WFDF-ULTIMATEREGELN 2009 (DEUTSCH)

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung 1
1. Spirit of the Game 1
2. Spielfeld 2
3. Ausrüstung 2
4. Punkt, Punktgewinn und Spiel 3
5. Mannschaften 3
6. Spielbeginn 3
7. Der Anwurf 3
8. Der Status der Scheibe 4
9. Anzählen 4
10. Der Check 4
11. Bestimmungen zum Aus 4
12. Fänger und Stellung auf dem Spielfeld 5
13. Turnover 5
14. Punktgewinn 6
15. Anzeigen von Regelverletzungen 6
16. Weiterspielen nach einem Foul- oder Violation-Call 6
17. Fouls 7
18. Infractions und Violations 8
19. Spielunterbrechungen 9
20. Time-Outs 9
Anhang B: Definitionen 10
Anhang C: Urheberrechts-Allmende 10

EINLEITUNG

Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Mannschaftssport, der 7 gegen 7 mit einer Flugscheibe gespielt wird. Das Spielfeld ist rechteckig, hat etwa die halbe Breite eines Fußballfeldes und Endzonen an beiden Enden. Ziel des Spieles ist es, Punkte zu gewinnen, wenn ein Spieler einen Wurf in der angegriffenen Endzone fängt. Mit der Scheibe darf man nicht laufen,aber man darf sie in jede Richtung zu einem Mitspieler werfen. Kommt ein Pass nicht an, gibt es einen Turnover, und die andere Mannschaft greift sofort die andere Endzone an. Normalerweise wird ein Spiel auf 17 gewonnene Punkte gespielt und dauert etwa 100 Minuten. Es gibt keine externen Schiedsrichter, vielmehr regeln die Spieler Regelverletzungen selbst, wobei sie sich nach einem Ehrenkodex richten, dem *Spirit of the Game*.

1. SPIRIT OF THE GAME

1.1. Ultimate ist ein weitgehend berührungsloser Sport ohne externe Schiedsrichter. Alle Spieler sind selbst 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 als wichtigste Aufgabe überträgt

1.2. Es wird darauf vertraut, dass kein Spieler absichtlich die Regeln verletzt; infolgedessen gibt es auch keine drastischen Strafen, sondern nur Vorschriften, die versuchen, die Spielsituation so wiederherzustellen, wie sie ohne die Regelverletzung gewesen wäre

1.3. Spieler sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie selbst als Schiedsrichter agieren. Dazu müssen sie:

1.3.1. die Regeln kennen;

1.3.2. objektiv sein;

1.3.3. die Wahrheit sagen;

1.3.4. ihren Standpunkt kurz und klar darstellen;

1.3.5. Gegnern zuhören;

1.3.6. Unstimmigkeiten schnellstmöglich lösen; und

1.3.7. respektvolle Sprache benutzen.

1.4. Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten gegenseitigen Respekts, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.

1.5. Im Sinne des Spirit of the Game sind folgende Handlungen:

1.5.1. Wenn ein Mannschaftskamerad einen falschen oder unnötigen Call gemacht hat oder eine Regel verletzt hat, soll man ihn darüber informieren;

1.5.2. einen Call zurücknehmen, wenn sich herausstellt, dass der Call unnötig war;

1.5.3. dem Gegner für gutes Spiel zu danken oder ihm zu gratulieren;

1.5.4. sich dem Gegenspieler vorstellen; und

1.5.5. ruhige Reaktionen auf Meinungsverschiedenheiten und mögliche Provokationen.

1.6. Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen unter allen Umständen unterbleiben:

1.6.1. gefährlich aggressives Verhalten oder rücksichtslose Missachtung der Sicherheit von Mitspielern;

1.6.2. absichtliche Regelverletzungen;

1.6.3. reizen oder einschüchtern von Gegenspielern;

1.6.4. respektloses Feiern nach Punkten;

1.6.5. Calls zur Revanche; und

1.6.6. rufen, um den Gegenspieler zu verleiten, einem die Scheibe zuzuspielen.

1.7. Die Mannschaften selbst müssen:

1.7.1. den eigenen Spielern die Regeln und den Spirit vermitteln;

1.7.2. Spieler disziplinieren, die sich nicht im Sinne des Spirits verhalten; und

1.7.3. anderen Mannschaften konstruktive Ratschläge geben, wie diese ihrerseits ihr Verhalten verbessern können.

1.8. Wenn ein Anfänger aus Unwissen eine Regel verletzt, sind erfahrene Spieler verpflichtet, die Regelverletzung zu erklären.

1.9. In Spielen mit Anfängern und jungen Spielern kann ein erfahrener Spieler hinzugezogen werden, der Regeln erklärt und bei Meinungsverschiedenheiten hilft.

1.10. Die Regeln sollten immer von den Spielern interpretiert werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren oder die beste Sicht auf die Aktion hatten. Insbesondere sollten Auswechselspieler und Zuschauer, abgesehen in Ausnahmefällen vom Mannschaftskapitän, nicht in Diskussionen eingreifen. Bei Calls bezglich "Aus" und "Down" können Spieler Nichtspieler nach ihrer Sicht fragen.

1.11. Wenn keine Einigung erzielt wird, geht die Scheibe zurück zum letzten unbestrittenen Werfer.

2. SPIELFELD

2.1. Das Spielfeld ist ein 100 m langes und 37 m breites Rechteck (Siehe Bild).

2.2. Die Begrenzung des Spielfeldes besteht aus zwei Seitenlinien und zwei Endlinien, den Begrenzungslinien.

2.3. Die Begrenzungslinien selbst gehören nicht zum Spielfeld.

2.4. Das Spielfeld besteht aus einem 64 m x 37 m großen Rechteck, dem Hauptspielfeld, mit zwei je 18 m x 37 m großen Rechtecken, den Endzonen, an den beiden 37 m langen Kanten des Hauptfeldes.

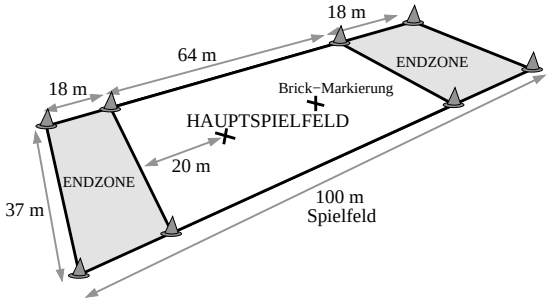
2.5. Die Punktlinien sind die Linien, die das Hauptspielfeld von den Endzonen trennen. Sie sind Teil des Hauptspielfelds.

