

# 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 Gegner, der Regeln und dem Spaß am Spielen gehen.

### 2. Selbstverantwortung

Jeder Spieler/jede Spielerin ist selbst verantwortlich für sein/ihr Foulspiel und seine/ihre Entscheidung 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 jedem Spieler/jeder Spielerin am Spielfeld „gecalled“ werden. Die Spieler/innen regeln ihre Meinungsverschiedenheiten **in fairer Weise**. BetreuerInnen zählen **nicht** als SpielerInnen.

### 3. Spielbeginn

Jeder Punkt beginnt mit der Aufstellung der beiden Mannschaften an der Grundlinie. Die verteidigende Mannschaft (Defense) wirft die Scheibe (Anwurf/Pull) zur angreifenden Mannschaft (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. Der/die Werfer/in (Offense) hat **10 Sek.** Zeit die Scheibe abzuwerfen. Der „Marker“ (Defense) zählt den/die Werfer/in laut **im Sekundentakt** an.

### 5. Distance / Double Teaming

Der „Marker“ hält einen Abstand von **einer Armlänge** zum Werfer ein. Der Werfer kann dies (ohne Scheibe) kontrollieren (**Distance**).

Der/die Werfer/in (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

Die angreifende Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn ein/e Mitspieler/in die Scheibe in der Endzone der gegnerischen Mannschaft fängt. Das Team mit dem Punktgewinn bleibt auf dieser Seite, die andere Mannschaft wechselt die Spielfeldseite.

### 7. Scheibenwechsel / Turn Over

Wenn ein Pass von einem/einer Mitspieler/in nicht gefangen werden kann (Scheibe berührt den Boden, fliegt ins Aus oder der Gegner fängt sie ab), kommt die verteidigende Mannschaft sofort in Scheibenbesitz (Turn Over) und greift nun an.

### 8. Auswechseln

Spieler/innen dürfen nur nach einem Punkt oder nach einer Verletzung ausgewechselt werden.

## 9. Das Spiel ist körperkontaktlos

Darauf haben alle Spieler/innen zu achten. Es gibt auch kein „Sperrern“ wie im Basketball. Jede Körperberührung ist im Prinzip ein Foul.

## 10. Foulspiel

Foul ruft der/die Spieler/in, der/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 der/die foulende Spieler/in mit dem „Foulruf“ nicht einverstanden, so wird der letzte Pass wiederholt.

## 11. Pünktlichkeit (speziell für den Schulcup)

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

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

## 12. Captain

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

- **Teilnahme am Captains-Meeting**
- Er/Sie behält den Spielplan im Auge.
- Er/Sie kümmert sich darum, dass sein /ihr Team pünktlich und vollzählig vor Spielbeginn am richtigen Feld spielbereit ist.
- Er/Sie macht sich mit dem gegnerischen Captain aus, in welchen Farben (T-Shirts oder Dressen gespielt wird.
- Er/Sie macht sich mit dem gegnerischen Captain aus, wer die erste „Offense“ hat. (Flipp)
- Er/Sie macht sich mit dem gegnerischen Captain aus, mit wie vielen Mädchen auf der Linie gespielt wird. (*natürlich nur bei der Mixed- Division*)
- Nach dem Spiel organisiert er /sie den Kreis und spricht dort zum gegnerischen Team.
- **Er/Sie bringt das ausgefüllte und unterschriebene Supporter-Blatt zum Info- Zelt. Nur bei Sieg des Spiels.**
- Er/Sie kümmert sich darum, dass die Spirit- Sheets ausgefüllt und **beim Info-Zelt** abgegeben werden.

## 13. Der 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 unfairm Verhalten gegenüber dem Gegner oder aggressivem, gefährlichem Spiel nach einmaliger Verwarnung **disqualifizieren**.