

ULTIMATE

WFDF pravila

(Uradna verzija 2013-01-01)

**Prevod in potrditev: Matevž Pal, Marko Dreu, Damijan Marin, Klemen
Zupančič**

Vsebina:

1. Pozitivno športno vzdušje
2. Igralno polje (igrišče)
3. Oprema
4. Točka, zadetek in igra
5. Ekipe
6. Začetek igre
7. Začetni met
8. Status diska
9. Štetje
10. Potrditev diska
11. Avt - disk izven igrišča
12. Prejemniki diska in postavitve v igralnem polju
13. Preobrat
14. Točkovanje
15. Prekrški, kršitve in prestopki; klicanje le-teh
16. Nadaljevanje po prekršku ali kršitvi
17. Prekrški
18. Kršitve in prestopki
19. Zaustavitve
20. Odmor
21. Dodatek - tujke v uporabi

WFDF = World flying disc federation (Svetovna zveza športov z letečim diskom)

Pojasnilo prevoda:

Ker se na mednarodnih tekmah za komuniciranje med igralci uporablja angleški jezik smo v prevodu poleg slovenskih izrazov v oklepaje napisali tudi angleške izraze, ki jih morate uporabljati na tekmah.

Predstavitev

Ultimate je ekipni šport, ki se ga igra z diskom. Na igrišču sta hkrati dve ekipi, vsaka s 7 igralci v polju ter rezervnimi igralci. **Igrišče je pravokotne oblike**. Na obeh koncih igrišča je označena končna cona za doseganje točk. Cilj ekipe je doseči točko. Točka se doseže, ko napadalec ujame disk v **končni coni**, katero ekipa napada. Igralec z diskom v posesti ne sme teči, lahko pa ga poda svojim soigralcem v katerokoli smer. V kolikor soigralci diska ne ujamejo, **pride do spremembe** posesti diska in ekipa, ki je bila v obrambi vzame disk in poskuša doseči točko v **končni coni**, ki jo **v tej točki** napada. Igra praviloma traja do doseženih 17 točk ene ekipe **oz.** okoli 100 minut.

Ultimate je nekontaktna igra brez sodnikov. Igralci **si** sodijo sami. Pravila pozitivnega športnega vzdušja določajo, kako naj igralci sodijo ter se na splošno obnašajo na igrišču.

1. Pozitivno športno vzdušje

1.1. Ultimate je **nekontakten šport**, kjer **si** igralci sodijo sami. Vsi igralci so odgovorni za pravilno tolmačenje, **uporabo** in sprejemanje pravil. Ultimate se zanaša na pozitivno športno vzdušje in tako prenaša odgovornost za fair play na vsakega igralca posebej.

1.2. Kazni za storjene prekrške ni, igralcem se zaupa, da pravil ne bodo **namenoma** kršili **in jih zlorabljali**. Predvsem se razvija metoda, kako po prekršku nadaljevati z igro, ki bi se najverjetneje zgodila, če se prekršek ne bi zgodil.

1.3. Igralci se morajo zavedati, da nastopajo v vlogi sodnika v vseh situacijah, v katerih pride do spora med ekipama, zato morajo:

- 1.3.1. poznati pravila,
- 1.3.2. biti objektivni in pravični,
- 1.3.3. morajo znati zaupati,
- 1.3.4. pojasniti svoje stališče jasno in kratko,
- 1.3.5. dovoliti nasprotniku izraziti svoje mnenje,
- 1.3.6. razrešiti nesoglasja v najkrajšem možnem času,
- 1.3.7. spoštljivo komunicirati,
- 1.3.8. klicati klice le, če je kršitev dovolj jasna in **bistveno** vpliva na poteka igre.

1.4. Spodbuja se igra na visokem tekmovalnem nivoju, vendar nikoli ne v škodo medsebojnega spoštovanja, dogovorjenih pravil igre ali osnovnega veselja do igre.

1.5. Naslednja dejanja so primeri pozitivnega športnega vzdušja:

- 1.5.1. obvestiti soigralca, če je klical napačen ali nepotreben klic oz. povzročil prekršek,
- 1.5.2. preklicati klic, **ko ugotoviš**, da je bil klic **nepotreben**,
- 1.5.3. pohvaliti nasprotnika za dobro igro ali za pozitivno športno vzdušje,
- 1.5.4. predstaviti se nasprotniku in
- 1.5.5. odzvati se mirno na nesoglasja ali provokacije.

1.6. Naslednja dejanja so jasna kršitev pozitivnega športnega vzdušja in se jih morajo vsi izogibati:

- 1.6.1. nevarni igri in agresivnemu vedenju,
- 1.6.2. namernim prekrškom ali drugim namernim kršitvam pravil,
- 1.6.3. zbadanju, **ustrahovanju** nasprotnika,
- 1.6.4. nespoštljivemu veseljačenju po doseženi točki,
- 1.6.5. klicanju klicev in komentiranju (opravljanju) nasprotnikovih klicev,
- 1.6.6. signaliziranju nasprotniku, naj poda tebi.

1.7. Ekipi sta varuha pozitivnega športnega vzdušja in morata:

- 1.7.1. učiti in prevzeti odgovornost svojih igralcev za poznavanje in upoštevanje pravil ter pozitivnega športnega vzdušja,
- 1.7.2. kaznovati igralce, ki širijo negativno športno vzdušje,

1.7.3. dajati ekipam povratne informacije o tem, kako izboljšati njihovo pozitivno športno vzdušje.

1.8. V kolikor začetnik stori napako zaradi nepoznavanja pravil, so izkušeni igralci dolžni začetnika

popraviti in mu razložiti, kaj je storil narobe, kje, kdaj in zakaj. 1.9. Izkušen igralec lahko ponudi pomoč in vodi razprave na igrišču ter nadzoruje igro, kjer igrajo začetniki ali mlajši igralci.

1.10. Pravila naj si razlagajo **igralci** neposredno vpleteni v situacijo ali pa tisti, ki so imeli najboljši pregled nad dogodkom, ki je povzročil prekinitev - diskusijo. Igralci, ki niso v igri, z izjemo kapetana, naj se razprave ne udeležijo. Izjema sta klica avt in dotik tal, kjer lahko igralec v igri zaprosi igralce zunaj igrišča (če so imeli boljši pregled nad dogodkom) za mnenje, da določi primeren klic.

