

# WFDF Pravila za Ultimate 2013

Službena verzija koja važi od 01.01.2013

Izrađena od strane WFDF Ultimate Odbora za pravila igre

## Sadržaj:

Uvod	1
1. Duh igre	2
2. Teren	3
3. Oprema	3
4. Poen, gol i igra	4
5. Timovi	4
6. Započinjanje igre	4
7. Pull	4
8. Status diska	5
9. Stall count	5
10. Check	6
11. Out-of-bounds	7
12. Primatelji i pozicioniranje	7
13. Turnover-i	8
14. Bodovanje	9
15. Zvanje foul-a, infrakcije ili prekršaja	9
16. Nastavak nakon zvanja foul-a ili prekršaja	10
17. Foul-i	10
18. Infrakcije i prekršaji	12
19. Zaustavljanja	13
20. Time-out-i	14
Definicije	15
Pravna dozvola	17

## Uvod

Ultimate je timski sport koji se igra sa sedam (7) igrača i letećim diskom. Igra se na pravougaonom terenu, otprilike pola širine fudbalskog igrališta, sa gol zonom na svakom kraju. Cilj svakog tima je da postigne gol tako što igrač uhvati dodavanje u gol zoni koju napadaju. Bacač ne smije trčati sa diskom ali smije dodati disk u bilo kojem smjeru i bilo kojem suigraču. Svaki puta kad je dodavanje nepotpuno dogodi se gubljenje diska i drugi tim može uzeti disk da postigne gol u suprotnoj gol zoni. U utakmice se obično igraju do 17 golova i traju oko 100 minuta. Ultimate je igra bez sudije i bez kontakta. Duh igre je vodič kako igrači sude u igri i kako se ponašaju na terenu.

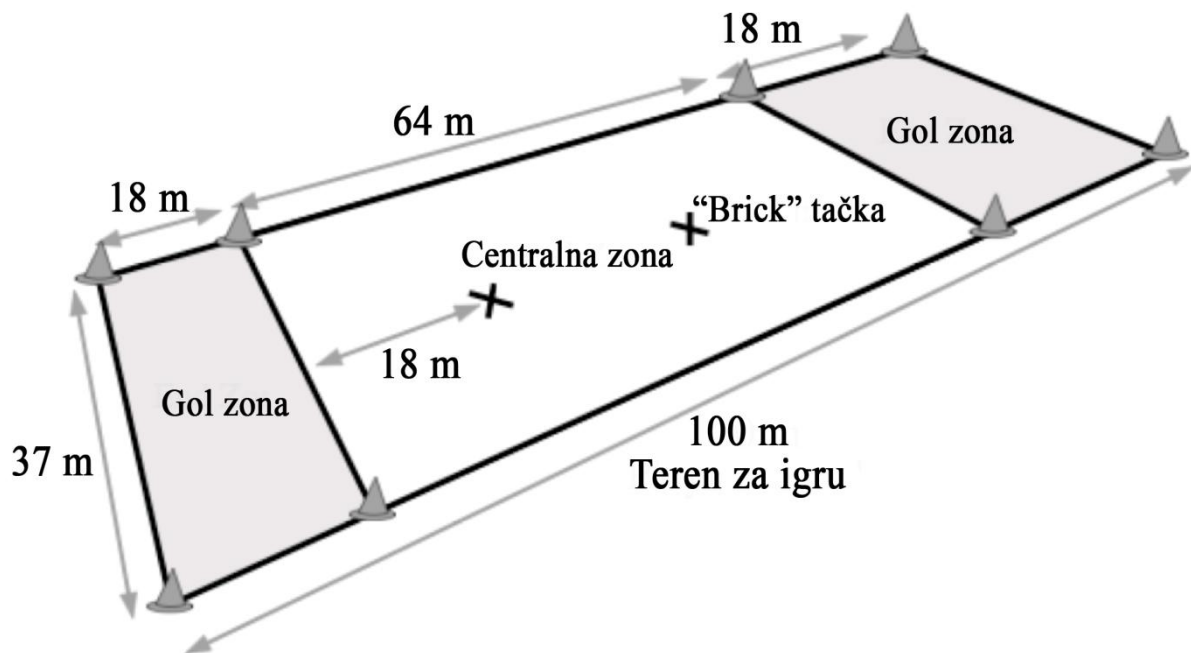
## 1. Duh igre

- 1.1. Ultimate je nekontaktni sport gdje igrači sami sude i odgovorni su za sprovođenje i pridržavanje pravila kao i fair play-a.
- 1.2. Vjeruje se da ni jedan igrač neće namjerno prekršiti pravila, zato nema strogih kazni za kršenje pravila. Umjesto toga postoji način za nastavak igre na način koji simulira šta bi se najvjerojatnije dogodilo da se nije desilo kršenje pravila.
- 1.3. Igrači moraju imati na umu da su u ulozi sudije u bilo kakvom suđenju između timova. Igrač mora:
  - 1.3.1. poznavati pravila;
  - 1.3.2. biti fer i objektivan;
  - 1.3.3. biti iskren;
  - 1.3.4. objasniti svoju tačku gledišta kratko i jasno;
  - 1.3.5. dati protivniku šansu da govori;
  - 1.3.6. na kulturnan način riješiti nesuglasice što je brže moguće;
  - 1.3.7. donositi odluke dosljedno tokom čitave igre; i
  - 1.3.8. donijeti odluku samo kada je prekršaj značajan da utiče na rezultat akcije.
- 1.4. Podstiče se igra koja je vrlo takmičarski nastrojena, ali nikad na štetu međusobnog poštovanja između igrača, odanosti gore dogovorenim pravilima igre niti uživanja igre.
- 1.5. Slijedeće radnje su primjeri dobrog duha:
  - 1.5.1. obavijestiti suigrača ako je donio lošu ili nepotrebnu odluku ili ako je napravio foul ili prekršaj;
  - 1.5.2. povući odluku ako vjerujemo da više nije potrebna;
  - 1.5.3. pohvaliti protivnika za dobru igru ili duh;
  - 1.5.4. predstaviti se protivniku; i
  - 1.5.5. mirno reagovati na neslaganje i provokaciju;
- 1.6. Slijedeće radnje su čisto narušavanje duha igre i svi učesnici ih moraju izbjegavati:
  - 1.6.1. opasna igra i agresivno ponašanje;
  - 1.6.2. namjerni foul-i ili druga namjerna kršenja pravila;
  - 1.6.3. izazivanje i zastrašivanje protivničkih igrača;
  - 1.6.4. slavljenje gola na nepoštujući način;
  - 1.6.5. donositi odluke u znak osвете protivničke odluke; i
  - 1.6.6. odluka za dodavanje od protivničkog igrača.
- 1.7. Timovi su čuvari duha igre i moraju:
  - 1.7.1. preuzeti odgovornost za učenje svojih igrača pravilima i duhu igre;
  - 1.7.2. disciplinovati igrače koji izraze slab duh; i
  - 1.7.3. pružiti konstruktivan komentar drugim timovima o tome kako da poboljšaju svoju odanost duhu igre.
- 1.8. U slučaju kada igrač početnik počinu prekršaj zbog nepoznavanja pravila, iskusni igrači su dužni da objasne prekršaj.
- 1.9. Iskusan igrač koji savjetuje o pravilima i suđenju na terenu, može da nadgleda utakmice početnika ili mlađih igrača.
- 1.10. Pravila treba da tumače igrači koji su direktno uključeni u igru ili igrači koji imaju najbolju perspektivu na igru. Oni koji ne igraju, osim kapitena, ne treba da se miješaju. Ipak, igrači od njih mogu tražiti da im pojasne pravila i donesu prikladnu odluku za „down calls“ i „line calls“.
- 1.11. Jedino igrači i kapiteni su odgovorni za donošenje svih odluka.

