WFDF Przepisy gry w Ultimate 2013

Oficjalna wersja obowiązująca od 01.01.2013
WFDF Ultimate Rules Committee
Polskie Stowarzyszenie Graczy Ultimate

Spis treści:

Wprowadzenie 1
1. Spirit of the Game 2
2. Pole gry 3
3. Wyposażenie 3
4. Rozgrywanie i zdobywanie punktów, mecz 4
5. Drużyny 4
6. Rozpoczęcie meczu 4
7. Wyrzut (pull) 4
8. Status dysku 5
9. Liczenie (stall count) 5
10. Check 6
11. Aut 6
12. Łapiący i dozwolone pozycje 7
13. Strata dysku (turnover) 8
14. Zdobycie punktu 9
15. Zgłaszanie fauli (foul), wykroczeń (infraction) i przewinień (violation) 9
16. Kontynuacja po zgłoszeniu faulu lub przewinienia 10
17. Faule 10
18. Wykroczenia i przewinienia 11
19. Zatrzymanie gry 12
20. Czas na żądanie (time-out) 13
Definicje 14
Licencja 16

Wprowadzenie

Ultimate jest bezkontaktowym sportem zespołowym, w którym używa się latającego dysku. Jest rozgrywany przez drużyny siedmioosobowe na prostokątnym boisku, około połowę węższym niż boisko do piłki nożnej, ze strefami punktowymi na obu końcach. Celem każdej z drużyn jest zdobycie punktu poprzez złapanie dysku przez jednego z zawodników w strefie punktowej przeciwnika. Zawodnik trzymający dysk nie może z nim biegać, ale może podać go w dowolnym kierunku i do dowolnego zawodnika ze swojej drużyny. Gdy podanie nie zostanie złapane, następuje strata dysku i przejmuje go drużyna przeciwna. Ma wtedy okazję do zdobycia punktu. Zwyczajowo mecz rozgrywany jest do 17 punktów i trwa około 100 minut. W Ultimate nie ma sędziów. Zawodnicy sędziują sobie sami zgodnie z honorowym kodeksem – *Spirit of the Game*.

1. Spirit of the Game

1.1. Ultimate jest sportem bezkontaktowym, w którym nie ma sędziów. Wszyscy zawodnicy są odpowiedzialni za przestrzeganie i dopilnowanie przestrzegania przepisów. Ultimate opiera się na *Spirit of the Game*, który zobowiązuje każdego zawodnika do gry zgodnie z zasadami fair play.

1.2. Zawierza się, że żaden zawodnik nie będzie rozmyślnie naruszał przepisów gry; w związku z tym zamiast ustalonych kar za przewinienia wprowadza się metodę, która pozwala na wznowienie gry w sposób, który najbardziej oddaje możliwość jej kontynuowania, gdyby nie doszło do naruszenia przepisów.

1.3. Zawodnicy powinni być świadomi faktu, że występują jako sędziowie w każdej spornej sytuacji pomiędzy drużynami. Zawodnicy muszą:
- 1.3.1. znać przepisy gry;
- 1.3.2. być sprawiedliwi i obiektywni;
- 1.3.3. być prawdomówni;
- 1.3.4. przedstawiać swoje zdanie krótko i jasno;
- 1.3.5. pozwalać przeciwnikom się wypowiedzieć;
- 1.3.6. rozwiązywać spory tak szybko, jak to możliwe, zwracając się do siebie z szacunkiem;
- 1.3.7. wykonywać zgłoszenia w konsekwentny sposób przez cały mecz;
- 1.3.8. zgłaszać naruszenie przepisów gry tylko wtedy, gdy miało ono znaczący wpływ na grę.

1.4. Gra z dużym zaangażowaniem jest wskazana, ale nigdy nie powinna mieć miejsca kosztem wzajemnego szacunku, przestrzegania wspólnie przyjętych przepisów bądź radości z gry.

1.5. Następujące rzeczy są przykładami zachowań zgodnych z zasadami *Spirit of the Game*:
- 1.5.1. niezwłoczne informowanie zawodnika ze swojej drużyny o jego nieprawidłowym lub zbędnym zgłoszeniu zdarzenia w grze albo popełnionym przez niego faulu lub przewinieniu;
- 1.5.2. odwołanie zgłoszenia, gdy uznaje się, że jednak nie było konieczne;
- 1.5.3. komplementowanie przeciwników za dobre zagranie lub dobry „spirit";
- 1.5.4. przedstawianie się przeciwnikom oraz
- 1.5.5. spokojne reagowanie na rozbieżności w ocenie sytuacji lub prowokacje.

1.6. Następujące rzeczy są zdecydowanie niezgodne z zasadami *Spirit of the Game* i powinny być przez wszystkich unikane:
- 1.6.1. niebezpieczna gra i agresywne zachowanie;
- 1.6.2. rozmyślne faulowanie lub inne rozmyślne łamanie przepisów gry;
- 1.6.3. wyśmiewanie się z przeciwników oraz ich zastraszanie;
- 1.6.4. radość ze zdobycia punktu okazująca brak szacunku do przeciwnika;
- 1.6.5. zgłaszanie fauli lub przewinień w odwecie za zgłoszenie dokonane przez przeciwnika; oraz
- 1.6.6. próbowanie wołaniem wymuszenia podania od przeciwnika.

1.7. Drużyny muszą:
- 1.7.1. brać odpowiedzialność za nauczenie swoich zawodników przepisów gry oraz zasad *Spirit of the Game*;
- 1.7.2. dyscyplinować zawodników, którzy nie zachowują się zgodnie z zasadami *Spirit of the Game*;
- 1.7.3. podpowiadać rzeczowo innym drużynom, jak postępować zgodnie z zasadami *Spirit of the Game*.

1.8. W przypadku naruszenia przepisów przez początkującego zawodnika, doświadczeni zawodnicy są zobowiązani do wyjaśnienia mu, jakie przewinienie zostało popełnione.

1.9. Doświadczony zawodnik, który dobrze zna przepisy i oferuje pomoc przy wyjaśnianiu spornych sytuacji na boisku, może nadzorować mecze, w których biorą udział początkujący i młodsi zawodnicy.

1.10. Przepisy powinny być interpretowane przez zawodników, którzy bezpośrednio brali udział w zdarzeniu lub najlepiej widzieli daną sytuację. Osoby niegrające, wyłączając kapitana drużyny, powinny powstrzymać się od angażowania w spór. Jakkolwiek zawodnicy mogą zwrócić się po opinię do osób niegrających w celu wyjaśnienia zasad lub wykonania prawidłowego zgłoszenia związanego z „upuszczeniem dysku" lub dotyczącego kontaktu z linią.

1.11. Wyłącznie zawodnicy i kapitanowie są odpowiedzialni za wykonywanie wszelkich zgłoszeń.

1.12. Jeśli, po dyskusji, zawodnicy nie mogą osiągnąć porozumienia, co się wydarzyło w grze, dysk powinien wrócić do zawodnika, który rzucał jako ostatni przed sporną sytuacją.

2. Pole gry

2.1. Pole gry jest prostokątną powierzchnią o wymiarach i polach jak pokazano na rysunku 1.

2.2. Linia ograniczająca otacza pole gry i składa się z dwóch (2) linii bocznych wzdłuż długości boiska oraz dwóch (2) linii końcowych wzdłuż szerokości.

