

Offizielle Regeln der WFDF
Artikel II – **Double Disc Court**

Letzte Änderung der Originalregeln: 20. Juli 1994 – Copyright © 1994, WFDF
Übersetzung vom 05. Juli 2014 – Copyright © 2014, Jan Müller

Kommentar

Double Disc Court wird von zwei Teams mit jeweils zwei Spielern gespielt. Jedes Team verteidigt einen Court gegen Angriffe des gegnerischen Teams. Angriffe erfolgen auf zwei verschiedene Arten: indem eine der beiden im Spiel befindlichen Scheiben so geworfen wird, dass sie möglichst im Court des Gegners landet, ohne jemals das Aus zu berühren, oder indem man es schafft, dass einer oder beide Spieler des gegnerischen Teams beide Scheiben gleichzeitig berühren. Ein Team erzielt einen Punkt, sobald es einen erfolgreichen Angriff spielt, oder wenn das gegnerische Team eine Scheibe ins Aus wirft. Das erste Team das die nötige Punktzahl erreicht (festgelegt durch das Wettbewerbsformat), gewinnt das Spiel.

Der Zweck der folgenden Regeln ist es, einen Leitfaden bereitzustellen, der die Art und Weise des Spiels beschreibt. Traditionellerweise verlassen sich Frisbeesportarten auf einen Sportsgeist, der die Verantwortung für Fair Play bei den Spielerinnen und Spielern belässt. Ehrgeiziger Wettbewerb wird begrüßt, aber niemals auf Kosten des gegenseitigen Respekts zwischen den Spielerinnen und Spielern, der Befolgung der vereinbarten Regeln oder der Freude am Spiel. Der Schutz dieser wichtigen Spielelemente dient der Verhinderung ungebührlichen Verhaltens auf dem Spielfeld. Derlei Verhalten wie Verspotten des Gegners, gefährliche Aggression, absichtliche Regelverletzungen oder andere Verhaltensweisen im Sinne eines „Sieg-um-jeden-Preis“ widersprechen dem Geist des Spiels und muss von allen Spielerinnen und Spielern vermieden werden. Verstöße die diese Grundlagen unterlaufen können zu Strafen oder Disqualifikation durch die Turnierleitung führen.

Kommentar zur deutschen Fassung

Im Regeltext finden sich sowohl männliche wie weibliche Formen. Es sind natürlich immer alle Personen gemeint.

Inhaltsverzeichnis

201. Zur Interpretation dieser Regeln.....	4
202. Spielfeld.....	4
202.1. Abmessungen.....	4
202.2. Untergrund.....	4
202.3. Feldmarkierung.....	4
202.4. Eckmarkierung.....	4
203. Scheiben.....	4
204. Spielregeln.....	5
204.1. Ablauf des Spiels.....	5
A. Vorbereitung.....	5
B. Bereitschaft.....	5
C. Anwurf.....	6
D. Falscher Anwurf.....	6
E. Falsche Anwerfer.....	6
F. Angriff.....	6
G. Anwurfkombination.....	6
H. Court-Wechsel.....	7
I. Time-Outs.....	7
J. Spielrhythmus.....	7
204.2. Spielablauf.....	7
A. Allgemeines.....	7
B. Das Patt.....	7
C. Materialproblem.....	8
D. Außeneinwirkung.....	8
E. Coaching.....	8
204.3. Werfen.....	8
A. Courtposition.....	8
B. Schrittfehler (Travelling).....	9
C. Linienfehler (Line fault).....	9
D. Würfe aus dem Aus.....	9
E. Winkeleinschränkungen.....	9
F. Offensivfoul.....	9
G. Späte Würfe.....	10
204.4. Fangen.....	10
A. Allgemeines.....	10
B. Doppelberührung (Double).....	10
204.5. Tippen.....	10
A. Allgemeines.....	10
B. Zweihändige Tips.....	11

204.6. Punktvergabe.....	11
A. Allgemeines.....	11
B. Der Break.....	11
C. Treffen in der Luft.....	11
204.7. Fehleransagen.....	12
A. Allgemeines.....	12
B. Strittige Ansagen.....	12
C. Gegenseitiges Auflösen.....	12
205. Beobachter.....	12
206. Turnierregeln.....	13
206.1. Verspätete Ankunft.....	13
206.2. Abgebrochene Spiele.....	13
206.3. Vorgeschlagene Wettbewerbsformate.....	13
A. Halbfinale und Finale.....	13
B. Wettbewerb von 5 bis 10 Teams.....	14
C. Wettbewerb von 11 bis 20 Teams.....	14
D. Wettbewerb von 21 bis 50 Teams.....	14
E. Wettbewerb von 51 bis 100 Teams.....	14
206.4. Auflösung von Gleichstand.....	15
A. Weiterkommen von 1 Team.....	15
B. Weiterkommen eines weiteren Teams.....	15
207. Glossar.....	16

201. Zur Interpretation dieser Regeln

Die letztendliche Interpretation des Buchstabens und des Geistes dieses Dokuments obliegt der Turnierleitung und/ oder der Spielleitung eines Events.

