**Svenska Frisbeesportförbundets**



**Regler för Ultimate 2012**

**Dessa regler är en direkt översättning med endast redaktionella förändringar av WFDFs officiella regler för Ultimate, 2009/03/14,** **producerade av WFDF Ultimate Rules Committee.**

**Denna version fastställdes av Svenska Frisbeesportförbundets ultimateutskott och ersätter alla tidigare regler för ultimate.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Inledning** Ultimate är en sju-manna lagsport som spelas med en disc[[1]](#footnote-1). Det spelas på en rektangulärt plan, med ungefär halva bredden av en fotbollsplan, och med en målzon i varje ände. Målet för de två lagen är att göra mål genom att en medspelare fångar en passning i den målzon de anfaller. En passare får inte springa med discen, men får passa den i valfri riktning till en medspelare. Om en passning inte går fram inträffar en turnover, och det andra laget får då ta upp discen för att försöka att göra mål i den andra målzonen. Matcher spelas vanligtvis till 17 mål och pågår cirka 100 minuter. Ultimate är en sport utan kroppskontakt och där bedömningar görs av spelarna själva. *Spirit of the Game* vägleder spelarna i deras bedömningar och agerande på planen. | | | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **1.** | **Spirit of the Game** | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA1.1')) | 1.1. | Ultimate är en sport utan kroppskontakt och utan särskilda domare. Alla spelare är ansvariga för att förvalta och följa reglerna. Ultimate bygger på sportsmannaandan Spirit of the Game som lägger ansvaret för fair play på alla spelare. | | | |
|  | 1.2. | Det förutsätts att ingen av spelarna medvetet bryter mot reglerna. I Ultimate utdöms därför inga hårda straff för regelöverträdelser. Man strävar istället efter att återuppta spelet på ett sätt som spelet mest sannolikt skulle ha gått till om inget regelbrott hade inträffat. | | | |
|  | 1.3. | Spelare bör vara uppmärksamma på att de agerar som domare i alla diskussioner mellan lag. I sådana situationer måste spelarna: | | | |
|  |  | 1.3.1. | kunna reglerna, | | |
|  |  | 1.3.2. | vara ärliga och objektiva; | | |
|  |  | 1.3.3. | vara sanningsenliga; | | |
|  |  | 1.3.4. | förklara sin ståndpunkt tydligt och kortfattat; | | |
|  |  | 1.3.5. | ge motståndare en rimlig chans att tala; | | |
|  |  | 1.3.6. | lösa konflikter så snabbt som möjligt, och | | |
|  |  | 1.3.7. | visa respekt i sitt språkbruk. | | |
|  | 1.4. | Tävlingsinriktat spel uppmuntras, men aldrig på bekostnad av den ömsesidiga respekten mellan spelarna, reglerna eller den grundläggande spelglädjen. | | | |
|  | 1.5. | Följande händelser är exempel på bra spirit: | | | |
|  |  | 1.5.1. | informera en lagkamrat om de har gjort en felaktig eller onödig påkallning, eller orsakat en foul eller överträdelse, | | |
|  |  | 1.5.2. | ta tillbaka en påkallning när du inte längre tror att den var nödvändig; | | |
|  |  | 1.5.3. | berömma en motståndare för bra spel eller Spirit; | | |
|  |  | 1.5.4. | presentera sig för sin motståndare, och | | |
|  |  | 1.5.5. | reagera lugnt vid oenighet eller provokationer. | | |
|  | 1.6. | Följande händelser är tydliga brott mot Spirit of the Game och skall undvikas av alla deltagare: | | | |
|  |  | 1.6.1. | farligt spel och aggressivt beteende; | | |
|  |  | 1.6.2. | avsiktliga foul eller andra avsiktliga regelbrott; | | |
|  |  | 1.6.3. | smäda eller hota motståndare; | | |
|  |  | 1.6.4. | respektlöst firande efter mål; | | |
|  |  | 1.6.5. | göra påkallning som hämnd för motståndarnas påkallningar, och | | |
|  |  | 1.6.6. | ropa på en passning från en motståndare. | | |
|  | 1.7. | Varje lag är väktare av Spirit of the Game och skall: | | | |
|  |  | 1.7.1. | ta ansvar för att lära sina spelare reglerna och god Spirit; | | |
|  |  | 1.7.2. | disciplinera spelare som visar dålig Spirit, och | | |
|  |  | 1.7.3. | ge konstruktiv återkoppling till andra lag om hur de kan förbättra sin Spirit of the Game. | | |
|  | 1.8. | I de fall då en nybörjare begår en överträdelse på grund av okunskap om reglerna, skall erfarna spelare förklara överträdelsen. | | | |
|  | 1.9. | En erfaren spelare, som ger råd om regler och vägleder vid diskussioner, kan övervaka matcher där nybnyörjare eller yngre spelare deltar. | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA1.10')) | 1.10. | Reglerna bör tolkas av de spelare som var direkt inblandade i händelsen, eller av de spelare som hade det bästa perspektivet på händelsen. Andra än spelarna på planen, med undantag av lagkaptenen, bör avstå från att vara delaktiga. Men för påkallningar om en spelare var ”ute” eller en disc ”nere” kan spelare be andra än spelare att hjälpa dem att göra rätt bedömning. | | | |
|  | 1.11 | Om spelarna vid ett spelmoment inte kan komma överens om vad som skedde, skall discen gå tillbaka till den siste icke ifrågasatte passaren. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **2.** | **Spelplanen** | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA2.1')) | 2.1. | Spelplanen är en rektangel, hundra (100) meter lång och trettiosju (37) meter bred (se figur 1). | | | |
|  | 2.2. | Spelplanen avgränsas av dess begränsningslinjer som består av två (2) linjer längs planens längd och två (2) linjer längs planens bredd. | | | |
|  | 2.3. | Begränsningslinjerna är inte en del av spelplanen. | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA2.4')) | 2.4. | Spelplanen är uppdelad i en inre spelzon som är sextiofyra (64) meter lång och trettiosju (37) meter bred och två målzoner som arton (18) meter djupa och trettiosju (37) meter breda i varje ände av spelzonen. | | | |
|  | 2.5. | Mållinjerna är de linjer som skiljer spelzonen från målzonerna och är en del av spelzonen. | | | |
|  | 2.6. | Brickpunkten är skärningspunkten av två (2) korsade en (1) meter långa linjer på spelzonen tjugo (20) meter från varje mållinje, halvvägs mellan sidlinjerna. | | | |
|  | 2.7. | Alla linjer är mellan sjuttiofem (75) och etthundratjugo (120) millimeter breda, och är markerade med ett icke-frätande material. | | | |
|  | 2.8. | Åtta kulörta, mjuka objekt (till exempel plastkoner) markerar hörnen av spelzonen och målzonerna. | | | |
| [newrule](javascript:showbox('Div_new2.9'))[hand](javascript:showbox('Div_hand2.9')) | 2.9. | Den närmaste omgivningen av spelplanen skall hållas fri från rörliga objekt. Om spelet hindras av icke-spelare eller föremål inom tre (3) meter från linjen, kan den spelare eller passare som hindrats kalla ”Överträdelse” ("Violation") och försvarsräkningen återupptas vid högst nio (9). | | | |
|  |  |  | | | |
|  |  | Figur 1 | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **3.** | **Utrustning** | | | |
