

Regras do Ultimate 2009 (segundo WFDF)

Versão Oficial em vigor desde 14-03-2009

Produzida pelo WFDF Ultimate Rules Committee

Índice

Introdução	1
1. O Espírito do Jogo	2
2. Campo de Jogo	2
3. Equipamento	3
4. Pontos, Golos e Jogo	3
5. Equipas	4
6. Começar um Jogo	4
7. O Pull	4
8. O Estado do Disco	4
9. A Contagem	5
10. O Check (Pôr em Jogo)	5
11. Fora de Campo	6
12. Receptores e Posicionamento	6
13. Turnovers	7
14. Pontuação	8
15. Faltas, Infracções e Violações	8
16. Continuação do Jogo após uma Falta ou Violação	8
17. Faltas	9
18. Infracções e Violações	10
19. Interrupções	11
20. Time-Outs (Pausas)	12
Definições	12
Licença	14

Introdução

O Ultimate é um desporto de equipa sete-contra-sete jogado com um disco voador. É jogado num campo rectangular, com cerca de metade da largura de um campo de futebol, e uma área de finalização em cada extremidade. O objectivo de cada equipa é pontuar, o que acontece quando um jogador recebe um passe na área de finalização defendida pelo adversário. Um jogador com posse do disco não pode correr, mas pode passar o disco na direcção de qualquer companheiro de equipa. Sempre que um passe não se complete, ocorre um turnover, e a equipa adversária fica de posse do disco para tentar pontuar na área de finalização oposta.

Os jogos tipicamente disputam-se até aos 17 pontos e têm duração aproximada de 100 minutos. O Ultimate é um desporto auto-arbitrado e sem contacto físico. O Espírito do Jogo orienta o modo como os jogadores arbitram o jogo e se comportam em campo.

1. Espírito do Jogo

1.1. O Ultimate é um desporto sem contacto físico, auto-arbitrado. Todos os jogadores são responsáveis por administrar e respeitar as regras. O Ultimate sustenta-se no Espírito do Jogo que coloca a responsabilidade pelo 'fair play' em cada jogador.

1.2. Parte-se do princípio que nenhum jogador viola as regras intencionalmente; como tal, não existem penalizações duras para infracções, existe antes um método de retomar o jogo de modo a simular o que teria acontecido caso a infracção não tivesse ocorrido.

1.3. Os Jogadores devem ter presente o facto de que estarem a agir como árbitros em qualquer decisão entre as equipas. Nessas situações, os jogadores devem:

1.3.1. saber as regras;

1.3.2. ser imparciais e objectivos;

1.3.3. ser honestos;

1.3.4. explicar o seu ponto de vista de modo claro e sucinto;

1.3.5. dar aos adversários uma oportunidade razoável de se explicarem;

1.3.6. resolver disputas o mais depressa possível; e

1.3.7. utilizar linguagem apropriada.

1.4. A competitividade no jogo é encorajada, mas sem nunca sacrificar o respeito mútuo entre jogadores, respeito pelas regras do jogo estabelecidas, ou o simples prazer de jogar.

1.5. As seguintes acções são consideradas exemplos de um bom espírito de jogo:

1.5.1. informar um companheiro de equipa que assinalou uma falta errada ou injustificada, ou que provocou uma falta ou violação das regras.

1.5.2. anular uma chamada quando se crê que ela não foi necessária;

1.5.3. elogiar um adversário por boas jogadas ou espírito;

1.5.4. apresentar-se ao adversário; e

1.5.5. reagir com calma a provocações ou discussões.

1.6. As seguintes acções são claras violações do espírito do jogo e devem ser evitadas por todos os participantes:

1.6.1. jogadas perigosas e comportamento agressivo;

1.6.2. intencionalidade nas faltas e violações às regras ;

1.6.3. intimidar ou fazer troça dos adversários;

1.6.4. comemorações desrespeitosas após pontuação;

1.6.5. assinalar faltas como retaliação por faltas assinaladas pelo adversário; e

1.6.6. pedir a um adversário para passar o disco.

1.7. As equipas são os guardiões do Espírito do Jogo, e precisam:

1.7.1. ter a responsabilidade de ensinar as regras do jogo e bom espírito aos seus jogadores;

1.7.2. disciplinar jogadores que exibam mau espírito; e

1.7.3. oferecer 'feedback' positivo a outras equipas sobre como melhorarem o respeito pelo Espírito do Jogo.

1.8. No caso de um jogador novato cometer uma infracção por ignorância das regras, os jogadores mais experientes são responsáveis por explicar a infracção.

1.9. Um jogador experiente, que aconselhe sobre as regras e oriente as decisões no Campo de Jogo, pode supervisionar jogos que envolvam principiantes ou jogadores mas novos.

1.10. As regras devem ser interpretadas pelos jogadores directamente envolvidos na jogada, ou pelos jogadores com melhor perspectiva sobre a jogada. Os jogadores não actuando no ponto em causa, excepto o capitão, devem evitar envolver-se. No entanto, para faltas relativas a "fora de jogo" e de "toque do disco no relvado", os jogadores podem pedir ajuda a não jogadores que tenham uma melhor perspectiva.

1.11. Se não for encontrado um acordo sobre como interpretar o que ocorreu na jogada, o disco deve ser devolvido ao último jogador que lançou o disco.

2. Campo de Jogo

2.1. O campo de jogo consiste num rectângulo com cem (100) metros de comprimento e trinta e sete (37) metros de largura. (ver Figura 1)

2.2. O perímetro do campo de jogo é a Linha de Perímetro que consiste de duas (2) linhas laterais ao longo do comprimento e duas (2) linhas finais ao longo da largura.

2.3. A Linha de Perímetro não faz parte do Campo de Jogo.

- 2.4. O Campo de Jogo está dividido numa Zona de Jogo central com sessenta e quatro (64) metros de comprimento por trinta e sete (37) metros de largura, e duas zonas de finalização com dezoito (18) metros de comprimento por trinta e sete (37) metros de largura em cada extremidade da Zona de Jogo.
- 2.5. As Linhas de Golo são as linhas que separam a Zona de Jogo das zonas de finalização e fazem parte da Zona de Jogo.
- 2.6. A marca de Brick é a intersecção de duas (2) linhas cruzadas de um (1) metro na Zona de Jogo a vinte (20) metros de cada linha de golo, e a igual distância de cada linha lateral.
- 2.7. Todas as linhas têm entre setenta e cinco (75) e cento e vinte (120) milímetros de largura, e são marcadas com um material não cáustico.
- 2.8. Oito objectos flexíveis e coloridos (por exemplo cones de plastic) marcam os cantos do campo e as zonas de finalização.
- 2.9. As áreas junto ao campo de jogo devem estar livres de objectos móveis. Se uma jogada for impedida ou dificultada por não jogadores ou objectos até 3 metros de distância das linhas que delimitam o campo, qualquer jogador obstruído ou lançador de posse do disco pode assinalar "Violação", e a contagem recomeça no máximo em nove (9).