- 1.12. Ako se, nakon rasprave, igrači ne mogu dogovoriti šta se dogodilo u igri, disk se vraća zadnjem neosporenom bacaču.

## 2. Teren

- 2.1. Teren je pravougaonog oblika sa dimenzijama sto (100) metara dužine i tridesetsedam (37) metara širine i zonama prikazanim na (Slika 1).
- 2.2. Obimne (perimetarske) linije okružuju teren i čine ih dvije (2) bočne linije koje idu dužinom terena i dvije (2) krajnje linije koje idu širinom terena.
- 2.3. Obimne linije nisu dio terena za igru.
- 2.4. Linije gola su dio centralne zone i one odvajaju centralnu zonu od gol zona.
- 2.5. „Brick mark“ je presjek dvije (2) ukrštene linije od jedan (1) metar u centralnoj zoni postavljene 18 metara od svake linije gola, u sredini između bočnih linija.
- 2.6. Uglovi centralne zone i gol zona su označeni sa osam svijetlo obojenih predmeta, poput plastičnih čunjeva.
- 2.7. U neposrednoj okolini terena ne bi smjelo da bude nikakvih pokretnih predmeta. Ako neigrači ili predmeti u krugu tri metra od obimne linije spriječe igru, svaki spriječeni igrač ili bacač u posjedu diska može zvati prekršaj.



(Slika 1)

## 3. Oprema

- 3.1. Može se koristiti bilo koji leteći disk odobren od strane oba kapitena.
- 3.2. WFDF može obezbjediti listu odobrenih diskova koji se preporučuju.
- 3.3. Svaki igrač mora nositi uniformu po kojoj se prepoznaje njegov tim.
- 3.4. Nijedan igrač ne smije nositi dio odjeće ili opreme koja bi mogla ozlijediti njega ili druge igrače.

## 4. Poen, cilj i igra

- 4.1. Igra se sastoji od niza poena. Svaki poen se ostvaruje postizanjem gola.
- 4.2. Utakmica se završava pobjedom tima koji prvi ostvari 17 golova.
- 4.3. Igra se sastoji od dva (2) poluvremena. Poluvrijeme nastupa kada jedan tim ostvari 9 golova.
- 4.4. Prvi poen svakog poluvremena nastupa kada započne poluvrijeme.
- 4.5. Nakon što se postigne gol, a niko nije pobijedio ili nije postignuto poluvrijeme, tada:
  - 4.5.1. slijedeći poen počinje odmah, i
  - 4.5.2. timovi mijenjaju „gol zone“ koje brane, i
  - 4.5.3. tim koji je postigao poen postaje odbrana i ima slijedeći „pull“.
- 4.6. Moguće su izmjene osnovne strukture kako bi se prilagodilo posebnim takmičenjima, broju i starosti igrača, ili raspoloživom prostoru.

## 5. Timovi

- 5.1. Tokom svakog poena, svaki tim može na terenu imati maksimalno sedam (7), a minimalno pet (5) igrača.
- 5.2. Tim može napraviti (neograničen broj) zamjenu samo nakon postignutog gola i prije slijedećeg „pull“-a, osim u slučaju povrede (Dio 19).
- 5.3. Svaki tim određuje kapitena koji će ga predstavljati.

## 6. Započinjanje igre

- 6.1. Kapiteni timova odlučuju koji tim prvi bira:
  - 6.1.1. da li će da primi ili baca početni „pull“; ili
  - 6.1.2. koju „gol zonu“ će da brane.
- 6.2. Drugi tim dobija preostali izbor.
- 6.3. Na početku drugog poluvremena ovi početni izbori se zamjenjuju.

## 7. Pull

- 7.1. Na početku igre, nakon poluvremena ili poslije svakog poena, igra počinje sa bacanjem (throw-off), zvanim „pull“.
  - 7.1.1. Timovi se moraju pripremiti za „pull“ bez odlaganja.
- 7.2. Nakon što oba tima daju znak da su spremni, tako što najmanje jedan igrač iz oba tima podigne ruku iznad glave, utakmica počinje tako što odbrambeni igrač baci disk, što se naziva „pull“.
- 7.3. Kada su spremni i dok se „pull“ ne pusti, svi napadački igrači moraju jednim stopalom stajati na svojoj odbrambenoj gol liniji ne mijenjajući poziciju u odnosu jedni na druge.
- 7.4. Nakon „pull“-a, svi odbrambeni igrači moraju biti potpuno unutar svoje „gol zone“.
- 7.5. U slučaju da jedan tim prekrši tačku 7.3. ili 7.4. protivnički tim zove „offside-zaleđe“ prije nego što tim koji prima dotakne disk. „Pull“ se mora što prije ponoviti.
- 7.6. Čim se disk pusti, svi igrači mogu da se kreću u svim pravcima.

- 7.7. Nijedan odbrambeni igrač ne smije dotaći disk nakon „pull“-a, sve dok član napadačkog tima ne dodirne disk ili dok disk ne dotakne zemlju.
- 7.8. Ako napadački igrač, „in-bounds“ ili „out-of-bounds“, dodirne disk prije nego on padne na zemlju, a napadački tim ga nije uspio uhvatiti, to se zove „turnover“ (ispušteni „pull“).
- 7.9. Ako disk prvo dodirne teren i ne postane „out-of-bounds“ ili bude uhvaćen u granicama terena „in-bounds“, onda na mjestu gdje je disk stao bacač pravi glavnu tačku.
- 7.10. Ako disk prvo dodirne teren i postane „out-of-bounds“ bez kontakta sa napadačkim igračem, bacač pravi glavnu tačku u centralnoj zoni na najbližem mjestu gdje je disk otišao „out-of-bounds“ (Dio 11.7.).
- 7.11. Ako disk prvo dodirne teren postane „out-of-bounds“ nakon kontakta sa napadačkim igračem, ili napadački igrač „pull“ uhvati „out-of-bounds“, bacač pravi glavnu tačku na terenu na najbližem mjestu gdje je disk postao „out-of-bounds“ (Dio 11.5.).
- 7.12. Ako disk dođe u kontakt sa „out-of-bounds“, a da nije dodirnuo teren ili napadačkog igrača, bacač može da napravi glavnu tačku (pivot) na brick tački („Brick mark“) najbližoj do njihove odbrambene „gol zone“, ili na mjestu u centralnoj zoni najbližem gdje je disk otišao „out-of-bounds“ (Dio 11.7.). Ako se odluči za opciju „Brick mark“ na brick tački, prije nego uzme disk, bacač mora dati signal tako što potpuno ispruži jednu ruku iznad glave.

