

## Regelwerk Frisbee Version 2026.0

### 1. Spirit of the Game

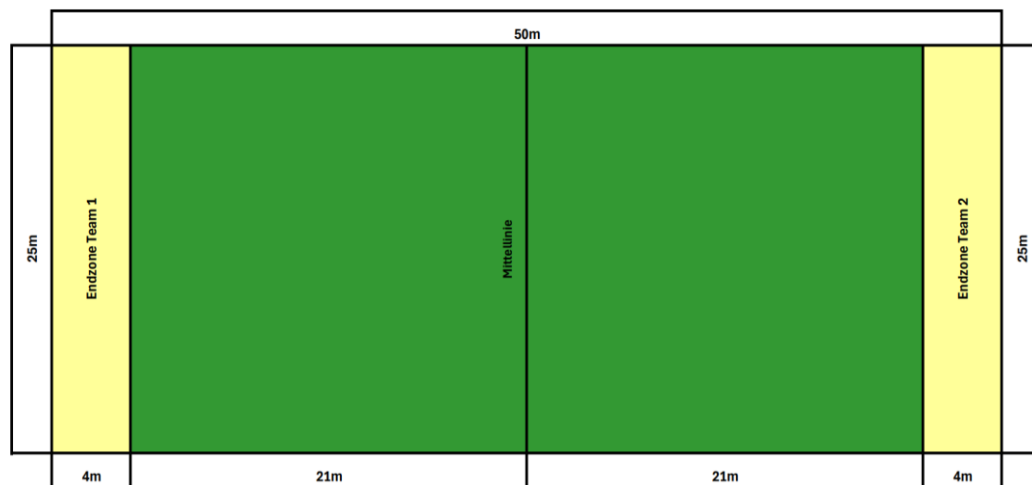
Frisbee ist ein Freizeitsport und betont die Sportlichkeit, Geschicklichkeit, Anstand und Fair-Play. Es spielen zwei Teams mit einer Wurfscheibe (Frisbee) gegeneinander und versuchen diese in der gegnerischen Endzone zu fangen. Kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert und geschätzt, darf aber niemals auf Kosten des Respekts der Teilnehmenden, der Regeln und dem Spaß am Spielen gehen.

### 2. Teams

- 2.1. Jedes Team besteht aus 5 SpielerInnen. Die Teams dürfen gemischt sein.
- 2.2. Jedes Team definiert einen Captain, welcher als Ansprechpartner für Veranstalter und Schiedsrichter fungiert.
- 2.3. Es sind zusätzlich zwei ErsatzspielerInnen pro Team und Spiel erlaubt.
- 2.4. Die Teammitglieder sind einheitlich gekleidet.
- 2.5. Es darf mit Turn- oder Nockenschuhen gespielt werden. Stahlstollenschuhe sind verboten.

### 3. Spielfeld

- 3.1. Das Spielfeld ist 50m lang und 25m breit. Davon ist das Hauptspielfeld 42 m lang, und die jeweiligen Endzonen 4m tief.
- 3.2. Die Linien gehören zum Spielfeld.



### 4. Spieldauer

- 4.1. Die gesamte Spieldauer beträgt 12 Minuten.
- 4.2. Um den Spielfluss nicht zu unterbrechen, findet kein Seitenwechsel statt.

### 5. Aufstellung

- 5.1. Jeder Punkt beginnt mit der Aufstellung der beiden Mannschaften à fünf SpielerInnen in der Endzone.
- 5.2. Das erstgenannte Team wählt die Seite und startet als verteidigendes Team.
- 5.3. Das zweitgenannte Team startet als angreifendes Team.

## 6. **Auswechseln**

- 6.1. Teammitglieder dürfen nur nach einem Punkt oder nach einer Verletzung ausgewechselt werden.
- 6.2. Befinden sich mehr als die erlaubten fünf Spieler auf dem Spielfeld gilt das als Foul.

