WFDFs Ultimate regler - officiel version pr. 14.3.2009

Oversat til dansk af DFSU

Introduktion

Ultimate er en holdsport spillet med en frisbee også kaldet en disc. Der er syv spillere på hvert hold. Der spilles på en rektangulær bane ca. på størrelse med halvdelen af bredden på en fodboldbane og med en målzone i hver ende af banen. Målet for hvert hold er at score point. Dette gøres ved, at en spiller griber discen i den målzone, de angriber. En kaster må ikke løbe med discen, men kan kaste den i hvilken som helst retning til en holdkammerat. Hver gang et kast ikke gennemføres, bliver der et angrebsskifte (herefter kaldet et turnover), og det andet hold må tage discen og score i den modsatte målzone. Kampe spilles typisk til 13, 15 eller 17 og varer mellem 75 og 90 minutter. Ultimate spilles uden dommere og uden kropskontakt. Spirit of the Game guider, hvordan spillerne skal dømme og opføre sig på banen.

1. Spirit of the Game

1.1. Ultimate er en ikke-kontakt og selvdømmende sport. Alle spillere er ansvarlige for at administrere og overholde reglerne. Ultimate afhænger af Spirit of the Game, som placerer ansvaret for fair play hos alle spillerne.

1.2. Det forventes, at ingen spillere intentionelt vil bryde reglerne. Reglerne er derfor ikke tænkt som en hård sanktion mod den, der har overtrådt reglerne. De er nærmere en metode til at genskabe spillet i en form, som simulerer det, der mest sandsynligt ville være sket, hvis ikke der havde været en overtrædelse.

1.3. Spillere skal være opmærksomme på, at de fungerer som dommere i en twist mellem holdene. I sådanne situationer skal spillerne:

- 1.3.1. Kende reglerne
- 1.3.2. Være fair og objektive
- 1.3.3. Være ærlige
- 1.3.4. Forklare deres synspunkt klart og kortfattet
- 1.3.5. Give modstanderen en mulighed for at tale
- 1.3.6. Skabe enighed så hurtigt som muligt
- 1.3.7. Bruge et sobert sprog

1.4. Højt konkurrencespil er tilsigtet. Konkurrenceelementet går dog ikke forud for men den gensidige respekt mellem spillerne, overholdelse af spillets regler eller glæden ved spillet.

1.5. Følgende er eksempler på god spirit:

- 1.5.8. Informere en medspiller, hvis denne har lavet et forkert eller unødvendigt kald eller har forårsaget en fejl eller violation
- 1.5.9. Trække et kald tilbage, når du ikke længere finder kaldet nødvendigt
- 1.5.10. Komplimentere en modstander for godt spil eller spirit
- 1.5.11. Introducere dig selv til din modstander
- 1.5.12. Reagere roligt på uenighed/provokation

1.6. Følgende er klare brud på Spirit of the Game og skal undgås af alle deltagere

- 1.6.13. Farligt spil og aggressiv opførsel
- 1.6.14. Intentionelle fejl og andre tilsigtede regelbrud (herefter violation)
- 1.6.15. Håne eller intimidere modstandere
- 1.6.16. Respektløs fejring efter scoring
- 1.6.17. Lave kald for at hævne en modstanders kald
- 1.6.18. Kalde på discen fra en modstander

1.7. Holdene er vogtere af Spirit of the Game og skal

- 1.7.19. Tage ansvar for at lære deres spillere reglerne og god spirit
- 1.7.20. Disciplinere spillere som udtrykker dårlig spirit
- 1.7.21. Give konstruktiv feedback til andre hold i forhold til, hvordan de forbedrer deres troskab til Spirit of the Game.

1.8. I det tilfælde, hvor en ny spiller laver en regelovertrædelse (infraction – se ordforklaring) grundet manglede kendskab til reglerne, er en rutineret spiller forpligtet til at forklare overtrædelsen.

1.9. En rutineret spiller. som tilbyder råd om regler og afgørelser på banen, kan supervisere kampe, der spilles af begyndere eller unge spillere.

1.10. Reglerne skal tolkes af spillere direkte involveret i spillet eller af spillere, som havde det bedste overblik over spillet. Ikke-spillere fraset kaptajnen skal afholde sig fra at blive involveret. Dog kan spillere ved kald relateret til "ude" eller "nede" spørge ikke-spillere om hjælp til at kalde det rigtige kald.

1.11. Hvis spillerne ikke kan blive enige om, hvad der skete i spillet, skal discen gå tilbage til den sidste ikke-involverede kaster.

2. Banen

2.1. Banen er et rektangel, som er 100 meter lang og 37 meter bred

2.2. Afgrænsningen af banen er perimeterlinjen og består af 2 sidelinjer på langs med banen og 2 baglinjer langs bredden

2.3. Selve linjerne er ikke en del af banen (hvis man står på disse, er man altså uden for banen)

2.4. Banen er delt op i en spillefelt som er 64m lang og 37m bred og 2 målzoner som er 18m dybe og 37 m brede ved hver ende af spillefeltet.

2.5. Mållinjerne er linjer som separerer spillefeltet fra målzonerne, og som er en del af spillefeltet.

2.6. Brickmærket er markeret af 2 krydsede 1 meter linjer i centralbanen 20m foran målinjen midt mellem sidelinjerne.

2.7. Alle linjer er mellem 75 og 120 mm brede og er markeret med et materiale, som ikke kan skade spillerne.

2.8. Otte farvede flytbare objekter (eksempelvis plastikkegler) markerer hjørnerne af spillefeltet og målzonerne

2.9. Området lige omkring banen skal holdes fri for bevægelige objekter. Hvis spillet forhindres af ikke-spillere eller objekter inden for 3 meter fra perimeterlinien (dvs. side og baglinier) kan en hvilken som helst forhindret spiller eller kaster kalde "violation" og nøltællingen genstartes ved maximum 9.