1.11. Tako igralci kot kapetani so sami odgovorni za svoje klice.

1.12. V primeru, da se igralci, kljub diskusiji, ne morejo odločiti, kaj točno se je zgodilo v igri, se disk vrne k zadnjemu "neoporečnemu" podajalcu.

2. Igralno polje (igrišče)

2.1. Igralno polje je pravokotno, z dimenzijami in **del igrišča** kot je to vidno na Sliki 1.

2.2. Meje igralnega polja določata dve (2) stranski črti in dve (2) **čelni** črti.

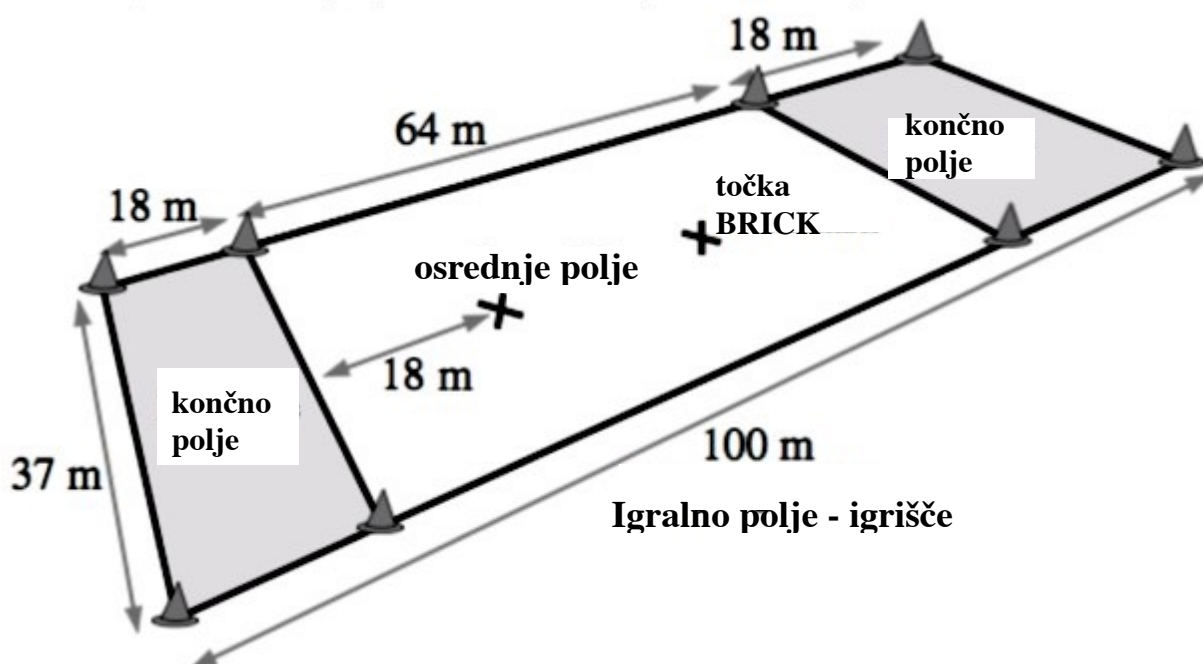
2.3. Črte, ki določajo igralno polje, niso del igralnega polja.

2.4. Črte **končne cone** so tiste, ki ločijo **osrednji del igrišča** od **končne cone** in so del osrednjega polja.

2.5. Oznaka BRICK je presečišče dveh, po meter dolgih črt, ki se nahajata v osrednjem polju, 18 metrov od črte **vsake končne cone**. Glede na stranski črti je BRICK med njima na sredini.

2.6. Osem svetlo označenih objektov (na primer plastičnih stožcev) označuje robove igralnega **polja** in **dveh končnih con**.

2.7. V bližnji okolici igrišča ne sme biti premikajočih se stvari. Če igro ovirajo rezervni igralci ali **predemti**, ki so znotraj območja treh metrov okoli igrišča, lahko vsak s tem oviran igralec, kliče »kršitev«.



3. Oprema

- 3.1. Uporabi se lahko katerikoli disk, s katerim se strinjata oba kapetana.
- 3.2. WFDF lahko objavi listo priporočenih, s strani WFDF odobrenih, diskov za uporabo.
- 3.3. Vsak igralec mora nositi dres, ki določa, kateri ekipi pripada.
- 3.4. Igralec ne sme nositi opreme ali obleke, s katero lahko poškoduje sebe ali druge igralce.

4. Točka, zadetek in igra

- 4.1. Igra vsebuje določeno število točk. Točka se konča z dosego zadetka.
- 4.2. Igra je končana, ko prva ekipa doseže 17 točk.
- 4.3. Igra je razdeljena na 2 dela, imenovana polčasa. Polčas nastopi, ko prva ekipa doseže 9 točk.
- 4.4. Prva točka vsakega polčasa se začne po začetku polčasa.
- 4.5. Ko se doseže zadetek in tekma ni končana ali ni polčasa:
 - 4.5.1. se naslednja točka začne takoj in
 - 4.5.2. ekipi zamenjata končni **coni**, kateri branita.
 - 4.5.3. Ekipa, ki je dosegla zadetek(**točko**), začne naslednjo točko v obrambi in izvaja začetni met.
- 4.6. V primeru posebnih tekmovanj, drugačnega števila igralcev, starosti igralcev, ali glede na prostor, ki ga je mogoče uporabiti, so možna odstopanja od pravil.

5. Ekipa

- 5.1. Vsaka ekipa **ima** največ 7 in najmanj 5 igralcev na **igrišču** tekom vsake točke.
- 5.2. Ekipa ima na voljo neomejeno število menjav. Menjave so mogoče le po doseženem zadetku. Izjema so menjave ob poškodbah (Poglavje 19).
- 5.3. Vsaka ekipa imenuje kapetana, ki zastopa ekipo.

6. Začetek igre

- 6.1. Kapetana obeh ekip **z žrebom** določita, katera ekipa prva izbere, ali:
 - 6.1.1. bo sprejemala oz. **izvajala** začetni met, ali,
 - 6.1.2. bo odločila, katero končno **cono** bo branila **v začetni točki**.

