



חוקי WFDF למשחק Ultimate 2021-2024

גרסה רשמית החל מה-1.1.2021

נכתב ע"י תת הוועדה

לחוקי ULTIMATE של WFDF

תוכן עניינים

2.....	הקדמה.....	
3.....	רוח המשחק.....	1.
5.....	מגרש המשחק (Playing field).....	2.
5.....	ציוד.....	3.
6.....	נקודה, שער וניצחון במשחק.....	4.
6.....	קבוצות.....	5.
6.....	תחילת משחק.....	6.
7.....	זריקת פתיחה (Pull).....	7.
8.....	המהלך.....	8.
9.....	ספירת הסטול (STALL).....	9.
10.....	חידוש משחק - צ'ק (The Check).....	10.
11.....	חוץ - אאוט (Out-of-Bounds).....	11.
12.....	מקבלי מסירה - רסיברים (Receivers) ומיקום.....	12.
13.....	חילוף בין הגנה להתקפה - טרנאובר (Turnover).....	13.
14.....	ניקוד.....	14.
15.....	קריאה לעבירה, מעידה והפרה (Infractions-ו Fouls, Violations).....	15.
16.....	המשך משחק אחרי קריאה.....	16.
16.....	עבירות.....	17.
18.....	מעידות והפרות (Infractions & Violations).....	18.
20.....	עצירות בטיחות.....	19.
21.....	פסק זמן - טיים אאוט (Time out).....	20.
22.....	הגדרות.....	
25.....	רישיון חוקי.....	
26.....	נספח סימוני ידיים.....	



הקדמה

אולימפיט הוא משחק ספורט קבוצתי המשוחק עם דיסק מעופף ו-7 שחקנים בכל קבוצה על המגרש. המשחק משוחק על מגרש מלבני, באורך 100 מ' ורוחב 37 מ' עם שטח הבקעה בכל קצה. מטרת כל אחת מהקבוצות היא להבקיע שער ע"י כך ששחקן תופס מסירה בשטח ההבקעה אותו קבוצתו מתקיפה. לזורק אסור לרוץ עם הדיסק, אבל הוא רשאי למסור את הדיסק לכל כיוון ולכל חבר קבוצה. בכל פעם שהמסירה לא הושלמה, יתרחש איבוד אחזקה (Turnover) והקבוצה השנייה תקבל את הדיסק ותנסה להבקיע בשטח ההבקעה של הקבוצה היריבה. משחקים את המשחק לרוב עד 15 שערים או כ-100 דקות.

אולימפיט הוא משחק בשיפוט עצמי וללא מגע. רוח המשחק תנחה את השחקנים כיצד עליהם לשפוט את המשחק ולהתנהל על המגרש.

רבים מהחוקים הינם כלליים בטבעם ומכסים את רוב המצבים, אך ישנם חוקים מסוימים שעוסקים במצבים יותר ספציפיים ומקבלים קדימות מעל המקרה הכללי.

ניתן להשתמש בווריאציות של החוקים והמבנה הבסיסיים על מנת להתאים לתחרויות מיוחדות, מס' שחקנים אחר, גיל השחקנים והמגרש הקיים. עיינו בנספח הרלוונטי לחוקים נוספים התופסים במקרים ספציפיים של אירועי הפדרציה העולמית לדיסק מעופף (WFDF).

כל המידע המופיע במסמך נכתב בלשון זכר למטרות נוחות בלבד אולם הוא מתייחס גם ללשון נקבה.

התרגום לעברית בוצע ע"י חברת "זמנהוף - שירותי תרגום".

1. רוח המשחק

- 1.1. אולטימיטי הינו משחק ללא מגע ובשיפוט עצמי. כל השחקנים אחראיים לניהול וציות לחוקים. משחק האולטימיטי מסתמך על רוח המשחק, שמניחה את האחריות על משחק הוגן על כתפי כל אחד מהשחקנים.
- 1.2. המשחק מסתמך על כך, שאף שחקן לא יפר את חוקי המשחק באופן מכוון. לפיכך לא קיימים עונשים חמורים על הפרות חוק בלתי מכוונות, אלא שיטה לחזרה למשחק בצורה המדמה בצורה הטובה ביותר את מה שיכול היה להתרחש אלמלא התרחשה הפרה של החוקים.
 - 1.2.1. במידה ומתרחשת הפרה מכוונת או חמורה של חוקי או רוח המשחק, הקפטנים של שתי הקבוצות ידונו על כך ויחליטו על תוצאה מתאימה, אפילו אם זו אינה תואמת לחוק ספציפי.
- 1.3. השחקנים יהיו מודעים לעובדה שהם פועלים כשופטים בכל מצב של חוסר הסכמה בין הקבוצות. השחקנים חייבים:
 - 1.3.1. לדעת את החוקים
 - 1.3.2. להיות הוגנים ואובייקטיביים
 - 1.3.3. להיות כנים
 - 1.3.4. להסביר את נקודת מבטם בבירור ובקצרה
 - 1.3.5. לאפשר ליריבים הזדמנות סבירה לדבר
 - 1.3.6. לשקול את נקודת מבטם של יריביהם
 - 1.3.7. להשתמש בשפה ובשפת גוף מכבדת, תוך התחשבות בהבדלים תרבותיים אפשריים
 - 1.3.8. לפתור חוסר הסכמות במהירות האפשרית
 - 1.3.9. לקרוא קריאות בצורה עקבית לאורך המשחק
 - 1.3.10. רק לקרוא קריאות במצב שבו ישנה עבירה משמעותית מספיק, שיכולה להשפיע על תוצאת המהלך.
- 1.4. אנו מעודדים משחק תחרותי, אבל בצורה שלא תפגום בכבוד ההדדי בין שחקנים, עמידה בחוקים המוסכמים למשחק, בטיחות השחקנים או שמחת המשחק הבסיסית.
- 1.5. הפעולות הבאות מהוות דוגמה להתנהגות ברוח טובה:
 - 1.5.1. משיכת קריאה במידה ואינך מאמין עוד שהיא הייתה נכונה.
 - 1.5.2. שאלה לשלומו של יריב שנמצא מחוץ למשחק לאחר חוסר הסכמה.
 - 1.5.3. מחמאה ליריב לאחר מהלך יפה או הצגת רוח משחק.
 - 1.5.4. להציג את עצמך בפני היריב
 - 1.5.5. תגובה רגועה בפני חוסר הסכמה או התגרות.
- 1.6. הפעולות הבאות מהוות הפרה ברורה של רוח המשחק ויש להימנע מהן:
 - 1.6.1. משחק מסוכן והתנהגות אגרסיבית
 - 1.6.2. ביצוע עבירה מכוונת או הפרות מכוונות של חוקי המשחק
 - 1.6.3. הקנטה או הפחדה של שחקנים יריבים
 - 1.6.4. חגיגה בצורה לא מכבדת לאחר הבקעת שער
 - 1.6.5. קריאת קריאות באופן מכוון בעקבות החלטה של יריב
 - 1.6.6. קריאה למסירה משחקן יריב
 - 1.6.7. כל התנהגות אחרת של ניצחון-בכל-מחיר.



1.7. הקבוצות מהוות שומרות רוח המשחק, והן חייבות:

- 1.7.1. לקחת אחריות וללמד את שחקניהן את החוקים ואת רוח המשחק הטובה.
- 1.7.2. לנקוט בפעולות משמעת כלפי שחקנים שלא פועלים לפי רוח המשחק.
- 1.7.3. לספק ביקורת בונה לקבוצות אחרות לגבי מה הם עשו טוב ו/או כיצד לשפר את דבקותם ברוח המשחק.
- 1.7.4. לקרוא לעצירה בנושאי רוח המשחק על מנת לדון בענייני רוח, כפי הנדרש.

1.8. במקרה בו שחקן מתחיל מעורב בהפרה ולא מכיר את הכללים, על שחקנים מנוסים להסביר לאותו שחקן את העבירה שבוצעה.

1.9. שחקן מנוסה, שמציע עצה לגבי חוקים ומנחה בורות על המגרש, רשאי לפקח על משחקים המערבים שחקנים מתחילים או צעירים.

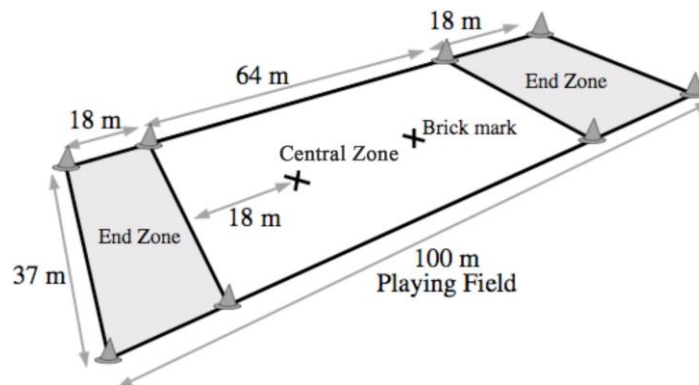
1.10. ניתן לדון על קריאות בין השחקנים המעורבים ישירות במהלך, ובין שחקנים שראו את המהלך בצורה הטובה ביותר.
1.10.1. במידה ושחקן שלא היה מעורב ישירות במהלך מאמין, שחברו לקבוצה קרא קריאה לא נכונה, או גרם לעבירה או להפרת רוח המשחק, עליו לעדכן את אותו חבר לקבוצה בכך.
1.10.2. אנשים שאינם שחקנים, למעט הקפטנים, לא יתערבו בדיון על הקריאה. עם זאת, השחקנים רשאים לבקש את נקודת מבטם של אנשים אחרים על מנת להבהיר את החוקים, ועל מנת לעזור לשחקנים לקבל את ההחלטות הנכונות.

1.11. שחקנים וקפטנים יהיו אחראיים באופן בלעדי לקבלת ויישוב כל הקריאות.

1.12. במידה ולאחר דיון, השחקנים לא מצליחים להחליט, או שהמצב לא ברור וחד משמעי:
1.12.1. מה התרחש במהלך או
1.12.2. מה סביר שהיה מתרחש במהלך,
1.12.3. הדיסק יוחזר לזורק האחרון עליו יש הסכמה.