202. Spielfeld

202.1. Abmessungen

Das Double Disc Court-Spielfeld soll aus zwei quadratischen Feldern mit einer Kantenlänge von 13m bestehen, den sogenannten Courts, die in einem Abstand von 17m zueinander angeordnet sind. Der Mindestabstand zu benachbarten Spielfeldern soll 5m betragen. Zuschauer sollen nicht näher als 2m zum Spielfeld platziert werden, empfohlen sind nach Möglichkeit 5m.

202.2. Untergrund

Double Disc Court kann auf jedem Untergrund gespielt werden (empfohlen wird kurzer Rasen), der grundsätzlich flach, frei von Hindernissen und Löchern und ausreichend sicher für die Spielerinnen und Spieler ist.

202.3. Feldmarkierung

Die Feldmarkierung soll flach auf dem Boden liegen und markiert die Grenzen des Courts. Die Feldmarkierung ist nicht Teil des Courts sondern gilt als Aus. Die Feldmarkierung soll eine Schnur von einem Durchmesser nicht größer als 10mm und nicht schmaler als 5mm sein.

202.4. Eckmarkierung

Die Ecken jedes Courts sollen mit Pilonen aus einem hellen, flexiblen Material markiert werden. Die Abmessungen der Pilonen sollen in Höhe wie Breite 13cm nicht über- und 9cm nicht unterschreiten. Die Pilonen werden mittig auf den Eckpunkten jedes Courts platziert und gelten als Aus.

203. Scheiben

A)

Alle Frisbeescheiben, die den WFDF-Vorgaben aus Artikel 1 entsprechen, können genutzt werden, sofern sie den besonderen Anforderungen aus 203 B genügen und von beiden Teams akzeptiert werden.

B) Besondere Anforderungen

Aus spielkonzeptuellen Gründen sowie zur Sicherheit müssen im Spiel verwendete Scheiben sowohl die allgemeinen Scheibenrichtlinien der WFDF erfüllen, wie auch die folgenden Anforderungen:

1. Randkonfiguration:
Die Scheiben müssen ein Randkonfiguration-Rating von 75 oder mehr erreichen (der Rand darf nicht angeschrägt sein, s. Abschnitt 108[D]).
2. Gewicht:
Die Scheiben dürfen nicht mehr als 6,7g pro cm Außenumfang wiegen.
3. Festigkeit
Die Scheiben müssen hinreichend flexibel sein, sodass sie sich bei einer Belastung von maximal 9,1kg Gewicht durchbiegen (s. Abschnitt 108[F])

C)

Wenn die Teams sich nicht einigen können, werden die offiziellen orangefarbenen DDC-Scheiben 23A und 23B genutzt, die ca. 110g wiegen.

D)

Sollten die Teams sich nicht auf zwei bestimmte offizielle Scheiben nach 203 C einigen können, existieren zwei Möglichkeiten:

1. Jedes Team stellt eine offizielle Scheibe für das Spiel.
2. Wenn diese Lösung nicht für beide Teams akzeptabel ist, wird die Entscheidung mittels der Methode des Discflips getroffen (Abschnitt 104.03 der WFDF Regeln). Das Team, das den Discflip gewinnt, stellt dann beide Scheiben für das Spiel.

204. Spielregeln

204.1. Ablauf des Spiels

A. Vorbereitung

Vor dem Start des Spiels führen die Teams einen Discflip aus (104.03). Die Spieler des gewinnenden Teams haben für das erste Spiel des Satzes die freie Wahl hinsichtlich einer der folgenden drei Optionen:

1. Welchen Court sie verteidigen wollen; oder
2. Welches Team zunächst im Angriff sein soll; oder
3. Welches Team den anwerfenden Spieler festlegen soll.

Das Team, das den Discflip verliert kann danach bei einer der verbleibenden Optionen frei wählen, sodass die letzte Option wieder vom Team gewählt wird, das den Discflip gewonnen hat.

B. Bereitschaft

Jedes Team soll sich für den Beginn des Spiels vorbereiten, indem beide Spieler im Court stehen, den sie verteidigen. Je ein Spieler in jedem Team soll eine Scheibe haben und bereit sein, sie anzuwerfen. Der Werfer des angreifenden Teams muss während einer Zeit von 3 Sekunden vor dem Anwurfssignal eine

Position im Court einnehmen und halten. Nach dem Beginn des Anwurfsignals dürfen der Werfer und alle anderen Spieler sich im Feld bewegen wie sie wünschen. Anwürfe müssen aus dem Court heraus erfolgen.

C. Anwurf

Nach dem Anwurfsignal durch die nicht-werfende Spielerin des angreifenden Teams beginnt der Wechsel damit, dass eine Spielerin jedes Teams gleichzeitig wird. Die Spielerinnen eines Teams tauschen den Anwurf bei jedem Wechsel. Das Anwurfsignal soll ein Anzählen in der Form von „Drei, Zwei, Eins, Wurf“ sein. Der Abstand zwischen den einzelnen Wörtern des Anzählens soll gleich lang sein. Das Anzählen sollte zwischen 2 und 3,5 Sekunden dauern. Die Werferinnen müssen beim Wort „Wurf“ ihren Wurf machen.