7. Začetni met

- 7.1. Začetni met se izvede na začetku igre, polčasa in po doseženem zadetku.
 - 7.1.1. Ekipi se morata pripraviti na začetni met brez (nerazumnih) neupravičenih zamud.
- 7.2. Začetni met izvede obrambni igralec, potem ko si obe ekipi z nad glavo dvignjeno roko enega od igralcev signalizirata, da sta pripravljeni.
- 7.3. Ko so igralci v napadu pripravljeni in dokler začetni met ni izveden, morajo vsi stati z eno nogo na črti svoje obrambne končne cone. Igralci ne smejo spreminjati svoje pozicije. Igralci morajo ostati na isti poziciji glede na svoje soigralce.
- 7.4. Do trenutka, ko je začetni met izvršen, morajo biti vsi obrambni igralci v celoti znotraj **končne cone**, ki jo branijo.
- 7.5. V kolikor se pojavi kršitev točk 7.3. ali 7.4., mora nasprotna ekipa klicati prekršek **prepovedanega položaja** (**ang. offside**), a še preden je disk sprejet (ulovljen). Začetni met se nato kar se da hitro ponovi.
- 7.6. Takoj, ko je začetni met izvršen, se lahko igralci gibljejo v poljubno smer.
- 7.7. Igralci ekipe, ki je izvedla začetni met, se diska ne smejo dotakniti, dokler se diska ne dotakne igralec ekipe v napadu ali se disk ne dotakne tal.
- 7.8. V kolikor se katerikoli igralec v napadu (v igrišču ali izven) dotakne diska preden pade na tla in ga ne uspe ujeti, je to **menjava posesti diska** (**ang. turnover**) - ekipa v

napadu postane ekipa v obrambi.

7.9. Kadar disk po začetnem metu ne zapusti igralnega polja ali pa ga znotraj polja ujame igralec v napadu, le-ta postavi stojno nogo tam, kjer se je disk ustavil oziroma kjer ga je ujel.

7.10. Kadar se disk po začetnem metu najprej dotakne igralnega polja in nato preide v avt, igralec, ki bo disk **podal** (podajalec), postavi s stojno nogo na mesto v osrednjem polju, kjer je disk prešel avt **črto** (Točka 11.7.).

7.11. Kadar se disk po začetnem metu najprej dotakne igralnega polja, nato igralca v napadu in na koncu zapusti igralno polje ali igralec v napadu ujame začetni met izven igralnega polja, potem postavi s stojno nogo na mesto v igralnem polju, najbližje mestu, kjer ga je disk zapustil (Točka 11.5.).

7.12. V kolikor leti disk v avt (izven igralnega polja) **ne** da bi se dotaknil igralnega polja ali napadalca, lahko igralec, ki disk pobere, bodisi postavi stojno nogo na mesto v osrednjem polju, kjer je disk zapustil igralno polje (Točka 11.7.) in igro začne od **tamoz**. začne s točke »brick«. V tem primeru mora, preden pobere disk, to signalizirati s popolnoma iztegnjeno roko nad glavo.

8. Status diska

8.1. Disk je "mrtev" in preobrat ni mogoč:

8.1.1. po začetku točke, dokler začetni met ni izvršen,

8.1.2. po začetnem metu ali preobratu, ko se mora disk prenesti na lokacijo, kjer se mora postaviti stojna noga, da se igra lahko prične in preden se prične, ali

8.1.3. po klicu, ki ustavi igro ali **po** kakršni koli drugačni ustavitvi igre, dokler se disk ne potrdi.

8.2. Disk, ki ni "mrtev", je "živ".

8.3. Podajalec ne sme prenesti posesti "mrtvega" diska na soigralca.

8.4. Disk lahko ustavi katerikoli igralec po tem, ko se je enkrat dotaknil tal.

8.5. V kolikor pri poskusu ustavitve diska igralec bistveno spremeni pozicijo diska, lahko nasprotna ekipa zahteva, da se postavi stojno nogo tja, kjer se je igralec diska prvič dotaknil.

8.6. Po **menjavi posesti diska** mora ekipa, ki je pridobila disk, igrati naprej brez prekinitve. Igralec, ki namerava disk pobrati, mora do njega najmanj počasi hoditi ali pa izbrati kakšno hitrejšo obliko gibanja, ter brez zavlačevanja postaviti stojno nogo.

8.6.1. V kolikor **ekipa v napadu** krši člen 8.6., **jo** lahko nasprotna ekipa ustno opozori z **besedo** zavlačevanje igre (**ang. delay of game**) ali kliče **prekršek** (**ang. violation**).

8.6.2. Če je obrambni igralec **oddaljen od napadalca tri ali manj** metrov in potem, ko ga je že ustno opozoril, podajalec še vedno krši točko 8.6., lahko začne obrambni igralec s štetjem.

9. Štetje

9.1. Obrambni igralec prične s štetjem **podajalcu** tako, da najprej izreče besedo »štejem« (**ang. stalling**) in nato šteje od ena (1) do deset (10). Interval **med vsako besedo** v štetju mora biti dolg vsaj eno (1) sekundo.

9.2. Štetje mora biti jasno in razumljivo **podajalcu**.

9.3. Obrambni igralec lahko prične s štetjem le takrat, ko:

9.3.1. je disk "živ" (v igri),

9.3.2. ko je znotraj razdalje treh metrov od **podajalca** in

9.3.3. so vsi ostali obrambni igralci pravilno postavljeni (Točka 18.1.).

9.4. V kolikor se obrambni igralec **od podajalca odmakne za** več kot tri (3) metre od ali pa obrambo prevzame drug obrambni igralec, se mora štetje začeti ponovno - od ena (1) naprej.

9.5. Štetje po prekinitvi:

9.5.1. Po prekršku, ki ga je storila obramba in se z njim strinja (ang. **uncontested foul**) - od ena (1) naprej.

9.5.2. Po prekršku, ki ga je storil napad in se z njim strinja (ang. **uncontested foul**) - od največ devet (9) naprej.

9.5.3. Po klicu "izšteto" (ang. **stall-out**) s katerim se napad NE strinja (ang. **contested stall-out**) - od največ 8 (8).

9.5.4. Pri vseh ostalih klicih - od največ šest (6).

9.6. Po ponovnem pričetku štetja od števila »n«, kjer je »n« število izmed 1 in 9, moramo štetje pričeti z besedo »štejem« (ang. **stalling**), kateri sledi številka za eno višja kot je bila zadnja številka, ki smo jo izrekli pred prekinitvijo štetja, ali pa je to številka, »n«, če je bilo štetje preko »n«.

10. Potrditev diska

10.1. Kadarkoli se igra ustavi zaradi odmora (ang. **time out**), prekrška (ang. **foul**), kršitve (ang. **violation**), nestrinjanja s spremembo posesti diska (ang. **contested turnover**), nestrinjanje z doseženo točko (ang. **contested goal**), ustavitve igre zaradi varnosti (ang. **technical stoppage**) ali poškodbe (ang. **injury**), se mora igra nadaljevati kar se da hitro s potrditvijo diska.

