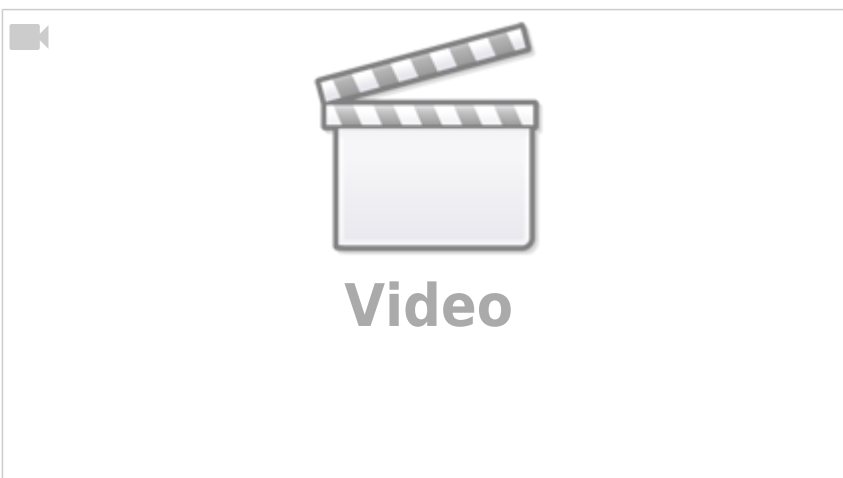
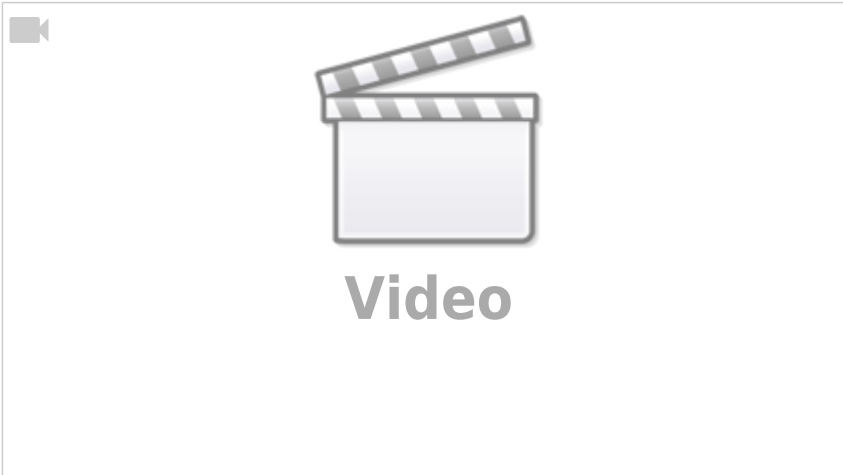


Inhaltsverzeichnis

Ultimate	3
<i>Ziel</i>	3
<i>Herausforderung</i>	4
<i>Faszination</i>	4
<i>Regeln</i>	4
<i>Links</i>	7

Ultimate

...das ist die Leidenschaft des Spielens, die Kunst des Fliegens und reichlich Bewegung. Der Überlieferung nach begann alles mit einigen Kindern, die Kuchenbleche der Bäckerei *Frisbie Pie Company* zum Werfen nutzten und so ein Spiel erfanden, das an Fairness seinesgleichen sucht. Ultimate ist eine Mischung aus Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Vergnügen. Die offiziellen Turniere bis hin zur Weltmeisterschaft werden ausgetragen in den Kategorien *Open*, *Women*, *Mixed*, *Masters* (>35 Jahre) und *Juniors* (<19 Jahre).



Ziel

Ultimate wird auf einem Feld gespielt mit einer Einteilung, wie sie aus Rugby bekannt ist: ein Spielfeld mit zwei gegenüberliegenden Endzonen. Das Ziel des Spieles ist es, durch sicheres Zuwerfen der Scheibe innerhalb der eigenen Mannschaft, das Spielfeld zu überqueren und durch Fangen der Scheibe in der Endzone (die letzten 18m) einen Punkt zu erzielen. Die Mannschaft mit den meisten Punkten (max. 17) gewinnt. Erschwert wird dies durch die Manndeckung der gegnerischen Verteidigung und die Vorgabe, dass man mit der Scheibe nicht laufen darf.

Herausforderung

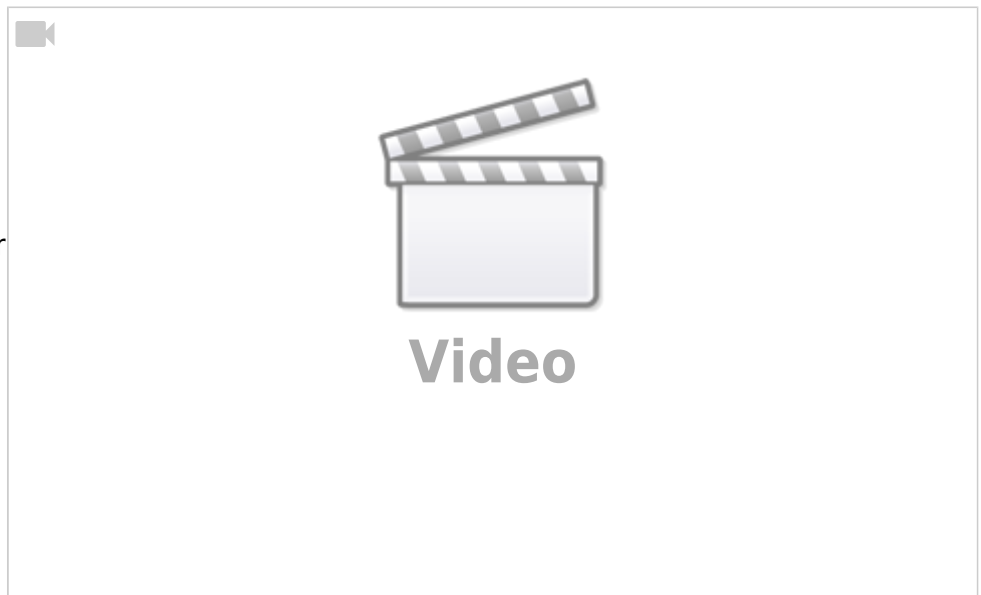
Die Herausforderungen im Spiel sind das sichere Werfen, die Geschlossenheit der Mannschaft, das Überlisten des Gegners und der schnelle Wechsel von Angriff zur Verteidigung durch einen Turn. Dazu kommt es, sobald die Scheibe den Boden berührt, aus dem Feld fliegt oder vom Gegner gefangen wird - dieser beginnt sofort seinen Angriff auf die andere Endzone.