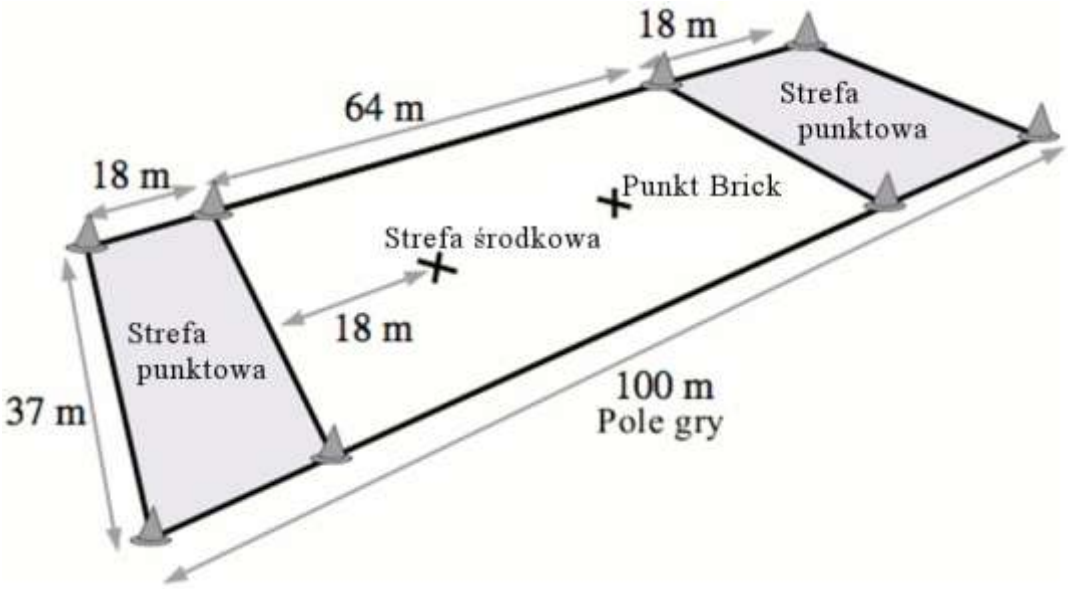
2.3. Linia ograniczająca nie jest częścią pola gry.

2.4. Linie punktowe oddzielają strefę środkową od stref punktowych i są częścią strefy środkowej.

2.5. Punkt brick jest oznaczony dwoma (2) skrzyżowanymi liniami o długości jednego (1) metra i znajduje się w strefie środkowej osiemnaście (18) metrów od każdej z linii punktowych, pośrodku pomiędzy liniami bocznymi.

2.6. Narożniki strefy środkowej i stref punktowych są oznaczone przez osiem (8) jasno kolorowych przedmiotów wykonanych z elastycznego materiału (na przykład plastikowe pachołki).

2.7. W bezpośrednim otoczeniu boiska nie powinny się znajdować żadne ruchome przedmioty. Jeżeli gra zostanie utrudniona przez osobę niegrającą lub przedmiot znajdujący się poza boiskiem nie dalej niż trzy (3) metry od linii ograniczającej, zawodnik, któremu przeszkodzono lub rzucający, będący w posiadaniu dysku, może zgłosić przewinienie, krzycząc „violation".



Rysunek 1

3. Wyposażenie

3.1. Używany może być dowolny latający dysk zaakceptowany przez kapitanów obu drużyn.

3.2. WFDF[1] może prowadzić listę dysków, z których korzystanie jest zalecane.

3.3. Każdy zawodnik musi nosić strój wyróżniający jego drużynę.

3.4. Żaden zawodnik nie może nosić stroju lub wyposażenia mogących zranić jego lub pozostałych zawodników.

[1] World Flying Disc Federation

4. Rozgrywanie i zdobywanie punktów, mecz

4.1. Mecz składa się z rozegrania pewnej liczby punktów. Rozgrywanie każdego punktu kończy się zdobyciem punktu przez jedną z drużyn.

4.2. Mecz kończy się, gdy jedna z drużyn zdobędzie siedemnaście (17) punktów. Ta drużyna wygrywa mecz.

4.3. Mecz jest podzielony na dwie (2) części gry zwane połowami. Przerwa pomiędzy połowami następuje, gdy jedna z drużyn zdobędzie dziewięć (9) punktów.

4.4. Rozgrywanie pierwszego punktu każdej połowy rozpoczyna się wraz z rozpoczęciem połowy.

4.5. Po zdobyciu punktu, jeśli mecz nie został wygrany ani nie następuje przerwa:
- 4.5.1. natychmiast rozpoczyna się następny punkt;
- 4.5.2. drużyny zamieniają się strefami punktowymi, które bronią;
- 4.5.3. drużyna, która zdobyła punkt, wykonuje następny wyrzut.

4.6. Odstępstwa od podstawowych przepisów gry mogą zostać wprowadzone w celu dostosowania do typu zawodów, liczby zawodników, wieku zawodników lub dostępnej przestrzeni.

5. Drużyny

5.1. Każda drużyna może wystawić do gry w danym punkcie maksymalnie siedmiu (7) i minimalnie pięciu (5) zawodników.

5.2. Drużyna może dokonać dowolną (nieograniczoną) liczbę zmian, ale wyłącznie pomiędzy momentem zdobycia punktu a następnym wyrzutem, wyjątkiem są kontuzję (rozdział 19).

5.3. Każda drużyna mianuje kapitana, który reprezentuje drużynę.

6. Rozpoczęcie meczu

6.1. Kapitanowie obu drużyn sprawiedliwie ustalają, która drużyna jako pierwsza dokona wyboru:
- 6.1.1. która drużyna wykona pierwszy wyrzut; lub
- 6.1.2. którą strefę punktową będzie bronić.

6.2. Druga drużyna dokonuje drugiego wyboru.

6.3. Druga połowa rozpoczyna się z przeciwnymi ustaleniami odnośnie stron boiska i wykonania wyrzutu.

7. Wyrzut (pull)

7.1. Na początku każdej Połowy oraz po zdobyciu punktu gra jest rozpoczynana wyrzutem.
- 7.1.1. Drużyny muszą przygotować się do wyrzutu bez bezzasadnych opóźnień.

7.2. Wyrzut polega na wykonaniu rzutu dyskiem przez jednego z zawodników drużyny broniącej po tym, jak obie drużyny zasygnalizowały swoją gotowość przez podniesienie ręki ponad głowę przez przynajmniej jednego zawodnika z każdej drużyny.

7.3. Od momentu osiągnięcia gotowości a przed wykonaniem wyrzutu zawodnicy drużyny atakującej muszą stać jedną nogą na linii punktowej przy bronionej strefie punktowej i nie mogą zmieniać swojej pozycji względem innych zawodników swojej drużyny.

7.4. Zawodnicy drużyny broniącej w momencie wyrzutu muszą być całkowicie wewnątrz bronionej strefy punktowej.

7.5. W przypadku naruszenia przepisów 7.3 lub 7.4 drużyna przeciwna musi zgłosić przewinienie „offside”, zanim drużyna łapiąca wyrzut dotknie dysk. Wyrzut musi zostać powtórzony tak szybko, jak to możliwe.

7.6. Od momentu rzucenia dysku przez wykonującego wyrzut zawodnicy mogą poruszać się w dowolnym kierunku.

7.7. Żaden z zawodników drużyny broniącej nie może dotknąć dysku po wyrzucie zanim dysk nie zostanie dotknięty przez zawodnika drużyny atakującej lub nie dotknie ziemi.

7.8. Gdy zawodnik drużyny atakującej, na boisku lub na aucie, dotknie dysk zanim ten spadnie na ziemię i żaden z zawodników drużyny atakującej nie złapie dysku, następuje strata dysku („upuszczony wyrzut").

7.9. Gdy dysk najpierw dotknie pola gry i nie wyjdzie na aut lub zostanie złapany na boisku, rzucający ustanawia punkt obrotu w miejscu, gdzie zatrzymał się dysk.

7.10. Gdy dysk najpierw dotknie pola gry a następnie wyjdzie na aut niedotknięty przez żadnego z zawodników drużyny atakującej, rzucający ustanawia punkt obrotu w miejscu w strefie środkowej najbliższym miejscu, w którym dysk wyszedł na aut (punkt 11.7).

7.11. Gdy dysk najpierw dotknie pola gry a następnie wyjdzie na aut po kontakcie z zawodnikiem drużyny atakującej lub zawodnik drużyny atakującej złapie dysk na aucie, rzucający ustanawia punkt obrotu w miejscu na polu gry najbliższym miejscu, w którym dysk wyszedł na aut (punkt 11.5).

7.12. Gdy dysk dotknie pola autowego, nie dotykając wcześniej ani pola gry, ani żadnego z zawodników drużyny atakującej, rzucający może ustanowić punkt obrotu albo w punkcie brick bliższym bronionej strefy punktowej, albo w miejscu w strefie środkowej najbliższym miejscu, w którym dysk wyszedł na aut (punkt 11.7). Wybranie rozpoczęcia gry z punktu brick musi być zasygnalizowane przez zawodnika, który będzie rzucającym, przez podniesienie wyprostowanej ręki w górę przed podniesieniem dysku.

