommt oder nicht, und der Scheibenbesitz geht zurück zum Werfer.

11 Aus

- 11.1. Das gesamte Spielfeld ist innerhalb. Die Begrenzungslinien sind nicht Teil des Spielfeldes und sind aus. Alle Nicht-Spieler gehören zum Aus.
- 11.2. Das Aus besteht aus dem Bereich, der nicht innerhalb ist und allem, was damit in Berührung ist, mit Ausnahme von Verteidigern, die immer als innerhalb gelten, zum Zweck die Scheibe zu spielen.
- 11.3. Ein Angreifer, der nicht aus ist, ist innerhalb.
- 11.3.1. Ein Spieler in der Luft behält seinen innerhalb/aus-Status bei, bis dieser Spieler das Spielfeld oder das Aus berührt.
- 11.3.2. Ein Werfer im Besitz der Scheibe, der das Spielfeld berührt und dann das Aus, gilt immer noch als innerhalb.
- 11.3.2.1. Wenn der Werfer das Spielfeld verlässt, muss er den Pivot an der Stelle auf dem Spielfeld setzen, an der er die Begrenzungslinie überquert hat (es sei denn 14.2 trifft zu).
- 11.3.3. Berührungen von Spielern untereinander führen nicht zu einer gegenseitigen Übertragung ihrer innerhalb/aus-Status.
- 11.4. Die Scheibe ist innerhalb, sobald sie live ist, oder wenn das Spiel beginnt oder fortgesetzt wird.
- 11.5. Eine Scheibe wird aus, sobald sie erstmalig das Aus oder einen Angreifer, der aus ist, berührt. Eine Scheibe im Besitz eines Angreifers hat denselben innerhalb/aus-Status wie dieser Spieler. Wenn die Scheibe gleichzeitig im Besitz mehr als eines Angreifers ist, von denen einer aus ist, dann ist die Scheibe aus.
- 11.6. Die Scheibe darf außerhalb einer Begrenzungslinie fliegen und zum Spielfeld zurückkehren, und Spieler dürfen ins Aus laufen, um zur Scheibe zu gehen.
- 11.7. Der Ort, an dem die Scheibe ins Aus ging, ist die Stelle, an der die Scheibe, bevor sie das Aus oder einen Spieler, der aus war, berührte, zuletzt:
- 11.7.1. teilweise oder vollständig über dem Spielfeld war; oder
- 11.7.2. von einem Spieler, der innerhalb war, berührt wurde.
- 11.8. Falls die Scheibe aus ist und mehr als drei (3) Meter vom Pivotpunkt entfernt, dürfen Nicht-Spieler die Scheibe holen. Der Werfer muss die Scheibe die letzten drei (3) Meter zum Spielfeld tragen.

12 Fänger und Positionierung

- 12.1. Ein Spieler fängt die Scheibe, indem er anhaltende Kontrolle über eine sich nicht drehende Scheibe hat.
- 12.2. Falls der Spieler durch eine anschließende Berührung mit dem Boden oder einem Mitspieler oder einem regelgerecht positionierten Gegenspieler die Kontrolle über die Scheibe verliert, gilt das Fangen als nicht stattgefunden.
- 12.3. Die folgenden Situationen sind Turnover durch Aus und das Fangen der Scheibe gilt als nicht stattgefunden:
- 12.3.1. ein Fänger der angreifenden Mannschaft ist aus, wenn er die Scheibe berührt; oder
- 12.3.2. nach dem Fangen der Scheibe ist die erste Berührung des Fängers der angreifenden Mannschaft aus, während er noch im Scheibenbesitz ist.

- 12.4. Nach dem Fangen wird dieser Spieler zum Werfer.
- 12.5. Falls Angreifer und Verteidiger zeitgleich die Scheibe fangen, behält die angreifende Mannschaft den Scheibenbesitz.
- 12.6. Ein Spieler in einer etablierten Position ist berechtigt, in dieser Position zu bleiben, und sollte nicht von einem gegnerischen Spieler berührt werden.
- 12.7. Jeder Spieler ist berechtigt jede Position auf dem Feld einzunehmen, welche nicht von irgend-einem Gegner eingenommen ist, sofern er beim Einnehmen dieser Position keine Berührung verursacht.
 - 12.7.1. Wenn allerdings die Scheibe in der Luft ist, darf ein Spieler sich nicht auf eine Art bewegen, die nur dazu dient, einen Gegner an einem freien Weg zur Scheibe zu hindern.
- 12.8. Alle Spieler müssen versuchen, Berührungen mit anderen Spielern zu vermeiden und es gibt keine Situation, in der ein Spieler das Verursachen einer Berührung rechtfertigen kann. Ein Versuch die Scheibe zu spielen ist keine gültige Rechtfertigung für das Verursachen einer Berührung mit anderen Spielern.
- 12.9. Ein gewisses Maß an beiläufiger Berührung, die das Resultat der Aktion nicht beeinflusst oder die Sicherheit der Spieler nicht beeinträchtigt, kann vorkommen, wenn zwei oder mehr Spieler sich gleichzeitig zum gleichen Punkt bewegen. Beiläufige Berührungen sollen minimiert werden, werden aber nicht als Foul erachtet.
- 12.10. Spieler dürfen ihre Arme oder Beine nicht benutzen, um die Bewegung gegnerischer Spieler zu behindern.
- 12.11. Kein Spieler darf die Bewegung eines anderen Spielers körperlich unterstützen oder einen Ausrüstungsgegenstand nutzen, der hilft, Kontakt mit der Scheibe herzustellen.