## 7. **Spielbeginn**

- 7.1. Alle Spieler stehen innerhalb der eigenen Endzone. Die Scheibe hält der Captain des angreifenden Teams. Das Spiel beginnt durch den Anpfiff des Schiedsrichter.
- 7.2. Erscheint ein Team nicht oder mit weniger als 4 Teammitgliedern zum Spielstart, verliert das fehlbare Team das Spiel Forfait mit 5:0.

## 8. **Bewegung der Scheibe**

- 8.1. Die Scheibe darf in jede Richtung des Spielfeldes geworfen werden.
- 8.2. Mit der Scheibe darf man nicht laufen, Sternschritt ausgenommen.
- 8.3. Die Person in Scheibenbesitz hat fünf Sekunden Zeit, die Scheibe abzuwerfen.
- 8.4. Die Scheibe muss geworfen und darf nicht direkt an einen Mitspieler übergeben werden.

## 9. **Punkte und Rangpunkte**

- 9.1. Ein Team erzielt einen Punkt, wenn ein eigenes Teammitglied die Scheibe in der Endzone des gegnerischen Teams fängt und kontrolliert. Beide Füße des Spielers müssen dabei vollständig innerhalb der Endzone sein.
- 9.2. Gemischte Teams erhalten pro Frau, welche das ganze Spiel gespielt hat, einen zusätzlichen Punkt. Dieser Punkt wird am Ende des Spiels dazugezählt.
- 9.3. Das Team, welches im Spiel mehr Punkte erzielt, erhält drei (3) Rangpunkte.
- 9.4. Das Team, welches im Spiel weniger Punkte erzielt, erhält keine (0) Rangpunkte.
- 9.5. Haben beide Teams im Spiel gleich viele Punkte, erhalten beide je einen (1) Rangpunkt.
- 9.6. Mit Ablauf der Zeit endet das Spiel.
  - 9.6.1. Bei Vorrunden und den Klassierungsspielen wird der laufende Punkt nicht ausgespielt.
  - 9.6.2. Bei Rangierungsspielen wird bei Gleichstand der laufende Punkt ausgespielt.

## 10. **Spielmodus**

- 10.1. Es wird nach dem Modus Vorrunde, Klassierungsspiel und Rangierungsspiel verfahren.
- 10.2. Die Einteilung der Gruppen für die Vorrunde(n) wird durch den Veranstalter ausgelost.
- 10.3. Die Einteilung für die Klassierungs- und Rangierungsspiele erfolgt aufgrund der Rangpunkte der Vorrunden. Haben zwei oder mehr Teams gleich viele Rangpunkte gilt:
  - Total der Punkte vor
  - Direktbegegnung

## 11. **Scheibenwechsel**

- 11.1. Wenn ein Pass von einem Teammitglied nicht gefangen werden kann (Scheibe berührt den Boden, fliegt ins Aus oder wird vom gegnerischen Team abgefangen), kommt das verteidigende Team sofort in Scheibenbesitz und greift nun an. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo die Scheibe als erstes den Boden berührt, bzw. an dieser Stelle, an welcher die Scheibe das Spielfeld verlassen hat.
- 11.2. Wird die Scheibe vom verteidigenden Team aus der Luft geschlagen, kann aber nicht gefangen oder kontrolliert werden, bleibt das angreifende Team im Scheibenbesitz. Erfolgt der daraus entstehende Scheibenbesitz in der Endzone, muss die Scheibe zuerst aus der Endzone herausgespielt werden, bevor ein Punkt erzielt werden kann.
- 11.3. Im Zweifelsfall geht die Scheibe an das Team, welches die Scheibe zuletzt kontrolliert hat.