Direkt vor dem Anwurfsignal, gibt die Spielerin, die das Signal gibt, auch den aktuellen Spielstand bekannt, mit der Punktzahl des angreifenden Teams an erster Stelle.

D. Falscher Anwurf

Wenn das Anwurfsignal falsch gegeben wird, kann das nicht-angreifende Team „Falsches Signal“ ansagen. Wenn ein Werfer zu früh wirft, können die Gegner „Früh“ ansagen. Wenn ein Spieler zu spät wirft, können die Gegner „Spät“ ansagen. Um zu gelten, müssen diese Ansagen unmittelbar nach dem Fehler erfolgen. Das Team, das die Ansage macht, kann dann entscheiden, entstandene Punkte des Wechsels zu zählen, den Wechsel zu wiederholen, oder – falls nach dem Anwurf beide Scheiben gefangen wurden – das Spiel fortzusetzen, sobald alle Spieler bereit sind. Siehe Abschnitt 207 für Informationen zur Spielwiederaufnahme.

E. Falsche Anwerfer

Sollte irgendeine Spielerin feststellen, dass der Anwurf nicht durch die korrekten Spielerinnen erfolgt ist, kann sie sofort „Falsche Anwerfer“ ansagen. Falls die Ansage gemacht wird, bevor ein Anwurf den Boden berührt oder bevor ein weiterer Wurf erfolgt ist, muss der Anwurf wiederholt werden, unabhängig davon, wie der Wechsel ausgegangen war. Andernfalls geht der Wechsel normal weiter. Unabhängig davon muss der nächste Anwurf mit der richtigen Kombination der Anwerferinnen erfolgen.

F. Angriff

Welches Team zu Spielbeginn im Angriff ist, wird gemäß Abschnitt 204.1 (A) entschieden. Im weiteren Spielverlauf und bei Wiederholungen greift das Team an, das den letzten Punkt bekommen hat. In Spielen mit mehr als einem Gewinnsatz soll immer das Team angreifen, das den letzten Satz gewonnen hat.

G. Anwurfkombination

Welche Spieler gemeinsam anwerfen, wird für den ersten Satz eines Spiels gemäß Abschnitt 204.1 (A) entschieden. In Spielen mit mehr als einem

Gewinnsatz wechselt die Anwurfkombination von Satz zu Satz. Wenn beispielsweise Spieler A vom Team A/B und Spieler C vom Team C/D im ersten Satz gemeinsam angeworfen haben, sollten im zweiten Spiel die Spieler A und D sowie Spieler B und D gemeinsam anwerfen.

Im ersten Wechsel nach einer Änderung der Anwurfkombination legt das angreifende Team fest, wer anwirft.

H. Court-Wechsel

Während eines Spiels soll nach jeweils 5 Punkten insgesamt der Court gewechselt werden. In Spielen mit mehr als einem Gewinnsatz darf das Team, das den vorherigen Satz verloren hat, im nächsten Satz den Court wählen.

I. Time-Outs

Ein Time-Out hat eine Dauer von 1 Minute und kann von jedem Team einmal pro Spiel in Anspruch genommen werden.

J. Spielrhythmus

Nach einem Wechsel und dem Bestimmen der Punkte, sollen die Teams ohne Verzögerung ihre Scheiben holen und sich für den Anwurf bereitmachen. Das angreifende Team muss das Anwurfsignal innerhalb von 10 Sekunden machen, nachdem alle Spielerinnen bereit sind. Unterbrechungen zwischen Sätzen eines Spiels sollen nicht mehr als 3 Minuten betragen. Unterbrechungen zwischen geplanten Spielen in einer Runde sollen nicht mehr als 5 Minuten betragen. Diese Zeitlimits dienen als allgemeine Orientierung zum Spielrhythmus. Besondere Situationen wie z.B. Wetterbedingungen sollten berücksichtigt werden.

204.2. Spielablauf

A. Allgemeines

Es werden beide Scheiben zugleich verwendet. Ziel des Spiels ist es

1. eine Scheibe so in das gegnerische Feld zu werfen, dass sie in zulässigem Winkel aufkommt und im Feld liegenbleibt, ohne jemals das Aus zu berühren; oder
2. zu versuchen, dass ein oder beide Spieler des gegnerischen Teams beide Scheiben gleichzeitig berühren.

Ein Wechsel wird solange gespielt bis eine Scheibe ins Aus geht, im Feld zum Liegen kommen oder bis beide Scheiben gleichzeitig von einem oder beiden Spielern eines Teams berührt werden. Wenn eine Scheibe im Feld aufkommt und von einem Spieler berührt wird, bevor sie zur Ruhe kommt, erhält der Gegner einen Punkt.

B. Das Patt

Immer wenn in einem Wechsel jedes Team eine Scheibe hält, kommt es zum

Patt. Es ist die Verantwortung des angreifenden Teams, die eigene Scheibe innerhalb von 4 Sekunden nach Auftreten des Patts loszuwerfen, außer wenn die Gegner entscheiden, das Patt zuerst aufzulösen. Sollte das angreifende Team das Patt nicht auflösen, dürfen die Gegner „Zeitspiel“ ansagen. Für mehr Informationen zu den Ansagen, siehe Abschnitt 204.7.

