

# WFDF Pravila Ultimatea 2017

Uradna verzija veljavna s 1. 1. 2017.

WFDF Ultimate Rules Committee

Prevedeno za Frizbi zvezo Slovenije in Ultimate Slovenije.

## Vsebina

1.	Športni duh	2
2.	Igrišče	3
3.	Oprema	3
4.	Igra, točka in tekma	3
5.	Ekipa	4
6.	Začetek tekme	4
7.	Začetni met	4
8.	Status diska	5
9.	Štetje	5
10.	Potrditev	6
11.	Izven igrišča	6
12.	Sprejemalci in pozicioniranje	7
13.	Obrat posesti	7
14.	Točkovanje	9
15.	Prekrški in kršitve	9
16.	Nadaljevanje prekršku ali kršitvi	9
17.	Prekršek	10
18.	Kršitev	11
19.	Prekinitev igre	13
20.	Premor	13
	Definicije	14

## Uvod

Ultimate je ekipna športna panoga s sedmimi igralci v vsaki ekipi, ki se igra z diskom. Igra se na pravokotnem igrišču, približne dolžine nogometnega igrišča in širine polovice nogometnega igrišča. Na vsaki strani igrišča se nahaja končna cona. Cilj obeh ekip je ujeti podajo v nasprotnikovi končni coni. Igralec z diskom ne sme teči, lahko zgolj pivotira in poda soigralcu v poljubno smer. Če je katera od podaj neuspešna, se zgodi obrat posesti, disk tako preide v posest druge ekipe, ki ima priložnost osvojitve točke v drugi končni coni. Tekma ultimatea se igra do 15 osvojenih točk in traja okoli 100 minut. Ultimate je nekontakten šport brez sodnikov, kjer si igralci sodijo sami. Športni duh usmerja igralce pri sojenju in obnašanju na igrišču.

Večina pravil je splošnih in zajema večino situacij, nekatera pa so specifična in prepisujejo splošna.

## 1. Športni duh

- 1.1. Ultimate je nekontakten šport, v katerem si igralci sodijo sami. Upoštevanje in uporaba pravil sta dolžnosti vseh igralcev. Ultimate s pomočjo športnega duha (ang. "Spirit of the Game") polaga odgovornost sojenja na ramena posameznikov.
- 1.2. Ultimate deluje na osnovi zaupanja, da igralci ne bodo namenoma kršili pravil, zato strogih kazni za nenamerne kršitve ni. Pravila vsebujejo postopke s katerimi igro nadaljujemo, kot če se kršitev ne bi zgodila.
- 1.3. Igralci se morajo zavedati, da so oni sami sodniki v vseh situacijah na igrišču. Zato je vsak igralec dolžan:
  - 1.3.1. poznati pravila;
  - 1.3.2. biti pravičen in objektiven;
  - 1.3.3. biti iskren;
  - 1.3.4. razložiti svoje mnenje in perspektivo kratko in jedrnato;
  - 1.3.5. dovoliti nasprotnikom, da podajo svoje mnenje;
  - 1.3.6. hitro in spoštljivo razrešiti vse konflikte;
  - 1.3.7. uporabljati klice konsistentno; in
  - 1.3.8. uporabljati klice samo, ko je kršitev pravil bistveno spremenila potek igre.
- 1.4. Borbenost je v ultimateu zaželen, vendar ne za ceno spoštovanja med igralci, upoštevanja pravil igre ali osnovnega užitka do igre.
- 1.5. Naslednja dejanja so znaki dobrega športnega duha:
  - 1.5.1. opozorilo soigralca, če je ta uporabil napačen ali nepotreben klic, storil prekršek ali drugo kršitev pravil;
  - 1.5.2. preklic svojega klica po ugotovitvi, da ta ni bil potreben;
  - 1.5.3. pohvala za dobro igro ali dober športni duh;
  - 1.5.4. predstavitev ekipe nasprotni ekipi pred tekmo; in
  - 1.5.5. ohranjanje mirnosti pri nestrinjanjih ali provokacijah.
- 1.6. Naslednja dejanja so jasne kršitve športnega duha in se jim morajo vsi udeleženci izogibati:
  - 1.6.1. nevarna igra ali agresivno obnašanje;
  - 1.6.2. namerni prekrški ali namerno kršenje pravil;
  - 1.6.3. zastraševanje ali provokacija igralcev nasprotne ekipe;
  - 1.6.4. nespoštljivo obnašanje po osvojitvi točke;
  - 1.6.5. uporaba klicev kot vračilo nasprotnikovem klicu; in
  - 1.6.6. spodbujanje nasprotnika k podaji sebi.
- 1.7. Ekipe so skrbniki športnega duha in morajo:
  - 1.7.1. prevzeti odgovornost učenja pravil in športnega duha;
  - 1.7.2. disciplinirati svoje igralce za slab športni duh; in
  - 1.7.3. prispevati konstruktivno mnenje drugim ekipam glede njihove uporabe pravil in športnega duha.
- 1.8. V primeru, da začetnik prekrši pravila zaradi nepoznavanja, so bolj izkušeni igralci odgovorni, da mu kršitev in pravila obrazložijo.
- 1.9. Izkušenejši igralec lahko na tekmah manj izkušenih ali mlajših igralcih svetuje s pravili.
- 1.10. Pravila interpretirajo igralci, ki so bili direktno udeleženi v dogodku ali igralci, ki so imeli nad dogodkom najboljši pregled. Ne-igralci, razen kapetana ekipe, naj se izogibajo vmešavanju. Kljub temu pa lahko igralci pozovejo ne-igralce pri razjasnitvi pravil ali izbiri prave odločitve.
- 1.11. Za klice so odgovorni sami igralci in njihovi kapetani.
- 1.12. Če se po diskusiji igralci ne strinjajo ali niso prepričani:



- 4.4. Prva igra polovice in polovica se začneta sočasno.
- 4.5. Po osvojitvi točke, če katera od ekip še ni zmagala ali polčas ni bil dosežen:
  - 4.5.1. se naslednja igra začne takoj;
  - 4.5.2. ekipi zamenjata branjeni končni coni; in
  - 4.5.3. ekipa, ki je osvojila točko postane obrambna ekipa in naslednja izvaja začetni met.
- 4.6. Prilagoditve osnovne strukture točkovanja ali tekme - zaradi posebnih okoliščin, števila igralcev, starosti igralcev ali prostorske stiske - so dovoljene.

## 5. Ekipa

- 5.1. Vsaka ekipa ima lahko v igri hkrati največ sedem (7) in najmanj pet (5) igralcev.
- 5.2. Po osvojitvi točke in preden ekipa sporoči pripravljenost lahko ta zamenja poljubno število igralcev.
- 5.3. Vsaka ekipa izbere svojega kapetana, ki jo predstavlja.