2.6. Auf der Längsachse des Spielfeldes, 20 m von den Punktlinien, sind zwei "Brick"-Markierungen. Sie bestehen aus zwei gekreuzten, 1 m langen Linien.

2.7. Alle Linien werden mit einem nicht-ätzenden Material gekennzeichnet und sind 75 bis 120 mm breit.

2.8. Die Ecken des Hauptspielfeldes und der Endzonen werden durch acht Pylone heller Farbe aus elastischem Material gekennzeichnet.

2.9. Die unmittelbare Umgebung des Spielfeldes soll frei von beweglichen Gegenständen gehalten werden. Wenn das Spiel durch Nichtspieler oder solche Gegenstände innerhalb von drei Metern von den Begrenzungslinien behindert wird, darf ein behinderter Spieler oder der Werfer "Violation" rufen, und der Stall Count wird bei höchstens 9 fortgesetzt.



3. AUSRÜSTUNG

3.1. Es darf jede Flugscheibe verwendet werden, auf die sich die beiden Mannschaftskapitäne einigen.

3.2. WFDF kann eine Liste von empfohlenen Wurfscheiben pflegen.
3.3. Jeder Spieler muss Kleidung tragen, an der man seine Mannschaftszugehörigkeit erkennen kann.
3.4. Kein Spieler darf Kleidung oder andere Ausrüstungsgegenstände tragen, die eine erhöhte Verletzungsgefahr begründen.

4. Punkt, Punktgewinn und Spiel

4.1. Ein Spiel besteht aus einzelnen Punkten. Jeder Punkt endet mit einem Punktgewinn.
4.2. Die erste Mannschaft, die 17 Punkte gewinnt, gewinnt das Spiel.
4.3. Es gibt zwei Spielhälften. Halbzeit ist erreicht, wenn die erste Mannschaft 9 Punkte gewonnen hat.
4.4. Der erste Punkt jeder Spielhälfte beginnt zusammen mit der Spielhälfte.
4.5. Nachdem ein Punkt gewonnen wurde ohne dass die Spielhälfte dadurch beendet ist:
  4.5.1. beginnt der nächste Punkt sofort;
  4.5.2. die Mannschaften tauschen die Spielrichtung; und
  4.5.3. die Mannschaft, die den Punkt gewonnen hat, führt den nächsten Anwurf aus.
4.6. Variationen dieser Grundregeln dürfen benutzt werden, um Umständen wie Spielerzahl, Spieleralter oder Platzbeschränkungen gerecht zu werden.

5. Mannschaften

5.1. Während jedes Punktes müssen von jeder Mannschaft mindestens 5 und höchstens 7 Spieler auf dem Feld sein.
5.2. Auswechslungen dürfen nur vorgenommen werden nachdem ein Punkt gewonnen wurde, und vor dem folgenden Anwurf, außer bei Verletzungen (Abschnitt 19).
5.3. Jede Mannschaft bestimmt einen Mannschaftskapitän.

6. Spielbeginn

6.1. Vor dem Spiel bestimmen die Mannschaftskapitäne in fairer Weise, welche Mannschaft zuerst aussucht:
  6.1.1. welche Mannschaft den ersten Anwurf ausführt; oder
  6.1.2. welche Mannschaft auf welcher Seite anfängt
6.2. Die andere Mannschaft erhält die verbleibende Wahl.
6.3. Die zweite Spielhälfte wird mit umgekehrter Aufstellung bezüglich Seite und Anwurf begonnen.

7. Der Anwurf

7.1. Zu Beginn jeder Spielhälfte und nach jedem Punkt wird das Spiel mit einem Anwurf begonnen.
  7.1.1. Beide Teams müssen unnötige Verzögerungen bei der Vorbereitung des Anwurfs vermeiden.
7.2. Der Anwurf ist ein Wurf, der von einem Verteidiger ausgeführt wird, nachdem die angreifende Mannschaft bereit ist.
7.3. Die angreifende Mannschaft signalisiert Bereitschaft durch Handheben eines Spielers.
7.4. Sobald bereit müssen alle Angreifer mit einem Fuss auf der von ihnen verteidigten Punktlinie stehen, und dürfen ihre Positionen nicht vertauschen, bis die Scheibe abgeworfen wird.
7.5. Die Verteidiger müssen bis zum Anwurf innerhalb der Endzone sein, die sie verteidigen.
7.6. Wird eine Verletzung von 7.4 oder 7,5 angezeigt, wird der Anwurf wiederholt.
7.7. Sobald die Scheibe abgeworfen wurde, dürfen sich alle Spieler frei bewegen.
7.8. Bis die Scheibe einen Angreifer oder den Boden berührt hat, darf kein Verteidiger die Scheibe berühren
7.9. Wenn ein Angreifer die Scheibe berührt bevor diese den Boden berührt, und die Scheibe anschließend nicht gefangen wird (ein ”dropped pull”), ist das ein Turnover (unabhängig davon, ob dies im Aus geschieht).
7.10. Wenn die Scheibe im Spielfeld landet und nie das Aus berührt, oder wenn ein Spieler die Scheibe im Feld fängt, ist der Pivot an der Stelle, an der die Scheibe zur Ruhe kommt.
7.11. Wenn die Scheibe im Spielfeld landet und anschließend das Aus berührt bevor sie einen Angreifer berührt, ist der Pivot an der Stelle des Hauptspielfeldes, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist (siehe 11.7).
7.12. Wenn die Scheibe erst im Spielfeld landet, dann einen Angreifer berührt und anschließend das Aus berührt, oder wenn ein Angreifer den Anwurf im Aus fängt, ist der Pivot an der Stelle des Spielfeldes, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist (siehe 11.7).
7.13. Wenn die Scheibe das Aus berührt, ohne vorher das Spielfeld oder einen Angreifer zu berühren, kann der Werfer den Pivot entweder an der Brick-Markierung, die weiter von der angegriffenen Endzone liegt, oder an der Stelle des Spielfeldes, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist (siehe 11.7), setzen. Um Brick zu wählen, muss der Werfer vor dem Aufheben der Scheibe die Hand heben.

