



Regeln des Zürcher Oberländer Frisbee Turniers

1. Spirit of the game

„Ultimate- Frisbee“, wie es an den Plauschturnieren gespielt wird, ist ein schnelles Mannschaftsspiel mit fünf Feldspielern* je Team, das wettkampfmässig und ohne Körperkontakt gespielt wird. 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 Spieler, gefährliche Attacken, fortwährendes Foulen oder „gewinnen, koste es, was es wolle“ sind Verstösse gegen den Sinn des Spiels.

*Aufgrund der einfacheren Lesbarkeit werden ausschliesslich männliche Formen verwendet, obwohl diese Regeln natürlich für beide Geschlechter gelten.

2. Teams

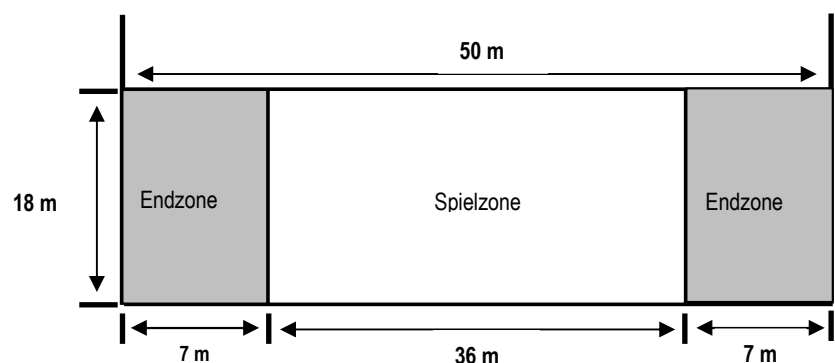
Jedes Team besteht aus 5 Spielern und einem Ersatzspieler. Nach Absprache mit dem gegnerischen Team dürfen auch mehrere Ersatzspieler eingesetzt werden. Preisberechtigt sind jedoch nur 6 Spieler.

Die Teilnahmegebühren betragen 60 Franken pro Team und müssen am ersten Spieltag bar bei der Festwirtschaft entrichtet werden.

3. Spielregeln

3.1 Spielfeld

Gespielt wird normalerweise auf Rasen. Die Turnierleitung kann aufgrund der Wetterverhältnisse das Turnier auch in eine Halle verlegen. Das Spielfeld ist ein 50 m langes und 18 m breites Rechteck (siehe Bild). Es besteht aus einer 36 m x 18 m grossen Spielzone und zwei je 7 m x 18 m grossen Endzonen. Falls erforderlich können die Spielfeldabmessungen den jeweiligen Platzverhältnissen angepasst werden. Die Spielfeldlinien, welche das Spielfeld gegen aussen begrenzen, gelten als Out. Die Linien, welche die Spiel- von der Endzone abgrenzen (Endzonenlinien), gehören zur Spielzone.



3.2 Spielleitung

Das Spiel wird durch die Mannschaften selbst geregelt. Es wird vorausgesetzt, dass jeder Spieler die Regeln kennt und sich daran hält. Grundsätzlich nimmt der Punktezähler keinen Einfluss auf das Spiel. Kommt es während dem Spiel zu einem Regelverstoss, so sollten die Regeln immer von den Spielern interpretiert werden, die 1. direkt an der Aktion beteiligt waren oder 2. die beste Sicht auf die Aktion hatten. Insbesondere sollten Auswechselspieler und Zuschauer, ausgenommen bei Fragen in Bezug auf Out, nicht in Diskussionen eingreifen. 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 und endet mit einem akustischen Zeichen. Das erstgenannte Team hat Anspiel. Alle Spieler müssen beim Anspiel in der eigenen Endzone sein, bis der Frisbee die Hand des Anspielers 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

Ziel des Spiels ist das Erzielen von Punkten, indem ein angreifender Spieler einem Mitspieler einen Pass zu wirft und dieser die Scheibe in der gegnerischen Endzone fängt (siehe „Punkt“ unter Punkt 3.10).

Jede Art von Werfen und Fangen ist erlaubt, solange der Frisbee nicht den Boden berührt (in diesem Fall geht der Scheibenbesitz auf den Gegner über). Der Frisbee darf allerdings nicht von Hand zu Hand übergeben werden. Der Frisbee darf jederzeit in alle Richtungen gespielt werden (es gibt kein Offside oder ähnliches).