C. Materialproblem

Wenn ein Court oder eine Scheibe während eines Wechsels zu Schaden kommt, kann jedes Team „Court“ oder „Scheibe“ ansagen, um damit zu fordern, dass der Court wiederhergestellt bzw. die Scheibe ausgetauscht wird, sobald ein Patt eintritt. Nach der Wiederherstellung oder dem Austausch geht das Spiel weiter, sobald alle Spielern bereit und wieder an ihrer Ursprungsposition zum Zeitpunkt des Patts sind. Siehe Abschnitt 207 für die Spielwiederaufnahme.

D. Außeneinwirkung

Falls eine Scheibe oder eine Spielerin durch Außeneinwirkung gestört wird (bspw. durch Zuschauer oder ein Tier), wird der Wechsel wiederholt, sofern festgestellt wird, dass das Spiel durch die Störung beeinflusst wurde.

E. Coaching

Coaching der Spieler ist während eines Wechsels nicht zugelassen. Anderes Coaching ist zulässig, sofern die Regeln zum Spielrhythmus nicht verletzt werden.

204.3. Werfen

A. Courtposition

Die Courtposition einer Spielerin ist ein Kreis mit einem Durchmesser von 1m direkt unter der Hüftmitte. Die Courtposition ist festgelegt, sobald nach einem Fang wieder Bodenkontakt besteht. Sollte eine Scheibe im Aus gefangen werden, ist die Courtposition an der dem Fang nächstgelegenen Stelle innerhalb des Courts. Sollte der Schwung einen Spieler nach einem Fang näher zum Court des Gegners bringen, so muss der Spieler die gewonnene Distanz wieder nach hinten gehen, um seine Courtposition einzunehmen. Sollte der Schwung eine Spielerin nach einem Fang in eine andere Richtung bringen, nicht näher zum Gegner, so befindet sich die Courtposition dort, wo die Spielerin zum Stehen kommt. Ein Spieler, der sich seitlich oder nach hinten bewegt während er fängt, darf werfen bevor er seine Courtposition einnimmt, sofern er wirft, bevor er 3 Bodenkontakte nach dem Fang gemacht hat.

Abgesehen vom Anwurf muss jeder Wurf so erfolgen, dass ein tragender Kontakt innerhalb der Courtposition erfolgt, oder aber so, dass kein Kontakt zum Boden besteht – in diesem Falle muss der letzte Kontakt innerhalb der Courtposition gewesen sein.

B. Schrittfehler (Travelling)

Eine Spielerin begeht einen Schrittfehler, wenn jeder Kontakt mit der Courtposition aufgelöst wird und ein neuer Bodenkontakt hergestellt wird, während die Scheibe noch gehalten wird. Sollte eine Spielerin nach einem Schrittfehler werfen, dürfen die Gegner „Schrittfehler“ bzw. „Travelling“ ansagen. Für mehr Informationen zu den Ansagen, siehe Abschnitt 204.7.

C. Linienfehler (Line fault)

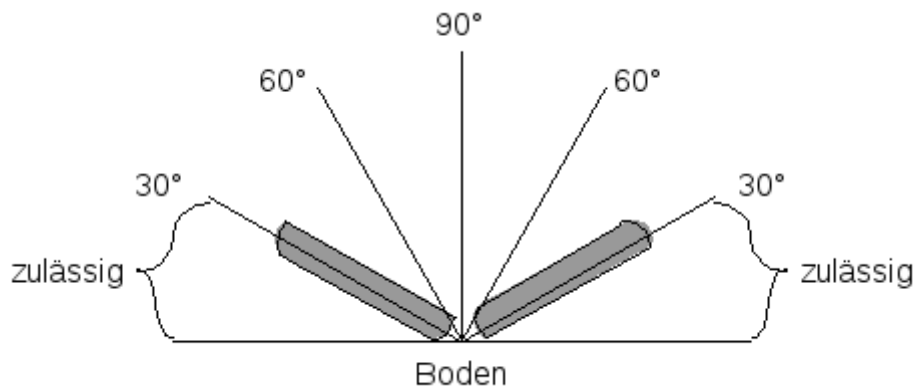
Wenn ein Spieler korrekt an seiner Courtposition ist, aber die Feldlinie berührt, dürfen die Gegner „Linie“ ansagen. Für mehr Informationen zu den Ansagen, siehe Abschnitt 204.7.

D. Würfe aus dem Aus

Würfe mit einem tragenden Kontakt komplett im Aus, oder Würfe im Sprung mit dem letzten Bodenkontakt im Aus, sind ein Punkt für die Gegner.

E. Winkeleinschränkungen

Alle Würfe müssen am Boden mit einem Winkel von 30° oder weniger von horizontaler Ausrichtung aufkommen, mit der Ausnahme von Würfeln die beim Aufkommen von der Werferin wegrollen und die vordere Feldgrenze der Gegner unter 2,5m überqueren. Wenn es so aussieht, dass eine Scheibe in unzulässigem Winkel aufkommt, darf das nicht-werfende Team „Winkel“ ansagen. Diese Ansage muss vor dem Aufkommen der Scheibe passieren. Für mehr Informationen zu den Ansagen, siehe Abschnitt 204.7.