## 6. Začetek tekme

- 6.1. Predstavnika ekipe na pošten način odločita, katera ekipa prva izbira:
  - 6.1.1. izvedbo ali sprejem začetnega meta; ali
  - 6.1.2. končno cono, ki jo brani.
- 6.2. Druga ekipa odloča o preostali možnosti.
- 6.3. Na začetku druge polovice se uporabijo možnosti nasprotne tistim iz prve polovice.

## 7. Začetni met

- 7.1. Na začetku tekme, po polčasu ali po osvojitvi točke, se igra prične z začetnim metom (ang. "Pull").
  - 7.1.1. Ekipi se morata na začetni met pripraviti brez neutemeljene zamude.
- 7.2. Začetni met se lahko izvede šele, ko sta obe ekipi signalizirali pripravljenost - napadalna z dvigom roke enega od napadalnih igralcev, obrambna z dvigom diska - na igro.
- 7.3. Po oznanjeni pripravljenosti morajo vsi napadalni igralci z vsaj eno nogo stati na črti branjene končne cone. Napadalci do izmeta začetnega meta svoje pozicije glede na druge napadalne igralce ne smejo spreminjati.
- 7.4. Po oznanjeni pripravljenosti morajo biti stopala vseh obrambnih igralcev povsem nad branjeno končno cono.
- 7.5. Če ekipa krši 7.3 ali 7.4, lahko nasprotna ekipa uporabi klic "prepovedan položaj" (ang. "Offside"), ki spada med navadne kršitve. To lahko ekipa stori le pred prvim dotikom diska. Ponovitev začetnega meta mora biti izvedena čim hitreje.
- 7.6. Po izmetu začetnega meta se lahko igralci premikajo v vse smeri.
- 7.7. Igralci obrambne ekipe se diska ne smejo dotakniti, dokler se disk ni dotaknil tal ali pa se ga je dotaknil napadalni igralec.
- 7.8. Če se napadalni igralec, v ali izven igrišča, dotakne diska preden se ta dotakne tal in ga napadalna ekipa ne ujame, se zgodi obrat posesti (t.i. spuščen začetni met).
- 7.9. Če napadalni igralec ujame začetni met, mora ta svoj pivot vzpostaviti na točki igrišča, ki je najbližja lokaciji, kjer je bil začetni met ujet. Pravilo velja tudi, če je igralec začetni met ujel izven igrišča ali v končni coni.
- 7.10. Če disk po začetnem metu najprej pade na tla in ne zapusti igrišča, podajalec pivot vzpostavi tam, kjer se je disk ustavil - tudi v končni coni.

- 7.11. Če disk po začetnem metu najprej pade na tla in zapusti igrišče brez, da bi se dotaknil napadalnega igralca, podajalec vzpostavi pivot na točki, kjer je disk zapustil igrišče ali na najbližji točki osrednje cone, če je disk zapustil igrišče skozi končno cono.
- 7.11.1. Če se je diska, preden je zapustil igrišče, dotaknil napadalni igralec, podajalec vzpostavi pivot na točki, kjer je disk zapustil igrišče.
- 7.12. Če se disk po začetnem metu najprej dotakne tal ali objektov izven igrišča, lahko podajalec pivot vzpostavi na brick točki bližji svoji končni coni ali na točki osrednje cone, ki je najbližja točki, skozi katero je disk zapustil igrišče (Del 11.7). Obvezujoča izbira začetka pri brick točki se mora signalizirati, preden je disk pobran, z dvigom roke nad glavo in klicem "brick".

## 8. Status diska

- 8.1. Disk je mrtev in obrat posesti ni mogoč:
- 8.1.1. pred začetkom igre, do izvedbe začetnega meta;
- 8.1.2. po izvedbi začetnega meta ali po obratu posesti, ko mora biti disk prenesen do pravilne pivot točke, in dokler pivot ni vzpostavljen; ali
- 8.1.3. po klicu, ki ustavi igro ali katerikoli drugi prekinitvi igre, do potrditve diska.
- 8.2. Disk, ki ni mrtev je živ.
- 8.3. Prenos mrtvega diska med napadalnimi igralci ni dovoljen.
- 8.4. Vsak igralec lahko poskusi ustaviti vrteči ali kotaleči se disk po kontaktu diska s tlemi.
- 8.4.1. Če med poskusom ustavitve diska igralec znatno spremeni lokacijo diska lahko nasprotna ekipa zaprosi za vzpostavitev pivota tam, kjer je bil disk dotaknjen.
- 8.5. Po obratu posesti in po začetnem metu mora ekipa, ki ima disk v posesti igro nadaljevati brez zakasnitev.
- 8.5.1. Napadalni igralec, ki bo pobral disk in vzpostavil pivot, se mora proti disku oziroma pivot točki premikati vsaj s hitrostjo hoje.
- 8.5.2. Poleg 8.5.1. mora napadalna ekipa po obratu posesti nadaljevati igro z naslednjimi časovnimi omejitvami. Če disk ni pristal izven igriča in je njegova lokacija:
- 8.5.2.1. v osrednji coni - v največ desetih (10) sekundah od ustavitve diska.
- 8.5.2.2. v končni coni - v največ dvajsetih (20) sekundah od ustavitve diska.
- 8.5.3. Če napadalna ekipa krši 8.5 jih lahko obrambna ekipa opozori s klicem kršitve (ang. "Delay of the Game").
- 8.5.4. Če je napadalni igralec oddaljen manj kot tri (3) metre od pivot točke in po opozorilu napadalna ekipa nadaljuje s kršenjem 8.5, lahko marker prične s štetjem.

## 9. Štetje

- 9.1. Marker izvaja štetje nad podajalcem z oznanilom "Stalling", nato pa s štetjem od ena (1) do deset (10). Interval med sosednjima številka mora biti dolg vsaj eno (1) sekundo.
- 9.2. Štetje mora biti dovolj jasno in glasno, da ga podajalec sliši in razume brez težav.
- 9.3. Marker lahko začne in nadaljuje štetje, ko:
- 9.3.1. je disk živ (razen, če pravila odredijo drugače);
- 9.3.2. je marker v razdalji največ treh (3) metrov od podajalca ali pravilne pivot točke, če se je podajalec premaknil; in
- 9.3.3. so vsi obrambni igralci postavljeni v skladu s pravili (glej 18.1).
- 9.4. Če marker zapusti območje treh (3) metrov okoli podajalca, ali marker postane drug igralec, se štetje ponastavi s "Stalling ena (1)".
- 9.5. Po ustavitvi igre, se štetje nadaljuje na naslednje načine:
- 9.5.1. Po neugovorjeni kršitvi obrambe se štetje ponastavi s "Stalling ena (1)".
- 9.5.2. Po neugovorjeni kršitvi napada se štetje nadaljuje pri največ devet (9).

