WFDF Ultimate Kuralları 2013

Giriş

Ultimate, uçan bir diskle yedişer kişiden oluşan takımlarla oynanan bir spordur. Bir futbol sahasının yarısı genişliğinde, her iki ucunda sayı alanları (end zone) bulunan dikdörtgen bir sahada oynanır. Her takımın amacı, bir oyuncusunun hücum ettikleri sayı alanında bir pası yakalamasıyla sayı üretmektir. Atıcı diskle beraber koşamaz, ama diski herhangi bir yönde herhangi bir takım arkadaşına atabilir. Bir pas tamamlanamadığında disk kaybı (turnover) gerçekleşir ve diğer takım karşı sayı alanında sayı yapmak için diski alır. Oyunlar genellikle 17 sayıya kadar oynanır ve 100 dakika civarı sürer. Ultimate hakemsiz ve temassızdır. Oyuncuların oyunda nasıl hakemlik yapacaklarını ve sahada nasıl davranacaklarını Oyunun Ruhu (Spirit of the Game) belirler.

1. Oyunun Ruhu (Spirit of the Game)

1.1. Ultimate temassız, hakemsiz bir spordur. Tüm oyuncular kuralları uygulamak ve kurallara uymakla yükümlüdür. Ultimate, adil bir oyun için her oyuncuya sorumluluk yükleyen Oyunun Ruhuna dayanır.

1.2 Hiçbir oyuncunun kasıtlı olarak kuralları ihlal etmeyeceği kabul edilir, bu yüzden ihlaller için sert cezalar yoktur, bunun yerine ihlal olmasa gerçekleşmesi en olası durumu devam ettiren bir yöntem vardır.

1.3. Oyuncular takımlar arasındaki anlaşmazlıklarda hakem olarak hareket edeceklerini unutmamalıdır. Oyuncular:

1.3.1. kuralları bilmeli;

1.3.2. adil ve tarafsız olmalı;

1.3.3. dürüst olmalı;

1.3.4. görüşlerini açık ve kısa şekilde açıklamalı;

1.3.5. rakiplerine makul bir konuşma şansı tanımalı;

1.3.6. anlaşmazlıkları saygılı bir dil kullanarak olabildiğince çabuk çözmeli;

1.3.7. maç boyunca tutarlı call'lar yapmalı;

1.3.8. yalnızca ihlalin pozisyonun sonucunda önemli bir değişikliğe neden olduğu durumlarda call yapmalıdır.

1.4. Yüksek seviyede rekabet teşvik edilir ancak bunun karşılığında oyuncular arasındaki karşılıklı saygı, üzerinde anlaşılmış kurallara uymak veya oyundan alınan zevk feda edilmemelidir.

1.5. Aşağıdakiler iyi ruh gösterme örnekleridir:

1.5.1. bir takım arkadaşı yanlış veya gereksiz bir call yaptığında veya bir faul ya da ihlale sebep olduğunda bunu ona söylemek;

1.5.2. artık gerekli olmadığını düşündüğünüzde bir call'u geri almak;

1.5.3. rakibe iyi oyunu veya ruhu için iltifatta bulunmak;

1.5.4. rakibinize kendinizi tanıtmak; ve,

1.5.5. anlaşmazlık veya provokasyonlara karşı sakince karşılık vermek.

1.6. Aşağıdaki eylemler oyunun ruhu açıkça ihlal eder, tüm katılımcılar bunlardan kaçınmalıdır:

1.6.1. tehlikeli hareket ve agresif davranış;

1.6.2. kasti faul ya da diğer kasti kural ihlalleri;

1.6.3. rakip oyuncularla alay etmek ya da onları korkutmak;

1.6.4. sayıdan sonra saygısız şekilde kutlama yapmak;

1.6.5. rakibin call'una misilleme olarak call yapmak; ve

1.6.6. rakip oyuncudan pas istemek.

1.7. Oyunun Ruhu'nun koruyucusu takımlardır ve takımlar:

1.7.1. oyuncularına kuralları ve iyi ruhu öğretmek için sorumluluk almalı;

1.7.2. kötü ruh sergileyen oyuncuları eğitmeli; ve

1.7.3. diğer takımlara Oyunun Ruhuna bağlılıklarını geliştirecek yapıcı geri dönüşler sağlamalıdır.

1.8. Acemi bir oyuncunun kuralları bilmediği için bir ihlal yaptığı durumlarda, tecrübeli oyuncular ihlali açıklamakla yükümlüdür.