10.2. Razen v primerih zaustavitve igre:

10.2.1. ko se morajo vsi igralci vrniti v pozicijo, ki so jo imeli v trenutku klica, zaradi katerega se je igra prekinila,

10.2.2. ko, v kolikor je v trenutku klica, ki povzroči ustavitev igre, disk v zraku in se disk vrne podajalcu, morajo vsi igralci zavzeti mesta, ki so jih imeli pred izmetom diska in

10.2.3. ko morajo vsi igralci ostati na svojih položajih, dokler se diska ne potrdi.

10.3. Vsak igralec lahko podaljša prekinitvev igre, da si popravi opremo, vendar se aktivna igra zaradi tega ne sme ustaviti.

10.4. Igralec, ki disk potrdi, mora najprej preveriti z najbližjim igralcem nasprotne ekipe ali je njegova ekipa pripravljena za nadaljevanje igre.

10.4.1. V primeru nepotrebnega zavlačevanja pri potrjevanju diska, lahko nasprotna ekipa drugo ustno opozori z "zavlačevanje igre" (ang. **delay of game**) in, če se to nadaljuje, kar sama potrdi disk s klicem "Disk potrjen" (ang. **disc in**) brez nasprotnikove odobritve.

10.5. Ponoven pričetek igre:

10.5.1. če je disk v dosegu obrambnega igralca, se ga le-ta dotakne in zakliče »Disk potrjen« (ang. **disc in**),

10.5.2. če disk ni v dosegu obrambnega igralca, se mora podajalec z diskom dotakniti tal in zaklicati »Disk potrjen« (ang. **disc in**),

10.5.3. če disk ni v dosegu obrambnega igralca in pri disku ni podajalca (disk je na tleh), naj obrambni igralec, ki je najbližje disku, zakliče »Disk potrjen« (ang. **disc in**).

10.6. V kolikor podajalec poizkuša podati disk preden je ta potrjen ali pa se zgodi kršitev točke 10.2., se podaja ne šteje - ne glede na to ali je bila uspešna ali ne - in disk se vrne podajalcu.

11. Avt - izven igrišča (ang. **out-of-bounds**)

11.1. Celotno igralno polje je del igralne površine. Črte (vzdolžne in čelne), ki določajo igralno površino pa niso del igralnega polja, so del avta. Vsi neigralci (igralci ob liniji, gledalci, tehnično osebje, itd.) so del avta.

11.2. Avt predstavljajo vse površine, ki niso del igralnega polja in vsi objekti, ki se dotikajo teh površin, razen obrambnih igralcev, ki so zmeraj smatrani kot del igralnega

polja, kadar želijo narediti obrambo.

11.3. Igralec v napadu je v **igralnem polju**, dokler ni v avtu.

11.3.1. Igralec, ki je **skočil v zrak**, ohrani svoj status (v **igralnem polju**, v avtu) dokler se **zopet** ne dotakne tal v igralnem polju ali avtu

11.3.2. Za **podajalca**, ki **je ujel** disk in se najprej dotaknil igralnega polja ter nato avta, se smatra, da je v **igralnem polju**.

11.3.2.1. V kolikor igralec **z diskom** zapusti igralno polje, mora postaviti stojno nogo na mesto - **pred (vzdolžno)** črto igralnega polja, kjer ga je zapustil (razen v primeru točke 14.2.).

11.3.3. Status igralca "v igrišču" (**ang. in-bounds**) ali "izven" (**ang. out-of-bounds**) se ne spremeni, če se ta igralec dotika katerega koli drugega igralca.

11.4. Disk je v igralnem polju (**ang. in-bounds**), ko je živ, ko se igra prične ali ko se **po prekinitvi igra nadaljuje**.

11.5. Disk je izven igralnega polja (**ang. out-of-bounds**), ko se **najprej** dotakne objekta v avtu ali se dotakne igralca v napadu, ki stoji v avtu. Disk v rokah podajalca ima **enak** status (v polju, v avtu) kakor podajalec sam. V kolikor imata disk v rokah dva igralca v napadu in je eden v avtu, potem je disk v avtu.

11.6. Disk lahko leti izven mej igralnega polja in se nato vrne nazaj v igralno polje. Igralci lahko zapustijo igralno polje v kolikor **lovijo oz. zbijajo disk**.

11.7. Mesto, kjer je disk zapustil igralno polje, je mesto, kjer je bil disk (**...prior to contacting an out-of-bounds area or player, the disc was most recently**):

11.7.1. delno ali popolnoma nad igralno površino ali

11.7.2. kjer se ga je dotaknil igralec, ki se nahaja znotraj igralnega polja.

11.8. V kolikor je disk v avtu oddaljen več kot tri metre od igralnega polja, ga lahko kdor koli prinese do treh metrov do igrišča. Zadnje tri metre mora podajalec, **ki bo nadaljeval z igro nesti disk sam**.

12. Prejemniki diska in postavitve v igralnem polju

12.1. Kadar igralec doseže kontrolo nad diskom (**nima več rotacije**), pravimo, da ga je ulovil.

12.2. Kadar igralec izgubi kontrolo nad diskom ob stiku s tlemi (**po skoku za diskom**), **soigralcem** ali pravilno postavljenim nasprotnim igralcem, potem smatramo, da diska ni ulovil.

12.3. Disk ni ulovljen in **sprememba posesti diska** se zgodi v sledečih primerih:

12.3.1. igralec v napadu **vzpostavi prvi kontakt z diskom, koje že** v avtu,

12.3.2. **ko** napadalec disk ujame in je njegov prvi kontakt s tlemi v avtu ter ima disk še vedno v posesti.

12.4. Ko igralec v napadu ulovi disk, postane **podajalec**.

12.5. Kadar disk ujameta istočasno igralec v napadu in obrambni igralec, disk v posesti obdrži napadalec.

12.6. Kadar igralec zavzame neko pozicijo na igralnem polju, je do nje upravičen in igralec nasprotne ekipe se ga ne sme dotakniti.

12.7. Kadar **igralec** želi ujeti disk, **nasprotni** igralec ne sme namerno ovirati njegovega gibanja, razen v primeru, ko tudi sam želi ujeti ali zbiti isti disk.

