

# Az ultimate WFDF által elfogadott szabályai 2017

amely a WFDF Ultimate Szabályügyi Bizottsága által készített, 2017. január 1. napjától érvényes  
"WFDF Rules of Ultimate 2017"  
című szabálykönyv magyar fordítása

## Tartalom

Bevezetés .....	1
1. A játék szellemisége (Spirit of the Game) .....	2
2. A pálya .....	3
3. Felszerelés .....	3
4. Pont, pontszerzés és mérkőzés .....	4
5. Csapatok .....	4
6. A játék kezdete .....	4
7. A nyitás .....	4
8. A korong állapota .....	5
9. Számolás .....	6
10. A játék újraindítása .....	6
11. Játékon kívüliség (játékon kívüli terület, tárgy és személy) .....	7
12. Elkapó játékosok és helyezkedés .....	8
13. Turnover .....	8
14. Pontszerzés .....	10
15. Szabályszegések (faultok, hibák és szabálytalanságok) hívása .....	10
16. A játék folytatása fault vagy szabálytalanság hívását követően .....	11
17. Faultok .....	11
18. Hibák és szabálytalanságok .....	12
19. Megállás .....	14
20. Időkérés .....	15
Definíciók .....	16
Az eredeti szabálykönyv és annak licenc jogai .....	18

## Bevezetés

Az ultimate egy koronggal játszott csapatsport, melyben két 7 játékosból álló csapat küzd egymás ellen. A pálya téglalap alakú, szélessége kb. egy futballpálya szélességének a felével egyezik meg. A pálya két végén egy-egy célterület, úgynevezett zóna található. Mindkét csapat célja az, hogy úgy szerezzen pontot, hogy az egyik játékos a dobókorongot a támadott zónába, és ott egy csapattársa elkapja azt. A dobójátékos nem futhat a koronggal, de azt bármelyik irányba bármelyik csapattársának passzolhatja. Minden olyan esetben, amikor a passz sikertelen, az ellenfélhez kerül a korong, és vele az ellentétes oldalon lévő zóna támadásának joga. A mérkőzés többnyire a 15. pont megszerzéséig tart és körülbelül 100 perc hosszú. Az ultimate játékező nélkül játszott sport, melyben a játékosok testi/fizikai érintkezése nem megengedett, és a játékosok maguk felelősek a tiszta játékért, a szabályok alkalmazásáért, illetve betartásáért. A játék szellemiségeként megfogalmazott viselkedésminta (Spirit of the Game) iránymutatást ad, hogy a játékosoknak hogyan kell alkalmazni a szabályokat, és hogyan vezessék a mérkőzést önmaguk, játékező nélkül.

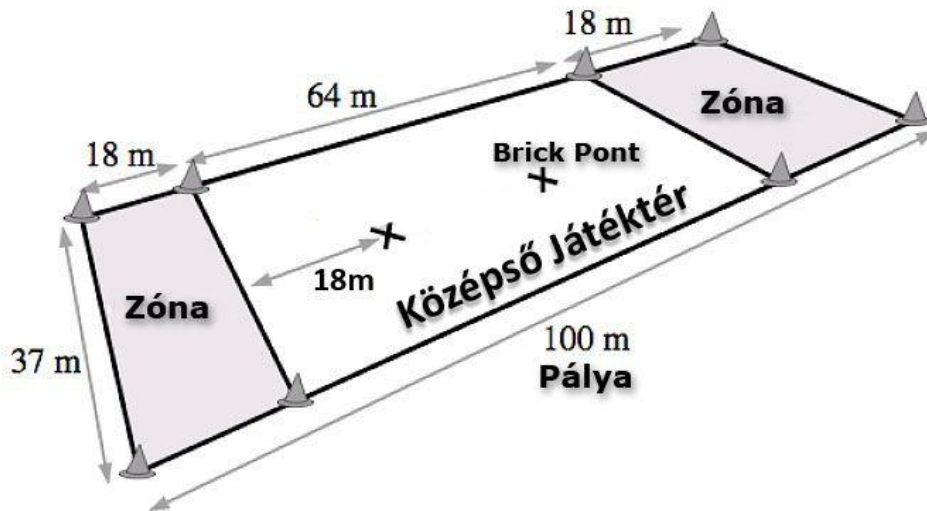
A legtöbb itt szereplő szabály az általános eseteket fedi le, azonban néhány szabály speciális eseteket is kezel, és túlmutat az általános eseteken.

## I. A játék szellemisége (Spirit of the Game)

- I.1. Az ultimate egy olyan csapatsport, melyben a játékosok közötti fizikai érintkezés nem megengedett, és nincs játékvezető, így a játékosok felelősek a szabályok alkalmazásáért és betartásáért. Az ultimate a játék szellemiségén alapul, ahol minden játékos személyesen felelős a tiszta játékért.
- I.2. A játék szellemiségének része az az alapvető feltételezés, hogy a játékosok nem szegik meg szándékosan a szabályokat, éppen ezért a nem szándékosan elkövetett szabályszegésekre szigorú büntetések sincsenek, ehelyett az ultimate-ben alkalmazott szabályok és szankciók arra irányulnak, hogy a játék minden esetben úgy folytatódjon, mintha a szabályszegés nem befolyásolta volna a játék menetét.
- I.3. Minden játékosnak tisztában kell lennie azzal, hogy a játék során felmerülő esetleges viták esetén játékvezetői szerepet is be kell töltenie. Ilyen esetekben a játékosnak:
  - I.3.1. ismernie kell a szabályokat,
  - I.3.2. pártatlannak kell maradnia,
  - I.3.3. szavahihetőnek kell lennie,
  - I.3.4. törekednie kell arra, hogy véleményét egyértelműen és röviden fogalmazza meg,
  - I.3.5. az ellenfél számára lehetőséget kell adnia, hogy kifejezze véleményét,
  - I.3.6. törekednie kell arra, hogy a viták a lehető leggyorsabban megoldódjanak,
  - I.3.7. törekednie kell arra, hogy a hívások bemondása következetes módon történjen a játék során, és
  - I.3.8. törekednie kell arra, hogy csak olyan szabályszegésre vonatkozó hívást mondjon be, amely jelentősen befolyásolhatja a játék helyzetét.
- I.4. A küzdőszellemű játék elvárt, de soha nem mehet a játékosok kölcsönös tiszteletének, a szabályok betartásának vagy a játék élvezetének rovására.
- I.5. Az alábbi példák a játék szellemiségével összhangban álló viselkedésnek minősülnek:
  - I.5.1. a játékos felhívja egy csapattársa figyelmét, hogy hibás vagy szükségtelen hívást mondott be, vagy faultot illetve szabálytalanságot követett el;
  - I.5.2. a játékos visszavonja a bemondott hívását, ha megítélése szerint az szükségtelen volt;
  - I.5.3. az ellenfél által mutatott szép vagy tiszta játék esetén a játékos kifejezi elismerését;
  - I.5.4. az ellenfelek bemutatkoznak egymásnak;
  - I.5.5. a játékos nyugodtan viselkedik vitás helyzetekben vagy provokáció esetén.
- I.6. Az alábbi példák a játék szellemiségével egyértelműen ellentétben álló viselkedésnek minősülnek, és minden játékosnak törekednie kell ezek elkerülésére:
  - I.6.1. veszélyes játék és agresszív viselkedés;
  - I.6.2. a szabályok szándékos megszegése;
  - I.6.3. az ellenfél gúnyolása vagy megfélemlítése;
  - I.6.4. az öröm tiszteletlen kifejezése pontszerzés után;
  - I.6.5. a játékos azért mond be egy hívást, hogy az ellenfél hívását megtorolja;
  - I.6.6. a játékos az ellenfél játékosát arra kéri, hogy neki passzoljon.
- I.7. A csapatok felelnek a játék szellemiségének megőrzéséért, éppen ezért feladatuk, hogy:
  - I.7.1. megtanítsák játékosaiknak a szabályokat és a játék szellemiségével összhangban álló viselkedésmódot;
  - I.7.2. fegyelmezzék csapatuk azon tagjait, akiknek viselkedése nem felel meg a játék szellemiségének;
  - I.7.3. pozitív visszajelzéseikkel segítsék a többi csapatot a játék szellemiségének megtartásában.
- I.8. Abban az esetben, ha egy kezdő játékos a szabályok figyelmen kívül hagyásával szabályszegést követ el, a tapasztaltabb játékosoktól elvárt, hogy felhívják figyelmét a szabályszegésre, és elmagyarázzák a vonatkozó szabályt.
- I.9. Kezdőbb vagy fiatalabb játékosok részvételével zajló mérkőzés esetén egy tapasztaltabb játékos felajánlhatja segítségét, hogy kívülről figyelni a mérkőzést, és segít a játékosoknak a szabályok értelmezésében és alkalmazásában.
- I.10. A szabályok értelmezése és alkalmazása azon játékosok feladata, akik közvetlenül érintettek a játék helyzetben, vagy akik az eseményre legjobb rálátással rendelkeznek. A játékon kívüli személyeknek – a csapatkapitány kivételével – tartózkodniuk kell attól, hogy közbeavatkozzanak.

Ugyanakkor a játékosok kikérhetik a játékon kívüli személyek véleményét, hogy segítséget nyújtsanak a vonatkozó szabályok tisztázásában és a megfelelő hívás bemondásában.

