Kenntnisnahme der Ultimate-Regeln

BITTE bereits im Vorfeld mit allen SchülerInnen besprechen bzw. anwenden!

Siehe Anhang – Die Wichtigsten Regeln!

VERHALTENSVEREINBARUNG

Wie verweisen darauf, dass FI Mag. Dr. Andreas Hausberger auf die Bekanntgabe und Einhaltung folgender Verhaltensvereinbarungen Wert legt.

- Ich nehme an der gesamten Veranstaltung sowie an sämtlichen Aktivitäten des Rahmenprogramms teil!
- Ich verzichte im Rahmen der gesamten Veranstaltung auf Alkohol und selbstverständlich auch auf Drogen!
- Ich respektiere das Rauchverbot!
- Ich bekenne mich zu einem sportlichen, fairen Verhalten!
- Ich bemühe mich um ein höfliches, zuvorkommendes Auftreten im Wettkampf und in der Öffentlichkeit!
- Ich respektiere die Hausordnung und halte mich an die Regeln.

Ich nehme zur Kenntnis, dass ein Fehlverhalten zur Disqualifikation der gesamten Mannschaft führen kann und ich für mutwillig herbeigeführte Schäden aufkommen muss.

Ich erkläre mich einverstanden, dass SchülerInnen fotografiert und gefilmt werden und das Foto- bzw. Videomaterial für Werbezwecke verwendet werden darf.

Als Lehrer(in) bekenne ich mich zu den sportlichen und pädagogischen Zielen des Bewerbes und werde in diesem Sinn auch meine Verantwortung wahrnehmen.

Name der Schule: _____

Name Betreuer(in): _____

Unterschrift Lehrer(in): _____ Datum: _____

Die Organisation

ULTIMATE: DIE WICHTIGSTEN REGELN

1. Spirit of the Game:

Ultimate-Frisbee betont die Sportlichkeit, die Ehrlichkeit und das Fair-Play. Kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten des Respekts vor dem Gegner, der Regeln und dem Spaß am Spielen gehen.

2. Selbstverantwortung:

Jeder Spieler ist **selbst verantwortlich** für sein Foulspiel und seine Entscheidung über „innerhalb“ oder „außerhalb“ des Spielfeldes beim Fangen der Scheibe. Die Spieler **regeln** ihre Meinungsverschiedenheiten in **fairer Weise**.

3. Spielbeginn:

Jeder Punkt beginnt mit der Aufstellung der beiden Mannschaften an der Grundlinie. Das verteidigende Team wirft die Scheibe zum angreifenden Team (**Anwurf**).

4. Bewegung der Scheibe / Travelling:

Die Scheibe darf in jede Richtung des Spielfeldes geworfen werden. Mit der Scheibe darf man nicht laufen. Der Werfer hat **10 Sek.** Zeit die Scheibe abzuwerfen. Der Marker zählt den Werfer laut im Sekundentakt an.

5. 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.

6. Scheibenwechsel / Turn Over:

Wenn ein Pass vom Mitspieler nicht gefangen werden kann (Scheibe berührt den Boden, fliegt in das Aus, oder der Gegner fängt sie ab), kommt die verteidigende Mannschaft sofort in Scheibenbesitz.

7. Auswechseln:

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

8. Das Spiel ist körperkontaktlos / Distance:

Darauf haben alle Spieler zu achten. Es gibt auch kein Sperren wie im Basketball. Jede Körperberührung ist im Prinzip ein Foul. Der Verteidiger muss mindestens einen Scheibendurchmesser Abstand halten!

9. Foulspiel:

Wenn ein Spieler einen anderen berührt, ist das ein Foul. Foul ruft der Spieler, der gefoult wurde. Wenn die Scheibe dem Angreifer dabei verloren geht, wird das Spiel unterbrochen und nach einem „Check“ **(„2,1 Disc in“!)** fortgesetzt, als wäre das Foul nicht passiert. Ist der foulende Spieler mit dem Foulruf nicht einverstanden, so wird der letzte Pass wiederholt.

10. Double-Teaming:

Es darf kein 2. Verteidiger innerhalb von 3 m bei der scheibenbesitzenden SpielerIn sein (außer ein 2ter Offense Spieler ist im 3m Umkreis)

11. Pünktlichkeit (speziell für den Schulcup):

- Bei Spielbeginn sollen beide Teams auf dem Feld sein
- Bei einer Verspätung bis zu **2min** – das andere Team bekommt die Offense
- **Ab** der **2min** bedeutet jede weitere Minute automatisch **einen Punkt** für das pünktliche Team