2. מגרש המשחק (Playing field)

- 2.1 מגרש המשחק הוא אזור מלבני עם ממדים ואזורים כפי שניתן לראות באיור 1 והוא אמור להיות בעיקרון שטוח, ללא מכשולים ולאפשר משחק בטוח באופן סביר לשחקנים.
- 2.2 קווי ההיקף מקיפים את מגרש המשחק ומכילים שני (2) קווים צדדיים לאורך המגרש ושני (2) קווי סיום לרוחב המגרש.
- 2.3 קווי ההיקף לא מהווים חלק ממגרש המשחק.
- 2.4 קווי השער הינם הקווים שמפרידים את האזור המרכזי משטח ההבקעה ומהווים חלק מהאזור המרכזי.
- 2.5 סימני הברייק הם הצטלבות של שני (2) קווים באורך מטר אחד (1) באזור המרכזי, הממוקמים במרחק שווה מאזורי הסיום, באמצע הדרך בין הקווים הצדדיים.
- 2.6 שמונה אובייקטים גמישים בצבע בהיר (דוגמת קונוסים מפלסטיק) מסמנים את פינות האזור המרכזי ואזורי הסיום.
- 2.7 יש להרחיק חפצים נעים מן הסביבה המיידית של מגרש המשחק. אם קיימים לא-שחקנים או אובייקטים במרחק של פחות מ-3 מטרים ממגרש המשחק, רשאי כל שחקן חסום או זורק עם דיסק להכריז הפרה.



3. ציוד

- 3.1 כל דיסק מעופף המקובל על שני הקפטנים יהיה תקין לשימוש.
- 3.2 WFDF רשאית להחזיק רשימה של דיסקים מומלצים לשימוש.
- 3.3 כל שחקן חייב ללבוש מדים המבדילים את קבוצתו.
- 3.4 אין ללבוש פריטי לבוש או ציוד שעלולים לפגוע בלובש או בשחקנים אחרים, או להגביל את יכולתו של היריב לשחק.

4. נקודות, שערים וניצחון במשחק

- 4.1 משחק מכיל מס' נקודות. כל נקודה מסתיימת עם הבקעת שער.
- 4.2 הקבוצה הראשונה שתבקיע חמישה עשר (15) שערים תנצח במשחק, ובזאת יסתיים המשחק.
- 4.3 המשחק מחולק לשתי (2) תקופות משחק, שנקראות מחציות (Half time). מחצית תתרחש עם הגעת אחת הקבוצות לשמונה (8) שערים.
- 4.4 הנקודה הראשונה של כל מחצית תתחיל עם תחילת המחצית.
- 4.5 לאחר הבקעת שער, במידה והמשחק לא נגמר או שלא הגיע סוף המחצית:
 - 4.5.1 הנקודה הבאה תתחיל מיד.
 - 4.5.2 הקבוצות תחלפנה את שטח ההבקעה עליו הן מגנות.
 - 4.5.3 הקבוצה שהבקיעה עוברת להגנה והיא הבאה שתבצע פול (Pull-זריקת פתיחה)

5. קבוצות

- 5.1 לכל קבוצה יהיו מקסימום שבעה (7) שחקנים ומינימום חמישה (5) שחקנים על המגרש בכל רגע נתון.
- 5.2 כל קבוצה חייבת למנות קפטן וקפטן לענייני רוח המשחק, שייצגו את הקבוצה.
- 5.3 כל קבוצה רשאית לבצע כמות בלתי מוגבלת של חילופים לאחר הבקעת שער ולפני שהקבוצה שלהם מסמנת שהיא מוכנה לפול.

6. תחילת משחק

- 6.1 נציגים משתי הקבוצות יקבעו באופן הוגן איזו קבוצה תבחר קודם:
 - 6.1.1 אם לקבל או לזרוק את הפול הראשוני, או
 - 6.1.2 איזה שטח הבקעה יהיה עליהם להגן בתור התחלה.
- 6.2 הקבוצה השנייה תקבל את האפשרות הנותרת.
- 6.3 בתחילת המחצית השנייה, תתבצע החלפה בבחירות אלה.

7. זריקת פתיחה-פול (Pull)

- 7.1 בתחילת המשחק, לאחר מחצית או לאחר הבקעת שער, המשחק מתחיל עם זריקה על ידי ההגנה, שנקראת "פול".
7.1.1 הקבוצות חייבות להתכונן לפול ללא עיכובים בלתי סבירים.
- 7.2 ניתן לבצע את הפול רק לאחר ששני הצדדים סימנו שהם מוכנים, בכך שהזורק ושחקן הקבוצה המתקיפה מרימים את ידם מעל לגובה הראש.
- 7.3 לאחר שהם מסמנים שהם מוכנים, כל שחקני הקבוצה המתקיפה חייבים לעמוד עם רגל אחת על קו השער עליו הם מגינים, בלי לשנות מיקום זה ביחס לזה, עד לאחר שחרור הפול.
- 7.4 לאחר שהם מסמנים שהם מוכנים, כל שחקני הקבוצה המגינה חייבים לעמוד עם כל גופם מאחורי המישור האנכי של קו השער, עד לאחר שחרור הפול.
- 7.5 אם קבוצה מפרה את סעיף 7.3 או 7.4, רשאית הקבוצה השנייה להכריז על הפרה. הכרזה זו חייבת להתרחש לפני שהצד המתקיף נוגע בדיסק (7.8 עדיין בתוקף).
- 7.5.1 אם הקבוצה המגינה מחליטה להכריז על הפרה, חייב הזורק לקיים נקודת ציר לפי סעיפים 7.9, 7.10, 7.11 או 7.12 ואז יתחיל המהלך מחדש בהקדם האפשרי, כמו במצב שבו הוכרז פסק זמן באותו מקום.
- 7.5.2 אם הקבוצה המתקיפה בוחרת להכריז על הפרה, הם חייבים לאפשר לדיסק לגעת בקרקע בלי לגעת בו, ואז להמשיך את המשחק כאילו הוכרז "בריק" (אין צורך לבצע הגיעה בדיסק הזריקה).
- 7.6 ברגע שהדיסק באוויר ("חי"), כל השחקנים רשאים לזוז בכיוון כלשהו.
- 7.7 לאחר הפול, אסור לשחקני הקבוצה המגינה לגעת בדיסק לפני שנגע בו חבר מהקבוצה המתקיפה, או שהדיסק נגע בקרקע.
- 7.8 אם שחקן מהקבוצה המתקיפה, בין אם בתוך גבולות המגרש או מחוץ להם, נוגע בדיסק לפני שהוא נוגע ברצפה, והקבוצה המתקיפה לא מצליחה לאחר מכן להשתלט על הדיסק, יתקיים טרנאובר (הפלת הפול).
- 7.9 אם שחקן התקפי תופס את הפול ומצליח להשתלט על הדיסק, עליו לייצר נקודת ציר במקום על המגרש הקרוב ביותר לנקודה בה השתלט על הדיסק, אפילו אם נקודה זו בתוך שטח ההבקעה עליו הוא מגן.
- 7.10 אם הדיסק נוגע קודם בקרקע ולא יוצא מתחומי המגרש, על הזורק לייצר נקודת ציר במקום בו הדיסק עצר, אפילו אם נקודה זו נמצאת בתוך שטח ההבקעה עליו הוא מגן.
- 7.11 אם הדיסק יוצר קודם מגע עם המגרש, ואז יוצא מחוץ לתחומי המגרש בלי ליצור מגע עם שחקן הגנה, על הזורק לייצר נקודת ציר במקום בו הציר חצה לראשונה את קווי המגרש, או במקום הקרוב ביותר לאזור המרכזי, במידה ונקודת הציר תימצא בשטח ההבקעה עליו הוא מגן.
- 7.11.1 אם הדיסק יוצר מגע עם שחקן התקפי לפני שהוא יוצא מתחומי המגרש, על הזורק לייצר נקודת ציר במקום בו הדיסק חצה לראשונה את הקו ההיקפי, אפילו אם נקודה זו נמצאת מתוך שטח ההבקעה עליו הוא מגן.

7.12. אם הדיסק יוצר קודם מגע עם האזור שמחוץ לתחומי המגרש, בלי לגעת במגרש או בשחקן התקפה, על הזורק ליצור נקודת ציר בנקודת אמצע הרבע של המגרש הקרובה ביותר (בריק/Brick) לשטח ההבקעה עליו הוא מגן, או במקום באזור המרכזי הקרוב ביותר למקום שבו הדיסק חצה את גבולות המגרש (סעיף 11.8). אופציית הבריק המחייבת, חייבת להיות מסומנת לפני הרמת הדיסק, בכך שכל שחקן התקפה ירים זרוע אחת מעל לראשו ויכריז "BRICK".

8. המהלך

- 8.1. המהלך "מת" ואין אפשרות לביצוע טרנאובר (Turnover):
 - 8.1.1. לאחר תחילת נקודה, עד שחרור הפול.
 - 8.1.2. כשיש צורך לקחת את הדיסק לנקודת הציר לאחר פול או טרנאובר, עד ליצירת נקודת הציר.
 - 8.1.3. לאחר הכרזה שעוצרת את המהלך או כל עצירה אחרת, עד צ'ק או
 - 8.1.4. לאחר שהדיסק נוגע בקרקע, עד להגדרת הבעלות על הדיסק על ידי הקבוצה המתאימה.
 - 8.1.5. שחקנים רשאים לנוע בזמן מהלך "מת" (אלא אם יפורט אחרת).
- 8.2. מהלך שאיננו מת הוא "חי"
- 8.3. הזורק לא יעביר בעלות על הדיסק לשחקן אחר בזמן מהלך "מת".
- 8.4. כל שחקן רשאי לנסות לעצור דיסק מתגלגל או מחליק לאחר שהדיסק נוגע בקרקע.
 - 8.4.1. אם במהלך הניסיון לעצור את הדיסק, השחקן משנה את מיקום הדיסק באופן משמעותי, הקבוצה היריבה רשאית לבקש למקם את נקודת הציר במיקום בו נוצר מגע עם הדיסק.
- 8.5. לאחר טרנאובר ולאחר פול, חייב שחקן התקפי לנוע בקצב הליכה או מהיר יותר באופן ישיר על מנת לקחת את הדיסק וליצור נקודת ציר.
 - 8.5.1. בהמשך ל-8.5, לאחר טרנאובר, חייבת ההתקפה להשתמש בדיסק במהלך בלי מגבלות הזמן הבאות, אם הדיסק לא יצא מחוץ לגבולות המגרש, ומיקום הדיסק הוא:
 - 8.5.1.1. באזור המרכזי- תוך עשר (10) שניות מעצירת הדיסק.
 - 8.5.1.2. בשטח ההבקעה- תוך עשרים (20) שניות מעצירת הדיסק.
 - 8.5.2. אם ההתקפה מפרה את 8.5 או 8.5.1, רשאית ההגנה להזהיר ("עיכוב משחק" או שימוש ב-Pre-stall) או להכריז על הפרה.
 - 8.5.2.1. אם, לאחר אזהרה, ההתקפה ממשיכה להפר את 8.5 או 8.5.1. אזי סעיף 9.3.1. לא יהיה בתוקף, והמגן/מארקר רשאי להתחיל עם ספירת הסטול.

