Officiële spelregels voor

ULTIMATE

Dit is een uitgave van de Nederlandse Frisbee Bond.
Versie maart 2000 (vijfde uitgave)

Deze vertaling is gebaseerd op de WFDF-regels van 2000.

Nederlandse Frisbee Bond (NFB)
Postbus 85003
3508 AA Utrecht
Postbank 5310414
Telefoon 030 – 2717685

VOORWOORD

Spelregels voor de frisbeesport Ultimate worden vastgesteld door de World Flying Disc Federation (WFDF) en de Ultimate Players Association (UPA). De Nederlandse Frisbee Bond (NFB) kiest er voor de regels en aanpassingen te volgen zoals die regelmatig door de WFDF worden aangegeven.

Spelpeil en Spirit of the Game zijn twee zaken die voor de NFB van groot belang zijn. In 1989 zijn voor het eerst in het Nederlands vertaalde regels door de NFB uitgegeven. De ontwikkeling in de frisbeesport en in de spelregels voor Ultimate hebben niet stilgestaan. In 1993 en 1996 werden nieuwe versies van de spelregels uitgegeven. Sindsdien zijn er weer aanpassingen aan de regels gedaan, zodat nu vier jaar later deze vertaling het levenlicht ziet.
Door de regelkennis onder de leden te vergroten wordt ook de weg naar een hoger spelpeil mogelijk. Het is de taak van de leden goed op de hoogte te zijn van de spelregels.

Ultimate is een sport met duidelijke regels, maar met een opmerkelijk ingebouwde flexibiliteit. In alle gevallen zijn de spelers zelf verantwoordelijk voor een correct en eerlijk verloop van een wedstrijd. Om deze eigen verantwoordelijkheid te behouden en te stimuleren wijkt deze vertaling op één punt sterk af van de door de WFDF uitgegeven regels, het begrip 'observer', passief of actief, komt niet voor in de NFB-spelregels. Spelregelkennis op zichzelf is een noodzakelijke maar niet voldoende voorwaarde voor een eerlijke en correcte competitie op het hoogst mogelijke niveau. De Spirit of the Game maakt dat de teamsport Ultimate zich onderscheidt van de meeste andere sporten. De hoofdstukken 401 Spirit of the Game en 404.18 Etiquette verdienen daarom extra aandacht.

Aanvullende informatie en reglementen voor de Nederlandse Ultimate competitie vindt men in het competitiereglement.

Tenslotte, 'Spirit', flexibiliteit en eigen verantwoordelijkheid zijn buiten het speelveld ook van grote waarde.

Maart 2000,
Arjen Kleefsman, voorzitter Werkgroep Ultimate
Erik Bassie, voorzitter Nederlandse Frisbee Bond

DEZE UITGAVE DOOR DE NFB VAN DE OFFICIËLE SPELREGELS VOOR ULTIMATE MAAKT EERDERE UITGAVEN ONGELDIG.

(Daar waar in dit reglement de mannelijke vorm geschreven is, dient ook de vrouwelijke vorm te worden gelezen.)

INLEIDING

Ultimate is een teamsport waarbij het team met het hoogste puntentotaal aan het einde van het spel wint.

Ultimate wordt gespeeld door 2 teams van 7 spelers elk, op een rechthoekig veld met een eindzone aan elk eind. Een score, waard 1 punt, wordt gemaakt als een speler de schijf gooit en deze wordt door een teamgenoot met succes gevangen in de eindzone die zijn team aan het aanvallen is.
De schijf mag alleen verplaatst worden door de schijf van de ene speler naar de andere te gooien. Een speler mag niet lopen als hij in bezit van de schijf is.
Terwijl het team dat in schijfbezit is zoekt naar mogelijkheden om de schijf richting eindzone te brengen en te scoren, zoekt het verdedigende team naar mogelijkheden om de schijf in bezit te krijgen door een turnover te forceren. Een actie resulteert in een turnover als een worp niet gevangen wordt door een medespeler, een worp gevangen of op de grond geslagen wordt door een tegenspeler of als een worp de grond raakt of buiten het veld gevangen wordt.
Opzettelijk lichamelijk contact is niet toegestaan. Ultimate doet een beroep op de sportiviteit van de individuele spelers en wordt gespeeld zonder scheidsrechter(s). Alle lijnfouten, overtredingen, en fouten worden door de spelers op het veld ge-called en afgehandeld.

Deze spelregels beschrijven de manier waarop Ultimate gespeeld wordt.

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD **1**

INLEIDING **2**

INHOUDSOPGAVE **3**

401 SPIRIT OF THE GAME **6**

402 HET SPEELVELD **6**
402.01 AFMETINGEN 6
402.02 ONDERGROND 6
402.03 DOELLIJNEN 6
402.04 BUITENLIJNEN 6
402.05 MARKERINGEN 6
402.06 DRANGLIJNEN 6
402.07 EIGENSCHAPPEN VAN LIJNMARKERINGEN 6

403 MATERIAAL **7**
403.01 SCHIJF 7
403.02 BESCHERMENDE KLEDING EN ACCESSOIRES 7
403.03 TENUE 7
403.04 SCHOEISEL 7

404 SPELREGELS **7**
404.01 REGELS EN VARIATIES 7
A. *Vertaling* *7*
B. *NFB-spelregels* *7*
C. *Variaties* *8*
D. *Competitie* *8*
404.02 SPELDUUR: 8
A. *Lengte* *8*
B. *Tie-break* *8*
C. *Pauze* *8*
404.03 TIME-OUTS: 8
A. *Gewone time-out* *8*
(1) Een time-out call 8
(2) Duur 8
(3) Signaal 8
(4) Spelhervatting 8
(5) Ongeldige time-out 8
(6) Tijdswaarnemer 9
B. *Blessure time-out* *9*
(1) Schijf in het spel 9
(2) Spelhervatting 9
(3) Bloedende wond 9
404.04 WISSELEN (HET VERVANGEN VAN EEN SPELER) 10
A. *Wanneer toegestaan* *10*
B. *Wisselen en time-outs* *10*
C. *Blessures* *10*

404.05 BEGIN EN HERBEGIN VAN HET SPEL 10
A. *Aanvoerder* *10*
B. *Tossen* *10*
C. *Begin van de tweede helft* *10*
D. *De uitworp* *10*
E. *Check* *13*
404.06 IN EN UIT 13
A. *Definitie - schijf* *13*
B. *Verdedigende spelers* *13*
C. *Ontvangende spelers* *13*
D. *Definitie - speler* *13*
E. *Doorschieten* *14*
F. *Plaats van verkrijgen schijfbezit en spelhervatting:* *14*
G. *De werper en in en uit* *14*
404.07 SCHIJFBEZIT IN DE EINDZONE 14
A. *De verdedigings eindzone* *14*
B. *De aanvals-eindzone* *14*
404.08 SCOREN 14
404.09 VERANDERING VAN SCHIJFBEZIT (TURNOVERS) 15
404.10 DE WERPER 15
404.11 DE MARKER 16
A. *Verdedigen* *16*
B. *Tellen, treuzelen (stalling)* *16*
C. *Hervatten van tellen na een foutmelding* *16*
D. *Hervatten van het tellen na een time-out* *17*
E. *Te snel tellen* *17*
F. *Betwisten van een* *17*
404.12 DE ONTVANGER 17
A. *Schijfbezit* *17*
B. *Meervoudig contact* *17*
C. *Lopen* *17*
D. *Gelijktijdig vangen* *17*
E. *Oordelen* *18*
F. *Force-out fout , contact in de lucht (in de lucht uit duwen)* *18*
404.13 FOUTEN 18
A. *Definitie* *18*
B. *Verantwoordelijkheid* *18*
C. *Werpfouten* *18*
D. *Vangfouten* *18*
E. *Agressief gedrag* *19*
F. *Spelerspositionering na een foutmelding* *19*
404.14 POSITIONERING 19
A. *Het recht van positie* *19*
B. *Vermijden van contact* *19*
C. *Picks (Hinderen)* *19*
D. *Principe van verticaliteit* *19*
E. *Spelen van de schijf* *19*
F. *Rechten van spelers in de lucht* *20*
404.15 OFFICIALS 20
A. *Definitie* *20*
B. *Tijdswaarnemer* *20*
C. *Puntenteller* *20*
D. *Waarnemer (obsererver)* *20*