## 8. Status diska

- 8.1. Disk je „mrtav“, i „turnover“ nije moguć u slučaju:
  - 8.1.1. nakon početka poena, dok se ne baci „pull“;
  - 8.1.2. nakon „pull“-a ili „turnover“-a kada se disk mora nositi na pravu glavnu tačku, dok se ona ne ustanovi; ili
  - 8.1.3. nakon što se zove prestanak igre ili bilo kakvo drugo zaustavljanje, dok se disk ne čekira.
- 8.2. Disk je živ ako nije mrtav.
- 8.3. Bacač ne može dodati mrtav disk drugom igraču.
- 8.4. Nakon što disk padne na zemlju, bilo koji igrač može ga pokušati zaustaviti.
- 8.5. Ako, u slučaju takvog zaustavljanja, igrač značajno promijeni poziciju diska, suprotni tim može zahtjevati da se napravi glavna tačka na mjestu gdje je disk dodirnut.
- 8.6. Nakon „turnover“-a, tim koji posjeduje disk mora nastaviti igru bez odlaganja. Bacač mora da se kreće hodajućim tempom ili brže da bi vratio disk i napravio glavnu tačku.
  - 8.6.1. Ako napad prekrši tačku 8.6. odbrana može dati verbalno upozorenje (odlaganje igre) ili može zvati prekršaj.
  - 8.6.2. Ako je bacač unutar tri metra od glavne tačke i nastavlja da krši tačku 8.6. i nakon usmenog upozorenja, tada igrač koji označava (marker) može početi brojanje odugovlačenja („stall count“).

## 9. Stall count

- 9.1. Marker vrši „stall count“ (brojanje) bacaču tako što najavi „stalling“ (odugovlačenje) i broji od jedan (1) do deset (10) u intervalima od najmanje jedne (1) sekunde za svaki broj.
- 9.2. „Stall count“ mora biti jasan i glasan.

- 9.3. Marker može početi „stall count“ kada:
  - 9.3.1. je disk živ (ukoliko nije naznačeno drugačije);
  - 9.3.2. ako se nalazi unutar tri (3) metra od bacača; i
  - 9.3.3. ako je sva odbrana pravilno postavljena (Dio 18.1.).
- 9.4. Ako se marker pomjeri više od tri (3) metra od bacača ili drugi igrač postane marker, „stall count“ počinje ponovo od broja jedan (1).
- 9.5. Kada se igra zaustavi, „stall count“ se nastavlja na slijedeći način:
  - 9.5.1. nakon neosporenog kršenja od strane odbrane „stall count“ kreće ponovo od broja jedan (1);
  - 9.5.2. nakon neosporenog kršenja od strane napada „stall count“ ponovo počinje sa max. brojem devet (9);
  - 9.5.3. nakon osporenog „stall-out“-a, „stall count“ ponovo počinje sa max. brojem osam (8);
  - 9.5.4. nakon svih ostalih zvanja „stall count“ ponovo počinje sa max. brojem šest (6).
- 9.6. Ponovo početi „stall count“ (odbrojavanje) "na maksimalno n", gdje je "n" broj između jedan (1) i devet (9), znači najaviti "stalling" nakon kojeg se broji za jedan broj više od onog koji je izgovoren prije zaustavljanja, ili za "n" ako je ta vrijednost veća od "n".

## 10. Check

- 10.1. Kad god se igra zaustavi tokom poena za vrijeme time out-a, foul-a, prekršaja, osporenog turnover-a, osporenog gola, tehničkog zaustavljanja, zaustavljanja zbog ozljede, ili diskusije, igra se mora što prije ponovo započeti sa check-om. Check se smije dogoditi samo zbog diskusije zvanja.
- 10.2. Osim u slučaju time out-a:
  - 10.2.1. svi igrači se moraju vratiti na pozicije koje su imali kada se dogodilo zaustavljanje, osim ako nije određeno drugačije;
  - 10.2.2. ako se zaustavljanje dogodilo nakon što je bacač pustio disk pa se disk vraća bacaču da bi se nastavila igra, onda se svi igrači moraju vratiti na pozicije koje su imali kada je bacač pustio disk, osim ako nije određeno drugačije; i
  - 10.2.3. igrači se ne smiju micati na tim pozicijama dok se disk ne check-ira.
- 10.3. Svaki igrač može nakratko produžiti zaustavljanje igre da bi popravio pokvarenu opremu („oprema“), ali aktivna igra se ne može zaustaviti zbog istog razloga.
- 10.4. Osoba koja check-ira disk prvo mora potvrditi sa najbližim igračem suprotnog tima da je njihov tim spreman.
  - 10.4.1. Ako se desi nepotrebno zadržavanje pri check-iranju diska, suprotni tim može dati verbalno upozorenje („Delay of game“) i ako se zadržavanje nastavi, disk se može check-irati i bez potvrde sa suprotnim timom tako što se zove „Disc in“.
- 10.5. Da bi se igra ponovo nastavila:
  - 10.5.1. ako je disk unutar dohvata odbrambenog igrača, oni moraju dotaknuti disk i zvati „Disc In“ ili „Stalling“;
  - 10.5.2. ako disk nije u doseg odbrambenog igrača, bacač mora diskom dotaknuti tlo i zvati „Disc In“; ili
  - 10.5.3. ako disk nije u doseg odbrambenog igrača, a nema bacača, tada odbrambeni igrač koji je najbliže disku mora zvati „Disc In“.
- 10.6. Ako bacač pokuša dodavanje prije check-a ili se zove prekršaj 10.2., to dodavanje se ne računa bez obzira da li je dovršeno ili ne, a posjed diska se vraća bacaču.

## 11. Out-of-bounds

- 11.1. Čitav teren je „in-bounds“. Obimne linije nisu dio terena i one su „out-of-bounds“. Takođe su i svi „ne igrači“ dio „out-of-bounds“ zone.
- 11.2. „Out-of-bounds“ zona je sve što nije „in-bounds“ zona ili u kontaktu sa njom, osim odbrambenih igrača koji se uvijek smatraju „in-bounds“.
- 11.3. Napadač koji nije „out-of-bounds“ je „in-bounds“.
  - 11.3.1. Igrač u zraku zadržava svoj „in-bounds/out-of-bounds“ status sve dok ne dodirne teren ili „out-of-bounds“ zonu.
  - 11.3.2. Bacač sa diskom koji dotakne teren a onda dodirne out-of-bounds zonu, i dalje se smatra „in-bounds“.
    - 11.3.2.1. Ako bacač napusti teren mora se odrediti glavna tačka na mjestu gdje se prešla obimna linija (osim ako 14.2. nije na snazi).
  - 11.3.3. Kontakt između igrača ne dodjeljuje stanje toga da li su „in/out-of bounds“ jedan od drugog.
- 11.4. Disk je „in-bounds“ kada je živ, ili kada igra počinje, odnosno ponovo počinje.
- 11.5. Disk postaje „out-of-bounds“ kada dođe u kontakt sa „out-of-bounds“ zonom ili „out-of-bounds“ napadačem. Disk u posjedu napadača ima isti „in/out-of bounds“ status kao i taj igrač. Ako je disk istovremeno u posjedu više od jednog napadača, ako je jedan od njih „out-of-bounds“ i disk je „out-of-bounds“.
- 11.6. Disk može odletjeti van obimnih linija i vratiti se na teren, a igrači mogu otići „out-of-bounds“ da odigraju potez na disk.
- 11.7. Mjesto gdje je disk otišao „out-of-bounds“ je mjesto gdje je prije kontakta sa „out-of-bounds“ zonom ili igračem, disk najranije bio:
  - 11.7.1. djelimično ili sasvim iznad terena; ili
  - 11.7.2. u kontaktu sa „in-bounds“ igračem.
- 11.8. Ako je disk „out-of-bounds“ i više od tri (3) metra udaljen od glavne tačke, „neigrači“ mogu vratiti disk. Posljednja tri (3) metra bacač sam mora nositi disk na teren.