9. ספירת הסטול (STALL)

- 9.1. המרקר מנהל את ספירת הסטול על הזורק על ידי הכרזת "Stalling" ואז ספירה מאחד (1) עד עשר (10). המרווח בין תחילת כל מספר בספירת העיכוב חייב להיות לפחות שנייה אחת (1).
- 9.2. הספירה חייבת להיות מתוקשרת בצורה ברורה לזורק.
- 9.3. המרקר רשאי להתחיל ולהמשיך את הספירה כאשר:
- 9.3.1. המהלך חי, או עד שנקודת הציר נוצרת לאחר ההחלפה בין ההתקפה להגנה (טרנאובר).
 - 9.3.2. המרקר נמצא במרחק שלושה (3) מטרים מנקודת הציר של הזורק או מיקום הציר אם הזורק אינו שם, או
 - 9.3.3. כל המגינים ממוקמים באופן חוקי (סעיף 18.1).
- 9.4. אם המרקר זז מעבר לרדיוס שלושת (3) המטרים המתאים, או ששחקן אחר הופך למרקר, יש להתחיל מחדש את ספירת הסטול עם "Stalling One (1)".
- 9.5. לאחר עצירת מהלך, תתחדש ספירת הסטול כדלקמן:
- 9.5.1. לאחר הפרה מוסכמת על ידי ההגנה, ספירת הסטול מתחילה מחדש ב-Stalling One (1).
 - 9.5.2. לאחר הפרה מוסכמת על ידי ההתקפה, תתחיל ספירת הסטול מחדש במקסימום תשע (9).
 - 9.5.3. לאחר קריאת סטול אאוט שעורער, תתחיל מחדש ספירת הסטול ב-Stalling eight (8).
 - 9.5.4. לאחר כל הקריאות האחרות, כולל פיק, תתחיל ספירת הסטול מחדש במקסימום שש (6). עם זאת:
 - 9.5.4.1. אם קיימת קריאה הקשורה לזורק ובנוסף קריאה הקשורה לשחקן אליו הייתה מיועדת הזריקה, והדיסק הוחזר לזורק, ספירת הסטול תתחיל מחדש בהתבסס על תוצאת הקריאה הקשורה לזורק.
 - 9.5.4.2. אם נקראה עבירה הקשורה לצ'ק (סעיף 10), ספירת הסטול תתחיל באותה ספירה שנקבעה לפני הקריאה.
- 9.6. על מנת להתחיל ספירת הסטול ב"מקסימום N", כאשר N נקבע לפי סעיפים 9.5.2, 9.5.4, או 20.3.6, המשמעות היא כדלקמן:
- 9.6.1. אם X הוא המספר המוסכם האחרון שנאמר במלואו לפני הקריאה, אזי ספירת הסטול תתחיל מחדש ב-Stalling (X+1) או ב-Stalling N, לפני המספר הנמוך ביותר מבין שניהם.

10. חידוש משחק - צ'ק (The Check)

- 10.1. בכל שלב שבו מהלך נעצר במהלך נקודה בגלל עבירה, הפרה או טרנאובר שיש עליו ערעור, טרנאובר מפורט, שער שיש עליו ערעור, עצירה, דיון, ועם סיום פסק זמן, המהלך חייב להתחיל מחדש בהקדם האפשרי עם צ'ק ווידוא שהשחקנים במגרש מוכנים לחזור למהלך חי. הצ'ק ניתן לעיכוב לצורך דיון לגבי קריאה.
- 10.2. מיקום שחקן לאחר קריאה (פרט למקרה של פסק זמן ו/או למרה שפורט באופן ספיציפי):
- 10.2.1. אם המהלך נעצר לפני מסירה, חייבים כל השחקנים לחזור למיקום בו הם היו בזמן הקריאה.
- 10.2.2. אם המהלך נעצר לאחר מסירה, אזי:
- 10.2.2.1. אם הדיסק הוחזר לזורק, כל השחקנים חייבים לחזור למיקום בו הם היו כשהזורק שחרר את הדיסק, או בזמן הקריאה, מה שהיה קודם.
- 10.2.2.2. אם תוצאת המהלך עומדת בעינה, חייבים כל השחקנים לחזור למיקום בו הם היו כששחקן השתלט על הדיסק או כשהדיסק נגע בקרקע.
- 10.2.2.3. אם שחקן שאינו הזורק משתלט על הדיסק כתוצאה מהפרה שהתקבלה, חייבים כל השחקנים לחזור למיקום בו הם היו כשהתרחשה ההפרה.
- 10.2.3. כל השחקנים חייבים להישאר במקומם עד לביצוע הצ'ק.
- 10.3. כל שחקן רשאי להאריך מעט את עצירת המהלך, על מנת לתקן ציוד תקול, אבל אין לעצור מהלך פעיל לצורך זה.
- 10.4. לפני הצ'ק, אדם שמבצע את הצ'ק והשחקן הקרוב ביותר אליו מהקבוצה היריבה, חייבים לוודא שחברי קבוצתם מוכנים וממוקמים לפני סעיף 10.2
- 10.5. אם ישנו עיכוב בלתי נחוץ בצ'ק, הקבוצה היריבה רשאית לתת אזהרה ("עיכוב משחק"). אם העיכוב ממשיך, הקבוצה שהזהירה רשאית לבצע את הצ'ק על ידי קריאת "Disc In", ללא אישור מהקבוצה היריבה, אבל רק אם כל שחקני הקבוצה שמבצעת את הנגיעה בדיסק נייחים, וממוקמים לפני סעיף 10.2.
- 10.6. על מנת להתחיל מהלך מחדש בצ'ק:
- 10.6.1. כשהדיסק אצל הזורק:
- 10.6.1.1. אם שחקן מגן נמצא בקרבת מקום, עליו לגעת בדיסק.
- 10.6.1.2. אם אין שחקן מגן בקרבת מקום, הזורק חייב לגעת עם הדיסק בקרקע והוא רשאי לקרוא "Disc In".
- 10.6.2. כשהדיסק על הקרקע, שחקן ההגנה הקרוב ביותר לדיסק חייב לקרוא "Disc In".
- 10.7. שחקן יהיה רשאי להכריז הפרה לגבי הצ'ק אם שחקן יריב:
- 10.7.1. מנסה לבצע מסירה בלי ביצוע צ'ק בהתאם לסעיף 10.6
- 10.7.2. מתחיל מהלך מחדש בלי אישור משחקן יריב הקרוב ביותר אליהם, או
- 10.7.3. נע לפני נגיעה, או
- 10.7.4. לא היה במיקום הנכון
- 10.7.5. כל מסירה לאחר הפרה כזו לא תיחשב, בלי קשר לשאלה אם היא הושלמה או לא, והשליטה בדיסק תחזור לזורק (למעט במקרה שבו סעיף 16.3 בתוקף).

11. חוץ - אאוט (Out-of-Bounds)

- 11.1. כלל המגרש נחשב בפנים ("in-bounds"). קווי ההיקף אינם חלק מהמגרש ונחשבים "חוץ". כל הלא-שחקנים הינם חלק מאזור "חוץ".
- 11.2. אזור "החוץ" מכיל את השטח שאינו "בפנים" וכל מה שבא עם אזור זה במגע, למעט שחקני הגנה, שתמיד נחשבים "בפנים".
- 11.3. שחקן התקפי שאינו נמצא ב-"חוץ" הינו "בפנים".
- 11.3.1. שחקן מנתר, בעודו באוויר, ישמור על סטאטוס "בפנים\בחוף" עד שהוא יוצר מגע עם המגרש או עם אזור "חוץ".
- 11.3.2. שחקן שתופס את הדיסק, שיוצר מגע עם המגרש ואז יוצר מגע עם אזור "חוץ", עדיין ייחשב "בפנים", כל עוד הוא שומר על התפיסה עד ליצירת שליטה על הדיסק.
- 11.3.2.1. אם השחקן עוזב את המגרש, עליו ליצור נקודת ציר במיקום על המגרש בו הוא חצה את קווי ההיקף (למעט במקרה בו סעיף 14.3 בתוקף).
- 11.3.3. זורק שיוצר מגע עם אזור "חוץ", ייחשב "בפנים" עד שיבצע מסירה.
- 11.3.4. מגע בין שחקנים לא ישנה מצב "חוץ\בפנים" מאחד לשני.
- 11.4. המקרים הבאים ייחשבו כטרנאובר חוף ולא ייחשבו כתפיסה:
- 11.4.1. כל חלק בגופו של המקבל הינו בשטח ה"חוץ" כאשר הוא במגע עם הדיסק; או
- 11.4.2. לאחר תפיסה של הדיסק במהלך היותו באוויר, המגע הראשוני של המקבל ההתקפי עם הקרקע הוא בשטח ה"חוץ" כשעדיין הוא במגע עם הדיסק.
- 11.5. דיסק יהיה "בפנים" ברגע שהמהלך חי, או עם התחלתו או התחלתו מחדש של מהלך.
- 11.6. דיסק יהפוך להיות "חוץ" כשהוא נוגע לראשונה באזור "חוץ" או יוצר מגע עם שחקן התקפה שהוא ב"חוץ". דיסק שנתפס על ידי שחקן התקפה יהיה באותו סטאטוס של "חוץ/בפנים" כמו אותו השחקן. אם הדיסק נתפס בו זמנית על ידי יותר משחקן התקפה אחד, ובמידה שאחד מהם ב"חוץ", יהיה הדיסק גם הוא "חוץ".
- 11.7. הדיסק יכול לעוף אל שטח ה"חוץ" ולחזור לתוך המגרש ("בפנים"), שחקנים רשאים לעבור ל"חוץ" בכדי לבצע מהלך לתפיסת הדיסק.
- 11.8. המקום בו הדיסק יצא לשטח ה"חוץ" הוא המקום בו, לפני המגע עם אזור או שחקן ב"חוץ", הדיסק היה בפעם האחרונה:
- 11.8.1. מעל המגרש באופן מלא או חלקי, או
- 11.8.2. יצר מגע עם שחקן "בפנים".
- 11.9. אם הדיסק הוא "חוץ" ונמצא יותר משלושה (3) מטרים מנקודת הציר, גם לא-שחקנים רשאים להחזיר את הדיסק. הזורק חייב להביא את הדיסק אל שלושת (3) המטרים האחרונים לקווי המגרש.