8. Status dysku

8.1. Dysk jest poza grą i nie może nastąpić strata dysku:
- 8.1.1. Po rozpoczęciu punktu a przed wyrzutem,
- 8.1.2. Po wyrzucie lub stracie dysku, gdy dysk musi zostać przeniesiony do miejsca właściwego punktu obrotu, zanim punkt obrotu zostanie ustanowiony; lub
- 8.1.3. Po zgłoszeniu faulu lub przewinienia, które powoduje zatrzymanie gry lub po jakimkolwiek innym zatrzymaniu gry, zanim zostanie dokonany check.

8.2. Dysk, który nie jest poza grą, jest w grze.

8.3. Rzucający nie może przekazać posiadania dysku innemu zawodnikowi, gdy dysk jest poza grą.

8.4. Dowolny gracz może próbować zatrzymać dysk, gdy ten po dotknięciu ziemi toczy się lub ślizga.

8.5. Gdy podczas próby zatrzymania takiego dysku, zawodnik znacząco zmieni położenie dysku, drużyna przeciwna może wymagać ustanowienia punktu obrotu w miejscu kontaktu tego zawodnika z dyskiem.

8.6. Po stracie dysku drużyna, która weszła w posiadanie dysku, musi wprowadzić dysk do gry bez niepotrzebnych opóźnień. Zawodnik drużyny atakującej, który będzie rzucającym, musi poruszać się z normalną prędkością chodzenia lub szybciej najpierw bezpośrednio w celu wzięcia dysku a następnie w celu ustanowienia punktu obrotu.
- 8.6.1. Jeżeli drużyna atakująca narusza przepis 8.6, drużyna broniąca może wypowiedzieć ostrzeżenie („delay of play" lub „opóźnianie gry") lub może zgłosić przewinienie („violation").
- 8.6.2. Jeżeli zawodnik, który będzie rzucającym znajduje się w promieniu trzech (3) metrów od miejsca, w którym ma zostać ustanowiony punkt obrotu, i, po ostrzeżeniu, dalej narusza przepis 8.6, marker może rozpocząć liczenie.

9. Liczenie (stall count)

9.1. Marker ustanawia liczenie rzucającego poprzez powiedzenie „stalling" (lub „liczę") i rozpoczęcie liczenia od jednego (1) do dziesięciu (10). Przerwa pomiędzy rozpoczęciem każdej liczby musi trwać przynajmniej jedną sekundę.

9.2. Liczenie musi być wyraźnie słyszalne dla rzucającego.

9.3. Marker może rozpocząć bądź kontynuować liczenie tylko, gdy:
- 9.3.1. dysk jest w grze (chyba że zostało określone inaczej);

9.3.2. znajduje się w promieniu trzech (3) metrów od rzucającego i
9.3.3. wszyscy zawodnicy drużyny broniącej zajmują dozwolone pozycje (punkt 18.1).

9.4. Gdy marker odsunie się na więcej niż trzy (3) metry od rzucającego lub inny zawodnik zostanie markerem, liczenie musi się ponownie rozpocząć od jednego (1).

9.5. Po zatrzymaniu gry liczenie jest wznawiane w następujący sposób:
9.5.1. Po niezakwestionowanym naruszeniu przepisów przez drużynę broniącą liczenie musi się ponownie rozpocząć od jednego (1).
9.5.2. Po niezakwestionowanym naruszeniu przepisów przez drużynę atakującą liczenie jest wznawiane od maksymalnie dziewięciu (9).
9.5.3. Po zakwestionowanym wyliczeniu („stall-out") liczenie jest wznawiane od maksymalnie ośmiu (8).
9.5.4. Po wszystkich pozostałych zgłoszeniach liczenie jest wznawiane od maksymalnie sześciu (6).

9.6. Wznowienie liczenia od „maksymalnie n", gdzie „n" jest liczbą z przedziału od jednego (1) do dziewięciu (9), oznacza, że pierwszą liczbą, którą marker wypowiada po słowie „stalling" jest liczba o jeden większa od liczby, która jako ostatnia została wypowiedziana przed zatrzymaniem gry lub liczba „n" - zależnie od tego, która z nich jest mniejsza.

10. Check

10.1. Kiedykolwiek w czasie rozgrywania punktu gra zostanie zatrzymana z powodu wzięcia czasu na żądanie, faulu, zakwestionowanej straty dysku, zakwestionowanego zdobycia punktu, przewinienia, zatrzymania gry ze względów technicznych, kontuzji lub dyskusji, gra musi zostać wznowiona checkiem tak szybko, jak to możliwe. Check może być opóźniony tylko przez dyskusję dotyczącą zgłoszenia.

10.2. Z wyjątkiem wzięcia czasu na żądanie (time-out):
10.2.1. Wszyscy zawodnicy muszą wrócić na pozycje, które zajmowali, gdy nastąpiło zdarzenie, które spowodowało zatrzymanie gry, chyba że zostało określone inaczej.
10.2.2. Gdy zdarzenie, które spowodowało zatrzymanie gry, miało miejsce po wykonaniu rzutu i dysk został zwrócony do rzucającego, wszyscy zawodnicy muszą wrócić na pozycje, które zajmowali w momencie rzutu, chyba że zostało określone inaczej.
10.2.3. Każdy zawodnik musi stojąc pozostać w tym miejscu aż do wykonania checku.

10.3. Każdy zawodnik może na krótko przedłużyć zatrzymanie gry w celu poprawienia sprzętu („equipment"), ale gra nie może zostać zatrzymana tylko w tym celu.

10.4. Osoba wykonująca check musi otrzymać potwierdzenie od najbliższego zawodnika drużyny przeciwnej, że jego drużyna jest gotowa.
10.4.1. W przypadku nieuzasadnionego opóźniania wznowienia gry checkiem drużyna przeciwna może wypowiedzieć ostrzeżenie („delay of play" lub „opóźnianie gry") i, jeśli opóźnianie jest kontynuowane, może wznowić grę krzycząc „disc in" bez potwierdzenia od drużyny przeciwnej.

10.5. W celu wznowienia gry:
10.5.1. jeżeli dysk jest w zasięgu obrońcy, musi on dotknąć dysk i krzyknąć „disc in" lub „stalling" („liczę").
10.5.2. jeżeli dysk jest poza zasięgiem obrońcy, rzucający musi dotknąć dyskiem ziemi i krzyknąć „disc in".
10.5.3. jeżeli dysk jest poza zasięgiem obrońcy i nie ma rzucającego, zawodnik drużyny broniącej, który jest najbliżej dysku, musi krzyknąć „disc in".

10.6. Gdy rzucający wykona podanie zanim nastąpi check lub zostanie zgłoszone naruszenie przepisu 10.2., podanie nie liczy się bez względu jego rezultat i dysk zostaje zwrócony do rzucającego.

11. Aut

11.1. Każde miejsce na polu gry należy do boiska. Linie ograniczające nie są częścią pola gry i są na aucie. Wszystkie osoby niegrające są częścią pola autowego.

11.2. Pole autowe składa się z powierzchni, która nie jest boiskiem i wszystkiego, co jej dotyka. Wyjątkiem są zawodnicy drużyny broniącej, którzy zawsze są uważani za będących na boisku.

11.3. Zawodnik drużyny atakującej, który nie jest na aucie, jest na boisku.
- 11.3.1. Zawodnik będący w powietrzu pozostaje na boisku lub na aucie, tak jak był w momencie oderwania się od ziemi, aż do dotknięcia pola gry lub pola autowego.
- 11.3.2. Gdy rzucający, będący w posiadaniu dysku, będzie miał pierwszy kontakt z ziemią na boisku a następnie dotknie pola autowego, jest ciągle uważany za będącego na boisku.
  - 11.3.2.1. Jeżeli rzucający opuszcza pole gry, musi ustanowić punkt obrotu w miejscu na polu gry, w którym przekroczył linię ograniczającą (o ile nie obowiązuje punkt 14.2).
- 11.3.3. Kontakt pomiędzy zawodnikami nie ma wpływu na określenie, czy zawodnicy są na boisku, czy na aucie.