- I.11. A hívások bemondásáért kizárólag a játékosok és csapatkapitányok felelnek.
- I.12. Amennyiben nem születik megegyezés, vagy nem egyértelmű, hogy
  - I.12.1. mi történt az adott játékhelyzetben, vagy
  - I.12.2. mi lett volna a játékhelyzet legvalószínűbb kimenetele,a korong visszakérül ahhoz a játékoshoz, aki az utolsó nem vitatott helyzetben a dobójátékos volt.



I. ábra

## 2. A pálya

- 2.1. A pálya egy téglalap alakú terület, az I. ábrán bemutatott kiterjedéssel és zónákkal. A pályának egyenletes felületűnek, akadályoktól mentesnek és a biztonságos játékra alkalmasnak kell lennie.
- 2.2. A pályát a pályahatároló vonalak jelölik ki. Pályahatároló vonalnak minősül a pálya hosszában található két (2) oldalvonal és a pálya végein található két (2) alapvonal.
- 2.3. A pályahatároló vonalak nem részei a pályának.
- 2.4. A zónavonal az a vonal, amely elválasztja a zónát a középső játéktértől. A zónavonal a játéktérhez tartozik.
- 2.5. A brick pontokat két (2) egymást metsző egy (1) méter hosszú vonal jelöli ki a középső játéktéren, a zónavonalaktól 18 méterre, az oldalvonalaktól egyenlő távolságra.
- 2.6. A középső játéktér és a zónák sarkait nyolc feltűnő színű, puha tárggyal (például műanyag bójákkal) kell megjelölni.
- 2.7. A pálya közvetlen környezetéből el kell távolítani minden mozdítható tárgyat. Ha a játékot egy, a pályahatároló vonalaktól legfeljebb három (3) méterre lévő tárgy vagy játékon kívüli személy akadályozza, akkor az akadályozott játékos vagy dobójátékos a "Violation" kifejezés bemondásával szabálytalanságot hívhat.

## 3. Felszerelés

- 3.1. A két kapitány által elfogadott bármilyen korong használható.
- 3.2. A WFDF listát készíthet azokról a jóváhagyott korongokról, amelyeket játékra ajánl.
- 3.3. Minden játékosnak olyan mezt kell viselni, ami a csapatát megkülönbözteti az ellenféltől.
- 3.4. Egy játékos sem viselhet olyan ruházatot vagy felszerelést, amiről feltételezhető, hogy sérülést okoz viselőjének vagy más játékosnak, vagy akadályozza az ellenfelet a játékban.

## **4. Pont, pontszerzés és mérkőzés**

- 4.1. A mérkőzés pontokból áll. Minden pont pontszerzéssel ér véget.
- 4.2. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik előbb megszerzi a tizenötödik (15.) pontot.
- 4.3. A mérkőzés két (2) játékrészből áll. Félidei szünet akkor van, amikor az első csapat eléri a nyolcadik (8.) pontot.
- 4.4. Mindkét játékrész első pontja akkor kezdődik, amikor a játékrész kezdetét veszi.
- 4.5. Amíg valamelyik csapat meg nem nyeri a játékot, vagy az első játékrész véget nem ért, a pontszerzést követően:
  - 4.5.1. a következő pont azonnal elkezdődik;
  - 4.5.2. térfélcseré történik; és
  - 4.5.3. az a csapat, amelyik pontot szerzett, védekezni fog és végrehajtja a nyitást.
- 4.6. A pontra, pontszerzésre és mérkőzésre vonatkozó szabályoktól való eltérés megengedett, amennyiben a játékosok létszáma, életkora, a rendelkezésre álló hely vagy a verseny különlegessége azt megköveteli.

## **5. Csapatok**

- 5.1. A pontok során a csapatoknak legfeljebb hét (7), de legalább öt (5) játékosa lehet a pályán.
- 5.2. Cserére pontszerzés után van lehetőség, amíg a csapat nem jelzi, hogy készen áll a nyitásra. Cserélni bármennyit lehet.
- 5.3. Mindkét csapatnak ki kell jelölni egy csapatkapitányt, aki képviseli a saját csapatát.

## **6. A játék kezdete**

- 6.1. A két csapat képviselője igazságosan eldönti, hogy az alábbi két lehetőség közül melyik csapatkapitány választ először:
  - 6.1.1. nyitás elvégzése vagy a nyitás fogadása; vagy
  - 6.1.2. a játék kezdésekor védett zóna megjelölése.
- 6.2. A másik csapatkapitány a fennmaradó lehetőségből választ.
- 6.3. A második játékrész kezdetekor a nyitást az a csapat végzi el, amely az első játékrészt a nyitás fogadásával kezdte. A második játékrész kezdetekor a védett zónák felcserélődnek az első játékrész kezdetéhez viszonyított felálláshoz képest.

## **7. A nyitás**

- 7.1. A mérkőzés kezdetén, a félidei szünet után és minden pontszerzés után a pont egy nyitásnak nevezett dobással kezdődik.
  - 7.1.1. A csapatoknak késlekedés nélkül fel kell készülniük a nyitásra.
- 7.2. A nyitást azután lehet elvégezni, hogy mindkét csapat jelezte, hogy készen áll. A csapatok azzal jelzik, hogy készen állnak, hogy a nyitást elvégző játékos, és a támadó csapat egyik játékosa a feje fölé emeli a karját.
- 7.3. Onnantól, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll, minden támadó játékosnak legalább egy lábbal a saját zónavonalán kell állnia, és az egymáshoz viszonyított helyükön nem változtathatnak addig a pillanatig, amíg a nyitást végző védekező játékos el nem eresztette a korongot.
- 7.4. Onnantól, hogy a védekező csapat jelezte, hogy készen áll, minden védekező játékos mindkét lábfejének teljes egészében a saját zónavonala mögött kell lennie addig a pillanatig, amíg a nyitást végző védekező játékos el nem eresztette a korongot.
- 7.5. A 7.3. és 7.4. szabályok megsértése esetén a fogadó csapatnak a "Violation" vagy "Offside" kifejezés bemondásával a lest miatti szabálytalanságot hívhat. A hívást az előtt kell megtenni mielőtt a fogadó

csapat bármely játékosa megérintené a korongot, és a nyitást meg kell ismételni, amilyen hamar csak lehet.

- 7.6. Amint a nyitást elvégző védekező játékos eleresztette a korongot, bármely játékos bármilyen irányba mozoghat.
- 7.7. A nyitás után a védekező játékosok nem érhetnek a koronghoz mindaddig, amíg valamely támadó játékos a korongot nem érintette meg, vagy a korong talajt nem ért.
- 7.8. Ha egy támadó játékos, akár játékon kívüli területen, akár játékon belüli területen hozzáér a koronghoz, mielőtt az talajt ért volna, és a támadó csapat nem tudja elkapni, az turnoverk (ejtett nyitás azaz "dropped pull") minősül.
- 7.9. Ha egy támadó játékos elkapja a korongot, akkor a pálya azon pontján kell elfoglalnia a sarkazó pontot, amely a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol elkapta, akkor is, ha az a pont a támadók saját zónájába esik.
- 7.10. Ha a korong először érinti a pályát, és nem kerül játékon kívüli területre, vagy a támadók még játékon belüli területen elkapják, akkor a dobójátékosnak ott kell elfoglalnia a sarkazó pontot, ahol a korong megállt, akkor is, ha az a pont a támadók saját zónájába esik.
- 7.11. Ha a korong először érinti a pályát, majd játékon kívüli területre kerül anélkül, hogy egy támadó játékos hozzáérne, a dobójátékosnak azon a ponton kell elfoglalnia a sarkazó pontot, ahol a korong először keresztezte a pályahatároló vonalat, vagy ha az a pont a támadók saját zónájába esne, akkor a középső játéktér azon pontján, amely a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol a korong először keresztezte a pályahatároló vonalat.
  - 7.11.1. Ha a koronghoz egy támadó játékos hozzáér, mielőtt játékon kívüli területre kerülne, akkor a dobójátékosnak azon a ponton kell elfoglalnia a sarkazó pontot, ahol a korong először keresztezte a pályahatároló vonalat, akkor is, ha az a pont a támadók saját zónájába esik.
- 7.12. Ha a korong úgy kerül a játékon kívüli területre, hogy nem érinti a pályát vagy a támadó játékosokat, akkor a dobójátékos elfoglalhatja a sarkazó pontot a támadó csapat saját zónájához közelebbi brick ponton, vagy a középső játéktér azon pontján, amely a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol a korong játékon kívüli területre került. (lásd 11.7.) Ha a támadó csapat a brick pontot választja, azt nem lehet megváltoztatni, és a választást az egyik támadó játékosnak még azelőtt jeleznie kell egyik karjának feltartásával, hogy a korongot bármelyik támadó játékos felvennie.