3. Udstyr

2.1. Enhver frisbee accepteret af begge kaptajner kan bruges

2.2. WFDF kan fastholde en liste over godkendte discs som anbefales brugt

2.3. Hver spiller på et hold skal bære ens spillertøj

2.4. Ingen spillere må være iklædt tøj eller udstyr, som kan påføre skade på spilleren selv eller andre spillere

4. Point, mål, kamp

4.1. En kamp består af X antal point. Hvert point slutter ved scoring af et mål.

4.2. En kamp slutter og er vundet af det hold, som først scorer 17 mål.

4.3. En kamp opdeles i to dele, kaldet 1. og 2. halvleg, der adskilles af en pause. Pausen begynder når det første hold har scoret 9 mål.

4.4. Det første point i hver halvleg starter når halvlegen starter

4.5. Efter et mål er scoret og kampen ikke er vundet eller pausen er nået:

4.5.1. Starter det næste point straks

4.5.2. Holdene skifter den målzone, de forsvarer

4.5.3. Holdet der scorer starter nu i forsvar og laver næste udkast

4.6. En variation af basisstrukturen kan benyttes til at tilpasse specielle konkurrencer, antal spillere, alder og tilgængelige pladsforhold.

5. Hold

5.1. Hvert hold skal starte med maximum 7 og minimum 5 spillere på banen ved hvert point.

5.2. Et hold må kun udskifte spillere efter en scoring og før næste udkast, antallet af udskiftninger er ubegrænset. Undtagelse fra dette er ved skader (sektion 1)

5.3. Hvert hold skal have en holdkaptajn til at repræsentere dem.

6. Opstart af kamp

6.1. Kaptajnerne fra de to hold afgør, hvilket hold der først vælger:

6.1.4. om de vil modtage eller kaste udkastet eller

6.1.5. hvilken zone de vil forsvare

6.2. Holdet der vælger sidst har det tilbageværende valg

6.3. Ved opstart efter pausen byttes roller, dvs. holdene bytter ende og angreb/forsvar i forhold til hvordan de startede kampen.

7. Udkastet

7.1. Ved starten af kampen, efter pausen eller efter mål, starter spillet med et udkast.

7.1.1. Alle hold skal gøre klar til udkastet uden tilsigtet forsinkelse

7.2. Udkastet består af, at en forsvarer kaster discen for at starte spillet, når angribende hold er klar

7.3. Angribende hold giver tegn om at de er klar ved at mindst én spiller hæver armen over hovedet.

7.4. Når angriberne er klar, skal alle spillere stå med en fod på forlinjen af deres forsvarende målzone uden at skifte plads i forhold til hinanden, indtil udkastet kastes.

7.5. Alle forsvarere skal være fuldstændigt inden for deres egen forsvarende målzone når udkastet kastes.

7.6. Hvis et brud på 7.4 eller 7.5 kaldes af modstanderholdet gentages udkastet

7.7. 7.Så snart kastet er afviklet, må alle spillere bevæge sig i enhver retning

7.8. Ingen forsvarer må røre discen efter udkastet, før en angriber har rørt den eller den har været i kontakt med jorden

7.9. Hvis en angriber inden for eller uden for banen rører discen, før den rammer jorden og ikke griber den, så er det et angrebsskifte (et tabt udkast).

7.10. Hvis discen initialt kontakter banen og aldrig kommer udenfor banen eller gribes indenfor banen etableres en pivoteringsfod, hvor discen stopper på banen.

7.11. Hvis discen rammer jorden, men triller ud uden at en angriber rører discen, så etableres pivoteringsfoden inde på banen tættest på det sted, hvor den gik ud (sektion 11.7).

7.12. Hvis en angriber griber discen uden for banen eller griber den inden for banen og løber ud, etableres en pivoteringsfod inde på banen tættest på det sted, hvor discen fløj ud af banen (sektion 11.75).

7.13. Hvis discen går uden for banen uden først at have haft kontakt med jorden eller en angriber må kasteren etablere en pivoteringsfod på brickmærket eller inde på banen tætest på det sted, hvor den gik ud (sektion 11.7). Hvis der vælges at starte fra brickmærket skal dette signaleres før discen samles op, og det gøres ved at kasteren rækker en strakt arm i vejret.

8. Discens tilstand

8.1. Discen er 'død', og ingen turnover er mulig:

8.1.1. Efter starten af et point, indtil udkastet slippes;

8.1.2. Efter udkastet eller efter et turnover hvor discen skal bæres til stedet for det korrekte pivoteringspunkt, indtil en pivoteringsfod er etableret; eller

8.1.3. Efter et kald, som stopper spillet eller ethvert andet stop, indtil discen checkes ind.

8.2. En disc, der ikke er død, er levende.

8.3. Kasteren må ikke overdrage besiddelse af en død disc til en anden spiller.

8.4. Enhver spiller må forsøge at stoppe en disc i at rulle eller glide efter den har ramt jorden.

8.5. Hvis en spiller, i forsøget på at stoppe en sådan disc, ændrer discens position betydeligt, så må modstanderne kalde "Violation" (regelbrud), og spillet genoptages med et check ved stedet, hvor discen blev kontaktet.

8.6. Efter et turnover skal holdet, der er kommet i besiddelse af discen fortsætte spillet uden forsinkelse. Den tilsigtede kaster skal bevæge sig i gå-tempo eller hurtigere for direkte at samle discen op og etablere en pivoteringsfod.

9. Nøltælling (stall count)

9.1. Markøren administrerer en nøltælling over for kasteren ved at kalde "Nøl" (eller "Stalling") og derefter tælle fra et (1) til ti (10). Intervallet mellem starten af hvert ord i nøltællingen skal mindst være et (1) sekund.