- 9.5.3. Po ugovorjenem klicu izteka časa se štetje ponastavi s "Stalling osem (8)".
- 9.5.4. Po vseh ostalih klicih, tudi "Trk" (ang. "Pick"), se štetje nadaljuje pri največ šest (6).
- 9.6. Nadaljevanje štetja "pri največ n", kjer je n določen po 9.5.2 ali 9.5.4, pomeni, da:
  - 9.6.1. Če je "x" zadnje povsem izgovorjeno število pred klicem se štetje nadaljuje pri "Stalling (x plus ena)" ali "Stalling n". Izbere se možnost z manjšim številom.

## 10. Potrditev diska

- 10.1. Kadarkoli, ko se igra ustavi zaradi premora, prekrška, kršitve pravil, obrata posesti, ugovorjene točke, tehnične prekinitve ali diskusije, se mora igra nadaljevati čim hitreje s pomočjo potrditve diska (ang. "Check"). Potrditev se lahko zakasni samo zaradi diskusije klica.
- 10.2. Pozicioniranje igralcev po klicu (razen v primeru premora ali če drugo pravilo na odreja drugače):
  - 10.2.1. Če se je igra ustavila pred metom se vsi igralci vrnejo na pozicije, ki so jih zavzemali ob klicu.
  - 10.2.2. Če se igra ustavi po metu, potem:
    - 10.2.2.1. če se disk vrne podajalcu, se vsi igralci vrnejo na pozicije, ki so jih zavzemali, ko je podajalec izpustil disk ali ko je bil klic izveden. Izbere se opcija, ki se je zgodila prej.
    - 10.2.2.2. če se izid igre po klicu ohrani se vsi igralci vrnejo na pozicije, ki so jih zavzemali, ko je bil disk ulovljen ali ko je disk padel na tla.
    - 10.2.2.3. če igralec, ki ni podajalec, dobi disk v svojo posest zaradi neugovorjene kršitve pravil se vsi igralci vrnejo na pozicije, ki so jih zavzemali, ko se je zgodila kršitev.
  - 10.2.3. Premikanje igralcev je dovoljeno šele po potrditvi diska.
- 10.3. Vsak igralec lahko zaradi težav z opremo podaljša prekinitve igre s klicem "oprema" (ang. "Equipment"). Igra v teku s tem razlogom ne sme biti prekinjena.
- 10.4. Igralec, ki potrjuje disk, pred tem pri najbližjem igralcu nasprotne ekipe poizve o njihovi pripravljenosti. Šele ob pritrditvi nasprotnika lahko potrditev izvede.
  - 10.4.1. Če katerakoli ekipa povzroča neutemeljeno zakasnitev igre, jo lahko nasprotna ekipa na to opozori (ang. "Delay of the Game") in, če se zakasnitev nadaljuje, lahko potrditev izvede z dotikom diska in s klicem "Disk v igri" (ang. "Disc in") brez pritrditve nasprotne ekipe.
- 10.5. Za izvedbo potrditve:
  - 10.5.1. ko ima disk v posesti podajalec:
    - 10.5.1.1. če je obrambni igralec v dosegu se mora ta dotakniti diska.
    - 10.5.1.2. če v dosegu ni obrambnega igralca, se podajalec z diskom dotakne tal in oznani "Disc In".
  - 10.5.2. ko je disk na tleh obrambni igralec najbližji diska potrdi disk s klicem "Disc In".
- 10.6. Če podajalec poskusi disk podati pred potrditvijo ali pa je klicana kršitev 10.2, se podaja ne glede na izid razveljavi in podajalec disk ponovno dobi v posest.

## 11. Izven igrišča

- 11.1. Celotno igrišče je znotraj igrišča. Avt črte niso del igrišča in so izven igrišča. Vsi ne-igralci so del področja izven igrišča.
- 11.2. Področje izven igrišča obsega vso površino, ki ni znotraj igrišča in vse v kontaktu z njo, razen obrambnih igralcev, za katere se smatra, da so za namene igre na disk vedno v igrišču.
- 11.3. Napadalni igralec, ki ni izven igrišča je znotraj igrišča.
  - 11.3.1. Igralec v zraku ohrani svoj status do prvega kontakta z igriščem ali področjem izven igrišča.
  - 11.3.2. Za podajalca s posestjo diska, ki se najprej dotakne področja znotraj igrišča in šele nato področja zunaj igrišča, se še vedno smatra, da je znotraj igrišča.

- 11.3.2.1. Če podajalec zapusti igrišče mora svoj pivot vzpostaviti na točki, kjer je prečkal avt črto (razen, če velja 14.2).
- 11.3.3. Kontakt med igralcema ne prenaša statusa izven- ali znotraj igrišča.
- 11.4. Disk je znotraj igrišča, ko je živ ali ko se igra začne ali nadaljuje.
- 11.5. Disk postane izven igrišča, ko se prvič dotakne področja izven igrišča ali se dotakne napadalnega igralca izven igrišča. Disk v posesti napadalnega igralca ima enak status kot ta napadalni igralec. Če je disk hkrati v posesti več kot enega napadalnega igralca in je eden izmed njih izven igrišča je tudi disk izven igrišča.
- 11.6. Disk lahko v zraku prečka avt črte igrišča in se vrne na igrišče. Prav tako lahko igralci vstopijo v področje izven igrišča z namenom igre na disk.
- 11.7. Točka, kjer je disk postal izven igrišča, je točka kjer, pred dotikom igralca izven igrišča ali površine izven igrišča, je bil disk nazadnje:
  - 11.7.1. delno ali v celoti nad igriščem; ali
  - 11.7.2. dotaknjen s strani igralca znotraj igrišča.
- 11.8. Če je disk izven igrišča in je od pivot točke oddaljen več kot tri (3) metre, lahko disk prinesejo tudi ne-igralci. Kljub temu mora disk zadnje tri (3) metre nesti podajalec.

## 12. Sprejemalci in pozicioniranje

- 12.1. Igralec ulovi disk, ko pokaže trajno kontrolo nad ne-vrtečim se diskom.
- 12.2. Če igralec zaradi kontakta s tlemi, igralca svoje ekipe ali pravilno postavljenega igralca nasprotne ekipe izgubi kontrolo nad diskom, diska ni ujel.
- 12.3. Disk ni bil ulovljen in zgodi se obrat posesti izven igrišča, če:
  - 12.3.1. je sprejemalec napadalne ekipe izven igrišča, ko se dotakne diska; ali
  - 12.3.2. je prvi dotik sprejemalca po tem, ko ujame disk in ko ima ta disk še vedno v posesti, s področjem izven igrišča.
- 12.4. Po ujetem disku sprejemalec postane podajalec.
- 12.5. Če napadalni igralec in obrambni igralec ulovita disk hkrati, posest osvoji napadalni igralec.
- 12.6. Igralec je upravičen ostati v že zavzeti poziciji. Nasprotni igralci se ga ne smejo dotakniti.
- 12.7. Vsak igralec je upravičen do katerekoli pozicije na igrišču, ki je ni že zavzel igralec nasprotne ekipe, če to pozicijo lahko zavzame brez vzpostavitve kontakta s katerim od igralcev nasprotne ekipe.
  - 12.7.1. Kljub temu pa se igralec ne sme premikati zgolj z namenom preprečitve dostopa igralca nasprotne ekipe do diska, ko je ta v zraku.
- 12.8. Vsi igralci se morajo izogibati kontaktu z ostalimi igralci. Situacija, v kateri je vzpostavitev kontakta opravičljiva, ne obstaja. Igra na disk ni razlog za vzpostavitev kontakta.
- 12.9. Nekaj nenamerne kontakta, ki ne vpliva na varnost igralcev in potek igre se lahko zgodi, če se igralca hkrati pomikata proti isti točki igrišča. Tudi takšnemu kontaktu se morajo igralci izogibati, vendar ta ni smatran kot prekršek.
- 12.10. Igralci ne smejo uporabljati svojih rok ali nog za oviranje igralcev nasprotne ekipe.
- 12.11. Nihče ne sme fizično pomagati drugemu igralcu pri premikanju. Prav tako ne sme uporabljati kakršnekoli opreme pri kontaktu z diskom.