404.16 OVERTREDINGEN 20
A. Algemeen *20*
B. Kenbaar maken overtreding *20*
C. Lopen *20*
D. Strip *21*
404.17 HET STOPPEN VAN HET SPEL 21
A. Algemeen *21*
B. Doorspeelregel *21*
C. Onenigheden (betwisten) *22*
D. Tijdsduur *22*
E. Tegenstrijdige foutmeldingen *22*
404.18 ETIQUETTE 22

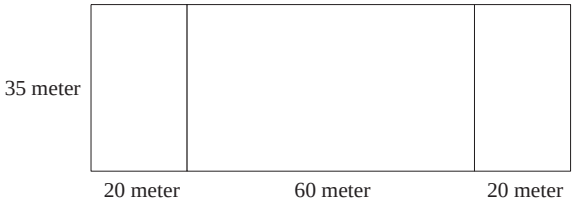
405 DEFINITIES EN TERMINOLOGIE 23
405.01 DEFINITIES 23
405.02 TERMINILOGIE/ VERTALING 24

401 Spirit of the game

Ultimate gaat uit van een sportieve instelling waarbij de verantwoordelijkheid voor fair play bij de individuele speler zelf ligt. Het wedstrijdelement, dat wordt aangemoedigd, mag nooit ten koste gaan van het wederzijds respect tussen spelers, de overeengekomen spelregels of het fundamentele spelplezier. De bedoeling van de Ultimate spelregels is het verschaffen van een richtlijn die aangeeft op welke manier het spel gespeeld wordt.
Geen enkele Ultimate-speler heeft de intentie opzettelijk de regels te overtreden, er zijn dan ook geen straffen. Voor overtredingen/fouten wordt een manier aangegeven hoe het spel te hervatten. Dit gebeurt op een manier die simuleert hoe het spel hoogst waarschijnlijk verlopen zou zijn als er geen overtreding had plaats gevonden.

402 Het speelveld

402.01 Afmetingen : Het speelveld is rechthoekig, 100 meter lang en 35 meter breed. Het speelveld is verdeeld in 3 stukken: het eigenlijke speelveld en twee eindzones, in een verhouding van 1:3:1. De oorspronkelijke Amerikaanse afmetingen zijn 110 meter lang en 37 meter breed.



402.02 Ondergrond : Het speelveld mag elk soort ondergrond hebben, hoewel kort gehouden gras aanbevolen wordt. De ondergrond moet vlak en vrij van obstakels en gaten zijn en de spelers redelijke veiligheid bieden.

402.03 Doellijnen : Doellijnen zijn de lijnen die het eigenlijke speelveld scheiden van de eindzones. Ze maken deel uit van het eigenlijke speelveld.

402.04 Buitenlijnen : Buitenlijnen zijn de lijnen die het speelveld scheiden van het gebied buiten het speelveld. Zij maken geen deel uit van het speelveld. De zijlijnen zijn de lange buitenlijnen en de achterlijnen zijn de korte buitenlijnen.

402.05 Markeringen : De hoeken van het eigenlijke speelveld en de eindzones worden gemarkeerd door pionnen en/of vlaggen die gemaakt zijn van helder gekleurd flexibel materiaal.

402.06 Dranglijnen : Een dergelijke lijn dient ongeveer 5 meter van het speelveld vandaan te worden aangebracht om te verzekeren dat de buitenlijnen vrij blijven gedurende de wedstrijd.

402.07 Eigenschappen van lijnmarkeringen : Alle lijnmarkeringen moeten tussen 5 en 10 centimeter breed zijn. Het materiaal van de lijn mag niet scherp, bijtend of brandend zijn.

403 Materiaal

403.01 Schijf : Indien de aanvoerders van beide teams hierover tot overeenstemming kunnen komen mag elke schijf gebruikt worden om ultimate-wedstrijden te spelen, mits deze voldoet aan de eisen gesteld in artikel 1 van de WFDF-regels. Indien er geen overeenstemming wordt bereikt, dient er gespeeld te worden met de schijf die door de WFDF voor dat toernooi als officiële wedstrijdschijf is aangewezen. Als geen schijf is aanbevolen kan elke door het WFDF Ultimate comité goedgekeurde ultimate schijf gebruikt worden. Als de teams geen overeenstemming kunnen bereiken over welke goedgekeurde schijf gebruikt zal worden voor de wedstrijd, zijn er twee mogelijkheden:

1) elk team levert een goedgekeurde schijf voor een helft van de wedstrijd. De volgorde waarin de schijven gebruikt worden zal bepaald worden door loting volgens de schijf-opgooimethode.
2) als oplossing 1 niet door beide teams acceptabel is zal geloot worden met behulp van de schijf-opgooimethode. Het team dat de schijf-opgooimethode wint kiest de goedgekeurde schijf voor de hele wedstrijd.
3) extra reserve schijven kunnen door het aanvallende team gebruikt worden om een uit het veld geworpen of een beschadigde schijf te vervangen. Deze regel is tot de volgende situaties beperkt: Een uit het veld gegooide uitworp, na het scoren van een punt, gedurende time-outs of gedurende een spelstaking als gevolg van een fout.

403.02 Beschermende kleding en accessoires : Spelers mogen elke zachte soort beschermende kleding dragen, zolang dit geen gevaar met zich meebrengt voor andere spelers. Tijdens het spel mogen horloges, sieraden e.d. niet gedragen worden door de spelers.

403.03 Tenue : De spelers van een team moeten uniform gekleed zijn. Bovendien moeten zij zich duidelijk onderscheiden van de spelers van het andere team.

403.04 Schoeisel : Noppen zijn toegestaan maar spelers mogen geen schoeisel gebruiken met metalen delen.

404 Spelregels

404.01 Regels en variaties :

A. *Vertaling* : Het ultimatespel wordt geleid door de door de NFB in het Nederlands vertaalde spelregels, verder te noemen de NFB-spelregels. De NFB-spelregels zijn, met in achtneming van het in artikel 404.01 B gestelde, een vertaling van de regels zoals beschreven in "The Official Rule Book of Flying Disc Sports 2000", een uitgave van de WFDF.

B. *NFB-spelregels* : De Nederlandse Frisbee Bond kan de WFDF-spelregels aanpassen en/ of wijzigen voor alle onder auspiciën van de NFB gespeelde wedstrijden. Indien dit artikel wordt toegepast vervalt artikel 404.01 C.

C. *Variaties* : Een wedstrijd mag gespeeld wordt onder elke variatie van de regels als de beide aanvoerders van de teams de genoemde variaties geaccepteerd hebben. In toernooiwedstrijden zijn zulke variaties onderwerp van goedkeuring van de toernooileiding. Zaken als spelduur, afmetingen van het veld, en het uittellen kunnen eenvoudig aangepast worden aan het spelniveau.