9.2. Nøltællingen skal kunne høres tydeligt af kasteren.

9.3. Markøren må kun starte en nøltælling, når discen er levende.

9.4. Markøren må ikke starte eller fortsætte en nøltælling før han/hun er inden for tre (3) meter af kasteren og alle forsvarere er placeret efter reglerne (Sektion 1.1).

9.5. Hvis markøren bevæger sig længere væk end tre (3) meter fra kasteren, eller en anden spiller bliver markør, så skal nøltællingen genoptages fra et (1).

9.6. For at genstarte en afbrudt nøltælling, kaldes "nøl" efterfulgt af tællingen af én mere end det sidstkaldte tal før stoppet. Dog kan tællingen maksimalt genstartes på "nøl, 9""

10.Check'et

10.1. Når spillet stopper under et point pga. time-out, fejl, violation, contested angrebsskifte, sikkerhedsstop eller skadesstop, skal spillet genstartes så snart som muligt med et check.

10.2. Følgende gælder på nær i tilfælde af time-out:

10.2.1. Alle spillere skal vende tilbage til de positioner de havde, da begivenheden som forårsagede spilstoppet fandt sted.

10.2.2. Hvis discen var i luften da begivenheden, som forårsagede stoppet, fandt sted og discen bliver returneret til kasteren for at genstarte spillet, så skal alle spillere vende tilbage til de positioner, de havde, da discen blev sluppet af kasteren.

10.2.3. Alle spillere skal forblive stationære i den position indtil discen er checket ind.

10.3. Enhver spiller må kort forlænge et spilstop for at rette på defekt udstyr, men aktivt spil må ikke stoppes med dette formål.

10.4. Personen der checker discen ind, skal inden checket sikre sig hos den nærmeste modstander at vedkommendes hold er klar.

10.5. For at genstarte spillet:

10.5.1. Hvis discen er inden for rækkevidde af en forsvarende spiller, skal vedkommende røre discen og kalde "Disc in";

10.5.2. Hvis discen ikke er inden for rækkevidde af en forsvarende spiller, skal kasteren røre jorden med discen og kalde "Disc in"; eller

10.5.3. Hvis discen ikke er inden for rækkevidde af en forsvarende spiller, og der ikke er nogen kaster, så skal den forsvarende spiller nærmest discen kalde "Disc in".

10.6. Hvis kasteren forsøger at kaste før checket, eller en violation af 10.2 kaldes, så tæller kastet ikke, hvad enten det er succesfuldt eller ej – dvs. hvad enten det er et fuldført eller mislykket kast, så går besiddelsen af discen tilbage til kasteren.

11.Ude

11.1. Hele banen er inde. Perimeterlinjer (side- og baglinjer) er ikke en del af banen og er ude. Alle ikke-spillere er en del af ude-området.

11.2. Ude består af området, som ikke er inde og alt, hvad der er i kontakt med det. Dvs. er angribere i kontakt med ude-området, så er de ude, hvorimod en forsvarer altid betragtes som inde, hvis denne er ude med det formål at erobre discen.

11.3. En angriber som ikke er ude er inde.

11.3.1. En spiller, der er i luften, beholder deres inde/ude tilstand indtil spilleren har kontakt med banen eller ude-området igen.

11.3.2. En kaster som er i besiddelse af discen, der først er i kontakt med banen og så ude-området, betragtes stadig som inde.

11.3.2.1. Hvis kasteren forlader banen må denne etablere en pivoteringsfod på det sted på banen, hvor han/hun krydsede sidelinjen (undtaget hvis 14.1 er gældende)

11.3.3. Kontakt imellem spillere har ingen indflydelse på, om man er inde eller ude.

11.4. En disc er inde, når den er i luften, eller når spillet starter eller genstartes.

11.5. En disc er ude, når den kommer i kontakt med ude-området, eller kommer i kontakt med en angriber uden for banen. En disc som er i en angribers besiddelse, har samme inde/ude status som spilleren. Hvis discen kommer under besiddelse af mere end én angriber på samme tid, og den ene af dem er ude, så er discen også ude.

11.6. Discen må flyve uden for sidelinen og returnere til banen, og spillere må angribe discen uden for banen for at få fat i discen.

11.7. Det sted, hvor discen gik ud, er det sted, hvor discen sidst var:

11.7.1. Delvist eller helt over banen, eller

11.7.2. I kontakt med en spiller der var inde på banen

11.8. For at fortsætte spillet efter et "ude"baseret angrebsskifte, etablerer kasteren en pivoteringsfod på det sted på banen, hvor discen gik ud.

11.9. Hvis discen er ude og mere end 3 meter væk fra pivoteringsstedet kan en ikke-spiller hente discen. Kasteren skal selv bære discen de sidste 3 meter til banen.

12.Modtagere og positionering

12.1. En spiller griber discen ved at udvise fuld kontrol over en ikke roterende disc.

12.2. Hvis en spiller mister kontrol over en disc pga. efterfølgende kontakt med underlaget, en medspiller eller en legitimt positioneret modspiller, så anses gribningen for ikke at have fundet sted.

12.3. Følgende er angrebsskifte og discen betragtes som ikke grebet:

12.3.1. Når en angriber er ude ved berøring af discen, eller

12.3.2. Når angriberens første kontakt efter gribningen er ude og angriberen stadig er i besiddelse af discen.

12.4. Efter en gribning bliver angriberen til kaster

12.5. Hvis en angriber og en forsvarer griber discen samtidig, så fortsætter angriberen med besiddelse af discen.

12.6. En spiller, som er i en etableret position har ret til at forblive i den position og må ikke berøres af en modspiller.