8. Der Status der Scheibe

8.1. Die Scheibe ist ”dead” (”tot”), und kein Turnover ist möglich:
- **8.1.1.** zwischen Punktbeginn und Anwurf;
- **8.1.2.** nach dem Anwurf oder einem Turnover, während die Scheibe zum Pivot getragen wird; und
- **8.1.3.** wenn das Spiel aufgrund eines Calls oder aus anderen Gründen angehalten ist, bis zum Zeitpunkt des Checks.

8.2. Eine Scheibe, die nicht tot ist, ist ”live” (”lebendig”).
8.3. Der Scheibenbesitz einer toten Scheibe kann nicht vom Werfer zu einem anderen Spieler übertragen werden.
8.4. Jeder Spieler darf versuchen, eine Scheibe anzuhalten, nachdem sie den Boden berührt hat.
8.5. Wenn ein Spieler beim Versuch, solch eine Scheibe anzuhalten die Position der Scheibe erheblich verändert, darf die gegnerische Mannschaft ”Violation” rufen. Das Spiel wird an der Stelle mit einem Check fortgesetzt, an der der Spieler die Scheibe berührt hat.
8.6. Nach einem Turnover muss die Scheibe ohne unnötige Verzögerung ins Spiel gebracht werden. Der zukünftige Werfer muss sich mindestens in Schrittgeschwindigkeit zuerst direkt zur Scheibe und dann direkt zum Pivot bewegen.

9. Anzählen

9.1. Der Marker kann den Werfer anzählen, indem er zuerst ”Stalling” (oder ”Zählen”) sagt und dann von 1 bis 10 zählt. Zwischen dem Anfang jeden Wortes beim Anzählen muss mindestens eine Sekunde vergehen.
9.2. Das Anzählen muss für den Werfer klar zu hören sein.
9.3. Das Anzählen darf nur beginnen, wenn die Scheibe live ist.
9.4. Das Anzählen darf nur beginnen und fortgesetzt werden, wenn der Marker höchstens 3 Meter vom Werfer entfernt ist und alle Verteidiger regelgerecht positioniert sind (18.1).
9.5. Wenn der Marker sich mehr als 3 Meter vom Werfer entfernt oder ein anderer Spieler zum Marker wird, muss das Anzählen bei 1 neu begonnen werden.
9.6. ”Das Anzählen mit höchstens n fortsetzen” (n steht hier für eine Zahl) bedeutet: Wenn x die letzte Zahl ist, die der Marker gesagt hat, fährt der Marker mit ”Stalling” und dann x+1 oder n fort, je nachdem welche der beiden Zahlen niedriger ist.

10. Der Check

10.1. Immer wenn das Spiel angehalten wurde, wird es so schnell wie möglich mit einem Check fortgesetzt.
10.2. Außer nach einem Time-Out:
- **10.2.1.** Alle Spieler kehren zu der Position zurück an der sie zu der Zeit waren, zu der die Aktion stattfand, die zur Spielunterbrechung führte.
- **10.2.2.** Sollte die Scheibe zur Zeit dieser Aktion in der Luft gewesen sein, und die Scheibe geht anschließend zurück zum Werfer, kehren die Spieler zu der Position zurück, an der sie zur Zeit des Wurfs waren.
- **10.2.3.** Alle Spieler bleiben an ihrer Position bis zum Check.

10.3. Jeder Spieler darf kurz eine Spielunterbrechung verlängern, um fehlerhafte Ausrüstung zu korrigieren.Das laufende Spiel darf aus solch einem Grund allerdings nicht angehalten werden.
10.4. Die Person, die den Check durchführt, muss sich vorher beim nächsten Gegenspieler versichern, dass dessen Team bereit ist.
10.5. Die Durchführung des Checks:
- **10.5.1.** Wenn die Scheibe in Reichweite eines Verteidigers ist, berührt dieser die Scheibe und ruft ”Disc in”.
- **10.5.2.** Sonst berührt der Werfer mit der Scheibe den Boden und ruft ”Disc in”.
- **10.5.3.** Wenn weder ein Verteidiger in Reichweite ist noch ein Werfer existiert, ruft der Verteidiger, der der Sceibe am nächsten ist, ”Disc in”.

10.6. Wenn der Werfer die Scheibe vor dem Check wirft oder wenn eine Regelverletzung von 10.2 angezeigt wird, zählt der Pass nicht und der Check wird wiederholt, egal ob der Pass ankommt oder nicht.

11. Bestimmungen zum Aus

11.1. Das gesamte Spielfeld ist ”innerhalb”. Die Begrenzungslinien gehören nicht zum Spielfeld und sind Aus. Alle Nicht-Spieler gehören zum Aus.
11.2. Das Aus besteht aus dem Teil des Bodens, der nicht innerhalb ist, und allem was damit in Kontakt ist. Eine Ausnahme bilden die Verteidiger, die immer als innerhalb gelten.
11.3. Ein Angreifer, der nicht Aus ist, ist innerhalb.
- **11.3.1.** Ein Spieler in der Luft behält seinen In/Aus-Status, bis zur Landung.
- **11.3.2.** Ein Werfer im Besitz der Scheibe, der zuerst das Spilfeld und dann das Aus berührt, ist innerhalb.
  - **11.3.2.1.** Wenn der Werfer das Spielfeld verlässt, ist der Pivot an der Stelle, wo er die Begrenzungslinie passiert hat.
- **11.3.3.** Berührungen von Spielern untereinander haben keinen Einfluss auf ihren In/Aus-Status.

11.4. Die Scheibe ist innerhalb sobald sie live wird, und wenn das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt wird.

11.5. Eine Scheibe wird Aus sobald sie das Aus oder einen Angreifer, der Aus ist, berührt. Eine Scheibe im Besitz eines Angreifers hat den selben In/Aus-Status wie er. Wenn die Scheibe gleichzeitig im Besitz mehrerer Angreifer ist, und einer von ihnen Aus ist, dann ist die Scheibe Aus.
11.6. Die Scheibe darf außerhalb des Spielfeldes fliegen, und Spieler dürfen ins Aus laufen.
11.7. Die Stelle, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist, ist die Stelle an der sie zuletzt (bevor sie Aus wurde):
11.7.1. zumindest teilweise über dem Spielfeld war;
11.7.2. von einem Spieler, der innerhalb war, berührt wurde.
11.8. Nach einem Aus-Turnover ist der Pivot an der Stelle, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist.
11.9. Wenn die Scheibe Aus ist und mehr als 3 Meter vom Pivot entfernt, dann duerfen Nicht-Spieler die Scheibe holen. Der Werfer muss die Scheibe die letzten 3 Meter zum Spielfeld tragen.