|  | 3.1. | Vilken disc som helst kan användas så länge bägge lagkaptenerna är överens. | | | |
|  | 3.2. | WFDF kan föra en förteckning över godkända discar som rekommenderas för spel. | | | |
|  | 3.3. | Varje spelare måste bära matchdräkt som utmärker spelarens lag. | | | |
|  | 3.4. | Ingen spelare får bära kläder eller utrustning som skäligen kan antas riskera skada för bäraren eller andra spelare. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **4.** | **Poäng, Mål och Match** | | | |
|  | 4.1. | En match består av ett antal poäng. Varje poäng avslutas med att ett lag gör mål. | | | |
|  | 4.2. | En match är slut och vunnen av det första lag som gör mål sjutton (17) mål. | | | |
|  | 4.3. | En match är uppdelad i två (2) spelperioder, som kallas halvlekar. Halvtid uppstår när första lag når nio (9) mål. | | | |
|  | 4.4. | Den första poängen i varje halvlek startar när halvleken startar. | | | |
|  | 4.5. | Efter det att ett mål görs, och matchen inte har vunnits eller halvtid inte har inträffat: | | | |
|  |  | 4.5.1. | startar nästa poäng omedelbart, och | | |
|  |  | 4.5.2. | lagen byter målzonen de försvarar, och | | |
|  |  | 4.5.3. | det lag som gjorde mål kastar avkast och blir försvarande lag. | | |
|  | 4.6. | Variationer av den grundläggande strukturen kan tillämpas för att tillmötesgå speciella tävlingar, antal spelare, ålder på spelare eller tillgängligt utrymme. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **5.** | **Lag** | | | |
|  | 5.1. | Varje lag skall ha högst sju (7) spelare och minst fem (5) spelare på planen under varje poäng. | | | |
|  | 5.2. | Ett lag får göra (ett obegränsat antal) byten först efter ett mål görs och innan nästa avkast, med undantag för skada (§ 19). | | | |
|  | 5.3. | Varje lag skall utse en lagkapten att representera laget. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **6.** | **Starta en match** | | | |
|  | 6.1.. | De två lagkaptenerna bestämmer vilket lag som först väljer antingen | | | |
|  |  | 6.1.1. | om de vill ta emot eller kasta det första avkastet, eller | | |
|  |  | 6.1.2. | vilken målzon de vill försvara. | | |
|  | 6.2. | Det andra laget ges det återstående valet. | | | |
|  | 6.3. | Vid starten av andra halvlek byts de ursprungliga gjorda valen till det motsatta valet. | | | |
|  |  |  | | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree7')) | **7.** | **Avkastet** | | | |
|  | 7.1. | I början av matchen, efter halvtid eller efter ett mål, börjar spelet med ett avkast. | | | |
|  |  | 7.1.1. | Lagen måste förbereda sig för avkast utan oskäligt dröjsmål. | | |
|  | 7.2. | Avkastet görs genom att en försvarare kastar discen för att påbörja spelet, efter att anfallande lag är redo. | | | |
|  | 7.3. | Det anfallande laget signalerar att de är redo genom att minst en spelare räcker upp en hand ovanför huvudet. | | | |
|  | 7.4. | När man signalerat att man är redo, och tills avkastet släppts, måste alla anfallare stå med ena foten på sin egen mållinje utan att ändra position i förhållande till varandra. | | | |
|  | 7.5. | Alla försvarare måste vara helt inne i sin egen målzon när avkastet släpps. | | | |
|  | 7.6. | Om en överträdelse av § 7.4 eller § 7.5 påkallas av motståndarlaget, skall avkastet gå om. | | | |
|  | 7.7. | Så fort discen släppts, får alla spelare rör sig i valfri riktning. | | | |
|  | 7.8. | Ingen spelare i det försvarande laget får röra discen efter ett avkast innan en medlem av det anfallande laget rör discen eller discen rör marken. | | | |
|  | 7.9. | Om en anfallare, på (in-bounds) eller utanför (out-of-bounds) planen, vidrör discen innan den träffar marken, och det anfallande laget inte fångar den, uppstår en turnover (§ 13) (ett ”tappat avkast”) | | | |
| [diagram](javascript:showbox('Div_diag7.10')) | 7.10. | Om discen rör spelplanen och aldrig går out-of-bounds, eller fångas in-bounds, etablerar passaren roteringspunkt där discen stannar. | | | |
| [diagram](javascript:showbox('Div_diag7.11')) | 7.11. | Om discen rör vid spelplanen och sedan går out-of-bounds utan att röra vid en anfallare, etablerar passaren roteringspunkt närmast den punkt på spelzonen där discen gick out-of-bounds (§ 11.7). | | | |
| [diagram](javascript:showbox('Div_diag7.12')) | 7.12. | Om discen går out-of-bounds efter att den rört vid en anfallare, eller en anfallare fångar avkastet out-of-bounds, etablerar passaren roteringspunkt närmast den punkt på spelzonen där discen gick out-of- bounds (§ 11.5). | | | |
| [diagram](javascript:showbox('Div_diag7.13'))[upa](javascript:showbox('Div_UPA7.13')) | 7.13. | Om discen går out-of-bounds utan att först vidröra spelplanen eller en anfallare, får passaren etablera roteringspunkt antingen på brickpunkten närmast den målzon de försvarar, eller närmast den plats på spelzonen där discen gick out-of-bounds (§ 11.7). Brickalternativet skall signaleras av den tilltänkta passaren innan discen plockats upp genom att räcka upp ena armen helt ovanför huvudet. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **8.** | **Discens status** | | | |
|  | 8.1. | Discen är död, och turnover är inte möjlig: | | | |
|  |  | 8.1.1. | När en poäng startat, tills avkastet släpps; | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA8.1.2')) |  | 8.1.2. | Efter ett avkast eller efter en turnover när discen måste bäras till rätt plats där den skall sättas i spel, tills roteringspunkten är etablerad, eller | | |
|  |  | 8.1.3. | Efter en påkallning som stoppar spelet eller annat avbrott, tills discen har checkats in (§ 10). | | |
|  | 8.2. | En disc som inte är död är i spel. | | | |
|  | 8.3. | Passaren får inte överföra innehavet av en död disc till en annan spelare. | | | |
|  | 8.4. | Alla spelare har rätt att försöka att stoppa en disc som rullar eller glider efter att den har rört vid marken. | | | |
|  | 8.5. | Om, i försök att stoppa en sådan disc, en spelare på ett betydande sätt ändrar discens position, kan motståndarlaget påkalla ”Överträdelse” (”Violation”) och spelet startar då med en check på den plats där discen först vidrördes. | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA8.6')) | 8.6. | Efter en turnover skall det lag som nu innehar discen sätta igång spelet utan dröjsmål. Den tilltänkta passaren måste gå i promenadtakt eller snabbare och direkt plocka upp discen samt etablera roteringspunkt. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **9.** | **Försvarsräkningen** | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA9.1'))[video](javascript:showbox('Div_vid9.1')) | 9.1. | Försvararen på disc startar en försvarsräkning på passaren genom att säga ”Försvar” ("Stalling") och sedan räknat från en (1) till tio (10). Intervallet mellan början på varje ord i försvarsräkningen måste vara minst en (1) sekund. | | | |
