

Turnierreglement Schweizer Ultimate Meisterschaften der Swiss Ultimate Association

(Stand 27. Februar 2021)

1. Turnierregeln

- a. Es gelten die aktuellen [WFDF Ultimate-Spielregeln \(2020-2024\)](#) mit folgenden Ergänzungen oder Änderungen.

1. Die Teams müssen einheitliche Shirts tragen, die sich vom Tenue des Gegners deutlich unterscheiden. Jedes Team muss zwei Shirt-Farben besitzen (hell und dunkel), damit bei ähnlichen Farben ein Team die Shirt-Farbe wechseln kann.
2. Wenn ein Team mehr als 10 Minuten zu spät spielbereit ist oder gar nicht erscheint, verliert es das Spiel forfait.
3. Wenn ein Team zum Punkte zählen nicht erscheint, werden 5 Punkte in der Spirit of the Game-Wertung abgezogen (pro Runde und nicht pro Spiel).
4. Mixed: Wir spielen nach der Ratio Rule A („prescribed ratio“ rule) wie beschrieben im [WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 - APPENDIX v1.0 - unter Punkt A6.2](#)

Es gibt einen zusätzlichen Flip, wobei der Gewinner das Geschlechterverhältnis der Spieler*innen für den ersten Punkt auswählt: 4 Spieler*innen der Women Kategorie (Personen jeder Geschlechtsidentität ausser cis Männer) und 3 Spieler*innen der Men Kategorie (Personen jeder Geschlechtsidentität ausser cis Frauen) oder umgekehrt. Für den zweiten und dritten Punkt muss das Verhältnis umgekehrt zum ersten Punkt sein. Für den vierten und fünften Punkt muss das Verhältnis zum ersten Punkt gleich sein. Dieses Muster wiederholt sich alle zwei Punkte bis zum Ende des Spiels (die Halbzeit hat keine Auswirkungen auf dem Muster).

Es ist nicht erlaubt mehr als 4 Spieler*innen einer Kategorie (Men Kategorie / Women Kategorie) auf dem Spielfeld zu haben.

- b. Aus gesundheitlichen Gründen und aus Respekt vor den spielenden Teams, wird gebeten während einem laufenden Spiel das Rauchen an der Sideline zu unterlassen. Während des ganzen Turniers, müssen sich alle Spieler*innen an die Regeln des Austragungsorts halten.

2. Spielberechtigung

Für sämtliche Spielberechtigungen wird auf das Spielberechtigungsreglement verwiesen.

3. Spirit of the Game

- a. Für die Abgabe der Wertung für den Spirit of the Game wird das Wertungssystem des WFDF verwendet.

- b.** Teams sind verpflichtet die Spiritscores zum Schluss jedes Turnierwochenendes ohne zusätzliche Aufforderung abzugeben. Werden die Scores nicht abgegeben, wird dies in der Spirit-Wertung vermerkt.

4. Kontrolle

- a.** Die Kontrolle dieser Regeln liegt in der Verantwortung der Teams.
- b.** Wenn ein Team gegen einen Punkt dieses Reglements verstösst, kann das gegnerische Team das Spiel verweigern. Das fehlbare Team muss die Angelegenheit so schnell wie möglich in Ordnung bringen, sonst verliert es das Spiel forfait.
- c.** Ein Team kann sich bis eine Woche nach der Spielrunde schriftlich an die TK wenden und z.B. die Überprüfung der Spielberechtigung eines/einer Spieler*in verlangen. Wurde der/die betreffende Spieler*in nicht reglementskonform eingesetzt, verliert sein Team das Spiel forfait.
- d.** Nicht-Wissen ist keine Entschuldigung und kein Grund einer allfälligen Strafe zu entgehen. Die Teamverantwortlichen sind für die Weiterleitung der Reglemente an die Spieler*innen sowie die reglementskonforme Organisation ihres Teams verantwortlich.

5. Disziplinarmassnahmen

Eine Verletzung dieses Reglements kann disziplinarische Sanktionen nach sich ziehen. Disziplinarmassnahmen werden in Artikel 45 der Statuten und im Disziplinarreglement beschrieben.

6. Spielmodus

- a.** Ziel:
 - Ein Team gewinnt das Spiel, wenn es 15 Punkte erreicht.
 - Eine Differenz von 2 Punkten ist nicht notwendig.
- b.** Zeitlimite:
 - Das Spiel dauert 90 Minuten (= Zeitlimite).
 - Die Zeit wird nicht angehalten für Diskussionen, die Halbzeitpause oder Time-Outs.
 - Die Zeit wird angehalten für „Spirit of the Game Time-Outs“ und wenn eine Verletzungspause länger als 30 Sekunden dauert.
 - Das Spiel kann von der Turnier-Kommission oder vom Organisator jederzeit aus Sicherheitsgründen (z.B. starker Wind, Unwetter etc.) unterbrochen werden.
 - Ist die Zeitlimite erreicht, wird der laufende Punkt beendet und dann wie folgt verfahren:
 - hat ein Team 15 Punkte erreicht, gewinnt es das Spiel
 - hat eines der beiden Teams 14 Punkte erreicht, geht das Spiel weiter, bis eines der Teams 15 Punkte erreicht hat
 - hat keines der Teams 14 Punkte erreicht, wird 1 Punkt zum höheren Score addiert. Das Team, welches als erstes die resultierende Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.
- c.** Halbzeitpause:
 - Die Halbzeitpause dauert 5 Minuten.

- Die Halbzeitpause startet, wenn ein Team 8 Punkte erreicht oder
- hat nach 50 Minuten noch kein Team 8 Punkte erreicht, wird 1 Punkt zum höheren Score addiert. Nachdem eines der beiden Teams die resultierende Punktzahl erreicht hat, startet die Halbzeitpause.
- Die Halbzeitpause wird nicht nachgespielt.

d. Time-Outs:

- Jedes Team hat zwei Time-Outs pro Halbzeit.
- Ein Time-Out dauert maximal 2 Minuten.
- Time-Outs werden nicht nachgespielt.

e. Das Forfait-Resultat ist 15:0.

f. Spielbeginn:

- Die im Spielplan angegebene Startzeit von Spielen soll wenn möglich genau eingehalten werden.
- Wird das Spielfeld erst nach Ablauf der im Spielplan angegebenen Startzeit frei, soll das Spiel so schnell wie möglich begonnen werden. Es sind insbesondere keine Aufwärmübungen mehr erlaubt!

g. Punktegleichheit in der Rangliste:

Wenn in der Rangliste zwei oder mehrere Teams gleich viele Punkte aufweisen, entscheiden folgende Kriterien (1. - 5.) über die Rangierung. Wenn sich die betroffenen Teams durch ein Kriterium in Untergruppen aufteilen lassen, werden die Untergruppen gemäss diesem Kriterium rangiert und für jede Untergruppe wird wieder bei Kriterium 1 begonnen.

1. Direktbegegnung(en).
2. Punktedifferenz bei den Direktbegegnungen.
3. Punktedifferenz bei allen Spielen der jeweiligen Runde (ohne Forfait-Siege).
4. Erzielte Pluspunkte der jeweiligen Runde.
5. Ein*e Spieler*in des betroffenen Teams wirft aus der Endzone zum gegenüberliegenden Brick-Punkt. Die Teams werden nach aufsteigender Distanz der liegenden Scheibe zum Brick-Punkt rangiert.

7. Inkrafttreten

Dieses Turnierreglement wurde am 27. Februar 2021 vom Vorstand beschlossen und tritt am 27. Februar 2021 in Kraft. Dieses ersetzt dasjenige vom 15. Februar 2020.