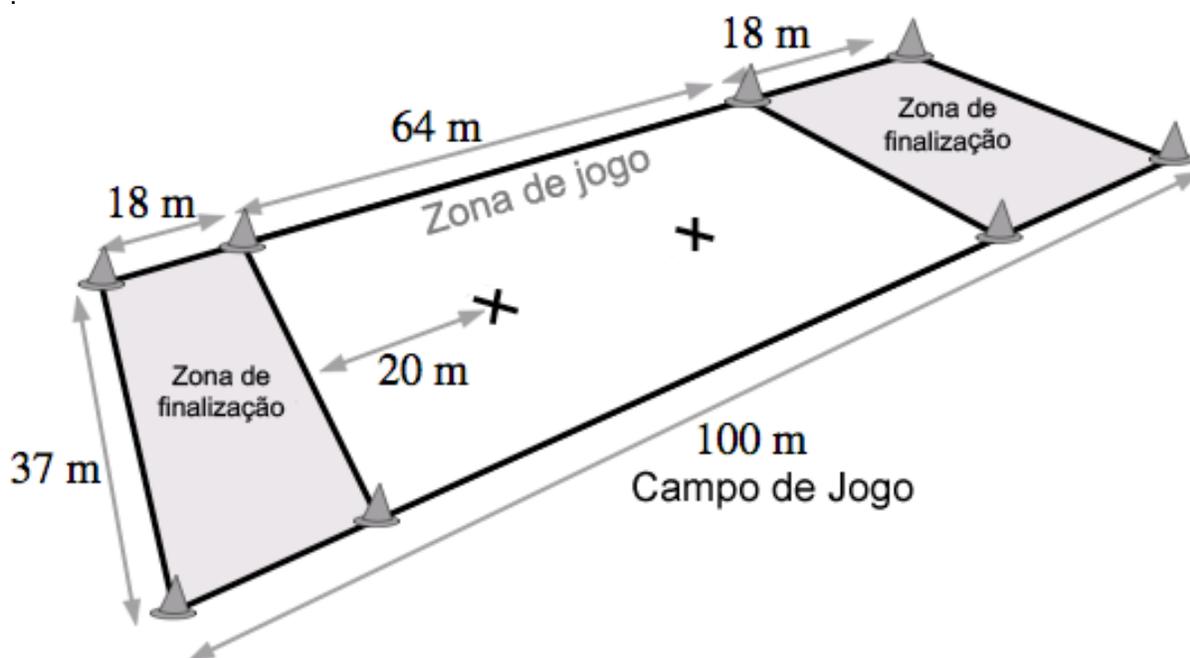


Figura 1

3. Equipamento

- 3.1. Qualquer disco aceite pelos dois capitães de equipa pode ser usado.
- 3.2. A WFDF tem uma lista de discos aprovados e recomendados para utilização.
- 3.3. Cada jogador tem que estar equipado de forma a identificar a sua equipa.
- 3.4. Nenhum jogador pode usar vestuário ou equipamento que possa ferir-se si ou aos outros jogadores (por exemplo relógios de pulso, cintos, calçado com pontas aguçadas ou pitões de metal, brincos ou anéis).

4. Pontos, Golos e Jogo

- 4.1. Um jogo consiste de um número de pontos. Cada ponto termina com a marcação de um golo.
- 4.2. Um jogo termina e é ganho pela primeira equipa a pontuar dezassete (17) vezes.
- 4.3. Um jogo divide-se em dois (2) períodos, chamados metades. O intervalo entre as metades tem lugar quando uma equipa pontuar pela primeira vez nove (9) vezes.
- 4.4. O primeiro ponto de cada metade começa quando a metade começa.
- 4.5. Após a marcação de um golo, se o jogo não for ganho ou se o intervalo não for atingido:

- 4.5.1. o próximo ponto começa de imediato; e
- 4.5.2. as equipas trocam a zona de finalização que estão a defender; e
- 4.5.3. a equipa que pontuou passa a defender e cabe-lhe fazer o Pull.
- 4.6. Variações à estrutura são possíveis tendo em conta competições especiais, número de jogadores, idade dos jogadores e/ou espaço disponível.

5. Equipas

- 5.1. Cada equipa colocará um máximo de sete (7) jogadores e um mínimo de cinco (5) jogadores em campo durante cada ponto.
- 5.2. Uma equipa pode fazer substituições (sem limite) apenas após um golo ser marcado e antes do próximo Pull, excepto no caso de lesões (Secção 19).
- 5.3. Cada equipa nomeia um capitão para a representar.

6. Começar um Jogo

- 6.1. Os capitães das duas equipas sorteiam qual a equipa que primeiro escolhe uma das opções:
 - 6.1.1. se quer receber ou executar o Pull inicial; ou
 - 6.1.2. qual das zonas de finalização quer defender.
- 6.2. À outra equipa cabe escolher a opção restante.
- 6.3. No início da segunda parte, estas escolhas são trocadas.

7. O Pull

- 7.1. No início de cada partida, após o intervalo e após cada ponto, o jogo começa com um lançamento, chamado "Pull".
 - 7.1.1. As equipas devem preparar-se para o pull sem atrasos significativos.
- 7.2. O "Pull" consiste num lançamento por um jogador defensivo para começar o jogo, assim que o atacante estiver pronto.
- 7.3. A equipa atacante assinala estar preparada quando pelo menos um jogador levanta uma mão acima da cabeça.
- 7.4. Uma vez a postos, e até que o Pull seja lançado, todos os jogadores atacantes precisam de ter um pé na Linha de Golo que defendem, e não trocar de posições entre eles.
- 7.5. Todos os defesas têm que estar totalmente dentro da zona de finalização que defendem quando o Pull é lançado.
- 7.6. Se uma violação das regras 7.4 ou 7.5 for assinalada pela equipa oponente, o Pull tem de ser repetido.
- 7.7. Assim que o disco é lançado, todos os jogadores são livres de se moverem em qualquer direcção.
- 7.8. Nenhum jogador da equipa que defende pode tocar o disco após o Pull até que um membro da equipa que ataca toque no disco ou o disco tocar no chão.
- 7.9. Se um jogador da equipa que ataca, dentro ou fora do campo, tocar o disco antes de este tocar o chão, e a equipa que ataca não o conseguir receber, tem lugar um 'turnover'.
- 7.10. Se o disco tocar inicialmente no campo de jogo sem nunca ter saído, ou for recebido dentro do campo, a reposição do disco é feita onde o disco parar.
- 7.11. Se o disco tocar inicialmente no campo de jogo e em seguida sair do mesmo tocar em nenhum atacante, a reposição do disco é feita no local da zona de jogo mais próximo do ponto onde o disco saiu de campo pela primeira vez (Secção 11.7).
- 7.12. Se o disco sair de campo após ser tocado por um atacante, ou se um jogador receber o disco fora do campo, a reposição do disco é feita no local da zona de jogo mais próximo do ponto onde o disco saiu de campo (Secção 11.5).
- 7.13. Se o disco sair de campo sem tocar primeiro no campo ou num jogador atacante, a reposição do disco é feita ou na marca de Brick mais próxima do limite da sua zona defensiva ou no local onde o disco saiu da zona de jogo (Secção 11.7). A opção Brick tem que ser assinalada antes do disco ser recolhido, erguendo o jogador um braço acima da cabeça.