11.4. Dysk jest na boisku, gdy jest w grze lub gdy gra jest rozpoczynana lub wznawiana.

11.5. Dysk wychodzi na aut, gdy ma pierwszy kontakt z polem autowym lub z zawodnikiem drużyny atakującej będącym na aucie. Dysk będący w posiadaniu zawodnika drużyny atakującej jest na boisku lub na aucie tak samo, jak ten zawodnik. Jeżeli dysk jest jednocześnie w posiadaniu więcej niż jednego zawodnika drużyny atakującej i jeden z tych zawodników jest na aucie, dysk też jest na aucie.

11.6. Dysk może wylecieć poza linię ograniczającą, żeby powrócić na pole gry, a zawodnicy mogą wychodzić na aut.

11.7. Miejscem, w którym dysk wyszedł na aut, jest miejsce, w którym przed dotknięciem pola autowego dysk ostatnio:
- 11.7.1. częściowo lub całkowicie był ponad polem gry lub
- 11.7.2. dotykał zawodnika będącego na boisku.

11.8. Jeżeli dysk jest na aucie i znajduje się co najmniej trzy (3) metry od punktu obrotu, osoby niegrające mogą podać dysk. Rzucający musi przenieść dysk ostatnie trzy (3) metry do pola gry.

12. Łapiący i dozwolone pozycje

12.1. Zawodnik "łapie" dysk demonstrując pełną kontrolę nad nie kręcącym się dyskiem.

12.2. Gdy zawodnik traci kontrolę na dyskiem na skutek kontaktu z ziemią, zawodnikiem ze swojej drużyny lub z przeciwnikiem zajmującym dozwoloną pozycję, dysk jest uważany za nie złapany.

12.3. W następujących przypadkach dysk nie jest uważany za złapany i następuje strata dysku:
- 12.3.1. zawodnik drużyny atakującej złapie dysk będąc na aucie; lub
- 12.3.2. po złapaniu dysku zawodnik drużyny atakującej dotknie najpierw pola autowego, będąc ciągle w posiadaniu dysku.

12.4. Po złapaniu dysku zawodnik staje się rzucającym.

12.5. Gdy zawodnicy drużyn atakującej i broniącej złapią dysk jednocześnie, drużyna atakująca utrzymuje posiadanie dysku.

12.6. Zawodnik zajmujący ustaloną pozycję jest uprawniony do utrzymania tej pozycji i nie powinien być dotykany przez innego zawodnika.

12.7. Kiedy zawodnik próbuje złapać lub zbić dysk, zawodnik drużyny przeciwnej nie może rozmyślnie blokować jego poruszania się, chyba że samemu próbuje złapać lub zbić dysk.

12.8. Każdy zawodnik jest uprawniony do zajmowania dowolnej pozycji na boisku, nie zajmowanej przez żadnego zawodnika drużyny przeciwnej, pod warunkiem, że nie powoduje kontaktu z przeciwnikiem podczas zajmowania tej pozycji.

12.9. Wszyscy gracze muszą próbować unikać kontaktu z innymi zawodnikami i nie istnieje sytuacja, która uzasadniałaby spowodowanie kontaktu. „Próba złapania lub zbicia dysku” nie jest wystarczającym usprawiedliwieniem spowodowania kontaktu z innym zawodnikiem.

12.10. Przypadkowy kontakt, nie wpływający na przebieg gry i bezpieczeństwo zawodników, jest usprawiedliwiony, gdy dwóch lub więcej zawodników porusza się jednocześnie w tym samym kierunku. Powinno się unikać przypadkowych kontaktów, ale nie są one uznawane za faul.

12.11. Zawodnikom nie wolno używać rąk i nóg do utrudniania poruszania się zawodnikowi drużyny przeciwnej.

12.12. Żaden zawodnik nie może fizycznie wspomagać poruszania się innego zawodnika.

13. Strata dysku (turnover)

13.1. Strata dysku oznacza przekazanie posiadania dysku z jednej drużyny na drugą i następuje, gdy w czasie gry:
- 13.1.1. dysk dotknie ziemi, nie będąc w posiadaniu zawodnika drużyny atakującej;
- 13.1.2. dysk zostanie celowo przekazany z ręki do ręki przez jednego z zawodników drużyny atakującej do drugiego bez momentu, w którym dysk nie był dotykany przez żadnego z zawodników („hand-over”);
- 13.1.3. rzucający celowo odbija dysk od innego zawodnika, żeby złapać dysk ponownie („deflection”);
- 13.1.4. rzucający ponownie dotknie dysk po swoim podaniu, zanim dysk zostanie dotknięty przez innego zawodnika („double touch”);
- 13.1.5. podanie zostanie złapane (przechwycone) przez zawodnika drużyny broniącej („interception”);
- 13.1.6. dysk wyjdzie na aut („aut” lub „out-of-bounds”);
- 13.1.7. rzucający nie rzuci dysku, zanim marker nie rozpocznie wypowiadać słowa „ten” (lub „dziesięć”) podczas liczenia („stall-out”);
- 13.1.8. zawodnik drużyny atakującej popełni nie zakwestionowany faul przy łapaniu dysku; lub
- 13.1.9. podczas wyrzutu drużyna atakująca dotknie dysk i nie złapie go, zanim dysk dotknie ziemi („dropped pull”).

13.2. Gdy zawodnik uważa, że nastąpiła strata dysku, musi wykonać odpowiednie zgłoszenie natychmiast. Jeżeli któraś z drużyn się z nią nie zgadza, może ją zakwestionować, krzycząc „contest". Jeżeli, po dyskusji, zawodnicy nie mogą dojść do porozumienia, co miało miejsce w grze, dysk powinien zostać zwrócony do ostatniego niekwestionowanego rzucającego.

13.3. Gdy przewinienie „fast count" jest popełniane w taki sposób, że drużyna atakująca nie ma racjonalnej możliwości zgłoszenia przewinienia przed wyliczeniem przez markera, zgłoszenie „stall-out” jest uważane za zakwestionowane (punkt 9.5.3).
- 13.3.1. Gdy rzucający kwestionuje zgłoszenie „stall-out” jak również rzuci dysk i podanie nie zostanie złapane przez zawodnika drużyny atakującej, następuje strata dysku i gra jest kontynuowana.

13.4. Gra musi zostać zatrzymana i wznowiona checkiem po następujących stratach dysku: przekazaniu dysku („hand-over”), celowym odbiciu („deflection”), ponownym dotknięciu („double touch”) i wyliczeniu („stall-out”) oraz po niezakwestionowanym faulu w ataku przy łapaniu dysku.

13.5. Po stracie dowolny zawodnik drużyny atakującej może wejść w posiadanie dysku, oprócz:
- 13.5.1. po przechwyceniu podania („interception”) – wtedy w posiadaniu dysku musi pozostać zawodnik, który przechwycił podanie;
- 13.5.2. po faulu w ataku przy łapaniu dysku – wtedy wejść w posiadanie dysku musi zawodnik faulowany.

13.6. Jeżeli zawodnik po wejściu w posiadanie dysku bezpośrednio po stracie przeciwników celowo upuszcza dysku lub odkłada dysk na ziemię, musi ponownie wejść w posiadanie dysku.

13.7. Po stracie dysku, miejscem straty dysku jest punkt, w którym:
- 13.7.1. dysk się zatrzymał lub został podniesiony przez zawodnika drużyny atakującej; lub
- 13.7.2. zatrzymał się zawodnik, który przechwycił dysk; lub
- 13.7.3. stał rzucający w przypadkach opisanych w punktach 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; lub
- 13.7.4. zawodnik drużyny atakującej popełnił nie zakwestionowany faul przy łapaniu dysku.

13.8. Gdy miejscem straty dysku jest pole autowe lub dysk dotknął pola autowego po nastąpieniu straty dysku, rzucający musi ustanowić punkt obrotu w miejscu w strefie środkowej najbliższym miejscu, gdzie dysk wyszedł na aut (punkt 11.7).
- 13.8.1. Gdy punkt 13.8 nie ma zastosowania, punkt obrotu musi zostać ustanowiony zgodnie z 13.9, 13.10 lub 13.11.

13.9. Gdy miejscem straty dysku jest miejsce w strefie środkowej, rzucający musi ustanowić punkt obrotu w tym miejscu.

13.10. Gdy miejscem straty dysku jest miejsce w strefie punktowej atakowanej przez drużynę (teraz) atakującą, rzucający musi ustanowić punkt obrotu w najbliższym miejscu na linii punktowej.