D. *Competitie* :Voor de door de NFB georganiseerde competities geldt een competitiereglement, waarin een aantal zaken per divisie geregeld worden.

404.02 Spelduur:

A. *Lengte* : De lengte van de wedstrijd wordt bepaald door een puntenmethode. Een score is 1 punt waard. Een wedstrijd duurt totdat een team 19 punten maakt, met een winstmarge van tenminste 2 punten.

B. *Tie-break* : Een wedstrijd met de stand 18-18 gaat door totdat er een marge van 2 punten is bereikt of tot één van beide teams 21 punten heeft gescoord.

C. *Pauze* : Het is pauze als voor het eerst door een team 10 punten wordt bereikt. De pauze duurt 10 minuten.

404.03 Time-outs:

A. *Gewone time-out* : Elk team heeft recht op 2 time-outs per helft in wedstrijden die lopen tot 17 of minder punten en 3 time-outs per helft in wedstrijden die lopen tot 18 of meer punten en op 1 time-out in de tie-break of in de extra tijd.

(1) Een time-out call : Een time-out mag door beide teams worden aangevraagd na een score en voor de daaropvolgende uitworp, of door de speler die in bezit is van de schijf tijdens het spel.
(2) Duur : Een time-out duurt maximaal 2 minuten.
(3) Signaal : De speler of aanvoerder die een time-out aanvraagt moet met zijn handen (en/of de schijf) een "T" vormen en "time-out" roepen. Dit moet zo luid en duidelijk zijn dat de andere spelers het verzoek kunnen horen.
(4) Spelhervatting : Als het spel hervat wordt na een time-out, dan brengt de speler die op het moment van de time-out-aanvraag schijfbezit had de schijf weer in het spel. Als de speler die schijfbezit had niet meer op het veld staat brengt de vervanger de schijf in het spel. De schijf wordt op dezelfde plaats in het spel gebracht als waar de schijf was toen de time-out aangevraagd werd. Als de schijf buiten het speelveld was op het moment dat de time-out werd aangevraagd, wordt de schijf in het spel gebracht op het eigelijke speelveld het dichtst bij het punt waar de schijf buiten het speelveld geraakte. Het spel wordt hervat door middel van een controle en alle spelers mogen elke willekeurige positie op het speelveld innemen.
(5) Ongeldige time-out : Wanneer een speler van een team een time-out aanvraagt terwijl zijn team geen time-outs meer heeft resulteert dit alleen in een turnover indien de schijf op de grond gelegd is. Na

een check wordt het spel zo snel mogelijk hervat. Indien de telling gestart was voor de time-out call loopt de telling door.

(6) Tijdswaarnemer : Als er een tijdswaarnemer aanwezig is, zal duur van 2 minuten time-out op de volgende manier bepaald worden:

(a) Na een score: Elke time-out genomen na een score zal de tijdsduur die een team heeft om gereed te staan verlengen met 2 minuten. Het spel wordt hervat zoals beschreven in 404.08.E. Echter de tijdswaarnemer zal een extra waarschuwing geven 30 seconden voordat de schijf gegooid dient te worden.

(b) Gedurende het spel: De tijdswaarnemer geeft een signaal als er nog dertig (30) en vijftien (15) seconden over zijn. Na de 2 minuten dienen alle aanvallende spelers hun spelpositie ingenomen te hebben en dient de werper aan te geven da hij gereed is. Na het signaal van het verstrijken van de time-out mag de marker zijn telling hervatten. Als de aanvallende partij aan het eind van de 2 minuten niet gereed is om het spel te hervatten, dient deze op hun plaats te blijven staan en heeft het verdedigende team 15 seconden om hun verdediging op te zetten. De tijdswaarnemer zal een signaal geven als deze 15 seconden verstreken zijn, waarna het spel onmiddellijk hervat wordt. Als beide teams klaar zijn, voordat de 2 minuten verstreken zijn, wordt het spel hervat door een check, zoals beschreven in 404.03.A.4.

B. *Blessure time-out* : Een blessure time-out mag door iedere speler worden aangevraagd en telt niet als een time-out zoals genoemd in 404.03 A. Een blessure time-out wordt een gewone time-out als de geblesseerde speler het speelveld niet verlaat en de blessure time-out call gedaan werd door het team van de geblesseerde speler, behalve als de blessure het gevolg is van een fout.

(1) Schijf in het spel : Als de schijf tijdens het aanvragen van de blessure time-out in de lucht is, gaat het spel verder totdat een speler schijfbezit heeft verkregen.

(2) Spelhervatting : Als het spel hervat wordt na een blessure time-out, dan brengt de speler die op het moment dat de time-out begon schijfbezit had, de schijf weer in het spel. Als de speler die schijfbezit had niet langer in het veld is, brengt de speler die hem vervangt de schijf in het spel. Dit gebeurt door middel van een controle op dezelfde plaats als waar de schijf was toen het spel gestopt werd. Alle spelers dienen hun onderlinge posities van het moment van het stoppen van het spel te handhaven. Dus de spelers mogen zich niet opstellen op willekeurige posities tenzij de blessure time-out omgezet is in een gewone time-out.

(3) Bloedende wond : Als een speler een open of bloedende wond heeft, dient deze speler onmiddellijk vervangen te worden. Hij mag het spel weer hervatten als de wond verzorgd en verbonden is.

404.04 Wisselen (het vervangen van een speler) :

A. *Wanneer toegestaan* : Het wisselen van spelers mag alleen gebeuren na het scoren van een punt en voor de daaropvolgende uitworp, voor het begin van een spelperiode of ter vervanging van een geblesseerde speler.

B. *Wisselen en time-outs* : Vervanging mag niet plaatsvinden tijdens een time-out, tenzij deze genomen is vanwege een blessure.

C. *Blessures* : Als een team één of meer geblesseerde spelers vervangt dan mag het andere team een gelijk of minder aantal spelers vervangen.

404.05 Begin en herbegin van het spel :

A. *Aanvoerder* : Voordat de wedstrijd begint wijst elk team een aanvoerder aan die het team vertegenwoordigt bij meningsverschillen.

1) Als zich onenigheid voordoet of onduidelijkheid ontstaat met betrekking tot de spelregels en de betrokken spelers kunnen niet tot een oplossing komen, dienen de aanvoerders te worden geraadpleegd.
2) Indien de aanvoerders worden geraadpleegd is de door beide aanvoerders overeengekomen manier om het spel te hervatten bindend.

B. *Tossen* : Om schijfbezit aan het begin van de wedstrijd vast te stellen wordt er getost. Dit zal gebeuren via de schijf-opgooi-methode. Beide aanvoerders gooien een schijf omhoog. De aanvoerder van één van beide teams zegt "zelfde" of "verschillend" terwijl de schijven nog in de lucht zijn.("zelfde" = met gelijke kanten naar boven, "ongelijk" is met verschillende kanten naar boven) De winnaar van de toss kiest of wie de eerste uitworp doet of hij kiest een eindzone om te verdedigen. De verliezer wordt de overgebleven keuze gelaten.

C. *Begin van de tweede helft* : De tweede helft begint met een uitworp van het team dat bij het begin van de wedstrijd de uitworp ontving. Beide teams verdedigen nu de eindzone die ze aanvielen bij het begin van de wedstrijd.