12.7. Når en spiller forsøger at nå discen, så må en modspiller ikke lave bevægelser, som bevidst forhindrer spillerens bevægelser med mindre modspilleren også forsøger at nå discen.

12.8. Enhver spiller er berettiget til at bruge en vilkårlig placering på banen, som ikke er optaget af en modspiller, forudsat at de ikke forårsager kropskontakt for at opnå den placering.

12.9. Når discen er i luften skal alle spillere forsøge at undgå kontakt med andre spillere, og der er ingen situation, hvor en spiller kan retfærdigøre kropskontakt. "At gå efter discen" er ikke en gyldig undskyldning for at lave kropskontakt på andre spillere.

12.10.Tilfældig kropskontakt, som ikke påvirker udfaldet af spillet eller sikkerheden for spillerne, kan forekomme når to eller flere spillere samtidigt bevæger sig mod samme sted. Tilfældig kropskontakt skal forsøgt minimeret, men betragtes ikke som en fejl.

12.11.Alle spillere har ret til området lige over dem. En modspiller må ikke forhindre en spiller i at bruge dette område.

12.12.Ingen spiller må assistere med at flytte en anden spiller.

13.Angrebsskifte

13.1. Et angrebsskifte betyder at besiddelsen af discen skifter fra det ene hold til det andet og sker når:

13.1.1. Discen kommer i berøring med underlaget, når den ikke er i besiddelse af en angriber (er "nede");

13.1.2. Når discen overrækkes fra en angriber til en anden uden at have været fuldstændig urørt af begge spillere (et "hand-over");

13.1.3. Kasteren bevidst kaster til sig selv via en discberøring af en anden spiller (en "deflection")

13.1.4. I forsøget på at aflevere kommer kasteren til at berøre discen, efter at denne er kastet, og før discen har berøring af en anden spiller (en "dobbelt berøring");

13.1.5. Et kast grebet af en forsvarer (en "interception");

13.1.6. Discen kommer udenfor banen (et "ude");

13.1.7. Kasteren har ikke sluppet discen før markøren starter med at sige ordet "ti" i nøltællingen (et "talt ud");

13.1.8. Der er en ikke-contestet angrebsfejl; eller

13.1.9. At det angribende hold under udkastet rører discen, før den rører underlaget eller en modspiller. Eller hvis det angribende hold taber discen (et "tabt udkast").

13.2. Hvis det er uklart, om der er opstået et angrebsskifte, skal spilleren/ne med det bedste udsyn hurtigt lave et kald. Hvis det andet hold er uenig kan de kalde "contest", og:

13.2.1. Discen går tilbage til kasteren, og

13.2.2. Nøltællingen starter på maximum 9

13.3. Hvis en for hurtig nøltælling har fundet sted og angriberne ikke har en fornuftig mulighed for at kalde "fast count" før der er "talt ud", fortsætter spillet, som hvis det var et contestet "talt ud" (13.2)

13.4. Hvis kasteren contester et "talt ud" men også forsøger at kaste og kastet ikke gennemføres så gælder angrebsskiftet og spillet fortsætter.

13.5. Efter et angrebsskifte, er stedet for angrebsskiftet, hvor:

13.5.1. Discen stopper, eller bliver samlet op af en angriber, eller

13.5.2. Interceptionspilleren stopper, eller

13.5.3. Kasteren stod i tilfælde 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7, eller

13.5.4. Den ikke-contestede angrebsfejl opstod

13.6. Hvis angrebsskiftestedet er lokaliseret på banen skal kasteren etablere en pivoteringsfod på det sted.

13.7. Hvis angrebsskiftestedet er i det angribende holds målzone, skal kasteren etablere en pivoteringsfod på det nærmeste sted på mållinjen.

13.8. Hvis angrebsskiftestedet er i angribende holds forsvarende målzone, må kasteren vælge blandt følgende steder til etablering af pivoteringsfod:

13.8.1. På angrebsskiftestedet ved enten at blive på angrebsskiftestedet eller fake et kast

13.8.2. På det nærmeste sted på mållinjen fra angrebsskiftestedet ved at bevæge sig fra angrebsskiftestedet

13.8.3. Bevægelse straks efter at have taget discen eller mangel på bevægelse afgør, hvor der skal etableres pivoteringsfod og kan ikke senere ændres.

13.9. Hvis angrebsskifte sker uden for banen, fortsætter spillet i henhold til afsnit 11.7

13.10.Hvis spillet forsætter ubemærket efter et angrebsskifte, så stoppes spillet og discen returneres til angrebsskiftestedet. Herefter genfinder spillerne deres positioner fra tidspunktet for angrebsskiftet og spillet genstartes med et check.

14.Scoring / Mål / point

14.1. Et mål er scoret, hvis en spiller på banen griber en legal aflevering og sætter alle sine første samtidige kontaktpunkter, efter discen er grebet, fuldstændig inden i den angrebne målzone (note 1.1, 12.2)

14.2. Hvis en spiller i besiddelse af discen ender fuldstændig inden for den angrebne mållinje uden at score et mål i henhold til 14.1, etablerer spilleren sin pivoteringsfod på det nærmeste punkt på mållinjen.

14.3. Tidspunktet for hvornår et mål er scoret er ved den første kontakt med målzonen efter at discen er grebet.

15.Kald af fejl (direkte overtrædelse af reglerne), Infractioner (lettere overtrædelser af reglerne) og Violations (brud på reglerne).

15.1. Et brud på reglerne grundet intentionel kontakt mellem to eller flere modstandere er en fejl.

15.2. Lettere overtrædelser af reglerne i forhold til markering og travel (flytte pivoteringsfoden), er infractioner. Infractioner stopper ikke spillet.

15.3. Alle andre brud på reglerne er violations.

15.4. 4.Kun den spiller, der er blevet begået en fejl imod kan melde det, ved at kalde "Fejl".