13 Turnover

- 13.1. Ein Turnover, bei dem der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen wechselt, erfolgt, wenn:
 - 13.1.1. die Scheibe den Boden berührt, während sie nicht im Besitz eines Angreifers ist („down“);
 - 13.1.2. ein Pass von einem Verteidiger (ab-)gefangen wird („interception“);
 - 13.1.3. eine Scheibe aus wird („out-of-bounds“, „aus“); oder
 - 13.1.4. während des Anwurf die empfangende Mannschaft die Scheibe berührt, bevor sie den Boden berührt und die Scheibe anschließend nicht gefangen wird.
- 13.2. Ein Turnover, bei dem der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen wechselt und das Spiel unterbrochen wird, erfolgt, wenn:
 - 13.2.1. es ein unbestrittenes Fänger-Foul durch einen Angreifer gibt;
 - 13.2.2. der Werfer die Scheibe nicht losgelassen hat, bevor der Marker anfängt das Wort „ten“ oder „zehn“ beim Anzählen zu sagen („stall-out“, „ausgezählt“);
 - 13.2.3. die Scheibe absichtlich von einem Spieler zu einem anderen gereicht wird ohne jemals von beiden Spielern vollständig unberührt zu sein („hand-over“);
 - 13.2.4. der Werfer absichtlich die Scheibe von einem anderen Spieler zu sich selbst abprallen lässt („deflection“);
 - 13.2.5. bei einem Passversuch der Werfer die Scheibe fängt, nachdem er sie geworfen hat aber bevor ein anderer Spieler sie berührt hat („double touch“);
 - 13.2.6. ein Angreifer absichtlich einen Mitspieler bei der Bewegung zu einem Fangversuch unterstützt; oder
 - 13.2.7. ein Angreifer einen Ausrüstungsgegenstand nutzt, der ihm hilft, einen Pass zu fangen.
- 13.3. Kommt ein Spieler zu dem Schluss, dass ein Turnover erfolgt ist, muss er unverzüglich den passenden Call machen. Falls die gegnerische Mannschaft mit dieser Entscheidung nicht

- einverstanden ist, kann sie „Contest“ rufen. Falls die Spieler nach einer Diskussion nicht miteinander übereinstimmen oder es unklar ist, was in der Aktion geschehen ist, muss die Scheibe zum letzten unbestrittenen Werfer zurück.
- 13.4. Wenn ein „fast count“ so stattfindet, dass der Angreifer keine angemessene Möglichkeit hat, vor dem Ausgezählt „fast count“ zu callen, wird die Aktion als bestrittener stall-out behandelt (9.5.3).
- 13.4.1. Wenn der Werfer während oder nach einem bestrittenen stall-out wirft und der Pass nicht ankommt, ist das ein Turnover und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.
- 13.5. Nach einem Turnover darf jeder Spieler der angreifenden Mannschaft die Scheibe aufnehmen, mit den folgenden Ausnahmen:
- 13.5.1. Nach einer „Interception“ muss derjenige Spieler die Scheibe behalten, der den Pass abgefangen hat.
- 13.5.2. Nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Angreifer muss der gefoulte Spieler die Scheibe nehmen.
- 13.6. Falls der Spieler, der nach einem Turnover in Scheibenbesitz ist, die Scheibe absichtlich fallen lässt oder sie auf den Boden legt, muss er 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 Angreifer aufgenommen wird; oder
- 13.7.2. wo der abfangende Spieler anhält; oder
- 13.7.3. wo sich der Werfer im Fall von 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 befand; oder
- 13.7.4. wo sich der Angreifer im Fall von 13.2.6 und 13.2.7 befand; oder
- 13.7.5. wo das nicht bestrittene Fänger-Foul eines Angreifers passiert ist.
- 13.8. Wenn der Ort des Turnovers im Aus ist, oder die Scheibe nach dem Turnover das Aus berührt hat, muss der Werfer den Pivot an der Stelle der Zentralzone setzen, die der Stelle am nächsten ist, an der die Scheibe aus gegangen ist (11.7).
- 13.8.1. Ist 13.8 nicht anwendbar, wird der Pivot gemäß 13.9, 13.10 oder 13.11 festgelegt
- 13.9. Wenn der Ort des Turnovers in der Zentralzone ist, muss der Werfer seinen Pivot an dieser Stelle setzen.
- 13.10. Wenn der Ort des Turnovers in der angegriffenen Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, muss der Werfer seinen Pivot an der nächstliegenden Stelle auf der Punktlinie setzen.
- 13.11. Wenn der Ort des Turnovers in der verteidigten Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, kann der Werfer sich aussuchen, wo er seinen Pivot setzt:
- 13.11.1. am Ort des Turnovers, indem er an dieser Stelle bleibt oder einen Wurf antäuscht; oder
- 13.11.2. an der nächsten Stelle auf der Punktlinie, indem er sich vom Ort des Turnovers bewegt.
- 13.11.2.1. Der vorgesehene Werfer kann die Option 13.11.2 ankündigen, indem er, bevor er die Scheibe aufnimmt, einen Arm über den Kopf hebt.
- 13.11.3. Sofortiges Bewegen, das Fehlen dessen oder das Anheben eines Armes bestimmt, wo der Pivot gesetzt wird, und diese Entscheidung ist irreversibel.
- 13.12. Falls nach einem 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 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 Spieler, der innerhalb ist, einen regelgerechten Pass fängt und all seine gleichzeitigen ersten Bodenberührungen nach dem Fangen der Scheibe