12. מקבלי מסירה – רסיברים (Receivers) ומיקום

- 12.1. "תפיסה" מוגדרת כשדיסק שאינו מסתובב יהיה תפוס בין שני חלקי הגוף של שחקן. תפיסה מאפשרת לשחקן להשתלט על הדיסק.
- 12.1.1. אם השחקן לא מצליח לתפוס את הדיסק, עקב מגע עם הקרקע הקשור לתפיסה, או מגע הקשור לתפיסה עם חבר לקבוצה או שחקן יריב שהיה ממוקם בצורה לגיטימית, ייחשב הדבר כאילו לא הייתה תפיסה.
- 12.2. לאחר השתלטות על הדיסק, יהפוך אותו שחקן להיות הזורק.
- 12.3. במידה ושחקנים משתי הקבוצות תופסים את הדיסק בו זמנית, הדיסק יישאר אצל הקבוצה המתקיפה.
- 12.4. שחקן שנמצא במיקום מוגדר רשאי להישאר באותו מיקום ולשחקני הקבוצה היריבה אסור לגעת בו.
- 12.5. כל שחקן רשאי לתפוס כל מקום במגרש שאינו תפוס על ידי שחקן מהקבוצה היריבה, בהינתן שהם לא יוצרים מגע בכך שהם תופסים את אותו מקום, ושהם אינם נעים בצורה חסרת זהירות או מסוכנת ואגרסיבית.
- 12.5.1. עם זאת, כאשר הדיסק באוויר, שחקן אינו רשאי לזוז בצורה שתמנע משחקן יריב לבצע מהלך לתפיסת הדיסק.
- 12.6. כל השחקנים חייבים לנסות להימנע ממגע עם שחקנים אחרים, ואין מצב שבו שחקן יכול להצדיק יצירת מגע. הדבר כולל יצירת מגע עם יריב נייח או עם המיקום הצפוי של היריב בהתבסס על מהירותו וכיוון תנועתו. "לבצע מהלך לתפיסת הדיסק" אינו תירוץ מספק ליצירת מגע עם שחקנים אחרים.
- 12.6.1. אם שחקן אינו בטוח בצורה מספקת, שהוא יהיה מסוגל לבצע מהלך חוקי לתפיסת הדיסק לפני היריב שנמצא בתנועה בדרך חוקית, עליו להתאים את תנועתו בצורה שתמנע יצירת מגע. אם התאמה זו בוצעה, תוצאה המהלך תישאר בעינה.
- 12.7. השחקן שיוצר מגע ייחשב כשחקן ש:
- 12.7.1. מגיע לנקודת מגע לאחר שהיריב כבר יצר מיקום לגיטימי באותה נקודה (בין אם היריב נייח או בתנועה), או
- 12.7.2. התאים את תנועתו בצורה שיצרה מגע בלתי נמנע עם יריב שנמצא בתנועה חוקית, כאשר הוא לוקח בחשבון את המיקום המוגדר של כל השחקנים, מהירותם וכיוון תנועתם.
- 12.8. מגע מינורי עלול להתרחש בין שני שחקנים או יותר, הנעים לכיוון נקודה אחת בו זמנית. יש למזער מגע שכזה, אך הדבר לא ייחשב כעבירה.
- 12.9. שחקנים לא יהיו רשאים להשתמש בזרועותיהם או ברגליהם על מנת להפריע לתנועתם של שחקני יריב.
- 12.10. אסור לאף שחקן לעזור לתנועתו של שחקן אחר, ואסור להשתמש בפריטי ציוד או אובייקטים על מנת לעזור ליצירת מגע עם הדיסק.

13. חילוף בין הגנה להתקפה - טרנאובר (Turnover)

- 13.1. טרנאובר המעביר שליטה על הדיסק מקבוצה אחת לשנייה יתרחש כאשר:
- 13.1.1. הדיסק יוצר מגע עם הקרקע כשאינו בשליטת שחקן התקפי ("הפלה").
 - 13.1.1.1. עם זאת, מצב לא ייחשב הפלה, אם מקבל תופס מסירה לפני שהדיסק יוצר מגע עם הקרקע, ומחזיק את הדיסק בזמן שהדיסק במגע עם הקרקע.
 - 13.1.2. שחקן הגנה משתלט על מסירה ("חטיפה").
 - 13.1.3. הדיסק יוצא לשטח ה"חוץ" או,
 - 13.1.4. במהלך הפול, ההתקפה נוגעת בדיסק לפני שהוא נוגע בקרקע וכתוצאה לא מצליחה להשתלט על הדיסק ("dropped pull").
 - 13.2. טרנאובר המעביר שליטה על הדיסק מקבוצה אחת לשנייה וכתוצאה מכך נעצר המהלך, יתרחש כאשר:
 - 13.2.1. קיימת עבירת תפיסה התקפית שמתקבלת.
 - 13.2.2. הזורק לא שחרר את הדיסק לפני שהמרקר מתחיל לומר את המילה "עשר" בספירת הסטול ("Stall out").
 - 13.2.3. הדיסק מועבר באופן מכוון משחקן התקפי אחד לאחר, מבלי שאחד מהם לא נוגע בדיסק ("העברה ישירה"), למעשה הדיסק תמיד נמצא בשליטה של אחד השחקנים בלבד.
 - 13.2.4. הזורק מסיט מסירה בכוונה אל עצמו משחקן אחר ("deflection").
 - 13.2.5. תוך כדי ניסיון מסירה, הזורק תופס את הדיסק לאחר שחרור, לפני שהדיסק יוצר מגע עם שחקן אחר ("self catch").
 - 13.2.6. שחקן התקפי עוזר בכוונה לתנועה של חבר לקבוצה על מנת לתפוס מסירה, או
 - 13.2.7. שחקן התקפי משתמש בפריט ציוד או אובייקט כלשהו על מנת לעזור בתפיסת מסירה.
 - 13.3. אם שחקן קובע שהתרחש טרנאובר, הוא חייב לבצע את הקריאה המתאימה מיד. עם הקבוצה היריבה לא מסכימה, הם רשאים להכריז "התנגדות" והמהלך חייב לעצור. אם, לאחר הדיון, השחקנים לא מצליחים להסכים, או שלא ברור מה התרחש במהלך, הדיסק חייב לחזור לזורק האחרון שעליו אין מחלוקת.
 - 13.4. לאחר הכרזת Stall out:
 - 13.4.1. אם הדיסק עדיין אצל הזורק, אבל הוא מאמין שהתרחשה ספורה מהירה בצורה, שלא אפשרה לו הזדמנות סבירה להכריז ספירה מהירה לפני Stall out, המהלך ייחשב כהפרה הגנתית מקובלת (סעיף 9.5.1) או כהתנגדות stall out (סעיף 9.5.3).
 - 13.4.2. אם זורק ביצע מהלך שלם, הזורק יכול לערער אם הוא מאמין שלא היה Stall out, או שהתקיימה ספירה מהירה מיד לפני ה-stall out.
 - 13.4.3. אם הזורק מערער על Stall out אבל גם מנסה מסירה, והמסירה לא הושלמה, אזי הטרנאובר תקף והמהלך יתחיל עם צ'ק.
 - 13.5. כל שחקן התקפה רשאי להשתלט על הדיסק לאחר טרנאובר, למעט:
 - 13.5.1. לאחר טרנאובר מסוג "חטיפה". במקרה זה השחקן שביצע את ה-"חטיפה" חייב לקבל את הדיסק, ו-
 - 13.5.2. לאחר עבירת מקבל התקפי. במקרה זה השחקן שעליו בוצעה העבירה יקבל את הדיסק.
 - 13.6. אם שחקן שאצלו הדיסק אחרי טרנאובר, או לאחר פול שכבר נגע בקרקע, מפיל בכוונה את הדיסק, מניח אותו על הקרקע או מעביר שליטה על הדיסק, עליו להשתלט מחדש על הדיסק ולהתחיל מהלך עם צ'ק.

13.7. לאחר טרנאובר, המיקום בו יתחיל המשחק מחדש יהיה במקום בו:

13.7.1. הדיסק נעצר או הורם על ידי שחקן התקפה, או

13.7.2. השחקן שביצע את ה-"חטיפה" עצר, או

13.7.3. הזורק היה ממוקם בזמן הקריאה, או במקרה שבו סעיף 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 תקף, או

13.7.4. השחקן ההתקפי היה ממוקם, או במקרה של 13.2.6 או 13.2.7.

13.7.5. התרחשה עבירת מקבל התקפי שהתקבלה.

