

Anlage 4 Idee und Regeln

Ultimate Frisbee – Spielidee und Regeln

Als sich in den 1940er Jahren junge Mitarbeiter der Kuchenfirma „Frisbie Pie Company“ Kuchenformen zuwarfen, um sich vermutlich die Zeit zu vertreiben, hätten sie sich wahrscheinlich nicht träumen lassen, dass sich das in den späten 1960er Jahren an amerikanischen Universitäten ausbreitende Frisbeespiel (3) im 20. Jahrhundert zu einem zunehmend beliebten, technisch und konditionell sehr anspruchsvollem Sportspiel in weiten Teilen der Welt entwickeln würde.

Die Spielidee:

Zwei Teams von je sieben Spielern versuchen auf einem Spielfeld der Größe eines Fußballfeldes durch versiertes Passspiel einen Pass in der gegnerischen Endzone erfolgreich abzuschließen. Gleichzeitig versuchen sie zu verhindern, dass dies der gegnerischen Mannschaft gelingt.

Spirit Of The Game (SOTG):

Der „**Spirit of the Game**“ basiert auf dem Prinzip, dass der Wettkampfgedanke niemals über Fairness und Respekt gegenüber Spielern und Regeln sowie dem Spaß am gemeinsamen Spiel stehen darf. Teil dieses Moralkodex ist das „**Self-Refereeing**“. Das heißt, es gibt keinen außenstehenden Schiedsrichter. Stattdessen regeln die Spieler strittige Situationen selbst. Fouls werden dabei vom Gefoulten oder sogar dem Foulenden angezeigt („**Check**“). Bei Nichteinigung wird der letzte Pass wiederholt. Der SOTG umfasst häufig auch ein gemeinschaftliches Singen oder Diskutieren nach dem Spiel („**Cheer**“).

Die wesentlichen Regeln:

Spielfeld

Ein offizielles Spielfeld ist 100 m lang und 37 m breit. Davon ist das Hauptspielfeld 64 m lang, und die jeweiligen Endzonen 18 m tief. Je nach Spielerzahl kann das Spielfeld verkleinert werden. Die Relationen der Spielfeldteile sollten ungefähr 3/5 Spielfeld und je 1/5 Endzone betragen.

Spielbeginn

Jeder Punkt beginnt mit der Aufstellung der beiden Mannschaften zu je sieben Spielern an der Grundlinie. Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe zur angreifenden Mannschaft („**Pull**“/Anwurf).

Bewegung der Scheibe

Die Scheibe darf in jede Richtung des Spielfeldes geworfen werden. Mit der Scheibe darf man nicht laufen. Der Werfer hat zehn Sekunden Zeit die Scheibe abzuwerfen. Der direkte Verteidiger („**Marker**“) zählt den Werfer laut im Sekundentakt an.

Punktgewinn

Die angreifende Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn ein Mitspieler die Scheibe in der Endzone des Gegners fängt. Die Mannschaft mit dem Punktgewinn bleibt auf dieser Seite, die andere Mannschaft muss die Spielfeldseite wechseln.

Auswechseln

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

Scheibenwechsel

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

Körperkontakt

Zwischen Spielern ist kein Körperkontakt erlaubt. Darauf haben alle Spieler zu achten. Das Behindern der Verteidigung durch einen angreifenden Spieler wie z.B. beim Block im Basketball, ist ebenfalls verboten. Jede Körperberührung ist ein Foul.

Foulspiel

Wenn ein Spieler einen Gegenspieler berührt, ist das ein Foul. „**Foul**“ ruft der Spieler, der gefoult wurde. Wenn die Scheibe dem Angreifer dabei verlorengeht, wird das Spiel unterbrochen und nach einem „**Check**“ fortgesetzt, als wäre das Foul nicht passiert. Ist der foulende Spieler mit dem Foulruf nicht einverstanden, so wird der letzte Pass wiederholt.

Selbstverantwortung

Es gibt keine Schiedsrichter. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich Fouls oder Linienverstöße anzuzeigen. Die Spieler regeln ihre Meinungsverschiedenheiten in fairer Weise.