

**Internationales Jugend Ultimate
Frisbee Turnier
United World Games 2024
Klagenfurt am Wörthersee/Österreich
20.06. – 23.06.2024
www.unitedworldgames.com
Hotline: 0043/69919010545**



**UNITED
WORLD
GAMES**



Ultimate Frisbee Sportstätte

Herbertgarten (KTV)
Feldkirchner Straße 9
9020 Klagenfurt

Spielregeln Ultimate Frisbee

Gespielt wird nach den offiziellen Spielregeln der Ultimate WFDF, Stand 01.01.2021. Die im Folgenden beschriebenen Sonderregelungen gelten speziell für die United World Games.

Wichtigste Regel - FAIR PLAY

Die Teilnehmer:innen haben sich im Geiste des Fair Plays respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Offiziellen, sondern auch gegenüber Gegner:innen, Mitspieler:innen und Zuschauer:innen zu verhalten.

1. Altersklassen und Spielzeit

Altersklasse	Stichtag	Spieldauer	Spielmodus
Mixed U20	Geb. am 01.01.2004 und jünger	1 x 45 Minuten	5 vs 5
Mixed U17	Geb. am 01.01.2007 und jünger	1 x 45 Minuten	5 vs 5

Ausnahmegenehmigungen:

Aufgrund unterschiedlicher Stichtage der verschiedenen Länder ist es per Regularium erlaubt, pro Team bis zu **2 Spieler:innen im Team** zu haben, die den Stichtag für die jeweilige Altersklasse **um bis zu 6 Monate** überschreiten. Diese Spieler:innen müssen dem Organisationskomitee bekanntgegeben werden und auf der Kaderliste mit einem Vermerk auf die Ausnahmegenehmigung aufscheinen.

2. Kaderliste & Identitätskontrollen

Für **jedes teilnehmende Team muss beim Organisationskomitee eine Kaderliste** eingereicht werden (per Mail an office@unitedworldgames.com). Diese wird von der Turnierleitung kontrolliert, unterzeichnet und vor Ort beim Check-In an die jeweiligen Teamverantwortlichen ausgehändigt. Die Trainer:innen sind angehalten die unterzeichnete Liste, wie auch Pässe bzw. **Ausweise der Spieler:innen zu allen Spielen mitzubringen.**

Es muss jedeR Spieler:in auf Verlangen der Turnierleitung **jederzeit seine/ihre Identität** mit einem gültigen, amtlichen Lichtbildausweis **nachweisen** können. Bei Verdacht auf eine Stichtagsverletzung bzw. Einsatz eines/einer nicht spielberechtigten Athleten/-in sind in Koordination mit der Turnierleitung Kaderliste und Lichtbildausweis zu kontrollieren. Liegt eine **Verletzung** vor wird das entsprechende Spiel **automatisch als eine Niederlage für die betroffene Mannschaft gewertet (0:15).**

EinE Spieler:in darf grundsätzlich in 2 verschiedenen Teams spielen, sofern diese nicht im selben Bewerb antreten, er/sie muss jedoch auch auf beiden Kaderlisten aufscheinen (einE Athlet:in des U17 Bewerbes darf z.B. ohne Weiteres auch im Kader einer U20 Mannschaft aufscheinen und sofern es der Turnierplan zulässt für beide Teams Spiele bestreiten). Sollte ein Verein mit mehreren Teams in ein und demselben Bewerb antreten, so dürfen Spieler:innen nicht zwischen den Teams verschoben werden, Athlet:innen dürfen nur auf der Kaderliste EINER Mannschaft pro Bewerb aufscheinen.

3. Turnierregeln

1. Die Spielzeit beträgt **45 Minuten** in den Altersklassen U20 & U17 und **30 Minuten** in der Altersklasse U15 (es gibt einen Jingle, der die letzten 5 Minuten signalisiert).
2. Die Zeit ist aus, wenn der 5 Minuten Jingle endet, der Punkt muss zu Ende gespielt werden.
3. Ist der Spielstand Unentschieden, wird ein Universe Punkt gespielt.
4. **Cap +1** nach der normalen Spielzeit.
5. **Hard Cap** 15 Punkte.
6. **Stall count** ist 10.
7. **Unentschieden** ist nicht möglich.
8. **Ein Time-Out** pro Team.
9. Es gibt keine Halbzeit.
10. Es wird im **5 vs 5** Format gespielt.
11. Es wird mit der **Ratio Regel A** gespielt und vor Spielstart wird gelost.

4. Turniermodus

Im Normalfall wird zuerst eine **Round Robin** Gruppenphase und danach eine **Playoff KO** Phase bis hin zu den Finalspielen abgehalten. Auch Platzierungsspiele sind vorgesehen, sodass alle Teams mit 4-6 Spielen im Laufe des Bewerbs rechnen können. Der Modus kann jedoch in Abhängigkeit der Anzahl der angemeldeten Teams variieren, deshalb sind Änderungen vorbehalten.

Nach der Gruppenphase wird das Ranking innerhalb der Gruppe zunächst durch die Anzahl der gewonnenen Spiele determiniert. Gibt es innerhalb der Gruppe Teams, welche die gleiche Anzahl an Siegen haben, entscheidet die bessere Punktedifferenz, gibt es da ebenfalls ein Unentschieden, entscheidet das direkte Duell dieser beiden Teams.

5. Walk Over

Bei Nicht-Erscheinen oder Verspätung einer Mannschaft ohne gültigen Grund (ob ein Grund als gültig erachtet wird entscheidet allein die Turnierleitung) wird das betreffende Spiel als eine 0:15 Niederlage für das nicht erschienene/verspätete Team gewertet. Auf zu spät kommende Mannschaften wird 5 Minuten gewartet.