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 erkennbare „Stopp-Schritte“ erlaubt. Tätigt der Spieler mit Scheibenbesitz offensichtlich Schritte, so begeht er ein Foul.

Ein Verteidiger darf den Spieler mit Scheibenbesitz anzählen, d.h. laut von 1 bis 10 zählen, wobei zwischen jeder Zahl mindestens eine Sekunde vergeht. Das Anzählen ist nur zulässig, wenn der Verteidiger mindestens einen Scheibendurchmesser und höchstens 3 Meter vom Werfer entfernt ist. Hat der Werfer die Scheibe nicht geworfen, bevor der Verteidiger beginnt „10“ zu sagen, so gelangt die Scheibe in Besitz der verteidigenden Mannschaft. Beim Anzählen darf weder der Gegner noch die Scheibe berührt werden. Nur ein Verteidiger darf die Rolle des Anzählers einnehmen und im umschriebenen Bereich des Werfers decken.

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 (Wichtig: siehe auch „Out“ unter Punkt 3.7).

Wird der Frisbee zwar berührt, fliegt aber trotzdem weiter, so 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 erhält einen Freiwurf.

Direkt in die gegnerische Endzone gespielte An-, Ein-, und Freiwürfe sind nicht erlaubt und müssen nochmals aus der Endzone gespielt werden. Ausnahme: Wenn der Gegner den Frisbee direkt aus der Luft fängt, geht das Spiel unterbruchsfrei weiter und die Scheibe darf direkt in die Endzone gespielt werden. (Weitere Ausnahme: siehe „Foul“ in der Endzone unter Punkt 3.8).

Es ist nicht gestattet, jemandem den Frisbee aus der Hand zu ziehen oder zu schlagen. Zudem gilt gezieltes Sich-selbst-Zuspielen als Foul. Nachfassen um die Scheibe sicher zu halten, ist aber gestattet.

3.6 Auswechslung

Die Auswechslung des Ersatzspielers 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. Wird ein Spieler wegen Unsportlichkeit des Feldes verwiesen, so darf er im laufenden Spiel nicht ersetzt werden.

3.7 Out

Landet der Frisbee ausserhalb der Feldmarkierung, erhält das gegnerische Team Scheibenbesitz. Der Gegner wirft dort ein, wo der Frisbee das Spielfeld verlassen hat. Dabei muss das Standbein auf der Linie ruhen. Verlässt die Scheibe das Spielfeld am Rande der Spielzone, so erfolgt der Einwurf auf der Seitenlinie. Verlässt die Scheibe das Spielfeld über die Endzone, so darf der Gegner auf der Endzonenlinie einwerfen.

Beim Fangen des Frisbees muss die erste Bodenberührung innerhalb des Spielfeldes sein (Linien gelten als Out: siehe „Spielfeld“ unter Punkt 3.1). Ist die erste Bodenberührung ausserhalb, so gilt dies als Out und der Einwurf erfolgt dort, wo der Fänger das Spielfeld verlassen hat.

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

3.8 Fouls

Jeder Körperkontakt und Wegstossen des Gegners ist ein Foul. Wenn die Scheibe in der Luft ist, müssen alle Spieler versuchen, Berührungen mit anderen Spielern zu vermeiden, und es gibt keine Ausnahme von dieser Regel. Ein gewisses Mass an beiläufiger Berührung, die das Resultat der Spielaktion nicht beeinflusst und die Sicherheit der Spieler nicht beeinträchtigt, kann vorkommen, soll aber vermieden werden. Es gilt 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 Gefoulten 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 (Direktwurf in die Endzone ist erlaubt).

Jeder Spieler hat ein Anrecht auf den Raum unmittelbar über ihm. Kein Gegner darf ihn daran hindern, diesen Raum einzunehmen, was insbesondere das Greifen über die Schulter oder den Kopf der anderen Spieler ausschliesst.

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

**Gefährliches Spiel erhöht die Verletzungsgefahr und ist verboten!
Grobe absichtliche Fouls können mit Verwarnung oder Platzverweis geahndet werden!**

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 ein Spieler einen regelkonformen Pass aus der Luft fangen kann und seine erste Bodenberührung komplett innerhalb der gegnerischen Endzone ist (Linien gelten nicht als Teil der Endzone: siehe „Spielfeld“ unter Punkt 3.1). 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 (nur indirekter Wurf in die Endzone erlaubt).