12.8. Vsak igralec lahko zavzame katero koli pozicijo na igralnem polju pod pogojem, da pri takem poskusu s tem ne povzroči kontakta z drugimi igralci.

12.9. Ko je disk v zraku se morajo vsi igralci izogibati kontaktu z drugimi igralci. Razloga, ki bi opravičeval ta kontakt, ni. Poskus lovljenja ali obrambe ni opravičljiv razlog za fizični kontakt z ostalimi igralci.

12.10. Nenamerni kontakt med dvema ali več igralci, ki ne spremeni izida dvoboja za disk ali varnosti igralcev, se lahko pojavi, kadar si le-ti istočasno želijo priti na isto točko

na igralnem polju. Nenamerni kontakti niso prekršek, a jih je potrebno minimalizirati.

12.11. Igralci z rokami in nogami ne smejo ovirati gibanja nasprotnika.

12.12. Igralci si med seboj fizično ne smejo pomagati pri gibanju.

DO TUKAJ PREGLEDANO!!

13. Sprememba posesti diska

13.1. Preobrat prenese posest diska od ene k drugi ekipi in se zgodi kadar:

13.1.1. se disk dotakne tal in ni v posesti napadalca (»tla«),

13.1.2. si dva igralca v napadu predata disk iz roke v roko brez, da bi disk pri tem dosegel stopnjo leta (»predaja diska«),

13.1.3. kadar igralec namerno vrže disk v drugega igralca in ga nato ponovno ujame sam (»odboj«),

13.1.4. se metalec v poskusu podaje, po metu diska, prvi dotakne diska pred katerim koli drugim igralcem (»dvojni dotik«),

13.1.5. disk ujame obrambni igralec (»prestrezanje«),

13.1.6. je disk vržen v avt (»avt«),

13.1.7. igralec ne vrže diska, ko obrambni igralec pri štetju že začne izgovarjati besedo deset (»prešteto«),

13.1.8. se zgodi prekršek v napadu brez protestiranja ali

13.1.9. se ekipa, ki sprejema začetni met, diska dotakne, vendar ga ne uspe ujeti (»izpuščen začetni met«).

13.2. Če igralec ugotovi, da se je zgodil »preobrat«, mora le-tega takoj klicati s primernim klicem. V kolikor se katera koli ekipa s tem ne strinja, lahko kliče »protestiram«. Kadar je nejasno ali se je preobrat zgodil in se ekipi ne moreta dogovoriti, se disk vrne zadnjemu »neoporečnemu« podajalcu.

13.2.1. Disk se vrne k podajalcu.

13.2.2. Štetje se ponovno prične, največ s številko 9 (odvisno od tega, kdaj je bil met izvršen)

13.3. Kadar podajalec nima priložnosti klicati »hitro štetje« pred iztekom desetih sekund, ima po štetju pravico reči »protestiram - prešteto« (9.5.3.)

13.3.1. Kadar igralec kliče nestrinjanje - prešteto, vendar vseeno poskuša podati in je podaja nepopolna, potem se zgodi preobrat in se igra nadaljuje.

13.4. Igra se ustavi in preobrat se zgodi v primerih »predaja diska«, »odboj«, »dvojni dotik«, »prešteto«, ter v primeru neprotestiranega prekrška prejemnika (lovilca) v napadu.

13.5. Po preobratu lahko posest diska dobi katerikoli igralec v napadu, razen:

13.5.1. po preobratu zaradi prestrezanja - v tem primeru tisti, ki prestreže disk, ohrani njegovo posest,

13.5.2. po prekršku prejemnika v napadu, kjer posest diska dobi igralec, nad katerim je bil storjen prekršek.

13.6. Če igralec, ki ima disk v posesti po preobratu, le-tega spusti na tla ali ga položi nanje, se posest diska na novo določi.

13.7. Po preobratu je lokacija začetka igre:

13.7.1. kjer se je disk popolnoma ustavil ali ga je med ustavljanjem ustavil igralec v napadu,

13.7.2. kjer se ustavi igralec, ki ga disk prestreže,

13.7.3. kjer je bil postavljen podajalec (v primerih 13.1.2., 13.1.3., 13.1.7.) ali

13.7.4. kjer se zgodi neprotestiran prekršek prejemnika v napadu.

13.8. Kadar se preobrat zgodi izven igralnega polja ali se disk dotakne avta potem, ko se je preobrat že zgodil, mora podajalec postaviti svojo stojno nogo na točko osrednjega polja, najbližjo mestu, kjer je disk šel v avt (Točka 11.7.).

13.8.1. Če se ne zgodi 13.8, se stojna noga postavi glede na 13.9., 13.10. ali

13.11.

13.9. Kadar je preobrat lociran v osrednjem polju, mora podajalec postaviti stojno nogo na tisto mesto, kjer se je preobrat zgodil.

13.10. V primeru, da se je preobrat zgodil v končni coni, katero se napada, mora metalec postaviti stojno nogo na najbližje mesto na črti te končne cone.

13.11. Kadar se preobrat zgodi v končni coni, ki jo je sedanji napad branil, si metalec lahko izbere mesto postavitve stojne noge:

13.11.1. na mestu preobrata, v kolikor tam ostane ali začne varati

13.11.2. na črti končne cone, na mestu najbližjem preobratu s tem, da disk pobere in se začne gibati proti tej točki.

13.11.2.1. Podajalec lahko, preden pobere disk, z nad glavo iztegnjeno roko pokaže, da se je odločil za to opcijo (podajo iz črte kočne cone).

13.11.3. Takojšnje gibanje ali negibanje določa točko postavitve stojne noge in se ga ne da spreminjati.

13.12. Kadar se zgodi preobrat, vendar se igra nadaljuje brez vednosti igralcev, se igra zaustavi, disk se vrne na mesto preobrata, igralci pa zavzamejo pozicije, ki so jih imeli v trenutku preobrata in igra se prične s potrditvijo diska.

14. Točkovanje

14.1. Točka je dosežena, kadar igralec, ki je v končnem polju, ujame pravilno podajo in so vse točke prvega kontakta po ujemu diska v napadalnem kočnem polju (glej 12.1., 12.2.)

14.1.1. Če je igralec prepričan, da je dosegel točko, lahko kliče "točka". Kadar je točka protestirana ali preklicana, se igra ponovi s potrditvijo diska.

14.2. Kadar se igralec, ki je disk ujel pred napadalno končnim poljem, zaradi gibanja ustavi v napadalni kočnem polju, se mora vrniti na najbližjo točko na črti končnega polja in tam postaviti stojno nogo.