- vollständig innerhalb der angegriffenen Endzone sind (beachte 12.1 und 12.2).
- 14.1.1. Falls ein Spieler glaubt, dass ein Punktgewinn erzielt wurde, kann er „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 Pass gefangen wurde.
 - 14.2. Falls ein Spieler in Scheibenbesitz mit seinem gewählten Pivot vollständig hinter der angegriffenen Punktlinie endet, ohne einen Punktgewinn nach 14.1 erzielt zu haben, setzt der Spieler den Pivot am nächsten Punkt auf der Punktlinie.
 - 14.3. Als Zeitpunkt, zu dem der Punktgewinn erzielt wird, gilt der Zeitpunkt der ersten Berührung des Spielers in Scheibenbesitz mit der Endzone nach dem Fangen der Scheibe.

15 Callen von Fouls, Infractions und Violations

- 15.1. Ein Regelverstoß durch nicht-beiläufigen Kontakt zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spielern ist ein Foul.
- 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 gefoulte Spieler darf ein Foul callen, indem er „Foul“ ruft.
- 15.5. Nur der Werfer darf eine Marking-Infraction callen, indem er den spezifischen Namen der Infraction ruft. Jeder gegnerische Spieler darf eine Travel-Infraction callen.
- 15.6. Jeder gegnerische Spieler darf eine Violation callen, indem er 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 das Spiel durch sichtbare oder hörbare Kommunikation unterbrechen, sobald sie diesen Call bemerken, und alle Spieler 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 Spieler fälschlicherweise das Spiel unterbricht, einschließlich nachdem er einen Call falsch gehört hat, die Regeln nicht kennt oder den Call nicht sofort gemacht hat:
 - 15.9.1. Falls die gegnerische Mannschaft in Scheibenbesitz bleibt oder in Scheibenbesitz gelangt, bleiben die Ergebnisse aller anschließenden Spielzüge bestehen.
 - 15.9.2. Falls die gegnerische Mannschaft nicht in Scheibenbesitz bleibt oder nicht in Scheibenbesitz gelangt, geht die Scheibe zurück an den letzten unbestrittenen Werfer.
- 15.10. Falls der Spieler, gegen das das Foul, die Infraction oder die Violation gecallt wurde, nicht zustimmt, dass diese Regelverletzung vorgefallen ist, kann er „Contest“ rufen.
- 15.11. Falls der Spieler, der den „Foul“- , „Violation“- oder „Contest“-Call gemacht hat, anschließend feststellt, dass sein Call falsch war, kann er den Call zurücknehmen, indem er „Retracted“ ruft. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

16 Spielfortsetzung nach einem Foul- oder Violationcall

- 16.1. Wird ein Foul oder eine Violation angezeigt, 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 das Foul oder die Violation:

- 16.2.1. gegen den Werfer gecallt wird und der Werfer anschließend passt, oder
- 16.2.2. gecallt wird, während der Werfer in der Wurfbewegung ist, 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 die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Spieler, die das erkennen, können „Play On“ rufen, um anzuzeigen, dass diese Regel angewendet wurde.
 - 16.2.4.2. Falls die Mannschaft, die 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 die Mannschaft, die das Foul oder die Violation gecallt hat, glaubt, dass der Scheibenbesitz durch die Regelverletzung beeinflusst wurde, dann kehrt die Scheibe für einen Check zum Werfer zurück (außer wenn die spezifische Regel es anders vorschreibt);
- 16.3. Unabhängig davon, wann ein Foul- oder Violation-Call gemacht wurde, falls das Spiel nicht komplett angehalten wurde, bleibt das Ergebnis des Spielzugs bestehen, sofern sich die beteiligten Spieler beider Mannschaften einig sind, dass das Foul, die Violation oder der Call dieses Ergebnis nicht beeinflusst haben. 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 etwaige Positionsnachteile aufgrund des Fouls, der Violation oder des Calls ausgleichen, und das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