13.11. Gdy miejscem straty dysku jest miejsce w strefie punktowej bronionej przez drużynę (teraz) atakującą, rzucający dokonuje wyboru, gdzie ustanowi punkt obrotu:

13.11.1. w miejscu straty dysku, przez zostanie na miejscu straty dysku lub przez udanie podania; lub

13.11.2. w miejscu na linii punktowej najbliższym miejscu straty dysku przez przejście na to miejsce.

13.11.2.1. Zawodnik, który będzie rzucającym, przed podniesieniem dysku może zasygnalizować kontynuowanie gry z linii punktowej przez uniesienie wyprostowanej ręki ponad głowę.

13.11.3. Natychmiastowy ruch, pozostanie w miejscu lub zasygnalizowanie kontynuowania gry z linii punktowej decyduje, gdzie zostanie ustanowiony punkt obrotu i ta decyzja nie może zostać później zmieniona.

13.12. Jeżeli, po stracie dysku, gra była nieświadomie kontynuowana, gra zostaje zatrzymana a dysk wraca na miejsce straty dysku, zawodnicy wracają na pozycje, które zajmowali w momencie, w którym nastąpiła strata dysku i gra jest wznawiana checkiem.

14. Zdobycie punktu

14.1. Punkt jest zdobyty, gdy zawodnik znajdujący się na boisku złapie dozwolone podanie i wszystkie punkty jego pierwszego kontaktu z ziemią będą całkowicie wewnątrz strefy punktowej atakowanej przez jego drużynę (biorąc pod uwagę punkty 12.1 i 12.2).

14.1.1. Jeżeli zawodnik uważa, że punkt został zdobyty, może krzyknąć „goal” (lub „punkt”) i gra zostaje zatrzymana. Po zakwestionowaniu zdobycia punktu lub wycofaniu zgłoszenia, gra musi zostać wznowiona checkiem.

14.2. Gdy zawodnik, który jest w posiadaniu dysku, znajdzie się całkowicie poza linią punktową atakowanej strefy punktowej, nie zdobywając przy tym punktu zgodnie z punktem 14.1, zawodnik ustanawia punkt obrotu w najbliższym miejscu na linii punktowej.

14.3. Momentem zdobycia punktu jest moment pierwszego kontaktu zawodnika z polem strefy punktowej bezpośrednio po złapaniu dysku.

15. Zgłaszanie fauli (foul), wykroczeń (infraction) i przewinień (violation)

15.1. Naruszenie przepisów związane ze znaczącym kontaktem pomiędzy dwoma lub więcej zawodnikami przeciwnych drużyn jest faulem.

15.2. Naruszenie przepisów zawiązane z markowaniem lub travellingiem jest wykroczeniem. Wykroczenia nie zatrzymują gry.

15.3. Każde inne naruszenie przepisów jest przewinieniem.

15.4. Tylko zawodnik faulowany może zgłosić faul, poprzez krzyknięcie „foul” (lub „faul”).

15.5. Tylko rzucający może zgłosić wykroczenie markera, poprzez krzyknięcie nazwy danego wykroczenia. Każdy zawodnik drużyny przeciwnej może zgłosić wykroczenie „travelling”.

15.6. Przewinienie może zgłosić dowolny zawodnik drużyny przeciwnej, poprzez krzyknięcie nazwy danego przewinienia lub „violation”, chyba że jest to inaczej określone przez inny przepis.

15.7. Zgłoszenie musi zostać dokonane natychmiast po tym, jak nastąpi naruszenie przepisów.

15.8. Jeżeli zawodnik zatrzymuje niepotrzebnie grę po błędnym usłyszeniu zgłoszenia lub ze względu na nieznajomość zasad, wszystkie kolejne zagrania liczą się i gra jest wznawiana checkiem w miejscu, gdzie została zatrzymana.

15.9. Gdy zawodnik drużyny, przeciwko której został zgłoszony faul, wykroczenie lub przewinienie, nie zgadza się, że to naruszenie przepisów miało miejsce, może je zakwestionować poprzez krzyknięcie „contest”.

15.10. Gdy zawodnik, który zgłosił faul, wykroczenie lub przewinienie, uznaje, że zgłoszenie nie było potrzebne, może wycofać zgłoszenie poprzez krzyknięcie „retracted”. Gra wznawiana jest checkiem.

16. Kontynuacja po zgłoszeniu faulu lub przewinienia

16.1. Kiedykolwiek zostaje zgłoszony faul lub przewinienie, gra zostaje zatrzymana natychmiast. Po zatrzymaniu gry nie jest możliwa strata dysku.

16.2. Jakkolwiek, gdy zostanie zgłoszony faul lub przewinienie:
- 16.2.1. przeciwko rzucającemu i rzucający następnie od razu wykona rzut, lub
- 16.2.2. gdy rzucający jest w trakcie wykonywania rzutu, lub
- 16.2.3. gdy dysk jest w powietrzu

  gra jest kontynuowana dopóki nie zostanie określone posiadanie dysku.
- 16.2.4. W momencie, gdy posiadanie dysku zostanie określone:
  - 16.2.4.1. Gdy drużyna, która zgłosiła faul lub przewinienie, przejmie lub utrzyma posiadanie dysku w wyniku podania, gra powinna być kontynuowana bez zatrzymania. Zawodnicy, którzy rozpoznają taką sytuację, mogą krzyknąć „play on”, żeby wskazać, że obowiązuje ten przepis.
  - 16.2.4.2. Gdy drużyna, która zgłosiła faul lub przewinienie, nie przejmie lub nie utrzyma posiadania dysku w wyniku podania, gra musi zostać zatrzymana.
    - 16.2.4.2.1. Gdy drużyna, która zgłosiła faul lub przewinienie uważa, że naruszenie przepisów miało wpływ na posiadanie dysku, dysk zostaje zwrócony do rzucającego a gra wznowiona checkiem (chyba że zostało określone inaczej).

16.3. Niezależnie od tego, kiedy zostało wykonane zgłoszenie, jeżeli zawodnicy z obu drużyn, którzy brali udział w danym zdarzeniu, zgodzą się, że faul, przewinienie lub zgłoszenie nie miały wpływu na grę, złapanie dysku lub strata dysku pozostają w mocy.
- 16.3.1. Jeżeli zagranie spowodowało zdobycie punktu, punkt się liczy.
- 16.3.2. W przeciwnym przypadku zawodnicy, których dotyczyło zgłoszenie, powinni zająć miejsce, które zajmowaliby, gdyby nie doszło do faulu lub przewinienia, a gra jest wznawiana checkiem.

17. Faule

17.1. Niebezpieczna gra:
- 17.1.1. Lekkomyślne nieposzanowanie bezpieczeństwa innych zawodników jest uważane za niebezpieczną grę i jest traktowane jako faul, niezależnie od tego, czy dochodzi do kontaktu i w którym momencie ma on miejsce. Ten przepis ma pierwszeństwo przed jakimkolwiek innym przepisem.

17.2. Faule w obronie przy łapaniu dysku (faule obrońcy):
- 17.2.1. Faul w obronie przy łapaniu dysku ma miejsce, kiedy obrońca powoduje kontakt z łapiącym przed lub podczas próby złapania dysku.
- 17.2.2. Po faulu obrońcy:
  - 17.2.2.1. gdy faul miał miejsce w strefie środkowej lub w bronionej (przez drużynę faulowaną) strefie punktowej, łapiący przejmuje posiadanie dysku w miejscu przewinienia.
  - 17.2.2.2. gdy faul miał miejsce w atakowanej (przez drużynę faulowaną) strefie punktowej, łapiący przejmuje posiadanie dysku w najbliższym miejscu na linii punktowej a zawodnik faulujący musi go w tym miejscu kryć; lub
  - 17.2.2.3. gdy faul jest zakwestionowany, dysk jest zwracany do rzucającego.

17.3. Faule „force-out”:
- 17.3.1. Faul „force-out” ma miejsce, kiedy łapiący złapie dysk będąc w powietrzu i zostanie sfaulowany przez obrońcę przed wylądowaniem a kontakt, do którego doszło, spowoduje, że łapiący:
  - 17.3.1.1. wyląduje na aucie zamiast na boisku; lub
  - 17.3.1.2. wyląduje w strefie środkowej zamiast w atakowanej strefie punktowej.
- 17.3.2. Gdy łapiący mógł wylądować w strefie punktowej, punkt jest zdobyty.
- 17.3.3. Gdy faul „force-out” jest zakwestionowany, dysk zostaje zwrócony do rzucającego, jeżeli łapiący wylądował na aucie; w przeciwnym przypadku dysk zostaje u łapiącego.