12. Fänger und Stellung auf dem Spielfeld

12.1. Ein Spieler "fängt" die Scheibe indem er anhaltenden Kontakt mit und Kontrolle über die sich nicht drehende Scheibe hat.
12.2. Wenn ein Spieler nach dem Fangen die Kontrolle über die Scheibe wieder verliert aufgrund von Kontakt mit dem Boden, mit einem Mitspieler oder mit einem regelgerecht positionierten Gegenspieler, gilt die Scheibe als nicht gefangen.
12.3. Die folgenden Situationen führen zu einem Turnover, und die Scheibe gilt als nicht gefangen:
12.3.1. Ein Fänger der angreifenden Mannschaft ist Aus im Moment, in dem er die Scheibe berührt; oder
12.3.2. nach dem Fangen berührt der Fänger der angreifenden Mannschaft zuerst das Aus, während er noch im Scheibenbesitz ist.
12.4. Nach dem Fangen wird dieser Spieler zum Werfer.
12.5. Wird die Scheibe gleichzeitig von Angreifern und Verteidigern gefangen, behält die angreifende Mannschaft Scheibenbesitz.
12.6. Ein stationärer Spieler darf dort bleiben und darf dort nicht von Gegnern berührt werden.
12.7. Wenn ein Spieler versucht, die Scheibe zu spielen, darf kein Gegner absichtlich seine Bewegung einschränken, ohne selbst zu versuchen, die Scheibe zu spielen.
12.8. Jeder Spieler darf jede freie Stelle des Spielfeldes einnehmen, solange er dadurch nicht eine Berührung verursacht.
12.9. Jeder Spieler darf jeden Platz des Spielfeldes einnehmen, solange er dadurch keine Berührung mit einem Gegner verursacht.
12.10. Wenn die Scheibe in der Luft ist, müssen alle Spieler versuchen, Berührungen mit anderen Spielern zu vermeiden, und es gibt keine Ausnahmen dieser Regel. "Nach der Scheibe gehen" ist keine Rechtfertigung für die Berührung anderer Spieler.
12.11. Ein gewisses Mass an beiläufiger Berührung, die das Resultat der Spielaktion nicht beeinflusst und die Sicherheit der Spieler nicht beeinträchtigt, kann vorkommen, wenn zwei oder mehr Spieler sich gleichzeitig zum gleichen Punkt bewegen. Berührungen solcher Art sollen minimiert werden, sind an sich aber kein Foul.
12.12. Jeder Spieler hat ein Anrecht auf den Raum unmittelbar über ihm. Kein Gegner darf ihn daran hindern, diesen Raum einzunehmen.
12.13. Kein Spieler darf einen anderen Spieler physisch bei dessen Bewegung unterstützen.

13. Turnover

13.1. Bei einem Turnover wechselt der Scheibenbesitz von einer Mannschaft zur anderen. Ein Turnover erfolgt, wenn:
13.1.1. Die Scheibe berührt den Boden, ohne das sie gleichzeitig im Scheibenbesitz eines Angreifers ist ("down");
13.1.2. die Scheibe wird von einem Spieler zum anderen gereicht (d.h. der Scheibenbesitz wechselt, ohne dass die Scheibe jemals komplett in der Luft ist)("hand-over");
13.1.3. der Werfer lässt absichtlich die Scheibe von einem anderen Spieler zu sich selbst abprallen ("deflection");
13.1.4. bei einem Passversuch berührt der Werfer die Scheibe, nachdem er sie geworfen hat aber bevor ein anderer Spieler sie berührt hat ("double touch");
13.1.5. ein Pass wird von einem Verteidiger (ab)gefangen ("interception");
13.1.6. eine Scheibe wird aus ("out-of-bounds", "aus");
13.1.7. der Werfer hat die Scheibe nicht geworfen bevor der Marker beim Anzählen beginnt, "10" zu sagen ("stall-out", "Ausgezählt");
13.1.8. es gibt ein nicht bestrittenes Fänger-Foul durch den Angreifer; oder
13.1.9. ein Angreifer berührt den Anwurf in der Luft, und die Scheibe wird anschließend nicht gefangen.
13.2. Wenn es unklar ist, ob ein Turnover erfolgt ist, wird es sofort von dem/den Spieler/n mit der besten Sicht entschieden. Wenn eine Mannschaft mit dieser Entscheidung nicht einverstanden ist, können sie die Entscheidung sie "Contest" rufen, und:
13.2.1. die Scheibe geht zum letzten Werfer zurück; und
13.2.2. das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.
13.3. Bei gleichzitigem ausgezählt und fast count gilt der Turnover als bestritten und das Spiel wird wie in Regel 13.2 fortgesetzt.
13.4. Wenn der Werfer während oder nach einem bestrittenen ausgezählt wirft und der Pass nicht ankommt, ist das ein Turnover ohne Spielunterbrechung.
13.5. Nach einem Turnover ist der Ort des Turnovers wie folgt:

13.5.1. wo die Scheibe zur Ruhe kommt oder von einem Angreifer aufgenommen wird; oder
13.5.2. wo der Abfangende Spieler anhält; oder
13.5.3. an der Position des Werfers im Falle von 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; oder
13.5.4. wo das nicht bestrittene Fänger-Foul eines Angreifers passiert ist.

13.6. Wenn der Ort des Turnovers auf dem Hauptspielfeld ist, ist der Pivot an dieser Stelle.

13.7. Wenn der Ort des Turnovers in der angegriffenen Endzone der (jetzt) Angreifenden Mannschaft ist, ist der Pivot an der nächstliegenden Stelle auf der Punktlinie.