D. *De uitworp* : Het spel begint elke spelhelft, elke tie-break en na elke score met een uitworp.

1) Na elke score veranderen de teams van aanvalsrichting en het team dat scoorde verricht daarna de uitworp.
2) Opstelling voor de uitworp:
   (a) Werpend team - De spelers van het werpende team dienen binnen de eindzone te blijven die ze verdedigen totdat de schijf de hand van de werper verlaten heeft, maar zij mogen zich binnen die eindzone vrij bewegen.
   (b) Ontvangend team - De spelers van het ontvangende team moeten, tot op het moment dat de schijf de hand van de werper verlaten heeft met één voet op de doellijn staan van de eindzone die zij verdedigen en zij mogen niet van positie wisselen.

3) Signaal: De uitworp mag niet eerder gebeuren dan dat en de werper en een speler van het ontvangende team een hand opgestoken hebben om aan te geven dat hun teams klaar zijn om het spel te beginnen.
4) Begin van het spel: Zodra de schijf de hand van de werper heeft verlaten is het spel begonnen en mogen alle spelers zich in elke richting verplaatsen.
5) Contact met de schijf: Geen enkele speler van het werpende team mag de schijf na de uitworp in de lucht aanraken voordat deze door een speler van het ontvangende team is aangeraakt.
6) Ontvangen van de schijf binnen het eigenlijke speelveld: Wanneer een speler van het ontvangende team na de uitworp op een correcte manier in schijfbezit komt binnen het eigenlijke speelveld, dan dient deze speler de schijf vanaf dat punt in het spel te brengen.
7) Ontvangen van de schijf in de endzone: Wanneer een speler op een correcte manier in schijfbezit komt na een uitworp binnen de eindzone die hij verdedigt, dan dient hij de schijf in het spel brengen vanaf het punt waar hij in bezit van de schijf kwam.
8) Vangfout na het aanraken van de schijf: Wanneer een speler van het ontvangende team de schijf tijdens de vlucht van de uitworp aanraakt (binnen of buiten het speelveld) en de schijf wordt niet door het ontvangende team gevangen dan wordt de schijf niet correct ontvangen en komt het werpende team in bezit van de schijf op een van de hier onder aangegeven plaatsten:
   - als de schijf tot stilstand komt binnen het eigenlijke speelveld en de schijf is niet uit geweest, daar waar de schijf tot stilstand komt;
   - als de schijf tot stilstand komt binnen de endzone en de schijf is niet uit geweest, op het punt van het eigenlijke speelveld het dichtst bij het punt waar de schijf stil ligt.
   - als de schijf uit rolt of uit vliegt, of uit geweest is, op het punt op het eigenlijke speelveld het dichtst bij het punt waar de schijf de zij- of achterlijn overging.
9) Onaangeraakt op de grond: Wanneer het ontvangende team de schijf onaangeraakt op de grond laat komen en de schijf land binnen het speelveld, dan komt het ontvangende team in schijfbezit op de plaats, daar waar de schijf tot stilstand komt. Rolt de schijf uit, na binnen het speelveld geland te zijn, dan komt het ontvangende team in schijfbezit op de plaats waar de schijf de zij- of achterlijn overging.
10) Uit: Wanneer het ontvangende team de schijf onaangeraakt op de grond laat komen, en de schijf heeft zijn 1e contact buiten het speelveld, dan mag het ontvangende team kiezen uit vier mogelijkheden;
    - de schijf wordt in het spel gebracht op het punt op het eigenlijke speelveld dat het dichtst bij het punt ligt waar de schijf de zij- of achterlijn over vloog.
    - er kan om een nieuwe uitworp gevraagd worden (zie 404.05.10.a);
    - de "middenregel" kan toegepast worden (zie 404.05.10.b);
    - de "brickregel" kan toegepast worden (zie 404.05.10.c);.

    (a) Nieuwe uitworp: Om een nieuwe uitworp te vragen dient een speler van het ontvangende team één hand volledig uit te

strekken boven zijn hoofd en "opnieuw" te roepen. Zodra dit signaal gegeven is kan de oorspronkelijke uitworp niet meer in het spel gebracht worden.

(b) "Middenregel": De schijf mag vanaf het punt waar deze de uitlijn overging verplaatst worden naar het midden van het speelveld langs een lijn loodrecht op de zijlijn. Om van deze regel gebruik te maken dient de speler van het ontvangende team die de schijf in bezit neemt zijn voornemen kenbaar te maken door één hand volledig uitgestrekt boven zijn hoofd te houden en "midden" te roepen voordat hij de schijf van de grond oppakt. Daarna brengt de speler de schijf naar de juiste plek, tikt met de schijf de grond aan en roept 'schijf is in' en brengt de schijf in het spel. Als de schijf in de endzone uit of achter ging en de middenregel wordt door de speler die de schijf op gaat pakken toegepast, dan moet het spel hervat worden op het midden van de doellijn.

(c) "Brickregel": De schijf mag vanaf het punt waar deze de zij- of achterlijn overging verplaatst worden naar het midden van het speelveld 18 meter vanaf de eigen doellijn, het eigenlijke speelveld in. Om van deze regel gebruik te maken dient de speler van het ontvangende team die de schijf in bezit neemt zijn voornemen kenbaar te maken door één hand volledig uitgestrekt boven zijn hoofd te houden en "brick" te roepen voordat hij de schijf van de grond oppakt. Daarna brengt de speler de schijf naar de juiste plek, tikt met de schijf de grond aan en roept 'schijf is in' en brengt de schijf in het spel.

(11) Tijdslimieten: De tijdslimiet tussen het scoren van een punt en de volgende uitworp is zestig (60) seconden voor het ontvangende team en vijfenzeventig (75) seconden voor het verdedigende team. Als er een tijdswaarnemer aanwezig is, dienen de volgende regels in acht genomen te worden:

(a) Zodra er een punt gescoord (en door het verdedigende team erkend) is, wordt er een klok gestart. Na 45 seconden wordt het ontvangende team door de tijdswaarnemer gewaarschuwd dat het nog 15 seconden heeft.

(b) Als na 60 seconden het ontvangende team aangegeven heeft gereed te zijn, krijgt het werpende team het signaal dat zij de schijf binnen 15 seconden dienen uit te werpen.

(c) Als het ontvangende team na 60 seconden nog niet gereed is, dienen ze een time-out van 2 minuten op te nemen. Als ze geen time-out meer hebben verliezen ze de controle over de aanval en zal de werpende team halverwege het speelveld in schijfbezit komen. Het spel wordt dan hervat na een check.

(d) Als het werpende team na het verstrijken van de 75 seconden de schijf nog niet in het spel gebracht heeft, dienen ze een time-out van 2 minuten op te nemen. Als ze geen time-out meer hebben, vind er geen uitworp plaats maar komt het ontvangende team in schijfbezit op de brick plek voor de endzone, waar zij op dat moment dienen te scoren. Het spel wordt hervat na een check.

(e) Het ontvangende team dient aan te geven dat zij gereed zijn, door een signaal te geven, zoals beschreven in 404.05.D.3. en

dienen een positie ingenomen te hebben zoals beschreven in 404.05.D.2.b.

(f) De tijdslimiet regels gelden ook aan het begin van het spel en na de pauze. Waarbij de tijdswaarnemer een drietal signalen dient te geven. Eén op 30 en één op 15 seconden voor het ontvangende team gereed dient te zijn en één opp 15 seconden voordat het werpende team de schijf in het spel dient te brengen.

(g) Als signaal van de tijdswaarnemer gaat de voorkeur uit naar een fluitsignaal, waarna de betreffende tijdslimiet voor de verschillende teams bekend gemaakt wordt..