17.4. Faule w obronie przy rzucie dysku (faule przy markowaniu):
- 17.4.1. Faul w obronie przy rzucie dysku ma miejsce, kiedy:
  - 17.4.1.1. Zawodnik drużyny broniącej zajmuje niedozwoloną pozycję (punkt 18.1) i następuje kontakt z rzucającym; lub
  - 17.4.1.2. Zawodnik drużyny broniącej powoduje kontakt z rzucającym lub część jego ciała będąca w ruchu dotyka rzucającego przed wypuszczeniem dysku.

17.5. Faule „strip”
- 17.5.1. Faul „strip” ma miejsce, kiedy faul w obronie powoduje, że łapiący lub rzucający upuści dysk po wejściu w posiadanie dysku, jest faulem „strip”.
- 17.5.2. Gdy złapanie dysku oznaczałoby zdobycie punktu i faul nie jest zakwestionowany, punkt jest zdobyty.

17.6. Faule w ataku przy łapaniu dysku (faule łapiącego):
- 17.6.1. Faul w ataku przy łapaniu dysku ma miejsce, kiedy łapiący powoduje kontakt z obrońcą przed lub podczas próby złapania dysku.
- 17.6.2. Gdy faul nie jest zakwestionowany, następuje strata dysku w miejscu popełnienia faulu.
- 17.6.3. Gdy dysk zostanie złapany i faul jest zakwestionowany, dysk jest zwracany do rzucającego.

17.7. Faule w ataku przy rzucie dysku (faule rzucającego):
- 17.7.1. Faul w ataku przy rzucie dysku ma miejsce, kiedy rzucający powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny broniącej, który zajmuje dozwoloną pozycję.
- 17.7.2. Przypadkowy kontakt spowodowany przez rękę rzucającego poruszającą się po wypuszczeniu dysku nie jest wystarczającą podstawą do zgłoszenia faulu, ale powinien być unikany.

17.8. Faule blokowania:
- 17.8.1. Faul blokowania ma miejsce, kiedy zawodnik zajmuje pozycję, której poruszający się przeciwnik nie ma możliwości ominąć i następuje kontakt.

17.9. Faule pośrednie:
- 17.9.1. Faul pośredni ma miejsce, kiedy dochodzi pomiędzy łapiącym a obrońcą do kontaktu, który nie ma bezpośrednio wpływu na złapanie dysku.
- 17.9.2. Jeżeli faul nie zostanie zakwestionowany, zawodnik faulowany może zająć pozycję, którą zajmowałby, gdyby nie doszło do naruszenia przepisów.

17.10. Faule wzajemne
- 17.10.1. Gdy faule zostaną zgłoszone jednocześnie przez zawodników drużyn atakującej i broniącej, dysk zostaje zwrócony do rzucającego.
- 17.10.2. Nieprzypadkowy kontakt, który ma miejsce, gdy zawodnicy przeciwnych drużyn poruszają się jednocześnie w kierunku tego samego punktu, powinien być traktowany jako faul wzajemny.

18. Wykroczenia i przewinienia

18.1. Wykroczenia przy markowaniu
- 18.1.1. Wykroczenia przy markowaniu mogą być następujące:
  - 18.1.1.1. „Fast Count” – marker:
    - 18.1.1.1.1. rozpocznie liczenie, zanim dysk będzie w grze,
    - 18.1.1.1.2. nie rozpocznie liczenia od słowa „stalling” (lub „liczę”).
    - 18.1.1.1.3. liczy w odstępach krótszych niż sekundowych,
    - 18.1.1.1.4. nie odejmie dwóch (2) od liczenia po pierwszym zgłoszeniu któregokolwiek z wykroczeń przy markowaniu, lub
    - 18.1.1.1.5. nie rozpocznie liczenia od właściwej liczby.
  - 18.1.1.2. „Straddle” – linia pomiędzy stopami obrońcy zawiera punkt obrotu ustanowiony przez rzucającego.
  - 18.1.1.3. „Disc Space” – którakolwiek część ciała obrońcy jest bliżej niż wynosi średnica dysku od tułowia lub nogi obrotu rzucającego. Jakkolwiek gdy taka sytuacja jest spowodowana jedynie przez ruch rzucającego, nie jest to wykroczenie.
  - 18.1.1.4. „Wrapping” – linia pomiędzy dłońmi obrońcy zawiera punkt obrotu ustanowiony przez rzucającego.
  - 18.1.1.5. „Double Team”- zawodnik drużyny broniącej inny niż marker znajduje się w promieniu trzech (3) metrów od punktu obrotu rzucającego nie broniąc przy tym innego zawodnika drużyny atakującej.
  - 18.1.1.6. „Vision” – obrońca rozmyślnie, którąkolwiek częścią ciała, ogranicza rzucającemu pole widzenia.
  - 18.1.1.7. „Contact” – obrońca powoduje kontakt z rzucającym przed rzutem i nie podczas wykonywania rzutu. Jakkolwiek gdy kontakt jest spowodowany jedynie przez ruch rzucającego, nie jest to wykroczenie.
- 18.1.2. Wykroczenie przy markowaniu może zostać zakwestionowane przez drużynę broniącą. W takim przypadku gra zostaje zatrzymana.
- 18.1.3. Przy pierwszym zgłoszeniu wykroczenia przy markowaniu, które nie zostało zakwestionowane, marker musi odjąć dwa (2) od liczenia i kontynuować.

18.1.4. Marker nie może wznowić liczenia, dopóki niedozwolona pozycja zawodników nie zostanie skorygowana. W przeciwnym przypadku jest to kolejne wykroczenie przy markowaniu.
18.1.5. Przy każdym kolejnym niezakwestionowanym zgłoszeniu wykroczenia przy markowaniu podczas tego samego posiadania dysku przez rzucającego, marker musi ponownie rozpocząć liczenie od jednego (1) i kontynuować.
18.1.6. Jeżeli, po wykroczeniu markera, liczenie nie zostało cofnięte lub nie zostało ustanowione, może zostać zgłoszone przewinienie, a gra powinna zostać zatrzymana.
18.1.7. Gdy rzucający wykona rzut a wykroczenie przy markowaniu zostanie zgłoszone w trakcie wykonywania rzutu lub gdy dysk jest w powietrzu, zgłoszenie nie ma konsekwencji.