15.5. Enhver modstander kan melde en infraction ved at kalde navnet på den specifikke infraction.

15.6. Enhver modstander kan melde en violation ved at kalde navnet på den specifikke violation eller bare kalde "Violation", medmindre andet er specificeret af den bestemte violation-regel.

15.7. Kald skal foretages straks efter bruddet på reglerne er sket.

15.8. Hvis en spiller fra det hold mod hvem, der er blevet kaldt fejl, infraction eller violation er uenig i kaldet, kan denne kalde "Contest" (uenig).

15.9. Hvis en spiller kalder "Fejl", "Violation" eller "Contest" og efterfølgende finder at kaldet ikke var nødvendigt, kan de trække kaldet tilbage ved at kalde "Retracted". Spillet genstartes med et check.

15.10. Nøltællingen efter en Fejl, Violation eller Contest genstartes som følgende (medmindre andet er specificeret):

15.10.1. Efter en fejl eller violation begået af forsvaret:

15.10.1.1. Hvis der ikke er nogen contest genstartes nøltællingen på en (1);

15.10.1.2. Hvis der er contest genstartes nøltællingen, hvor der er nået til, dog maksimalt på seks (6).

15.10.2. Efter en fejl begået af angriberne, contestet eller ej, genstartes nøltællingen, hvor der er nået til, dog maksimalt på ni (9);

15.10.3. Efter en violation begået af angriberne:

15.10.3.1. Hvis der ikke er nogen contest genstartes nøltællingen, hvor der er nået til, dog maksimalt på ni (9);

15.10.3.2. Hvis violationen er contestet genstartes enhver nøltælling, hvor denne er nået til, dog maksimalt på seks (6).

15.10.4. Efter samtidige fejl eller violations, genstartes enhver nøltælling, hvor der er kommet til, dog maksimalt på seks (6).

15.10.5. For alle andre contestede kald genstartes enhver nøltælling, hvor der er kommet til, dog maksimalt på seks (6).

16.Fortsættelse efter et fejl- eller violationkald

16.1. Når en fejl eller violation er kaldt, stopper spillet straks og et angrebsskifte er ikke muligt.

16.1.1. Men hvis en fejl eller violation er kaldt:

16.1.1.3. imod kasteren og kasteren efterfølgende forsøger et kast, eller

16.1.1.4. når kasteren er i gang med afviklingen af et kast, eller

16.1.1.5. når discen er i luften, fortsætter spillet, indtil ejerskab over discen er etableret

16.1.2. Når ejerskabet er etableret:

16.1.2.6. Hvis holdet, der kaldte fejlen eller violationen, opnår eller opretholder ejerskabet af discen, som resultat af kastet fortsætter spillet. Spillere, der bliver opmærksomme på dette, skal straks kalde "Play on" for at indikere at denne regel er trådt i kraft.

16.1.2.7. Hvis holdet, der kaldte fejlen eller violationen, ikke opnår eller opretholder ejerskabet af discen som resultat af kastet, skal spillet stoppes.

16.1.2.7.1. Hvis holdet der kaldte fejlen eller violationen mener, at ejerskabet af discen er influeret af den kaldte fejl eller violation, går discen tilbage til kasteren for at blive checket ind (med mindre den specifikke regel siger andet).

16.1.2.7.2. Hvis holdet, der kaldte fejlen eller violationen, mener, at ejerskabet af discen ikke er blevet påvirket af fejlen eller violationen, står resultatet af kastet. Positionelle ulemper forårsaget af fejlen genoprettes, hvorefter spillet genstartes med et check.

17.Fejl

17.1. Farligt spil

17.1.1. Uforsvarlig tilsidesættelse af sikkerheden for med- og modspillere, uanset om kontakt, eller når kontakten sker, er at betragte som farligt spil og er behandlet som en fejl. Denne regel ligger over alle andre regler.

17.2. Defensive Modtagerfejl (Forsvarsfejl):

17.2.1. En Defensiv Modtager Fejl opstår, når en forsvarer initierer kontakt med en modtager før eller under et forsøg på at gribe discen.

17.2.2. Efter en defensiv modtager fejl:

17.2.2.1. hvis indenfor den regulære bane eller den forsvarede målzonen, får modtageren ejerskab af discen, hvor regelbruddet skete;

17.2.2.2. hvis modtageren får ejerskab af discen i den angrebne målzone, skal discen tages til det nærmeste punkt på mållinjen, og spilleren, der begik fejlen, skal markere dem på dette punkt; eller

17.2.2.3. hvis fejlen bliver contestet, går discen tilbage til kasteren.

17.3. Force-out Fejl:

17.3.1. En Force-out Fejl opstår når en modtager griber discen i luften, og bliver begået fejl imod af en forsvarspiller, og kontakten medfører at modtageren:

17.3.1.1. lander udenfor, i stedet for inde på banen; eller

17.3.1.2. lander på den regulære bane i stedet for i den angrebne målzone.

17.3.2. Hvis modtageren ville være landet i deres angrebne målzone er det en scoring;

17.3.3. Hvis force-out fejlen er contestet, går discen tilbage til kasteren hvis modtageren landede uden for banen, ellers forbliver den hos modtageren.

17.4. Defensive Kastefejl (Markeringsfejl):

17.4.1. En Defensiv Kastefejl opstår, når:

17.4.1.1. En forsvarspiller står ulovligt (sektion 1.1), og der er kontakt med kasteren; eller

17.4.1.2. En forsvarspiller skaber kontakt med en kaster, eller en del af deres krop bevægede sig og skabte kontakt med kasteren, før at kastet var sluppet.

17.5. Strip-Fejl:

17.5.1. Strip-Fejl opstår, når en defensiv fejl forårsager at modtageren, eller kasteren taber discen, efter de har kontrol over den.

