

Regeln Flawiler Frisbee Turnier

1. Spirit of the game

„Ultimate- Frisbee“, wie es an den Plauschturnieren gespielt wird, ist ein schnelles, wettkampfmässiges und kontaktloses Spiel mit fünf FeldspielerInnen je Team. Die Regeln sind einfach und für Frauen und Männer, auch in gemischten Teams, gleichberechtigt spielbar. Im Vordergrund steht das sportliche Benehmen und Spass. Hohes Spielniveau wird angestrebt, aber nie auf Kosten der Fairness. Aktionen wie höhnisches Verspotten gegnerischer SpielerInnen, gefährliche Attacken, fortwährendes Foulen oder „gewinnen, koste es, was es wolle“ sind Verstösse gegen den Sinn des Spiels.

2. Teams

Jedes Team besteht aus 5 SpielerInnen und 1 ErsatzspielerInn. Dieser kann jeweils nach einem erzielten Punkt eingewechselt werden, nicht jedoch während eines laufendem Spielzuges.

Bei den Fun-Mix-Teams dürfen maximal vier Männer pro Mannschaft auf dem Spielfeld sein.

3. Spielregeln

3.1 Spielfeld

Gespielt wird normalerweise auf Rasen. Je nach Wetterverhältnis kann auch durch das OK entschieden werden in der Halle zu spielen. Die Spielfeldabmessungen können den jeweiligen Platzverhältnissen angepasst werden.

3.2 Spielleitung

Das Spiel wird durch die Mannschaften selbst geregelt. Es wird vorausgesetzt, dass jeder Spieler die Regeln kennt und sich daran hält. Kommt es während dem Spiel trotzdem zu einem Foul, wird dieses zwischen den involvierten Personen diskutiert. Können sich die beiden Parteien nicht einigen, wird der Punktezähler gebeten zu entscheiden.

Durch die Aufforderung an den Punktezähler, eine Entscheidung zu fällen, stimmen die Mannschaften zu, dieser Entscheidung folge zu leisten (d.h. keine Diskussionen mit dem Punktezähler).

3.3 Anspiel

Das Spiel beginnt mit einem (z.B. Glocken-) Zeichen. Das erstgenannte Team hat Anwurf. Alle SpielerInnen müssen bei Anwurf in der eigenen Endzone sein, bis der Frisbee die Hand des Anwerfers verlassen hat.

Nach einem erzielten Punkt bleibt das angreifende Team in der gegnerischen Endzone und die verteidigende Mannschaft begibt sich mit dem Frisbee auf die andere Seite und spielt dort wieder an.

3.4 Spiel

Ein Punkt wird erzielt, indem man seinem Mitspieler einen Pass in die gegnerische Endzone wirft, und dieser den Frisbee aus der Luft fangen kann.

Jede Art von Werfen und Fangen ist erlaubt, solange der Frisbee nicht den Boden berührt (hat einen Scheibenverlust zur Folge). Der Frisbee darf allerdings nicht von Hand zu Hand übergeben werden.

Im Besitz der Scheibe darf weder gegangen, noch gerannt werden. Sternschritte sind jedoch erlaubt, solange das Standbein am selben Ort bleibt.

Im Moment des Abfangens aus vollem Lauf sind „Stopp-Schritte“ erlaubt.

3.5 Abwehr

Kann das verteidigende Team den Frisbee irgendwie aus der Luft zu Boden schlagen oder abfangen, kommt es in Scheibenbesitz und spielt von dort aus weiter, wo der Frisbee zu Boden ging oder gefangen wurde.

Bei Berührung des Frisbees, aber dessen Weiterflug, bleibt dieser im Spiel.

Wird die Scheibe gleichzeitig von Angehörigen beider Teams ergriffen und ist nicht ersichtlich, wer den Frisbee als erster ergriffen hat, gelangt die Scheibe zurück zum Werfer und dieser spielt weiter.

Direkt in die gegnerische Endzone gespielte An-, Ein-, und Freiwürfe sind verboten und müssen nochmals aus der Endzone gespielt werden. Wenn der Gegner den Frisbee direkt aus der Luft fängt, geht das Spiel unterbrochsfrei weiter und darf direkt in die Endzone gespielt werden.

Es ist nicht gestattet, jemandem den Frisbee aus der Hand zu ziehen oder zu schlagen.

3.6 Auswechslung

Pro Spiel dürfen mehrere Auswechslspieler benützt werden. Die Auswechslung erfolgt jeweils nach einem erzielten Punkt. Auswechslungen während dem Spiel sind nicht erlaubt, ausser wenn sich ein Spieler während dem Spiel verletzt und nicht mehr weiterspielen kann.

3.7 Out

Landet der Frisbee ausserhalb der Feldmarkierung, erhält das gegnerische Team Scheibenbesitz.

Beim Fangen des Frisbees muss die erste Bodenberührung innerhalb des Spielfeldes sein. Die Linie gilt dabei als Out.

Wird gegen oben Genanntes verstossen, wird dort weiterspielt, wo der Frisbee das Spielfeld verlassen hat. Dabei muss das Standbein auf der Linie ruhn.

Verlässt der Frisbee im Flug das Spielfeld, kommt zurück und wird innerhalb des Spielfelds oder der Endzone, ist dies erlaubt.