13.8. אם מיקום הטרנאובר הוא "חוץ", או שהדיסק נגע באזור "חוץ" לאחר התרחשות הטרנאובר, הזורק חייב ליצר נקודת ציר

במיקום הקרוב ביותר למקום שבו יצא הדיסק לשטח ה"חוץ" באזור המרכזי (סעיף 11.8).

13.8.1. אם סעיף 13.8 אינו תקף, חייבת להיות נקודת ציר בהתאם לסעיף 13.9, 13.10 או 13.11.

13.9. אם מיקום הטרנאובר הוא באזור המרכזי, חייב הזורק ליצר נקודת ציר במיקום זה.

13.10. אם מיקום הטרנאובר הוא בשטח ההבקעה של ההתקפה, הזורק חייב ליצר נקוד ציר במקום הקרוב ביותר לקו השער.

13.11. אם מיקום הטרנאובר הוא בשטח ההבקעה של ההגנה, הזורק יכול לבחור איפה ליצר נקודת ציר לפי:

13.11.1. במיקום הטרנאובר ע"י הישארות במקום זה או זיוף מסירה, או

13.11.2. במיקום הקרוב ביותר למיקום הטרנאובר על קו השער, על ידי תנועה ממיקום הטרנאובר.

13.11.2.1. הזורק המיועד, לפני שהוא מרים את הדיסק, רשאי לסמן את אופציית קו השער על ידי הרמת יד ישרה

מעל לראש.

13.12. תנועה מיידיית, הישארות במיקום הטרנאובר, זיוף מסירה או סימון אופציית קו השער יקבעו היכן ליצר נקודת ציר ולא ניתן

להפוך החלטות אלה.

14. ניקוד (Score)

14.1. שער יובקע כאשר שחקן "בפנים" תופס מסירה חוקית ו-:

14.1.1. כל נקודות המגע שלו עם הקרקע נמצאות בתוך השטח הבקעה ההתקפי, או עבור שחקן שנמצא באוויר, כל

נקודות המגע הבו-זמניות עם הקרקע, לאחר תפיסת הדיסק, נמצאות בתוך השטח הבקעה ההתקפי, ו-

14.1.2. הוא מצליח לאחר מכן להשתלט על הדיסק ולשמור על התפיסה לאורך כל המגע עם הקרקע הקשור לתפיסה

(הערות 12.1.1, 12.1.2).

14.2. אם שחקן מאמין שהובקע שער, הוא רשאי לקרוא "שער" והמהלך יפסיק. לאחר קריאת שער שעורערה או בוטלה על ידי

השחקן שקרא אותה (משיכת הקריאה), המהלך חייב להתחיל מחדש עם צ'ק והקריאה תיחשב ככזו שהתרחשה כשהשחקן

השתלט על הדיסק.

14.3. אם שחקן ששולט על דיסק מגיע עם נקודת הציר שבחר אל מאחורי קו השער ההתקפי בלי להבקיע שער לפי סעיף 14.1,

עליו ליצר נקודת ציר במיקום הקרוב ביותר לקו השער.

14.4. הזמן שבו שער נחשב כשער שהובקע הינו כשהשחקן משתלט על הדיסק.

15. קריאה לעבירה, מעידה והפרה (Infractions-I Violations, Fouls)

- 15.1. הפרה של החוקים בעקבות מגע שאינו מינורי בין שני שחקנים או יותר מהקבוצות היריבות ייחשב עבירה.
15.1.1. שחקן שיוצר בכוונה מגע מינורי עדיין ייחשב כהפרה של החוקים, אבל הדבר ייחשב כהפרה, לא עבירה (foul).
- 15.2. הפרה של החוקים הקשורים ב-Marking או "צעדים" מהווה מעידה. מעידה אינה סיבה לעצירת מהלך.
- 15.3. כל הפרה אחרת של החוקים תיחשב הפרה.
- 15.4. רק השחקן עליו מבוצעת העבירה רשאי לקרוא לעבירה, ע"י כך שהוא קורא "פאול".
- 15.5. באופן כללי, רק הזורק רשאי להכריז על מעידה, על ידי כך שהוא מכריז את שמה הספציפי של המעידה.
15.5.1. עם זאת, כל שחקן התקפי רשאי להכריז "שמירה כפולה", וכל שחקן הגנה רשאי להכריז על "צעדים".
- 15.6. כל שחקן יריב רשאי להכריז על הפרה על ידי הכרזת שמה הספציפי של ההפרה או פשוט "violation", אלא אם מפורט אחרת בחוק ספציפי.
- 15.7. כשמוכרזת עבירה או הפרה, שעוצרת את המהלך, השחקנים חייבים לעצור את המהלך על ידי כך שהם מתקשרים בצורה ויזואלית או בקול רם את העצירה ברגע שהם מיודעים על קיומה של הקריאה, וכל השחקנים צריכים להדהד את הקריאות על המגרש. אם המהלך נעצר לצורך דיון, בלי שנעשתה הכרזה כלשהי, ייחשב הדבר כאילו ההכרזה נעשתה עם תחילת הדיון.
- 15.8. הקריאה חייבת להיעשות מיד עם זיהוי ההפרה.
- 15.9. לאחר ששחקן יוזם עצירה בצורה לא נכונה, כולל לאחר שמיעה לא נכונה של קריאה, מחוסר ידיעה של החוקים או כתוצאה מקריאה שלא נעשתה מיד לאחר ההפרה:
15.9.1. אם הקבוצה היריבה זוכה או שומרת על השליטה בדיסק, כל מהלך עוקב יישאר בעינו.
15.9.2. אם הקבוצה היריבה לא זוכה או שומרת על השליטה בדיסק, הדיסק חייב לחזור לזורק האחרון שאין עליו ערעור, אלא אם סעיף 16.3 בתוקף. ספירת הסטול מתחדשת כאילו יש הפרה מקובלת שנגרמה על ידי השחקן שקרא את הקריאה הלא נכונה.
- 15.10. אם השחקן שעליו נעשתה עבירה, מעידה או הפרה לא מסכים עם התרחשותה, או לא חושב שהקריאה נכונה, הוא רשאי להכריז "אני מערער" (Contest).
- 15.11. אם שחקן שקורא, קובע לאחר מכן שקריאתו הייתה לא נכונה, הוא רשאי למשוך את הקריאה על ידי הכרזת Retracted ("משיכת הקריאה"). ספירת הסטול ממשיכה כאילו נגרמה הפרה מוסכמת על ידי אותו שחקן.
- 15.12. אם מתרחשים מספר הפרות באותו מהלך או לפני שהמהלך נעצר, יש לפתור את ההשלכות בסדר הפוך (ההפרה האחרונה קודם, הראשונה – אחרונה).
- 15.13. אנו מעודדים את השחקנים להשתמש בסימני הידיים של WFDF על מנת לתקשר את כל הקריאות.

16. המשך משחק לאחר קריאה

16.1. בכל פעם שמתבצעת קריאת עבירה או הפרה, או ששחקן מנסה לעצור מהלך בכל צורך, יעצור המהלך מיד ולא יתאפשר טרנאובר (למעט במצבים המפורטים בסעיפים 15.9, 16.2 ו-16.3).

16.2. עבירה או הפרה:

16.2.1. נקראו נגד הזורק והזורק מנסה מסירה או

16.2.2. נקראו נגד הזורק במהלך פעולת המסירה או

16.2.3. נקראו או התרחשו כשהדיסק באוויר

אזי ימשיך המהלך עד להשתלטות על הדיסק.

16.2.4. ברגע שיש שליטה על הדיסק:

16.2.4.1. אם הקבוצה שהכריזה על העבירה או הפרה זוכה או שומרת על שליטה בדיסק כתוצאה מהמסירה,

המהלך יעמוד בעינו. ניתן להמשיך את המהלך בלי לעצור, אם השחקן שביצע את העבירה או ההפרה

מכריז "play on" ("המשך משחק") בהקדם האפשרי.

16.2.4.2. אם הקבוצה שקראה את העבירה או ההפרה לא זוכה או שומרת על השליטה בדיסק כתוצאה

מהמהלך, יש לעצור את המהלך.

16.2.4.2.1. אם הקבוצה שקראה את העבירה או ההפרה מאמינה שהשליטה הושפעה על ידי עבירה או הפרה,

יוחזר הדיסק לזורק לצורך צ'ק (אלא אם החוק ספציפי מגדיר אחרת).

16.3. בלי קשר לשאלה מתי בוצעה קריאה, אם השחקנים המעורבים משתי הקבוצות מסכימים שאירוע או קריאה לא השפיעו על

התוצאה, המהלך יעמוד בעינו. חוק זה לא יעקף על ידי אף חוק אחר.

16.3.1. אם המהלך הסתיים בהבקעת שער, השער יעמוד בעינו.

16.3.2. אם המהלך לא הסתיים בהבקעת שער, השחקנים שהושפעו מכך רשאים לצמצם כל חיסרון שהוא בנוגע

למיקומים, שנגרם כתוצאה מהאירוע או הקריאה ולהתחיל מחדש את המהלך עם צ'ק.

17. עבירה – פאול (Foul)

17.1. מהלך מסוכן:

17.1.1. פעולות המדגימות חוסר התחשבות מסוכנת בבטיחותם של השחקנים האחרים, או מהווה סיכון משמעותי

לפציעתם של שחקנים אחרים, או כל התנהגות מסוכנת ואגרסיבית אחרת ייחשבו מהלך מסוכן ויש להתייחס

אליהן כעבירה, בלי קשר לשאלה האם ומתי התרחש מגע. חוק זה לא יעקף על ידי כל חוק אחר הנוגע

לעבירות. אם קריאת המהלך המסוכן מתקבלת, יש להתייחס לכך כעבירה הרלוונטית ביותר מתוך סעיף 17.

17.2. עבירות קבלה (receiving fouls):

17.2.1. עבירת קבלה מתרחשת, כאשר שחקן יוזם מגע לא-מינורי עם שחקן יריב לפני, במהלך או מיד אחרי, שכל

אחד מהשחקנים מייצר מהלך לדיסק.