8. Estado do Disco

- 8.1. O disco diz-se morto e não são possíveis turnovers, nas seguintes situações:
 - 8.1.1. Após o início de um ponto, até que o Pull seja lançado,

- 8.1.2. Após o Pull ou após um turnover até que o disco seja levado até ao local de reposição em jogo, e até que se dê a reposição em jogo,
- 8.1.3. Após ser assinalada qualquer paragem de jogo, e até que o disco seja posto em jogo.
- 8.2. Um disco não estando morto diz-se vivo.
- 8.3. Um jogador com o disco não pode transferir a posse de um disco morto a outro jogador.
- 8.4. Qualquer jogador pode tentar parar um disco que role ou deslize após tocar o campo.
- 8.5. Se, ao tentar parar um disco, um jogador alterar significativamente a posição do disco, a equipa adversária pode assinalar uma violação e o jogo recomeça no local onde houve contacto com o disco.
- 8.6. Após um turnover, a equipa que ganhou posse do disco tem que continuar o jogo sem demora. O lançador designado tem que se deslocar a andar ou mais depressa para tomar directamente posse do disco e estabelecer um ponto de apoio.

9. A Contagem

- 9.1. O defensor faz uma contagem ao lançador anunciando "Contagem" e contando em seguida de um (1) a dez (10). O intervalo entre cada número deve ser de pelo menos um (1) segundo.
- 9.2. A contagem deve ser claramente ouvida pelo lançador.
- 9.3. O defensor só pode começar a contagem quando o disco está vivo.
- 9.4. O defensor só pode iniciar e prosseguir uma contagem estando a menos de três (3) metros do lançador e estando todos os defesas em posições legais (Secção 18.1).
- 9.5. Se o defensor se afastar mais de três (3) metros do lançador, ou se um jogador diferente passar a ser o defensor, a contagem recomeça em um (1).
- 9.6. Recomeçar uma contagem "no máximo em n", em que "n" é um número entre um (1) e nove (9), significa anunciar "Contagem" seguida do número a seguir ao número anunciado antes da interrupção da contagem, ou do número "n" se esse valor for superior a "n".

10. O Check (Pôr em Jogo)

- 10.1. Sempre que o jogo for interrompido durante um ponto devido a uma pausa, falta, disputa de posse, violação, interrupção por perigo ou lesão, o jogo é retomado tão rápido quanto possível com um Check.
- 10.2. Excepto em caso de pausa:
 - 10.2.1. todos os jogadores devem regressar às posições que ocupavam quando o evento que causou a interrupção ocorreu;
 - 10.2.2. se o disco estava no ar quando a situação que causou a interrupção ocorreu e o disco for devolvido ao lançador para que ele recomece o jogo, todos os jogadores deverão regressar às posições que ocupavam quando o disco foi libertado pelo lançador;
 - 10.2.3. todos os jogadores devem permanecer imóveis nessa posição até o disco ser repostado em jogo.
- 10.3. Todos os jogadores podem prolongar brevemente uma pausa no jogo para corrigir equipamento defeituoso, mas o jogo não pode ser interrompido para este fim.
- 10.4. O jogador que reiniciar a partida tem que se certificar primeiro junto do adversário mais próximo se a sua equipa está a postos.
- 10.5. Para recomeçar a partida:
 - 10.5.1. se o disco estiver ao alcance de um defesa, este deverá tocar nele e dizer "disco em jogo";
 - 10.5.2. se o disco não estiver ao alcance de um defesa, o lançador deverá tocar com ele no chão e dizer "disco em jogo"; ou
 - 10.5.3. se o disco não estiver ao alcance de um defesa e não houver lançador, o defesa mais próximo do disco deverá dizer "disco em jogo".
- 10.6. Se o lançador tentar fazer um passe antes do check, ou for assinalada uma violação da regra 10.2, esse passe não conta independentemente de estar completo ou incompleto e a posse do disco regressa novamente ao lançador.

11. Fora de Campo

11.1. A totalidade do campo de jogo é considerada como estando dentro dos limites do campo. As linhas de perímetro não fazem parte do campo de jogo e estão fora de campo. Todos os não-jogadores pertencem à zona fora de campo.

11.2. A zona fora de campo consiste numa área fora do campo de jogo e em tudo que estiver em contacto com essa área, excepto os jogadores defensivos, que são sempre considerados como fazendo parte da área de jogo com a finalidade de fazerem jogadas com o disco.

11.3. Um jogador atacante que não esteja fora de campo está em jogo.

11.3.1. Um jogador quando salta mantém o seu estado de em campo/ fora de campo até entrar em contacto com o campo ou a área fora de campo.

11.3.2. Um lançador de posse do disco que entre em contacto com o campo de jogo e depois toque numa área fora do campo continua a ser considerado como estando dentro do campo.

11.3.2.1. Se o lançador abandonar o campo de jogo tem que estabelecer o ponto de apoio no local do campo de jogo onde atravessou a linha limite (excepto se estiver em vigor a regra 14.2).

11.3.3. O contacto entre jogadores não implica a passagem da situação de estar fora ou dentro de campo de um para o outro.

11.4. Um disco está em jogo desde que esteja vivo, ou no início e recomeço do jogo.

11.5. Um disco fica fora de campo quando entra em contacto com a área fora de campo ou com um jogador atacante que esteja fora de campo. Um disco na posse de um jogador atacante tem o mesmo estatuto dentro/fora de campo que esse jogador. Se mais do que um jogador atacante partilhar a posse do disco, o disco está fora de campo desde que um deles esteja também fora de campo.

11.6. O disco pode voar fora da linha de perímetro e regressar ao campo de jogo, e qualquer jogador pode sair do campo para jogar o disco.

