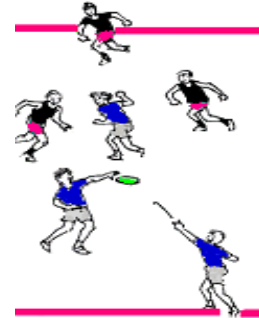
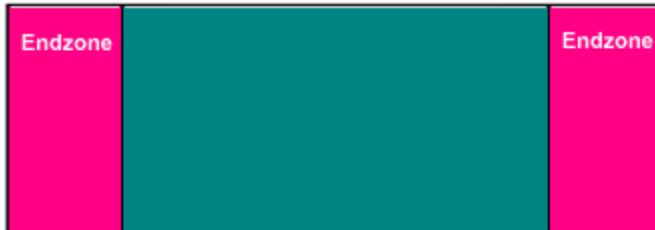


# Spielregeln

## Ultimate Frisbee

Ziel des Spieles ist es durch geschicktes Zuwerfen das Frisbee in die gegnerische **Endzone** zu bringen. **Gepunktet wird, wenn die Scheibe in der Endzone** der gegnerischen Mannschaft **gefangen wird** (1 Punkt).

Man darf zum Punkten nicht mit dem Frisbee in die Endzone laufen, auch nicht beim Abstoppen. Fängt das verteidigende Team die Scheibe in der Endzone ab, beginnt dieses an der Grundlinie. Kein/e Spieler/in befindet sich fix in der Endzone. Der Punkteerfolg findet durch einen Pass und dem Einlaufen der Spieler/innen statt.



**Teamgröße:** 10 Spieler/innen pro Klasse mit einheitlichem T-Shirt und ein/e Punktezähler/in.

**Anzahl der Schüler/innen auf dem Feld:** 7 Spieler/innen, davon maximal 3 Buben. Es kann beliebig oft fliegend gewechselt werden.

**Spielzeit:** 12 min.

### **Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:**

- **Zupassen** ist die einzige Möglichkeit die Scheibe nach vorne zu befördern.
- Mit dem Frisbee in der Hand darf **nicht gelaufen** werden, ein Sternschritt und ein Stoppschritt sind jedoch erlaubt.
- **Wichtig:** Zum Abstoppen vom vollen Lauf dürfen nach dem Fangen mit der Scheibe in der Hand auch 2 Schritte gemacht werden.
- Der **Scheibenbesitz wechselt**, wenn das Frisbee durch das gegnerische Team abgefangen wird, im "Aus" landet oder den Boden berührt.
- Scheibenbesitz erfolgt auch dann, wenn das Frisbee von der gegnerischen Klasse zu Boden geschlagen wird. Also einfach jeder Fall eines nicht innerhalb eines Teams komplettierten Passes. Es geht also nicht darum, wer die Scheibe als letztes berührt hat, sondern ob der Pass innerhalb einer Klasse gefangen wird oder eben nicht. Wenn nicht erfolgt Scheibenbesitzwechsel.
- Mindestens **1 m Abstand zu dem Werfer** müssen bei jedem Pass einhalten werden.
- **Anwurf:** Nach einem erzielten Punkt stehen beide Teams entlang ihrer Endzone. Die Klasse welches den Punkt erzielte, wirft die Scheibe so weit wie möglich in das gegnerische Feld. Das andere Team beginnt ihren Spielzug dort, wo das Frisbee den Boden berührte oder über die Auslinie segelte. Dasselbe gilt auch zu Spielbeginn.
- **Seitenwechsel:** Nach einem erfolgreichen Punktegewinn wechseln die 2 Teams ihre Spielseite

**Faires Spiel:** Die Spielerinnen und Spieler regeln das Spiel selbst. Körperberührungen und Behinderungen wie Rempeln, Schubsen etc. sind verboten!

Bei grober Unsportlichkeit bekommt der Spieler eine Zeitstrafe von 2 Minuten.

### **Handicap Sportklassen:**

Die Sportklassen müssen in einer verkleinerten Endzone ihre Punkte erzielen.