17.2.1.1. מגע עם זרועות וידיים של היריב המתרחש לאחר שהדיסק נתפס, או אחרי שהיריב לא מסוגל לבצע

מהלך על הדיסק, אינו מהווה בסיס מספק לעבירה, אבל עדיין יש להימנע מכך (למעט מגע הקשור

לסעיף 17.1 ו-17.3).

- 17.2.2. לאחר עבירת קבלה מוסכמת, השחקן עליו בוצעה העבירה מקבל את הדיסק במקום בו בוצעה העבירה, אפילו אם מיקום זה נמצא בשטח הבקעה של אחת הקבוצות, והמהלך מתחיל עם צ'ק. אם לאחר הצ'ק סעיף 14.3 בתוקף, לא ניתן להתחיל את ספירת הסטול מחדש, עד לייצור נקודת ציר במיקום הקרוב ביותר לקו השער. אם יש ערעור על העבירה, יוחזר הדיסק לזורק.
- 17.3. עבירות סטריפ (Strip Fouls):
- 17.3.1. עבירת סטריפ תרחש כשיריב מבצע עבירה על שחקן, הגורמת לשחקן להפיל את הדיסק אותו תפס, או לאבד שליטה על הדיסק.
- 17.3.2. אם התפיסה הייתה שער אלמלא העבירה, העבירה מתקבלת והשער מוענק.
- 17.4. עבירות חסימה:
- 17.4.1. עבירת חסימה מתרחשת כששחקן תופס מקום, שלא מאפשר לשחקן יריב, הנע באופן חוקי, להימנע ממנו, תוך לקיחה בחשבון את מיקומו של השחקן היריב בהתבסס על מהירותו וכיוון תנועתו, והדבר גורם למגע שאיננו מינורי. מצב זה ייחשב כעבירת קבלה או כעבירה עקיפה, לפי האופציה אותה ניתן ליישם.
- 17.5. עבירות Force-out:
- 17.5.1. עבירת Force out תרחש כשמקבל נמצא בתהליך השתלטות על הדיסק, ונעשית עליו עבירה על ידי שחקן הגנה, לפני סיום ההשתלטות, והמגע גורם למקבל:
- 17.5.1.1. לעבור לשטח ה"חוץ" במקום שטח המגרש ("בפנים") או
- 17.5.1.2. לתפוס את הדיסק באזור המרכזי במקום ב-שטח הבקעה אותו הוא מתקיף
- 17.5.2. אם המקבל היה תופס את הדיסק בתוך השטח הבקעה, זהו שער.
- 17.5.3. אם מתקבל ערעור על עבירה ה-force out, הדיסק יחזור לזורק אם המקבל יצא לשטח ה"חוץ", אחרת הדיסק נשאר אצל המקבל.
- 17.6. עבירות זריקה הגנתית (Marking):
- 17.6.1. עבירת זריקה הגנתית תרחש כאשר:
- 17.6.1.1. שחקן הגנה ממוקם בצורה לא חוקית (סעיף 18.1) ומתקיים מגע לא מינורי בין השחקן הממוקם בצורה לא חוקית ובין הזורק או
- 17.6.1.2. שחקן הגנה יוזם מגע לא מינורי עם הזורק, או שנגרם מגע לא מינורי כתוצאה מכך שהזורק ושחקן ההגנה מנסים להגיע לאותו מיקום פנוי לפני הזריקה.
- 17.6.1.3. אם מתרחשת עבירת זריקה הגנתית לפני שהזורק שחרר את הדיסק ולא במהלך תנועת הזריקה, רשאי הזורק לבחור אם להכריז על מעידת מגע (contact infraction), בכך שהוא קורא "contact". לאחר מעידת מגע שלא עורערה, המהלך לא עוצר והמרקר חייב להמשיך את ספירת הסטול מאחד (1).
- 17.7. עבירות זריקה התקפית (זורק):
- 17.7.1. עבירת זריקה התקפית תרחש כשהזורק בעל אחריות בלעדית ליצירת מגע שאינו מינורי עם שחקן הגנה, הנמצא במקום חוקי.
- 17.7.2. מגע המתרחש במהלך תנועת המשך של ידו של הזורק (follow through) לא יהווה בסיס מספק לעבירה, אבל יש להימנע ממנו.
- 17.8. עבירות עקיפות:
- 17.8.1. עבירת עקיפה תרחש כשמתקיים מגע שאינו מינורי בין מקבל ושחקן הגנה, שלא משפיע ישירות על ניסיון לבצע מהלך על הדיסק.

17.8.2. במידה והעבירה מתקבלת, השחקן עליו בוצעה העבירה רשאי להגדיר על חיסרון מיקומי שנגרם על ידי העבירה.

17.9. עבירות Offsetting :

17.9.1. במידה ועבירות שמתקבלות מוכרזות על ידי הן שחקני ההגנה והן שחקני ההתקפה ביחס לאותו מהלך, אלה יוגדרו כעבירות offsetting, והדיסק חייב לחזור לזורק האחרון עליו אין ערעור.

17.9.2. אם קיים מגע שאינו מינורי, שנגרם על ידי שני שחקנים יריבים או יותר, הנעים לכיוון אותה נקודה בו זמנית, הדבר ייחשב כעבירת offsetting.

17.9.2.1. עם זאת, אם הדבר מתרחש לאחר תפיסת הדיסק, או לאחר שהשחקן/נים הרלוונטיים המעורבים/ים כבר לא מסוגלים לבצע מהלך על הדיסק, הדבר ייחשב כעבירה עקיפה (למעט מגע הקשור לסעיף 17.1).

18. מעידות והפרות (Infractions-ו Violations)

18.1. מעידה הקשורה למרקר (Marking infractions)

18.1.1. מעידת מרקר כוללת את הבאים:

18.1.1.1. "ספירה מהירה" של המרקר תחשב כאשר:

18.1.1.1.1. המרקר מתחיל או ממשיך את ספירת הסטול באופן לא חוקי.

18.1.1.1.2. המרקר לא מתחיל או לא מתחיל מחדש את ספירת הסטול עם "stalling"

18.1.1.1.3. המרקר סופר באינטרוולים של פחות משנייה אחת.

18.1.1.1.4. המרקר לא מפחית או מאפס נכון את ספירת הסטול כשהדבר נדרש, או

18.1.1.1.5. המרקר לא מתחיל את ספירת הסטול מהמספר הנכון.

18.1.1.2. "סטרדל - קו בין כפות רגליו של שחקן הגנה ובין נקודת הציר של הזורק קטן מקוטר של הדיסק.

18.1.1.3. דיסק ספייס - כל חלק מגופו של השחקן ההגנתי הוא במרחק של פחות מקוטר הדיסק מפלג גופו העליון של הזורק. עם זאת, אם מצב זה נגרם רק בגלל תנועת הזורק, הדבר לא יהווה מעידה.

18.1.1.4. "Wrapping" - קו בין כפות ידיו או זרועותיו של שחקן הגנה נמצא במרחק של פחות מקוטר דיסק מפלג גופו העליון של הזורק, או כל חלק מגופו של שחקן ההגנה הוא מעל נקודת הציר של הזורק. עם זאת, אם המצב נגרם רק בגלל תנועתו של הזורק, המצב לא יהווה מעידה.

18.1.1.5. "שמירה כפולה (דאבל טים) - שחקן הגנה שאינו המארקר נמצא בטווח של שלושה (3) מטרים מנקודת הציר של הזורק בלי שהוא שומר על שחקן התקפה. עם זאת, רק ריצה לאורך אזור זו לא תהווה שמירה כפולה.

18.1.1.6. "Vision" - שחקן הגנה משתמש בכל חלק מגופו על מנת להפריע באופן מכוון לראייתו של הזורק.

18.1.2. מעידת מרקר ניתנת לערעור על ידי ההגנה. במקרה כזה המהלך יעצור.

18.1.2.1. אם המהלך הושלם, מעידת המרקר עליה יש ערעור או שנמשכה תיראה כהפרה על ידי ההתקפה, והדיסק חייב לחזור לזורק.

18.1.3. אחרי מעידות מרקר המפורטות בסעיף 18.1.1, שלא עברו ערעור (שחקן ההגנה לא ערער על הקריאה), המרקר חייב להמשיך את ספירת הסטול מהמספר האחרון שנאמר במלואו לפני הקריאה, פחות אחד (1).

18.1.4. המרקר רשאי לא להמשיך את הספירה, עד שיתוקן כל מיקום לא חוקי של איזשהו שחקן. פעולה אחרת תהווה מעידת מרקר נוספת.

18.1.5. במקום להכריז על מעידת מרקר, הזורק רשאי להכריז על הפרה ולעצור את המהלך, אם

18.1.5.1 ספירת הסטול לא תוקנה

18.1.5.2 אין ספירת סטול

18.1.5.3 ישנה מעידת מרקר חמורה, או

18.1.5.4 קיימת תבנית של marking infractions שחוזרות על עצמן.

18.1.6 אם מעידת מרקר או הפרת מרקר הוכרזה, והזורק מנסה לבצע מסירה לפני או במהלך הקריאה, לא יהיו השלכות לקריאה (למעט עם סעיף 18.1.2.1 בתוקף) ואם המסירה לא הושלמה, אזי עומד הטורנאובר בעינו.

18.2 צעדים (Travel infractions)

18.2.1 הזורק רשאי לנסות מסירה בכל שלב, כל עוד הוא לגמרי בשטח המגרש או שייצר נקודת ציר בתוך שטח המגרש.

18.2.1.1 עם זאת, שחקן שבתוך שטח המגרש, שתופס מסירה בעודו באוויר, רשאי לנסות למסור לפני שהוא יוצר מגע עם הקרקע.

18.2.2 אחרי תפיסת דיסק, הזורק חייב להפחית מהירות בהקדם באפשרי, בלי לשנות כיוון, עד לייצור נקודת ציר.

18.2.2.1 עם זאת, אם שחקן תופס את הדיסק תוך כדי ריצה או קפיצה, הוא רשאי למסור בלי לנסות להפחית מהירות ובלי לייצר נקודת ציר, כל עוד:

18.2.2.1.1 הוא לא משנה כיוון או מגביר מהירות עד לשחרור המסירה, ו-

18.2.2.1.2 מתווספות מקסימום עוד שתי נקודות מגע עם הקרקע לאחר התפיסה ולפני שחרור המסירה.