## 12. Primatelji i pozicioniranje

- 12.1. Igrač „hvata“ disk pokazujući ustaljenu kontrolu nad diskom koji se ne okreće.
- 12.2. Ako igrač izgubi kontrolu nad diskom zbog naknadnog kontakta sa tлом ili suigračem, ili pravilno pozicioniranim igračem suprotnog tima, smatra se da se hvatanje nije dogodilo.
- 12.3. Slijedeći turnover-i su „out-of-bounds“, i smatra se da se nijedno hvatanje nije dogodilo:
  - 12.3.1. napadački primatelj je „out-of-bounds“ kada dodirne disk; ili
  - 12.3.2. nakon hvatanja diska, prvi kontakt napadačkog primatelja je „out-of-bounds“ dok je još uvijek u posjedu diska.
- 12.4. Nakon hvatanja taj igrač postaje bacač.
- 12.5. Ako igrači i odbrane i napada u isto vrijeme uhvate disk, napad zadržava posjed diska.
- 12.6. Igrač na utvrđenoj poziciji ima pravo da ostane na toj poziciji i ne bi trebao biti kontaktiran od bilo kojeg suprotnog igrača.
- 12.7. Kada igrač želi da odigra potez na disku, igrač suprotnog tima se ne smije micati kako ne bi namjerno spriječio njegove poteze, osim ako i taj igrač ne želi odigrati potez na disku.

- 12.8. Svaki igrač ima pravo da zauzme bilo koju poziciju na terenu ako već nije zauzeta od igrača suprotnog tima, s tim da pri tome ne smiju inicirati kontakt.
- 12.9. Svi igrači moraju pokušati izbjeći kontakt sa drugim igračima i ne postoji situacija gdje se igraču može opravdati iniciranje kontakta. "Igranje poteza na disku" nije validan izgovor za iniciranje kontakta sa drugim igračima.
- 12.10. Dok se dva ili više igrača kreću prema istom mjestu u isto vrijeme može se desiti slučajni kontakt koji ne utiče na ishod igre ili na sigurnost igrača. Slučajni kontakt bi trebao biti što rjeđi ali se ne smatra foul-om.
- 12.11. Igrači ne smiju koristiti ruke ni noge da spriječe kretanje igrača suprotnog tima.
- 12.12. Ni jedan igrač ne smije fizički asistirati kretanju drugog igrača.

### 13. Turnover-i

- 13.1. Turnover prenosi posjed diska iz jednog tima u drugi i događa se kada:
  - 13.1.1. disk dodirne tlo kada nije u posjedu napadačkog igrača (a down);
  - 13.1.2. kada se disk namjerno prebacuje od jednog napadačkog igrača do drugog, a da nikad nije potpuno netaknut od strane oba igrača (a hand-over);
  - 13.1.3. bacač namjerno skreće dodavanje drugog igrača na sebe (a deflection-skretanje);
  - 13.1.4. u pokušaju dodavanja, bacač dodiruje disk nakon puštanja a prije nego je dodirnut od strane drugog igrača (a double touch-dupli dodir);
  - 13.1.5. dodavanje je uhvaćeno od strane odbrambenog igrača (interception-presretanje);
  - 13.1.6. disk postaje „out-of bounds“ (an out-of bounds);
  - 13.1.7. bacač ne baci disk prije nego što marker kaže riječ "ten" (10) u „stall count“-u (a stall count);
  - 13.1.8. kada bude neosporen napadački primajući foul; ili
  - 13.1.9. tokom „pull“-a, primajući tim dodiruje disk prije nego on dodirne tlo, ali ga ne uspije uhvatiti (a dropped pull).
- 13.2. Ako igrač utvrdi da se desio „turnover“, on mora odmah napraviti odgovarajuće zvanje. Ako se bilo koji tim ne slaže mogu zvati "contest-osporavanje". Ako se, nakon rasprave, igrači ne mogu složiti što se dogodilo u igri, disk će se vratiti posljednjem neosporenom bacaču.
- 13.3. Ako se brzi count odvija na takav način, da napad nema razumnu priliku za zvanje „fast count“-a prije „stall-out“-a, igra se tretira kao osporeni „stall-out“ (Dio 9.5.3.).
  - 13.3.1. Ako bacač osporava „stall-out“, ali i pokušava dodavanje, a ono je nepotpuno, tada „turnover“ stoji a igra se nastavlja.
- 13.4. Igra se mora zaustaviti i ponovno pokrenuti sa check-om nakon sljedećih turnover-a: "hand over", "deflection-skretanje", "double touch", "stall-out" i neosporeni napadački primajući foul.
- 13.5. Bilo koji igrač napada može uzeti disk u posjed nakon turnover-a, osim:
  - 13.5.1. nakon " interception-presretanje" turnover-a, u tom slučaju igrač koji je napravio presretanje mora zadržati posjed diska; i
  - 13.5.2. nakon napadačkog primajućeg foula, kada foulirani igrač mora uzeti posjed.
- 13.6. Ako igrač u posjedu nakon turnover-a namjerno ispusti disk ili ga stavi na tlo, posjed diska se mora ponovo uspostaviti.
- 13.7. Nakon turnover-a, mjesto turnover-a je mjesto gdje:



- 13.7.1. se disk zaustavio ili ga je uzeo napadački igrač; ili
  - 13.7.2. gdje se zaustavi igrač koji presreće; ili
  - 13.7.3. gdje je bio bacač, u slučaju 13.1.2., 13.1.3., 13.1.4., 13.1.7.; ili
  - 13.7.4. gdje se desio neosporeni napadački primajući foul.
- 13.8. Ako je mjesto turnover-a „out-of-bounds“, ili je nakon turnover-a disk dotaknuo „out-of-bounds“ zonu, bacač mora odrediti glavnu tačku na mjestu centralne zone najbližem gdje je disk otišao izvan granica (Dio 11.7.).
- 13.8.1. Ako se 13.8. ne primjenjuje, glavna tačka će se utvrditi u skladu s 13.9., 13.10. ili 13.11.
- 13.9. Ako je mjesto turnover-a u centralnoj zoni, bacač mora utvrditi glavnu tačku na tom mjestu.
- 13.10. Ako je mjesto turnover-a u napadačkoj gol zoni, bacač mora utvrditi glavnu tačku na najbližem mjestu na gol liniji.
- 13.11. Ako je mjesto turnover-a u napadačkoj odbrambenoj gol zoni, bacač može birati gdje da se uspostavi glavna tačka:
- 13.11.1. na mjestu turnover-a, ostajući na mjestu turnover-a ili čineći dodavanje; ili
  - 13.11.2. na najbližem mjestu na gol liniji do mjesta turnover-a, kretajući se od mjesta turnover-a.
    - 13.11.2.1. prije nego uzme disk, bacač može signalizirati gol linija opciju tako što potpuno ispruži jednu ruku iznad glave.
  - 13.11.3. neposredan pokret, nemogućnost pokreta, ili opcija signalizacije gol linije, određuje gdje uspostaviti glavnu tačku i ne može biti poništena.
- 13.12. Ako se nakon turnover-a, igra nastavlja nesvjesno, igra se zaustavlja, a disk se vraća na mjesto turnover-a, igrači zauzimaju svoje pozicije koje su imali u vrijeme kada je turnover nastupio i igra ponovo počinje sa check-om.