17.5.2. Hvis modtagelsen ville have været en scoring, og fejlen ikke contestes, bliver et point tildelt.

17.6. Offensive Modtagerfejl:

17.6.1. Offensiv Modtagerfejl opstår når en modtager skaber kontakt med en forsvarer før eller under et forsøg på at gribe discen.

17.6.2. Hvis fejlen ikke contestes resulterer det i en angrebsskifte og discen sættes i gang fra punktet hvor fejlen opstod.

17.6.3. Hvis afleveringen er succesfuld og fejlen contestes går discen tilbage til kasteren.

17.7. Offensive Kastefejl (Kastefejl):

17.7.1. En Offensiv kastefejl opstår, når kasteren skaber kontakt med en forsvarer i en lovlig markeringsposition.

17.7.2. Uforsætlig kontakt efter afviklingen af kastet er ikke grund nok til at kalde en fejl, men bør undgås.

17.8. Blokeringsfejl

17.8.1. En Blokeringsfejl opstår, når en spiller indtager en position, som en modstander i bevægelse umuligt kan undgå og hvorfor kontakt er resultatet.

17.9. Indirekte Fejl:

17.9.1. En Indirekte Fejl opstår, når der er kontakt mellem en modtager og en forsvarer som ikke direkte påvirker et forsøg på at gribe discen.

17.9.2. Hvis fejlen ikke contestes må spilleren, imod hvem fejlen blev begået, genoprette positionelle ulemper som fulgte heraf.

17.10. Offsetting fejl:

17.10.1. Hvis både offensive og defensive fejl kaldes på samme spil, går discen tilbage til kasteren.

18. Fejl

18.1. Farligt spil

18.1.1. Uforsvarlig tilsidesættelse af sikkerheden for med- og modspillere, uanset om kontakt, eller når kontakten sker, er at betragte som farligt spil og er behandlet som en fejl. Denne regel ligger over alle andre regler.

18.2. Defensive Modtagerfejl (Forsvarsfejl):

18.2.1. En Defensiv Modtager Fejl opstår, når en forsvarer initierer kontakt med en modtager før eller under et forsøg på at gribe discen.

18.2.2. Efter en defensiv modtager fejl:

18.2.2.1. hvis indenfor den regulære bane eller den forsvarede målzonen, får modtageren ejerskab af discen, hvor regelbruddet skete;

18.2.2.2. hvis modtageren får ejerskab af discen i den angrebne målzone, skal discen tages til det nærmeste punkt på mållinjen, og spilleren, der begik fejlen, skal markere dem på dette punkt; eller

18.2.2.3. hvis fejlen bliver contestet, går discen tilbage til kasteren.

18.3. Force-out Fejl:

18.3.1. En Force-out Fejl opstår når en modtager griber discen i luften, og bliver begået fejl imod af en forsvarspiller, og kontakten medfører at modtageren:

18.3.1.1. lander udenfor, i stedet for inde på banen; eller

18.3.1.2. lander på den regulære bane i stedet for i den angrebne målzone.

18.3.2. Hvis modtageren ville være landet i deres angrebne målzone er det en scoring;

18.3.3. Hvis force-out fejlen er contestet, går discen tilbage til kasteren hvis modtageren landede uden for banen, ellers forbliver den hos modtageren.

18.4. Defensive Kastefejl (Markeringsfejl):

18.4.1. En Defensiv Kastefejl opstår, når:

18.4.1.1. En forsvarspiller står ulovligt (sektion 1.1), og der er kontakt med kasteren; eller

18.4.1.2. En forsvarspiller skaber kontakt med en kaster, eller en del af deres krop bevægede sig og skabte kontakt med kasteren, før at kastet var sluppet.

18.5. Strip-Fejl:

18.5.1. Strip-Fejl opstår, når en defensiv fejl forårsager at modtageren, eller kasteren taber discen, efter de har kontrol over den.

18.5.2. Hvis modtagelsen ville have været en scoring, og fejlen ikke contestes, bliver et point tildelt.

18.6. Offensive Modtagerfejl:

18.6.1. Offensiv Modtagerfejl opstår når en modtager skaber kontakt med en forsvarer før eller under et forsøg på at gribe discen.

18.6.2. Hvis fejlen ikke contestes resulterer det i en angrebsskifte og discen sættes i gang fra punktet hvor fejlen opstod.

18.6.3. Hvis afleveringen er succesfuld og fejlen contestes går discen tilbage til kasteren.

18.7. Offensive Kastefejl (Kastefejl):

18.7.1. En Offensiv kastefejl opstår, når kasteren skaber kontakt med en forsvarer i en lovlig markeringsposition.

18.7.2. Uforsætlig kontakt efter afviklingen af kastet er ikke grund nok til at kalde en fejl, men bør undgås.

18.8. Blokeringsfejl

18.8.1. En Blokeringsfejl opstår, når en spiller indtager en position, som en modstander i bevægelse umuligt kan undgå og hvorfor kontakt er resultatet.

18.9. Indirekte Fejl:

18.9.1. En Indirekte Fejl opstår, når der er kontakt mellem en modtager og en forsvarer som ikke direkte påvirker et forsøg på at gribe discen.

18.9.2. Hvis fejlen ikke contestes må spilleren, imod hvem fejlen blev begået, genoprette positionelle ulemper som fulgte heraf.

18.10. Offsetting fejl:

18.10.1. Hvis både offensive og defensive fejl kaldes på samme spil, går discen tilbage til kasteren.

19. Spilstop

19.1. Skadesstop (Injury stoppage)

19.1.1. "Injury" kaldes, hvis der et skadestop. Det skal kaldes af enten den skadede spiller eller af en holdkammerat, hvis den skadede spiller ikke selv er i stand til at kalde det straks. Hvis kaldet udføres af en holdkammerat er kaldet gældende fra det øjeblik, hvor skaden er indtruffet.