11.7. O local onde o disco saiu do campo é considerado o local onde o disco esteve pela última vez antes de entrar em contacto com um jogador ou com uma área fora do campo:

11.7.1. parcial ou totalmente sobre o campo de jogo; ou

11.7.2. em contacto com um jogador que esteja dentro do campo.

11.8. Para continuar a jogar após um turnover resultante de um disco fora do campo, o lançador estabelece o ponto de apoio no local do campo de jogo mais próximo do sítio onde este saiu do campo.

11.9. Se o disco estiver fora do campo a mais de três (3) metros do ponto de apoio pode ser apanhado por não jogadores. O lançador tem que transportar o disco nos últimos três (3) metros de distância até ao campo de jogo.

12. Receptores e Posicionamento

12.1. Um jogador “recebe” o disco ao estabelecer um controlo continuado de um disco que não está a girar.

12.2. Se o jogador perder o controlo do disco devido a um posterior contacto com o solo, com um companheiro de equipa, ou com um adversário em posição legal, considera-se que a recepção do disco não teve lugar.

12.3. As seguintes situações são consideradas turnovers sem que tenha havido qualquer recepção:

12.3.1. um receptor atacante está fora de campo quando entra em contacto com o disco; ou

12.3.2. após receber o disco, o primeiro contacto do receptor atacante com o solo é fora de campo estando ainda de posse do disco.

12.4. Após a recepção, esse jogador torna-se no lançador.

12.5. Se jogadores atacantes e defensivos receberem o disco simultaneamente, a posse do disco permanece da equipa atacante.

12.6. Um jogador que ocupe uma posição estabelecida, tem o direito de permanecer nessa posição e não deve ser tocado por nenhum jogador adversário.

12.7. Quando um jogador está a fazer uma jogada com o disco, um adversário não se pode movimentar para impedir intencionalmente a jogada, excepto se estiver igualmente a intervir na jogada.

12.8. Todos os jogadores têm o direito de ocupar qualquer posição no campo não ocupada por um jogador adversário, desde que não entrem em contacto com os outros ao assumir essa posição.

12.9. Quando o disco está no ar, todos os jogadores têm que tentar evitar contacto com outros jogadores, e não há situação que justifique um contacto. "Tentar jogar o disco" não é um motivo válido para entrar em contacto com outros jogadores.

12.10. Eventuais contactos acidentais, que não afectem o resultado de uma jogada ou ponham em perigo outros jogadores, podem ocorrer quando dois ou mais jogadores se deslocam para o mesmo ponto em simultâneo. Contactos acidentais devem ser minimizados mas não são considerados falta.

12.11. Todos os jogadores têm direito ao espaço imediatamente acima deles. Um adversário não pode impedir um jogador de ocupar esse espaço.

12.12. Nenhum jogador pode auxiliar fisicamente o movimento de outro jogador.

13. Turnovers

13.1. Um turnover transfere a posse do disco de um equipa para a outra e ocorre quando, durante uma jogada:

13.1.1. o disco contacta com o chão quando não está na posse de um jogador atacante (um "down");

13.1.2. o disco é entregue por um jogador atacante a um colega de equipa sem nunca ter deixado de estar em contacto com ambos os jogadores (um "hand-over");

13.1.3. o lançador desvia intencionalmente um passe para si próprio através de outro jogador (uma deflecção);

13.1.4. ao tentar um passe, o lançador volta a contactar o disco após o seu lançamento e antes do disco ser tocado por outro jogador (um "toque duplo");

13.1.5. um passe é apanhado por um jogador adversário (uma "intercepção");

13.1.6. o disco sai do campo de jogo (um "fora de campo");

13.1.7. o lançador não lança o disco até o defensor que o marca iniciar a palavra "ten (dez)" da contagem (uma "stall-out");

13.1.8. ocorre uma falta atacante não contestada; ou

13.1.9. durante o pull, a equipa defensiva toca no disco antes de este entrar em contacto com o solo, e falha a recepção do mesmo (um "dropped pull").

13.2. Quando não é claro se ocorreu um turnover, a decisão cabe ao(s) jogador(es) com melhor perspectiva. Se alguma das equipas discordar da decisão pode dizer "contestar" e:

13.2.1. o disco é devolvido ao lançador; e

13.2.2. a contagem stall recomeça no máximo em nove (9).

13.3. Se ocorrer uma contagem rápida de modo a que a equipa atacante não tenha oportunidade de declarar essa infracção antes do fim da contagem, a jogada prossegue como se a equipa pedisse um "contestar" (13.2).

13.4. Se o lançador contestar um fim de contagem mas também tentar um passe, e se o passe for incompleto, prevalece o turnover e o jogo continua.

13.5. Após um turnover, o local do turnover é onde:

13.5.1. o disco se imobiliza ou é apanhado por um jogador atacante; ou

13.5.2. o jogador que intercepta o disco pára; ou

13.5.3. o local onde se encontrava o lançador, nos casos 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; ou

13.5.4. a infracção atacante não contestada ocorreu.

13.6. Se o local do turnover for na zona de jogo, o lançador tem que estabelecer o pivot nesse local.

13.7. Se o local do turnover for na zona de finalização da equipa atacante, o lançador tem que estabelecer o pivot no ponto da linha de golo mais próximo.

13.8. Se o local de turnover for na zona de finalização que a equipa atacante defende, o lançador é livre de escolher onde quer estabelecer o pivot:

13.8.1. no local de turnover, permanecendo no local de turnover ou simulando um passe; ou

13.8.2. no ponto da linha de golo mais próximo do local de turnover, deslocando-ser para esse ponto a partir do local de turnover.

13.8.3. o movimento imediato ou ausência dele determina o local de pivot e não pode ser alterado.

13.9. Se o local de turnover for fora do campo, o jogo é retomado de acordo com a Secção 11.7.

13.10. Se, após um turnover, o jogo continuar acidentalmente, é interrompido e o disco é repostado no local de turnover, os jogadores regressam às posições que ocupavam quando o turnover ocorreu e o jogo é retomado com um check.

14. Pontuação

14.1. Considera-se que foi marcado um golo quando um jogador em jogo recebe um passe válido e todos os seus primeiros pontos simultâneos de contacto que estabelece com o solo após receber o disco estão totalmente dentro da zona de finalização que está a atacar (de acordo com 12.1, 12.2).

14.2. Se um jogador de posse do disco acabar por ultrapassar por completo a linha de golo sem marcar um golo de acordo com a regra 14.1, o jogador estabelece o pivot no ponto da linha de golo mais próximo.

14.3. O momento de marcação de um golo é quando é efectuado o primeiro contacto com a zona de finalização após a recepção do disco.

