

Wheelchair Flying Disc Sport

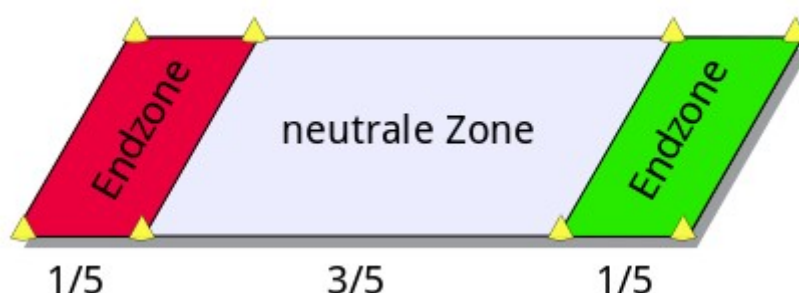
„Zone Disc“ Spielregeln

Stand: 24.04.2016

Das Regelwerk des Mannschaftsspieles „Zone Disc“ mit der fliegenden Scheibe soll multizentrisch, kreativ und spielernah aufgebaut werden. Alle Regeln sind daher ausdrücklich offen und als **Vorschlag** zu sehen. Ich freue mich auf Feedback, Ideen für Variationen und Änderungsvorschläge!

Spielort / Spielfeld

Jede rechteckige, berollbare Fläche ohne Gefälle. Innen, sowie Außenbereich. Rechteckige Endzonen werden mit je 4 Gegenständen markiert und sind ca. 1/5 bis 1/6 der Spielfeldlänge tief.



Sportgerät

Das Spiel wird mit einer fliegenden Scheibe gespielt. Ultimate Scheiben (Eurodisc, 175 g) haben gute Flugeigenschaften und sind angenehm zu fangen. Beim Ausprobieren anderer Scheibentypen auf gutes Kurvenflugverhalten (späteres taktisches Element) achten. Bruchgefahr beim Überfahren von zu harten Scheiben. Rollstühle: RBB Stühle haben sich bewährt, im Rehasport kann das Spiel aber auch mit Aktivrollstühlen gespielt werden.

Spieler

Die Anzahl der Spieler wird der Feldgröße und dem Fähigkeitsstand (Werfen, Fangen, Fahren) angepasst. Für ein Indoor Basketballfeld max. 2x5.

Spiellimit

Nach Zeit: 2x 15 min bei kleiner Halle. Nach Punkten: Die Mannschaft die zuerst 10 Punkte hat, gewinnt. Halbzeit, sobald eine Mannschaft 6 Punkte erreicht. (← Erfahrungswerte benötigt)

Spielbeginn

Die Angreifende Mannschaft wird gelost. Beide Teams stehen auf der Grenzlinie zur neutralen Zone. Die Verteidigende Mannschaft hat die Scheibe, fragt nach Bereitschaft und macht den ersten Wurf. Sobald die Scheibe in der Luft ist, dürfen sich beide Teams frei bewegen. Die Angreifende Mannschaft fängt, oder spielt von da, wo die Scheibe den Boden berührt hat, oder ggf. von der nächsten Grenzlinie. Sind die Würfe zu lang für das Feld kann ein alternativer Spielbeginn auf ein beliebiges Startsignal hin gewählt werden. Unterschied: Die angreifende Mannschaft hat dann bereits die Scheibe.

Bewegungen der Scheibe

Die Scheibe ...

- darf in jede Richtung gepasst werden
- muss bei einem Pass den Spieler auf dem Luftweg wechseln
- darf nicht selbst wider gefangen werden

Der Scheibenbesitzer ...

- darf seine Räder nicht mehr antreiben
- darf ein- oder beidseitig bremsen
- darf die Scheibe aus der Fahrt oder aus dem Stand abspielen
- darf im Stand um die eigene Achse drehen
- muss die Scheibe vor dem Ablauf von 10 Sekunden (stallcount) abgeworfen haben.

Ein **Turnover** (verteidigendes Team wird zum Angreifer und vice versa) findet statt wenn ein Pass nicht abgeschlossen wurde, also immer dann, wenn...

- die Scheibe vor dem Fang den Boden berührt
- die Scheibe mit einem Spieler ins Aus fährt
- die Scheibe im Aus den Boden oder einen anderen Gegenstand berührt (sie darf jedoch über die Linie fliegen und wieder ins Feld kurven!)
- die Scheibe nach 10 Sekunden nicht gepasst wurde
- die Scheibe vom Gegner abgefangen oder zu Boden geschlagen wurde
- ein Foul passiert

Das Turnover wird ohne Zeitverzug umgesetzt. Und zwar dort, wo der Turnover entscheiden wurde, sprich: Wo die Scheibe den Boden berührt hat (oder von der jeweils nächsten Linie des neutralen Feldes), oder wo das Foul passiert ist.

Ein **Foul** ist ...

- jeder Körperkontakt, es sei denn unabsichtlich während des gleichzeitigen Fangens der Scheibe entstanden
- jedes Greifen einer Scheibe, die sich noch im Besitz (Hand, Schoß) des Gegners befindet.
- jeder beabsichtigte heftige Kontakt des eigenen Stuhles mit dem des Gegners. Blockieren des Weges ähnlich zum RBB ist erlaubt.

Punkten

Ein Punkt wird erzielt wenn ein Spieler einen Pass aus der neutralen Zone fängt, während er sich in der Endzone des Gegners befindet. Nach einem Punkt bleibt die punktende Mannschaft an der Zone, um den nächsten Anfangswurf aus zu führen. Die ehem. verteidigende Mannschaft fährt zur gegenüberliegenden Zone (Seitenwechsel, bei Umwelteinflüssen wichtig). Der Spielablauf beginnt von vorn. Alternative für die Halle: Ohne Seitenwechsel.

Ein- / Auswechseln

Bei jedem Punkt max. 2 Spieler während der Aufstellung an der Linie. Bei Verletzung Spielstop und sofortiges Auswechseln.

Linienregeln

Ein Spieler gilt als „in der Zone“, sobald er mit mindestens einem Rad in der Zone steht. Die Zonenlinie gehört zur Zone. Ein Spieler gilt als „im Aus“, wenn ein Rad die Feldbegrenzungslinie verlässt. Eine Scheibe nimmt immer den Aufenthaltsort des Spielers an, der sie hält.

Add-ons

- Sekundenregel in der Zone. Falls bei einem kleinen Feld die Spieler in den Zonen „campen“ und bereits sehr gut werfen / fangen, kann ein Zeitlimit für gegnerische Zonen sinnvoll werden.
- Doppelpunkten. Die Pass-sequenz „Neutrale Zone – Endzone des Gegners – Endzone des Gegners (weiterer Mitspieler)“ ergibt 2 Punkte. Scheitert der zweite Pass erhält die Mannschaft keine Punkte.
- Integration von **Spielern mit eingeschränkter Handfunktion**: 1 pro Mannschaft, Jokerregelung! Darf nach erfolgreichem Fangen mit der Scheibe fahren, bis der Stallcount abgelaufen ist. Danach nimmt ein Mitspieler die Scheibe vom Schoß. Zum Punkten darf er MIT Scheibe in die Zone fahren (Rugby)