17 Fouls

- 17.1. Gefährliches Spiel:
 - 17.1.1. Rücksichtslose Vernachlässigung der Sicherheit anderer Spieler wird als gefährliches Spiel gewertet, unabhängig davon ob oder wann es zu einer Berührung kommt. Gefährliches Spiel ist als Foul zu behandeln. Diese Regel wird durch keine andere Regel aufgehoben. Wenn dieser Regelverstoß nicht bestritten wird, muss er gemäß dem am ehesten entsprechenden Foul aus Paragraph 17 behandelt werden.
- 17.2. Fänger-Fouls der Verteidigung (Verteidigerfouls):
 - 17.2.1. Es kommt zu einem Fänger-Foul der Verteidigung, falls ein Verteidiger eine Berührung mit einem Angreifer verursacht, bevor, während oder unmittelbar nachdem einer der beiden Spieler einen Versuch, die Scheibe zu spielen, unternimmt.
 - 17.2.2. Nach einem unbestrittenen Fänger-Foul der Verteidigung bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz an der Stelle des Fouls. Falls Regel 14.2 zutrifft, ist die Scheibe „dead“ („tot“), bis ein Pivot am nächstgelegenen Ort auf der Punktlinie gesetzt ist. Wenn das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zum Werfer.
- 17.3. Force-out-Fouls:
 - 17.3.1. Ein Force-out-Foul passiert, falls ein springender Fänger eine Scheibe fängt und von einem Gegner vor der Landung gefoult wird, und der Kontakt dazu führt, dass der Fänger:
 - 17.3.1.1. im Aus landet statt innerhalb des Spielfeldes; oder
 - 17.3.1.2. in der Zentralzone landet statt in der angegriffenen Endzone.
 - 17.3.2. Falls der Fänger in der angegriffenen Endzone gelandet wäre, ist ein Punktgewinn erzielt.
 - 17.3.3. 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.
- 17.4. Werfer-Fouls der Verteidigung (Markingfouls):
 - 17.4.1. Es kommt zu einem Werfer-Foul der Verteidigung wenn:
 - 17.4.1.1. ein Verteidiger in einer nicht regelgerechten Position (18.1) ist und es eine Berührung mit dem Werfer gibt; oder

- 17.4.1.2. ein Verteidiger eine Berührung mit dem Werfer verursacht oder eine Berührung durch eine Bewegung von Werfer und Verteidiger an dieselbe freie Stelle entsteht, bevor die Scheibe losgelassen wurde.
 - 17.4.1.3. Falls ein Werfer-Foul der Verteidigung stattfindet, bevor der Werfer die Scheibe abgeworfen hat und nicht während der Wurfbewegung, darf der Werfer entscheiden, eine Contact-Infraction zu callen, indem er „Contact“ ruft. Nach einer unbestrittenen Contact-Infraction wird das Spiel nicht angehalten und das Anzählen muss bei eins (1) fortgesetzt werden.
- 17.5. Strip-Fouls:
- 17.5.1. Es kommt zu einem Strip-Foul, wenn ein Foul eines Verteidigers den Fänger oder Werfer dazu bringt, die Scheibe fallen zu lassen, nachdem er in Scheibenbesitz gekommen war.
 - 17.5.2. Wenn ein Strip-Foul von einem Fänger angezeigt wird und das Foul nicht bestritten wird und ohne das Foul der Punkt gewonnen worden wäre, zählt der Punktergebnis als erzielt.
- 17.6. Fänger-Fouls der Angreifer:
- 17.6.1. Ein Fänger-Foul des Angreifers passiert, falls der Angreifer eine Berührung mit einem Verteidiger verursacht bevor, während oder unmittelbar nachdem einer der Spieler versucht, die Scheibe zu spielen.
 - 17.6.2. Falls das Foul nicht bestritten wird, resultiert daraus ein Turnover am Ort des Fouls und der Verteidiger erhält Scheibenbesitz am Ort des Regelverstoßes.
 - 17.6.3. Falls der Pass von der angreifenden Mannschaft gefangen wird und das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zum Werfer zurück.
- 17.7. Wurf-Fouls des Angriffs (Werferfouls):
- 17.7.1. Ein Angreifer-Foul des Wurfers passiert, falls der Werfer eine Berührung mit einem Verteidiger, der in regelgerechter Position ist, verursacht.
 - 17.7.2. Beiläufige Berührung, die während des Durchschwungs des Wurfers zustande kommen, sind kein ausreichender Grund für ein Foul, sollten aber vermieden werden.
- 17.8. Blockier-Fouls:
- 17.8.1. Ein Blockier-Foul passiert, falls ein Spieler eine Position einnimmt, die ein sich bewegender Gegner nicht vermeiden kann und es zum Kontakt kommt. Dieses ist entweder als ein Fänger-Foul oder als indirektes Foul zu behandeln, je nachdem, welches zutreffend ist.
- 17.9. Indirekte Fouls:
- 17.9.1. Ein indirektes Foul passiert, falls es zum Kontakt zwischen einem Fänger und einem Verteidiger kommt, der einen Versuch, die Scheibe zu spielen, nicht direkt beeinflusst.
 - 17.9.2. Falls das Foul nicht bestritten wird, darf der gefoulte Spieler etwaige Positionsnachteile, die durch das Foul verursacht wurden, ausgleichen.
- 17.10. Gegensätzliche Fouls:
- 17.10.1. Falls bei derselben Aktion sowohl von einem Angreifer als auch von einem Verteidiger Fouls gecallt werden, geht die Scheibe zum Werfer zurück.
 - 17.10.2. Nicht-beiläufige Berührungen, die zwischen zwei oder mehr Spielern beider Mannschaften geschehen, die sich gleichzeitig auf den gleichen Punkt zubewegen, sollten als gegensätzliche Fouls behandelt werden.