13.8. Wenn der Ort des Turnovers in der verteidigten Endzone der (jetzt) angreifenden Mannschaft ist, kann der Werfer sich aussuchen, wo der Pivot ist:
13.8.1. am Ort des Turnovers, indem er an dieser Stelle bleibt oder einen Wurf antäuscht; oder
13.8.2. an der nächsten Stelle auf der Punktlinie, indem er sich sofort vom Ort des Turnovers wegbewegt.
13.8.3. Sofortiges Bewegen oder das fehlen dessen bestimmt, wo die Scheibe ins Spiel gebracht wird, und diese Entscheidung ist irreversibel.

13.9. Wenn der Ort des Turnovers im Aus ist, wird das Spiel anhand von Abschnitt 11.7 fortgesetzt.

13.10. Wenn nach einem Turnover das Spiel versehentlich fortgesetzt wird, als hätte es den Turnover nicht gegeben, wird das Spiel angehalten und mit einem Check fortgesetzt, sobald alle Spieler und die Scheibe wieder an die Positionen zurueckgekehrt sind, die sie zur Zeit des Turnovers innehatten.

14. Punktgewinn

14.1. Ein Punkt wird gewonnen, wenn ein Spieler, der innerhalb ist, einen regelgerechten Pass fängt und alle gleichzeitigen ersten Bodenkontakte des Spielers nach dem Fangen komplett innerhalb der angegriffenen Endzone sind (beachte 12.1 und 12.2).

14.2. Wenn ein Spieler in Scheibenbesitz komplett hinter der attackierten Punktlinie ist, ohne den Punkt nach 14.1 gewonnen zu haben, ist der Pivot am nächsten Punkt auf der Punktlinie.

14.3. Als Zeitpunkt, zu dem der Punkt gewonnen wird, gilt der Zeitpunkt der ersten Bodenberührung nach dem Fangen der Scheibe.

15. Anzeigen von Regelverletzungen

15.1. Eine nicht-beiläufige Berührung zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spielern ist ein ”Foul”.

15.2. Eine Regelverletzung bezüglich Marken und Schrittfehler ist eine ”Infraction”, und f”uhrt nicht zur Spielunterbrechung.

15.3. Jede andere Regelverletzung ist eine ”Violation”.

15.4. Nur der gefoulte Spieler darf ”Foul” rufen.

15.5. Jeder gegnerische Spieler darf eine Infraction anzeigen, indem er den regelspezifischen Call benutzt.

15.6. Jeder gegnerische Spieler darf eine Violation anzeigen, indem er den regelspezifischen Call benutzt oder ”Violation” ruft, ausser wenn die Regel es explizit anders regelt.

15.7. Jeder Call muss ohne Zeitverzögerung nach der Regelverletzung gemacht werden.

15.8. Eine angezeigte Regelverletzung kann von jedem Spieler der betroffenen Mannschaft bestritten werden, indem ”Contest” gerufen wird.

15.9. Wenn ein Spieler einen Call macht und hinterher feststellt, dass der Call unnötig war, kann er den Call zurücknehmen, indem er ”Retracted” ruft. Das Spiel wird mit einem Check fortgesetzt.

15.10. Anzählstände nach einer Spielunterbrechung wegen einer Anzeige von einem Foul, Violation oder Contest:
15.10.1. Nach einem Foul oder einer Violation der Verteidiger:
15.10.1.1. Wenn es keinen Contest gibt, wird das Anzählen mit 1 fortgesetzt;
15.10.1.2. wenn es einen Contest gibt, wird das Anzählen mit höchstens 6 fortgesetzt.
15.10.2. Nach einem Foul der Angreifer wird das Anzählen mit höchstens 9 fortgesetzt, unabhängig von einem etwaigen Contest.
15.10.3. Nach einer Violation der Angreifer:
15.10.3.1. Wenn es keinen Contest gibt, wird das Anzählen mit höchstens 9 fortgesetzt;
15.10.3.2. wenn es einen Contest gibt, wird das Anzählen mit höchstens 6 fortgesetzt.
15.10.4. Bei gleichzeitigen gegensätzlichen Fouls oder Violations wird das Anzählen mit höchstens 6 fortgesetzt.
15.10.5. Bei jedem anderen Contest wird das Anzählen mit höchstens 6 fortgesetzt.

16. Weiterspielen nach einem Foul- oder Violation-Call

16.1. Wird ein Foul oder eine Violation angezeigt, wird das Spiel sofort angehalten und die Scheibe ist tot.
16.1.1. Abweichend von dieser Regel, wenn das Foul oder die Violation angezeigt wird:
16.1.1.1. gegen den Werfer und der Werfer anschliessend passt, oder
16.1.1.2. während der Werfer in der Wurfbewegung ist, oder
16.1.1.3. während die Scheibe in der Luft ist,

dann wird das Spiel fortgesetzt bis der Scheibenbesitz infolge des Wurfs geklärt ist.

16.1.2. Sobald der Scheibenbesitz nach Anwendung von 16.1.1 geklärt ist:

16.1.2.1. Wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Zum Anzeigen, dass diese Regel angewendet wurde, sollen Spieler sofort "Play on" rufen.

16.1.2.2. Wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, nicht aufgrund des Wurfs in Scheibenbesitz bleibt bzw. gelangt, wird das Spiel angehalten und

16.1.2.2.1. wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, glaubt, dass der Scheibenbesitz durch die Regelverletzung beeinflusst wurde, kehrt die Scheibe zum Werfer zurück (ausser wenn die spezifische Regel es anders vorschreibt);

16.1.2.2.2. wenn die Mannschaft, die das Foul oder die Violation angezeigt hat, glaubt, dass der Scheibenbesitz durch die Regelverletzung nicht beeinflusst wurde, bleibt das Resultat des Wurfs bestehen. Die Spieler dieser Mannschaft dürfen Positionsnachteile aufgrund der Regelverletzung ausgleichen.

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 ob oder wann es zu einer Berührung kommt. Gefährliches Spiel wird behandelt wie ein Foul. Diese Regel steht über alen anderen Regeln.

17.2. Fänger-Fouls der Verteidigung:

17.2.1. Ein Verteidiger verursacht eine Berührung mit einem Angreifer vor oder während eines Fangversuches.

17.2.2. Nach einem Fänger-Foul der Verteidigung:

17.2.2.1. Wenn im Hauptspielfeld oder in der verteidigten Endzone, bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz an der Stelle des Fouls.