19.1.2. Hvis en spiller har et åbent eller blødende sår, skal et "injury" kaldes, og spilleren skal straks udskiftes. Spilleren må ikke vende tilbage til spillet, før skaden er behandlet, så det ikke længere bløder.

19.1.3. Hvis skaden ikke er et resultat af en fejl (contestet eller ikke) skal spilleren udskiftes, hvis det er grundet fejl kan spilleren vælge at blive.

19.1.4. Hvis en skadet spiller forlader banen, kan modstanderholdet også vælge at udskifte en af deres spillere.

19.1.5. Hvis en skadet spiller har grebet discen, men taber discen på grund af skaden, vil spilleren genvinde rettigheden over discen.

19.1.6. Udskifteren efter et skadesstop overtager den fulde situation, som den spiller, de udskiftede, var i, dvs. position, rettighed til disc, tælling etc.

19.2. Teknisk stop (Technical stoppage)

19.2.1. Enhver spiller, som bliver bekendt med en tilstand, der er farlig for spillerne, kan kalde "technical" for at stoppe spillet

19.2.2. Kasteren kan kalde teknisk stop under spillet for at udskifte en svært skadet disc.

19.3. Hvis discen var i luften da stoppet blev kaldt fortsætter spillet indtil rettigheden til discen er afgjort:

19.3.1. Hvis en skade eller et sikkerhedsmæssigt tiltag ikke fik betydning for spillet, vil gribningen eller turnoveret forblive gyldigt, og spillet genstartes derfra.

19.3.2. Hvis en skade eller et sikkerhedsmæssigt tiltag påvirkede spillet, går discen tilbage til kasteren, og tællingen genstartes på maximum 9

19.4. Ved kampe med tidtagning stopper tidtagningen under spilstop.

20. Time-outs

20.1. Spilleren som kalder time-out skal forme et "T" med hænderne, eller med en hånd og discen, og kalde "time-out" så modstanderne kan høre det.

20.2. Hvert hold har 2 time-outs pr halvleg

20.3. En time-out kan tages på et hvilket som helst tidspunkt i halvlegen

20.4. En time-out varer 2 minutter

20.5. Efter at et point starter, og inden udkastet er foretaget, kan begge kaptajner kalde en time-out. Time-out forlænger tiden mellem starten af pointet og det forestående udkast med 2 minutter.

20.6. Under spillet er det kun kasteren med en etableret pivoteringsfod, som kan kalde en time-out. Efter en sådan time-out:

20.6.1. Udskiftning er ikke tilladt, undtagen ved skader.

20.6.2. Spillet genstartes på samme pivoteringssted.

20.6.3. Kasteren forbliver kaster

20.6.4. Alle andre angribere kan så stille sig på hvilket som helst sted på banen.

20.6.5. Når angriberen har valgt positioner, kan forsvarerne stille sig hvor som helst på banen.

20.6.6. Nøltællingen forbliver den samme, medmindre markøren er ny

20.7. Hvis kasteren forsøger at kalde en time-out, og deres hold ikke har flere time-outs, stopper spillet. Markøren skal så gå 2 op i tælling, før spillet genstartes med et check. Hvis resultatet er at nøltællingen er 10 eller derover, bliver det et "talt ud" angrebsskifte. Hvis der ikke er nogen igangværende nøltælling starter forsvaret tællingen på 3.

Indendørs DM

Indendørs spilles til 13 som maksimal score, og en kamp kan vindes med ét points difference. Hvis et hold efter tidens udløb, inkl. færdigspillet point efter tidens udløb, fører med 3 points eller flere, vindes kampen. Hvis ingen af holdene har nået 13 efter tidens udløb, inkl. færdigspillet point efter tidens udløb, og pointdifferencen er mindre end 3, spilles til ét point over det førende holds score.

Danske indendørsregler

Benyttes til danske mesterskaber, Kong Volmer og Furious Five

Reglerne er en ændring af WFDF 2009 regler. Referencerne nedenstående er til WFDF 2009 reglerne.

Udkastet:

1. Brick er 5 meter foran midten af forlinien af målzonen
2. 2-meter reglen (speciel regel for målzonen)
   2.1. Hvis discen krydser (flyver eller glider) ud over baglinjen af målzoen eller sidelinien af målzonen under 2 meter skal discen sættes igang fra det sted, hvor discen gik udenfor banen.
3. Hvis udkastet krydser baglinien eller sidelinierne af målzoenen over 2 meter, kan brickreglen benyttes som normalt.
4. Tabt udkast: Hvis modtagerholdet forsøger at gribe udkastet og taber det, vil det modtagende hold opretholde retten til discen, hvor den lander (= no turn-over). Modtagerholdet må ikke forsøge at få discen fremad ved den tabte gribning. See 8.5.
5. Hvis discen rammer loftet eller flyver ud over banen og ikke kommer ind, så se 7.11 og 7.13.

Stall count:

1. Nøltællingen indedørs er 8.
2. Fra hvad der følger af kald, hvor nøltællingen udendørs skal starte ved 6, skal den indendørs starte ved 5. Og hvor reglerne siger udendørs at nøltællingen skal starte fra 9, skal den indendørs starte fra 7.