|  | 9.2. | Försvarsräkningen måste vara tydligt hörbart för passaren. | | | |
|  | 9.3. | Försvararen på disc får endast starta en försvarsräkning när discen är i spel. | | | |
|  | 9.4. | Försvararen på disc får endast påbörja och fortsätta en försvarsräkning när de är inom tre (3) meter från passaren och alla försvarare är korrekt placerade (§ 18.1). | | | |
|  | 9.5. | Om försvararen på disc rör sig mer än tre (3) meter bort från passaren, eller en annan spelare blir försvarare på disc, måste försvarsräkningen återupptas på ett (1). | | | |
|  | 9.6. | Att starta en försvarsräkning "högst på *n*", där "*n*" är en siffra mellan ett (1) och nio (9), betyder att säga "Försvar" (”Stalling”) följt av försvarsräkningen från och med ett (1) högre än den senaste siffran yttrad innan stopp, eller från och med "*n*" om siffran är större än "*n*".  *Exempel: Om försvarsräkningen skall börja på högst sju (7), och man sagt fem vid spelavrbrottet, återupptas räkningen genom att försvararen på disc säger: ”Försvar. Sex. Sju. …”. Om man istället sagt åtta vid spelavbrottet återupptas försvarsräkningen genom att försvararen på disc säger:”Försvar. Sju. Åtta. …”.* | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **10.** | **Check** | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA10.1')) | 10.1. | När spelet avbryts under en poäng för en time-out, foul, annan regelöverträdelse, bestridd turnover, eller avbrott på grund av säkerhetsrisk eller skada, skall spelet starta så snabbt som möjligt med en check. | | | |
|  | 10.2. | Utom när det gäller en time-out: | | | |
|  |  | 10.2.1. | Ska alla spelare återvända till de positioner de hade när den händelse som orsakat avbrottet inträffade. | | |
|  |  | 10.2.2. | Om discen var i luften när den händelse som orsakat avbrottet inträffade, och discen går tillbaka till passaren för att återuppta spelet, ska alla spelare återvända till de positioner de hade när discen släpptes av passaren. | | |
|  |  | 10.2.3.. | Alla spelare måste stå stilla där de står tills discen har checkats in. | | |
|  | 10.3. | Alla spelare får kort utöka ett spelstopp för att rätta till felaktig utrustning, men pågående spel kan inte stoppas för detta syfte. | | | |
|  | 10.4. | Den person som checkar in discen måste först kontrollera med närmaste motståndarspelare att deras lag är redo. | | | |
|  | 10.5.. | Att återuppta spelet: | | | |
|  |  | 10.5.1. | Om discen är inom räckhåll för en försvarare, skall de röra vid discen och ropa ”Disc i spel” ("Disc in"); | | |
|  |  | 10.5.2. | Om discen inte är inom räckhåll för en försvarare, skall passaren röra discen vid marken och ropa ”Disc i spel” ("Disc in"), eller | | |
|  |  | 10.5.3. | Om discen inte är inom räckhåll för en försvarare och det inte finns någon passare, skall försvararen närmast discen ropa ”Disc i spel” ("Disc in"). | | |
|  | 10.6.. | Om passaren försöker passa innan check gjorts, eller en överträdelse av § 10.2 påkallas, räknas inte passningen oavsett om den går fram eller ej, och innehavet av discen återgår till passaren. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **11.** | **Out-of-Bounds** | | | |
|  | 11.1. | Spelplanen är in-bounds. Begränsningslinjerna är inte en del av spelplanen och är out-of-bounds. | | | |
|  | 11.2. | Området som är out-of-bounds består av allt område som inte är in-bounds och allt som kommer i kontakt med detta område, med undantag för försvarare, som alltid betraktas som in-bounds om avsikten är att försöka nå discen. | | | |
|  | 11.3. | En anfallare som inte är out-of-bounds är in-bounds. | | | |
|  |  | 11.3.1[.](javascript:showbox('Div_11.3.1')) | En spelare som är i luften behåller sin status som in-bounds/out-of-bounds tills spelaren vidrör spelplanen eller området out-of-bounds. | | |
|  |  | 11.3.2. | En passare i besittning av discen, som vidrör spelplanen och sedan vidrör ett out-of-bounds område, anses fortfarande som in-bounds. | | |
|  |  |  | 11.3.2.1. | Om en passare lämnar spelplanen, måste passaren upprätta en roteringspunkt på den plats där passaren korsade begränsningslinjen (såvida inte § 14.2 träder i kraft). | |
|  |  | 11.3.3. | Kontakt mellan spelare gör inte att statusen av att vara in- eller out-of-bounds övergår från en spelare till en annan. | | |
|  | 11.4. | En disc är in-bounds när den är i spel, eller när spelet startar eller startar om. | | | |
|  | 11.5. | En disc blir out-of-bounds när den först vidrör ett område out-of-bounds eller vidrör en anfallare som är out-of-bounds. En disc som innehas av en anfallare har samma in- eller out-of-bounds status som spelaren i fråga. En disc är out-of-bounds om den samtidigt innehas av mer än en anfallare, varav en är out-of-bounds. | | | |
|  | 11.6. | Discen får flyga utanför en begräsningslinje och återvända till spelplanen, och spelare får gå utanför spelplanen för att försöka nå discen. | | | |
|  | 11.7. | Den plats där en disc gick out-of-bounds är den plats där, innan den vidrörde ett område eller spelare out-of-bounds, discen senast var: | | | |
|  |  | 11.7.1. | helt eller delvis över spelplanen, eller | | |
|  |  | 11.7.2. | vidrörd av spelare in-bounds. | | |
|  | 11.8. | För att återuppta spelet efter en turnover out-of-bounds skall passaren etablera roteringspunkt på den plats på spelzonen som är närmast den plats där discen gick out-of-bounds. | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA11.9')) | 11.9. | Om discen är out-of-bounds och mer än tre (3) meter från roteringspunkten får icke-spelare hämta discen. Passaren måste bära discen de sista tre (3) metrarna till spelplanen. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **12.** | **Mottagare och positionering** | | | |
|  | 12.1. | En passningsmottagare som uppvisar bibehållen kontakt med och kontroll över en icke roterande disc anses ha ”fångat” discen. | | | |
|  | 12.2. | Om spelaren förlorar kontrollen över discen på grund av efterföljande kontakt med marken, en lagkamrat eller en lagligen placerad motståndarspelare, anses fångsten inte ha inträffat. | | | |
|  | 12.3.. | Följande är turnovers, och ingen fångst anses ha inträffat: | | | |
|  |  | 12.3.1. | anfallande mottagare är out-of-bounds när de vidrör discen, eller | | |
|  |  | 12.3.2. | den anfallande mottagarens första kontakt med marken efter att fångat discen är out-of-bounds när spelaren samtidigt innehar discen. | | |
|  | 12.4. | Efter en fångst blir den spelaren passare. | | | |
|  | 12.5. | Om en anfallare och en försvarare fångar discen samtidigt, behåller anfallande lag innehavet av discen. | | | |
|  | 12.6. | En spelare som etablerat position har rätt att vara kvar i detta läge och bör inte utsättas för kroppskontakt av en motspelare. | | | |