18 Infractions und Violations

- 18.1. Marking-Infractions:
- 18.1.1. Marking-Infractions schließen das Folgende ein:
 - 18.1.1.1. „Fast Count“ – der Marker:
 - 18.1.1.1.1. beginnt das Anzählen, bevor die Scheibe live (lebendig) ist,
 - 18.1.1.1.2. beginnt das Anzählen oder das erneute Anzählen nicht mit dem Wort „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 Verteidigers enthält den Pivotpunkt des Werfers.
- 18.1.1.3. „Disc Space“ – irgendein Teil eines Verteidigers ist weniger als einen Scheibendurchmesser vom Oberkörper des Werfers entfernt. Falls diese Situation jedoch nur durch die Bewegung des Werfers verursacht wird, ist das keine Infraction.
- 18.1.1.4. „Wrapping“ – eine Linie zwischen den Händen oder Armen des Verteidigers schneidet den Oberkörper des Werfers oder ein Teil des Körpers des Verteidigers befindet sich über dem Pivot des Werfers. Wenn diese Situation nur durch die Bewegung des Werfers verursacht ist, ist das keine Infraction.
- 18.1.1.5. „Double Team“ – ein Verteidiger, der nicht der Marker ist, ist innerhalb von drei (3) Metern vom Pivotpunkt des Werfers, ohne dass er gleichzeitig einen anderen Angreifer verteidigt. Allerdings ist reines Laufen durch diesen Raum kein „Double Team“.
- 18.1.1.6. „Vision“ – ein Verteidiger benutzt einen Körperteil, um absichtlich das Sichtfeld des Werfers einzuschränken.
- 18.1.2. Eine Marking-Infraction kann von der Verteidigung bestritten werden, wobei das Spiel in diesem Falle angehalten wird.
- 18.1.3. Nach jedem unbestrittenen Call einer Marking-Infraction, die in 18.1.1 beschrieben ist, muss der Werfer das Anzählen mit eins (1) weniger als der letzten Zahl, die er vor dem Call zuletzt komplett ausgesprochen hat, fortsetzen.
- 18.1.4. Der Marker 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 Werfer 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 der Werfer eine Marking-Infraction oder eine Marking-Violation während oder nach einer Wurfbewegung anzeigt, aber trotzdem vor, während oder nach dem Call einen Passversuch unternimmt, hat der Call keine Konsequenzen und wenn der Pass nicht ankommt, bleibt der Turnover bestehen. Wenn allerdings die Scheibe aufgrund einer anderen Regelverletzung an den Werfer zurück geht, muss der Anzählstand entsprechend korrigiert werden.
- 18.2. „Travel“-Infractions
 - 18.2.1. Der Werfer darf jederzeit werfen, solange er vollständig innerhalb ist oder einen Pivot gesetzt hat, der innerhalb ist.
 - 18.2.1.1. Falls allerdings ein Spieler, der innerhalb ist, einen Pass im Sprung fängt, darf er werfen, bevor er den Boden berührt.
 - 18.2.2. Nachdem ein Spieler die Scheibe gefangen hat und innerhalb gelandet ist, muss er seine Geschwindigkeit schnellstmöglich reduzieren, ohne die Richtung zu ändern, bis er einen Pivot gesetzt hat.
 - 18.2.2.1. Der Werfer darf während des Abbremsens werfen, wenn er während der gesamten Wurfbewegung Kontakt mit dem Spielfeld hat.
 - 18.2.3. Der Werfer darf seine Bewegungsrichtung nur durch das Setzen eines „Pivotpunktes“ ändern (pivotieren), wobei ein Teil seines Körpers in ständigem Kontakt mit einer bestimmten Stelle auf dem Spielfeld, Pivotpunkt genannt, bleibt.
 - 18.2.4. Ein Werfer, der am Boden liegt oder kniet, muss keinen Pivot setzen.
 - 18.2.4.1. Wenn dieser aufsteht, liegt kein Travel vor, solange er den Pivot an derselben Stelle setzt.
 - 18.2.5. Es kommt zu einer Travel-Infraction, falls:
 - 18.2.5.1. der Werfer den Pivot an einer falschen Stelle auf dem Spielfeld setzt;
 - 18.2.5.2. der Werfer seine Bewegungsrichtung ändert, bevor er einen Pivot gesetzt hat oder die Scheibe losgelassen hat;
 - 18.2.5.3. der Werfer nach dem Fangen nicht so schnell wie möglich bremst;