## 8. A korong állapota

- 8.1. A korong nincs játékban, és turnover nem lehetséges a következő esetekben:
  - 8.1.1. A pont már elkezdődött, de a nyitás még nem történt meg.
  - 8.1.2. Nyitás vagy turnover után, amíg a játékosok a korongot a sarkazó pontra viszik, és a dobójátékos el nem foglalja a sarkazó pontot.
  - 8.1.3. Olyan hívás után, ami megállítja a játékot, vagy minden olyan esetben, amikor áll a játék, egészen addig, amíg az újraindítás meg nem történik.
- 8.2. Ha a 8.1. által megfogalmazott esetek egyike sem áll fenn, akkor a korong játékban van.
- 8.3. A játékban nem lévő korongot a dobójátékos nem adhatja át más játékosnak.
- 8.4. Bármelyik játékos kísérletet tehet, hogy megállítsa a csúszó vagy guruló korongot, miután az érintette a talajt.
  - 8.4.1. Ha a korong megállítására tett kísérlet közben a játékos jelentősen megváltoztatja a korong helyzetét, akkor az ellenfél kérheti, hogy a sarkazó pont ott legyen ahol a játékos hozzáért a koronghoz.
- 8.5. Turnover és a nyitás után a korong birtoklásának jogát megszerző csapatnak késedelem nélkül kell folytatnia a játékot.
  - 8.5.1. Az egyik támadó játékosnak legalább gyalogló sebességgel kell a korong felé haladnia, hogy azután közvetlenül felvegye a korongot, és elfoglalja a sarkazó pontot.
  - 8.5.2. A 8.5.1. szabályhoz kapcsolódóan turnover után a támadó csapatnak az alábbi időkorlátokon belül játékba kell hoznia a korongot, ha a korong nem került játékon kívüli területre:
    - 8.5.2.1. Ha a korong a középső játéktéren helyezkedik el – a korong megállapodását követő tíz (10) másodpercen belül.

- 8.5.2.2. Ha a korong valamely zónában helyezkedik el - a korong megállapodását követő húsz (20) másodpercen belül.
- 8.5.1. A 8.5. szabály megszegése esetén a védekező csapat szóban figyelmeztetheti a támadó csapatot az időhúzás tényére a "Delay of Game" kifejezés bemondásával, vagy a "Violation" kifejezés bemondásával szabálytalanságot hívhat.
- 8.5.2. Amennyiben az egyik támadó játékos a sarkazó pont három (3) méteres környezetén belülre kerül, és a szóbeli figyelmeztetés után a támadók továbbra is megszegik a 8.5. szabályt, úgy a marker elkezdheti a számolást.

## 9. Számolás

- 9.1. A marker a "Stalling" kifejezés bemondásával számolni kezd a dobó játékoson, egytől (1) tízig (10). A számolás során minden egyes szám első hangjának kiejtése között legalább egy (1) másodpercre kell elteltnie.
- 9.2. A számolásnak a dobójátékos számára jól hallhatónak kell lennie.
- 9.3. A marker csak akkor kezdheti meg a számolást, ha
  - 9.3.1. a korong játékban van, és
  - 9.3.2. a marker a három (3) méteres környezetén belül tartózkodik a dobójátékosnak, vagy a sarkazó pontnak, ha arról a pontról a dobójátékos elmozdult és
  - 9.3.3. valamennyi védő játékos szabályos pozíciót foglal el. (lásd 18.1.)
- 9.4. Ha a marker a dobójátékos három (3) méteres környezetén kívülre kerül, vagy egy másik védekező játékos veszi át a marker szerepét, akkor a számolást újra kell kezdeni a "Stalling egy (1)" kifejezés bemondásával.
- 9.5. Ha megáll a játék, úgy a számolás a következőképpen alakul:
  - 9.5.1. A védő nem vitatott szabályszegése után a számolás a "Stalling egy (1)" kifejezés bemondásával indul újra.
  - 9.5.2. A támadó nem vitatott szabályszegése után a számolás legfeljebb kilenccel (9) kezdődően indul újra.
  - 9.5.3. Vitatott kiszámolás ("Stall-out") után a számolás a "Stalling nyolc (8)" kifejezés bemondásával indul újra.
  - 9.5.4. Minden más hívás után a számolás legfeljebb hattal (6) kezdődően indul újra.
- 9.6. Újrakezdeni a számolást maximum n-el kezdődően (ahol n-t a 9.5.2. vagy 9.5.4. határozza meg) a következőt jelenti:
  - 9.6.1. Ha "x" a hívás előtt teljes egészében kiejtett szám, akkor a számolás a "Stalling (x plusz egy)" vagy a "Stalling n" kifejezés bemondásával kezdődően indul újra attól függően, hogy melyik szám a kisebb.

## 10. A játék újraindítása

- 10.1. Bármely esetben, amikor egy pont során a játék megáll időkérés, fault, szabálytalanság, turnover, vitatott turnover, vitatott pontszerzés, technikai megállás, sérülés vagy a vitatott helyzet megbeszélése miatt, újra kell indítani a játékot amilyen gyorsan csak lehet. Az újraindítás csak a vitatott helyzet megbeszélésének idejéig késlekedhet.
- 10.2. Hívást követően a játékosoknak az alábbiak szerint kell visszaállniuk a játék újraindításához, (kivéve időkérés esetén, illetve ha a szabálykönyv másként rendelkezik).
  - 10.2.1. Ha a játék megáll a passz megtörténte előtt, minden játékosnak vissza kell térnie arra helyre, ahol akkor tartózkodott, amikor a hívás történt.
  - 10.2.2. Ha a játék a passz megtörténte után áll meg:
    - 10.2.2.1. és a korong visszakérül a dobójátékoshoz, a játék újraindításához minden játékosnak azt a helyet kell elfoglalnia a pályán, ahol a korongelengedés, vagy ha hívás a korongelengedés pillanata előtt megtörtént, a hívás pillanatában tartózkodott.
    - 10.2.2.2. és a játék érvényes, tehát a játék megállítást okozó esemény nem befolyásolta a játék menetét, a játék újraindításához minden játékosnak azt a helyet kell elfoglalnia a pályán, ahol az elkapás vagy a korong talajérintésének pillanatában tartózkodott.

- 10.2.2.3. és egy nem vitatott szabályszegés eredményeként a dobójátékoson kívüli más játékoshoz kerül a korongbirtoklás joga, a játék újraindításához minden játékosnak azt a helyet kell elfoglalnia a pályán, ahol a szabályszegés pillanatában tartózkodott.
- 10.2.3. A játékosok nem mozdulhatnak el a fentiek szerint meghatározott helyükről mindaddig, amíg a játék újra nem indul.
- 10.3. Bármely játékos röviden meghosszabbíthatja a játék megállítását, hogy felszerelését megigazítsa, de az aktív játék nem állítható meg ebből a célból.
- 10.4. A játékot újraindító játékosnak a hozzá legközelebb álló védekező játékos segítségével meg kell győződnie arról, hogy az ellenfél csapat játékra készen áll.
  - 10.4.1. Amennyiben szükségtelenül sok időt vesz igénybe a játék újraindítása, úgy a védekező csapat szóban figyelmeztetheti a támadó csapatot az időhúzás tényére a "Delay of Game" kifejezés bemondásával, és ha a késlekedés továbbra is folytatódik, úgy újraindíthatja a játékot a "Disc in" kifejezés bemondásával az ellenfél jóváhagyása nélkül.
- 10.5. A játék újraindításához:
  - 10.5.1. ha a korong a dobójátékosnál van:
    - 10.5.1.1. ha a korong valamely védekező játékos számára elérhető közelségben van, a védekező játékosnak meg kell érintenie a korongot,
    - 10.5.1.2. ha a korong egyetlen védekező játékos számára sincs elérhető közelségben, a dobójátékosnak a talajhoz kell érintenie a korongot és a "Disc in" kifejezést kell bemondania;
  - 10.5.2. ha a korong a talajon helyezkedik el, a koronghoz legközelebb elhelyezkedő védekező játékosnak kell a "Disc in" kifejezést bemondania.
- 10.6. Ha a dobójátékos a játék újraindítása előtt kísérel meg passzolni, vagy a 10.2. szerinti szabálytalanság történt, a passz nem számít, függetlenül attól, hogy a passz sikeres vagy sikertelen, és a korong visszakérül a dobójátékoshoz.

## **11. Játékon kívüliség (játékon kívüli terület, tárgy és személy)**

- 11.1. A pálya teljes területe játékon belülinek minősül. A pályahatároló vonalak nem képezik a pálya részét, azaz játékon kívülinek számítanak. Minden játékon kívüli személyt (ideértve azokat a csapattagokat is, akik éppen nem minősülnek játékosnak) a játékon kívüli terület részeként kell kezelni.
- 11.2. Játékon kívüli területnek számít minden olyan terület, ami nem a pályahatároló vonalakon belül van, és minden olyan tárgy vagy személy, amely kapcsolatban van ezzel a területtel, kivéve a védekező játékosokat, akik minden esetben játékon belülinek számítanak, ha kíséreltet tesznek a korong megszerzésére, megjátszására vagy játékba hozatalára.
- 11.3. Az a támadó játékos, aki nem minősül játékon kívülinek, játékon belülinek számít.
  - 11.3.1. Az épp a levegőben tartózkodó játékos mindaddig megőrzi játékon belüli státuszát, amíg nem érintkezik a játékon kívüli területtel. Az épp a levegőben tartózkodó játékos mindaddig megőrzi játékon kívüli státuszát, amíg nem érintkezik a pályával.
  - 11.3.2. A korongot birtokló dobójátékos, aki érintkezik a pályával, és azután érintkezik a játékon kívüli területtel, továbbra is a játékon belülinek számít.
    - 11.3.2.1. Ha a dobójátékos elhagyja a pályát, ott kell a sarkazó pontot elfoglalnia a pályán, ahol keresztezte a pályahatároló vonalat (kivéve 14.2. esetén).
  - 11.3.3. A játékosok közötti érintkezés nem közvetíti át egyik játékosról a másikra a játékon belüli/kívüli helyzetet.
- 11.4. A korong játékon belülinek számít, amennyiben játékban van, illetve amikor elkezdődik vagy újakezdődik a játék.
- 11.5. A korong játékon kívülre kerül, amikor először a játékon kívüli területtel vagy egy játékon kívüli területen lévő támadó játékoskal érintkezik. A támadó játékos birtokában lévő korong állapota a támadó játékos játékon belüli/kívüli állapotával egyezik meg. Ha a korong egyszerre több támadó játékos birtokába kerül, és ezen játékosok közül az egyik játékon kívülinek számít, akkor a korong is játékon kívülinek számít.
- 11.6. A korong kirepülhet a pályahatároló vonalakon kívülre és visszatérhet a pályára, valamint a játékosok elhagyhatják a pályát annak érdekében, hogy megszerezzék vagy játékba hozzák a korongot.