|  | 12.7. | När en spelare försöker nå discen, får motspelare inte avsiktligt hindra den spelarens rörelser, såvida mostspelaren inte också försöker nå discen. | | | |
|  | 12.8. | Varje spelare har rätt att inneha valfri position på planen om den inte upptas av motspelare, förutsatt att de inte orsakar kroppskontakt när de etablerar positionen. | | | |
|  | 12.9. | När discen är i luften måste alla spelare försöka att undvika kroppskontakt med andra spelare, och det finns ingen situation där en spelare kan motivera att orsaka kroppskontakt. "Att försöka nå discen" är inte en giltig anledning för att orsaka kroppskontakt med andra spelare. | | | |
|  | 12.10. | Viss tillfällig kroppskontakt, som inte påverkar resultatet av spelet eller spelares säkerhet, får förekomma när två eller fler spelare rör sig mot en enda punkt samtidigt. Tillfällig kontakt bör minimeras, men anses inte vara en foul. | | | |
|  | 12.11. | Alla spelare har rätt till utrymmet ovanför dem. En motståndare får inte hindra en spelare från att använda detta utrymme. | | | |
|  | 12.12. | Ingen spelare får fysiskt bistå en anna spelares förflyttning. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **13.** | **Turnover** | | | |
|  | 13.1. | Vid en turnover överförs innehavet av discen från ena laget till det andra och inträffar när: | | | |
|  |  | 13.1.1. | discen vidrör marken när den inte innehas av en anfallare (discen är "nere" [”down”]); | | |
|  |  | 13.1.2. | discen lämnas över från en anfallare till en annan utan att vid något tillfälle vara helt fri från beröring av båda spelarna (en "överlämning" [”hand-over”]); | | |
|  |  | 13.1.3. | passaren studsar avsiktligt en passning till sig själv via en annan spelare ("studs" [”deflection”]); | | |
|  |  | 13.1.4. | passaren efter att ha lagt en passning vidrör discen igen innan den vidrörts av en annan spelare (en "dubbel beröring" [”double touch”]); | | |
|  |  | 13.1.5.. | en passning fångas av en försvarare (en "interception"); | | |
|  |  | 13.1.6. | discen går out-of bounds (en "out-of-bounds"); | | |
|  |  | 13.1.7. | passaren har inte släppt discen innan försvararen på disc hunnit börja säga första bokstaven i ordet "tio" i försvarsräkningen (en "uträkning" [”stall out”]); | | |
|  |  | 13.1.8. | det påkallas en obestridd foul emot anfallande mottagare, eller | | |
|  |  | 13.1.9. | mottagande lag vidrör discen vid avkastet innan den når marken, och misslyckas att fånga discen (ett "tappat avkast" [”dropped pull”]). | | |
|  | 13.2. | Om det är oklart om en turnover skett, skall spelaren/spelarna med bästa perspektivet snabbt komma med ett avgörande. Om något av lagen inte håller med kan de kalla ”Bestrider” ("Contest") varpå: | | | |
|  |  | 13.2.1. | discen går tillbaka till passaren, och | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA13.2.2')) |  | 13.2.2. | eventuell försvarsräkning återupptas vid högst nio (9). | | |
|  | 13.3. | Om en ”snabb räkning” (§ 18.1) sker på ett sådant sätt att anfallande lag inte har en rimlig möjlighet att kalla ”Snabb Räkning” (”Fast Count”) innan en uträkning, skall situationen behandlas som en bestridd uträkning (§ 13.2). | | | |
|  | 13.4. | Om passaren bestrider en uträkning men ändå försöker passa, och passningen inte går fram, fortsätter spelet med en turnover. | | | |
|  | 13.5. | Positionen för en turn-over är: | | | |
|  |  | 13.5.1. | där discen stannar eller plockas upp av en anfallare, eller | | |
|  |  | 13.5.2. | där försvararen som fångat discen stannar, eller | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA13.5.3')) |  | 13.5.3. | passarens position, i fråga om § 13.1.2, § 13.1.3, § 13.1.4, § 13.1.7, eller | | |
|  |  | 13.5.4. | där en obestridd foul emot en mottagande anfallare inträffade. | | |
|  | 13.6. [.](javascript:showbox('Div_13.6')) | Om positionen för en turnover är i spelzonen, skall passaren etablera roteringspunkt vid den punkten. | | | |
|  | 13.7. | Om positionen för en turnover är i det nu anfallande lagets offensiva målzon, skall passaren etablera roteringspunkt på den närmaste punkten på mållinjen. | | | |
|  | 13.8. | Om positionen för en turnover är i det nu anfallande lagets defensiva målzon kan passaren välja var roteringspunkten skall etableras: | | | |
|  |  | 13.8.1. | på den position där turnover skedde, genom att stå still vid positionen eller finta en passning, eller | | |
|  |  | 13.8.2. | vid den punkt på mållinjen som är närmast positionen där turnover skedde, genom att flytta sig från positionen för turnover. | | |
|  |  | 13.8.3. | Omedelbar förflyttning eller stillastående avgör var roteringspunkt etableras och kan inte ändras. | | |
|  | 13.9. | Om positionen för turnover är out-of-bounds, fortsätter spelet enligt § 11.7. | | | |
|  | 13.10. | Om spelet ovetande fortsatt efter en turnover, skall spelet stanna och discen gå tillbaka till positionen för turnover, spelarna återuppta sina positioner när turnover inträffade och spelet starta med en check. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **14.** | **Mål** | | | |
|  | 14.1. | Ett mål görs om en anfallspelare som är in-bounds fångar en tillåten pass och samtliga av de första samtidiga kontaktpunkterna efter att ha fångat discen är helt inom det anfallande lagets offensiva målzon (§ 12.1, § 12.2). | | | |
|  | 14.2. | Om en anfallare i besittning av discen hamnar helt bakom mållinjen spelaren anfaller utan att göra mål enligt § 14,1, skall spelaren etablera roteringspunkt på närmaste punkt på mållinjen. | | | |
|  | 14.3. | Tidpunkten då ett mål görs är när första kontakten med målzonen görs efter det att discen fångats. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **15.** | **Att kalla fouler, förseelser (infractions) och överträdelser (violations)** | | | |
|  | 15.1. | Ett brott mot reglerna som upppstår på grund av icke oväsentlig fysisk kontakt mellan två eller flera motståndare är en foul. | | | |
|  | 15.2. | Ett brott mot reglerna i fråga om ”Discförsvar” (”Marking”) eller ”Stegfel” (”Travel”) är en förseelse (infraction). Förseelser avbryter inte spelet. | | | |
|  | 15.3. | Alla andra brott mot reglerna är överträdelser (violations). | | | |
|  | 15.4. | Endast spelaren som utsatts för en foul kan kalla en foul, genom att ropa "Foul". | | | |
|  | 15.5. | Varje motståndare får kalla en förseelse, genom att ropa det specifika namnet på förseelsen. | | | |
|  | 15.6. | Varje motståndare får kalla en överträdelse, genom att ropa det specifika namnet på överträdelsen eller ”Överträdelse” (”Violation”) om inte annat anges av den aktuella regeln. | | | |
|  | 15.7. | Påkallningar måste göras omedelbart efter det att regelbrottet skett. | | | |