E. *Check* :

(1) Gestopt spel: Wanneer het spel gestopt wordt om een andere reden dan het scoren van een punt zal het spel hervat worden door de marker met het aantikken van de schijf die wordt vastgehouden door de werper. Als de werper de schijf gooit, voordat de marker de schijf heeft aangetikt telt de worp niet. De schijf gaat ongeacht het resultaat van de worp terug naar de werper.

(2) Stoppen van bewegende spelers: Wanneer het spel gestopt wordt om een andere reden dan het scoren van een punt of het einde van een spelperiode dan moeten alle spelers zo snel mogelijk tot stilstand komen en wel zodanig dat de onderlinge posities van de spelers op het moment van stoppen zo dicht mogelijk de situatie van voor het stoppen benaderen. De spelers dienen op hun respectievelijke posities te blijven staan totdat de marker het spel hervat door de schijf aan te tikken welke door de werper vastgehouden wordt. Tijdens de controle dienen de spelers zich ervan te overtuigen dat iedereen op de juiste positie blijft staan en dat iedereen gereed is het spel te hervatten.

404.06 <u>In en uit</u> :

A. *Definitie - schijf* : De schijf is uit als het eerste contact van de schijf met de grond buiten het speelveld plaats vindt of als het eerste contact een contact is met een object dat uit is. De schijf mag tijdens de vlucht over een gebied buiten het speelveld gaan en terugkomen binnen het speelveld zonder uit te zijn als de schijf niets geraakt heeft dat zich buiten het speelveld bevindt.

B. *Verdedigende spelers* : Verdedigende spelers mogen buiten de lijnen gaan om de schijf te onderscheppen.

C. *Ontvangende spelers* : Ontvangende spelers mogen niet uit zijn op het moment dat zij de schijf in bezit krijgen. Een ontvanger is in als zijn eerste contact met de grond na het moment dat hij schijfbezit verkrijgt volledig in is. Indien er een willekeurig deel van het eerste punt van contact uit is dan is de speler uit.

D. *Definitie - speler* : Een speler is uit wanneer hij contact heeft met een gebied buiten het speelveld. Als een speler zich in de lucht bevindt wordt het al dan niet uit zijn bepaald door zijn laatste contact met de grond.

E. *Doorschieten* : Als een speler ten gevolge van zijn snelheid uit raakt nadat hij in schijfbezit kwam binnen de lijnen dan is de speler in. De speler dient het spel te hervatten vanaf het punt waar hij uit ging.

F. *Plaats van verkrijgen schijfbezit en spelhervatting*:

(1) Plaats van verkrijgen schijfbezit

(a) De tegenpartij krijgt schijfbezit daar waar de schijf de zij- of achterlijn over vloog, alleen als het verdedigende team de disc niet aanraakt.

(b) Als het verdedigende team de schijf aanraakt buiten het veld verkrijgt de verdedigende partij schijfbezit op het punt op het speelveld dat het dichtst bij het punt ligt waar het verdedigende team het contact met de schijf maakte.

(3) Spelhervatting

Om het spel te hervatten nadat de schijf uit is gegaan brengt een speler van het team dat in schijfbezit komt de schijf naar het punt op het eigenlijke speelveld dat het dichtst bij het punt is waar schijfbezit verkregen is. De speler positioneert daar, voordat de schijf weer in het spel gebracht wordt, een pivot-voet door deze voet op de lijn te plaatsen.

G. *De werper en in en uit* : De werper mag zowel in als uit pivoteren zonder dat hij uit is, mits een deel van zijn pivot-voet contact maakt met het speelveld.

404.07 <u>Schijfbezit in de eindzone</u> :

A. *De verdedigings eindzone* : Als een team in schijfbezit komt in de eindzone die het verdedigt, moet de speler die de schijf in bezit neemt onmiddellijk de beslissing nemen of hij de schijf in het spel brengt vanaf het punt waar hij de schijf in bezit nam, of dat hij de schijf vanaf dat punt naar het dichtstbijzijnde punt op de doellijn brengt en de schijf daar in het spel brengt. Als voor de laatste mogelijkheid is gekozen, mag de speler die de schijf in bezit nam niet gooien voordat hij het juiste punt op de doellijn heeft bereikt.

(1) Schijnbeweging of aarzelen: Als een speler een schijnbeweging maakt of aarzelt nadat hij schijfbezit heeft verkregen in de eindzone is de speler verplicht de schijf in het spel te brengen vanaf het punt waar hij de schijf in bezit kreeg.

(2) Pass van een teamgenoot: Indien een speler als gevolg van een worp van een teamgenoot de schijf ontvangt in de eindzone die hij verdedigt, dan mag de schijf niet naar de doellijn gebracht worden, maar moet de speler de schijf spelen vanaf het punt waar hij de schijf in bezit nam.

B. *De aanvals-eindzone* : Als een team in schijfbezit komt in de eindzone dat het team aanvalt door onderschepping, dan moet de speler die de schijf in bezit neemt de schijf direct naar het dichtstbijzijnde punt op de doellijn brengen en de schijf vanaf dat punt in het spel brengen.

404.08 <u>Scoren</u> :

A. *Vereiste*: Een score wordt gemaakt als de werper de schijf naar een teamgenoot gooit en deze teamgenoot de schijf vangt terwijl hij zich in de aanvals-eindzone bevindt.

B. De ontvangende speler bevindt zich op het moment van het verkrijgen van schijfbezit in de eindzone, als het eerste contact met de grond na het vangen geheel in de eindzone plaats heeft.

C. Een speler kan niet scoren door over de doellijn de eindzone in te lopen terwijl hij in schijfbezit is. Als een speler, na het verkrijgen van schijfbezit, als gevolg van zijn bewegingssnelheid in de eindzone komt, dan moet hij de schijf terugbrengen naar het dichtstbijzijnde punt op de doellijn vanaf het oorspronkelijke punt van het verkrijgen van schijfbezit en moet hij de schijf vanaf dat punt in het spel brengen.

D. Een speler moet volledig in de eindzone zijn en zich ervan bewust zijn dat hij een doelpunt heeft gemaakt. Als deze speler onwetend een turnover veroorzaakt, zonder zich ervan bewust te zijn dat hij een doelpunt gemaakt heeft, dan wordt er geen punt toegekend.

404.09 <u>Verandering van schijfbezit (turnovers)</u> :

A. Wanneer er een turnover plaatsvindt resulteert dat in een verandering van schijfbezit.

B. Een verandering van schijfbezit met een controle vindt plaats:
- wanneer de marker uitgeteld is (zie 404.11 B);
- de schijf van de ene speler aan de andere speler over gegeven wordt;
- een werper opzettelijk zijn eigen worp via een andere speler gooit en deze worp vervolgens vangt;
- als een speler een time-out afroept en de schijf op de grond legt als het team geen time-out meer heeft;
- als de werper zonder tussenkomst van een andere speler zijn eigen worp vangt. Ergo: Indien de werper zijn eigen worp vangt nadat de schijf door een andere speler is aangeraakt vindt er geen turnover plaats.

404.10 <u>De werper</u> :

A. Een speler wordt werper nadat hij:
- de schijf ontvangen heeft van een teamgenoot;
- de schijf opraapt na een turnover;

Wanneer de schijf op de grond ligt, in of uit, dan mag elke speler die aanvaller wordt de schijf in bezit nemen.

B. Voorafgaand aan het werpen, moet de werper een pivot-voet bepalen. Hij mag deze voet niet wisselen zolang de schijf niet geworpen is. De werper heeft het recht om in elke richting om die voet te pivoteren. Echter: zodra de marker een toegestane positie ingenomen heeft dan mag de werper niet tegen de marker aan pivoteren. De werper mag de schijf op elke manier en in elke richting die hij verkiest werpen.