1.9. Yeni başlayanlar veya genç oyuncular arasındaki maçları, kurallar konusunda tavsiye veren ve sahadaki anlaşmazlıkları yönlendiren tecrübeli bir oyuncu denetleyebilir.

1.10. Kurallar pozisyona doğrudan dahil olan oyuncular arasında ya da en iyi bakış açısına sahip oyuncular tarafından yorumlanmalıdır. Kaptanlar dışındaki oyuncu olmayan kişiler müdahil olmaktan kaçınmalıdır. Ancak kurallara açıklık getirmek ve uygun "yerde" call'unu ve çizgilerle ilgili call'ları yapmak için oyuncular oyuncu olmayanların bakış açısına başvurabilirler.

1.11. Oyuncular ve kaptanlar tüm call'ları yapma konusunda tek sorumludurlar.

1.12. Oyuncular, tartıştıktan sonra, bir pozisyonda ne olduğu konusunda anlaşamazlarsa disk en son itiraz edilmeyen atıcıya dönmelidir.

2. Oyun Alanı

2.1. Oyun alanı boyutları ve alanları Şekil 1'de gösterildiği şekilde dikdörtgen bir alandır.

2.2. .Çevre çizgileri oyun alanını çevreler ve sahanın uzunluğu boyunca iki (2) yan çizgiden ve eni boyunca iki (2) dip çizgiden oluşur.

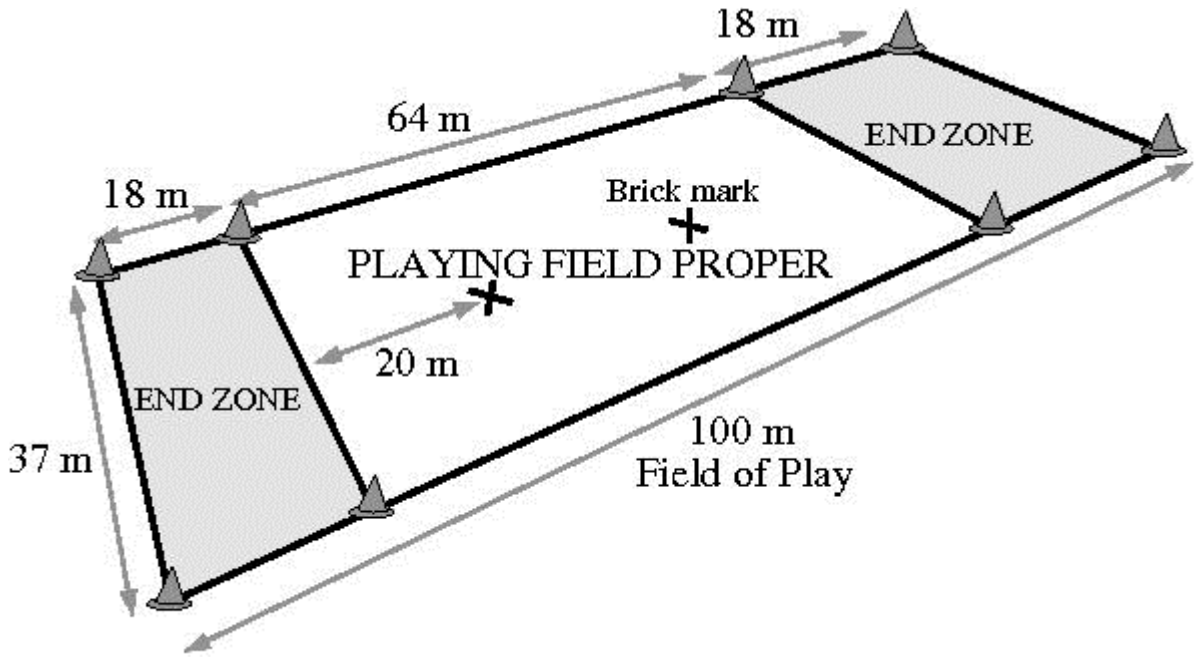
2.3. Saha çizgileri oyun alanının parçası değildir.

2.4. Sayı çizgileri asıl oyun alanını sayı alanlarından ayıran çizgilerdir ve asıl oyun alanının parçalarıdırlar.

2.5. Brick işareti çarpı halindeki iki (2) adet bir (1) metrelik çizginin asıl oyun alanında her sayı çizgisinden on sekiz (18) metre uzakta, yan çizgilerin ortasında çarpı şeklinde birleşimidir.