14.3. Ura (čas) zadetka (točke) je takrat, kadar je disk ulovljen in je prvi kontakt igralca z igralnim poljem znotraj končnega polja.

15. Prekrški, kršitve in prestopki; klicanje le-teh

15.1 Kršenje pravil, ki se nanašajo na nenameren kontakt med dvema ali več igralci, je prekršek.

15.2 Kršenje pravil o kritju in korakih, je prestopki. Prestopki ne ustavijo igre.

15.3 Vsako drugo kršenje pravil je kršitev.

15.4 Samo igralec nad katerim je bil storjen prekršek lahko kliče »prekršek«.

15.5 Nasprotni igralec lahko kliče prestopki kritja, v kolikor za to uporabi pravilno ime prestopka.

15.6 Vsak asprotni igralec lahko kliče kršitev. Kršitev lahko kliče z navedbo specifične kršitve ali samo s »kršitev«, razen če v pravilih ni določeno drugače.

15.7 Klic mora biti izvršen takoj po kršenju pravil.

15.8. V kolikor se igralec nepravilno ustavi, potem ko je preslišal klic ali ne pozna pravil, se igra ustavi in nadaljuje s potrditvijo diska tam, kjer bi se ustavila zaradi klica.

15.9 V kolikor se igralec iz ekipe proti kateri je bil klican prekršek, kršitev ali prestopki ne strinja s klicem, lahko reče »protestiram«.

15.10 V kolikor igralec, ki je klical prekršek, kršitev ali "protestiram" spozna, da je naredil napako, lahko klic prekliče z besedo »prekličem«. Igra se nadaljuje s potrditvijo diska.

16. Nadaljevanje po prekršku ali kršitvi

16.1 Ne glede na to ali se zgodi prekršek ali kršitev, se igra ustavi takoj in preobrat ni mogoč.

16.2 V kolikor se zgodi prekršek ali kršitev:

16.2.1 nad metalcem in le-ta po tem še vedno poizkuša vreči disk,

16.2.2 ko je metalec v fazi meta ali

16.2.3 ko je disk v zraku,

se igra nadaljuje dokler posest diska ni ugotovljena (diska nekdo ne ulovi).

16.2.4 Ko se enkrat določi posest diska:

16.2.4.1 V kolikor ekipa, ki je klicala kršitev ali prekršek pridobi oz. ohrani posest diska po podaji, se igra nadaljuje. Igralci, ki to prepoznajo, morajo zaklicati »igraj naprej«, da potrdijo vključenost tega pravila v igri.

16.2.4.2 V kolikor ekipa, ki je klicala kršitev ali prekršek ne pridobi oz. ohrani posesti diska po podaji, se igra ustavi.

16.2.4.2.1 V kolikor ekipa, ki je klicala prekršek ali kršitev verjame, da je bila s prekrškom ali kršitvijo motena posest diska, se disk vrne metalcu in igra se prične po potrditvi diska (razen, če obstaja pravilo, ki pravi drugače).

16.3 Ne glede na to, kateri klic je bil klican, se lahko vključeni igralci strinjajo, da klic ni vplival na razplet.

16.3.1 Če to pomeni zadetek - točko, točka velja,

16.3.2 v nasprotnem primeru igralci popravijo pozicijske prednosti, ki so nastale ob klicu prekrška ali kršitve in igra se ponovno prične s potrditvijo diska.

17. Prekrški

17.1 Nevarna igra

17.1.1 Nespametno neupoštevanje varnosti igralcev ne glede na to, kdaj in kje se kontakt zgodi, se smatra kot nevarna igra in se obravnava kot prekršek.

Tega pravila ne nadomesti nobeno drugo pravilo.

17.2 Prekršek nad prejemnikom podaje (lovilcem)

17.2.1 Prekršek nad lovilcem se zgodi, kadar se obrambni igralec fizično dotakne prejemnika podaje pred ali med lovljenjem diska.

17.2.2 Po prekršku nad lovilcem

17.2.2.1 V kolikor se prekršek nad lovilcem zgodi v igralnem polju ali končni coni, ki jo branimo, lovalec dobi disk na mestu, kjer se je prekršek zgodil.

17.2.2.2 V kolikor se za prekršek zgodi v napadalni končni coni, lovalec dobi disk na črti končne cone – na mestu, najbližjem prekršku.

17.2.2.3 V kolikor je prekršek sporen, se disk vrne podajalcu.

17.3 Prekršek »potisk v avt«

17.3.1 Prekršek potisk v out se zgodi, kadar lovalec v zraku ujame disk in prekršek obrambnega igralca nad njim povzroči:

17.3.1.1 da pristane v avtu namesto v polju ali

17.3.1.2 da pristane v osrednjem polju namesto v napadalnem kočnem polju.

17.3.2 V kolikor bi lovalec pristal v napadalnem kočnem polju, je to zadetek (točka).

17.3.3 V kolikor je prekršek protestiran, se disk vrne metalcu, v kolikor je lovalec pristal v avtu, drugače disk ostane pri lovilcu.

17.4 Prekrški obrambe nad metalcem (podajalcem)

17.4.1 Prekršek nad podajalcem se zgodi, ko:

17.4.1.1 je obrambni igralec postavljen nepravilno (Točka 18.1.) in nastane kontakt med podajalcem in obrambnim igralcem.

17.4.1.2 obrambni igralec povzroči kontakt s podajalcem med obrambnim gibanjem pred metom.

17.5 Prekršek »izbiti disk«

17.5.1 Ta prekršek se zgodi, kadar obrambni igralec s prekrškom povzroči, da lovilcu ali podajalcu disk pade iz rok po tem, ko ga je že imel v posesti.

17.5.2 V kolikor bi ulovljen disk pomenil doseženo točko in prekršek ni protestiran, potem je dodeljena točka.

17.6 Prekršek lovilca

17.6.1 Se zgodi, ko lovalec povzroči kontakt z obrambnim igralcem pred ali med poskusom lovljenja diska.

17.6.2 V kolikor prekršek ni protestiran je rezultat izgubljen disk. Igra se nadaljuje z mesta, kjer je bil prekršek storjen.

17.6.3 V kolikor je podaja popolna (lovilec ujame disk) in je prekršek protestiran, se disk vrne podajalcu.

17.7 Prekršek podajalca

17.7.1 Prekršek podajalca se zgodi, kadar podajalec povzroči kontakt z branilcem in je branilec postavljen pravilno.

17.7.2 Nenameren kontakt med gibanjem podajalca ni dovolj dober razlog za klicanje prekrška, vendar se mu mora podajalec izogibati.