F. Offensivfoul

Wenn ein Spieler oberhalb des Knies von einem harten Wurf getroffen wird, während er in der Lage ist, die eigene Scheibe zu werfen, darf das verteidigende Team die Ansage „Offensivfoul“ machen, woraufhin der Wechsel wiederholt wird. Sollte festgestellt werden, dass sich der verteidigende Spieler absichtlich in den Weg der Scheibe bewegt hat, gibt es keine Wiederholung und Punkte werden nach den üblichen Regeln vergeben.

G. Späte Würfe

Würfe nachdem ein Punkt vergeben wurde, sind zu spät und können keinen Punkt für das Team der Werferin ergeben. Sollte eine spät geworfene Scheibe allerdings ins Aus gehen, erhält das gegnerische Team einen Punkt.

204.4. Fangen

A. Allgemeines

Es dürfen eine Hand oder beide Hände benutzt werden, um eine Scheibe zu fangen. Zusätzlich zum üblichen Fangen im Feld ist es auch zulässig, zu fangen während man gleichzeitig den Boden oder die Feldmarkierung berührt, während die Mitspieler sich berühren, sowie ferner zu fangen, ohne die Hände zu benutzen, bspw. durch einen Bodytrap.

Es dürfen auch Scheiben gefangen werden, die von der Mitspielerin getippt oder berührt wurde. Eine Scheibe, die von beiden Spielern gleichzeitig gefangen wird, kann beliebig von einem der beiden geworfen werden.

B. Doppelberührung (Double)

Wenn eine Spielerin oder ein Team beide Scheiben gleichzeitig berührt, oder eine Scheibe benutzt, um die andere Disc zu berühren, kommt es zum „Double“. Sobald das gegnerische Team den Eindruck hat, dass ein Double passiert ist, sagen sie sofort „Double“ an. Stimmt das verteidigende Team zu, endet der Wechsel und das gegnerische Team erhält 2 Punkte. Stimmt das verteidigende Team nicht zu, müssen sie sofort „Nein“ ansagen. Der Wechsel geht dann weiter bis zum nächsten Patt oder bis zum nächsten unstrittigen Punkt. Zu diesem Zeitpunkt halten alle Spieler ihre Courtposition und haben die Gelegenheit, alle strittigen Situationen in der Reihenfolge ihres Auftretens zu klären. Einigen sich beide Teams, endet der Wechsel und Punkte werden vergeben. Sollte allerdings bei der Einigung keine klare Punktvergabe erreicht werden, werden entweder die unstrittig erzielten Punkte vergeben, oder aber der Wechsel geht weiter, sobald alle Spielerinnen bereit sind. Siehe Abschnitt 207 für die Spielwiederaufnahme.

In Spielen mit Beobachtern ist es die Aufgabe des Beobachters, direkt nach einem strittigen Double entweder „Double“ oder „Clean“ anzusagen. Die Ansage „Double“ beendet den Wechsel, die Ansage „Clean“ bedeutet, dass der Wechsel von der fehlerhaften Double-Ansage nicht beeinflusst werden soll.

204.5. Tippen

A. Allgemeines

Tippen ist die Standardmethode um einen Double zu vermeiden (Escape) und betrifft üblicherweise nur die erste Scheibe, die ein Team berührt. Außerhalb von Escape-Situationen darf ein Team nur einmal tippen. Eine Escape-Situation liegt dann vor, wenn beide Scheiben auf den gleichen Court zufliegen. Eine Verletzung dieser „ein-Tip“-Regel stellt einen Schrittfehler dar. Für mehr

Informationen zu den Ansagen, siehe Abschnitt 204.7.

In allen Berührungen, die kein Fangen darstellen, muss die Scheibe impulsartig getroffen werden. Tips und Brushes sind zulässig, solange die Scheibe nicht länger berührt oder gar gehoben wird. Jede längere Berührung einer Scheibe, auch durch einen Delay oder einen ungültigen Tip, zählt als Fang.

B. Zweihändige Tips

Zweihändige Tips und Brushes müssen mit den Regeln aus 204.5 konform sein. Außerdem dürfen nicht gegenüberliegende Seiten einer Scheibe gleichzeitig berührt werden.

204.6. Punktvergabe

A. Allgemeines

Immer wenn eine Scheibe vollständig im Court zu liegen kommt, nachdem sie in legalem Winkel aufgekommen ist, und ohne dass sie jemals das Aus berührt hat, erzielt das Team, das den Court angegriffen hat, einen Punkt.

Immer wenn eine Scheibe das Aus berührt, erzielt der Gegner der Teams, das die Scheibe zuletzt berührt hat, einen Punkt. Eine Scheibe, die über die vertikale Ebene der Feldgrenze hinausreicht, ohne sie zu berühren, ist dennoch Aus.