- 11.7. A pont, ahol a korong játékon kívülre került, az a pont, ahol a játékon kívüli területtel vagy játékkal történő érintkezést megelőzően legutoljára:
- 11.7.1. részben vagy teljesen a pálya felett volt; vagy
  - 11.7.2. egy játékon belülinek számító játékos hozzáért.
- 11.8. Ha a korong játékon kívülre került, és több mint három (3) méterre helyezkedik el a 11.8. szerint meghatározott sarkazó ponttól, játékon kívüli személy is visszahozhatja/dobhatja a korongot. Azonban az utolsó három (3) méteren a dobójátékosnak kell a korongot a pályához hoznia.

## 12. Elkapó játékosok és helyezkedés

- 12.1. Akkor tekintjük úgy, hogy elkapás történt, ha a korong láthatóan, hosszan tartóan az elkapó játékos birtokában van és nem pörög.
- 12.2. Ha a játékos elveszíti a korong feletti kontrollt a talajjal, egy csapattárssal vagy egy szabályos pozícióban lévő ellenfél játékkal való érintkezés következtében, az elkapás sikertelen.
- 12.3. A következő esetek játékon kívülre kerülés miatti turnoverk számítanak, és az elkapást sikertelennek kell ítélni, ha:
- 12.3.1. a támadó játékos játékon kívül van a koronggal történő érintkezés pillanatában; vagy
  - 12.3.2. a támadó játékos a korong elkapását követően elsőként játékon kívüli területtel érintkezik, miközben a korong még mindig a birtokában van.
- 12.4. A korongot elkapó játékos az elkapás pillanatában dobójátékosává válik.
- 12.5. Ha egy támadó játékos és egy védekező játékos egyszerre kapja el a korongot, a korong a támadó játékos birtokában marad.
- 12.6. Az a játékos, amelyik elfoglalta a pálya egy pontját, jogosult arra, hogy az elfoglalt ponton maradjon, és az ellenfél játékos nem érhet hozzá.
- 12.7. Bármely játékos elfoglalhatja a pálya bármely olyan pontját, amelyet nem foglal el ugyanakkor egy ellenfél játékos, amennyiben ennek a pontnak az elfoglalásával nem kezdeményez semmilyen testi érintkezést.
- 12.7.1. Azonban amikor a korong a levegőben van, a játékos nem mozoghat azzal a kizárólagos céllal, hogy megakadályozza azt, hogy egy ellenfél játékos egy még el nem foglalt útvonalon érjen le a koronghoz.
- 12.8. Minden egyes játékosnak törekednie kell arra, hogy a többi játékkal való testi érintkezést elkerülje. Nincs olyan játékhelyzet, amely esetén egy játékos igazolhatná a szándékos testi érintkezését egy másik játékkal. "A korong megszerzésére vagy megjátszására irányuló szándék" nem tekinthető érvényes indoknak a másik játékkal való testi érintkezés kezdeményezésére.
- 12.9. Esetenként előfordulhat a játék kimenetelét nem befolyásoló vagy a játékosok testi épségét nem veszélyeztető véletlen testi érintkezés, miközben egy vagy több játékos egyszerre a pálya ugyanazon pontjának irányába mozog. Törekedni kell ezeknek a véletlenszerű testi érintkezéseknek a minimalizálására, azonban az ilyen véletlen érintkezések nem tekinthetők faultnak.
- 12.10. A játékosok nem használhatják a kezüket vagy lábukat úgy, hogy ezzel akadályozzák az ellenfél mozgását.
- 12.11. A játékosok nem segíthetik fizikailag egymás mozgását, és a felszerelésüket sem használhatják arra, hogy a koronggal való érintkezést elősegítsék.

## 13. Turnover

- 13.1. A korongot az egyik csapat birtokából a másik csapat birtokába juttató turnover akkor történik, amikor:
- 13.1.1. a korong a talajjal érintkezik, miközben nincs támadó játékos birtokában ("Down" azaz talajérintés miatti turnover);
  - 13.1.2. a passzt valamely védekező játékos elkapja ("Interception" azaz passzelfogás miatti turnover);
  - 13.1.3. a korong a játékon kívülre kerül ("Out of bounds" azaz játékon kívülre kerülés miatti turnover); vagy



- 13.1.4. a nyitás során a támadó csapat egyik játékosa az elkapásra tett kísérlet közben hozzáér a koronghoz, mielőtt az talajt érne, de nem sikerül elkapnia azt ("Dropped pull" azaz ejtett nyitás miatti turnover).
- 13.2. A korongot az egyik csapat birtokából a másik csapat birtokába juttató turnover történik, és megállást eredményez, amikor:
- 13.2.1. nem vitatott támadó elkapó fault történt;
- 13.2.2. a dobójátékos nem engedte el a korongot még mielőtt a marker elkezd kiismerni a "Ten" szót a számolás során ("Stall-out" azaz kiszámolás miatti turnover);
- 13.2.3. a korongot az egyik támadó játékos szándékosan úgy juttatja el a másikhoz, hogy közben nem volt olyan pillanat, hogy a két játékos egy időben nem ért hozzá ("Hand-over" azaz átadás miatti turnover);
- 13.2.4. a dobójátékos szándékosan visszapattintja magának a korongot egy másik játékosról. ("Deflection" azaz pattintás miatti turnover);
- 13.2.5. passzkísérlet közben a dobójátékos újra elkapja a korongot, miután az elhagyta a kezét, és még mielőtt egy másik játékos hozzáért volna ("Double touch" azaz dupla érintés miatti turnover);
- 13.2.6. egy támadó játékos szándékosan segíti egy csapattársa mozgását a korong elkapása közben; vagy
- 13.2.7. egy támadó játékos a felszerelését használja, hogy elkapja a korongot.
- 13.3. Ha egy játékos szerint turnover történt, úgy azt a megfelelő hívás bemondásával azonnal jeleznie kell. A hívást az ellenfél a "Contest" kifejezés bemondásával vitathatja. Amennyiben a játékosok nem tudnak megegyezni abban, vagy nem egyértelmű hogy mi történt, akkor a korongnak vissza kell kerülnie az utolsó nem vitatott helyzetben lévő dobójátékoshoz.
- 13.4. Ha "Fast Count" hiba (gyors számolási hiba) történik oly módon, hogy a támadónak nincs lehetősége a "Fast Count" kifejezés bemondásával gyors számolási hibát hívni a kiszámolás előtt, az esetet vitatott kiszámolásnak kell tekinteni. (lásd 9.5.3.)
- 13.4.1. Ha a dobójátékos vitatja a kiszámolást, de mindemellett megkísérli a passzolást, és a passz nem sikerül, a helyzet turnover-nek minősül, és a játék újraindítással folytatódik.
- 13.5. Turnover esetén a korongbirtoklás joga bármelyik támadó játékosra megilleti kivéve:
- 13.5.1. passzfogás után, amely esetben a korongot elkapó játékosnak kell továbbjuttatnia a korongot, és
- 13.5.2. támadó elkapó hiba esetén, amely esetben a sértett játékosnak kell játékba hozni a korongot.
- 13.6. Ha turnover után a korongot birtokló játékos a korongot szándékosan elejti, vagy a földre helyezi, nem történik újabb turnover, hanem a korongot elejtő vagy földre helyező játékosnak kell játékba hoznia a korongot újraindítással.
- 13.7. Turnover esetén a turnover helye ott van, ahol:
- 13.7.1. a korong megáll, vagy ahol felveszi egy támadó játékos; vagy
- 13.7.2. a passzt elfogó játékos megáll; vagy
- 13.7.3. a dobójátékos állt a 13.2.2., a 13.2.3., a 13.2.4., 13.2.5. esetekben; vagy
- 13.7.4. a támadó játékos állt a 13.2.6. és 13.2.7. esetekben; vagy
- 13.7.4. nem vitatott támadó elkapó fault történt.
- 13.8. Ha a turnover játékon kívüli területen következik be, vagy ha a korong a turnover bekövetkezése után játékon kívüli területet érint, a dobójátékosnak a középső játéktér azon pontján kell elfoglalnia a sarkazó pontot, amely legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol a korong játékon kívülre került.
- 13.8.1. Ha a 13.8. eset nem áll fenn, úgy a sarkazó pontot a 13.9., 13.10., 13.11. szerint kell meghatározni.
- 13.9. Ha a turnover a középső játéktéren következett be, a dobójátékosnak a turnover helyén kell rögzítenie a sarkazó pontot.
- 13.10. Ha a turnover a támadó csapat által támadott zónában következik be, a dobójátékosnak a zónavonalnak a turnover helyéhez legközelebb eső pontjában kell elfoglalnia a sarkazó pontot.
- 13.11. Ha a turnover a támadó csapat által védett zónában következik be, a dobójátékos elfoglalhatja a sarkazó pontot:
- 13.11.1. abban a pontban, ahol a turnover bekövetkezett; vagy
- 13.11.2. a zónavonalnak a turnover helyéhez legközelebb eső pontjában, elmozdulva a turnover helyétől.