18.2.3 הזורק רשאי לנוע בכל כיוון (ציר) רק על ידי ייצור "נקודת ציר", שהיא נקודה ספציפית על הקרקע, בה חלק אחד מגופו נשק במגע רציף על הקרקע, עד לזריקת הדיסק.

18.2.4 זורק שאינו עומד יכול להשתמש בכל חלק מגופו כנקודת ציר.

18.2.4.1 אם השחקן נעמד, הדבר לא ייחשב כצעדים, אבל רק אם נקודת הציר קיימת באותו מיקום.

18.2.5 קריאת "צעדים" (Travel) תתרחש אם:

18.2.5.1 הזורק מייצר נקודת ציר במקום לא נכון, כולל על ידי אי הפחתת מהירות בהקדם האפשרי לאחר תפיסה או שינוי כיוון לאחר תפיסה.

18.2.5.2 אם זורק משחרר מסירה תוך הפרה של סעיף 18.2.2.1

18.2.5.3 בכל שלב חייב הזורק לנוע למיקום ספציפי, הזורק לא ייצור נקודת ציר לפני תחילת פעולת הכנת זריקה או זריקה.

18.2.5.4 הזורק לא מצליח לשמור על נקודת הציר הקיימת, עד לשחרור הדיסק.

18.2.5.5 שחקן מפיל, לא מצליח להשתלט או מעכב בכוונה את הדיסק אצלו, מתוך מטרה לנוע בכיוון מסוים.

18.2.6 לאחר קריאת "צעדים" מקובלת, המהלך לא נעצר.

18.2.6.1 זורק מייצר נקודת ציר במיקום הנכון, כפי שמצוין על ידי השחקן שהכריז על צעדים. פעולה זו חייבת להתרחש ללא עיכוב מצד כל השחקנים המעורבים.

18.2.6.2 כל ספירת סטול תיעצר, והזורק לא רשאי לזרוק את הדיסק, עד שנקודת הציר נוצרה במקום הנכון.

18.2.6.3 המרקר לא צריך לומר "Stalling" לפני המשך ספירת הסטול.

18.2.7 אם, לאחר קריאת "צעדים" אבל לפני תיקון נקודת הציר, זורק הזורק מסירה שהושלמה, רשאית קבוצת ההגנה להכריז על הפרת צעדים. המהלך עוצר והדיסק חוזר לזורק. הזורק חייב לחזור למיקום בו היה לפני הפרה. המהלך חייב להתחיל מחדש עם צ'ק.

18.2.8 אם, לאחר מעידת צעדים הזורק זורק מסירה שלא הושלמה, המהלך ממשיך.

18.2.9 לאחר קריאת "צעדים" שעורערה שבה הזורק לא שחרר את הדיסק, המהלך יעצור.

18.3 חסימה – פיק (Pick Violations)

- 18.3.1 אם שחקן הגנה שומר על שחקן התקפה אחד, והוא מנוע מלנוע לכיוון/עם אותו שחקן בגלל שחקן אחר, אותו שחקן הגנה רשאי לקרוא פיק. עם זאת, המצב לא יהווה פיק אם השחקן שנשמר והשחקן החוסם מבצעים שניהם מהלך על הדיסק.
- 18.3.1.1 לפני ביצוע קריאת פיק, השחקן המגן רשאי להתעכב שתי (2) שניות עם הקריאה, על מנת לקבוע אם החסימה תשפיע על המהלך.
- 18.3.2 אם המהלך נעצר, השחקן שנחסם רשאי לנוע למיקום המוסכם שאותו היה תופס אלמלא החסימה, אלא אם נאמר אחרת.
- 18.3.3 כל השחקנים צריכים לבצע מאמצים סבירים להימנע ממצבי פיק.
- 18.3.3.1 במהלך כל עצירה, רשאים שחקנים יריבים להסכים ביניהם להתאים מעט את המיקומים שלהם על מנת למנוע מצבים פוטנציאליים של פיק.

19. עצירות בטיחות

19.1 עצירה עקב פגיעה

- 19.1.1 עצירה עקב פגיעה, תוכרז על ידי השחקן הפצוע או על ידי כל שחקן מקבוצתו של השחקן הפצוע.
- 19.1.2 אם הפגיעה לא נגרמה על ידי שחקן יריב, השחקן הפצוע צריך להחליט אם הוא יוחלף או לקחת פסק זמן בשם קבוצתו.
- 19.1.3 אם הפגיעה נגרמה על ידי שחקן יריב, השחקן רשאי לבחור להישאר או להיות מוחלף.
- 19.1.4 אם השחקן הפצוע השתלט על הדיסק, והפיל את הדיסק עקב הפגיעה, הוא ישמור את השליטה על הדיסק.
- 19.1.5 עצירת הפגיעה נחשבת כאילו הוכרזה בזמן הפגיעה, אלא אם השחקן הפצוע בוחר להמשיך את המהלך לפני העצירה.
- 19.1.6 אם הדיסק היה באוויר בזמן קריאת הפגיעה, המהלך ימשיך עד ששחקן משתלט על הדיסק, או עד שהדיסק נוגע בקרקע. אם הפגיעה אינה תוצאה של עבירה על ידי שחקן יריב, השלמת המהלך או הטורנאובר יעמדו בעינם, והמהלך יתחיל מחדש לאחר העצירה.

19.2 עצירה טכנית

- 19.2.1 כל שחקן שמזהה מצב שמסכן שחקנים, כולל אם לשחקן מסוים יש פצע פתוח או מדמם, עליו לקרוא לעצירה טכנית על ידי כך שהוא מכריז "technical" או "stop". המהלך חייב לעצור באופן מידי.
- 19.2.1.1 חבר לקבוצה, מאמן או איש שיפוט ייעודי צריכים להזהיר שחקנים באופן פעיל לגבי כל מצב שעלול לסכן שחקנים.
- 19.2.1.2 שחקן שיש לו בעיה של פצע פתוח או מדמם יקבל שבעים (70) שניות לטפל בבעיה. אם השחקן צריך יותר זמן, עליו לבחור בין להיות מוחלף או לחייב את קבוצתו לקחת פסק זמן.
- 19.2.2 הזורק רשאי לקרוא לעצירה טכנית בזמן מהלך על מנת להחליף דיסק שנפגם באופן חמור.
- 19.2.3 לאחר קריאת עצירה טכנית כשהדיסק באוויר, או אם המהלך המשיך כתוצאה מחוסר ידיעה
 - 19.2.3.1 אם הקריאה או הנושא לא השפיעו על המהלך, השלמת המהלך או הטורנאובר יעמדו בעינם, והמהלך יתחיל מחדש שם.
 - 19.2.3.2 אם הקריאה או הנושא השפיעו על המהלך, הדיסק יחזור לזורק.
- 19.2.4 במידה ושחקן מוחלף לאחר פגיעה, או עקב ציוד בלתי חוקי או פגום, רשאית הקבוצה היריבה לבחור להחליף שחקן אחד גם היא.
- 19.2.4.1 שחקני חילוף לוקחים על עצמם את המצב המלא (מיקום, שליטה, ספירת סטול וכדומה) של השחקן אותו הם מחליפים ורשאים לקבל החלטות בשם השחקן אותו הם מחליפים.

20. פסק זמן – טיים אאוט (Time out)

- 20.1. השחקן שמכריז פסק זמן חייב ליצור את האות T עם ידיו, או עם יד אחת ודיסק, ועליו להכריז "time out" לשחקני הקבוצה היריבה.
- 20.2. לאחר תחילת נקודה ולפני ששתי הקבוצות סימנו שהן מוכנות, רשאי שחקן מכל אחת מהקבוצות להכריז על פסק זמן. פסק הזמן מאריך את הזמן בין תחילת הנקודה והפול שמגיע אחריה בשבעים וחמש (75) שניות.
- 20.3. לאחר הפול רשאי רק זורק שבידיו הדיסק להכריז על פסק זמן. פסק הזמן יתחיל עם יצירת האות T, וימשך שבעים וחמש (75) שניות. לאחר פסק זמן שכזה:
- 20.3.1. לא ניתן לבצע חילופים, למעט במקרה של פציעה.
 - 20.3.2. המהלך מתחיל מחדש במקום הציר.
 - 20.3.3. הזורק חייב להישאר זהה.
 - 20.3.4. כל שאר שחקני ההתקפה חייבים לייצב מיקום נייח, בכל מקום על המגרש.
- 20.3.5. לאחר ששחקני ההתקפה בחרו מיקומים, שחקני ההגנה חייבים לייצב מיקום נייח בכל מקום לבחירתם.
- 20.3.6. ספירת הסטול תתחיל מחדש במקסימום תשע (9). עם זאת, אם המרקר הוחלף, ספירת הסטול תתחיל מחדש ב-"stalling one" (1).
- 20.4. אם הזורק מנסה להכריז על פסק זמן בזמן שהמהלך חי וכשלקבוצה שלו לא נשארו פסקי זמן, המהלך יעצור. המרקר חייב להוסיף שתי (2) שניות לספירת הסטול לפיה הוא היה מתחיל מחדש את המהלך, לפני התחלת המהלך מחדש עם צ'ק. אם הדבר גורם ספירת סטול של עשר (10) או יותר, זהו "Stall-out"