## 13. Obrat posesti

- 13.1. Obrat posesti (ang. "Turnover"), ki prenese posest diska od ene ekipe k drugi, se zgodi, ko:
  - 13.1.1. se disk, ki ni v posesti napadalnega igralca, dotakne tal (ang. "Down");

- 13.1.2. podajo ujame obrambni igralec (ang. "*Interception*");
  - 13.1.3. disk postane izven igrišča (ang. "*Out-of-Bounds*"); ali
  - 13.1.4. se med začetnim metom igralec napadalne ekipe dotakne diska preden se disk dotakne tal, in ga nato napadalna ekipa ne uspe ujeti (t. i. spuščen začetni met, ang. "*Dropped Pull*").
- 13.2. Obrat posesti, ki prenese posest diska od ene ekipe k drugi in ustavi igro, se zgodi, ko:
- 13.2.1. se zgodi neugovorjeni prekršek napadalnega sprejemalca nad obrambnim;
  - 13.2.2. podajalec še ni izpustil diska in marker v štetju začne izgovarjati besedo "deset" (ali ang. "*Ten*"). Takšnemu obratu posesti pravimo iztek časa (ang. "*Stall Out*");
  - 13.2.3. napadalni igralec disk namenoma preda disk drugemu napadalnemu igralcu, brez da bi bil ta povsem izpuščen (ang. "*Hand-Over*");
  - 13.2.4. podajalec namenoma odbije disk od drugega igralca in ga ponovno ujame (ang. "*Deflection*");
  - 13.2.5. se podajalec po podaji dotakne diska, brez da bi se ga prej dotaknil drug igralec (ang. "*Double Touch*");
  - 13.2.6. napadalni igralec namenoma fizično pomaga soigralcu pri lovljenju diska; ali
  - 13.2.7. napadalni igralec za pomoč pri lovljenju diska uporablja del opreme.
- 13.3. Igralec, ki v situaciji prepozna obrat posesti mora klic izvesti takoj. Če se z mnenjem nasprotna ekipa ne strinja, lahko klicu ugovarja. Če se po diskusiji igralci še vedno ne strinjajo ali pravilen izid igre ni jasno ugotovljen, se disk vrne zadnjemu podajalcu, katerega posest ni bila vprašljiva.
- 13.4. Če so bila pravila štetja kršena s prehitrim štetjem, tako da napadalni igralec ni imel primerne priložnosti uporabe pravilnega klica, se situacija obravnava kot ugovorjeni iztek časa (9.5.3).
- 13.4.1. Če podajalec ugovarja izteku časa, a hkrati izvede neuspešno podajo, obrat posesti ostaja in igra se nadaljuje s potrditvijo diska.
- 13.5. Po obratu posesti lahko posest diska prevzame katerikoli napadalni igralec, razen:
- 13.5.1. po prestreženi podaji. V tem slučaju disk preide v posest igralca, ki je podajo prestregel; in
  - 13.5.2. po prekršku sprejemalca napadalne ekipe nad obrambnim igralcem. V tem primeru igralec, nad katerim se je zgodil prekršek, prevzame posest.
- 13.6. Če igralcu, ki ima v posesti disk po obratu posesti, namenoma disk pade na tla, ali ga na tla odloži, mora posest diska ponovno prevzeti. Igra se nadaljuje s potrditvijo.
- 13.7. Točka obrata posesti po obratu je tam, kjer:
- 13.7.1. se disk ustavi ali ga pobere napadani igralec; ali
  - 13.7.2. se igralec, ki je prestregel disk ustavi; ali
  - 13.7.3. se je nahajal podajalec, v primeru 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; ali
  - 13.7.4. se je nahajal napadalni igralec, v primeru 13.2.6 in 13.2.7; ali
  - 13.7.5. se je zgodil neugovorjeni prekršek napadalnega sprejemalca nad obrambnim.
- 13.8. Če je točka obrata posesti izven igrišča ali se je disk dotaknil področja izven igrišča po obratu posesti, mora podajalec vzpostaviti pivot na točki osrednje cone, ki je najbližja točki, kjer je disk zapustil igrišče. (11.7).
- 13.8.1. Če 13.8 ne velja, se pivot vzpostavi glede na 13.9, 13.10, ali 13.11.
- 13.9. Če je točka obrata posesti v osrednji coni, podajalec vzpostavi pivot na točki obrata posesti.
- 13.10. Če je točka obrata posesti v napadani končni coni, mora podajalec vzpostaviti pivot na najbližjem delu črte napadane končne cone.
- 13.11. Če je točka obrata posesti v branjeni končni coni, lahko podajalec izbira med naslednjima pivot točkama:
- 13.11.1. na točki obrata posesti, ki jo izbere tako, da tam ostane ali da vara podajo; ali
  - 13.11.2. na najbližji točki na črti branjene končne cone, ki jo izbere tako, da se tja premakne in vzpostavi pivot.



- 13.11.2.1. Podajalec lahko, preden pobere disk, izbiro te možnosti signalizira s povsem iztegnjeno roko nad glavo.
- 13.11.3. Premik, odsotnost premika ali signalizacija izbire črte končne cone določi pivot točko. Sprememba izbire ni mogoča.
- 13.12. Če se po obratu posesti igra nadaljuje, kljub nevedeneju igralcev, se igra ustavi, disk vrne do točke obrata posesti, igralci se vrnejo na pozicije, ki so jih zavzemali pred obratom posesti in igra se nadaljuje s potrditvijo.

## 14. Točkovanje

- 14.1. Točka je osvojena, natanko tedaj ko igralec v igrišču nesporno ujame podajo in so vse njegove prve hkratne točke dotika tal povsem v napadani končni coni (glej tudi 12.1, 12.2).
- 14.1.1. Če igralec meni, da je bila točka osvojena, to oznani s klicem "točka" (ang. "Goal") in igra se ustavi. Po ugovoru tega klica (ang. "Contested") ali po odstopu klica (ang. "Retracted"), se mora igra nadaljevati s potrditvijo diska. Za čas izvedbe klica se smatra čas ujetja podaje.
- 14.2. Če se igralec v posesti diska ustavi tako, da ima svojo pivot točko znotraj napadane končne cone, brez da bi osvojil točko (po 14.1), mora pivot vzpostaviti na najbližjem delu prednje črte napadane končne cone.
- 14.3. Čas osvojitve točke je čas, ko je bil disk ulovljen in je igralec s posestjo diska v kontaktu s končno cono.