## 14. Bodovanje

- 14.1. Gol je postignut ako „in-bounds“ igrač uhvati ispravno dodavanje i sve njihove prve simultane tačke kontakta nakon hvatanja diska u potpunosti su u okviru njihove napadačke gol zone (Dio 12.1., 12.2.).
- 14.1.1. Ako igrač vjeruje da je postignut pogodak može zvati "Goal" i igra će stati. Nakon zvanja osporenog ili opovrgnutog gola, igra mora ponovno početi s check-om.
- 14.2. Ako igrač u posjedu diska završi u potpunosti iza napadačke gol linije, a nije dao gol u skladu s 14.1., igrač uspostavlja glavnu tačku na najbližem mjestu gol linije.
- 14.3. Vrijeme kad je postignut gol je, nakon što je disk uhvaćen, a kontakt prvi put napravljen sa gol zonom.

## 15. Zvanje foul-a, infrakcije ili prekršaja

- 15.1. Povreda pravila zbog ne-slučajnog kontakta između dva ili više protivničkih igrača je foul.
- 15.2. Povreda pravila vezanih za „Marking“ ili „Travel“ povredu je infrakcija. Infrakcije ne utiču na zaustavljanje igre.
- 15.3. Svaka druga povreda pravila je prekršaj.
- 15.4. Samo fouliran igrač može tražiti foul tako što zove „Foul“.

- 15.5. Samo bacač može tražiti marking infrakciju, tako što zove određeni naziv infrakcije. Bilo koji protivnički igrač može tražiti travel infrakciju.
- 15.6. Bilo koji protivnički igrač može tražiti prekršaj, tako što zove određeni naziv prekršaja ili "Violation-prekršaj", osim ako nije drukčije određeno posebnim propisom.
- 15.7. Zvanja se moraju obavljati neposredno nakon što se dogodi povreda pravila.
- 15.8. Ako igrač na pogrešan način zaustavi igru, jer nije dobro čuo zvanje ili ne poznaje pravila, zatim svako naredno zaustavljanje i ponovno kretanje igre počinje sa check-om od mjesta na kojem je igra zaustavljena.
- 15.9. Ako se igrač tima protiv kojeg je foul, infrakcija ili prekršaj bio pozvan ne slaže da se to dogodilo, on može zvati "Contest-osporavanje".
- 15.10. Ako igrač koji je zvao "Foul", "infrakciju" ili "osporavanje" naknadno utvrdi da to nije bilo potrebno, on može povući zvanje, tako što zove "Retracted-opoziv". Igra će se ponovno pokrenuti sa check-om.

## 16. Nastavak nakon zvanja foul-a ili prekršaja

- 16.1. Kad god se zove foul ili prekršaj, igra se zaustavlja odmah i nije moguć turnover.
- 16.2. Međutim, ako se zove foul ili prekršaj:
  - 16.2.1. protiv bacača koji naknadno pokuša dodavanje; ili
  - 16.2.2. kada je bacač u činu bacanja; ili
  - 16.2.3. kada je disk u zraku,  
igra se nastavlja do uspostave posjeda diska.
  - 16.2.4. Nakon što je utvrđeno posjedovanje:
    - 16.2.4.1. Ako je tim koji je zvao foul ili prekršaj, dobije ili zadrži posjed diska kao rezultat dodavanja, igra će se nastaviti. Igrači tada mogu zvati „Play on“, kako bi pokazali da je ovo pravilo aktivirano.
    - 16.2.4.2. Ako tim koji je zvao foul ili prekršaj ne dobije ili zadrži posjedovanje kao rezultat dodavanja, igra se mora zaustaviti.
      - 16.2.4.2.1. Ako tim koji je zvao foul ili prekršaj smatra da je posjed diska narušen foulom ili prekršajem, disk se vraća bacaču na check-iranje (osim ako posebno pravilo kaže drugačije).
- 16.3. Bez obzira kad je bilo zvanje, ako se igrači kojih se tiče iz obje ekipe slože da foul, prekršaj, ili zvanje ne utiče na ishod, igra se zaustavlja.
  - 16.3.1. Ako je igra rezultirala golom, gol stoji.
  - 16.3.2. Inače bi uključeni igrači trebali nadoknaditi svaki pozicijski nedostatak uzrokovan tim foul-om ili prekršajem i ponovo početi igru sa check-om.

## 17. Foul-i

- 17.1. Opasna Igra:
  - 17.1.1. Bezobzirno zanemarivanje sigurnosti suigrača se smatra opasnom igrom i tretira se kao foul, bez obzira da li je i kada došlo do kontakta.  
Ovo pravilo se ne može zamijeniti nijednim drugim.
- 17.2. Odbrambeni primajući (Branitelj) foul-i:
  - 17.2.1. Odbrambeni primajući foul se događa kada branitelj inicira kontakt s primateljem prije ili tokom, pokušaja hvatanja diska.
  - 17.2.2. Nakon odbrambenog primajućeg foul-a:

- 17.2.2.1. ako se nalazi u centralnoj zoni ili odbrambenoj gol zonu, primatelj dobiva posjed diska na mjestu infrakcije;
  - 17.2.2.2. ako je u napadačkoj gol zoni, primatelj dobiva posjed na najbližoj tački na gol liniji, a igrač koji foul-ira ih mora označiti tamo; ili
  - 17.2.2.3. Ako se foul osporava, disk se vraća bacaču.
- 17.3. Force-out foul-i:
- 17.3.1. Force-out foul nastaje kada primatelj koji je u zraku hvata disk, a odbrambeni igrač ga foul-ira prije nego stane na tlo, pa je kontakt uzrokovao primatelja da:
    - 17.3.1.1. stane na tlo izvan granica (out-of-bounds), umjesto „in-bounds“; ili
    - 17.3.1.2. da stane na tlo u centralnoj zoni, umjesto u njihovoj napadačkoj gol zoni.
  - 17.3.2. Ako bi primatelj stao na tlo u njihovoj napadačkoj gol zoni, to je gol.
  - 17.3.3. Ako se force-out foul osporava, disk se vraća bacaču, ukoliko je primatelj stao „out-of-bounds“, u suprotnom disk ostaje s primateljem.
- 17.4. Odbrambeni bacački (Marking) foul-i:
- 17.4.1. Odbrambeni bacački marking foul nastaje kada je:
    - 17.4.1.1. Odbrambeni igrač bespravno pozicioniran (Dio 18.1.), a postoji i kontakt s bacačem; ili
    - 17.4.1.2. Odbrambeni igrač inicira kontakt s bacačem, ili je dijelom tijela dodirnuo bacača, prije puštanja diska.
- 17.5. Strip foul-i:
- 17.5.1. „Strip foul“ se događa kada odbrambeni foul uzrokuje primatelja ili bacača da ispusti disk nakon što su stekli posjed.
  - 17.5.2. Ako bi inače primanje rezultiralo golom, a foul je neosporen, dodjeljuje se gol.
- 17.6. Napadački primajući foul-i:
- 17.6.1. Napadački primajući foul nastaje kada primatelj inicira kontakt sa odbrambenim igračem prije ili tokom, pokušaja hvatanja diska.
  - 17.6.2. Ako je foul neosporen, rezultat je turnover, uz disk na mjestu gdje se foul dogodio.
  - 17.6.3. Ako je dodavanje završeno a foul se osporava, disk se vraća bacaču.
- 17.7. Napadački bacački (bacač) foul-i:
- 17.7.1. Napadački bacački (bacač) foul događa kada bacač inicira kontakt s odbrambenim igračem koji je u ispravnoj poziciji.
  - 17.7.2. Slučajan kontakt koji se događa tokom bacačevog izmahivanja nije dovoljan razlog za foul, ali treba se izbjegavati.
- 17.8. Blok foul-i:
- 17.8.1. Blok foul nastaje kada igrač zauzme poziciju koju protivnik koji se kreće neće moći izbjeći i doći će do kontakta.
- 17.9. Indirektni foul-i:
- 17.9.1. Indirektni foul nastaje kada postoji kontakt između primatelja i odbrambenog igrača, ali ne utiče izravno na pokušaj da se uhvati disk.
  - 17.9.2. Ako je neosporen, foul-irani igrač može nadoknaditi svaki pozicijski nedostatak uzrokovan foul-om.
- 17.10. Offsetting foul-i:
- 17.10.1. Ako su foul za isti potez zvali i igrač napada i odbrane, disk se vraća bacaču.
  - 17.10.2. Kontakt koji nije slučajan a javlja se kada se dva ili više suprotnih igrača kreću prema jednoj tački istovremeno, treba tretirati kao offsetting foul.

## 18. Infrazije i prekršaji

### 18.1. Marking infrazije:

#### 18.1.1. Marking infrazije uključuju sljedeće:

##### 18.1.1.1. "Fast Count" - marker:

18.1.1.1.1. počinje „stall count“ prije nego što je disk živ;

18.1.1.1.2. ne počinje „stall count“ sa riječi "stalling";

18.1.1.1.3. broji u intervalima kraćim od jedne (1) sekunde;

18.1.1.1.4. ne oduzimati dvije (2) sekunde od „stall count“-a nakon prvog zvanja bilo koje marking infrazije; ili

18.1.1.1.5. ne počinje „stall count“ od ispravnog broja.

18.1.1.2. "Straddle-opkoračiti" - linija između nogu odbrambenog igrača sadrži bacačevu glavnu tačku.

18.1.1.3. "Disc Space" - bilo koji dio tijela odbrambenog igrača je udaljen od torza bacača za prečnik manji od jednog diska. Međutim, ako je ova situacija uzrokovana isključivo kretanjem bacača, to nije infrazija.

18.1.1.4. "Wrapping" - linija između ruku odbrambenog igrača sadrži bacačevu glavnu tačku.

18.1.1.5. "Double Team" - odbrambeni igrač, osim markera, se nalazi unutar tri (3) metra od bacačeve glavne tačke i ne čuva drugog napadačkog igrača.

18.1.1.6. "Vision" - odbrambeni igrač koristi bilo koji dio svoga tijela kako bi namjerno ometao vid bacača.

18.1.1.7. "Contact" - odbrambeni igrač dodiruje bacača prije nego što on pusti disk, a ne za vrijeme bacanja. Međutim, ako je taj kontakt uzrokovan isključivo kretanjem bacača, to je nije infrazija.

18.1.2. Marking infrazija se može osporiti od strane odbrane, i u tom slučaju igra se zaustavlja.

18.1.3. Na prvo zvanje marking infrazije koja nije osporena, marker oduzima dva (2) iz „stall count“-a i nastavlja dalje.

18.1.4. Marker ne smije ponovno pokrenuti brojanje dok se ne ispravi svako bespravno pozicioniranje. U suprotnom, to je naknadna marking infrazija.

18.1.5. Za svaku naknadnu neosporenu marking infraziju koja se zove tokom posjeda diska istog bacača, marker mora ponovno pokrenuti brojanje od jedan (1) pa dalje.

18.1.6. Ako nakon marking infrazije „stall count“ nije ispravljen, ili ga uopšte nema, zove se prekršaj i igra se zaustavlja.

18.1.7. Ako bacač pokuša dodavanje, a zove se marking infrazija tokom bacanja ili kad je disk u zraku, tada zvanje nema posljedice.

### 18.2. "Travel" infrazije:

18.2.1. Bacač može pokušati dodavanje u bilo kojem trenutku dok god su oni u cijelosti „in-bounds“ ili su uspostavili „in-bounds“ glavnu tačku.

18.2.2. „In-bounds“ igrač koji hvata dodavanje dok je u zraku može pokušati dodavanje prije nego stane na tlo.

18.2.3. Nakon hvatanja diska, te stajanja „in-bounds“, bacač mora što prije smanjiti brzinu, bez promjene smjera, dok se ne uspostavi glavna tačka.

18.2.3.1. Bacač može pustiti disk dok smanjuje brzinu sve dok održava kontakt sa terenom kroz čin bacanja.

18.2.4. Bacač može promijeniti smjer ("pivot") samo uspostavljanjem "pivot point"-a (glavne tačke), gdje jedan dio njegovog tijela ostaje u stalnom kontaktu s određenom tačkom na terenu, koja se zove "pivot point".