15. Faltas, Infracções e Violações

15.1. Uma falta resulta de uma violação das regras em que um contacto não acidental ocorre entre dois ou mais jogadores de equipas opostas.

15.2. A não observância das regras de Marcação ou de Movimento constitui uma infracção. As infracções não provocam a interrupção do jogo.

15.3. Todas as outras violações das regras são consideradas faltas.

15.4. Só o jogador que sofreu a falta é que pode assinalar falta.

15.5. Qualquer adversário pode reclamar a ocorrência de uma infracção, assinalando-a verbalmente pelo respectivo nome.

15.6. Qualquer adversário pode reclamar a ocorrência de uma violação assinalando-a verbalmente pelo respectivo nome ou dizendo "Violação", a não ser que a regra estipule especificamente outra coisa.

15.7. As faltas têm que ser assinaladas imediatamente após a sua ocorrência.

15.8. Se um jogador da equipa contra a qual uma falta foi assinalada discordar da sua ocorrência pode dizer "Contesto".

15.9. Se o jogador que assinalou a "Falta", "Violação" ou "Contestação" decidir em seguida que ela foi desnecessária pode retirá-la dizendo "Retirada". O jogo recomeça com um check.

15.10. A contagem após uma Falta, Violação ou Contestação recomeça como se especifica a seguir (excepto indicação em contrário):

15.10.1. Após uma falta ou violação cometida pela equipa defensiva:

15.10.1.1. se não houver contestação a contagem recomeça em um (1);

15.10.1.2. se for contestada a contagem recomeça no máximo em seis (6).

15.10.2. Após uma falta cometida pela equipa atacante, quer ela seja ou não contestada, a contagem recomeça no máximo em nove (9).

15.10.3. Após uma violação pela equipa atacante:

15.10.3.1. se não houver contestação a contagem recomeça no máximo em nove (9);

15.10.3.2. se a violação for contestada qualquer contagem recomeça no máximo em seis (6).

15.10.4. Após faltas ou violações mútuas, qualquer contagem recomeça no máximo em seis (6).

15.10.5. Em relação a todas as outras faltas contestadas, qualquer contagem recomeça no máximo em seis (6).

16. Continuação do Jogo após uma Falta ou Violação

16.1. Sempre que é assinalada uma falta ou violação, o jogo é imediatamente interrompido não sendo possível fazer nenhum turnover.

16.1.1. No entanto, se a falta ou violação for assinalada:

16.1.1.1. contra o lançador e ele tentar fazer um passe de seguida, ou

16.1.1.2. quando o lançador está a fazer o lançamento, ou

16.1.1.3. quando o disco está no ar,

O jogo continua até ser estabelecida a posse do disco.

16.1.2. Uma vez estabelecida a posse:

16.1.2.1. se a equipa que assinalou a falta ou violação ganhar ou reter a posse em resultado do passe, o jogo continua. Os jogadores que detectarem esta situação devem dizer imediatamente "o jogo continua" para demonstrar que esta regra foi invocada;

16.1.2.2. Se a equipa que assinalou a falta ou violação não ganhar ou reter a posse em resultado do passe, o jogo é interrompido;

16.1.2.2.1. Se a equipa que assinalou a falta ou violação considerar que a posse foi afectada pela mesma, o disco é devolvido ao lançador para um check (a não ser que a regra específica estipule outra coisa);

16.1.2.2.2. Se a equipa que assinalou a falta ou violação considerar que a posse não foi afectada pela mesma, o jogo é interrompido, é feita a compensação de qualquer desvantagem de posição causada por essa falta ou violação e o jogo recomeça com um check.

17. Faltas

17.1. Jogo Perigoso:

17.1.1. É considerada jogo perigoso e tratada como falta qualquer conduta perigosa ou irresponsável que ponha em perigo a integridade física dos outros jogadores, independentemente de ter ou não ocorrido qualquer contacto. A esta regra não se sobrepõe nenhuma outra.

17.2. Faltas Defensivas (Recepção):

17.2.1. Ocorre uma Falta Defensiva quando um defesa entra em contacto com um receptor antes, durante ou depois de uma tentativa de receber o disco.

17.2.2. Após uma falta defensiva:

17.2.2.1. se no campo de jogo propriamente dito ou na zona de finalização defensiva, o receptor ganhar a posse no local da falta;

17.2.2.2. se na zona de finalização atacante, o receptor ganhar a posse no local mais perto da linha de golo e o jogador que cometeu a falta deve marcá-lo nessa posição; ou

17.2.2.3. se a falta for contestada, o disco é devolvido ao lançador.

17.3. Faltas Force-out:

17.3.1. Ocorre uma Falta Force-out quando um receptor apanha o disco no decorrer de um salto e sofre uma falta de um defesa antes de tocar no solo, e esse contacto faz com que o receptor:

17.3.1.1. entre em contacto com o solo fora do campo de jogo em vez de dentro dele; ou

17.3.1.2. entre em contacto com o solo no campo de jogo propriamente dito em vez de na zona de finalização atacante.

17.3.2. Se o receptor tivesse entrado em contacto com o solo na sua zona de finalização atacante, é golo;

17.3.3. Se a falta force-out for contestada, o disco é devolvido ao lançador se o receptor tiver entrado em contacto com o solo fora do campo, caso contrário o disco fica na posse do receptor.

17.4. Faltas Defensivas (Marcação):

17.4.1. Uma Falta Defensiva ocorre quando:

17.4.1.1. Um defesa está ilegalmente posicionado (Secção 18.1), e ocorre um contacto com o lançador; ou

17.4.1.2. Um defesa entra em contacto com o lançador, ou parte do seu corpo se estava a movimentar e entrou em contacto com o lançador, antes do lançamento.

17.5. Faltas Strip:

17.5.1. Uma Falta Strip ocorre quando uma falta defensiva faz com que o receptor ou lançador deixem cair o disco depois de adquirirem posse do mesmo.

17.5.2. Se a recepção tivesse resultado em golo, e a falta não for contestada, é assinalado um golo.

17.6. Faltas Ofensivas (Recepção):

17.6.1. Ocorre uma Falta Ofensiva na Recepção quando um receptor entra em contacto com um defesa antes, ou durante, uma tentativa para receber o disco.

17.6.2. Se a falta não for contestada, o resultado é um turnover, com o disco a ser colocado onde ocorreu a falta.

17.6.3. Se o passe tiver sido finalizado e a falta for contestada, o disco é devolvido ao lançador.

17.7. Faltas Ofensivas (Lançamento):

17.7.1. Uma Falta Ofensiva de Lançamento ocorre quando o lançador entra em contacto com um defesa que se encontra numa posição válida.