C. Als de werper de schijf laat vallen, zonder tussenkomst van een verdediger, dan resulteert dit in een turnover.

404.11 <u>De marker</u> :

A. *Verdedigen* : De werper mag, op welk moment dan ook in het spel, slechts door één speler verdedigd worden. Een speler wordt een verdediger van de werper genoemd als hij zich binnen 3 meter van de pivot-voet van de werper bevindt en hij zich niet binnen drie meter van een andere aanvaller bevindt. Een werper die door meer dan 1 verdediger wordt verdedigd zal "dubbel verdedigen of 'double team'" roepen. De eerste keer dat dit gebeurt zal de marker onmiddellijk 2 tellen aftrekken van de bereikte telling en doortellen zonder onderbreking. De tweede keer dat dit gebeurt is een fout en zal het tellen bij 0 beginnen, het spel wordt hervat na een controle.

(1) Tijdens het verdedigen van de werper mag de marker niet wijdbeens over de pivot-voet van de werper gaan staan.

(2) Tijdens het verdedigen van de werper dient het bovenlichaam van de marker op elk moment minstens één schijfdiameter afstand van het bovenlichaam van de werper verwijderd te zijn. Het is de onderlinge verantwoordelijkheid van beide spelers elkaars posities te respecteren en hier geen inbreuk op te maken zodra deze posities ingenomen zijn.

(3) Tijdens het verdedigen van de werper mag de marker zijn armen niet zodanig houden dat de werper beperkt wordt bij het pivoteren.

B. *Tellen, treuzelen (stalling)* : Zodra de marker binnen 3 meter van de werper is (zijn verdedigende positie tegenover de werper ingenomen heeft), mag de werper beginnen met tellen. Dit bestaat uit het roepen door de marker van "tellen" of "treuzelen" en het tellen met een tussenpoos van één seconde van 1 tot 10, luid genoeg voor de werper om te horen.

- Een speler is uitgeteld zodra de "t" van "tien" door de marker uitgesproken wordt. Als de werper de schijf niet geworpen heeft op het moment dat de marker de tien bereikt heeft, zal er verandering van schijfbezit met een controle plaats vinden.
- Als gedurende het tellen door de verdediging van marker gewisseld wordt, dan mag de nieuwe marker niet verder gaan met tellen, maar dient deze opnieuw met tellen te beginnen.
- Als een werper uitgeteld wordt, dan is de ex-marker, nu aanvallend speler, niet verplicht de schijf in bezit te nemen. De ex-werper, nu marker, controleert de schijf voor de nieuwe werper. Als deze de schijf niet wil, controleert de nieuwe marker de schijf door deze op de grond te leggen en te roepen "schijf is in".

C. *Hervatten van tellen na een foutmelding* : Als het tellen van de marker onderbroken wordt door een foutmelding dan zal, nadat de fout afgehandeld is, het tellen als volgt hervat dienen te worden:

(1) Als de foutmelding tegen de verdediging was, wordt het tellen opnieuw begonnen bij nul tenzij deze melding betwist wordt. Als het tellen al verder is dan vijf dan wordt het tellen hervat bij vijf (tellen, zes ...).

(2) Als de foutmelding tegen het aanvallende team was, dan wordt het tellen voortgezet vanaf het punt van onderbreking.

D. *Hervatten van het tellen na een time-out* : Als het spel hervat wordt na een time-out dient het tellen voortgezet te worden vanaf het punt van onderbreking.

E. *Te snel tellen* : Als de marker te snel telt dan mag de werper bezwaar maken door "te snel tellen" te roepen. Bij de eerste keer dat dit gebeurt tijdens een telling trekt de marker direct 2 tellen van de telling af en gaat door met tellen. Bij de tweede keer, als "te snel tellen" opnieuw wordt geroepen, is er een fout begaan en gaat de telling terug naar nul. Het spel gaat verder na een check.

F. *Betwisten van een "uitgeteld -call" ('stall call')* : De werper kan een "uitgeteld" betwisten als hij denkt dat de schijf los was voor de eerste klank van het woord "tien". In het geval van een betwistte "uitgeteld" zal het spel op een van de volgende manieren hervat worden:
(1) Als de pass goed was stopt het spel en gaat de schijf terug naar de werper. Na een check begint de marker de telling op acht.
(2) Als de pass niet goed was dan is het een turnover en gaat het spel verder zonder onderbreking.

404.12 <u>De ontvanger</u> :

A. *Schijfbezit* : Een ontvanger verkrijgt schijfbezit door aantoonbaar een ononderbroken contact met en het onder controle hebben van een niet draaiende schijf terwijl hij zich op de grond bevind en in het speelveld is.

B. *Meervoudig contact* : Onopzettelijk meervoudig contact met de schijf om deze onder controle te krijgen is toegestaan. Opzettelijk meervoudig schijfcontact bedoeld om de schijf te verplaatsen wordt beschouwd als lopen en is derhalve niet toegestaan. Hier wordt onder meervoudig contact verstaan:
- tippen (tipping);
- vertragen (delaying);
- borstelen (brushing) en/of;
- begeleiden (guiding).

C. *Lopen* : Als de ontvanger loopt terwijl hij de schijf vangt, is het hem toegestaan het minimum aantal stappen te nemen dat nodig is om tot stilstand te komen en een pivot-voet te bepalen. Verder mag een ontvanger, die de schijf vangt terwijl hij in beweging is, de beweging voortzetten en de schijf werpen voordat hij voor de derde keer met de grond in contact komt gedurende zijn schijfbezit. Overtreding van het in deze paragraaf beschrevene wordt beschouwd als lopen (zie 404.16 C).

D. *Gelijktijdig vangen* : Indien de schijf gelijktijdig door een aanvallende en een verdedigende speler gevangen wordt dan behoudt het aanvallende team schijfbezit.

E. *Oordelen* : Als een worp zodanig aankomt dat het onduidelijk is of er gevangen werd voordat de schijf contact maakte met de grond (gras wordt beschouwd als deel van de grond) dan zal de speler met het beste overzicht beslissen of de schijf goed gevangen is. Wanneer het onduidelijk is of de ontvanger in of uit was op het moment van vangen, dan zal de speler of zullen de spelers met het beste overzicht de 'call' maken.

F. *Force-out fout , contact in de lucht (in de lucht uit duwen)* : Als een ontvanger zich in de lucht bevindt terwijl hij de schijf in bezit neemt en een verdedigende speler maakt contact met de ontvanger voorafgaand aan de landing en dit contact heeft tot gevolg dat de ontvanger buiten het speelveld landt, dan moet de ontvanger of zichzelf uit verklaren of een force-out fout melden. Als dit gebeurt in de endzone en de foutmelding wordt niet betwist, is er een punt gemaakt.

404.13 Fouten :

A. *Definitie* : Fouten zijn het resultaat van fysiek contact tussen tegenstanders. Een fout kan kenbaar gemaakt worden door de speler die benadeeld is. Hij dient daartoe onmiddellijk nadat de fout gemaakt is luidkeels het woord "fout" te roepen.

B. *Verantwoordelijkheid* : De speler van wie het contact uitgaat is schuldig aan de fout.

C. *Werpfouten* : Werpfouten ontstaan wanneer contact gemaakt wordt tussen de werper en de marker voordat de werper de schijf losgelaten heeft. Contact dat optreedt nadat de schijf geworpen is, is geen reden om "fout" te roepen, maar moet wel zoveel mogelijk worden vermeden.