17.8 Prekršek blokiranja

17.8.1 Prekršek blokiranja se zgodi, kadar igralec zavzame stacionarni položaj, kateremu se nasprotnik v gibanju ne bo mogel izogniti in bo rezultiral v kontaktu (trku) z nasprotnikom.

17.9 Posredni prekršek

17.9.1 Posredni prekršek se zgodi, kadar pride do dotika lovilca in obrambnega igralca, vendar dotik ne vpliva na poskus lovljenja diska.

17.9.2 V kolikor prekršek ni protestiran, lahko igralec nad katerim je bil prekršek storjen, nadoknadi zaradi prekrška omogočeno pozicijsko prednost.

17.10 Pobotni prekršek

17.10.1 V kolikor prekršek hkrati kličeta igralca v napadu in obrambi, se disk vrne podajalcu.

18. Kršitve in prestopki

18.1 Prestopki pri kritju podajalca

18.1.1 Ti prestopki vključujejo:

18.1.1.1 Hitro štetje

18.1.1.1.1 štetje prične, še preden je disk živ,

18.1.1.1.2 ne prične štetja z besedo »štejem«,

18.1.1.1.3 šteje v manj kot enosekundnih intervalih,

18.1.1.1.4 ne odšteje dveh sekund od štetja pri prvem klicu

kateregakoli prestopka kritja,

18.1.1.1.5 ne prične štetja s pravo številko.

18.1.1.2 »Obkoračenje« – črta med stopali obrambnega igralca sega preko stopala stojne noge podajalca.

18.1.1.3 »Prostor diska« - prestopki, ki ga napadalec kliče, kadar je obrambni igralec bližje telesu ali stojni nogi kakor je premer diska. Vendar v kolikor se to zgodi izključno zaradi gibanja podajalca, to ni prestopki.

18.1.1.4 »Objemanje« - obrambni igralec uporabi svoje roke za preprečevanje varanja podajalca v katerikoli smeri.

18.1.1.5 »Dvojna obramba« - prestopki, ki se zgodijo, če je več kot en obrambni igralec v radiju treh (3) metrov od stojne točke podajalca in hkrati dlje kakor tri metre stran od kateregakoli drugega igralca v napadu.

18.1.1.6 »Pogled« ali »zastiranje pogleda« - prestopki, ki se zgodijo, v kolikor obrambni igralec uporablja katerikoli del telesa za omejevanje pogleda podajalca.

18.1.1.7 »Dotik« - prestopki, ki se zgodijo, ko se obrambni igralec dotakne podajalca preden je ta v gibanju podaje in ne v času podajanja. V kolikor je kontakt povzročen izključno s strani podajalca v času njegovega gibanja, potem to ni prestopki.

18.1.2 Prestopki pri kritju podajalca je lahko protestiran. V tem primeru se igra ustavi.

18.1.3 Pri prvem klicu prestopka kritja podajalca, ko ta ni protestiran, mora obrambni igralec znižati svoje štetje za 2 sekundi in nato nadaljevati štetje od tam. (Npr. ...5,6 – 2 = 4,5,...)

18.1.4 Obrambni igralec ne sme nadaljevati s štetjem, dokler se ne popravijo vse nepravilne pozicije na igrišču. V kolikor tega ne stori, je to avtomatsko prestopki kritja podajalca.

18.1.5 Za katerikoli nadaljni prestopok kritja podajalca (drugi, tretji...) pri istem štetju, mora obrambni igralec pričeti šteti od ena (1) ter nadaljevati štetje.

18.1.6 V kolikor potem, ko je bil klican prestopok kritja podajalca, štetje ni korigirano ali sploh ni štetja, je to kršitev in igra naj se ustavi.

18.1.6.1 V kolikor podajalec skuša podati in kliče prestopok pri kritja podajalca v času podajanja ali ko je disk že v zraku, klic nima nobene veljave.

18.2 Prestopek »koraki«

18.2.1 Podajalec lahko poizkuša podati kadarkoli, v kolikor je v celoti v igrišču ali ima stojišče stojne noge v igrišču.

18.2.2 Lovilec, ki je v igrišču in ujame podajo, medtem ko je v zraku, lahko poda disk naprej, še preden pristane.

18.2.3 Ko lovilec ujame disk in pristane v igrišču, se mora ustaviti kar se da hitro brez menjavanja smeri teka, dokler ne vzpostavi stojne noge.

18.2.3.1 Lovilec, ki je disk ujel, ga lahko poda med ustavljanjem, v kolikor obdrži stik z igriščem in zaradi meta ne spremeni smeri ustavljanja.

18.2.4 Podajalec lahko spremeni smer gibanja le takrat, kadar je že vzpostavil stojno nogo in en del njegovega telesa vzpostavlja neprekinjen kontakt z stojno točko (mesto stojne noge).

18.2.5 Podajalcu, ki leži na tleh ali pa kleči, za met ni potrebno postaviti »stojne noge«.

18.2.5.1 Ko se podajalec enkrat ustavi, določa stojno točko središče težnosti podajalca.

Podajalec se ne sme premakniti s te točke v kolikor leži ali kleči.

18.2.5.2 V kolikor podajalec vstane, mora vzpostaviti stojno nogo na tem mestu.

18.2.6 Prestopek »koraki« se zgodi, če:

18.2.6.1 Podajalec vzpostavi stojno nogo na nepravilnem mestu na igrišču.

18.2.6.2 Podajalec spremeni smer gibanja preden je vzpostavil stojno nogo ali podal disk.

18.2.6.3 Se podajalec ne ustavi kakor hitro je to mogoče.

18.2.6.4 Podajalec ne obdrži stojne noge na stojni točki do podaje.

18.2.6.5 Podajalec ne ohrani stika z igriščem v času izvedbe podaje.

18.2.6.6 Si lovilec odbije, potisne ali kakorkoli drugače namerno vpliva na disk, da bi spremenil smer in mesto, kjer je disk ujel.

18.2.7 V kolikor se zgodi prestopok »koraki« in le-ta ni protestiran, se igra ne ustavi.

18.2.7.1 Podajalec vzpostavi stojno mesto na točki, ki jo pokaže igralec, ki je klical »koraki«. To se mora zgoditi brez zavlačevanja kateregakoli vpletenega igralca.