17.7.2. Um contacto accidental que ocorra durante a finalização do lançamento não é motivo suficiente para a marcação de uma falta, mas deve ser evitado.

17.8. Faltas por Bloqueio:

17.8.1. Uma Falta por Bloqueio ocorre quando um jogador assume uma posição tal que um adversário em movimento não consegue evitar o contacto.

17.9. Faltas Indirectas:

17.9.1. Uma Falta Indirecta ocorre quando se verifica um contacto entre um receptor e um defesa que não afecta directamente uma tentativa para apanhar o disco.

17.9.2. Se não for contestada, o jogador que sofreu a falta pode compensar qualquer desvantagem de posição causada pela mesma.

17.10. Faltas Mútuas:

17.10.1. Se forem assinaladas faltas por jogadores atacantes e defensivos na mesma jogada, o disco é devolvido ao lançador.

18. Infracções e Violações

18.1. Infracções do Defensor

18.1.1. As infracções defensivas incluem o seguinte:

18.1.1.1. "Contagem Rápida" (Fast Count) – o defensor:

18.1.1.1.1. dá início à contagem antes do disco estar vivo,

18.1.1.1.2. não dá início à contagem com a palavra "Contagem ou Stalling",

18.1.1.1.3. faz uma contagem com intervalos inferiores a um segundo, ou

18.1.1.1.4. não retira dois (2) segundos à contagem após a primeira marcação de qualquer infracção defensiva.

18.1.1.1.5. não dá início à contagem a partir do número correcto

18.1.1.2. "Passada" – uma linha entre os pés do defensor contém o ponto central do Lançador.

18.1.1.3. "Espaço do Disco" – qualquer parte do corpo do defensor está a uma distância, inferior ao diâmetro de um disco, do tronco ou parte central do lançador. No entanto, se esta situação for causada apenas pelo movimento do lançador, não constitui uma infracção.

18.1.1.4. "Envolvência" (Wrapping) – o defensor usa os braços para impedir o lançador de rodar em qualquer direcção.

18.1.1.5. "Equipa Dupla" – dois defensores encontram-se a três (3) metros do ponto central do lançador sem que exista mais nenhum atacante num raio de três (3) metros à volta de qualquer um dos defensores.

18.1.1.6. "Visão" – o defensor usa qualquer parte do seu corpo para tapar intencionalmente a visão do lançador.

18.1.1.7. "Contacto" – um defensor entra em contacto com o lançador antes deste libertar o disco e não durante o movimento de lançamento. No entanto, se este contacto for causado apenas pelo movimento do lançador, não é considerado uma infracção.

18.1.2. Uma infracção defensiva pode ser contestada pela defesa, e nesse caso o jogo é interrompido.

18.1.3. Na primeira marcação de uma infracção defensiva que não é contestada o defensor tem que retirar dois (2) segundos à contagem e continuar.

18.1.4. O defensor só pode recomeçar a contagem quando todas as posições inválidas tiverem sido corrigidas. Fazer o contrário constitui uma infracção defensiva subsequente.

18.1.5. Em todas as infracções defensivas assinaladas posteriormente durante a mesma contagem o jogo tem que ser interrompido e, se ela não for contestada, a contagem regressa ao início (1) e o jogo continua.

18.1.6. Se o lançador tentar fazer um passe e ocorrer uma infracção defensiva durante o lançamento ou quando o disco estiver no ar, esta infracção não é considerada válida.

18.2. Infracção de movimento (Travel violation).

18.2.1. O lançador pode tentar fazer um passe em qualquer momento desde que esteja totalmente dentro dos limites do campo de jogo ou tenha estabelecido um ponto de apoio dentro do campo.

18.2.2. Um jogador que esteja dentro do campo e apanhe um disco durante um salto pode tentar passá-lo antes de entrar em contacto com o solo.

18.2.3. Depois de apanhar o disco e de entrar em contacto com o solo dentro do campo, o lançador tem que reduzir a velocidade o mais depressa possível sem mudar de direcção, até ter estabelecido um ponto de apoio.

18.2.3.1. O lançador pode libertar o disco enquanto reduz a velocidade desde que mantenha o contacto com o campo de jogo durante todo o lançamento.

18.2.4. O lançador só pode mudar de direcção (“pivot”) se estabelecer um “ponto pivot”, em que uma parte do seu corpo permanece em contacto permanente com um certo ponto do campo de jogo, designado por “ponto pivot”.

18.2.5. Um lançador que esteja no chão ou de joelhos não necessita de estabelecer um pivot.

18.2.5.1. Uma vez imobilizado, o centro da sua massa corporal determina o seu ponto pivot e não se deverá afastar desse ponto enquanto estiver no chão ou de joelhos.

18.2.5.2. Se se levantar tem que estabelecer o pivot nesse ponto.

18.2.6. Ocorre uma infracção de movimento quando:

18.2.6.1. o lançador estabelece o pivot num ponto incorrecto do campo de jogo.;

18.2.6.2. o lançador muda de direcção antes de se imobilizar;

18.2.6.3. o lançador não consegue parar o seu movimento frontal com rapidez suficiente;

18.2.6.4. o lançador não consegue manter o pivot estabelecido até lançar o disco; ou

18.2.6.5. o lançador se inclina para a frente, não consegue agarrar o disco firmemente ou o retém na sua posse intencionalmente de modo a poder movimentar-se em qualquer direcção.

18.2.6.6. um receptor se inclina intencionalmente para a frente, não consegue agarrar o disco ou o retém na sua posse de modo a poder movimentar-se em qualquer direcção.

18.2.7. Após uma infracção de movimento sem contestação, o jogo não é interrompido.

18.2.7.1. O lançador estabelece um pivot no ponto correcto, tal como é indicado pelo jogador que assinalou a infracção de movimento. Isto tem que se verificar sem demora por parte dos dois jogadores envolvidos.

18.2.7.2. Qualquer contagem é interrompida e o lançador não pode lançar o disco até o pivot ser estabelecido no ponto correcto.

18.2.7.3. Um defesa deve assinalar “O jogo continua” assim que o pivot tiver sido estabelecido.

18.2.7.4. O marcador tem que dizer “Contagem” ou “O jogo continua” antes de reiniciar a contagem.

18.2.8. Se, após uma infracção de movimento mas antes de corrigir o ponto de apoio, o lançador fizer um passe completo, a equipa defensiva pode assinalar “Violação”. O jogo é interrompido e o disco é devolvido ao lançador.