- 11.4. Wenn die Scheibe des angreifenden Teams bei einem Foul oder einer Verwarnung verlorengeht, wird das Spiel kurz unterbrochen und nach einem „Check“ fortgesetzt.
- 11.5. Wird die Übergabe der Scheibe oder das Weiterspielen durch ein Team absichtlich verzögert, gilt dies als Zeitspiel und Foul.
- 11.6. Bei einem Foul wird die Scheibe an ihrem aktuellen Spielort an das geschädigte Team übergeben.
- 11.7. **Nach einem Punkt geht das Spiel nach Anpfiff des Schiedsrichters in der betroffenen Endzone für das gegnerische Team weiter.**

## 12. **Körperkontakt**

- 12.1. Jede Körperberührung wird als Foul gewertet, solange dies nicht beiläufig geschieht. Beiläufig heißt, dass das Spielgeschehen nicht beeinflusst wurde. Jede Körperberührung kann als Foul gewertet werden. Grundsätzlich ist eine Armlänge Abstand zum aktiven Spieler zu halten.
- 12.2. Wenn zwei Spieler zu einer Scheibe springen, darf es zu einer beiläufigen Berührung in angemessenem Masse kommen, welche nicht zwingend als Foul gewertet wird.
- 12.3. Das Behindern der Verteidigung durch das angreifende Team wird als Foul gewertet.
- 12.4. Das absichtliche Abschiessen eines Spielers mit dem Spielgerät wird als Foul gewertet.
- 12.5. Es gilt grundsätzlich der gesunde Menschenverstand oder aber die Entscheidung des Schiedsrichters.

## 13. **Schiedsrichter**

- 13.1. Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter gerichtet.
- 13.2. Fouls und Verwarnungen werden durch den Schiedsrichter mit einem Pfiff angezeigt.
- 13.3. Das Wort des Schiedsrichters gilt, seine Entscheidungen sind zu respektieren.
- 13.4. Ist ein Team mit einem Entscheid nicht einverstanden, darf der Captain und nur der Captain dies dem Schiedsrichter melden und besprechen.
- 13.5. Reklamationen werden als Foul gewertet.
- 13.6. Beleidigungen oder Tätlichkeiten werden nicht geduldet und führen direkt zur Disqualifikation, Ausschluss und Platzverweisung des fehlbaren Teams.

## 14. **Verwarnungen und Spielabbruch**

- 14.1. Verhält sich ein Team regelwidrig und fällt durch viele oder sehr harte Fouls auf, kann es verwarnt werden.
- 14.2. Pro Spiel darf jedes Team nur einmal verwarnt werden.
- 14.3. Wird ein Team erneut verwarnt, wird das Spiel abgebrochen und das fehlbare Team verliert das Spiel 5:0.
- 14.4. Verursacht ein Team einen Spielabbruch gilt es als angezählt.
- 14.5. Verursacht ein angezähltes Team erneut einen Spielabbruch wird es disqualifiziert und aus dem Turnier ausgeschlossen.

## 15. **Weiteres**

- 15.1. Rassistische und sexistische Äusserungen oder Handlungen jeglicher Art werden nicht geduldet und führen direkt zur Platzverweisung der fehlbaren Person(en). Handelt es sich um eine teilnehmende Person wird das ganze Team disqualifiziert.
- 15.2. Gewalt jeglicher Art wird nicht geduldet und führt direkt zur Platzverweisung der fehlbaren Person(en). Handelt es sich um eine teilnehmende Person wird das ganze Team disqualifiziert.
- 15.3. **Das Gewinnerteam stellt eine Person für das anschliessende Spiel auf dem gleichen Spielfeld, um den Punktstand zu zählen «Täfele».**

- 15.4. Das Verliererteam stellt zwei Personen als Linienrichter für das anschliessende Spiel auf dem gleichen Spielfeld.
- 15.5. Die Linienrichter und «Täfer» fungieren ausschliesslich als unterstützende Organe ohne eigene Weisungsbefugnis. Die finale Entscheidungsgewalt obliegt allein dem Schiedsrichter. Er kann die Signale seiner Assistenten jederzeit revidieren. Seine Urteile sind für alle Beteiligten bindend.
- 15.6. Kurzfristige Änderungen vorbehalten und werden entsprechend kommuniziert.

rot = geänderte / neue Punkte ggü. 2025.1