18.2.7.2 Štetje je ustavljeno in podajalec ne sme podati diska, dokler ne postavi noge na pravo stojno točko.

18.2.7.3 Obrambni igralec podajalca mora zaklicati »štejem«, še preden začne šteti znova.

18.2.8 V kolikor podajalec po klicu prestopok »koraki« disk vrže in je podaja popolna (uspešno ulovljena) lahko obrambna ekipa kliče »kršitev koraki«. Igra se ustavi in disk se vrne podajalcu.

18.2.8.1 Podajalec mora vzpostaviti stojno nogo na pravo mesto in, v kolikor je bil v času meta zraven prisoten branilec, le-temu dovoliti, da se približa in potrdi disk.

18.2.9 V kolikor podajalec po klicu prestopka »koraki« disk vrže in je podaja nepopolna, se igra nadaljuje.

18.3 Kršitev »Trk«

18.3.1 Kadar obrambni igralec tesno pokriva napadalca in se mu prepreči gibanje v smeri kamor je šel napadalec lahko obrambni igralec kliče »trk«.

18.3.2 Ko se igra ustavi se ovirani igralec lahko pomakne na mesto kjer bi bil, v kolikor ne bi bil oviran. Disk se vrne podajalcu (v kolikor je bil podan) in štetje se prične pri največ 9.

19. Zaustavitve

19.1 Zaustavitve zaradi poškodbe

19.1.1 Klic »Poškodba« lahko kliče poškodovan igralec ali njegov soigralec v ekipi.

19.1.2 V kolikor ima katerikoli igralec odprto ali krvavečo rano, se mora klicati »poškodba« in igralec mora takoj narediti zamenjavo in se ne sme vrniti v igro, dokler poškodba ni oskrbljena.

19.1.3 V kolikor poškodba ni posledica prekrška, se lahko igralec zamenja, če to želi, oziroma lahko kliče svoji ekipi "odmor".

19.1.4 V kolikor je poškodba posledica prekrška, se lahko igralec zamenja, če to želi.

19.1.5 V kolikor poškodovan igralec zapusti igrišče, lahko nasprotna ekipa tudi zamenja enega igralca.

19.1.6 V kolikor je poškodovan igralec ujel disk, ter ga nato izpustil zaradi poškodbe, potem ta igralec ponovno pridobi posest diska.

19.1.7 Nadomestni igralec prevzame stanje igralca pred poškodbo (mesto, posest diska, štetje,...)

19.2 Tehnične zaustavitve

19.2.1 Katerikoli igralec, ki prepozna stanje, ki bi bilo nevarno za igralce, lahko kliče tehnično zaustavitev igre.

19.2.2 Podajalec lahko kliče tehnično zaustavitev, da zamenja močno poškodovan disk.

19.3 V kolikor je disk v zraku v času, ko je klicana zaustavitev, se igra nadaljuje, dokler se ne ugotovi posest diska.

19.3.1 V kolikor zaustavitev igre zaradi poškodbe ali varnosti ni direktno vplivala na igro, potem se igra nadaljuje z mesta, kjer je bil disk nazadnje ujet ali se je zgodil preobrat.

19.3.2 V kolikor je zaustavitev igre zaradi poškodbe ali varnosti direktno vplivala na igro, potem se disk vrne podajalcu

19.4 V časovno omejenih tekmah se pri tehnični zaustavitvi tekme čas ustavi.

20. Odmor

20.1 Igralec, ki kliče odmor, mora z rokama tvoriti črko T ali pa to stori z roko in diskom in to dovolj glasno (da nasprotna ekipa sliši) povedati nasprotni ekipi.

20.2 Vsaka ekipa ima dva (2) odmora v vsakem počasu.

20.3 Odmor se lahko vzame kadarkoli v polčasu.

20.4 Odmor traja dve (2) minuti.

20.5 Po začetku točke in pred začetnim metom lahko igralec katerekoli ekipe kliče odmor. Odmor podaljša čas med začetkom in začetnim metom za dve (2) minuti.

20.6 Med igro lahko le podajalec, ki ima postavljeno stojno nogo, kliče »odmor«. Med takim odmorom:

20.6.1 niso dovoljene menjave, razen v primeru poškodbe,

20.6.2 igra se ponovno prične na istem mestu (stojna točka),

20.6.3 podajalec je isti kakor pred odmorom,

20.6.4 vsi ostali igralci v napadu lahko zavzamejo kakršenkoli položaj na igrišču,

20.6.5 ko se igralci v napadu postavijo, sledijo igralci v obrambi, ki se lahko postavijo kamorkoli na igrišče,

20.6.6 štetje se nadaljuje tam, kjer se je ustavilo pred odmorom, razen v primeru, ko se zamenja obrambni igralec na podajalcu.

20.6.7 Kadar podajalec poizkuša klicati odmor, pa le-tega njegova ekipa nima več na voljo, se igra ustavi. Obrambni igralec doda dve (2) sekundi k štetju, preden prične z igro (potrditvijo diska). V kolikor to pomeni, da je obrambni igralec preštel do deset 10 ali več, to rezultira v »preštet preobrat«. V kolikor se štetje v trenutku klica odmora še ni pričelo, obrambni igralec začne šteti s številko tri (3).

21. Tujke, ki so praviloma v uporabi v komunikaciji med ogradci

breach	prekinitev
central zone	osrednje polje
contact	dotik
contest call	protestirani klic (ne strinjati se s klicem)
contested/uncontested	protesiran/neprotestiran
delay of game	zavlačevanje igre
disc check	potrditev diska
disc in	disk potrjen
disc space	prostor diska
double team	dvojna obramba
dropped - pull	neuspešno ujeti začetni met
end zone	kočno polje
establish pivot	vzpostaviti stojno nogo
fast count	hitro štetje
foul	prekršek
hand-over	podati iz roke v roko, ne da je disk v zraku
infraction	prestop
injury	poškodba
interception	prestrežanje
line	linija, črta, mejnik polja
make a call	narediti klic, klicati (nepravilnost)
marker	obrambni igralec podajalca
pick	trk
play on	igraj naprej
pull	začetni met
retract	prekličem, vzamem nazaj (klic)
spirit of the game	pozitivno športno vzdušje (športni duh)
stall-out	prešteto
stalling	štejem
straddle	obkoračiti

time out

travel

turnover

violation

vision

wrapping

odmor

koraki

preobrat

kršitev

pogled

objemanje