20. הגדרות

פעולת הזריקה	ראה תנועת זריקה
השפעה על המהלך	הפרה משפיעה על המהלך אם סביר להניח שתוצאת המהלך הספציפי עלולה הייתה להיות שונה בצורה משמעותית אלמלא התרחשה ההפרה;
שטח הבקעה של ההתקפה	השטח בו מנסה הקבוצה המדוברת להבקיע
הפרספקטיבה הטובה ביותר	נקודת המבט המלאה ביותר הזמינה לשחקן, הכוללת את המיקום היחסי של הדיסק, הקרקע, השחקנים וסימני הקווים המעורבים במהלך.
קריאה/הכרזה	הצהרה מתוקשרת בצורה ברורה, שעבירה, הפרה, מעידה (או שם ספציפי של הפרה) התרחשה. ניתן להשתמש בביטויים הבאים: צעדים, פאול, שם ספציפי של מעידה הקשורה למארקר (Marking infraction), הפרה או שם ספציפי של הפרה). שם ספציפי של טרנאובר, קריאה טכנית ופציעה.
תפיסה	דיסק לכוד בין שני חלקי גוף לפחות. אם שחקן תופס בתחילה מסירה ואז, לפני ההשתלטות, לא שומר על התפיסה ("לשמור על תפיסה" משמעותו להמשיך ללכוד את הדיסק בין שני חלקי גוף לפחות), התפיסה תיחשב כתפיסה שהסתיימה.
אזור מרכזי	אזור המגרש, כולל קווי השער אבל ללא שטח הבקעה וללא קווי ההיקף.
שטח הבקעה של ההגנה	שטח הבקעה שהקבוצה המדוברת מנסה למנוע מהקבוצה השנייה להבקיע אותו.
שחקן הגנה/מגן	שחקן של הקבוצה שלא מחזיקה בדיסק.
שטח הבקעה	אחד משני האזורים בקצה המגרש, אותו הקבוצות מנסות להבקיע על ידי תפיסת דיסק בתוך אותו אזור.
קו השער	הקו המפריד בין האזור המרכזי וכל אחד משטחי ההבקעה. קו זה אינו חלק מהשטח הבקעה.
קרקע	הקרקע מכילה את כל האובייקטים המוצקים, כולל דשא, קונוסי סימון, ציוד, מים, עצים, גדרות, קירות ולא-שחקנים, אבל לא כולל כל השחקנים והבגדים אותם הם לובשים, חלקיקים באוויר ומשקעים.
מגע עם הקרקע	מתייחס למגע של כלל השחקנים עם הקרקע בצורה הקשורה באופן ישיר לאירוע או תמרון מסוים, כולל נחיתה או התאוששות לאחר יציאה משיווי משקל (למשל קפיצה, צלילה, הישענות או נפילה).



שחקן מגן שומר על שחקן התקפה כשהוא במרחק מקסימלי של שלושה (3) מטרים משחקן ההתקפה ומגיב לאותו שחקן התקפה.	שמירה
כששחקן מהקבוצה המגינה מצליח להשתלט על זריקה של שחקן מהקבוצה היריבה.	Interception – "חטיפה"
מיקום נייח או נייד שיוצר על ידי שחקן שלא מפר אף אחד מהחוקים.	מיקום לגיטימי
גבול המגדיל את אזורי המשחק. במגרש ללא קווים, הגבול מוגדל כקו דמיוני בין שני סמני מגרש בעובי של אותם סמנים. מקטעי הקו לא יעברו מעבר לסמנים המגדירים.	קו
כשהדיסק באוויר, ושחקן מנסה ליצור מגע עם הדיסק בכל צורה, למשל לתפוס או לחסום אותו. הדבר כולל את תהליך הריצה לכיוון המקום בו יש צפי ליצירת מגע עם הדיסק.	ביצוע מהלך על הדיסק
שחקן הגנה שרשאי להכריז את ספירת הסטול לזורק.	מארקר Marker
מגע המערב כוח פיזי מינימלי ולא משנה את תנועות או מיקום המשחקן האחר. מגע עם זרועותיו או ידיו המושטות של יריב שעומדות ליצור מגע עם דיסק, או שכבר יצרו מגע, או מגע עם ידו של הזורק במהלך תנועת הזריקה לא ייחשבו מגע מינורי.	מגע מינורי
כל אדם, כולל חבר לקבוצה, שלא משחק באופן אקטיבי באותו רגע.	לא-שחקן
שחקן שקבוצתו שולטת בדיסק.	שחקן התקפה/התקפי
כל דבר שאינו חלק מהמגרש, כולל קווי ההיקף.	Out of bounds (OB) – "חוץ"
קווים המפרידים את האזור המרכזי או שטח הבקעה מאזור "חוץ". קווים אלה אינם חלק מהמגרש.	קווי ההיקף
כשזורק נע בכל כיוון שהוא בעודו שומר חלק אחד מגופו מגע רציף עם נקודה ספציפית על הקרקע, שנקראת נקודת ציר.	ציר
שחקן מייצר נקודת ציר על הנחת או שמירת חלק מסוים מגופו בנקודה ספציפית, בה הן מתכוונים להשתמש כנקודת ציר. לזורק ישנן אופציות רבות לנקודת ציר. נקודת הציר תיקבע רק כשהזורק יתחיל להשתמש בה.	ציר
הנקודה על המגרש בה הזורק צריך לייצר נקודת ציר לאחר טרנאובר, לאחר פול, לאחר פסק זמן, לאחר עזיבת האזור המרכזי או בה כבר נוצרה נקודת ציר.	מיקום הציר
הזמן לאחר תחילת הפל ולפני הבקעת שער. המהלך יכול להיעצר עקב קריאה. במצב זה המהלך יתחיל מחדש עם צ'ק.	מהלך
האנשים שמתתפים באופן פעיל באותו רגע במשחק.	שחקן
האזור הכולל את האזור המרכזי ושטח ההבקעה, אבל אינו כולל את קווי ההיקף.	מגרש

<p>שחקן ישתלט על מסירה כאשר:</p> <ul style="list-style-type: none"> - הוא תופס מסירה ואז שומר את התפיסה ליותר מרגע מובחן אחד, ו- - הוא שומר על התפיסה לאורך כל המגע עם הקרקע הקשור לתפיסה, או עד שהוא זורק את הדיסק. <p>שחקן יכול גם לשלוט בדיסק, כאשר דיסק שכבר נגע בקרקע מורם, או ניתן לו, לאחר פול, טרנאובר או עצירה. ברגע ששחקן השתלט על הדיסק, הוא רשאי לשנות את אחיזתו בדיסק והדבר לא ישפיע על השליטה, כל עוד הוא שומר מגע עם הדיסק. דיסק בשליטת שחקן, או שנתפס על ידי שחקן, ייחשב חלק מאותו שחקן.</p> <p>קבוצה ששחקן שלה שולט בדיסק או ששחקניה רשאים להרים את הדיסק תיחשב קבוצה ששולטת בדיסק.</p>	<p>שליטה בדיסק</p>
<p>אזהרה לגבי מגבלות זמן להמשיך מהלך, ניתנת על ידי מתן אזהרות בעשרים (20), עשר (10) וחמש (5) שניות (לפי היכולת ליישם)</p>	<p>Pre-stall</p>
<p>הזריקה על ידי ההגנה אל ההתקפה, שמתחילה מהלך בתחילת מחצית או לאחר הבקעת שער. הפול לא תיחשב מסירה חוקית.</p>	<p>פול Pull</p>
<p>כל שחקני ההתקפה שאינם הזורק.</p>	<p>רסיברים</p>
<p>כל עצירה של מהלך עקב עבירה, הפרה, דיון, ערעור על קריאה, פציעה או פסק זמן, המצריכה צ'ק (נגיעה בצלחת) להתחלה מחדש של המהלך.</p>	<p>עצירת מהלך</p>
<p>דיסק במעוף בעקבות כל תנועת זריקה, כולל לאחר זיוף ניסיון והפלה מכוונת של דיסק, המסתיימת באובדן מגע בין הזורק והדיסק. מסירה היא שוות ערך לזריקה.</p>	<p>זריקה</p>
<p>שחקן ההתקפה שברשותו הדיסק, או שחקן שבדיוק זרק את הדיסק, לפני שמתבררת תוצאת הזריקה.</p>	<p>זורק</p>
<p>תנועת הזריקה היא תנועה שמעבירה מומנטום מהזורק לדיסק בכיוון התעופה ומסתיימת בזריקה. צירים ותנועות הכנה (wind up) אינם חלק מפעולת הזריקה.</p>	<p>תנועת זריקה</p>
<p>כל אירוע המסתיים בהחלפת הקבוצה ששולטת בדיסק. טרנאובר לא נחשב כ-הפרה.</p>	<p>Turnover – "החלפת שליטה על הדיסק"</p>
<p>מתייחס למיקום שבו שחקן משתלט על הדיסק, הדיסק נעצר באופן טבעי או המקום בו גלגול או החלקת הדיסק נעצרים.</p>	<p>מקום עצירת הדיסק</p>

-הסוף-



רישיון חוקי

מסמך זה (חוקי WFDF למשחק ULTIMATE 2021-2024) וכל מסמכי החוקים של WFDF הקשורים הינם ברישיון תחת רישיון Creative Commons Attribution 4.0.

הגוף המרשה והכותב המקורי של מסמך הוא World Flying Disc Federation שהוא ארגון ללא מטרת רווח, הרשום במדינת קולורדו, ארה"ב. זהו סיכום לקריאה של הקוד החוקי (ניתן למצוא את הרישיון המלא בנספח G)

הינך רשאי/ת:

- להעתיק, להפיץ, להציג ולבצע את היצירה.
- להכין עבודות הנובעות מיצירה זו.
- לבצע שימוש מסחרי.

בתנאים הבאים:

- עליך לאזכר את המסמך בצורה המפורטת על ידי הכותב או הגוף המרשה.
 - לכל מטרת שימוש חוזר או הפצה, עליך להבהיר לאחרים את תנאי הרישיון של מסמך זה.
 - כל אחד מהתנאים הללו ניתן לביטול במידה והתקבל אישור מ-WFDF.
- השימוש במסמך וזכויות אחרות לא יושפעו מהנ"ל.

נספח – סימוני ידיים



Rules of Ultimate
Hand Signals



II. פאול



IO. הפרה



4. שער (גול)



5. מערער



6. לא מערער



7. ביטול קריאה



8. חוץ



9. דיסק למטה



26 I. דיסק למעלה



2. פיק



3. צעדים



18. מעידת מארקר



19. טרנאובר



20. הפרת זמן



21. אופסייד



22. פסק זמן



23. עצירת SoTG



12. עצירה



13. 4 גברים 3 נשים



14. 3 גברים 4 נשים



15. המשחק נעצר



16. נקודת שיוויון



17. מי עשה את הקריאה