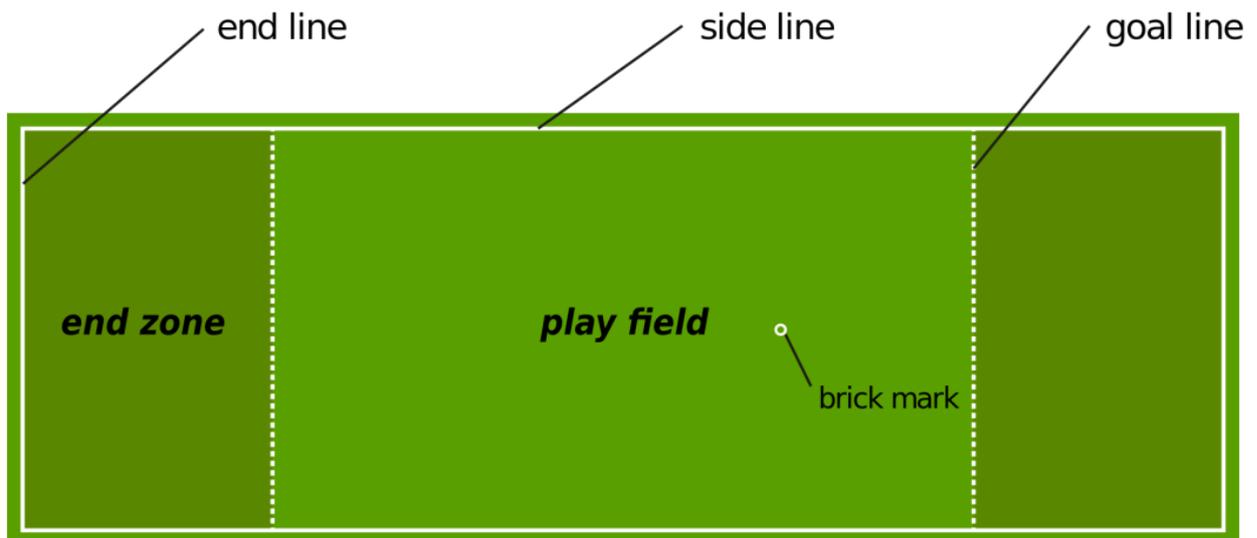
Achtung: Vor einer W.O. Entscheidung ist immer mit der Turnierleitung Rücksprache zu halten.

6. Spielfelder

Das Turnier wird auf Rasenfeldern gespielt, **Fußballschuhe** sind **erlaubt**. Fußballschuhe mit **Stollen sind nicht erlaubt**. Es ist auch erlaubt eigenes Essen und Getränke auf die Spielfelder mitzunehmen.

Bitte die Spielfelder sauber halten! Rauchen auf den Spielfeldern ist verboten!

Das Spielfeld besteht aus 2 Endzonen (end zone) mit einer markierten Punktlinie (goal line) und einer Brick Markierung (brick mark). Die hintere Begrenzungslinie (end line) wird 12 – 15 m hinter der Punktlinie markiert sein.



7. Spielscheibe und Teamoutfit

Die Turnierorganisation stellt nur die Spielscheibe zur Verfügung, **zum Aufwärmen sind eigene Scheiben mitzubringen**.

Die Teams müssen in einheitlichen Outfits spielen. Jedes Team muss zwei verschiedene Farben mitbringen, falls die Dressenfarbe zweier gegeneinander antretender Teams als zu ähnlich erachtet wird.

8. Spirit of the Game

Jedes Team muss jedes gegnerische Team auch hinsichtlich des *Spirit of the game* bewerten. Die Teams erhalten den offiziellen SOTG Bewertungsbogen und müssen nach jedem Spiel den ausgefüllten Bogen bei der Turnierleitung abgeben.

Am Ende des Turniers gibt es einen Spirit-Sieger pro Altersklasse, basierend auf den 5 SOGT Kriterien:

- Regelkenntnis und –gebrauch
- Fouls und Körperkontakt
- Aufrichtigkeit und Fair Play
- Positive Einstellung und Selbstbeherrschung
- Kommunikation (mit SpielerInnen, Offiziellen, Turnierleitung und ZuschauerInnen)

9. Versicherung & Haftungsausschluss

Die Teilnehmer:innen sind nicht durch den Veranstalter versichert. Es obliegt daher den Teamverantwortlichen bzw. den teilnehmenden Teams selbst, sicherzustellen dass alle Teilnehmer:innen während des gesamten Aufenthaltes bei den United World Games versichert sind. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Krankheiten, gestohlene bzw. verlorene Wertgegenstände und etwaige Verletzungen. Die Turnierverantwortlichen können lediglich einen Krankentransport veranlassen. Sollte der/die Verletzte nicht versichert sein bzw. sein/ihr Heimatland kein Abkommen für ärztliche Versorgung mit Österreich haben, muss der/die Teilnehmer:in die Kosten der Behandlung selbst tragen.

JedeR Teilnehmer:in erklärt, dass er/sie ausreichend trainiert hat und gegen seine/ihre Teilnahme von ärztlicher Seite keine Bedenken bestehen.

Für alle Spieler:innen gilt: Keine Wertgegenstände oder Sportausrüstung unbeaufsichtigt lassen!

10. Finale Anmerkung

Das Organisationsteam der United World Games sieht es als Verpflichtung für jedeN Spieler:in und jeden Coach an, die oben genannten Punkte gelesen zu haben und zu kennen.

WICHTIG: In akuten Notfällen sowie zu Nachtzeiten ist die Notfallnummer 144 anzurufen. Zu beachten ist bitte auch, dass bei etwaigen Abtransporten mit dem Rettungswagen stets einE Betreuer:in des betroffenen Teams mitfahren muss.