- 18.2.5.4. der Werfer den Kontakt mit seinem Pivotpunkt verliert, bevor er geworfen hat;
- 18.2.5.5. der Werfer verliert während der Wurfbewegung den Kontakt mit dem Spielfeld; oder
- 18.2.5.6. ein Spieler das Fangen der Scheibe absichtlich verzögert, indem er sie sich selbst zuspielt (Tippen, Delays usw.), um sich in irgendeine Richtung fortzubewegen.
- 18.2.6. Nach dem Call einer nicht bestrittener Travel-Infraction („Travel“), wird das Spiel nicht angehalten.
 - 18.2.6.1. Der Werfer setzt seinen Pivot an der richtigen Stelle, so wie sie ihm vom Spieler, der die Travel-Infraction gecallt hat, angezeigt wird. Das muss ohne Verzögerung durch die beteiligten Spieler passieren.
 - 18.2.6.2. Das Anzählen wird pausiert, und der Werfer darf die Scheibe nicht werfen, bis der Pivot an der korrekten Stelle gesetzt ist.
 - 18.2.6.3. Der Marker muss „Stalling“ sagen, bevor er das Anzählen fortsetzt.
- 18.2.7. Falls der Werfer nach einer Travel-Infraction, aber bevor er seinen Pivot korrigiert, einen erfolgreichen Pass wirft, kann die verteidigende Mannschaft eine Travel-Violation callen. Das Spiel wird angehalten und die Scheibe geht zurück zum Werfer. Der Werfer muss an die Stelle zurück, an der der Schrittfehler stattgefunden hat. Das Spiel muss mit einem Check fortgesetzt werden.
- 18.2.8. Falls der Werfer 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 Werfer die Scheibe nicht losgelassen hat, wird das Spiel unterbrochen.
- 18.3. „Pick“-Violations (Sperrungen):
 - 18.3.1. Falls ein Verteidiger einen Angreifer verteidigt und er von einem anderen Spieler dabei behindert wird, sich mit oder auf diesen Spieler zuzubewegen, kann der Spieler „Pick“ rufen. Es handelt sich aber nicht um ein Pick, falls sowohl der verteidigte Spieler als auch der behindernde Spieler einen Versuch unternehmen, die Scheibe zu spielen.
 - 18.3.1.1. Bevor er ein „Pick“ callt, darf der Verteidiger 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 behinderte Spieler sich an die Stelle bewegen, an der er sich befunden hätte, falls die Behinderung nicht stattgefunden hätte, außer dies wird durch eine spezielle Regel anders beschrieben.
 - 18.3.3. Alle Spieler sollten angemessene Anstrengungen unternehmen, um Picks zu vermeiden.
 - 18.3.3.1. Während jeder Unterbrechung dürfen gegeneinander spielende Spieler sich einigen, ihre Position leicht zu verändern, um potenzielle Picks zu verhindern.

19 Spielunterbrechungen

- 19.1. Verletzungsunterbrechung
 - 19.1.1. Eine Verletzungsunterbrechung, „Injury“, kann vom verletzten Spieler oder jedem anderen Spieler seiner Mannschaft gecallt werden.
 - 19.1.2. Falls ein Spieler eine offene oder blutende Wunde hat, muss eine Verletzungsunterbrechung gecallt werden, und dieser Spieler muss sofort verletzungsbedingt ausgewechselt werden und darf nicht weiterspielen, bis die Wunde behandelt und geschlossen wurde.
 - 19.1.3. Falls die Verletzung nicht durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft verursacht wurde, muss der Spieler wählen, ob er ausgewechselt wird oder seine Mannschaft ein Time-Out verliert.
 - 19.1.4. Falls die Verletzung durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft verursacht wurde, darf der Spieler ausgewechselt werden oder auf dem Spielfeld bleiben.
 - 19.1.5. Falls der verletzte Spieler die Scheibe gefangen hatte, und der Spieler die Scheibe aufgrund der Verletzung fallengelassen hat, behält dieser Spieler den Scheibenbesitz.
 - 19.1.6. Als Zeitpunkt des Calls der Verletzungsunterbrechung gilt der Moment, an dem die Verletzung stattgefunden hat, außer der verletzte Spieler entscheidet, das Spiel weiterzuführen, bevor die Spielunterbrechung angezeigt wird.