Weiterhin bekommt das gegnerische Team einen Punkt, wenn während eines Wechsels:

1. eine geworfene Scheibe von einer Spielerin berührt und fallengelassen wird;
2. eine Spielerin den Wurf des Mitspielers berührt;
3. ein Spieler seiner Mitspielerin die Scheibe übergibt.

Sobald ein Spieler oder ein Team während eines Wechsels beide Scheiben gleichzeitig berührt, erhält das gegnerische Team zwei Punkte.

B. Der Break

Wenn beide Scheiben landen und in Folge beide Teams einen Punkt erhalten würden, kommt es zum Break. Es gibt in diesem Fall keine Punkte, und das Spiel wird mit der anderen Servicekombination wieder aufgenommen.

C. Treffen in der Luft

Wenn sich zwei Scheiben in der Luft treffen, erhält der Gegner einen Punkt für jede Scheibe, die in einem Court landet und darin liegen bleibt. Sollte eine Spielerin oder ein Team eine oder beide Scheiben berühren, nachdem sie sich in der Luft getroffen haben, erhält der Gegner einen Punkt für jede nicht-gefangene Scheibe, egal ob sie im Aus oder im Court aufkommt. Nach einem Treffen in der Luft darf nicht weitergeworfen werden. Die Winkel-Regeln und die Double-Regel gelten in diesem Fall nicht. Im Anschluss wird eine

Wiederholung gespielt, falls keine Punkte erzielt wurden oder es zum Break kam.

204.7. Fehleransagen

A. Allgemeines

Um eine Fehleransage machen zu dürfen (Schrittfehler, Linienfehler, Zeitspiel), muss die Ansage während des Fehlers oder unmittelbar danach erfolgen. Die Winkelansage muss gemacht werden, bevor die Scheibe den Boden berührt. Wenn das Team, dem der Fehler angesagt wurde, mit der Ansage einverstanden ist, endet der Wechsel sofort, wobei Scheiben die nach dem Fehler geworfen wurden ohne Konsequenz bleiben.

Das Team, das die Ansage gemacht hat, kann dann

1. den Fehler ignorieren, sodass die erzielten Punkte vergeben werden; oder
2. dem Gegner einen Fehler ankreiden und den Wechsel wiederholen.

Beim dritten nicht ignorierten Fehler und allen folgenden erhält das Team, das den Fehler nicht begangen hat, auch dann einen Punkt, wenn sie entscheiden den Wechsel zu wiederholen.

B. Strittige Ansagen

Sollte eine Spielerin die Fehleransage anzweifeln, muss sie sofort nach der Ansage selber „Nein“ ansagen. Der Wechsel geht dann weiter bis zum nächsten Patt oder bis zum nächsten unstrittigen Punkt. Zu diesem Zeitpunkt halten alle Spieler ihre Courtposition und haben die Gelegenheit, alle strittigen Ansagen in der Reihenfolge ihres Auftretens zu klären. Kommen die Teams zu dem Schluss, dass eine Ansage korrekt war, kann das Team, das die Ansage gemacht hat, gemäß 204.7 (A) entscheiden, wie es weitergeht. Kommen die Teams zu dem Schluss, dass keine der Fehleransagen korrekt war, werden entweder die unstrittigen Punkte vergeben, oder der Wechsel geht weiter, sobald alle Spieler bereit sind. Siehe Abschnitt 207 für die Spielwiederaufnahme.

C. Gegenseitiges Auflösen

Für den Fall dass eine oder mehrere gültige Fehleransagen gegen beide Teams während des selben Wechsels gemacht werden, sollen die Fehler sich gegenseitig auflösen. Der Wechsel wird dann wiederholt, ohne dass ein Fehler angekreidet wird.

205. Beobachter

In allen Halbfinal- und Finalspielen soll es Beobachter geben. Beobachter können auch in anderen Spielen hinzugezogen werden, wenn ein Team dies wünscht. Die Beobachter sollen auf entgegengesetzten Seiten der Courts im Abstand von 2m bis 4m in Verlängerung der vorderen Feldgrenze stehen.

205.1.

Beobachterinnen haben folgende Aufgaben:

- A. den Punktestand zu wissen und anzusagen, wenn die Teams die Courts wechseln oder wenn sie gefragt werden
- B. anzusagen, wenn ein Court-Wechsel dran ist
- C. eine Liste mit angekreideten Fehlern zu führen
- D. Linienfehler anzusagen
- E. bei strittigen Double-Situationen sofort gemäß Abschnitt 204.4 (B) zu entscheiden
- F. bei Pausen zwischen den Spielen und Time-Outs auf die Zeit zu achten und anzusagen, sobald die Zeit um ist
- G. strittige Ansagen zu klären, wenn eine Spielerin darum bittet

Sollten Spieler beider Teams mit der Ansage der Beobachterin nicht einverstanden sein, kann sie überstimmt werden, sofern alle Spieler dem zustimmen. Darüberhinaus wird erwartet, dass Spieler freiwillig einer Beobachter-Entscheidung widersprechen, wenn sie durch sie einen Vorteil hätten aber sicher sind, dass die Entscheidung nicht korrekt ist.