17.2.2.2. Wenn in der attackierten Endzone, bekommt der gefoulte Spieler Scheibenbesitz am nächsten Punkt der Punktlinie, und der Spieler, der gefoult hat, muss ihn dort marken.

17.2.2.3. Wenn das Foul bestritten wird, geht die Scheibe zurück zum Werfer.

17.3. Force-out Fouls:

17.3.1. Wenn ein springender Spieler eine Scheibe fängt und von einem Gegner vor der Landung gefoult wird, handelt es sich um ein "Force-out-Foul", wenn der Fänger:

17.3.1.1. im Aus landet und ohne das Foul innerhalb des Spielfeldes gelandet wäre; oder

17.3.1.2. im Hauptspielfeld landet und ohne das Foul in der angegriffenen Endzone gelandet wäre.

17.3.2. Wenn der Spieler in der angegriffenen Endzone gelandet wäre, ist der Punkt gewonnen.

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:

17.4.1. Ein Verteidiger ist in einer nicht regelgerechten Position (18.1), und es gibt eine Berührung mit dem Werfer; oder

17.4.2. Ein Verteidiger verursacht eine Berührung, oder ein sich bewegender Körperteil des Verteidigers berührt den Werfer, bevor die Scheibe abgeworfen wurde.

17.5. Strip-Fouls:

17.5.1. Ein Verteidiger-Foul, das dazu führt, dass der Werfer oder Fänger die Scheibe fallen lässt, nachdem er schon Scheibenbesitz hatte.

17.5.2. Wenn ein Strip-Foul von einem Fänger angezeigt und nicht bestritten wird, und ohne das Strip-foul der Punkt gewonnen worden wäre, zählt der Punktgewinn.

17.6. Fänger-Fouls der Angreifer:

17.6.1. Ein Angreifer verursacht eine Berührung mit einem Verteidiger vor oder während eines Fangversuches.

17.6.2. Wenn das Foul nicht bestritten wird, ist es ein Turnover am Ort des Fouls.

17.6.3. Kommt der Pass an und wird das Foul bestritten, geht die Scheibe zurück zum Werfer.

17.7. Werfer-Fouls des Werfers:

17.7.1. Der Werfer verursacht eine Berührung mit einem Verteidiger, der in regelgerechter Position ist.

17.7.2. Beiläufige Berührungen während des Ausschwingen des Wurfarms nach dem Abwurf der Scheibe sollten zwar vermieden werden, sind aber für sich alleine kein Foul.

17.8. Blockier-Fouls

17.8.1. Ein Spieler nimmt eine Position ein, die ein sich bewegender Gegner nicht vermeiden kann, und es kommt zu einer Berührung.

17.9. Indirekte Fouls

17.9.1. Berührung zwischen einem Fänger und einem Verteidiger, die nicht direkt einen Fangversuch beeinflusst.

17.9.2. Wenn das Foul nicht bestritten wird, darf der gefoulte Spieler resultierende Positionsnachteile ausgleichen.

17.10. Gegensätzliche Fouls

17.10.1. Wenn bei der selben Aktion sowohl von einem Angreifer als auch von einem Verteidiger ein Foul angezeigt wird, geht die Scheibe zum Werfer zurück.

18. Infractions und Violations

18.1. Marker-Infractions

18.1.1. Marker-Infractions sind:

18.1.1.1. "Fast Count" — der Marker:

18.1.1.1.1. beginnt das Anzählen, bevor die Scheibe live ist;

18.1.1.1.2. vergisst das Wort "stalling" (oder "zählen") am Anfang des Anzählens;

18.1.1.1.3. zählt zu schnell;

18.1.1.1.4. zieht nicht zwei Sekunden vom Anzählstand ab wenn zum ersten mal eine Marker-Infraction angezeigt wird; oder

18.1.1.1.5. beginnt das Anzählen mit der falschen Zahl.

18.1.1.2. "Straddle" — eine Gerade zwischen den Füßen eines Verteidigers berührt den Pivot.

18.1.1.3. "Disc Space" — ein Verteidger bewegt einen Körperteil näher als einen Scheibendurchmesser an den Oberkörper oder den Pivot des Werfers heran.

18.1.1.4. "Wrapping" — ein Verteidiger benutzt seine Arme, um den Sternschritt des Werfers einzuschränken

18.1.1.5. "Double Team" — mehr als ein Verteidiger ist innerhalb von 3 Metern vom Pivot und gleichzeitig weiter als 3 Meter von allen weiteren Angreifern.

18.1.1.6. "Vision" — ein Verteidiger benutzt einen Körperteil, um absichtlich das Sichtfeld des Werfers einzuschränken.

18.1.1.7. "Contact" — ein Verteidiger berührt den Werfer vor der Wurfbewegung. Wenn diese Berührung alleinig auf Bewegungen des Werfers zurückzuführen ist, ist das allerdings keine Infraction.

18.1.2. Eine Marker-Infraction kann von der Verteidigung bestritten werden ("Contest'), in welchem Fall das Spiel angehalten wird.

18.1.3. Bei der ersten unbestrittenen Anzeige einer Marker-Infraction zieht der Marker 2 vom Anzählstand ab und fährt mit dem Anzählen fort.

18.1.4. Der Marker darf das Anzählen nicht fortsetzen, bis die Marker-Infraction korrigiert wurde. Andernfalls ist das eine erneute Marker-Infraction.

18.1.5. Wird eine erneute unbestrittene Marker-Infraction während desselben Scheibenbesitzes des Werfers angezeigt, fährt der Marker bei 1 mit dem Anzählen fort.

18.1.6. Wird eine Marker-Infraction während oder nach einer Wurfbewegung angezeigt, hat der Call keine Konsequenzen.

18.2. "Travel" Infractions (Schrittfehler)

18.2.1. Der Werfer darf jederzeit werfen, wenn er vollständig innerhalb ist oder einen Pivot hat, der innerhalb ist.

18.2.2. Wenn ein Spieler, der innerhalb ist, einen Pass im Springen fängt, darf er werfen, bevor er den Boden berührt.

18.2.3. Nachdem ein Spieler einen Pass gefangen hat und innerhalb gelandet ist, muss er seine Geschwindigkeit schnellstmöglich reduzieren, ohne die Richtung zu ändern, bis er einen Pivot hat.