18.2. Wykroczenia „travelling”:
18.2.1. Rzucający może wykonać rzut w dowolnym momencie pod warunkiem, że całkowicie znajduje się na polu gry lub ma ustanowiony punkt obrotu na polu gry.
18.2.2. Zawodnik, który nie jest na aucie i złapie dysk będąc w powietrzu, może wykonać rzut zanim dotknie ziemi.
18.2.3. Po złapaniu dysku i wylądowaniu w polu gry rzucający musi bez zmiany kierunku zatrzymywać się tak szybko jak to możliwe, dopóki nie ustanowi punktu obrotu.
18.2.3.1. Rzucający może rzucić dysk podczas zatrzymywania się pod warunkiem, że prze cały czas utrzyma kontakt z polem gry.
18.2.4. Rzucający może zmienić kierunek (zrobić piwot) tylko poprzez ustanowienie „punktu obrotu”, co oznacza, że część jego ciała pozostaje w ciągłym kontakcie z jednym punktem na polu gry nazywanym "punktem obrotu".
18.2.5. Rzucający, który leży lub klęczy, nie musi ustanawiać punktu obrotu.
18.2.5.1. Po zatrzymaniu się, gdy rzucający leży lub klęczy, jego punkt obrotu jest wyznaczany przez jego środek ciężkości i rzucający nie może odsuwać się od tego punktu.
18.2.5.2. Jeżeli rzucający wstanie, musi ustanowić punkt obrotu w tym miejscu.
18.2.6. Wykroczenie travelling ma miejsce, gdy:
18.2.6.1. rzucający ustanowi punkt obrotu w niewłaściwym miejscu na polu gry;
18.2.6.2. rzucający zmieni kierunek przed ustanowieniem punktu obrotu lub wyrzuceniem dysku;
18.2.6.3. rzucający nie będzie się zatrzymywał tak szybko jak to możliwe;
18.2.6.4. rzucający nie utrzyma kontaktu z raz ustanowionym punktem obrotu przed wypuszczeniem dysku;
18.2.6.5. rzucający nie utrzyma kontaktu z polem gry podczas wykonywania rzutu; lub
18.2.6.6. łapiący dysk celowo podbija, trąca itp., żeby opóźnić złapanie dysku i przemieścić się w jakimś kierunku.
18.2.7. Po nie zakwestionowanym wykroczeniu travelling, gra nie zostaje zatrzymana.
18.2.7.1. Rzucający ustanawia punkt obrotu we właściwym miejscu, wskazanym przez zawodnika zgłaszającego wykroczenie travelling. Obaj wspomniani zawodnicy muszą tego dokonać bez zwłoki.
18.2.7.2. Liczenie jest wstrzymane i rzucający nie może rzucić dysku, dopóki punkt obrotu nie zostanie ustanowiony we właściwym miejscu.
18.2.7.3. Marker musi powiedzieć „stalling" zanim wznowi liczenie.
18.2.8. Gdy po wykroczeniu travelling ale przed ustanowieniem punktu obrotu we właściwym miejscu rzucający wykona podanie i zostanie ono złapane, drużyna broniąca może zgłosić przewinienie „travelling”. Gra zostaje zatrzymana i dysk jest zwracany do rzucającego.
18.2.8.1. Przed checkiem rzucający musi ustanowić punkt obrotu we właściwym miejscu i, jeżeli marker był obecny w momencie rzutu, marker może przesunąć się, żeby kryć rzucającego.
18.2.9. Gdy po wykroczeniu travelling rzucający wykona podanie i nie zostanie ono złapane, gra jest kontynuowana.
18.2.10. Po zakwestionowanym wykroczeniu travelling, jeśli rzucający nie wykona podania, gra zostaje zatrzymana.

18.3. Przewinienia pick:
18.3.1. Gdy zawodnik drużyny broniącej kryje zawodnika drużyny atakującej i zostanie powstrzymany przed poruszaniem się w kierunku lub wraz z krytym zawodnikiem przez innego zawodnika, zawodnik kryjący może krzyknąć „pick”.
18.3.2. Po zatrzymaniu gry, zablokowany zawodnik może zająć wspólnie uzgodnioną pozycję, którą zajmowałby, gdyby nie zostało popełnione przewinienie. Dysk jest zwracany do rzucającego (o ile dysk został rzucony).

19. Zatrzymanie gry

19.1. Zatrzymanie gry ze względu na kontuzję.
19.1.1. Zatrzymanie gry ze względu na kontuzję może zostać zgłoszone przez krzyknięcie „injury” przez kontuzjowanego zawodnika lub innego zawodnika z jego drużyny.

19.1.2. Gdy którykolwiek z zawodników ma otwartą ranę, musi zostać zgłoszone zatrzymanie gry ze względu na kontuzję a zawodnik musi natychmiast zostać zmieniony przez innego zawodnika i nie może wrócić do gry, dopóki rana nie zostanie opatrzona.
19.1.3. Gdy przyczyną kontuzji nie jest kontakt z przeciwnikiem, zawodnik może wybrać czy zostanie zmieniony, czy zostanie uznane, że jego drużyna wzięła czas na żądanie (time-out).
19.1.4. Gdy przyczyną kontuzji jest kontakt z przeciwnikiem, zawodnik może wybrać czy zostanie na boisku, czy zostanie zmieniony
19.1.5. Gdy kontuzjowany zawodnik opuszcza boisko, drużyna przeciwna może dokonać zmiany jednego zawodnika.
19.1.6. Gdy kontuzjowany zawodnik złapał dysk i upuścił go w wyniku odniesienia kontuzji, ten zawodnik utrzymuje posiadanie dysku.
19.1.7. Zawodnik wchodzący na boisko za kontuzjowanego zawodnika przejmuje jego pełny stan na boisku (pozycję, posiadanie dysku, stan liczenia itp.).

19.2. Przerwa techniczna
19.2.1. Przerwa techniczna może zostać zgłoszona przez krzyknięcie „technical" (lub „freeze") przez dowolnego zawodnika, który zauważy warunki zagrażające innym zawodnikom.
19.2.2. Rzucający może zgłosić przerwę techniczną w celu wymiany bardzo zniszczonego dysku.

19.3. Gdy dysk był w powietrzu w momencie zgłoszenia zatrzymania gry, gra jest kontynuowana, dopóki nie zostanie określone posiadanie dysku.
19.3.1. Po kontuzji, która nie była wynikiem faulu, złapanie dysku lub strata dysku pozostają w mocy i gra jest kontynuowana z tego miejsca.
19.3.2. Po zgłoszeniu przerwy technicznej:
19.3.2.1. Gdy zgłoszenie lub względy bezpieczeństwa nie wpłynęły na grę, złapanie dysku lub strata dysku pozostają w mocy i gra jest wznawiana z tego miejsca.
19.3.3. Gdy zgłoszenie lub względy bezpieczeństwa wpłynęły na grę, dysk jest zwracany do rzucającego.

19.4. W grze, w której liczony jest czas, zegar zostaje zatrzymany na czas zatrzymania gry.

20. Czas na żądanie (time-out)

20.1. Zawodnik biorący czas na żądanie musi utworzyć kształt litery „T" ze swoich dłoni lub z jednej dłoni i dysku oraz krzyknąć „time-out" tak, żeby było to słyszalne dla przeciwników.

20.2. Każda drużyna może wziąć czas na żądanie dwa razy w czasie trwania jednej połowy.

20.3. Czas na żądanie może być wzięty w dowolnym momencie w czasie trwania połowy.

20.4. Czas na żądanie trwa dwie minuty.

20.5. Po zdobyciu punktu, a przed następującym po tym wyrzutem zawodnicy obu drużyn mogą wziąć czas na żądanie. Czas na żądanie wydłuża czas pomiędzy rozpoczęciem rozgrywania punktu a wyrzutem o dwie (2) minuty.

20.6. W czasie gry tylko rzucający z ustanowionym punktem obrotu może wziąć czas na żądanie. Po takim czasie na żądanie:
20.6.1. Nie są dozwolone zmiany zawodników, z wyjątkiem kontuzji.
20.6.2. Gra jest wznawiana z tego samego punktu obrotu.
20.6.3. Rzucającym pozostaje ten sam zawodnik.
20.6.4. Wszyscy pozostali zawodnicy drużyny atakującej mogą zająć dowolne miejsca na polu gry.
20.6.5. Po ustawieniu się zawodników drużyny atakującej, zawodnicy drużyny broniącej mogą zająć dowolne miejsca na polu gry.
20.6.6. Liczenie pozostaje na tej samej liczbie, chyba że zmienił się marker.

20.7. Jeżeli rzucający spróbuje wziąć czas na żądanie, kiedy jego drużynie nie przysługuje już żaden czas na żądanie, gra zostaje zatrzymana. Marker powinien dodać dwie (2) sekundy do liczenia, zanim gra zostanie wznowiona checkiem. Jeżeli liczenie jest na dziesięć (10) lub na wyższej liczbie, następuje strata dysku „stall-out". Jeżeli liczenie jeszcze nie zostało rozpoczęte, drużyna broniąca może rozpocząć liczenie od trzech (3).