Faszination

Faszinierend daran sind der Flug der Scheibe, die Schnelligkeit des Spiels, der einfache Einstieg, der familiäre Charakter und vor allem die Fairness untereinander. Denn bei kritischen Situationen liegt es in der Verantwortung der beiden betroffenen Spieler, mit Hilfe der Regeln über den Ausgang zu entscheiden.

Regeln

1. Spirit of the Game - Ultimate fördert den Teamgeist, faires Spiel sowie den Respekt der Spieler untereinander. Da ohne Schiedsrichter gespielt wird, gibt es keine versteckten Fouls. Jeder ist selbst dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden und dass somit die Freude am Spiel bestehen bleibt.
2. Das Spielfeld - Ein rechteckiges Feld mit Endzonen auf jeder Seite. Das Hauptspielfeld ist entsprechend den Regeln 64m lang und 37m breit. Die Endzonen an den Stirnseiten sind jeweils 18m tief. Bei weniger Spielern oder in der Halle kann das Spielfeld entsprechend kleiner gemacht



werden.

3. Spielbeginn - Die Mannschaften stellen sich an der jeweiligen vorderen Endzonenlinie auf. Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe (175g Ultimate-Scheibe) zum angreifenden Team. Regelrecht hat jedes Team 7 Spieler. Es kann aber auch schon mit drei Spielern je Mannschaft gespielt werden - in der Halle (Handballplatz) fünf gegen fünf.
4. Punkte - Jedesmal, wenn die angreifende Mannschaft einen Wurf in der Endzone des Gegners fängt, bekommt sie einen Punkt. Nach jedem Punkt stellen sich beide Teams wie in „Spielbeginn“ beschrieben neu auf. Die Mannschaft, die den Punkt gemacht hat, bleibt an dieser Endzonenlinie und wirft jetzt die Scheibe zur gegnerischen Mannschaft an der gegenüberliegenden Endzonenlinie.
5. Scheibenfortbewegung - Die Scheibe kann in beliebiger Richtung einem Teammitglied zugeworfen werden. Der Spieler mit der Scheibe darf dabei aber nicht laufen oder rennen. Nach dem Fangen bleiben dem Scheibeninhaber (Werfer) drei Schritte

zum Stehenbleiben
und danach zehn
Sekunden Zeit zum
Werfen. Der direkte
Verteidiger des
Werfers (Marker) zählt
langsam bis zehn
(Sekundentakt).

6. Besitzwechsel - Wenn
ein Wurf nicht beim
Teammitglied
ankommt
(unvollständiger Pass,
weil außerhalb des
Feldes gefangen,
fallengelassen, vom
Gegner gefangen oder
direkt beim Abwurf
geblockt), so bekommt
die verteidigende
Mannschaft sofort die
Scheibe und ist jetzt
Angreifer.
7. Spielerwechsel - Nach
jedem Punkt können
beliebig viele Spieler
ausgewechselt
werden.
8. Körperkontakt -
Zwischen Spielern ist
kein Körperkontakt
erlaubt, Schubsen oder
am Trikot ziehen ist
somit verboten. Picks
(Behinderung der
Verteidigung durch
einen angreifenden
Spieler) und
Sichtbehinderung sind
ebenfalls nicht erlaubt.
Jedwede Berührungen
bedeutet Foul.
9. Fouls - Wenn ein
Spieler den
Gegenspieler berührt
ist das ein Foul.
Verliert die
angreifende
Mannschaft die
Scheibe durch ein
Foul, so darf sie

trotzdem den Spielzug fortsetzen. Wenn der foulende Spieler das Foulspiel bestreitet, so wird der ganze Spielzug wiederholt („Scheibe zurück zum Werfer!“).

10. Schiedsrichter - Es gibt keinen Schiedsrichter, die Spieler sind selbst dafür verantwortlich Fouls sowie Linienv Verstöße anzuzeigen. Spieler regeln ihre Meinungsverschiedenheiten selbst.

Links

<https://frisbeescheibe.com/> - Viele grundlegende Infos zu *Ultimate* und allen weiteren Varianten des Scheibensports.

From:

<http://disco.jonasradke.com/> - **DISConnection** Ultimate Frisbee Freiburg

Permanent link:

<http://disco.jonasradke.com/ultimate?rev=1720068441>

Last update: **2024/07/04 04:47**