18.2.3.1. Der Werfer darf während des Bremsens werfen, wenn er während der gesamten Wurfbewegung Bodenkontakt hat.

18.2.4. Der Werfer darf seine Bewegungsrichtung nur mit einem Sternschritt wechseln. Dazu muss er zunächst einen Pivot setzen, was bedeutet, dass ein Körperteil ab dann fortwährenden Kontakt mit einer festen Stelle des Spielfeldes hat.

18.2.5. Ein Werfer am Boden (liegend/knieend) muss keinen Pivot setzen.

18.2.5.1. Sobald er angehalten hat, bestimmt sein Schwerpunkt den Pivot, und er darf sich von dort nicht im knieen/liegen wegbewegen.

18.2.5.2. Wenn er aufsteht, muss er dort seinen Pivot setzen.

18.2.6. Die folgenden Aktionen sind Schrittfehler:

18.2.6.1. der Werfer setzt den Pivot an der falschen Stelle;

18.2.6.2. der Werfer ändert die Laufrichtung ohne Pivot, bevor er geworfen hat;

18.2.6.3. der Werfer bremst nicht so schnell wie möglich;

18.2.6.4. der Werfer verliert den Kontakt mit seinem Pivotpunkt, bevor er geworfen hat;

18.2.6.5. der Werfer verliert während der Wurfbewegung vollständig den Bodenkontakt; oder

18.2.6.6. ein Fänger verzögert das Fangen der Scheibe absichtlich, indem er sie sich selbst zuspielt (tippen, Delays usw.), um die Scheibe in irgendeine Richtung fortzubewegen.

18.2.7. Nach einem nicht bestrittenen Schrittfehler wird das Spiel nicht angehalten.

18.2.7.1. Der Werfer setzt seinen Pivot an der richtigen Stelle, die ihm vom Spieler gezeigt wird, der "travel" gerufen hat. Dabei darf es von keiner Seite eine Zeitverzögerung geben.

18.2.7.2. Das Anzählen wird unterbrochen und der Werfer darf nicht werfen, bis der PIvot gesetzt ist.
18.2.7.3. Sobald der Pivot gesetzt ist, soll ein Verteidiger ”play on” rufen.
18.2.7.4. Der Marker muss ”stalling” oder ”play on” sagen, bevor er das Anzählen fortsetzt.
18.2.8. Wenn der Werfer nach einem Schrittfehler einen erfolgreichen Pass wirft, ohne vorher den Pivot korrigiert zu haben, kann ein Verteidiger ”Violation” rufen. Das Spiel wird angehalten und die Scheibe geht zurück zum Werfer.
18.2.9. Wenn der Werfer nach einem Schrittfehler einen unvollständigen Pass wirft, wird das Spiel ohne Halt fortgesetzt.
18.2.10. Nach einem bestrittenen Schrittfehler ohne anschließenden Wurf wird das Spiel angehalten.
18.3. ”Pick” Violations (Sperren):
18.3.1. Wenn ein Verteidiger einen Angreifer eng deckt, und wenn er von einem anderen Spieler dabei behindert wird, sich mit oder auf diesen Spieler zuzubewegen, kann der Spieler ”Pick” rufen.
18.3.2. Sobald das Spiel angehalten wurde, darf der gesperrte Spieler sich an die Stelle bewegen, an der er seiner Meinung nach ohne die Sperre gewesen wäre. Die Scheibe geht zurück zum Werfer (wenn geworfen) und das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.

19. SPIELUNTERBRECHUNGEN

19.1. Verletzungsunterbrechung
19.1.1. Eine Verletzungsunterbrechung wird vom verletzten Spieler durch den Ruf ”Injury” angezeigt. Weiterhin kann auch ein Mitspieler die Unterbrechung anzeigen, wenn der verletzte Spieler dies nicht sofort selber kann; in diesem Fall gilt die Unterbrechung rückwirkend zur Zeit der Verletzung.
19.1.2. Wenn ein Spieler eine offene oder blutende Wunde hat, muss eine Verletzungsunterbrechung angezeigt werden, und dieser Spieler muss sofort verletzungsbedingt ausgewechselt werden. Er darf erst weiterspielen, wenn die Wunde behandelt und versiegelt wurde.
19.1.3. Wenn die Verletzung nicht Folge eines Fouls ist (egal ob das Foul bestritten wurde), muss der Spieler ausgewechselt werden. Im Falle eines Fouls ist die Auswechslung nicht verpflichtend.
19.1.4. Wenn der verletzte Spieler ausgewechselt wird, darf die andere Mannschaft auch einen ihrer Spieler auswechseln.
19.1.5. Wenn der verletzte Spieler nach dem Fangen die Scheibe aufgrund der Verletzung fallen gelassen hat, gilt die Scheibe als gefangen.
19.1.6. Einwechselspieler nehmen nach einer Verletzungsunterbrechung den gesamten Status (Position, Scheibenbesitz, Anzählstand) des ausgewechselten Spielers an.
19.2. Technische Unterbrechung
19.2.1. Eine Technische Unterbrechung, ”Technical”, kann von jedem Spieler angezeigt werden, der Bedingungen erkennt, die Spieler gefährden könnten.
19.2.2. Der Werfer darf während des Spiels eine Technische Unterbrechung anzeigen, um eine stark beschädigte Scheibe auszutauschen.
19.3. Wenn die Scheibe zur Zeit der Unterbrechung in der Luft war, wird das Spiel fortgesetzt, bis der Scheibenbesitz infolge des Wurfs geklärt ist:
19.3.1. Wenn die Verletzung oder Sicherheitsgefährdung das Spielgeschehen nicht beeinflusst hat, bleibt das Resultat des Passes bestehen, und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt;
19.3.2. Wenn die Verletzung oder Sicherheitsgefährdung das Spielgeschehen beeinflusst hat, geht die Scheibe zurück zum Werfer, und das Anzählen wird bei höchstens 9 fortgesetzt.
19.4. In Spielen auf Zeit wird die Zeit für diese Spielunterbrechungen angehalten.