## 15. Prekrški, navadne kršitve in kršitve, ki ne ustavijo igre

- 15.1. Kršitev pravil z namernim kontaktom med dvema ali več igralci je prekršek (ang. "Foul").
- 15.2. Kršitev pravil glede markiranja in korakov je kršitev, ki ne ustavi igre (ang. "Infraction").
- 15.3. Vse ostale kršitve so navadne kršitve (ang. "Violation").
- 15.4. Samo igralec, nad katerim se je zgodil prekršek, lahko uporabi klic "prekršek".
- 15.5. Samo podajalec lahko s pravilnim klicem zahteva kršitev markiranja, ki ne ustavi igre. Vsak nasprotni igralec lahko kliče korake.
- 15.6. Vsak nasprotni igralec lahko kliče navadne kršitve s klicem imena kršitve ali klicem "kršitev", če pravila ne odredijo drugače.
- 15.7. Ko se zgodi kršitev pravil, ki ustavi igro, morajo igralci, takoj ko se klica zavedo sami, ustaviti igro z jasno slišnim oznanilom in s pomočjo predpisanih ročnih signalov. Če se je igra ustavila brez predhodnega klica in se je diskusija že pričela, se smatra, da se je klic zgodil ob času začetka diskusije.
- 15.8. Klici se morajo izvesti takoj po prepoznani kršitvi.
- 15.9. Če igralec nepravilno zaustavi igro, zaradi napačnega razumevanja klica, nepoznavanja pravil ali izvedbe poznega klica, potem:
- 15.9.1. če napad pridobi ali ohrani posesti, se odigrani del igre ohrani.
- 15.9.2. če napad ne pridobi ali ohrani posesti, se disk vrne zadnjemu nespornemu podajalcu.
- 15.10. Če se igralec, proti kateremu je bil izveden klic zaradi domnevne kršitve, s klicem ne strinja, lahko ugovarja (ang. "Contested").
- 15.11. Igralec, ki po izvedbi klica ugotovi, da je bil ta napačen, lahko od svojega klica odstopi (ang. "Retracted"). Igra se nadaljuje z izvedbo potrditve diska.

## 16. Nadaljevanje po klicu prekrška ali kršitve

- 16.1. Ko je klican prekršek (ang. "Foul") ali navadna kršitev (ang. "Violation"), se igra ustavi takoj in obrat

posesti ni mogoč (razen v situacijah, opisanih s pravili 15.9, 16.2, in 16.3).

16.2. Če je prekršek ali navadna kršitev:

16.2.1. klicana proti podajalcu in podajalec po klicu disk poda, ali

16.2.2. klican med podajalčevim izmetom, ali

16.2.3. klican, ko je disk v zraku,  
se igra nadaljuje, dokler posest ni določena.

16.2.4. Ko je posest določena:

16.2.4.1. Če ekipa, ki je klicala prekršek ali navadno kršitev, pridobi ali ohrani posest kot izid podaje, se igra nadaljuje brez prekinitve. Igralci, ki to prepoznajo lahko uporabijo klic "Igra" (ang. "Play on") in s tem oznanijo uporabo tega pravila.

16.2.4.2. Če ekipa, ki je klicala prekršek ali navadno kršitev ne pridobi ali ohrani posesti kot izid podaje, se igra ustavi.

16.2.4.2.1. Če ekipa, ki je klicala prekršek ali navadno kršitev, meni, da je kršitev pravil vplivala na posest diska, se disk vrne podajalcu in igra se nadaljuje z izvedbo potrditve (razen, če drugo pravilo ne odreja drugače).

16.3. V primeru, ko se igra ni povsem ustavila in se vpleteni igralci obeh ekip strinjajo, da klic ni vplival na izid, se ta ohrani ne glede na čas prekrška, kršitve ali drugega klica. Tega pravila ne prepíše nobeno drugo.

16.3.1. Če se je igra končala s točko, se točka ohrani.

16.3.2. Če se igra ni končala s točko, lahko igralci, na katere je kršitev vplivala med prekinitvijo nadoknadijo razdaljo, za katero menijo, da so bili oškodovani.

## 17. Prekrški

17.1. Nevarna igra (ang. "Dangerous Play"):

17.1.1. Neobzirnost na varnost vseh udeležencev v igri se smatra kot nevarna igra in obravnava kot prekršek. Za nevarno igro kontakt ni potreben. Tega pravila ne prepisuje nobeno drugo pravilo. V kolikor nasprotni igralec klicu ne ugovarja, ima ta klic prioriteto pred vsemi ostalimi klici dela 17.

17.2. Obrambni sprejemalni prekrški (ang. "Defensive Receiving Foul"):

17.2.1. Obrambni sprejemalni prekršek se zgodi, ko obrambni igralec povzroči kontakt s sprejemalcem pred, med ali takoj po igri na disk.

17.2.2. Po neugovorjenemu prekršku tega tipa napadalni sprejemalec prevzame posest diska na točki kršitve. Če velja 14.2, je disk mrtev, dokler ni vzpostavljen pivot na najbližji točki prednje črte končne cone. Po ugovorjenemu prekršku tega tipa se disk vrne podajalcu.

17.3. Odriv iz igrišča (ang. "Force-Out Fouls"):

17.3.1. Odriv iz igrišča se zgodi, ko je nad sprejemalcem, ki v zraku ulovi disk, storjen prekršek, zaradi katerega:

17.3.1.1. sprejemalec pristane izven igrišča namesto v igrišču; ali

17.3.1.2. sprejemalec pristane v osrednji namesto v končni coni.

17.3.2. Če bi sprejemalec pristal v napadani končni coni, se smatra, da je bila točka osvojena.

17.3.3. Če obrambni igralec klicu ugovarja, se disk vrne podajalcu, drugače disk ostane v posesti sprejemalca.

17.4. Prekrški markiranja (ang. "Defensive Throwing Fouls"):

17.4.1. Prekršek markiranja se zgodi, ko:

17.4.1.1. je obrambni igralec nepravilno postavljen (Del 18.1) in pride do kontakta med njim in podajalcem; ali

17.4.1.2. obrambni igralec povzroči kontakt s podajalcem ali pride do kontakta med njima zaradi poskusa prevzema iste pred izmetom nezavzete pozicije.

17.4.1.3. Če do prekrška markiranja pride pred izmetom diska in ne med njim, lahko podajalec uporabi klic "kontakt" (ang. "Contact"). Ta prekršek se obravnava kot

kršitev, ki ne ustavi igre, razen če marker klicu ugovarja. Pri neugovorjeni kršitvi tega tipa marker štetje ponastavi z ena (1).