|  | 15.8. | Om spelare från det lag mot vilket foul, förseelse eller överträdelse har kallats motsätter sig att det inträffat, kan de ropa ”Bestrider” ("Contest"). | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA15.9')) | 15.9. | Om spelare som kallat "Foul", "Överträdelse" (”Violation”) eller ”Bestrider” ("Contest") senare bestämmer att deras påkallning var onödig, kan de ångra sig genom att ropa "Återkallas" (”Retracted”). Spelet återupptas med en check. | | | |
|  | 15.10. | Försvarsräkningar efter foul, överträdelse eller contest återupptas enligt följande (om inget annat anges): | | | |
|  |  | 15.10.1. | Efter en foul eller överträdelse av försvarande lag: | | |
|  |  |  | 15.10.1.1. | Om ingen bestrider påkallningen återupptas räkning på ett (1); | |
|  |  |  | 15.10.1.2. | om påkallningen bestrids återupptas räkning på högst sex (6). | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA15.10.2')) |  | 15.10.2. | Efter en foul av anfallande lag, oavsett om påkallningen bestrids eller inte, återupptas försvarsräkning på högst nio (9). | | |
|  |  | 15.10.3. | Efter en överträdelse av anfallande lag: | | |
|  |  |  | 15.10.3.1. | Om överträdelsen inte bestrids återupptas räkning på högst nio (9); | |
|  |  |  | 15.10.3.2. | om överträdelsen bestrids återupptas räkning på högst sex (6). | |
|  |  | 15.10.4. | Efter samtidig foul eller överträdelser som uppväger varandra, skall räkning återupptas på högst sex (6). | | |
|  |  | 15.10.5. | För alla andra påkallningar som bestrids återupptas räkning på högst sex (6). | | |
|  |  |  | | | |
|  | **16.** | **Återupptagande av spel efter foul eller överträdelse** | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA16.1')) | 16.1. | När en foul eller överträdelse påkallas, stannar spelet omedelbart och ingen turnover är möjlig. | | | |
|  |  | 16.1.1. | Dock, om foul eller överträdelse påkallas: | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA16.1.1.1')) |  |  | 16.1.1.1. | mot passaren och passaren senare försöker passa, eller | |
|  |  |  | 16.1.1.2. | när passaren är i kaströrelsen, eller | |
|  |  |  | 16.1.1.3. | när discen är i luften, | |
|  |  |  | fortsätter spelet tills innehav av discen har etablerats. | | |
|  |  | 16.1.2. | När innehav av discen har etablerats: | | |
|  |  |  | 16.1.2.1. | Om det lag som påkallade foul eller överträdelse vinner eller behåller innehav av discen som en följd av passningen ska spelet fortsätta. Spelare som vill åberopa denna regel bör omedelbart ropa ”Spela på” ("Play on"). | |
|  |  |  | 16.1.2.2. | Om det lag som påkallade foul eller överträdelse inte vinner eller behåller innehav som en följd av passningen skall spelet stoppas. | |
|  |  |  |  | 16.1.2.2.1. | Om det lag som påkallade foul eller överträdelse anser att innehav har påverkats av denna foul eller överträdelse, skall discen gå tillbaka till passaren för en check (såvida inte den aktuella regeln säger annat). |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA16.1.2.2.2')) |  |  |  | 16.1.2.2.2. | Om det lag som påkallade foul eller överträdelse inte anser att innehav har påverkats av denna foul eller överträdelse skall den spelade sekvensen gälla, eventuella nackdelar som uppkommit genom denna foul eller överträdelse kompenseras, och spelet startas med en check. |
|  |  |  | | | |
|  | **17.** | **Foul** | | | |
|  | 17.1. | Farligt spel: | | | |
|  |  | 17.1.1. | Att inte sätta andra spelares säkerhet i första hand, oavsett om eller när kontakt sker, är att anse som farligt spel och betraktas som en foul. Ingen annan regel står över denna regel. | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree17.2')) | 17.2. | Försvarsfoul: Fouler av försvarare mot passningsmottagare: | | | |
|  |  | 17.2.1. | En försvarsfoul mot passningsmottagare uppstår när en försvare inleder kroppskontakt med en mottagare innan eller under ett försök att fånga discen. | | |
|  |  | 17.2.2. | Efter en foul av försvarare mot passningsmottagare: | | |
|  |  |  | 17.2.2.1. | vid fouler i spelzonen eller i mottagarens defensiva målzon får mottagaren innehav av discen vid den punkt foulen skedde; | |
|  |  |  | 17.2.2.2. | vid fouler i mottagarens offensiva målzon får mottagaren innehav av discen vid den närmaste punkten på målzonslinjen, och försvararen på disc måste ta upp försvar där; eller; | |
|  |  |  | 17.2.2.3. | om foulen bestrids går discen tillbaka till passaren. | |
|  | 17.3. | Utträngningsfoul (Force-out Foul): | | | |
|  |  | 17.3.1. | En utträngningsfoul (force-out foul) inträffar när en spelare utan markkontakt fångar discen, och foulas av en försvarare innan landning och denna kontakt orsakar att mottagaren: | | |
|  |  |  | 17.3.1.1. | landar out-of-bounds istället för in-bounds; eller | |
|  |  |  | 17.3.1.2. | landar i spelzonen istället för i sin offensiva målzon. | |
|  |  | 17.3.2. | Om mottagaren skulle ha landat i sin offensiva målzon är det mål; | | |
|  |  | 17.3.3. | Om en utträngningsfoul (force-out foul) bestrids går discen tillbaka till passaren om mottagaren landar out-of-bounds, annars får mottagaren behålla discen. | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree17.4')) | 17.4. | Försvarsfoul: Fouler av försvarare på disc mot passare: | | | |
|  |  | 17.4.1. | En försvarsfoul mot passare inträffar när: | | |
|  |  |  | 17.4.1.1. | En försvarare är otillåtet placerad (§ 18.1), och det uppstår kroppskontakt med passaren, eller | |
|  |  |  | 17.4.1.2. | En försvarare inleder kroppskontakt med passaren, eller en del av försvararens kropp rörde sig och kom i kontakt med passaren, innan passaren släppte discen. | |
|  | 17.5. | Strip-foul: | | | |
|  |  | 17.5.1. | En strip-foul inträffar när en försvarsfoul orsakar att mottagaren eller passaren tappar discen efter det att innehav har etablerats. | | |
|  |  | 17.5.2. | Om mottagningen annars skulle ha varit ett mål, och foulen är obestridd, är det mål. | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree17.6')) | 17.6. | Anfallsfoul av mottagare: | | | |
|  |  | 17.6.1. | En anfallsfoul av mottagare uppstår när en mottagare inleder kroppskontakt med en försvarare innan eller under försök att fånga discen. | | |
|  |  | 17.6.2. | Om foulen är obestridd är resultatet en turnover, med discen på det ställe där regelbrottet inträffade. | | |
|  |  | 17.6.3. | Om passningen går fram och foulen bestrids går discen tillbaka till passaren. | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree17.7')) | 17.7. | Anfallsfoul av passare: | | | |
|  |  | 17.7.1. | En anfallsfoul av passare uppstår när passaren inleder kroppskontakt med en försvarare som är i en tillåten position. | | |
|  |  | 17.7.2. | Tillfällig kroppskontakt som uppstår under passarens fullföljande av kaströrelsen är inte tillräcklig grund för en foul, men bör undvikas. | | |
|  | 17.8. | Spärrfoul (Blocking Foul): | | | |