4. Turnierleitung

Turnierleitung und Veranstalter bestehen aus dem Vereinsvorstand des Zürcher Oberländer Frisbee Syndikats.

5. Spielberechtigung

Über die Spiel- und Teilnahmeberechtigung entscheidet die Turnierleitung. Grundsätzlich sind aber alle rechtzeitig angemeldeten Teams spielberechtigt. Teilnahmeberechtigt ist jedes Team, das aus 5 Spielern besteht. Die einzige Einschränkung ist, dass pro Team maximal 2 Spieler Mitglieder der Swiss Ultimate Association oder ähnlichen Organisationen sein dürfen. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, vorab diesbezügliche Abklärungen zu treffen und einen Ausschluss vom Turnier zu beschliessen.

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

6. Spielzeit

Die Spieldauer beträgt 14 Minuten. Bei den Finalspielen (Spiele um die Ränge 3./4. und 1./2) wird eine Verlängerung von 6 Minuten gespielt, sollte nach der regulären Spielzeit keine Entscheidung gefallen sein (siehe auch „Punkte/Rangierung“ unter Punkt 8). Die Turnierleitung behält sich Änderungen vor.

7. Tenü/ Frisbee

Gespielt wird mit einer 175 Gramm schweren Ultimate-Scheibe, gestellt von der Turnierleitung.

Jeder Spieler muss Kleidung tragen, an der man seine Mannschaftszugehörigkeit erkennen kann. Kein Spieler darf Kleidung oder andere Ausrüstungsgegenstände tragen, die eine erhöhte Verletzungsgefahr für andere begründen. Wegen Verletzungsgefahr sollten keine Uhren, Ketten, Ohringe und Piercings etc. getragen werden.

Auf dem Rasen darf barfuss, mit Turnschuhen, Tausenfüsslern oder Fußballschuhen mit weichen Nocken gespielt werden (Stollenschuhe und harte Nocken sind nicht erlaubt). In der Halle darf barfuss oder mit hallentauglichen Turnschuhen gespielt werden.

8. Punkte/ Rangierung

Ein Sieg zählt 2, ein Unentschieden 1 und eine Niederlage 0 Punkte.

Bei Punktegleichheit entscheidet in der Vor- und Zwischenrunde:

1. Direkte Begegnung
2. Zielwurf-Wettbewerb: Die betroffenen Teams werfen je 6 Zielwürfe auf einen durch die Turnierleitung gestellten Zielwurfrahmen. Dabei hat jeder angemeldete Spieler eines Teams einen Wurf zur Verfügung (sind nur fünf Spieler angemeldet, hat einer der gemeldeten Spieler zwei Würfe). Dasjenige Team, welches die meisten Treffer erzielt, erhält den Vorteil (bessere Rangierung oder Sieg). Bei Gleichstand nach 6 Würfeln wird abwechselnd weiter auf das Ziel geworfen, bis eine Entscheidung feststeht. Welches Team jeweils mit den Würfeln beginnt, wird ausgelost.

In den Finalspielen:

1. Verlängerung von 6 Minuten
2. Zielwurf-Wettbewerb (siehe oben)

9. Versicherung

Die Teilnehmer bestreiten das Turnier auf eigene Verantwortung und Gefahr. Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung, auch nicht für den Verlust von Wertsachen.

10. Gruppeneinteilung

Gruppeneinteilung ist Sache der Turnierleitung und erfolgt durch Auslosung. Die Gruppeneinteilung ist nicht anfechtbar.

11. 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 durch die Turnierleitung verwarnet 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 einer Mannschaft
2. nicht erscheinen (Teilnahmegebühren müssen trotzdem entrichtet werden)
3. wenn bei Spielbeginn weniger als 3 Spieler antreten
4. wenn ein Spieler mitspielt, der in einer zweiten Mannschaft gemeldet ist und dies vom Gegner nicht akzeptiert wird

12. 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 Franken 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.

13. Preise

Jeder gemeldete Spieler kann einen Preis am Gabentisch abholen, wenn sein Team aufgerufen wird. Die Aufrufe erfolgen durch die Turnierleitung und grundsätzlich nach der Rangliste (erster Platz zuerst). Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Ausnahmen zu treffen.

14. Schlussbestimmungen

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

Zürcher Oberländer Frisbee Syndikat, Mai 2011