Hold

Hvert hold skal stille med maximum 5 spillere og minimum 4 spillere på banen i hvert point

Definitioner

Angrebsskift	Enhver hændelse som resulteret i at discbesidelselsen skifter til modsatte hold.
Angribende målzone	Den målzone om det angribende hold er i gang med at forsøge at score i.
Angriber	En spiller hvis hold er i besiddelse af discen
Banen	Området inkluderer spillefeltet og målzonerne, men ikke perimeterlinjerne.
Bedste perspektiv	Den spiller med den bedste position for at have det bedste overblik over discens relative position, jorden, spillere og linjemarkører involveret i spilsituationen.
Brick	Ethvert udkast der oprindeligt lander ude, uberørt af det modtagende hold må tages til brick.
Check	Det er når en forsvarer rører discen for at genstarte spillet.
Discbesiddelse	Kontakt med discen som er under kontrol og ikke har spin. At gribe en aflevering er ensbetydende med at etablere discbesiddelse. Tab af discen grundet kontakt med jorden relateret til gribningen ophæver den spillers discbesiddelse. En disc, som besiddes af en spiller, er at betragte som en del af den spiller. Det hold hvis spiller er i besiddelse af discen eller hvis spillere må samle discen op er betragtet som holdet med discbesiddelse.
Forsvarende målzone	Den målzone, hvor det forsvarende hold forsøger at afholde angribende hold fra at score
Forsvarer	Enhver spiller, hvis holdet ikke er i besiddelse af discen.
Hvor discen stopper	Refererer til det sted, hvor discen er grebet, naturligt stopper eller hvor den er stoppet fra at trille eller glide.
Ikke-spillere	Enhver, som ikke spiller på banen, dvs. også holdmedlemmer som ikke aktuelt er på banen
Ikke tilsigtet kontakt	Enhver kontakt som ikke er farlig og ikke påvirker resultatet af spillet.
Interception	Når en forsvarsspiller griber et kast fra en angriber.
Kald	En klart hørbare erklæring om, at en fejl, infraction, violation eller skade er sket. Følgende udtryk kan anvendes: fejl, travel, specifikke kald ift. markerings infractioner, violationer, (eller specifikke violationer), Talt ud, udstyr, frys, Injury.
Kast	En disc som er i luften inklusiv et fakeforsøg og en intentionelt tabt disc, som resulterer i tab af kontakten mellem kaster og disc. En aflevering er det samme som et kast.
Kasteren	Den angriber som har discbesiddelse, eller spilleren som lige har afviklet kastet indtil resultatet af kastet er fastlagt.
Kastebevægelsen	Kastebevægelsen er den bevægelse hvor overførslen af momentum fra kasteren til discen i kasteretningen resulterer I et kast. Pivoteringer og windsup er ikke en del af kastet.
Kontakt med spillerområdet	Når en spiller har været I kontakt med et af ovenstående faste elementer direkte relateret til en hændelse eller manøvre, inklusiv landing eller genvindelse af balancen efter at have været ude af balance (fx hop, dive, læne sig eller fald).
Kvinde	Enhver som er defineret til at være kvinde I henhold til den international Olympiske komites regulative
Linjen	Det der definer afgrænsningen af banen. Hvis der ikke er linjer, så defineres afgrænsningen af banen af en imaginære linjer mellem kegler. Linjerne går ikke videre uden for banen.
Mand	En person som ikke er en kvinde
Markør	Den forsvarer som tæller nøl på kasteren
Modtagere	Alle andre angribere end kasteren
Målzone	Et af de to områder ved enden banen, hvor holdene kan score et mål ved at gribe discen i området.
Mållinje	Den linje der adskiller banen fra hver målzone
Perimeterlinjer	Linjer som separerer spillefeltet eller målzonen fra ude-området. Dvs. Sidelinjer og baglinjer. De er ikke en del af banen.
Pivotering	At bevæge sig i en hvilken som helst retning mens en kropsdel(typisk en fod) er i kontakt med et enkelt punkt på banen kaldet et pivoteringspunkt.
Pivoteringsfod etablering	Efter et angrebsskifte er pivoteringspunktet defineret, og kasteren etablerer et omdrejningspunkt på pivoteringspunktet ved at placere en del af deres krop (som regel en fod) der. Efter at have modtaget et kast, skal kasteren etablere en pivoteringsfod, så snart de har stoppet for at kunne bevæge sig lidt med discen. Pivoteringspunktet fastholdes ved at holde en del af deres krop i konstant kontakt med punktet på banen.
Pivoteringspunkt	Det sted på banen hvor kasteren skal etablere en pivoteringsfod efter et angrebsskift, eller hvor en pivoteringsfod allerede er etableret. En kaster har ikke etableret et pivoteringspunkt, hvis de endnu ikke har stoppet deres løb og har pivoteret.
Selvcheck af discen	Sker ved at kasteren rører jorden med discen for at genstarte spillen, denne mulighed bruges, hvis der ikke er nogen forsvarer I nærheden af kasteren.
Spil	Tiden efter udkastet og frem til scoring af et point. Spil kan stoppe grundet kald, hvorefter spillet genstartes med et check.
Spillefeltet	Området inkluderer forlinjer, men ikke sidelinjer og målzoner.
Spillerområdet	Området består af faste elementer, inklusiv græs, kegler, udstyr, vand og ikke-spillere, men fraset alle spilleres tøj, som de har på og luftbårne partikler.
Spiller	En af de op til fjorten personer, der deltager i det aktuelle point.
Spilstop	Et stop af spillet grundet en fejl, violation, diskussion eller time-out som giver anledning til et check eller selvcheck for at genstarte. Discen er ikke genstand for angrebsskifte med mindre der er kontinuationsregler som træder i kraft.
Time cap	En timecap er en aftalt mængde tid fra kampen starter til den er gået og det igangværende point er scoret. Normal spilles til to point over højeste målscore, eller over begges målscore, hvis hvis de står lige, når time cap er nået.
Ude	Alt som ikke er en del af banen inklusiv perimeterlinjerne
Udkastet	Kastet fra det hold som er I forsvar, ved igangsætning af kampen, efter pausen og efter hvert point.