|  |  | 17.8.1. | En spärrfoul (blocking foul) inträffar när en spelare tar en position som en motståndare i rörelse inte kommer att kunna undvika och som orsakar kroppskontakt. | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA17.9')) | 17.9. | Indirekt Foul: | | | |
|  |  | 17.9.1. | En indirekt foul uppstår vid kroppskontakt mellan en mottagare och en försvarare som inte direkt påverkar ett försök att fånga discen. | | |
|  |  | 17.9.2. | Om foulen inte bestrids får mottagande spelare kompensera eventuell positionella nackdel som uppkommit genom foulen. | | |
|  | 17.10. | Kvittade Fouler (Offsetting Fouls): | | | |
|  |  | 17.10.1. | Om foul påkallas av en anfallare och en försvarare i samma situation, går discen tillbaka till passaren. | | |
|  |  |  | | | |
|  | **18.** | **Förseelser och Överträdelser** | | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree18.1')) | 18.1. | Förseelser under försvarsräkning (Marking Fouls): | | | |
|  |  | 18.1.1. | Förseelser vid försvar på disc inkluderar följande: | | |
|  |  |  | 18.1.1.1. | “Snabb räkning” (”Fast Count”) – försvararen på disc: | |
|  |  |  |  | 18.1.1.1.1. | startar räkningen innan discen är i spel, |
|  |  |  |  | 18.1.1.1.2. | startar inte räkningen med ordet "Stalling", |
|  |  |  |  | 18.1.1.1.3. | räknar med mindre än en sekunds intervall, |
|  |  |  |  | 18.1.1.1.4. | subtraherar inte två (2) sekunder från försvarsräkningen efter den första påkallningen av någon förseelse vid försvaret på disc, eller |
|  |  |  |  | 18.1.1.1.5. | startar inte försvarsräkningen från rätt tal. |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.1.1.2')) |  |  | 18.1.1.2. | "Gränsla" (”Straddle”) - en linje mellan en försvarares fötter innehåller passarens roteringspunkt. | |
|  |  |  | 18.1.1.3. | "Discavstånd" (”Disc Space”) - någon del av en försvarares kropp är mindre än en discdiameter från passarens kropp eller roteringspunkt. Men om detta förhållande uteslutande orsakats av passarens förflyttning är det inte en förseelse. | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.1.1.4')) |  |  | 18.1.1.4. | "Omfamning" (”Wrapping”) - en försvarare använder sina armar för att hindra passaren från att rotera i valfri riktning. | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.1.1.5')) |  |  | 18.1.1.5. | "Dubbling" (”Double Team”) - mer än en försvarare inom tre (3) meter av passarens roteringspunkt och längre än tre (3) meter från alla andra anfallare. | |
|  |  |  | 18.1.1.6. | "Synfält" (”Vision”) - en försvarare använder någon del av sin kropp för att avsiktligt hindra passaren från att se. | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.1.1.7')) |  |  | 18.1.1.7. | "Kontakt" - en försvarare orsakar kroppskontakt med passaren innan passaren släppt discen men inte under kaströrelsen. Men om denna kroppskontakt orsakas uteslutande av rörelser hos passaren är det inte en förseelse. | |
|  |  | 18.1.2. | En förseelse under försvarsräkning får bestridas av försvarande lag, varvid spelet skall stanna. | | |
| [video](javascript:showbox('Div_vid18.1.3')) |  | 18.1.3 | Vid första icke bestridda påkallningen av en förseelse under försvarsräkning skall försvararen på disc subtrahera två (2) från försvarsräkningen och fortsätta. | | |
|  |  | 18.1.4. | Försvararen på disc får inte starta ny räkning innan eventuella otillåtna positioner rättats till. Att inte göra så är en påföljande förseelse vid försvarsräkning. | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.1.5')) |  | 18.1.5 | För alla påföljande obestridda förseelser vid försvarsräkning som påkallas under samma passares innehav skall försvararen på disc sätta försvarsräkningen på ett (1) och fortsätta. | | |
|  |  | 18.1.6. | Om passaren försöker passa och har en förseelse under försvarsräkning som påkallas under kaströrelsen eller då discen är i luften inte några konsekvenser. | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree18.2')) | 18.2. | Stegförseelse (”Travel”): | | | |
|  |  | 18.2.1. | Passaren får försöka passa när som helst så länge passaren är in-bounds eller har etablerat en roteringspunkt in-bounds. | | |
|  |  | 18.2.2. | En spelare som är in-bounds och i luften och fångar en passning får försöka passa innan spelaren i fråga landar. | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.2.3')) |  | 18.2.3. | En spelare som fångat en disc och landat in-bounds måste minska sin fart så fort som möjligt efter fångsten, utan att byta riktning, tills spelaren etablerat en roteringspunkt. | | |
|  |  |  | 18.2.3.1. | Passaren får släppa discen under tiden spelaren minskar sin fart så länge som spelaren i fråga behåller kontakten med spelplanen under hela kaströrelsen. | |
|  |  | 18.2.4. | Passaren får flytta sig (“rotera” (”pivot”)) endast genom att etablera en “roteringspunkt” (”pivot point”), som är en punkt på spelplanen som en del av spelarens kropp behåller kontakten med. | | |
|  |  | 18.2.5. | En passare som står på knä eller ligger ner behöver inte etablera en roteringspunkt. | | |
|  |  |  | 18.2.5.1. | När spelaren väl stannat avgörs roteringspunnktens läge av spelarens tyngdpunkt. Spelaren skall inte flytta sig från denna punkt under tiden spelaren står på knä eller ligger. | |
|  |  |  | 18.2.5.2. | Om spelaren ställer sig upp skall spelaren etablera roteringspunkt på den plats där spelaren står. | |
|  |  | 18.2.6. | En stegförseelse inträffar om: | | |
|  |  |  | 18.2.6.1. | passaren etablerar roteringspunkt på fel plats på spelplanen; | |
|  |  |  | 18.2.6.2. | passaren ändrar riktning innan passaren etablerat roteringspunkt eller släppt discen; | |
|  |  |  | 18.2.6.3. | passaren inte minskar sin hastighet så snabbt som möjligt; | |
| [video](javascript:showbox('Div_vid18.2.6.4')) |  |  | 18.2.6.4. | passaren inte behåller den etablerade roteringspunkten tills passaren släppt discen; | |
|  |  |  | 18.2.6.5. | passaren inte behåller kontakten med spelplanen under hela kaströrelsen, eller | |
|  |  |  | 18.2.6.6. | en mottagare medvetet bollar, fumlar eller brushar[[2]](#footnote-2) discen till sig för att flytta i någon riktning. | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.2.7'))[video](javascript:showbox('Div_vid18.2.7')) |  | 18.2.7. | Efter en obestridd stegförseelse stannar inte spelet. | | |
|  |  |  | 18.2.7.1. | Passaren etablerar roteringspunkt på rätt plats, indikerad av den spelare som påkallade stegöverträdelsen. Detta måste ske utan dröjsmål från båda inblandade spelare. | |
|  |  |  | 18.2.7.2. | Eventuell försvarsräkning pausas och passaren får inte kasta discen förrän roteringspunkt är etablerad på rätt plats. | |
|  |  |  | 18.2.7.3. | En försvarare ropar "Play on" så snart roteringspunkt har etablerats. | |