– koniec –

Definicje

Atakowana strefa punktowa	Strefa punktowa, w której drużyna próbuje zdobyć punkt.
Brick	Wyrzut, który ląduje na aucie, niedotknięty przez żadnego z zawodników drużyny atakującej.
Broniona strefa punktowa	Strefa punktowa, w której drużyna próbuje powstrzymać przeciwników od zdobycia punktu.
Check	Dotknięcie dysku przez obrońcę w celu wznowienia gry.
Dozwolona pozycja	Nieruchoma pozycja zajmowana przez ciało zawodnika wyłączając wyciągnięte ręce i nogi, która może być ominięta przez wszystkich zawodników drużyny przeciwnej biorąc pod uwagę czas i odległość.
Gdzie zatrzymał się dysk	Odnosi się od miejsca, w którym dysk został złapany, zatrzyma się samoczynnie lub w którym zostanie zatrzymany podczas poślizgu lub toczenia się.
Kobieta	Osoba, która jest uznawana za kobietę przez przepisy Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.
Kontakt z ziemią	Dotyczy każdego dotknięcia ziemi przez zawodnika związanego z konkretną akcją (np. lądowaniem po wyskoku) lub odzyskiwaniem równowagi.
Krycie	Obrońca kryje zawodnika drużyny atakującej, gdy znajduje się w promieniu trzech metrów od tego zawodnika i reaguje na jego grę.
Linia	Ograniczenie określające części pola gry. Na boisku bez linii, ograniczeniem jest wyimaginowana linia łącząca dwa słupki, o grubości tych słupków. Fragmenty linii nie są przedłużane poza określające je słupki.
Linia punktowa	Linia oddzielająca strefę środkową od każdej ze stref punktowych.
Linie ograniczające	Linie oddzielające strefę środkową lub strefę punktową od pola autowego. Nie są częścią pola gry.
Łapiący	Każdy zawodnik drużyny atakującej, który nie jest rzucającym.
Marker	Zawodnik drużyny broniącej, który prowadzi liczenie rzucającego.
Mężczyzna	Osoba, która nie jest kobietą.
Najlepiej widzieć sytuację	Mieć najbardziej pełny punkt widzenia na daną sytuację, z uwzględnieniem pozycji dysku, ziemi, zawodników i linii.
Obrońca	Zobacz Zawodnik drużyny broniącej.
Osoba niegrająca	Osoba, włączając członków drużyn, która nie bierze udziału w rozgrywaniu danego punktu.
Piwot	Ruch w dowolnym kierunku z utrzymaniem części ciała w kontakcie z ustalonym miejscem na polu gry, zwanym punktem obrotu.
Pole autowe	Wszystko, co nie jest częścią pola gry, włączając linie ograniczające.
Pole gry	Powierzchnia, do której zaliczają się strefa środkowa i strefy punktowe ale nie zaliczają się linie ograniczające.
Posiadanie dysku	Utrzymany kontakt z i kontrola nad niekręcącym się dyskiem. Złapanie dysku jest równoważne z ustanowieniem posiadania po podaniu. Utrata posiadania na skutek kontaktu z ziemią związanego z łapaniem podania unieważnia dotychczasowe posiadanie przez zawodnika. Dysk będący w posiadaniu zawodnika jest uważany za część jego ciała. Drużyna, której zawodnik jest w posiadaniu dysku lub której zawodnik może podnieść dysk jest uważana za drużynę będącą w posiadaniu.
Powodowanie kontaktu	Każdy ruch w kierunku przeciwnika zajmującego dozwoloną pozycję (zarówno w kierunku stojącego zawodnika, jak i miejsca, które będzie zajmował biorąc pod uwagę kierunek i prędkość jego przemieszczania się), który powoduje nieunikniony, nieprzypadkowy kontakt.
Przechwycenie dysku	Złapanie dysku przez zawodnika drużyny broniącej.
Przypadkowy kontakt	Każde dotknięcie, które nie jest z natury niebezpieczne i nie ma wpływu na grę.
Punkt obrotu	Miejsce na polu gry, w którym rzucający jest zobowiązany ustanowić miejsce piwotu po stracie dysku lub w którym miejsce piwotu już zostało ustanowione. Rzucający nie musi mieć ustanowionego punktu obrotu, jeśli jeszcze się nie zatrzymał i wykonał piwotu.
Rozgrywanie punktu	Czas, który jest po wykonaniu wyrzutu a przed zdobyciem punktu. Rozgrywanie punktu (gra) może zostać zatrzymane na skutek zgłoszenia; w tym przypadku gra jest wznawiana checkiem.
Rzucający	Zawodnik drużyny atakującej, który jest w posiadaniu dysku lub zawodnik, który właśnie wykonał rzut zanim zostanie określony rezultat podania.

Rzut	Dysk będący w locie w następstwie wykonania rzutu, włączając w to nieudaną próbę udania wykonania rzutu oraz umyślne upuszczenie dysku, których rezultatem jest utrata przez rzucającego kontaktu z dyskiem. Podanie jest synonimem rzutu.
Samodzielny check	Dotknięcie przez rzucającego dyskiem ziemi w celu wznowienia gry. Ma miejsce, gdy żaden z zawodników drużyny broniącej nie jest w zasięgu rzucającego.
Strata dysku	Zdarzenie, którego wynikiem jest zmiana drużyny, która jest w posiadaniu dysku.
Strefa punktowa	Jedna z dwóch końcowych części pola gry, w której drużyny mogą zdobyć punkt przez złapanie tam dysku.
Strefa środkowa	Część pola gry, do której zaliczają się linie punktowe ale nie zaliczają się strefy punktowe i linie ograniczające.
Ustanowienie punktu obrotu	Po stracie dysku rzucający ustanawia punkt obrotu w miejscu straty dysku przez postawienie w tym punkcie części swojego ciała (zazwyczaj stopy).
Wpływ na grę	Naruszenie przepisów ma wpływ na grę, jeżeli rezultat danego zagrania mógł być znacząco inny, jeżeli nie doszłoby do naruszenia przepisów.
Wykonanie rzutu	Ruch, w którym rzucający nadaje dyskowi pęd w kierunku lotu i którego wynikiem jest rzut. Piwot i zamach nie są częścią wykonywania rzutu.
Wyrzut	Rzut od jednej do drugiej drużyny, który rozpoczyna rozgrywanie punktu na początku każdej połowy lub po zdobyciu punktu.
Zatrzymanie gry	Każde przerwanie gry na skutek faulu, przewinienia, dyskusji lub wzięcia czasu na żądanie, które wymaga checku lub samodzielnego checku w celu wznowienia gry. Nie może nastąpić w tym czasie strata dysku, o ile nie jest zastosowana zasada kontynuacji.
Zawodnik	Jedna z czternastu (14) osób, które biorą udział w rozgrywaniu danego punktu.
Zawodnik drużyny atakującej	Zawodnik, którego drużyna jest w posiadaniu dysku.
Zawodnik drużyny broniącej	Zawodnik drużyny, która nie jest w posiadaniu dysku.
Zgłoszenie (call)	Słyszalnie wypowiedzenie, że miał miejsce faul, wykroczenie, przewinienie lub kontuzja. Mogą być użyte następujące zwroty: foul, travel (travelling), nazwa wykroczenia przy markowaniu, violation (lub nazwa przewinienia), stall, technical, injury lub ich polskie odpowiedniki.
Zgłoszenie dotyczące kontaktu z linią	Dowolne zgłoszenie związane z miejscem, w którym dysk wyszedł na aut lub z pozycją zawodnika względem linii ograniczającej lub linii punktowej. Są to następujące zgłoszenia: „out-of-bounds” (lub „aut”), „goal” (lub „punkt”) i „offside”.
Ziemia	Ziemia składa się ze wszystkich istotnych stałych przedmiotów, w tym z trawy, słupków, wyposażenia, wody, osób niegrających ale wyłączając zawodników, biorących udział w rozgrywaniu punktu, ich ubrania, lotne cząsteczki i opady atmosferyczne.

Licencja

Ten utwór („WFDF Przepisy gry w Ultimate 2013”) jest objęty licencją Creative Commons Uznanie autorstwa 2.5. Licencjodawcą i pierwotnym Twórcą utworu jest World Flying Disc Federation, organizacja non-profit zarejestrowana w Stanach Zjednoczonych w stanie Colorado. Twórcą tłumaczenia utworu na język polski jest Polskie Stowarzyszenie Graczy Ultimate, organizacja pożytku publicznego zarejestrowana w Warszawie w Polsce. To jest podsumowanie pełnego tekstu licencji, który znajduje się w załączniku C.

Wolno ci:
- kopiować, rozpowszechniać, odtwarzać i wykonywać utwór
- tworzyć utwory zależne
- używać ten utwór do celów komercyjnych

Na następujących warunkach:
- Utwór należy oznaczyć w sposób określony przez Twórcę lub Licencjodawcę.
- W celu ponownego użycia utworu lub rozpowszechniania utworu należy wyjaśnić innym warunki licencji, na której udostępnia się utwór.
- Każdy z tych warunków może zostać uchylony, jeśli uzyska się zezwolenie WFDF i PSGU.