(1) Wanneer een fout begaan wordt door de werper of door de marker dan wordt het spel gestopt. Het spel wordt na een controle door de marker hervat met de werper in schijfbezit.

(2) Als tijdens het werpen een fout op de werper gemaakt wordt, deze fout wordt gemeld en de betreffende pass wordt binnen het speelveld door een teamgenoot gevangen, dan vervalt de fout automatisch en gaat het spel zonder onderbreking verder.

(3) Als een fout op de marker gemaakt wordt tijdens het werpen door de werper, deze fout wordt gemeld en de pass wordt niet binnen het speelveld door een teamgenoot gevangen (het is een turnover), dan gaat het spel zonder onderbreking verder. Indien deze worp wel binnen het speelveld door een teamgenoot gevangen wordt dan wordt de schijf na een controle teruggegeven aan de werper en het tellen wordt voortgezet vanaf het moment van onderbreking.

D. *Vangfouten* : Een vangfouten kan gemeld worden als fysiek contact ontstaat tussen tegenstanders tijdens een poging de schijf te vangen, te onderscheppen of neer te slaan. Een zekere hoeveelheid toevallig contact gedurende of direct na de vangpoging is vaak onvermijdelijk en zal niet tot een foutmelding leiden.

(1) belemmeren: Als een speler contact maakt met een tegenstander voordat de schijf is gearriveerd en hij daardoor de poging van die

tegenstander om de schijf te spelen belemmert dan begaat die speler een fout.

(2) Als een poging van een speler om de schijf te spelen contact veroorzaakt met een correct gepositioneerde, stilstaande tegenstander voordat of nadat de schijf gearriveerd is, dan heeft die speler een fout begaan.

(3) Als een vangfout optreedt en men is het hierover eens, dan krijgt de benadeelde speler schijfbezit op de plaats waar de fout is begaan. Als er geen overeenstemming wordt bereikt over de melding dan gaat de schijf terug naar de werper. Als er een fout in de eindzone van het aanvallende team plaatsvindt die niet betwist wordt, met uitzondering van de force-out fout (zie 404.12 F), wordt de schijf op het dichtst bij zijnde punt op de doellijn in het spel gebracht.

E. *Agressief gedrag* : Gevaarlijk, agressief gedrag of het roekeloos negeren van de veiligheid van medespelers is een fout.

F. *Spelerspositionering na een foutmelding* : Na een foutmelding dienen alle spelers zo snel mogelijk die posities in te nemen die ze op het moment van de foutmelding hadden. Totdat het spel hervat is handhaven zij deze positie.

404.14 Positionering :

A. *Het recht van positie* : Elke speler, met als uitzondering de werper zoals in 404.10(B) is omschreven, heeft het recht om elke positie op het speelveld die niet door een tegenspeler is ingenomen in te nemen, vooropgesteld dat hij bij het innemen van een positie geen persoonlijk contact veroorzaakt.

B. *Vermijden van contact* : Het is altijd de verantwoordelijkheid van alle spelers om contact op elke mogelijke manier te vermijden. Botsingen met correct gepositioneerde tegenstanders leiden tot gevaarlijke situaties zijn fouten en dienen te allen tijde vermeden worden.

C. *Picks (Hinderen)* : Geen enkele speler mag een zodanige positie innemen of zich zodanig bewegen dat de bewegingen van een tegenspeler gehinderd worden. In geval van hinderen roept de gehinderde speler onmiddellijk luid "hinderen" of "pick". Het spel wordt dan gestopt om weer hervat te worden na een controle waarbij het tellen voortgezet wordt vanaf het punt van onderbreking of bij vijf als het tellen al verder is dan vijf.

D. *Principe van verticaliteit* : Alle spelers hebben recht op de ruimte direct boven zich. Dus, een speler kan een tegenspeler niet verhinderen om een vangpoging te doen door zijn armen boven de tegenspeler te positioneren. Als een speler zijn armen toch zo positioneert en er vindt contact plaats dan is dit een fout.

E. *Spelen van de schijf* : Wanneer de schijf in de lucht is dienen alle spelers zich op de schijf te richten in plaats van op een tegenstander.

F. *Rechten van spelers in de lucht* : Een springende speler heeft het recht te landen op dezelfde plaats waar hij heeft afgezet zonder daarbij gehinderd te worden door tegenstanders. Een speler mag ook landen op een andere plaats vooropgesteld dat dit landingspunt niet al bezet was op het moment van springen en dat de directe weg tussen het afzet- en landingspunt niet al bezet was op het moment van afzetten.

404.15 Officials :

A. *Definitie* : Aan aantal niet spelende officials kunnen betrokken zijn bij een spel Ultimate. Dit zijn de tijdswaarnemer, puntenteller en de waarnemer(s). Zij hebben een ondersteunende functie voor beide teams. De verschillende functies kunnen door één persoon uitgevoerd worden.

B. *Tijdswaarnemer* : Verantwoordelijk voor het geven van de signalen m.b.t. het tijdsverloop tussen het scoren en een uitworp (zie 404.05.11) de time-outs en het begin en eindsignaal van de wedstrijd.

C. *Puntenteller* : Verantwoordelijk voor het bijhouden van de stand en de genomen time-outs. Geeft tevens aan wanneer een wedstrijd de pauze bereikt heeft of wanneer een wedstrijd over zijn tijdsduur heen is.

D. *Waarnemer (observer)* :
(1) De aanvoerders kunnen maximaal 6 ervaren personen als waarnemer aanwijzen. Deze waarnemers nemen niet actief deel aan het spel, maar hebben als doel het spel nauwgezet te volgen om in daar geval van onenigheid of onduidelijkheid een uitspraak over te kunnen geven. Waarnemers dienen zich passief op te stellen en zelf geen “calls” te geven.
(2) Als er een onenigheid of onduidelijkheid is die niet opgelost kan worden door de spelers of hun aanvoerders, dan kunnen door de aanvoerders de waarnemers geraadpleegd worden. De waarnemer die het beste zicht op de situatie heeft zal een uitspraak over de onenigheid of onduidelijkheid doen.
(3) Bij het raadplegen van de waarnemers zullen de teams zich aan zijn uitspraak over de onenigheid of onduidelijkheid houden en als zodanig het spel hervatten

404.16 Overtredingen :

A. *Algemeen* : Een overtreding vindt plaats als een speler een van de regels in dit artikel, mits niet gerelateerd aan fysiek contact, op welke wijze dan ook, overtreedt.

B. *Kenbaar maken overtreding* : Een overtreding mag uitgeroepen worden door elke speler die ziet dat er een overtreding plaats vindt. De speler roept onmiddellijk luid "overtreding" of de naam van de specifieke overtreding.

C. *Lopen* : Elk lopen van een speler terwijl deze in schijfbezit is, is een overtreding van deze regels, wordt lopen genoemd en is niet toegestaan.
(1) De werper moet ten alle tijden met zijn pivot-voet of een deel hiervan contact houden met het punt op het veld dat hij als het

pivot-punt bepaald heeft. Wanneer de werper het contact met het pivot-punt verliest dan heeft hij een loopovertreding begaan.

(2) Wanneer een ontvanger meer stappen neemt dan hij nodig heeft om tot stilstand te komen na het vangen van de schijf dan heeft de ontvanger een loopovertreding begaan.

(3) Als de ontvanger, na het vangen van de schijf tijdens het rennen, de schijf werpt nadat 3 of meer keer met de grond in contact is geweest en voordat hij tot volledige stilstand is gekomen dan heeft de ontvanger een loopovertreding begaan.