|  |  |  | 18.2.7.4. | Försvararen på disc måste säga "Stalling" eller "Play on" innan försvarsräkningen får återupptas. | |
|  |  | 18.2.8. | Om passaren försöker passa efter en stegförseelse men innan roteringspunkten rättats till kan fösvarande lag ropa “Violation”. Spelet avstannar då och discen går tillbaka till passaren. | | |
|  |  | 18.2.9. | Om passaren passar efter en stegförseelse, och passningen inte går fram till en anfallare, skall spelet fortsätta. | | |
|  |  | 18.2.10. | Efter en bestridd stegförseelse då passaren inte har släppt discen skall spelet stanna. | | |
| [tree](javascript:showbox('Div_tree18.3')) | 18.3. | Stängningsöverträdelse (”Pick”): | | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.3.1')) |  | 18.3.1. | Om en försvarare täcker en anfallare nära och försvararen hindras av en annan spelare från att följa den spelare de täcker får försvararen kalla ”Stängning”. | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA18.3.2')) |  | 18.3.2. | När spelet stannat får den stängde spelaren flytta sig till den plats spelaren bedömer att spelaren skulle varit på om inte stängningen inträffat. Discen går tillbaka till passaren (om den passats) och eventuell försvarsräkning återupptas vid högst nio (9). | | |
|  |  |  | | | |
|  | **19.** | **Spelavbrott (”Stoppage”)** | | | |
|  | 19.1. | Skadeavbrott (Injury Stoppage”) | | | |
|  |  | 19.1.1. | Skadeavbrott: “Skada” (”Injury”) i spelet får påkallas av den skadade spelaren, eller en lagkamrat om den skadade spelaren är oförmögen att omedelbart påkalla skadeavbrott, i vilket fall påkallningen anses ha skett vid tipunkten för skadan. | | |
|  |  | 19.1.2. | Om en spelare har ett öppet eller blödande sår måste skadeavbrott påkallas och spelaren i fråga omedelbart bytas ut (”Skadebyte” (”Injury Substitution”)) och får inte återkomma i spel förrän såret fått vård och inte längre blöder. | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA19.1.3')) |  | 19.1.3. | Om skadan inte är ett resultat av en foul (bestridd eller obestridd) måste spelaren bytas ut, annars kan spelaren välja att fortsätta. | | |
|  |  | 19.1.4. | Om den skadade spelaren lämnar spelplanen kan motståndarlaget välja att också byta en spelare. | | |
|  |  | 19.1.5. | Om den skadade spelaren har fångat discen och sedan tappat den på grund av skadan behåller spelaren i fråga innehavet av discen. | | |
|  |  | 19.1.6. | Spelare som byts in på grund av skada erhåller exakt samma status (position, innehav av disc, försvarsräkning etc) som den spelare de ersatte. | | |
|  | 19.2. | Teknikavbrott (”Technical Stoppage”) | | | |
|  |  | 19.2.1. | Varje spelare som ser ett förhållande som kan utgöra fara för spelare får påkalla ”Teknik” (”Technical”) för att avbryta spelet. | | |
|  |  | 19.2.2. | Passaren kan påkalla Teknikavbrott under spelets gång för att ersätta en allvarligt skadad disc. | | |
|  | 19.3. | Om discen var i luften när avbrottet påkallades fortsätter spelet tills innehav av discen etablerats: | | | |
|  |  | 19.3.1. | Om skadan eller säkerhetsfrågan inte påverkade spelet kvarstår turnover eller den fullbordade passningen och spelet startar där; | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA19.3.2')) |  | 19.3.2. | Om skadan eller säkerhetsfrågan påverkade spelet går discen tillbaka till passaren och eventuell försvarsräkning återupptas vid högst nio (9). | | |
|  | 19.4. | I matcher med tidhållning stannar matchklockan under Avbrott. | | | |
|  |  |  | | | |
|  | **20.** | **Time-Out** | | | |
|  | 20.1. | Den spelare som kalla en time-out skall forma ett ”T” med händerna eller med en hand och discen, och ropa ”time-out” tydligt hörbart för motståndarspelarna. | | | |
|  | 20.2. | Båda lagen har rätt till två (2) time-out var per halvlek. | | | |
|  | 20.3. | En time-out får kallas när som helst under en halvlek. | | | |
|  | 20.4. | En time-out är två (2) minuter lång. | | | |
|  | 20.5. | Efter en poäng startar och innan det påföljande avkastet kan någon av de båda kaptenerna kalla en time-out. Denna time-out ökar tiden mellan starten av nästa poäng och det påföljande avkastet med två (2) minuter. | | | |
|  | 20.6. | Under spelets gång kan endast passaren, med en etablerad roteringspunkt kalla en time-out. Efter en sådan time-out: | | | |
|  |  | 20.6.1. | Byte av spelare är inte tillåtet, utom på grund av skada. | | |
|  |  | 20.6.2. | Spelet återupptas på samma roteringspunkt. | | |
|  |  | 20.6.3. | Passaren förblir densamma. | | |
|  |  | 20.6.4. | Alla andra anfallare kan ställa sig på valfri plats på spelplanen. | | |
|  |  | 20.6.5. | När anfallsspelarna har valt positioner, får försvarsspelarna ställa sig på valfri plats på spelplanen. | | |
|  |  | 20.6.6. | Försvarsräkningen förblir densamma, såvida inte försvararen på disc har bytts ut. | | |
| [upa](javascript:showbox('Div_UPA20.7')) | 20.7. | Om passaren kallar en time-out när det anfallande laget inte längre har några time-out kvar att ta stannar spelet. Försvararen på disc adderar två (2) sekunder till försvarsräkningen innan spelet återupptas med en check. Om detta resulterar i en försvarsräkning som är tio (10) eller högre är detta en ”uträknings-turnover” (”Stall-out turnover”). Om det inte pågår någon försvarsräkning får försvarande lag påbörja försvarsräkning på tre (3). | | | |
|  |  |  | | | |

**Definitioner**

|  |  |
| --- | --- |
| Anfallare | En spelare vars lag innehar discen. |
| Avkast | Det kast från ena laget till det andra som inleder poängen i början av en halvlek eller efter ett mål. |
| Brick | Alla avkast som först landar out-of-bounds, utan att röras av det mottagande laget. |
| Bästa perspektiv | Den mest kompletta synvinkel som en spelare kan ha som inkluderar den relativa positionen av discen, marken, spelare och linjer inblandade i dramat. |
| Check | Aktiviteten där en försvarare rör vid discen för att återuppta spelet. |
| Contest | Att bestrida en påkallning man anser felaktig. |
| Defensiv målzon | Den målzon som laget i fråga för närvarande försöker hindra moståndarna från att göra mål i. |
| Disc | En plastskiva av tillverkad i avsikt att användas för ultimate. |
| Där discen stannar | Avser den plats där en disc fångas, kommer att vila naturligt, eller där den stoppas från att rulla eller glida. |
| Försvarare | En spelare vars lag inte innehar discen. |
| Målzon | En av de två rektangulära ytor i spelplanens ändar där lag kan göra mål genom att fånga discen. |
| Etablera roteringspunkt | Efter en turnover skall roteringspunkten definieras, och passaren etablera roteringspunkten genom att placera en kroppsdel (vanligtvis en fot) där. Efter mottagande av en passning skall passaren etablera roteringspunkt om spelaren vill röra sig efter det att spelaren har stannat. Passaren etablerar då roteringspunkt genom att låta en kroppsdel ha konstant kontakt med en punkt på spelplanen. |