- 19.1.7. Falls die Scheibe zum Zeitpunkt der Verletzungsunterbrechung in der Luft war, wird das Spiel fortgesetzt, bis die Scheibe entweder gefangen wird oder den Boden berührt. Falls die Verletzung nicht durch ein Foul 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. Jeder Spieler, der Bedingungen erkennt, die Spieler gefährden, kann „Technical“ callen, um das Spiel zu unterbrechen. Das Spiel muss sofort unterbrochen werden.
 - 19.2.2. Der Werfer darf während des Spiels eine technische Unterbrechung callen, um eine stark beschädigte Scheibe auszutauschen.
 - 19.2.3. Nach dem Call einer technischen Unterbrechung:
 - 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 Werfer.
- 19.3. Falls ein Spieler nach einer Verletzungsunterbrechung oder einer technischen Unterbrechung aufgrund von illegaler Ausrüstung ausgewechselt wird, darf die andere Mannschaft auch einen ihrer Spieler auswechseln.
 - 19.3.1. Einwechselspieler nehmen nach einer Verletzungsunterbrechung den gesamten Status (Ort, Scheibenbesitz, Anzahlstand, usw.) des ausgewechselten Spielers an.

20 Time-Outs

- 20.1. Der Spieler, der ein Time-Out anzeigt, muss ein „T“ mit seinen Händen, oder mit einer Hand und der Scheibe bilden, und soll für den Gegner hörbar „Time-out“ rufen.
- 20.2. Jede Mannschaft kann zwei (2) Time-Outs pro Spielhälfte nehmen.
- 20.3. Nach dem Beginn eines Punktes und bevor beide Mannschaften Bereitschaft signalisiert haben, darf ein Spieler beider Mannschaften ein Time-Out anzeigen. Das Time-Out verlängert die Zeit zwischen dem Beginn des Punktes und dem Anwurf um fünfundsechzig (75) Sekunden.
- 20.4. Nach dem Anwurf darf nur ein Werfer in Scheibenbesitz, der den Bodenkontakt überstanden hat, ein Time-Out anzeigen. Ein Time-Out beginnt, wenn das „T“ angezeigt wird, und dauert fünfundsechzig (75) Sekunden. Nach solch einem Time-Out:
 - 20.4.1. sind Auswechslungen nicht erlaubt, außer wegen einer Verletzung.
 - 20.4.2. wird das Spiel am selben Pivotpunkt wieder aufgenommen.
 - 20.4.3. bleibt der Werfer derselbe.
 - 20.4.4. können alle anderen Angreifer sich beliebig auf dem Spielfeld aufstellen.
 - 20.4.5. dürfen sich die verteidigenden Spieler an jedem Punkt des Spielfeldes aufstellen, sobald sich die angreifenden Spieler Positionen ausgesucht haben.
 - 20.4.6. bleibt der Anzahlstand unverändert, außer wenn der Marker getauscht wurde.
- 20.5. Versucht der Werfer, ein Time-Out zu nehmen, wenn seine Mannschaft kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, wird das Spiel unterbrochen. Der Marker muss zwei (2) Sekunden zum Anzahlstand addieren, bei dem er das Spiel fortgesetzt hätte, und setzt das Spiel mit einem Check fort. Führt die Addition zu einem Anzahlstand von zehn (10) oder höher, ist das ein „stall-out“-Turnover.