18.2.5. Bacač koji leži ili kleči ne mora uspostavljati pivot.

- 18.2.5.1. Jednom zaustavljen, njihov centar mase određuje njihovu glavnu tačku, a oni se ne smiju micati od te tačke dok leže ili kleče.
- 18.2.5.2. Ako ustanu, moraju na tom mjestu napraviti glavnu tačku.
- 18.2.6. Travel infrakcija se dešava ako:
  - 18.2.6.1. bacač uspostavi glavnu tačku (pivot) na pogrešnom mjestu na terenu;
  - 18.2.6.2. bacač promijeni smjer prije uspostavljanja pivot-a ili puštanja diska;
  - 18.2.6.3. bacač ne smanji svoju brzinu što je brže moguće;
  - 18.2.6.4. bacač ne uspije održati uspostavljeni pivot do otpuštanja diska;
  - 18.2.6.5. bacač ne održava kontakt s terenom tokom bacanja; ili
  - 18.2.6.6. primatelj namjerno pogriješi, ili zadrži disk za sebe kako bi se kretao u bilo kojem smjeru.
- 18.2.7. Nakon neosporene travel infrakcije igra se ne zaustavi.
  - 18.2.7.1. Bacač uspostavlja pivot na ispravnom mjestu, kao što je ukazao igrač koji je zvao travel. To se mora dogoditi bez odgode bilo kojeg igrača.
  - 18.2.7.2. Svaki „stall count“ se pauzira, i bacač ne smije bacati disk, dok se pivot ne uspostavi na ispravnom mjestu.
  - 18.2.7.3. Marker mora reći "stalling-odugovlačenje" prije ponovnog „stall count“-a.
- 18.2.8. Ako nakon travel infrakcije, ali prije ispravljanja pivot-a, bacač uradi dovršeno dodavanje, odbrambeni tim može zvati travel prekršaj. Igra se zaustavlja i disk se vraća bacaču.
  - 18.2.8.1. Prije check-a bacač mora utvrditi pivot na ispravnom mjestu i, ako je marker je bio prisutan u trenutku bacanja, marker se može pomjeriti da označi bacača.
- 18.2.9. Ako nakon travel infrakcije, bacač uradi nepotpuno dodavanje, igra se nastavlja.
- 18.2.10. Nakon osporene travel infrakcije gdje bacač nije pustio disk, igra se zaustavlja.
- 18.3. "Pick" prekršaji:
  - 18.3.1. Ako odbrambeni igrač čuva igrača napada i oni su drugim igračem spriječeni da se kreću prema/sa tim igračem, taj odbrambeni igrač može zvati "Pick".
  - 18.3.2. Kada se igra zaustavila, spriječeni igrač može se pomjeriti na dogovorenu poziciju koju bi inače zauzeo da nije došlo do opstrukcije. Disk se vraća bacaču (ako je disk bačen).

## 19. Zaustavljanja

- 19.1. Zaustavljanje zbog povrede:
  - 19.1.1. Zaustavljanje zbog povrede, "Injury-ozljeda", može zvati povrijeđeni igrač, ili bilo koji igrač iz njegovog tima.
  - 19.1.2. Ako neki igrač ima otvorenu ranu, mora se zvati „Injury“ i taj igrač se mora odmah zamijeniti i ne smije ponovno da igra dok se rana ne sanira.
  - 19.1.3. Ako povreda nije rezultat kontakta s protivnikom, igrač može odabrati da se zamijeni ili da uzme time out za svoj tim.
  - 19.1.4. Ako povreda jeste rezultat kontakta s protivnikom, igrač može izabrati da ostane ili da se zamijeni.
  - 19.1.5. Ako ozlijeđeni igrač napusti teren, protivnički tim takođe može odlučiti da zamijeni jednog igrača.
  - 19.1.6. Ako je ozlijeđeni igrač uhvatio disk, a ispao mu je zbog povrede, taj igrač zadržava posjed diska.
  - 19.1.7. Zamjenski igrači preuzimaju puno stanje (položaj, posjedovanje, stall count itd) od igrača kojeg mijenjaju.

- 19.2. Tehničko zaustavljanje
  - 19.2.1. Svaki igrač koji prepoznaje stanje koje ugrožava druge igrače mogu zvati "technical" da zaustavi igru.
  - 19.2.2. Bacač može zvati tehničko zaustavljanje tokom igre kako bi se zamijenio ozbiljno oštećen disk.
- 19.3. Ako je disk bio u zraku kada je zvat prekid, igra se nastavlja dok se ne utvrdi posjed diska:
  - 19.3.1. Nakon zaustavljanja zbog povrede koja nije rezultat foul-a, završetak ili turnover stoji, i igra se ponovno pokreće tamo.
  - 19.3.2. Nakon zvanja tehničkog zaustavljanja:
    - 19.3.2.1. Ako zvanje ili problem nije utjecalo na igru, završetak ili turnover stoji, i igra kreće od tamo;
    - 19.3.2.2. Ako zvanje ili problem jeste utjecalo na igru, disk se vraća bacaču.
- 19.4. U vremenski ograničenim utakmicama, sat se zaustavlja za vrijeme obustave igre.

## 20. Time-out-i

- 20.1. Igrač koji zove time-out mora formirati "T" sa svojim šakama, ili sa jednom šakom i diskom, i zvati "time-out" glasno da čuju protivnički igrači.
- 20.2. Svaki tim ima dva (2) time out-a po poluvremenu.
- 20.3. Time-out može se uzeti bilo kada tokom jednog poluvremena.
- 20.4. Time-out traje dvije (2) minute.
- 20.5. Nakon početka point-a (poena) a prije proizilažećeg pull-a, igrač iz bilo kojeg tima može zvati time-out. Time-out produžava vrijeme između početka point-a i slijedećeg „pull“-a za dvije (2) minute.
- 20.6. Tokom igre samo bacač, s utvrđenom glavnom tačkom, može zvati time-out. Nakon takvog time-out-a:
  - 20.6.1. Zamjene nisu dopuštene, osim u slučaju povrede;
  - 20.6.2. Igra se nastavlja na istoj glavnoj tački;
  - 20.6.3. Bacač ostaje isti.
  - 20.6.4. Svi drugi napadački igrači se mogu postaviti na bilo kojem mjestu na terenu za igru.
  - 20.6.5. Nakon što su napadački igrači odabrali pozicije, odbrambeni igrači mogu se postaviti na bilo kojem mjestu na terenu za igru.
  - 20.6.6. „Stall count“ ostaje isti, osim ako marker nije zamijenjen.
- 20.7. Ako bacač pokušava zvati time-out kada njegov tim nema preostalih time-out-a, igra se zaustavlja. Marker će dodati dvije (2) sekunde „stall count“-u prije nastavljanja igre sa check-om. Ako to rezultira „stall count“-om od deset (10) ili više, ovo je "Stall-out" turnover. Ako nema trenutnog „stall count“-a, odbrana može pokrenuti „stall count“ na tri (3).