206. Turnierregeln

206.1. Verspätete Ankunft

Falls ein Spieler oder ein Team mehr als 5 Minuten zu spät zum zeitlich festgelegten Spielstart erscheint, wird dies als Aufgabe für dieses Spiel und alle Spiele in dieser Runde gewertet.

206.2. Abgebrochene Spiele

Falls eine Spielerin oder ein Team in einer Runde ein beliebiges Spiel versäumen, wird dies als Aufgabe für alle Spiele dieser Runde gewertet, inklusive solcher Spiele, die von diesem Team bereits gespielt und möglicherweise gewonnen wurden.

206.3. Vorgeschlagene Wettbewerbsformate

A. Halbfinale und Finale

Im Halbfinale treten 4 Teams an. Kommen diese 4 Teams aus nur einer Gruppe, darf der Gruppensieger den Gegner für das Halbfinale aus den anderen 3 Teams wählen. Diese Entscheidung muss mindestens 1 Stunde vor dem geplanten Start des Halbfinals getroffen werden. Die beiden übrigens Teams spielen das andere Halbfinalspiel.

Kommen die 4 Teams aus 2 Gruppen, spielen jeweils die Gruppenersten gegen die Gruppensekunder der anderen Gruppe.

Halbfinals Spiele bestehen aus 3 Gewinnsätzen (Best-of-Five) bis 15 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 21. Das jeweils siegreiche Team aus den Halbfinals Spielen kommt weiter ins Finale, welches ebenfalls aus 3 Gewinnsätzen (Best-of-Five) bis 15 Punkten besteht, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, aber keine Punktobergrenze.

B. Wettbewerb von 5 bis 10 Teams

1. Vorrunde

Die Teams treten in einer Gruppe gegeneinander an (jeder-gegen-jeden) und spielen jeweils 1 Satz bis 21 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 25. Die vier besten Teams kommen weiter ins Halbfinale.

C. Wettbewerb von 11 bis 20 Teams

1. Vorrunde

Die Teams treten in **2** nach Setzliste zusammengestellten Gruppen gegeneinander an (jeder-gegen-jeden) und spielen jeweils 1 Satz bis 21 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 25. Die beiden besten Teams aus jeder Gruppe kommen weiter ins Halbfinale.

D. Wettbewerb von 21 bis 50 Teams

1. Vorrunde

Die Teams treten in **5** nach Setzliste zusammengestellten Gruppen mit 5 bis 10 Teams pro Gruppe gegeneinander an (jeder-gegen-jeden) und spielen jeweils 1 Satz bis 15 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 21. Die beiden besten Teams aus jeder Gruppe kommen weiter in die zweite Runde.

2. Zweite Runde

Die zehn besten Teams aus der ersten Runde spielen jetzt im A-Pool jeder-gegen-jeden 1 Satz bis 21 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 25. Die vier besten Teams kommen weiter ins Halbfinale.

Zusätzlich spielen auf gleiche Art die dritt- und viertplatzierten Teams aus der Vorrunde im B-Pool um die Plätze 11 bis 20.

E. Wettbewerb von 51 bis 100 Teams

1. Vorrunde

Die Teams treten in **10** nach Setzliste zusammengestellten Gruppen mit 5 bis 10 Teams pro Gruppe gegeneinander an (jeder-gegen-jeden) und spielen jeweils 1 Satz bis 15 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 25. Die beiden besten Teams aus jeder Gruppe kommen weiter in die zweite Runde.

2. Zweite Runde

Die Siegerteams der ersten Runde wählen aus den Zweitplatzierten aller Gruppen ihren Gegner aus. Die Reihenfolge der Wahl wird bestimmt durch die Punktedifferenz zum zweitplatzierten Team aus der eigenen

Vorrundengruppe. Kein Team darf gegen das Team spielen, gegen das sie in der Vorrunde bereits gespielt haben. Die Teams spielen dann 2 Gewinnsätze (Best-of-Three) bis 15 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 21. Die Gewinner kommen weiter in die dritte Runde.

3. Dritte Runde

Die zehn Siegerteams aus der zweiten Runde spielen jetzt im A-Pool jeder-gegen-jeden 1 Satz bis 21 Punkte, Gewinn mit 2 Punkten Vorsprung, Punktobergrenze bei 25. Die vier besten Teams kommen weiter ins Halbfinale.

Zusätzlich spielen auf gleiche Art die Verliererteams aus der zweiten Runde im B-Pool um die Plätze 11 bis 20, sowie die Drittplatzierten aus der Vorrunde im C-Pool um die Plätze 21 bis 30.