- 13.11.2.1. A leendő dobójátékos mielőtt felvennie a korongot, fej felett kinyújtott kézmozdulattal jelezheti, hogy a zónavonalon fogja elfoglalni a sarkazó pontot.
- 13.11.3. A kiválasztott sarkazó pont irányába történő mozgás, annak elmaradása vagy a zónavonal lehetőség jelzése meghatározza, hogy hol lesz a sarkazó pont, és ezen utólag már nem lehet változtatni.
- 13.12. Ha a turnover után a játék úgy folytatódott, hogy a játékot folytató játékos(ok) nem volt(ak) tudatában a turnover tényének, a játék megáll, és a korongot vissza kell juttatni abba a pontba, ahol a turnover történt, a játékosoknak azt a helyet kell elfoglalniuk a pályán, ahol a turnover bekövetkezett pillanatában voltak, és a játék újraindítással folytatódik.

## 14. Pontszerzés

- 14.1. Pontszerzés akkor történik, ha egy játékon belüli támadó játékos elkap egy szabályos passzt (12.1., 12.2. figyelembevételével), és a korong elkapását követően a talajjal való első érintkezés pillanatában a játékos valamennyi talajérintési pontja a támadott zónán belül helyezkedik el.
- 14.1.1. Amennyiben egy játékos úgy ítéli meg, hogy pontszerzés történt, a "Goal" kifejezés bemondásával behívhatja pontszerzést, és a játék megáll. Vitatott vagy visszavont pontszerzés esetén a játék újraindítással folytatódik úgy, mintha a hívás az elkapás pillanatában történt volna..
- 14.2. Ha egy korongot birtokló támadó játékos választott sarkazó lába áthalad a támadott zónavonalon anélkül, hogy pontot szerezne a 14.1.-nek megfelelően, a támadó játékosnak a zónavonal legközelebb eső pontjában kell elfoglalnia a sarkazó pontot.
- 14.3. A pontszerzés időpontja az a pillanat, amikor a támadó játékos a korongot elkapta, és a korong birtokában a támadott zónával érintkezik.

## 15. Szabályszegések (faultok, hibák és szabálytalanságok) hívása

- 15.1. Fault az a szabályszegés, amikor 2 vagy több játékos nem véletlenül érintkezik.
- 15.2. A hiba az a szabályszegés, ami markervédekezés (lásd 18.1) vagy travel (lásd 18.2.) esetén következik be. Hiba esetén nem áll meg a játék.
- 15.3. Minden más szabályszegés szabálytalanságnak minősül.
- 15.4. Faultot kizárólag az a játékos hívhat, aki ellen azt elkövették. A fault hívása a "Foul" kifejezés bemondásával történik.
- 15.5. Marker hibát kizárólag a dobójátékos hívhat, bemondva az adott hibafajta nevét. Travel hibát bármely játékos hívhat.
- 15.6. Szabálytalanságot bármely játékos hívhat, bemondva az adott szabálytalanságfajta nevét vagy a "Violation" azaz szabálytalanság kifejezést, amennyiben arról máshogy nem rendelkezik a szabálykönyv.
- 15.7. Amikor fault vagy szabálytalanság hívás történik, a játék megáll, a játékosoknak láthatóan és hallhatóan is jelezniük kell egymásnak a megállást, amint tudomást szereznek a hívásról, és a hívást visszhangként kell megismételni, amíg minden játékos meg nem állt. Ha a játék hívás nélkül áll meg, hogy a felek megbeszéljenek valamit, akkor úgy kell tekinteni, mintha a hívás a megbeszélés kezdetekor történt volna.
- 15.8. A faultot, hibát és szabálytalanságot azok felismerése után azonnal be kell hívni.
- 15.9. Ha egy játékos tévesen megállítja a játékot beleértve azt az esetet, ha félrehallja a hívást, vagy nem ismeri a szabályokat vagy nem azonnal mondja be a hívást, akkor
- 15.9.1. ha az ellenfélnél marad, vagy az ellenfél birtokába kerül a korong, akkor a játék megállásáig történt események érvényben maradnak.
- 15.9.2. ha nem az ellenfélnél marad, vagy nem az ellenfél birtokába kerül a korong, akkor a korongnak vissza kell kerülnie az utolsó nem vitatott helyzetben lévő dobójátékoshoz.
- 15.9. Amennyiben a játékos nem ért egyet az ellene behívott faulttal, hibával vagy szabálytalansággal, a játékos a vitatást a "Contest" kifejezés bemondásával fejezi ki.

- 15.10. Ha a játékos által behívott fault, szabálytalanság vagy a vitatás alaptalan volt, úgy a hívás visszavonható, amit a felek a "Retracted" kifejezés bemondásával jeleznek, és a játék újraindítás után folytatódik.

## 16. A játék folytatása fault vagy szabálytalanság hívását követően

- 16.1. Fault vagy szabálytalanság hívása esetén a játék azonnal megáll, nincs turnover (kivéve 15.9., 16.2. és 16.3. esetében).
- 16.2. Ha a faultot vagy szabálytalanságot:
- 16.2.1 a dobójátékossal szemben hívják be és a dobójátékos közvetlenül a hívást követően megkísérli a passzt, vagy
- 16.2.2. akkor hívják be, amikor a dobójátékos a dobást már megkezdte, vagy
- 16.2.3. akkor hívják be, vagy akkor történik, amikor a korong már a levegőben van, úgy a játék folytatódik, amíg a korongot valamelyik csapat megszerzi.
- 16.2.4 Amikor a korongot megszerezte valamelyik csapat:
- 16.2.4.1. Ha a faultot vagy szabálytalanságot behívó csapat szerzi meg a korongot a passzt követően, úgy a játék megállás nélkül folytatódik. A játékosok ezt felismerve a "Play on" kifejezés bemondásával jelezhetik, hogy ezt a szabályt alkalmazzák.
- 16.2.4.2. Ha nem a faultot vagy szabálytalanságot behívó csapat szerzi meg a korongot a passzt követően, úgy a játék megáll.
- 16.2.4.2.1. Amennyiben a faultot vagy szabálytalanságot behívó csapat megítélése szerint a korong megszerzését a fault vagy szabálytalanság befolyásolta, úgy a korong visszakérül a dobójátékoshoz és újraindítással folytatódik a játék, amennyiben arról máshogy nem rendelkezik a szabálykönyv.
- 16.3. Függetlenül attól, hogy mikor volt a fault vagy szabálytalanság hívás, ha a játék nem áll meg teljesen, és mindkét csapat érintett játékosa egyetért abban, hogy a fault, szabálytalanság vagy a hívás a játék kimenetelét nem befolyásolta, akkor a játék megállásáig történt események érvényesek maradnak. Ezt a szabályt a szabálykönyv egyéb szabályai nem írhatják felül.
- 16.3.1. Amennyiben a játék pontszerzéssel végződött, a pontszerzés érvényes marad.
- 16.3.2. Amennyiben a játék nem végződött pontszerzéssel a fault, szabálytalanság vagy a hívás miatti pozícióvesztést az érintettek korrigálhatják, és újraindítással folytatódik a játék.

## 17. Faultok

- 17.1. Veszélyes játék
- 17.1.1 A játékosok testi épségének figyelmen kívül hagyása, függetlenül attól, hogy a játékosok között volt-e érintkezés vagy sem, veszélyes játéknak minősül és faultként kezelendő. Ezt a szabályt a szabálykönyv egyéb szabályai nem írhatják felül. Ha szabályszegés nem vitatott, akkor a 17. szerint leginkább a helyzetre vonatkoztatható faultként kell kezelni a helyzetet.
- 17.2. Elkapás közbeni védő fault (Defensive Receiving Foul)
- 17.2.1. Elkapás közbeni védő fault történik, ha a korong megszerzésére vagy megjátzására tett kísérlet előtt, közben vagy közvetlenül utána a védekező játékos és támadó elkapó játékos érintkezik a védekező játékosnak felróható módon.
- 17.2.2. Nem vitatott elkapás közbeni védő faultot követően a támadó elkapó játékoshoz kerül a korong, és a fault helyén indíthatja újra a játékot. Ha a 14.2. eset áll elő, akkor a korong mindaddig játékon kívül van, amíg támadó elkapó játékos a sarkazó pontot a zónavonal legközelebb eső pontjában el nem foglalja. Ha a fault vitatott, úgy a korong visszakérül a dobójátékoshoz.
- 17.3. Kiszorítási fault (Force-out Foul)
- 17.3.1. Kiszorítási fault történik, ha a levegőben lévő támadó elkapó játékos elkapja a korongot, de a talajra érkezés előtt a védekező játékos faultot követ el, és ennek következtében a támadó elkapó játékos:
- 17.3.1.1. játékon kívüli területre érkezik; vagy
- 17.3.1.2. a középső játéktérre érkezik a támadott zóna helyett.
- 17.3.2. Ha a támadó elkapó játékos a támadott zónába érkezett volna, úgy az elkapás pontszerzésnek tekintendő.
- 17.3.3. Ha a fault vitatott és a támadó elkapó játékos játékon kívüli területre érkezett, úgy a korong visszakérül a dobójátékoshoz, egyéb esetben a korong a támadó elkapó játékosnál marad.

