

Sonder-Reglement beim Nikolausturnier

Ultimate Frisbee

Gespielt wird in einer Vorrunde, einer Zwischenrunde und einer Finalrunde.

1. Es wird in 2 Mannschaften mit jeweils fünf Spieler*innen (mind. 2 Frauen und mind. 2 Männer) gegeneinander gespielt. Die Teams können sich vor dem Spiel auf den ABBA-Modus einigen, dieser ist aber nicht zwingend.
2. Ziel jeder Mannschaft ist es, die von einem/r Mitspieler*in geworfenen Frisbeescheibe in der gegnerischen Endzone zu fangen, dafür erhält die Mannschaft 1 Punkt, und die andere Mannschaft daran zu hindern.
3. Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die zuerst 13 Punkte erreicht, dann ist das Spiel zu Ende. Endet die Spielzeit bevor eine Mannschaft 13 Punkte erzielt hat, werden noch 3 Pässe gespielt. Ausnahme Finale und K.O. -Phase: Endet die Spielzeit bevor eine Mannschaft 13 Punkte hat, und sofern der Abstand 2 oder kleiner ist, wird „Cap1“ gespielt.
4. Jedes Spiel beginnt mit einem Anwurf „Pull“, bei dem die verteidigende Mannschaft die Frisbee in Richtung in der angreifenden Mannschaft wirft. Der Anwurf erfolgt am Anfang des Spiels und nach jedem Punkt, nachdem beide Mannschaften ihre Bereitschaft signalisiert haben. Beide Mannschaften stehen beim Anwurf in ihrer zu verteidigen Endzone. Bei Spielen ins Aus über einer Höhe von 2 Meter oder berühren der Decke darf das Spiel wahlweise auch in der Mitte der Punktlinie fortgesetzt werden. Haben sich die Teams auf den ABBA-Modus geeinigt, erfolgt der Gender Pull.
5. Ein/e Werfer*in darf nicht mit der Scheibe laufen, aber darf die Scheibe in jede Richtung und zu jedem/r Mitspieler*in passen. Er/sie hat dafür 8 Sekunden Zeit. Andernfalls wechselt der Scheibenbesitz.
6. Falls Angreifer*in und Verteidiger*in zeitgleich die Scheibe fangen, behält die angreifende Mannschaft den Scheibenbesitz.
7. Die Scheibe wechselt den Scheibenbesitz, wenn sie den Boden, die Wand oder die Decke berührt, von einem/r Gegner*in abgefangen wird oder ins Aus geworfen/geleitet wird. Nach einem Turnover kann die andere Mannschaft von der Stelle, an der die Frisbee den Boden, die Wand oder die Decke berührt hat oder ins Aus ging weiterspielen.



8. Ultimate ist ein kontaktfreier Sport ohne externe Schiedsrichter*innen. Alle Spieler*innen 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 allen Spieler*innen überträgt.
9. Körperkontakt ist nicht erlaubt und gilt als Foul. Kommt es zu einem Foul, wird die Frisbee zurück an den/die letzte/n Spieler*in gegeben, und das Spiel wird fortgesetzt, wird das Foul akzeptiert, wird der Stallcount auf 0 zurückgesetzt.
10. Der/die Verteidiger*in muss mindestens die Länge eines Scheibendurchmessers zum/r Werfer*in halten.
11. Eine Mannschaft darf unbeschränkt viele Auswechslungen vornehmen, nachdem ein Punktgewinn erzielt wurde und bevor die Mannschaft die Bereitschaft zum Anwurf signalisiert.
12. Vor dem Spiel erfolgt ein Scheibenflipp (2 Scheiben werden zeitgleich von je einer Person aus jedem Team hochgeworfen, wobei eine Person gleich oder ungleich sagt). Wird der Scheibenflipp gewonnen, kann sich der/die Gewinner*in entweder Offense/Defense oder eine Seite aussuchen. Die andere Person sucht die übrig gebliebene Sache aus. Wurde sich auf ABBA geeinigt erfolgt auch ein Scheibenflipp zur Festlegung des Genders im ersten Punkt.

Im Übrigen gelten die aktuellen Regeln des Es gelten die aktuellen Regeln des Deutschen Frisbeesport-Verbandes. Besonders zu beachten sind die Indoor-Ultimate Regelmodifikationen des DFV. Regeländerungen behält sich die Turnierleitung ausdrücklich vor.