18.2.9. Se, após uma infracção de movimento, o lançador fizer um passe incompleto, o jogo deverá prosseguir.

18.2.10. Após uma infracção de movimento contestada em que o lançador não tenha lançado o disco, o jogo é interrompido.

18.3. Violações Pick

18.3.1. Se um defesa estiver a marcar de perto um atacante e aquele for impedido de se movimentar na direcção /com esse jogador por outro jogador, esse defesa pode assinalar “Pick”.

18.3.2. Uma vez interrompido o jogo, o jogador que sofreu a obstrução pode ir ocupar a posição que ele acha que estaria a ocupar se não tivesse ocorrido a obstrução. O disco é devolvido ao lançador (se tiver chegado a ser lançado) e a contagem recomeça no máximo em nove (9).

19. Interrupções

19.1. Interrupção por Lesão

19.1.1. Um jogador lesionado ou, na impossibilidade de este o fazer, um colega de equipa, podem solicitar a interrupção imediata do jogo, Neste caso a reclamação é considerada como tendo sido feita na altura em que ocorreu a lesão.

19.1.2. Se algum jogador tiver um ferimento aberto ou a sangrar, a interrupção do jogo é obrigatória e esse jogador deverá ser imediatamente substituído e só poderá regressar ao jogo após esse ferimento ter sido tratado e o sangue ter sido estancado.

19.1.3. Se a lesão não tiver ocorrido em resultado de uma falta (contestada ou não) o jogador tem que ser substituído. Se não for o caso pode continuar a jogar se quiser.

19.1.4. Se o jogador lesionado abandonar o campo, a equipa adversária, se assim o entender, poderá fazer igualmente uma substituição.

19.1.5. Se o jogador lesionado tiver apanhado o disco e o tiver deixado cair devido à lesão, esse jogador deverá manter a posse do mesmo.

19.1.6. Os jogadores que substituem outros jogadores devido a lesão assumem na totalidade o lugar (posição, possessão, contagem etc.) do jogador que vão substituir.

19.2. Paragem Técnica

19.2.1. Qualquer jogador pode solicitar uma paragem técnica se detectar qualquer situação que ponha em risco a integridade física dos outros jogadores. Podem ser utilizados os termos “técnica” ou “freeze”.

19.2.2. O lançador pode solicitar uma paragem técnica durante o jogo para substituir um disco severamente danificado.

19.3. Se o disco estava no ar quando foi solicitada a paragem, o jogo continua até a sua posse estar estabelecida:

19.3.1. Se a lesão ou a questão de segurança não afectou o jogo, prevalece a conclusão ou a mudança e o jogo recomeça nesse mesmo ponto;

19.3.2. Se a lesão ou a questão de segurança tiver afectado o jogo, o disco é devolvido ao lançador e a contagem recomeça no máximo em nove (9).

19.4. Em jogos cronometrados, o relógio pára sempre que o jogo for interrompido.

20. Time-Outs (Pausas)

20.1. O jogador que pede um “time-out” tem que fazer um T com as 2 mãos ou com uma das mãos e o disco e dizer “time-out” de maneira a ser ouvido pelos jogadores da equipa adversária.

20.2. Cada equipa terá dois (2) “time-outs” por cada meio tempo.

20.3. Pode ser feito um time-out em qualquer altura durante um meio tempo.

20.4. A duração de um time-out é de dois (2) minutos.

20.5. Após o início de um ponto e antes do pull que se segue, o capitão de qualquer uma das equipas pode solicitar um time-out. O time-out prolonga o período de tempo entre o início do ponto e o pull que se segue em dois (2) minutos.

20.6. Durante o jogo só o lançador com um ponto de pivot estabelecido é que pode solicitar um time-out. Após esse time-out:

20.6.1. Não são permitidas substituições excepto em caso de lesão.

20.6.2. O jogo recomeça exactamente no mesmo ponto de pivot.

20.6.3. O lançador deverá ser o mesmo.

20.6.4. Todos os outros jogadores ofensivos podem então escolher as posições que entenderem no campo.

20.6.5. Após os jogadores ofensivos terem ocupado as respectivas posições os jogadores defensivos podem ocupar as posições que escolherem no campo.

20.6.6. A contagem permanece a mesma a não ser que o defesa tenha sido trocado.

20.7. Se o lançador tentar assinalar um time-out após a sua equipa já ter esgotado os seus time-outs, o jogo é interrompido. O marcador deverá acrescentar dois (2) segundos à contagem antes de recomeçar o jogo com um check. Se isto resultar numa contagem de dez (10) ou mais é considerada um “turnover”. Se não tiver sido iniciada qualquer contagem, a defesa poderá iniciá-la em três (3).

- FIM -

Definições

AUTO-CHECK – Acção levada a cabo pelo lançador quando toca com o disco no chão para recomeçar o jogo sempre que não há nenhum jogador defensivo ao seu alcance.

BRICK - Qualquer pull que aterre inicialmente fora dos limites do campo sem ter sido tocado pela equipa Receptora.

CAMPO DE JOGO – Área que inclui a zona de jogo e as zonas de finalização, excluindo as linhas de perímetro.

CHECK (PÔR EM JOGO) - Acção de um jogador defensivo que toca no disco para recomeçar o jogo.

CONTACTO ACIDENTAL – Qualquer contacto que não seja de natureza perigosa e não afecte o resultado do jogo.

CONTACTO NO TERRENO – Refere-se ao contacto de qualquer jogador com o terreno directamente relacionado com uma manobra ou acontecimento específico, incluindo a aterragem ou a recuperação de um desequilíbrio (ex.: saltar, mergulhar, inclinar-se ou cair).

DEFESA – Qualquer jogador cuja equipa não esteja de posse do disco.

ESTABELECER UM PIVOT - Após um turnover é definido o ponto pivot, e o Lançador estabelece um pivot colocando aí uma parte do seu corpo (em geral o pé). Depois de receber um passe, o Lançador

tem que estabelecer um pivot depois de se imobilizar se quiser então movimentar-se. Estabelece o pivot mantendo uma parte do corpo em contacto permanente com um ponto específico do campo de jogo.

FORA DOS LIMITES (OUT OF BOUNDS) – Tudo o que não faça parte do campo de jogo, incluindo as linhas do perímetro.

INTERCEPÇÃO – Quando um jogador da equipa defensiva apanha um lançamento feito pelo jogador da equipa atacante.

HOMEM – Qualquer pessoa que não seja mulher.

INTERRUPÇÃO DO JOGO – Qualquer paragem do jogo devido a falta, infracção, discussão ou time-out em que seja necessário recorrer a um check ou auto-check para recomeçar o jogo.

Considera-se que o jogo foi interrompido quando o jogador na posse do disco aceita a marcação da falta, infracção etc. Se esse jogador tiver ficado na posse do disco após ter sido assinalada a falta, considera-se o jogo como tendo sido interrompido na altura em que ocorre a posse.