206.4. Auflösung von Gleichstand

In den Rundenphasen (Jeder-gegen-jeden) wird bei gleicher Anzahl von Siegen zwischen zwei Teams im direkten Vergleich der beiden Teams entschieden. Besteht der Gleichstand zwischen drei oder mehr Teams, gelten folgende Regeln:

A. Weiterkommen von 1 Team

1. Wenn ein Team im Vergleich nur mit den anderen gleichstehenden Teams am meisten Siege hat, kommt dieses Team weiter.
2. Bleibt der Gleichstand bestehen, entscheidet die Gesamt-Punktedifferenz aus den Spielen gegen die gleichstehenden Teams, wobei das Team mit der höchsten Nettopunktzahl weiterkommt.
3. Gibt es zwei Teams mit der höchsten Nettopunktzahl, wird nach dem Ausgang des Spiels dieser beiden Teams entschieden.
4. Gibt es mehr als zwei Teams mit der höchsten Nettopunktzahl, kommt das Team weiter, das gegen das Team direkt unterhalb der beiden betroffenen Teams das bessere Ergebnis (Sieg bzw. Nettopunktzahl) erreicht hat.
5. Bleibt der Gleichstand auch dann bestehen, entscheidet ein Discflip (Abschnitt 104.3), welches Team weiterkommt.

B. Weiterkommen eines weiteren Teams

1. Bleiben nach einem Gleichstand von 3 Teams noch 2 Teams über, von denen eines weiterkommen soll, entscheidet der direkte Vergleich.
2. Bleiben nach einem Gleichstand von 4 oder mehr Teams noch 3 Teams über, von denen eines weiterkommen soll, entscheidet der direkte Vergleich zwischen den betroffenen Teams.
3. Bleibt der Gleichstand bestehen, entscheidet die Gesamt-Punktedifferenz aus den Spielen gegen die gleichstehenden Teams, wobei das Team mit der höchsten Nettopunktzahl weiterkommt.

4. Gibt es mehr als zwei Teams mit der höchsten Nettpunktzahl, kommt das Team weiter, das gegen das Team direkt unterhalb der betroffenen Teams das bessere Ergebnis (Sieg bzw. Nettopunktzahl) erreicht hat.
5. Bleibt der Gleichstand auch dann bestehen, entscheidet ein Discflip (Abschnitt 104.3), welches Team weiterkommt.

207. Glossar

Angriff: Das Team, das „im Angriff“ ist, muss den Punktestand ansagen, zunächst die Courtposition beim Anwurf einnehmen, das Anwurfsignal geben und bei einem Patt als erstes die eigene Scheibe loswerfen.

Auch: Ein Angriff auf einen Court, indem eine oder beide Scheiben geworfen werden.

Anwurf: Der erste Wurf im Spiel, der immer durch zwei Spieler der beiden Teams gleichzeitig erfolgt.

Anwurfkombination: Die Spielerinnen, eine pro Team, die den Anwurf machen.

Anwurfsignal: Das Zeichen zum Beginn des Anwurfs. Das Signal lautet „Drei, Zwei, Eins, Wurf“ mit gleichen Abständen zwischen den Worten.

Break: Ein Wechsel, der dazu führt, dass beide Teams einen Punkt erhalten.

Brush: Eine Technik, in der die Scheibe mit einer oder beiden Händen am Rand angeschlagen wird, sodass die noch einmal an Höhe gewinnt.

Burn: Wenn beide Scheiben auf einen Court zufliegen ist die als zweites geworfene Scheibe die Burn-Scheibe.

Delay: Eine Technik, bei der die Scheibe auf einem Fingernagel oder einem anderen Körperteil in Rotation gehalten wird.

Double: Wenn ein oder beide Spieler eines Teams beide Scheiben gleichzeitig berühren.

Escape-Situation: Eine Escape-Situation liegt für ein Team dann vor, wenn beide Scheiben auf ihren Court zufliegen.

Lead-Scheibe: Wenn beide Scheiben auf einen Court zufliegen ist die zuerst geworfene Scheibe die Lead-Scheibe.

Nettopunktzahl: Der Punktabstand, mit dem ein Team ein Spiel gewinnt oder verliert.

Patt: Wenn während eines Wechsels jedes Team eine Scheibe hat.

Punktbergrenze: Die Punktzahl, bei deren Erreichen die Regel, dass mit 2 Punkten Vorsprung gewonnen werden muss, außer Kraft gesetzt wird. Das Team, das die Punktbergrenze erreicht, gewinnt.

Spiel: Ein Satz oder eine Reihe von Sätzen, je nach Turnierformat, bei der ein Team gewinnt.

Spielwiederaufnahme: Wenn alle Spielerinnen bereit sind, fragt das angreifende Team „Bereit?“, woraufhin das gegnerische Team mit „Ja“

antwortet. Zu diesem Zeitpunkt liegt dann ein Patt vor und es wird nach den üblichen Regeln weitergespielt.

Team: Ein Team besteht beim Double Disc Court aus genau 2 Spielern.

Tragender Kontakt: Das Körperteil einer Spielerin, das ihr Gewicht trägt und den Boden berührt.

Wechsel: Ein Scheibenwechsel beim Double Disc Court beginnt mit dem Anwurf und endet mit einem Break, einer Wiederholung, oder der Vergabe von 1 oder 2 Punkten.

Wiederholung: Ein erneuter Wechsel mit der gleichen Anwurfkombination und des gleichen Teams im Angriff ohne Punktvergabe.

Winkel: Der Winkel zwischen den Boden und der flachen Seite der Scheibe zum Zeitpunkt des Bodenkontakts.