– Kraj –

## Definicije

<b>Čin bacanja</b>	Vidi pokret bacanja.
<b>Utjecati na igru</b>	Povreda pravila utječe na igru ako je ishod određenog igranja mogao biti značajno drugačiji da se povreda nije dogodila.
<b>Napadati gol zonu</b>	Gol zona u kojoj tim trenutno pokušava postići poen.
<b>Najbolja perspektiva</b>	Najpotpunije stajalište dostupno igraču koje uključuje relativnu poziciju diska, tlo, igrače i linijske markere koji su uključeni u igru.
<b>Brick</b>	Svaki „pull“ koji je prvo sleti „out-of-bounds“, a primajući tim ga nije dotaknuo.
<b>Zvanje</b>	Jasna i glasna izjava da se dogodio foul, infrakcija, prekršaj ili ozljeda. Mogu se koristiti slijedeći termini: foul, travel, određeni naziv Marking infrakcije, prekršaj (ili određeni naziv prekršaja), stall, tehnički i ozljeda.
<b>Centralna zona</b>	Područje igrališta, uključujući gol linije, ali isključujući gol zone i obimne linije.
<b>Check</b>	To je kada odbrambeni igrač dodiruje disk za ponovno pokretanje igre.
<b>Odbrana gol zone</b>	Gol zona u kojoj određeni tim trenutno pokušava spriječiti suprotni tim da postigne poen.
<b>Odbrambeni igrač</b>	Svaki igrač čiji tim nije u posjedu diska.
<b>Gol zona</b>	Jedan od dva područja na kraju igrališta gdje timovi mogu postići gol tako što tu uhvate disk.
<b>Uspostavljanje pivot-a</b>	Nakon turnovera, glavna tačka je određena, bacač uspostavlja pivot stavljanjem tamo dijela svog tijela (najčešće stopala). Nakon primanja dodavanja, bacač mora uspostaviti pivot nakon što je stao, ako se želi zatim premjestiti. On uspostavlja pivot držeći dio svog tijela u stalnom kontaktu s određenom tačkom na terenu.
<b>Žene</b>	Svaka osoba koja je određena da je žena u skladu sa trenutnim propisima Međunarodnog olimpijskog odbora.
<b>Gol linija</b>	Linija koja razdvaja centralnu zonu od svake gol zone.
<b>Tlo</b>	Tlo se sastoji od svih bitnih čvrstih objekata, uključujući travu, marker čunjeve, opremu, vodu i ne-igrače, ali isključujući sve igrače i njihovu nošenu odjeću, čestice nošene zrakom i oborine.
<b>Kontakt na tlu</b>	Odnosi se na kontakt svih igrača sa tlom izravno povezanim sa određenim događajem ili manevrom, uključujući i dočekivanje na tlo ili oporavak nakon gubitka ravnoteže (npr. skakanje, ronjenje, naslanjanje, ili padanje).
<b>Čuvanje</b>	Branič čuva napadačkog igrača, kada je unutar tri metra od tog napadačkog igrača i reaguje na njega.
<b>Slučajni kontakt</b>	Bilo koji kontakt koji nije opasan i ne utječe na igru.
<b>Inicirati kontakt</b>	Svaki pokret prema ispravno postavljenom protivniku (bilo da je to njegova nepomična pozicija ili očekivana pozicija na temelju uspostavljene brzine i smjera), koji rezultira neizbježnim neslučajnim dodirrom.
<b>Presretanje</b>	Kada igrač odbrane uhvati bacanje igrača napada.
<b>Legitimna pozicija</b>	Nepomična pozicija utvrđena tijelom igrača isključujući ispružene ruke i noge što se može izbjeći od strane svih protivničkih igrača kada se vrijeme i udaljenost uzmu u obzir.
<b>Linija</b>	Granica koja definiše teren za igru. Na neocrtanom terenu, granica se definiše zamišljenom linijom između dvije oznake na terenu debljinom tih oznaka. Dijelovi linije nisu ekstrapolirani izvan određujućih oznaka.

<b>Linija zvanje</b>	Bilo koje zvanje koje se odnosi na mjesto da je disk postao ili otišao izvan granica ili položaj igrača u odnosu na obimne linije ili gol liniju. Linija zvanja se odnose na sljedeća zvanja: "out-of-bounds", "goal" i "offside-zaleđe".
<b>Muškarac</b>	Svaka osoba koja nije žensko.
<b>Marker</b>	Odbrambeni igrač koji zove stall count bacaču.
<b>Ne-igrač</b>	Bilo koja osoba, uključujući i člana tima koji trenutno nije igrač.
<b>Napadački igrač</b>	Igrač čiji je tim u posjedu diska.
<b>Out-of-bounds (OB)</b>	Sve što nije dio terena za igru, uključujući obimne linije.
<b>Obimne linije</b>	Linije koje razdvajaju centralnu zonu ili gol zone od „out-of-bounds“ područja. One nisu dio terena za igru.
<b>Pivot</b>	Pomicanje u bilo kojem smjeru, a imajući dio tijela u kontaktu s jednom tačkom na terenu za igru, zove se „pivot point“ (glavna tačka).
<b>Glavna tačka</b>	Tačka na igralištu gdje bacač mora uspostaviti pivot nakon turnover-a, ili gdje je već uspostavljen. Bacač ne može uspostaviti glavnu tačku, ako se nije zaustavio.
<b>Igra</b>	Vrijeme nakon što je „pull“ započeo i prije postizanja gola. Igra se kasnije može zaustaviti zbog zvanja, kada se nastavlja sa check-om.
<b>Igrač</b>	Jedan od najviše četrnaest (14) osoba koje zapravo sudjeluju u trenutku igre.
<b>Posjed diska</b>	Duži kontakt i kontrola nerotirajućeg diska. Uhvatiti dodavanje je jednako uspostavljanju posjeda tog dodavanja. Gubitak posjeda zbog kontakta s tlo vezan za primanje dodavanja negira posjed tog igrača do tog trenutka. Disk u posjedu igrača se smatra dijelom tog igrača. Tim čiji igrač ima posjed ili čiji igrači mogu pokupiti disk se smatra timom u posjedu.
<b>Igralište</b>	Područje, uključujući centralnu zonu i gol zone, ali isključujući obimne linije.
<b>Pull</b>	Bacanje jednog tima drugome timu kojim počinje igra na početku poluvremena ili nakon postizanja gola.
<b>Primatelji</b>	Svi napadački igrači osim igrača koji izvodi bacanje.
<b>Samo-provjera</b>	Radnja bacača kada dodiruje tlo sa diskom za ponovno nastavljanje igre, a odvija se kada u njegovom doseg nema odbrambenih igrača.
<b>Zaustavljanje igre</b>	Svako zaustavljanje igre zbog foul-a, prekršaja, rasprave ili time-out-a koji zahtijeva check ili self-check za ponovno pokretanje igre. Disk ne podliježe turnover-u, osim ako se ne primjenjuje pravilo nastavljanja.
<b>Bacanje</b>	Disk u letu nakon svakog bacanja, uključujući i lažni pokušaj i namjerno ispuštanja diska, koja rezultira gubitkom kontakta bacača i diska. Dodavanje (pass) je jednako bacanju.
<b>Bacač</b>	Napadački igrač u posjedu diska, ili igrač koji je upravo bacio disk prije nego što je utvrđen rezultat bacanja.
<b>Pokret bacanja</b>	je pokret koji prenosi impuls sa bacača na disk u smjeru leta i rezultira bacanjem. Okretaji i završeci nisu dio čina bacanja.
<b>Turnover</b>	Svaki slučaj koji je rezultirao promjenom tima u posjedu.
<b>Gdje se disk zaustavlja</b>	Odnosi se na mjesto gdje je uhvaćen disk, prirodno miruje, ili gdje je zaustavljen od kotrljanja ili klizanja.



## **Pravna dozvola**

**Ovaj rad ("WFDF Pravila za Ultimate 2013") je licencirana pod Creative Commons Attribution 2.5 licencom. Davatelj licence i Izvorni autor djela je Svjetski Savez Letećeg Diska (World Flying Disc Federation), neprofitna korporacija registrirana u državi Colorado, SAD. Ovo je svima čitljiv sažetak Pravnog teksta (puna licenca može se naći u Dodatku C).**

### **Vi ste slobodni:**

- Kopirati, distribuirati, prikazivati i izvoditi djelo
- Stvarati izvedena djela
- Koristiti u komercijalne svrhe

### **Pod sljedećim uvjetima:**

- Vi morate priznati autorstvo djela na način kako je specificirao autor ili davatelj licence.
- U slučaju daljnjeg korištenja ili distribuiranja morate drugima jasno dati do znanja licence uvjete ovog djela.
- Bilo koji od tih uvjeta moguće je odstupiti, ako dobijete dopuštenje WFDF.

Na Vašu ispravnu upotrebu i ostala prava ni na koji način ne utječe gore rečeno.