| Försvarare på disc | Den försvarare som gör försvarsräkningen på passaren. |
| Icke-spelare | Varje person, inbegripet lagmedlemmar, som för närvarande inte är en spelare. |
| Innehav av discen | Bibehållen kontakt med, och kontroll över en icke roterande disc.  Att fånga en passning motsvarar upprättandet av innehav av den passningen.  Förlust av innehav på grund av kontakt med marken vid mottagning upphäver spelarens innehav fram till denna tidpunkt.  En disc som en spelare innehar anses vara del av den spelaren.  Laget vars spelare innehar discen eller vars spelare tillåts plocka upp discen anses vara det lag som innehar discen (liktydigt med anfallande lag). |
| Interception | När en spelare i det försvarande laget fångar en passning från en spelare i det anfallande laget. |
| Kaströrelse | Kaströrelsen är den rörelse som överför fart från passaren till discen i flygriktningen och resulterar i en passning. Rotering och förberedelser är inte en del av kaströrelsen |
| Kvinna | Varje person som konstateras vara kvinna enligt de gällande reglerna från Internationella Olympiska Kommittéen. |
| Linje | En gräns som definierar ytor på spelplanen. På en plan utan linjer definieras en linje som en tänkt linje mellan två markörer (exempelvis koner) med tjockleken lika nämnda markörers bredd. Linjesegment extrapoleras inte utanför markörerna som definierar linjen. |
| Man | En person som inte är kvinna. |
| Mark | Marken består av alla substantiella, solida objekt inklusive gräs, markeringskoner, utrustning, vatten och icke-spelare, men exklusive alla spelare och de kläder de bär, luftburna partiklar och nederbörd. |
| Markkontakt | Avser all spelarkontakt med marken i direkt anslutning till en specifik händelse eller åtgärd, inklusive att landa eller återfå balansen efter att ha kommit ur balans (exempelvis genom att hoppa, dyka, luta eller falla). |
| Mottagare | Alla anfallare utom passaren. |
| Mållinje | Linjen som avgränsar spelzonen från målzonen. |
| Måltak | Det antal mål som ett lag måste nå för att vinna matchen om tidstaket nåtts. |
| Offensiv målzon | Den målzon som laget i fråga för närvarande försöker göra mål i. |
| Out-of-bounds (OB) | Allt som inte är en del av spelplanen, inklusive de yttre avgräsningslinjerna. |
| Passare | Den anfallare som innehar discen, eller den spelare som har just passat discen innan resultatet av passningen har fastställts. |
| Passning | En disc som är i luften efter varje kaströrelse, inklusive efter en passningsfint och medvetet tappad disc, som resulterar i förlorad kontakt mellan passare och disc.  Ett kast är ekvivalent till en passning. |
| Poäng | Tiden efter ett avkast har påbörjats och innan ett mål görs. En poäng kan avbrytas på grund av en påkallning och återupptas då med en check. |
| Påkallning | Ett tydligt hörbart uttalande att en foul, förseelse, överträdelse eller skada har inträffat eller om att spelet skall stanna på grund av skada eller teknik. Följande termer får användas: Foul, Steg, det specifika namnet på förseelse under försvarsräkning, Överträdelse (eller termen för överträdelsen i fråga), Uträkning, Teknik, Skada. |
| Rotera | Att röra sig i någon riktning samtidigt som en del av kroppen är i kontakt med en enda punkt på spelplanen, kallad roteringspunkten. |
| Roteringspunkt | Den punkt på spelplanen där passaren är skyldig att upprätta en punkt att rotera vid efter en turnover, eller där en sådan punkt har redan inrättats. En passare har inte upprättat en roteringspunkt om de inte har stannat och inte har roterat. |
| Självcheck | Aktiviteten för att återuppta spelet då passaren rör discen vid marken, vilket görs när ingen försvarare är inom räckhåll för passaren. |
| Spelare | En av de upp till fjorton (14) personer som faktiskt deltar i den aktuella poängen. |
| Spelavbrott | Varje avbrott i spelet på grund av foul, förseelse, diskussion eller timeout som kräver en check eller självcheck för att återuppta spelet.  Discen är inte föremål för turnover om inte ”Spela på”-regeln gäller. |
| Spelplan | Området som inkluderar spelzonen och målzonerna men exkluderar de yttre avgränsningslinjerna. |
| Spelzon | Området i spelplanen som inkluderar mållinjerna men exkluderar målzonerna och de yttre avgräsningslinjerna. |
| Tidstak | Tidstak är en på förhand given tid från början av en match, som när uppnått och efter det aktuella målet har gjorts, justerar Måltaket till ett antal mål som är lika med två (2) mer än poängen det ledande laget har, eller båda lagen har om ställningen i matchen är lika. |
| Tillfällig kontakt | Varje temporär beröring som inte är farlig och som inte påverkar spelet. |
| Tillåten position | Det stillastående läge som fastställts av en spelares kropp, förutom utsträckta armar och ben, som kan undvikas av alla motståndare när tid och avstånd beaktas. |
| Turnover | Varje händelse som leder till en förändring av vilket lag som innehar discen. |
| Yttre avgränsningslinjer | Linjer som skiljer spelzonen eller målzonerna från område out-of-bounds. De är inte en del av spelplanen. |

**Påkallningar på engelska som används vid internationellt spel**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Engelska** |  | **Svenska** | **Paragraf** |
| Violation |  | Överträdelse | 2.9, 8.5, 15, 16, 18 |
| Stalling |  | Försvar | 9.1, 9.6 |
| Disc in |  | Disc i spel | 10.5 |
| Down |  | Nere | 13.1.1 |
| Hand-over |  | Överlämning | 13.1.2 |
| Deflection |  | Studs | 13.1.3 |
| Double touch |  | Dubbel beröring | 13.1.4 |
| Stall-out |  | Uträkning | 13.1.7 |
| Dropped pull |  | Tappat avkast | 13.1.9 |
| Contest |  | Bestrider | 13.2, 15.8 |
| Fast Count |  | Snabb Räkning | 13.3 |
| Infraction |  | Förseelse | 15 |
| Marking |  | Discförsvar | 15.2 |
| Travel |  | Stegfel | 15.2 |
| Retracted |  | Återkallas | 15.9 |
| Play On |  | Spela på | 16.1.2.1 |
| Force-out Foul |  | Utträngningsfoul | 17.3 |

**Uttryck på engelska som används vid internationellt spel; vissa används även vid spel nationellt och har därför ingen svensk översättning**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Engelska** |  | **Svenska** | **Paragraf** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| In-bounds |  |  |  |
| Out-of-bounds |  |  |  |

1. *Frisbee* är ett varumärke som ägs av Wham-O, Inc. och exempelvis Discrafts *Ultrastar* är en annan mycket vanlig produkt. Det uttrycket *disc* används därför genomgående i reglerna, i likhet med WFDFs regler. På grund av begreppets fasta förankring i svenskan har SFF dispens för att använda *Frisbee* i sitt organisationsnamn. [↑](#footnote-ref-1)
2. ”Delay”, en teknik som är basen för frisbeedisciplinen Freestyle. [↑](#footnote-ref-2)