- 17.5. Odvzem diska (ang. "*Strip Foul*"):
  - 17.5.1. Odvzem diska se zgodi, ko obrambni igralec povzroči izpust diska napadalnega sprejemalnega igralca ali podajalca po tem, ko ga je ta že imel v posesti.
  - 17.5.2. Če bi v tem primeru ujeti disk osvojil točko in klicu povzročitelj ne ugovarja (ang. "*Uncontested Strip Foul*"), se smatra, da je bila točka osvojena.
- 17.6. Napadalni sprejemalni prekrški (ang. "*Offensive Receiving Fouls*"):
  - 17.6.1. Napadalni sprejemalni prekršek se zgodi, ko napadalni sprejemalec povzroči kontakt z obrambnim pred, med ali takoj po igri na disk.
  - 17.6.2. Če napadalni igralec prekršku ne ugovarja, se zgodi obrat posesti. Obrambni igralec prejme disk v posest na točki kršitve.
  - 17.6.3. Če je podaja ulovljena in napadalni igralec klicu ugovarja, se disk vrne podajalcu.
- 17.7. Prekrški podajalca (ang. "*Offensive Throwing Fouls*"):
  - 17.7.1. Prekršek podajalca se zgodi, ko podajalec povzroči kontakt z obrambnim igralcem, ki je pravilno postavljen.
  - 17.7.2. Nenameren kontakt po podajalčevem izmetu zaradi momenta roke ni dovolj za prekršek, čeprav se morajo igralci takšnemu kontaktu izogibati.
- 17.8. Oviranje (ang. "*Blocking Fouls*"):
  - 17.8.1. Oviranje se zgodi, ko igralec zavzame pozicijo, ki bo zaradi nasprotnikovega premikanja povzročila kontakt med igralcema. Oviranje se smatra kot sprejemalni ali indirektni prekršek.
- 17.9. Indirektni prekrški (ang. "*Indirect Fouls*"):
  - 17.9.1. Indirektni prekršek se zgodi, ko pride do kontakta med napadalnim sprejemalcem in obrambnim igralcem, ki ne vpliva na poskus igre na disk.
  - 17.9.2. Če na klic ni ugovora, lahko igralec, ki je izvedel klic zavzame pozicijo, ki bi jo zavzel, če se prekršek ne bi zgodil.
- 17.10. Nasprotujoča si prekrška (ang. "*Offsetting Fouls*"):
  - 17.10.1. Če tako obrambni kot napadalni igralec hkrati v isti situaciji kličeta prekršek, se disk vrne podajalcu.
  - 17.10.2. Če pride do nenaključnega kontakta, ki se zgodi med dvema igralcema, ker se hkrati premikata proti isti točki na igrišču, in ki povzroči prekrška, se slednja smatrata kot nasprotujoča si prekrška.

## 18. Kršitve

- 18.1. Kršitve markiranja:
  - 18.1.1. Kršitev markiranja je lahko:
    - 18.1.1.1. Hitro štetje (ang. "*Fast Count*") – če marker:
      - 18.1.1.1.1. začne štetje preden je disk živ,
      - 18.1.1.1.2. ne začne ali nadaljuje štetja z besedo "*Stalling*",
      - 18.1.1.1.3. šteje v intervalih krajših od ene sekunde,
      - 18.1.1.1.4. nepravilno zmanjša ali ponastavi štetje, ko bi to moral, ali
      - 18.1.1.1.5. ne začne štetja pri ustreznem številu.
    - 18.1.1.2. Obkrožanje z nogama (ang. "*Straddle*") – črta med stopaloma obrambnega igralca vsebuje podajalčevo pivot točko.
    - 18.1.1.3. Prostor (ang. "*Disc Space*") – del markerjevega telesa je od trupa podajalca oddaljen za manj kot premer diska. Če to povzroči zgolj premikanje podajalca, kršitve ni.
    - 18.1.1.4. Obkrožanje z rokama (ang. "*Wrapping*") – črta med rokama obrambnega igralca seka trup podajalca ali katerikoli del podajalca nad pivot točko. Če to povzroči zgolj

- premikanje podajalca, kršitve ni.
- 18.1.1.5. Dvojno pokrivanje (ang. "Double Team") – obrambni igralec, ki ni marker je v oddaljenosti manjši od treh (3) metrov od podajalčeve pivot točke, brez da bi hkrati pokrival nekega drugega napadalnega igralca. Če igralec zgolj teče skozi to področje, kršitve ni.
- 18.1.1.6. Zastiranje pogleda (ang. "Vision") - obrambni igralec uporablja del telesa, da namerno zastira vid podajalca.
- 18.1.2. Kršitvi markiranja lahko obrambni igralec ugovarja. V tem primeru se igra ustavi.
- 18.1.3. Po vsaki kršitvi markiranja iz 18.1.1, ki ji obramba ne ugovarja, mora marker nadaljevati štetje z zadnjo povsem izrečeno številko, minus ena (1).
- 18.1.4. Marker štetja ne sme nadaljevati dokler ne popravi kršitve. Če tega ne naredi, to ponovno povzroči kršitev markiranja.
- 18.1.5. Namesto kršitve markiranja, lahko podajalec kliče navadno kršitev in ustavi igro, če:
- 18.1.5.1. štetje ni popravljeno,
- 18.1.5.2. štetja ni,
- 18.1.5.3. marker izvaja nezaslišano kršitev markiranja, ali
- 18.1.5.4. se kršitve markiranja ponavljajo.
- 18.1.6. Če podajalec kliče kršitev markiranja ali navadno kršitev iz 18.1.5, a vseeno poda disk pred, med ali po klicu, je klic brez posledic. Če je podaja nezaključena, obrat posesti ostaja. Če pa je disk vrnjen podajalcu zaradi druge kršitve, se štetje vseeno primerno popravi glede na klicane kršitve.
- 18.2. Koraki (ang. "Travel"):
- 18.2.1. Podajalec lahko izvede podajo kadarkoli, če je povsem v igrišču in je v igrišču vzpostavil pivot.
- 18.2.1.1. Kljub temu, lahko igralec, ki je v igrišču, a v zraku, izvede podajo pred prvim dotikom tal.
- 18.2.2. Po ujetju diska in pristanku v igrišču mora novi podajalec zmanjšati hitrost tako hitro, kot lahko. Pri tem ne sme spreminjati smeri premikanja dokler ni vzpostavil pivota.
- 18.2.2.1. Podajalec lahko poda disk med zmanjševanjem hitrosti, če med celotnim izmetom ohranja kontakt s tlemi.
- 18.2.3. Podajalec lahko spremeni smer samo po vzpostavitvi pivota, kjer je del podajalčevega telesa v konstantnem kontaktu z eno točko igrišča, ki ji pravimo pivot točka.
- 18.2.4. Podajalcu, ki leži ali kleči, ni treba vzpostaviti pivota.
- 18.2.4.1. Če vstane in vzpostavi pivot na isti lokaciji, to niso koraki.
- 18.2.5. Koraki se zgodijo, ko:
- 18.2.5.1. podajalec vzpostavi pivot na napačni točki igrišča;
- 18.2.5.2. podajalec spremeni smer pred vzpostavitvijo pivota ali metom diska;
- 18.2.5.3. po ujetju podaji novi podajalec ne zmanjša hitrosti kar se da hitro;
- 18.2.5.4. podajalec ne vzdrži vzpostavljenega pivota do konca izmeta;
- 18.2.5.5. podajalec ne vzdrži kontakta z igriščem skozi celoten izmet; ali
- 18.2.5.6. igralec namenoma odbija ali zakasnjuje disk samemu sebi, da se premakne v neko smer.
- 18.2.6. Po klicu korakov, ki mu podajalec ne ugovarja, se igra ne ustavi.
- 18.2.6.1. Podajalec vzpostavi pravilen pivot tam, kjer mu to obrambni igralec, ki je izvedel klic pokaže. To se zgodi brez zakasnitve obeh igralcev.
- 18.2.6.2. Štetje je ustavljeno in podajalec ne sme vreči diska, dokler pivot ni pravilno vzpostavljen.
- 18.2.6.3. Marker mora pred nadaljevanjem štetja reči "Stalling".
- 18.2.7. Če po klicu korakov, podajalec poda zaključeno podajo, lahko obrambna ekipa kliče navadno kršitev zaradi korakov. Igra se ustavi, disk pa se vrne podajalcu. Podajalec mora vzpostaviti pravilen pivot. Igra se nadaljuje s potrditvijo diska.
- 18.2.8. Če po klicu korakov, podajalec poda nezaključeno podajo, se igra nadaljuje.