Definitionen

Abfangen	Wenn ein Verteidiger einen Wurf fängt.
Angegriffene Endzone	Die Endzone, in der die betreffende Mannschaft gerade versucht, einen Punktgewinn zu erzielen.
Angreifer	Ein Spieler der Mannschaft, die im Scheibenbesitz ist.
Anwurf	Der Wurf von einer Mannschaft zur anderen 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.
Beiläufige Berührung	Jede Berührung, die nicht gefährlich ist, und die das Spiel nicht beeinflusst.
Berührung verursachen	Ein Spieler verursacht eine Berührung, wenn er sich zu einem regelgerecht positionierten Spieler hinbewegt und dadurch unvermeidbaren, nicht beiläufigen Kontakt herbeiführt. Die regelgerechte Position des anderen Spielers kann entweder seine gegenwärtige Position sein oder diejenige Position, die aufgrund seiner gegenwärtigen Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung zu erwarten ist.
Beste Perspektive	Die vollständigste Sicht eines Spielers, wobei die relativen Positionen der Scheibe, des Bodens, der Spieler 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. Die Spieler und ihre Kleidung, in der Luft befindliche Objekte und Niederschläge zählen nicht dazu.
Bodenberührung	Bezeichnet jede Berührung eines Spielers 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 von der angreifenden Mannschaft vorher berührt zu werden.
Call	Eine deutlich hörbare Äußerung, die besagt, dass ein Foul, eine Infraction, eine Violation 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), stall-out bzw. ausgezählt, Technical und Injury.
Check	Die Handlung, bei der ein Verteidiger die Scheibe berührt, um das Spiel fortzusetzen.
Einen Pivot setzen	Nach einem Turnover wird der Pivot-Punkt bestimmt und der Werfer setzt dort einen Pivot, indem er ein Körperteil (für gewöhnlich einen Fuß) dort platziert. Nach dem er einen Pass gefangen hat, muss der Werfer einen Pivot setzen, nachdem er zum Stillstand gekommen ist, wenn er sich wieder bewegen möchte. Er setzt einen Pivot, indem er ein Körperteil in ständigem Kontakt mit einem bestimmten Punkt auf dem Spielfeld lässt.
Endzone	Eine der zwei Flächen am Ende des Spielfelds, in denen die Mannschaften einen Punktgewinn erzielen können, indem sie die Scheibe dort fangen.
Fänger	Alle Angreifer außer dem Werfer.
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	Der Verteidiger, der den Werfer anzählen darf.
Nicht-Spieler	Jede Person, einschließlich eines Mitglieds einer Mannschaft, die zu diesem Zeitpunkt kein Spieler ist.
Pivotieren	Sich in eine Richtung bewegen, während ein Körperteil in Kontakt mit einem konstanten Punkt auf dem Spielfeld bleibt, der Pivot-Punkt genannt wird.

Pivotpunkt	Die Stelle des Spielfeldes, an der der Werfer seinen Pivot nach einem Turnover, Anwurf, Time-Out, oder nachdem er die Zentralzone verlassen hat, setzen muss oder schon gesetzt hat. Der Pivotpunkt muss noch nicht bestimmt sein, falls der Werfer noch nicht zum Halt gekommen ist und noch nicht pivotiert hat.
Punktlinie	Die Linie, die die Zentralzone von der Endzone trennt.
Regelgerechte Position	Die stationäre Position eines Spielers, abgesehen von ausgestreckten 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.
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	Eine der bis zu 14 Personen, die an einem Punkt direkt beteiligt sind.
Spielfeld	Die Fläche bestehend aus Zentralzone und Endzonen, aber ohne Begrenzungslinien.
Spielunterbrechung	Jede Unterbrechung des Spiels durch ein Foul, eine Regelverletzung, eine Diskussion, ein Time-Out, eine Verletzungsunterbrechung oder ein Timeout, die einen Check zur Spielfortsetzung erfordert.
Turnover	Jedes Ereignis, das zum Wechsel des Scheibenbesitzes zwischen den Mannschaften führt. Ein Turnover wird nicht als Violation betrachtet.
Versuch die Scheibe zu spielen	Wenn die Scheibe in der Luft ist und ein Spieler 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 Verteidiger verteidigt einen Angreifer, wenn er sich innerhalb von drei Metern von diesem Angreifer befindet und auf diesen reagiert.
Verteidiger	Ein Spieler der Mannschaft, die nicht im Scheibenbesitz ist.
Verteidigte Endzone	Die Endzone, in der die hier betrachtete Mannschaft versucht zu verhindern, dass die andere Mannschaft ein Punktgewinn erzielt.
Vorgang des Werfens	Siehe Wurfbewegung
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 anhält	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, 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 vom Werfer auf die Scheibe in Flugrichtung überträgt und einen Wurf zur Folge hat. Pivotieren und Ausholbewegung gehören nicht zur Wurfbewegung.
Zentralzone	Das Spielfeld ohne die Endzonen, aber inklusive der Punktlinien.

Urheberrechtserklärung

Diese Arbeit ist eine Übersetzung der "WFDF Rules of Ultimate 2017", veröffentlicht von der World Flying Disc Federation, einer im US-Staat Colorado registrierten Non-Profit-Organisation und basiert auf den „WFDF-Ultimeateregeln 2013 (Deutsch)“ von Martin Fischer.

Diese Übersetzung wurde angefertigt und veröffentlicht durch das Regelkomitee der Ultimateabteilung des Deutschen Frisbeesportverbandes 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.

Hinweis zur Übersetzung

Die deutschsprachige Übersetzung soll nur dem besseren Verständnis dienen. Sollte es einen inhaltlichen Konflikt zwischen dieser Übersetzung und dem originalen Regelwerk "WFDF Rules of Ultimate 2017" geben, gilt die von der World Flying Disc Federation offiziell herausgegebene Version.

Der Gebrauch des generischen Maskulinums dient der Vereinfachung und steht stellvertretend für Spieler*innen aller Geschlechter.

Bei Fragen oder Anmerkungen wenden Sie sich bitte an das Regelkomitee DFV UA unter ultimate-regeln@frisbeesportverband.de.