- 17.4. Marker fault (Defensive Throwing (Marking) Foul)
- 17.4.1. Marker fault történik, ha:
- 17.4.1.1. a szabálytalanul helyezkedő védekező játékos (lásd. 18.1.) és a dobójátékos érintkezik; vagy
- 17.4.1.2. a védekező játékos és a dobójátékos érintkezik a védekező játékosnak felrható módon, vagy a korong elengedését megelőzően a dobójátékos és a védekező játékos érintkezik, miközben mindketten ugyanannak a még el nem foglalt pozíciónak az elfoglalásért küzdenek.
- 17.4.1.3. Ha marker fault történik a korong elengedését megelőzően, és nem a dobómozdulat során, akkor a dobójátékos a "Contact" kifejezés bemondásával érintkezési hibát hívhat. A nem vitatott érintkezési hiba után a játék nem áll meg, és a marker a "Stalling egy (1)" kifejezés bemondásával kezdi újra a számolást.
- 17.5. Strip fault (Strip Foul)
- 17.5.1. Strip fault történik, ha a védekező játékos által elkövetett fault következtében a dobójátékos vagy a támadó elkapó játékos elejti a már elkapott korongot.
- 17.5.2. Ha a korong elkapásával egyébként pontszerzés történt volna, és a fault nem vitatott, úgy a pontszerzés érvényesnek tekintendő.
- 17.6. Elkapás közbeni támadó fault (Offensive Receiving Foul)
- 17.6.1. Elkapás közbeni támadó fault történik, ha a korong megszerzésére vagy megjátszására tett kísérlet előtt, közben vagy közvetlenül utána a védekező és támadó elkapó játékos érintkezik a támadó elkapó játékosnak felrható módon.
- 17.6.2. Ha a fault nem vitatott, úgy az eredmény turnover, a védekező játékos a fault helyén veszi fel a sarkazó pozíciót.
- 17.6.3. Ha a passz sikeres, és a fault vitatott, úgy a korong visszakerül a dobójátékoshoz.
- 17.7. Dobó fault (Offensive Throwing Foul)
- 17.7.1. Dobó fault történik, ha a szabályosan helyezkedő védekező játékos és a dobójátékos érintkezik a dobójátékosnak felrható módon.
- 17.7.2. A korong eldobását követően bekövetkezett, a játék folyamatosságát nem befolyásoló érintkezés nem tekintendő faultnak, de amennyire lehetséges, el kell kerülni.
- 17.8. Feltartási fault (Blocking Foul)
- 17.8.1. Feltartási fault történik, ha egy játékos úgy helyezkedik, hogy a mozgásban lévő ellenfél képtelen elkerülni a vele való ütközést. A helyzet elkapás közbeni faultként vagy közvetett faultként kezelendő.
- 17.9. Közvetett fault (Indirect Foul)
- 17.9.1. Közvetett fault történik, ha a támadó elkapó játékos és a védekező játékos úgy érintkezik egymással, hogy az érintkezés közvetlenül nem befolyásolja a korong megszerzésére vagy megjátszására tett kísérletet.
- 17.9.2. Ha nem vitatott, úgy a faultolt játékos a közvetett fault által előidézett előnytelen pozícióját korrigálhatja.
- 17.10. Egyidejű fault (Offsetting Foul)
- 17.10.1. Egyidejű fault történik, ha a támadó játékos és a védekező játékos egyaránt faultot hív ugyanazon játék helyzet kapcsán. Ilyen esetben a korong a dobójátékoshoz kerül vissza.
- 17.10.2. Két vagy több ellenfél játékos egyszerre, ugyanazon pont felé történő mozgása során bekövetkező nem véletlen érintkezést egyidejű faultnak kell tekinteni.

## 18. Hibák és szabálytalanságok

- 18.1. Marker hibák
- 18.1.1. Marker hibák a következők:
- 18.1.1.1. "Fast Count" hiba, azaz gyors számolási hiba történik, ha a marker:
- 18.1.1.1.1. elkezd a számolást mielőtt a korong játékba kerül; vagy
- 18.1.1.1.2. a számolást vagy a számolás újrakezdését nem a "Stalling" kifejezés bemondásával indítja; vagy
- 18.1.1.1.3. a számolás során az egyes szavak kezdetének kiejtése között eltelt idő kevesebb, mint egy (1) másodperc; vagy

- 18.1.1.1.4. nem megfelelően csökkenti vagy kezdi újra a számolást, amikor szükséges; vagy
- 18.1.1.1.5. a számolást nem a megfelelő számtól indítja.
- 18.1.1.2. "Straddle" hiba, azaz terpesz hiba - a marker úgy helyezkedik, hogy a lábfejei által meghatározott egyenesnek a lábfejek közötti szakaszára esik a dobójátékos sarkazó pontja.
- 18.1.1.3. "Disc Space" hiba, azaz távolság hiba - ha a marker bármely testrésze kevesebb mint egy (1) korongnyi távolságra van a dobójátékos törzsétől. Ha ezt a helyzetet a dobójátékos mozgása idézi elő, úgy nem tekintendő hibának.
- 18.1.1.4. "Wrapping" hiba, azaz átkarolási hiba - a marker úgy helyezkedik, hogy a kézfejei által meghatározott egyenesnek a kézfejek közötti szakaszára esik a dobójátékos törzse, vagy a védekező játékos bármely testrésze a dobójátékos sarkazó pontja fölé esik. Azonban ha ennek a helyzetnek a kialakulása tisztán a dobójátékos mozgásából fakad, akkor nem tekintendő hibának.
- 18.1.1.5. "Double Team" hiba, azaz duplamarker hiba - a markeren kívül egy másik védekező játékos is a dobójátékos sarkazó pontjának három (3) méteres környezetén belül helyezkedik el anélkül, hogy védekezne egy másik támadó játékoson. Azonban az egyszerű átfutás ezen a területen nem minősül hibának.
- 18.1.1.6. "Vision" hiba, azaz látásakadályozás hiba - a marker bármely testrészével szándékosan akadályozza a dobójátékos látását.
- 18.1.1.7. "Contact" hiba, azaz érintkezési hiba - a marker érintkezik a dobójátékossal, mielőtt az eldobná a korongot, de nem a dobómozdulat közben. Ha ezt a helyzetet a dobójátékos mozgása idézi elő, úgy nem tekintendő hibának.
- 18.1.2. A marker hibát vitathatják a védekező játékosok, ebben az esetben a játék megáll.
- 18.1.3. Minden behívott és nem vitatott marker hiba (lásd 18.1.) esetén, a marker a hívás előtt teljes egészében kiejtett számból levon egyet (1), és onnan folytatja a számolást.
- 18.1.4. A marker nem folytathatja a számolást, amíg szabálytalan pozícióját nem korrigálja. Ha enélkül folytatja a számolást, az újabb marker hibának tekintendő.
- 18.1.5. Marker hiba behívása helyett a dobójátékos marker szabálytalanságot hívhat, és megáll a játék, ha
  - 18.1.5.1 a számolás nem megfelelően lett javítva, vagy
  - 18.1.5.2 nincs számolás, vagy
  - 18.1.5.3 különösen durva marker hiba esetén, vagy
  - 18.1.5.4 tendenciaszerűen ismétlődő a marker hiba.
- 18.1.6. Ha a dobójátékos marker hibát vagy marker szabálytalanságot hív, és kísérletet tesz a passzolásra a hívás előtt, közben vagy közvetlenül utána, akkor a hívásnak nincs következménye, és ha a passz nem sikeres, akkor turnover következik. Ugyanakkor, ha a korong más, ettől független szabályszegés miatt kerül vissza a dobóhoz, úgy a számolást a marker hibának vagy marker szabálytalanságnak megfelelően korrigálni kell.
- 18.2. "Travel" hiba, azaz lépés hiba
  - 18.2.1. A dobójátékos mindaddig jogosult kísérletet tenni a passzolásra, amíg játékon belülnek minősül (lásd 11.3.) vagy legalább a sarkazó pontja a játékon belüli területen helyezkedik el.
    - 18.2.1.1. A játékon belüli területről elrugaszkodó játékos levegőben elkapva a korongot, továbbpasszolhatja azt a talajra érkezés előtt.
  - 18.2.2. A korong elkapását követően, játékon belüli területre érkezve a támadó játékos köteles irányváltoztatás nélkül, minél hamarabb lelassítani és megállni. Irányváltoztatásra csak a sarkazó pont elfoglalása után van lehetőség.
    - 18.2.3.1. A dobójátékos passzolhat lassítás közben, amennyiben a dobómozdulat alatt lába végig érinti a pályát.
  - 18.2.3. A dobójátékos más irányba csak úgy fordulhat, hogy valamely testrészével sarkazó pontot jelöl ki úgy, hogy a sarkazó pontban az adott testrésze folyamatosan érintkezik a pályával.
  - 18.2.4. Az elvetődő, eleső vagy letérdelő dobójátékosnak nem kell sarkazó pontot elfoglalnia.
    - 18.2.4.1. Nem tekintendő travel hibának ha a dobójátékos a fekvő vagy térdelő helyzetből feláll, feltéve, hogy ugyanazon a helyen veszi fel a sarkazó pontot.
  - 18.2.5. Travel hibáról beszélünk, ha:
    - 18.2.5.1. a dobójátékos nem szabályos helyen foglalja el a sarkazó pontot; vagy
    - 18.2.5.2. a dobójátékos irányt változtat, mielőtt elfoglalná a sarkazó pontot, vagy eldobná a korongot; vagy