3.8 Fouls

Jeder Körperkontakt und Wegstossen des Gegners ist ein Foul. Beim Kampf um die Scheibe wird unabsichtlicher Körperkontakt geduldet. Es gilt aber den Frisbee zu

spielen und nicht den Gegner, d.h. jegliches Sperren, am Trikot ziehen, Abstützen, auf die Hände schlagen, schreien/ erschrecken etc. ist verboten.

Ein Foul kann vom Gefaulten oder dem Fouler durch ein lautes „Foul“ angezeigt werden. Nach einem Foul wird das Spiel sofort dort weitergespielt, wo das Foul begangen wurde. Bei Fouls in der Endzone wird das Spiel an der Endzonenlinie weitergeführt.

Können sich die Parteien nicht einigen, wird der Punktezähler einbezogen. Seine Entscheidung gilt und ist definitiv und unbestreitbar.

Der Frisbee darf max. 10 Sekunden von der gleichen Person gehalten werden. Der Gegner muss laut zählen. Bei Zeitüberschreitung gelangt die Scheibe in Besitz der verteidigenden Mannschaft.

3.9 Endzone

Wird der Frisbee vom verteidigenden Team in der Endzone abgefangen, so wird an der Endzonenlinie weitergespielt.

Kommt der Angreifer, nach Umlenken des Frisbees durch einen Verteidiger, in der Endzone in Scheibenbesitz, so ist dies ein Punkt.

Rückpässe in die eigene Endzone sind erlaubt.

3.10 Punkt

Ein Punkt wird erzielt, indem man seinem Mitspieler einen Pass in die gegnerische Endzone wirft, und dieser den Frisbee aus der Luft fangen kann. Der Frisbee muss dabei sicher gehalten werden!

Ein Überschreiten der Endzonenlinie mit dem Frisbee in der Hand ist nicht erlaubt.

Kommt es in Folge von „Stopp-Schritten“ zu einer Überschreitung, ist dies noch kein Punkt, es kann aber ohne Unterbruch an der Endzonenlinie weitergespielt werden.

4. Spielberechtigung

Über die Teilnahmeberechtigung entscheidet das Organisationskomitee.

Teilnahmeberechtigt ist jedes Team, das aus 5 Spielern besteht. Die einzige Einschränkung ist, dass pro Team max. 3 Mitglieder des Schweizer Frisbeesport Verbandes oder ähnlichen Organisationen sein dürfen.

Bei zu vielen Anmeldungen werden die rechtzeitig angemeldeten Teams auf Grund des Datums der Anmeldung berücksichtigt.

5. Spielzeit

Normalerweise wird in der Vorrunde und Rangierungsrunden 15 min gespielt. Bei den Spielen um den 3./4. und 1./2. Platz jeweils 20 min.

Wenn nach dieser Zeit kein Sieger feststeht, wird eine Verlängerung von 5 min. gespielt.

Die Turnierleitung hält sich Änderungen vor.

6. Tenü/ Frisbee

Gespielt wird mit einer 175 Gramm schweren Ultimate-Scheibe, gestellt vom Disc Sports Club Tatonka.

Bekleidungsvorschriften gibt es keine, solange der Gegner dadurch nicht gefährdet resp. behindert wird.

Wegen Verletzungsgefahr sollten keine Uhren, Ketten, Ohrringe und Piercings getragen werden. Ohrringe und Piercings können auch abgetapt werden.

Auf dem Rasen darf barfuss mit Turnschuhen oder Nockenschuhen gespielt werden (keine Stollenschuhe).

In der Halle darf barfuss oder mit Turnschuhen gespielt werden.

7. Punkte/ Rangierung

Ein Sieg zählt 3, ein Unentschieden 1 und eine Niederlage 0 Punkte. Bei Punktegleichheit entscheidet in Vor-, Zwischenrunde:

1. Punktedifferenz
2. Direkte Begegnung
3. Bessere Plustreffer- Zahl

8. Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.

9. Gruppeneinteilung

Gruppeneinteilung ist Sache der Turnierleitung. Ihre Entscheidung ist nicht anfechtbar.

10. Strafbestimmungen

Wegen grober Unsportlichkeit hält sich die Turnierleitung vor, einzelne Personen oder Teams vom Turnier auszuschliessen und eine Turniersperre von bis zu 5 Jahren auszusprechen.

In einem solchen Fall entfällt der Turnierbeitrag in die Turnierkasse und wird nicht rückerstattet.

Verstösst ein Spieler wiederholt gegen die Regeln (Foul), wird er verwart und kann bei weiteren Wiederholungen durch die Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

Ein Spiel gilt als 0:6 forfait verloren;

1. bei verspätetem/ nicht Antreten
2. nicht erscheinen (Startgeld entfällt)
3. wenn weniger als 3 Pers. Antreten

11. Proteste

Proteste sollen vom Teamführer allein bei der Turnierleitung eingereicht werden. Eine Protestkommission besteht aus: 2 Mitgliedern der Turnierleitung, dem betroffenen Punktezähler und den beiden betroffenen Teamführern. Bei Protest muss eine Protestgebühr von 50 Fr.- deponiert werden. Wird der Protest geschützt, wird die

Gebühr zurückerstattet, andernfalls entfällt sie in die Turnierkasse. Der Entscheid der Protestkommission ist endgültig und von allen Seiten zu respektieren.

12. Schlussbestimmungen

Um einzelnen Härtefällen vorzubeugen, ist es der Turnierleitung erlaubt, einzelne Bestimmungen dieses Reglements abzuändern oder zu ergänzen.