- 18.2.9. Po klicu korakov, ki mu podajalec ugovarja, in pri katerem podajalec še ni vrgel diska, se igra ustavi.
- 18.3. Trk (ang. "Pick"):
- 18.3.1. Če obrambni igralec pokriva napadalnega, in mu je premikanje proti ali z njim onemogočeno zaradi drugega igralca, lahko obrambni igralec uporabi klic "Trk".
- 18.3.1.1. Ta klic lahko obrambni igralec zakasni za največ dve (2) sekundi, da oceni vpliv dogodka na igro.
- 18.3.2. Če se je igra ustavila, se lahko ovirani igralec pomakne proti napadalcu do pozicije, za katero vpletena menita, da bi jo osvojil, če do oviranja ne bi prišlo.
- 18.3.3. Vsi igralci se morajo situacijam, ki potrebujejo ta klic, izogibati.
- 18.3.3.1. Med vsako prekinitvijo igre se lahko nasprotni igralci dogovorijo in rahlo prilagodijo pozicije, tako da preprečijo prihodnje trke.

## 19. Prekinitev igre

- 19.1. Prekinitev zaradi poškodbe
- 19.1.1. Prekinitev zaradi poškodbe je s klicem "poškodba" (ang. "Injury") lahko klicana s strani poškodovanega igralca ali njegovega soigralca.
- 19.1.2. Če ima igralec odprto ali krvavečo rano, mora biti prekinitev klicana takoj. Poškodovani igralec mora takoj opraviti menjavo in se igri ne sme pridružiti dokler rana ni bila zaprta in oskrbljena.
- 19.1.3. Če poškodbe ni povzročil nasprotnik, mora igralec zapustiti igrišče z zamenjavo ali uporabiti enega ekipnih premorov.
- 19.1.4. Če je poškodbo povzročil nasprotnik, lahko igralec ostane ali zapusti igrišče z zamenjavo.
- 19.1.5. Če je poškodovani ujel disk, a ga izpustil zaradi poškodbe, se smatra, da je poškodovani disk ujel.
- 19.1.6. Smatra se, da je bila prekinitev zaradi poškodbe klicana ob času poškodbe, razen če je poškodovani nadaljeval z igro preden je bila prekinitev klicana.
- 19.1.7. Če je bil disk v zraku med klicem prekinitve zaradi poškodbe, se igra nadaljuje dokler disk ni ujet ali disk ne zadane tal. Če se poškodba ni zgodila zaradi prekrška, izid podaje ostaja, igra pa se nadaljuje po koncu prekinitve.
- 19.2. Tehnična prekinitev
- 19.2.1. Tehnično prekinitev s klicem "tehnična napaka" (ang. "Technical") lahko kliče vsak igralec, ki opazi situacijo, ki ogroža igralce. Igra se prekine takoj.
- 19.2.2. Podajalec lahko kliče tehnično prekinitev med igro za nadomestitev zelo poškodovanega diska. Po tehnični prekinitvi:
- 19.2.2.1. izid igre ostaja in igra se nadaljuje, če klic ni vplival na igro;
- 19.2.2.2. se disk vrne podajalcu, če je klic vplival na igro.
- 19.3. Če je igralec po poškodbi ali med tehnično prekinitvijo zamenjan zaradi neprimerne opreme, lahko tudi nasprotna ekipa zamenja enega od igralcev.
- 19.3.1. Zamenjava prevzame celotno stanje igralca, ki ga je zamenjal (lokacijo, posest diska, štetje, itd.).

## 20. Premor

- 20.1. Igralec kliče premor (ang. "Time-Out") tako, da roke (ali roko in disk) postavi v obliko črke "T" in dovolj glasno kliče "premor", da ga nasprotna ekipa sliši.
- 20.2. Vsaka ekipa ima na voljo dva (2) premora v vsaki polovici tekme.
- 20.3. Po začetku igre in preden sta ekipi oznanili pripravljenost, lahko igralci obeh ekip vzamejo premor. Tak premor čas do začetka igre in začetnega meta podaljša za petinsedemdeset (75) sekund.

- 20.4. Po izvedbi začetnega meta lahko premor kliče samo podajalec v posesti diska, ki ga ni izgubil med kontaktom s tlami. Premor se prične, ko igralec formira črko "T" in traja petinsedemdeset (75) sekund. Po takem premoru:
- 20.4.1. Menjave, razen zaradi poškodb, niso dovoljene.
  - 20.4.2. Igra se nadaljuje na pivot točki klica premora.
  - 20.4.3. Podajalec ostaja igralec, ki je imel disk v posesti in je klical premor.
  - 20.4.4. Vsi ostali napadalni igralci zavzamejo poljubne pozicije na igrišču.
  - 20.4.5. Po postavitvi napadalnih igralcev poljubne legalne pozicije na igrišču zavzamejo še obrambni igralci.
  - 20.4.6. Število štetja se ohrani, če in samo če se ohrani marker.
- 20.5. Če podajalec poskusi klicati premor, čeprav je napadalna ekipa vse premore že porabila, se igra ustavi. Marker mora štetju dodati dve (2) sekundi pred nadaljevanjem s potrditvijo. Če je zaradi tega štetje doseglo deset (10) ali več, je to obrat posesti zaradi izteka časa.