20. TIME-OUTS

20.1. Um ein Time-Out anzuzeigen, muss ein Spieler ein ”T” mit seinen Händen oder mit einer Hand und der Scheibe bilden, und für den Gegner hörbar ”Time-out” rufen.
20.2. Jedes Team darf pro Halbzeit 2 Time-Outs nehmen.
20.3. Time-Outs dürfen zu jedem Zeitpunkt einer Halbzeit genommen werden.
20.4. Ein Time-Out dauert 2 Minuten.
20.5. Nach einem Punktgewinn und vor dem anschließenden Anwurf darf jede Mannschaft ein Time-Out anzeigen. Das Time-Out verlängert die Zeit bis zum Anwurf um 2 Minuten.
20.6. Während des Spiels darf nur ein Werfer mit Pivot ein Time-Out anzeigen. Nach dem Time-Out:
20.6.1. Auswechslungen sind nicht erlaubt, außer wenn verletzungsbedingt.
20.6.2. Die Scheibe wird am Pivotpunkt ins Spiel gebracht.
20.6.3. Der Werfer bleibt derselbe.
20.6.4. Alle anderen Angreifer können sich beliebig auf dem Spielfeld aufstellen.
20.6.5. Nachdem die Angreifer aufgestellt sind, stellen sich die Verteidiger auf.
20.6.6. Der Anzählstand ist unverändert, außer wenn der Marker getauscht wurde.

20.7. Versucht der Werfer, ein Time-Out zu nehmen, wenn sein Team kein Time-Out mehr zur Verfügung hat, wird das Spiel angehalten. Der Marker addiert 2 zum bisherigen Anzählstand und setzt das Spiel mit einem Check fort. Führt die Addition zu einem Anzählstand von 10 oder 11, ist das ein Stall-Out. Wurde der Werfer noch nicht angezählt, darf die Verteidigung das Anzählen mit 3 beginnen.

ANHANG B: DEFINITIONEN

Abfangen	Wenn ein Verteidiger einen Wurf fängt
Angegriffene Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht, den Punkt zu gewinnen.
Angreifer	Ein Spieler der Mannschaft, die im Scheibenbesitz ist.
Anhalten des Spiels	Jede Unterbrechung des Spiels, die durch ein Foul, eine Regelverletzung, eine Diskussion, ein Time-Out oder eine sonstige Unterbrechung ausgelöst wurde. Zur Fortsetzung des Spiels wird ein Check ausgeführt. Wenn das Spiel angehalten ist, kann es keinen Turnover geben mit Ausnahme der Weiterspielregel.
Anwurf	Der Wurf von einer Mannschaft zur anderen zu Beginn jeder Spielhälfte und jedes Punktes.
Aus	Alles außerhalb des Spielfeldes, inklusive der Begrenzungslinien.
Begrenzungslinien	Die Linien, die das Spielfeld vom Aus trennen. Sie gehören zum Aus.
Beiläufige Berührung	Jede Berührung, die nicht gefährlich ist, und die das Spielgeschehen nicht wesentlich beeinflusst.
Beste Sicht	Die beste Sicht eines Spielers auf eine Aktion, wobei die relativen Positionen der Scheibe, des Bodens, der Spieler und der Linienmarkierungen in Betracht gezogen werden.
Boden	Der Boden besteht aus allen weitestgehend festen Gegenständen, inklusive Grass, Pylonen und Ausrüstung. Dazu zählen nicht die Spieler und ihre Kleidung.
Bodenberührung	Bezeichnet allen Kontakt eines Spielers mit dem Boden, der direkt mit einer Aktion verbunden ist, inklusive landen und Gleichgewicht finden.
Brick	Ein Anwurf, der im Aus landet, ohne von der angreifenden Mannschaft vorher berührt zu werden.
Check	Die Aktion, die das angehaltene Spiel fortsetzt. Dabei berührt der verteidigende Spieler die vom Werfer angebotene Scheibe.
Endzone	Der Bereich des Spielfeldes, der nicht zum Hauptspielfeld gehört
Fänger	Alle Angreifer außer dem Werfer.
Hauptspielfeld	Das Spielfeld ohne die Endzonen, aber inklusive der Punktlinien.
Linie	Eine Markierungslinie, die die Teile des Spielfeldes markiert. 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 anzählt.
Nicht-Spieler	Jede Person, die zu diesem Zeitpunkt kein Spieler ist.
Pivot(-Punkt)	Die Stelle des Spielfeldes, an der der Werfer seinen Pivot setzen muss oder schon gesetzt hat.
Punktlinie	Gehört zum Hauptspielfeld und trennt dieses von der Endzone.
Regelgerechte Position	Die stationäre Position eines Spielers, abgesehen von weggestreckten 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.
Selbst-Check	wenn kein Verteidiger in der Nähe ist, wird das unterbrochene Spiel durch einen Self Check des Werfers fortgesetzt. Der Werfer berührt dazu mit der Scheibe den Boden.
Spieler	Einer der bis zu 14 Personen, die an einem Punkt direkt beteiligt sind.
Spielfeld	Die gesamte Fläche, die nicht Aus ist, inklusive der Endzonen.
Turnover	Ein Ereignis, das zum Wechsel des Scheibenbesitz zwischen den Mannschaften führt
Verteidiger	Ein Spieler der Mannschaft, die nicht im Scheibenbesitz ist.
Verteidigte Endzone	Die Endzone, in der die betrachtete Mannschaft in diesem Punkt versucht zu verhindern, dass die andere Mannschaft den Punkt gewinnt.
Weiblicher Spieler	Jeder Spieler, der nach den geltenden Regeln des IOC weiblich ist.
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 zur Ruhe kommt	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, inklusive nach einem Täuschversuch oder eine absichtlich fallen gelassene Scheibe. Ein Pass ist das gleiche wie ein Wurf.
Wurfbewegung	Die Bewegung des Arms in Flugrichtung vor dem Loslassen der Scheibe. Sternschritt und Ausholbewegung gehören nicht zur Wurfbewegung.
Zeitgrenze	Eine Zeitgrenze ist eine vorher bestimmte Spielzeit. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, wird der laufende Punkt zu Ende gespielt und danach die Punktgrenze auf 2 oberhalb der höheren Punktzahl der beiden Mannschaften festgelegt.

ANHANG C: URHEBERRECHTS-ALLMENDE

Dieses Dokument steht unter der Creative Commons Lizenz *Namensnennung 2.0 Deutschland*.
Sie dürfen: den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen. Bearbeitungen anfertigen.
Zu den folgenden Bedingungen: Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/Rechtsinhabers nennen. Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen. Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung der WFDF aufgehoben werden. Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.