- 18.2.5.3. a korong elkapása után a dobójátékos nem lassít le, amilyen gyorsan csak tud; vagy
- 18.2.5.4. a dobójátékos nem tudja tartani az elfoglalt sarkazó pontot (azaz elmozdul a sarkazó pontból) a korong eldobásáig; vagy
- 18.2.5.5. a dobójátékos a sarkazó pontban nem érintkezik folyamatosan a talajjal (azaz felemelkedik a sarkazó pontból) a dobómozdulat során; vagy
- 18.2.5.6. a támadó játékos többszöri szándékos korongérintéssel illetve felütéssel késlelteti a korong elkapását, hogy valamely irányba mozoghasson vele.
- 18.2.6. Nem vitatott travel hiba behívása után a játék nem áll meg.
  - 18.2.6.1. A travel hiba behívását követően a dobójátékosnak azon a helyen kell elfoglalnia a szabályos sarkazó pontot, ahol a hibát behívó védekező játékos kijelöli. A sarkazó pont elfoglalásának haladéktalanul meg kell történnie.
  - 18.2.6.2. A számolás szünetel, és a dobójátékos nem dobhatja el a korongot, amíg a sarkazó pontot nem foglalta el a szabályos helyen.
  - 18.2.6.3. A marker a "Stalling" kifejezés bemondásával folytatja a számolást.
- 18.2.7. Ha travel hiba után, de a szabályos sarkazó pont elfoglalása előtt a dobójátékos sikeres passzt hajt végre, úgy a védekező csapat a "Violation" kifejezés bemondásával szabálytalanságot hívhat. A játék megáll, a korong visszakerül a dobójátékoshoz. A dobójátékosnak a hiba pillanatában elfoglalt pozíciójába kell visszatérnie. A játék újraindítással folytatódik.
- 18.2.8. Ha travel hiba után a dobójátékos sikertelen passzt hajt végre, a játék folytatódik.
- 18.2.9-10. Vitatott travel hiba esetén, ha a dobójátékos még nem dobta el a korongot, a játék megáll.
- 18.3. "Pick" szabálytalanság, azaz akadályozás
  - 18.3.1. Ha a védekező játékos szorosán kíséri egy támadó játékos, és a védekező játékos a támadó játékos felé futásában vagy követésében akadályozza egy másik, pályán lévő játékos, úgy a védekező játékos a "Pick" kifejezés bemondásával akadályozás miatti szabálytalanságot hívhat. Ugyanakkor nem számít pick szabálytalanságnak, ha a szorosán kísért támadó játékos, és az akadályozó játékos is a korong megszerzésére vagy megjátzására tesz kísérletet.
    - 18.3.1.1. A pick szabálytalanság behívása előtt a védekező játékos két (2) másodpercig késleltetheti a hívást annak érdekében, hogy el tudja dönteni, hogy az akadályozás befolyásolja-e a játék menetét.
  - 18.3.2. Ha megáll a játék, az akadályozott védekező játékos felveheti azt a támadó játékos által is elismert pozíciót, amit akadályozás nélkül elfoglalt volna, kivéve ha a szabálykönyv másként rendelkezik.
  - 18.3.3. Minden játékosnak ésszerű keretek közt törekednie kell a pick helyzetek elkerülésére.
    - 18.3.3.1. Bármely megállás esetén a játékosok megegyezhetnek helyzetük kismértékű korrigálásában a pick helyzet elkerülése érdekében.

## 19. Megállás

- 19.1. Sérülés miatti megállás
  - 19.1.1. Az "Injury" kifejezés bemondásával sérülés miatti megállást hívhat a sérült játékos, vagy bármely csapattársa.
  - 19.1.2. Ha bármely játékosnak nyílt vagy vérző sebe van, akkor a sérülés miatti megállást be kell hívni és a sérült játékos azonnal le kell cserélni. A sérült játékos addig nem térhet vissza a játékba, amíg a sebet megfelelően ellátták és bekötötték.
  - 19.1.3. Amennyiben a sérülést nem az ellenfél okozta, a sérült játékosnak cserét kell kérnie, vagy igénybe kell vennie a csapata időkérését.
  - 19.1.4. Amennyiben a sérülést az ellenfél okozta, a sérült játékos választhat, hogy cserét kér, vagy marad a pályán.
  - 19.1.5. Ha a sérült játékos elkapta, majd a sérülés következtében elejtette a korongot, akkor a korong birtoklása továbbra is őt illeti.
  - 19.1.6. Sérülés miatti megállás esetén úgy kell tekinteni mintha a sérülés pillanatában történt volna a hívás, kivéve, ha a sérült játékos a játék folytatását választja mielőtt megállna a játék.
  - 19.1.7. Ha a korong már a levegőben volt, amikor a sérülés miatti megállást behívták, akkor a játék addig folytatódik, amíg a korongot valamely játékos elkapja vagy talajt ér. A nem fault okozta sérülés miatti megállás után az elkapás vagy turnover (attól függően, hogy melyik következett be) érvényes, és a játék az elkapás vagy turnover helyéről (attól függően, hogy melyik következett be) újraindítással folytatódik.

- 19.2. Technikai megállás
- 19.2.1. Bármely játékos, aki olyan dolgot fedez fel, ami veszélyezteti a játékosok testi épségét, a "Technical" kifejezés bemondásával technikai megállást hívhat, és ezzel megállíthatja a játékot. A játéknak azonnal meg kell állnia.
- 19.2.2. A dobójátékos is hívhat technikai megállást játék közben, hogy kicserélje a jelentős mértékben sérült korongot.
- 19.2.3. Technikai megállást követően:
- 19.2.3.1. Amennyiben a hívás vagy a felmerült probléma nem befolyásolta a játék menetét, úgy az elkapás vagy turnover (attól függően, hogy melyik következett be) érvényes, és a játék az elkapás vagy turnover helyéről (attól függően, hogy melyik következett be) újraindítással folytatódik.
- 19.2.3.2. Amennyiben a hívás vagy a felmerült probléma befolyásolta a játék menetét, úgy a korong visszakerül a dobójátékoshoz.
- 19.3. Ha sérülés vagy nem szabályszerű felszerelés miatti technikai megállás után cserére kerül sor, az ellenfél csapata is dönthet úgy, hogy lecserél egy játékost.
- 19.3.1. A beálló cserejátékos a lecserélt játékos helyzetét foglalja el minden tekintetben (pozíció a pályán, korongbirtoklás, számolás állása stb.)
- 19.4. Ha a megállás a mérkőzés mért játékidőjű szakaszában történik, úgy a játékidőt mérő óranak meg kell állnia a megállás alatt.

## 20. Időkérés

- 20.1. Az időt kérő játékos az ellenfél játékosai számára is hallható "Time-out" kifejezés bemondásával hívhat időkérést, miközben "T" betűt formál a kezeivel, vagy egyik kezével és a korong segítségével.
- 20.2. Minden csapatnak két (2) időkérési lehetősége van játékrészenként.
- 20.3. A pont elkezdését követően, de még az előtt, hogy mindkét csapat jelezte volna, hogy készen áll a nyitás elvégzésére, mindkét csapat bármely játékos a kérhet időt. Ilyen esetben két hetvenöt (75) másodperccel meghosszabbodik a pont megkezdését követő nyitás elvégzésére a szabályok szerint előírt idő.
- 20.6. Nyitást követően kizárólag a korongot birtokló dobójátékos kérhet időt. Az időkérés hetvenöt (75) másodpercig tart, és akkor veszi kezdetét, amikor a játékos "T" betűt formál a kezeivel Ilyen időkérés után:
- 20.6.1. Cserére nincs lehetőség, kivéve sérülés esetén.
- 20.6.2. A játék az időt kérő dobójátékos sarkazó pontjáról indul újra.
- 20.6.3. A dobójátékos ugyanaz marad, aki az időt kérte.
- 20.6.4. Minden más támadó játékos a pálya bármely pontjára helyezkedhet.
- 20.6.5. Amint a támadó játékosok elhelyezkedtek, a védekező játékosok a pálya bármely pontjára helyezkedhetnek.
- 20.6.6. A számolás attól a számtól folytatódik, amelynél az időkérés történt, kivéve ha a marker megváltozott.
- 20.7. Ha a dobójátékos akkor próbál időt kérni, amikor a csapatának nincs már időkérési lehetősége, akkor a játék megáll. A marker két (2) másodpercet hozzáad ahhoz a számhoz, amelyről a számolás folytatódott volna mielőtt újraindítaná a játékot. Ha ezzel a számolás tíz (10) vagy a feletti, akkor az kiszámolás miatti turnoverk ("Stall-out") minősül.