(4) Als er geteld wordt en er wordt een loopfout gemeld, gaat het tellen verder op het punt voor de melding van de loopfout of begint bij vijf (tellen, zes...), afhankelijk van wat lager is.

(5) Wanneer de werper de schijf gooit, nadat een loopfout gemeld is, en deze worp wordt niet gevangen, dan resulteert dat in een turnover.

D. *Strip* : Geen enkele verdedigende speler mag de schijf aanraken zolang deze in handen van de aanvaller is. Als een verdediger dit toch doet en hierdoor veroorzaakt dat de werper of de ontvanger de schijf laat vallen, dan roept de speler die in bezit was van de schijf "strip".

(1) De speler mag de schijf weer oppakken en het spel gaat na een check verder vanaf het punt waar de speler weer in schijfbezit komt.

(2) Als op het moment van de strip al begonnen was met tellen, dan gaat de telling terug naar nul.

(3) Als de strip van de ontvanger betwist wordt, wordt dit op dezelfde manier opgelost als een betwistte vangfout (de schijf gaat terug naar de werper). Als de strip in de eindzone plaatsvindt en hij wordt niet betwist is het een punt.

404.17 <u>Het stoppen van het spel</u> :

A. *Algemeen* : Bij elke schending van de regels of bij een time-out, wordt het spel gestopt. De schijf wordt weer in het spel gebracht door middel van een controle, op de plaats van het laatste schijfbezit voordat het spel gestopt werd, behalve als deze spelregels anders bepalen.

B. *Doorspeelregel* :

(1) Als een fout, overtreding of pick geroepen is terwijl de schijf in de lucht is, dan gaat het spel door totdat schijfbezit verkregen is.

(2) Als het team dat het voordeel van de melding zou krijgen schijfbezit verkrijgt als resultaat van een worp gedaan voor of tijdens het moment dat de melding gemaakt werd, dan zal het spel ononderbroken doorgaan. Het is de verantwoordelijkheid van de speler die de foutsituatie gemeld heeft om "doorspelen" te roepen om aan te geven dat deze regel van toepassing is.

(3) Als de schijf gevangen is en de fout, overtreding of “pick” werd door het aanvallende team begaan, dan telt de worp niet en gaat de schijf terug naar de werper, behalve in de gevallen beschreven in 404.13.D.3. En als de overtreding geen effect heeft op de verdediging (bijv. een pick niet gerelateerd aan het spel) en dit wordt door de verdediging bevestigd, dan wordt het spel na een check hervat op de plek waar de schijf gevangen werd.

C. *Onenigheden (betwisten)* : Wanneer men niet tot overeenstemming komt over welke melding van een fout of overtreding dan ook, gaat de schijf terug naar de laatste werper voorafgaand aan de onenigheid. Het spel wordt vervolgd na een check.

D. *Tijdsduur* : Als een onenigheid langer dan 30 seconden voortduurt, dan worden de betrokken spelers (door een eventueel aanwezige official) aangespoord om het geheel zo snel mogelijk op te lossen of de schijf aan de laatste werper voorafgaand aan de onenigheid te geven.(404.17.C)

E. *Tegenstrijdige foutmeldingen* : Als tegenstrijdige vangfouten gemeld worden door aanvallende en verdedigende spelers betreffende dezelfde spelsituatie dan gaat de schijf terug naar de laatste werper. Het spel wordt middels een check hervat op de plaats waar de werper zich bevond tijdens het werpen.

404.18 Etiquette :

A. *Niet geroepen fout*: Als een fout begaan wordt en niet geroepen wordt, dient de speler die de fout begaan heeft de benadeelde speler daarop attent te maken.

B. *Tijd tussen scoren en uitworp*: Het is de verantwoordelijkheid van beide teams om de tijd tussen het scoren van een punt en de daarop volgende uitworp zo kort mogelijk te houden.

C. *Rethrow-signaal* :Als het ontvangende team een uitworp (pull) die buiten de lijnen landt overgeworpen wil hebben dan dient het genoemde team het rethrow-signaal ('opnieuw uitwerpen-signaal') zo snel mogelijk te geven.

D. *Onenigheid* :In het geval er onenigheid of verwarring voorkomt gedurende het spel, dan dient het spel gestopt te worden. Nadat het probleem is opgelost wordt het spel hervat middels een check.

E. *Beginnende speler* : Indien een beginnend speler een overtreding begaat die te wijten is aan onbekendheid met de regels, is het gebruikelijk het spel te stoppen en de overtreding uit te leggen aan de speler.

405 Definities en terminologie

405.01 Definities

Aanvallend team:	Het team in schijfbezit.
Contact	Het aanraken van spelers van het andere team met een zekere mate van geweld.
Check:	Tijdelijk bezit van de schijf door de marker onmiddellijk voor hervatting van het spel om te verzekeren dat iedereen op de juiste plaats staat en klaar is om het spel te hervatten. De schijf in het spel brengen: Vindt plaats wanneer de werper zijn pivot-voet bepaald heeft en klaar is om te gooien, of in uitworpsituaties het juiste uitworpsignaal gegeven heeft.
Doellijn:	De lijn die het eigenlijke scheidt van de eindzone, de doellijn maakt geen deel uit van de eindzone.
Eigenlijke speelveld:	Het speelveld exclusief de eindzones. Zie ook speelveld.
Eindzone:	Dat deel van het speelveld waar de punten gescoord worden.
Marker:	De speler die de werper verdedigt.
Ontvangers:	Alle spelers van het aanvallende team behalve de werper.
Pick:	Een speler die zijn lichaam of bewegingen op een zodanige manier gebruikt dat hij de bewegingen van een speler van het andere team hindert.
Pivot-voet:	De voet die door een speler gebruikt wordt om een positie op het veld te bepalen na het in bezit komen van de schijf.
Punt van contact:	Locatie op het speelveld waar spelerscontact werd gemaakt.
Speelveld:	Het eigenlijke speelveld plus de endzones. Zie ook eigenlijk speelveld
Speler:	Een van de 14 personen die op welk moment dan ook daadwerkelijk deelneemt aan het spel.
Uit:	Elk gebied dat niet tot het speelveld behoort, inclusief de buitenlijnen.
Uitworp:	Procedure om het spel te beginnen of te hervatten nadat een punt is gescoord. De uitworp wordt gedaan door een speler van het team dat schijfbezit afstaat door de schijf vanaf de doellijn van de eindzone die zijn team gaat verdedigen te gooien naar een speler van het ontvangende team.
Verdedigende team:	Het team zonder schijfbezit.
Waar de schijf stopt:	Refereert aan de plaats waar de schijf gevangen wordt, op natuurlijke wijze tot stilstand kwam, of waar de schijf gestopt wordt te rollen of te glijden.
Werper:	Een aanvallende speler die in schijfbezit is of net de schijf heeft losgelaten.
Zij- en achterlijnen:	De lijnen die het eigenlijke speelveld en de eindzones scheiden van het gebied buiten het speelveld en maken geen deel uit van het speelveld.

405.02 Terminologie/ Vertaling

brick rule	brick-regel, zie 404.05 10 c
call	foutmelding
check	controle
dubble timing	dubbel verdedigen
endzone	eindzone, scoringsvak
force out foul	uitduwen
ge-called	overtreding gemeld
middle rule	middenregel
middle	midden
pick	hinderen
pull	uitworp
rethrow	opniew gooien
stalling	treuzelen, tellen
strip	strip
time-out call	time out call
travel	lopen
turn-over	verandering van schijfbezit