O disco não pode ser sujeito a um turnover a não ser que se aplique a regra da continuação.

JOGADA – Tempo que decorre entre o início do Pull e o momento imediatamente antes da marcação de um golo. A jogada pode ainda ser interrompida pela marcação de uma falta, infracção etc. e nesse caso recomeça com um check (pôr em jogo).

JOGADOR – Uma das catorze (14) pessoas que participam no jogo que está a decorrer.

JOGADOR ATACANTE - Um jogador cuja equipa esteja na posse do disco.

LANÇADOR – jogador ofensivo que está na posse do disco ou o jogador que acabou de o lançar antes de ter sido determinado o resultado do lançamento.

LANÇAMENTO– Movimento para a frente do braço antes da libertação do disco.

LANCE - Disco que vai no ar após ter sido efectuado um movimento de lançamento do mesmo, incluindo após uma falsa tentativa e um disco que tenha sido deixado cair intencionalmente resultando numa perda de contacto entre o lançador e o disco.

Um passe é equivalente a um lance.

LINHA - Fronteira que define as áreas de jogo. Num campo sem linhas marcadas a fronteira é definida por uma linha imaginária que fica entre os dois marcadores de campo com a mesma espessura. As linhas não são extrapoladas para além dos marcadores.

LINHA DE GOLO – A linha que separa a zona de jogo de cada zona de finalização.

LINHAS DE PERÍMETRO – Linhas que separam a zona de jogo ou zona de finalização da área fora dos limites. Não fazem parte do campo de jogo.

MARCADOR – Jogador defensivo que está a fazer a contagem ao Lançador.

MELHOR PERSPECTIVA - Ângulo de visão mais completo à disposição de um jogador que inclui a posição relativa do disco, o campo, os jogadores e os defensores de linha envolvidos na jogada.

MOVIMENTO DE LANÇAMENTO – O movimento de lançamento é a acção que transfere o movimento do lançador para o disco na direcção ascendente e resulta num lançamento. Os pivots e “wind-ups” não fazem parte do acto de lançamento

MULHER – Qualquer pessoa que seja considerada como tal segundo o regulamento em vigor do Comité Olímpico Internacional.

NÃO-JOGADOR – Qualquer pessoa, incluindo um membro da equipa, que não esteja a jogar.

ONDE O DISCO SE IMOBILIZA - Refere-se ao sítio onde o disco é apanhado, onde se imobiliza naturalmente ou é impedido de rolar ou deslizar.

PIVOT – Movimento em qualquer direcção enquanto se mantém uma parte do corpo em contacto com um único ponto do campo de jogo, designado por ponto pivot.

PONTO PIVOT – Ponto no campo de jogo onde o Lançador tem que estabelecer um pivot após um turnover, ou onde já foi estabelecido um pivot. Um Lançador não pode estabelecer um ponto pivot se não se tiver imobilizado e não tiver rodado.

POSIÇÃO VÁLIDA – Posição estacionária estabelecida pelo corpo de um jogador excluindo braços e pernas estendidos que podem ser evitados por todos os jogadores adversários quando são levados em conta o tempo e a distância.

POSSE DO DISCO - Contacto prolongado com, e controlo de um disco imobilizado.

Apanhar um passe é equivalente a entrar na posse desse passe.

A perda da posse devido a contacto com o terreno relacionado com a recepção de um passe nega a posse a esse jogador até esse ponto.

Um disco na posse de um jogador é considerado como fazendo parte desse mesmo jogador.

A equipa do jogador que se encontrar na posse do disco ou cujos jogadores possam apanhar o disco é considerada a equipa que detém a posse do mesmo.

PULL – Lance que é feito por uma equipa à outra e que dá início ao jogo após o intervalo ou após a marcação de um golo.

RECLAMAÇÃO - Declaração claramente audível de que ocorreu uma falta, uma infracção ou uma lesão ou que o jogo tem que ser interrompido imediatamente devido a um perigo iminente ou a um acontecimento imprevisto.

Podem ser utilizados os seguintes termos: Falta, Infracção (ou designação específica da Infracção), Contagem, Técnica, Freeze, Lesão.

RECEPTORES – São todos os jogadores ofensivos excepto o lançador.

O acto de lançamento é o movimento do lançador que transfere o impulso do jogador para o disco e resulta num lance. Os Pivots e os wind-ups não são considerados como fazendo parte do acto de lançamento.

TERRENO – São todos os objectos suficientemente sólidos incluindo relva, cones de marcação, equipamento, água e não-jogadores mas excluindo todos os jogadores e as roupas que têm vestidas, partículas aéreas e precipitação.

TIME CAP - Time Cap é um determinado período de tempo contado desde o início do jogo que, quando atingido e após ter sido marcado o golo corrente, ajustará o Goal Cap para um número de golos que é igual a mais dois (2) do que o resultado da equipa que vai à frente, ou de ambas as equipas se o jogo estiver empatado.

TURNOVER – Qualquer acontecimento que resulte na mudança da equipa que está na posse do disco.

ZONA DE FINALIZAÇÃO – Uma das duas áreas no limite do campo onde as equipas podem marcar um golo apanhando o disco aí.

ZONA DE FINALIZAÇÃO ATACANTE – Zona de finalização onde a equipa em causa está a tentar pontuar nessa altura.

ZONA DE FINALIZAÇÃO DEFENSIVA – Zona de Finalização onde a equipa em causa está a tentar impedir que a equipa adversária marque.

ZONA DE JOGO - Área do campo de jogo incluindo as linhas das zonas de finalização mas excluindo as zonas de finalização e as linhas de perímetro.

Licença

Esta Obra ("WFDF Regras de Ultimate 2009") está legalizada ao abrigo de uma licença Creative Commons Attribution 2.5. O Concessor da Licença e Autor Original da Obra é a Federação Mundial do Disco Voador, uma associação sem fins lucrativos registada no estado do Colorado, E.U.A. Este é um Resumo do Código Legal (a licença completa encontra-se no Apêndice C)

Está autorizado a:

- tirar fotocópias, distribuir, mostrar e pôr a Obra em prática
- fazer outras obras com base nesta
- utilizá-la com fins comerciais

Com as seguintes condições:

- Atribuição. Tem que atribuir esta obra da maneira indicada pelo autor ou concessor da licença.
- Se quiser fazer qualquer reutilização ou distribuição da mesma tem que explicar aos destinatários das mesmas os termos desta licença.
- Pode prescindir de todas estas condições se obtiver autorização do Conselho de Administração da FMDV (WFDF).

A sua utilização correcta e outros direitos não são afectados pelo que ficou exposto acima.