## Definíciók

Dobás	A dobó és a korong közötti érintkezés megszűnése, amely bekövetkezhet dobómozdulat, dobócselre tett kísérlet vagy szándékolt ejtés miatt. A passz jelentése megegyezik a dobás jelentésével.
Ahol a korong megáll	Az a hely, ahol a korongot elkapták, ahol magától megállt vagy ahol gurulás vagy csúszás közben megállították.
Brick	Minden olyan nyitás, amelynek eredményeként a korong úgy kerül a játékon kívüli területre, hogy nem érinti a pályát vagy a támadó játékosokat.
Brick pont	A zónavonaltól meghatározott távolságra, az oldalvonalaktól egyenlő távolságra kijelölt pont a középső játéktéren.
Dobójátékos	A korongot birtokló támadó játékos vagy a dobás eredményének meghatározásáig az a játékos, aki a dobást elvégezte.
Dobómozdulat	Az a mozdulat, amely során a dobójátékos lendületet ad a korongnak és amely dobással végződik. A sarkazás és forgás mozdulatai nem minősülnek a dobómozdulat részének.
Elkapó játékos	A dobójátékoson kívül minden támadó játékos.
Érintkezés kezdeményezése	Bármely szabályos pozícióban lévő támadó játékos irányába tett mozgás, amely elkerülhetetlen és nem véletlen érintkezést idéz elő. (A támadó játékos szabályos pozíciójába beleértendő a támadó játékos már elfoglalt pozíciója illetve a mozgásából és sebességéből várható pozíciója.)
Férfi	Minden olyan személy, aki nem nő.
Hívás	Egy jól hallható kijelentés, aminek célja a többi játékos tájékoztatása arról, hogy fault, hiba, szabálytalanság vagy sérülés történt. Ehhez a következő kifejezések használhatók: "Foul", "Travel", Markerhiba esetén a hiba megnevezése ("Fast Count", "Straddle", "Disc Space", "Wrapping", "Double Team", "Vision", "Contact"), "Violation" (vagy a szabálytalanság speciális megnevezése), "Stall-out", "Technical", "Injury"
Hivatalos személy	A kifejezés vonatkozhat a mérkőzés hivatalos személyeire (pl.: időmérő, jegyzőkönyvvezető), a verseny szervezőire (pl.: a WFDF által megbízott hivatalos szervezők), illetve a helyi vagy nemzetközi ultimate sportszervezetek vezetőire.
Játék	A nyitás elvégzése és a pontszerzés közötti idő. A pontszerzésen kívül hívással is megszakadhat a játék. Ebben az esetben a játék újraindítással folytatódik.
Játék befolyásolása	Egy szabályszegés befolyásolja a játékot, ha jó ok van feltételezni, hogy a játékhelyzet kimenetele jelentősen eltér attól az esettől, mintha a szabályszegés nem történt volna meg.
Játékon kívüli személy	Mindenki, aki nem minősül játékosnak. Beleértve a cserejátékosokat, egyéb csapattagokat.
Játékon kívüli terület	Minden olyan terület, amely nem része a pályának. A pályahatároló vonalak is pályán kívülinek minősülnek.
Játékos	Egyike annak a 14 személynek, akik részt vesznek az aktuális pont lejátszásában.
Korongbirtoklás	Hosszan tartó érintkezés egy nem pörgő koronggal, amely felett a játékosnak kontrollja van. A passz elkapása egyenértékű azzal, hogy a korongot elkapó játékos birtokolja a korongot. Ha a korong elvesztése az elkapás közben történő talajra érkezés miatt következik be, az elkapás sikertelen. A korong a korongot birtokló játékos részének tekintendő. A korongot birtokló csapat az a csapat, amelynek valamely játékosa birtokolja a korongot, vagy amelynek valamely játékosa felveheti a korongot.
Korong megjátszása	Amikor a korong a levegőben van, és a játékos megpróbál hozzáérni bármilyen formában, például elkapni vagy blokkolni. Ez a kifejezés magába foglalja azt a futást is, amivel a játékos el akar jutni arra a helyre, ahol várakozása szerint a korong elérhető lesz.
Középső játéktér	A pálya zónák közötti része, amely magába foglalja a zónavonalakat, de a pályahatároló vonalakat nem.
Legjobb rálátás	Annak a játékosnak a látószöge, aki a lehető legteljesebben belátja a korong, a talaj, a játékosok és a vonaljelölések egymáshoz viszonyított helyzetét az adott játékhelyzetben.
Marker	Az a védekező játékos, aki a dobójátékoson számolhat.
Megállás	A játék minden megállítása, amely fault, szabálytalanság, megbeszélés, sérülés vagy időkérés miatt történik, és amelyet újraindítás vagy önindítás követ.



Nyitás	A játékrész kezdetekor vagy egy pontszerzés után elvégzett dobás, amely során a védekező csapat a védett zónából a másik csapathoz juttatja a korongot. A nyitás nem minősül passznak.
Önindítás	A dobójátékos a talajhoz érinti a korongot és a bemondja a "Disc in" kifejezést ahhoz, hogy a játékot újraindítsa, ha a korong egyetlen védekező játékos számára sincs elérhető közelségben.
Pálya	A középső játékkeret és a zónákat magába foglaló terület, amelynek nem részei a pályahatároló vonalak.
Pályahatároló vonalak	A középső játékkeret és a zónákat a játékon kívüli területtől elválasztó vonalak. Ezek a vonalak nem részei a pályának.
Passz	A passz jelentése megegyezik a dobás jelentésével.
Passzelfogás	A védekező csapat egyik játékosa elkapja a támadó csapat egyik játékosának dobását.
Sarkazás	Valamely irányba történő elmozdulás, miközben a test egy adott része érintkezik a pálya egy adott pontjával, melyet sarkazó pontnak nevezünk.
Sarkazó pont	A pálya azon pontja, ahol a dobójátékosnak a sarkazó helyzetét el kell foglalnia a turnover, a nyitás, az időkérés vagy a középső játéktér elhagyása után, vagy ahol a dobójátékos már elfoglalta sarkazó helyzetét.
Sarkazó pont elfoglalása	Turnover után a dobójátékos azáltal foglalja el a sarkazó pontot, hogy valamely testrészét (jellemzően a lábfejét) a sarkazó pontra helyezi. Passz elkapása után a dobójátékosnak ugyanígy el kell foglalnia a sarkazó pontot miután megállt, ha azt követően valamilyen irányba mozogni akar. A sarkazó pont elfoglalása azáltal történik, hogy a játékos egy adott testrésze a pálya egy adott pontjával folyamatosan érintkezik.
Szabályos pozíció	Az álló helyzetben lévő játékost szabályos pozícióban lévőnek tekintjük, amennyiben úgy helyezkedik el, hogy az ellenfél játékosai az idő és távolság figyelembevételével ki tudják kerülni. A kinyújtott kezek és lábak nem értendők bele a szabályos testhelyzetbe.
Szorosan kísér	A védekező játékos szorosan kíséri a támadó játékost, amennyiben a támadó játékos háromméteres körzetében tartózkodik, és leköveti annak mozgását.
Talaj	A talaj magába foglal minden szilárd halmazállapotú tárgyat pl. fű, jelölő bója, felszerelés, víz, fa, kerítés, fal és játékon kívüli személy, de nem tartoznak ebbe a fogalomba a játékosok és a viselt ruházatok, valamint a levegőben lévő porszemek, részecskék és csapadék.
Talajérintés	A játékos minden talajjal való érintkezése, amely egy konkrét eseményhez vagy manőverhez köthető, beleértve a talajra érkezést és a talpraállást egyensúlyvesztés után (pl. ugrás, vetődés, eldőlés vagy elesés).
Támadó játékos	A korongot birtokló csapat játékosa.
Támadott zóna	Az a zóna, amelybe a szóban forgó csapat igyekszik eljuttatni a korongot.
Turnover	Minden olyan esemény, melynek eredményeként a korongbirtoklás joga átkerül az egyik csapattól a másikhoz. A turnover nem minősül szabálytalanságnak.
Újraindítás	A védekező csapat egyik játékosa megérinti a korongot annak érdekében, hogy a megszakadt játék újra elinduljon.
Védekező játékos	A korongot nem birtokló csapat játékosa.
Védett zóna	Az a zóna, amelyet a szóban forgó csapat igyekszik megóvni attól, hogy az ellenfél eljuttassa oda a korongot.
Vétlen érintkezés	Minden olyan érintkezés a játékosok között, amely nem veszélyezteti a játékosok testi épségét, és nem befolyásolja a játékot..
Zóna	A pálya két végén található terület, amelyekben a pontszerzés történik, amikor a támadó csapat egyik játékosa elkapja a korongot a területen belül.
Zónavonal	Az a vonal, amely elválasztja a zónát a középső játéktértől. A zónavonal a középső játéktérhez tartozik.

- vége -

## **Az eredeti szabálykönyv és annak licenc jogai**

Jelen szabálykönyv ("Az ultimate WFDF által elfogadott szabályai 2017"), mint származékos szabálykönyv a "WFDF Rules of Ultimate 2017", mint eredeti szabálykönyv magyar fordítása. Az eredeti szabálykönyv szerzői jogvédelem alatt áll, melynek részleteit a Creative Commons Nevezd meg! 2.5 licenc jogi szabályozás tartalmazza. Az eredeti szabálykönyv licenc jogainak tulajdonosa és egyben az eredeti szabálykönyv eredeti szerzője a World Flying Disc Federation, amely az Amerikai Egyesült Államok Colorado államában bejegyzett non-profit szervezet. Az alábbi összefoglalás a teljes licenc szövegének közérthető nyelven megfogalmazott kivonata. (A licenc teljes szövege a G Mellékletben található.)

Az eredeti szabálykönyvvel az alábbiakat teheti a felhasználó:

- szabadon másolhatja, terjesztheti, bemutathatja és előadhatja;
- származékos műveket (feldolgozásokat) hozhat létre;
- kereskedelmi céllal felhasználhatja.

Az alábbi feltételekkel:

- A szerző vagy a jogosult által meghatározott módon fel kell tüntetni az eredeti szabálykönyvhöz kapcsolódó információkat (pl.: szerző, cím, stb.).
- Bármilyen felhasználás vagy terjesztés esetén egyértelműen jelezni kell mások felé az eredeti szabálykönyv licencfeltételeit.
- A szerzői jogok tulajdonosának (WFDF) engedélyével bármelyik fenti feltételtől el lehet térni.

A jogszerű felhasználást és más jogokat a licenc semmiben nem befolyásolja.