## Definicije

Avt črte	Črte, ki ločujejo igrišče in področje izven igrišča. Avt črte niso del igrišča.
Branjena končna cona	Končna cona, ki jo obrambna ekipa brani.
Brick	Nedotaknjen začetni met, ki je pristal izven igrišča.
Črta	Meja, ki definira različne cone ali omejuje igrišče.
Črta končne cone	Črta, ki ločuje končno in osrednjo cono.
Igra	Čas med začetkom točke z začetnim metom in osvojitvijo točke. Igra se lahko ustavi zaradi klicev, nadaljuje pa s potrditvijo.
Igra na disk	Igra na disk je poskus igralca pri kontakta z diskom (npr. da bi ga ujel ali blokiral). Igra na disk vključuje tek proti lokaciji na igrišču, kjer igralec pričakuje disk.
Igralec	Eden izmed štirinajstih (14) igralcev, ki igrajo v določeni točki.
Igrišče	Površina, ki vključuje osrednjo cono in končni coni, brez avt črt.
Izmet	Je premik, ki prenese moment podajalca disku v smeri meta. Pivotiranje in ostali premiki, ki niso direktno usmerjeni v smeri meta in ne prenašajo momenta disku v smeri meta, niso del izmeta.
Izven igrišča	Vse, kar ni del igrišča, tudi avt črte.
Klic	Glasna, razločna izjava, ki razglša, da se je zgodil nek dogodek (npr. prekršek, koraki, poškodba ...). Uporabljeni so lahko naslednji izrazi: prekršek, koraki, točno ime kršitve markiranja, kršitev (ali ime kršitve), iztek časa, tehnična napaka ali poškodba.
Končna cona	Eno izmed dveh območij na koncu igrišča, kjer ekipa z ulovljenim diskom osvoji točko.
Kontakt s tlemi	Ves kontakt igralca med nekim premikanjem ali manevrom. Tudi pristanek ali kontakt pri lovljenju ravnotežja.
Lokacija ustavitve diska	Lokacija, kjer je disk ulovljen, se ustavi ali je ustavljen med kotaljenjem.
Marker	Obrambni igralec, ki lahko izvaja štetje.
Met	Disk v letu po izmetu. Tudi po poskusu varanja ali namernem padcu diska, zaradi katerega je podajalec izgubil kontakt z diskom. Podaja je ekvivalentna metu.
Najboljša perspektiva	Najboljšo perspektivo je imel igralec, katerega pregled nad dogodkom je bil najboljši in vključeval relativne pozicije diska, tal, igralcev in črt, ki so vplivale na igro.
Napadalni igralec	Igralec ekipe, ki ima v posesti disk.
Napadana končna cona	Končna cona v kateri napadalna ekipa poskuša doseči točko.

Ne-igralci	Vse osebe, tudi drugi člani ekipe, ki trenutno niso igralci.
Nenameren kontakt	Nenevaren kontakt, ki ne vpliva na igro.
Obrambni igralec	Igralec, katerega ekipa ne poseduje diska.
Obrat posesti	Dogodek, zaradi katerega se spremeni posest diska. Obrat posesti ni kršitev pravil.
Osrednja cona	Del igrišča s črtama končnih con, brez končnih con ali avt črt.
Pivot točka	Točka igrišča, kjer mora podajalec pivotirati po začetnem metu, po obratu posesti, po premoru, po zapustitvi osrednje cone ali kjer je bil vzpostavljen pivot. Podajalec ne more vzpostaviti pivota, če se še ni ustavil in ni pivotiral.
Pivotiranje	Premikanje v poljubni smeri med ohranjanjem kontakta s tlemi v pivot točki.
Podajalec	Igralec, ki poseduje disk ali igralec, ki je ravno vrgel disk pred znanim izidom podaje.
Pokrivanje	Obrambni igralec pokriva napadalnega, natanko tedaj ko je obrambni igralec v razdalji največ treh metrov in se odziva na napadalnega igralca.
Posedovanje diska	Vzdržan kontakt z diskom in kontrola nad ne-vrtečim se diskom. Ulovitev podaje je ekvivalentno začetku posedovanja diska. Izguba posesti diska zaradi kontakta s tlemi (ki je bil posledica lovljenja) razveljavlja posest do kontakta. Disk v posesti nekega igralca se smarta kot del tega igralca. Ekipa, katere igralec ima disk v posesti (ali lahko pobere disk), ima tudi sama disk v posesti.
Potrditev diska	Dotik diska, ki nadaljuje igro.
Povzročiti kontakt	Premik proti pravilno postavljenemu igralcu (ni nujno, da se ta ne premika), zaradi katerega je nenameren kontakt neizogiben.
Pravilna pozicija	Stacionarna pozicija igralčevega telesa brez iztegnjenih rok ali nog, ki se ji lahko izognejo vsi igralci nasprotnne ekipe.
Prekinitev igre	Ustavitev igre zaradi prekrška, kršitve pravil, diskusije, poškodbe ali premora. Igra se nadaljuje s potrditvijo.
Prestrežena podaja	Podaja, ki jo ulovi obrambni igralec.
Sprejemalec	Vsi napadalni igralci razen podajalca so sprejemalci.
Tla	Tla sestavljajo vsi trdni objekti (trava, označbe avt črt, stožci, oprema, voda, drevesa, ograje, zidovi in ne-igralci) brez igralcev samih, njihovih oblek, letočih delcev ali padavin.
V izmetu	Glej izmet.
Vpliv na igro	Kršitev pravil je vplivala na igro, če bi bil izid igre brez kršitve bistveno



	drugačen od igre s kršitvijo.
Vzpostaviti pivot	Po obratu posesti, ko je definirana lokacija pivot točke, podajalec vzpostavi pivot s tem, ko na pivot točko postavi del telesa (po navadi stopalo). Po sprejemu podaje mora podajalec vzpostaviti pivot, kjer se je ustavil, če se želi premikati. Pivot vzpostavi tako, da del telesa ohranjajo v kontaktu z neko točko na igrišču.
Začetni met	Podaja obrambne ekipe napadalni na začetku posamezne igre, ki prične igro. Začetni met se ne šteje med legalne podaja.

-Konec-

## Legal License

This Work ("WFDF Rules of Ultimate 2017") is licensed under a Creative Commons Attribution 2.5 license. The Licensor and Original Author of the Work is the World Flying Disc Federation, a non-profit corporation registered in the state of Colorado, USA. This is a human-readable summary of the Legal Code (the full license can be found in Appendix C)

### You are free to:

- copy, distribute, display and perform the work
- make derivative works
- make commercial use of the work

### Under the following conditions:

- You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor.
- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of these conditions can be waived if you get permission from WFDF.

Your fair use and other rights are in no way affected by the above.

Za Frizbi zvezo Slovenije in Ultimate Slovenijo prevedel Žiga Vene.