2.6. Sekiz adet parlak renkli, esnek nesne (plastik koni gibi) asıl oyun alanı ve sayı alanlarının köşelerini belirtir.

2.7. Oyun alanının çok yakınındaki yerlerde hareket edebilen nesneler bulunmamalıdır. Pozisyon saha çizgilerinin üç (3) metre yakınındaki oyuncu olmayan kişiler veya nesneler tarafından engellenirse, engellenen oyuncu veya atıcı "İhlal" call'u yapabilir.



Şekil 1

3. Malzemeler

3.1. İki kaptanın da kabul ettiği herhangi bir uçan disk kullanılabilir.

3.2. WFDF, kullanımı tavsiye edilen onaylanmış diskler listesi oluşturabilir.

3.3. Her oyuncu takımını ayıran bir forma giymelidir.

3.4. Hiçbir oyuncu, kullanana veya diğer oyunculara zarar verebilecek kıyafet ya da malzeme kullanamaz.

4. Sayı, Puan ve Oyun

4.1. Bir oyun, belli sayıdaki sayılardan oluşur. Her sayı, puan yapıldığında sona erer.

4.2. Oyunu, on yedi (17) sayıya ilk ulaşan takım kazanır.

4.3. Oyun, “yarı” adı verilen iki (2) devreye ayrılır. Takımlardan biri ilk kez dokuz (9) sayıya ulaştığında devre olur.

4.4. Her devrenin ilk sayısı devre başladığında başlar.

4.5. Bir sayı yapıldıktan sonra ve maç kazanılmadıysa ya da devre olmadıysa:

4.5.1. bir sonraki sayı hemen başlar; ve

4.5.2. takımlar savundukları sayı alanlarını değiştirir; ve

4.5.3. sayıyı yapan takım savunmaya geçer, başlama atışını yapar.

4.6. Özel müsabakalarda, oyuncu sayısına, oyuncuların yaşına ve mevcut alana uyacak şekilde temel yapının varyasyonları kullanılabilir.

5. Takımlar

5.1. Her takım, her sayıda sahaya en fazla yedi (7) ve en az beş (5) oyuncu koyar.

5.2. Sakatlık durumu dışında (Bölüm 19), bir sayı yapıldıktan sonra ve bir sonraki başlama atışından önce takımlar (sınırsız) oyuncu değişikliği yapabilir.

5.3. Her takım, takımı temsil edecek bir kaptan belirler.

6. Oyunu Başlatma

6.1. İki takımın kaptanları adil bir şekilde aşağıdakileri önce hangi takımın seçeceğine karar verir:

6.1.1. ilk başlama atışını yapmayı veya yakalamayı; ya da

6.1.2. hangi sayı alanını savunacaklarını.

6.2. Diğer takıma kalan seçenek verilir.

6.3. İkinci devrenin başlangıcında, bu ilk seçimler değiştirilir.

7. Başlama Atışı

7.1. Maçın başlangıcında, devreden sonra ya da bir sayıdan sonra, oyun başlama atışı verilen bir atışla başlar.

7.1.1. Takımlar oyunu geciktirmeden başlama atışına hazırlanmalıdır.

7.2. Başlama atışı, her takımdan en az bir oyuncunun bir elini başının üzerine kaldırmasıyla hazır olduğunu işaret ettikten sonra bir savunma oyuncusunun oyunu başlatmak için diski atmasından oluşur.

7.3. Hazır işareti verdikten sonra başlama atışı yapılana kadar tüm hücum oyuncuları bir ayakları kendi savunma sayı çizgilerinde, kendi aralarında yer değiştirmeden durmalıdırlar.

7.4. Başlama atışı elden çıktığında tüm savunma oyuncuları savundukları sayı alanının içinde olmalıdır.

7.5. Bir takım 7.4 veya 7.5'i ihlal ederse yakalayan takım diske dokunmadan rakip takım ihlali ("ofsayt") call etmelidir. Başlama atışı en çabuk şekilde tekrarlanmalıdır.

7.6. Diskin elden çıktığı andan itibaren tüm oyuncular herhangi bir yönde hareket edebilir.

7.7. Başlama atışından sonra hücumdaki takımın bir üyesi diske dokunana ya da disk yerle temas edene kadar savunmadaki takımdan hiç bir oyuncu diske dokunamaz.

7.8. Saha içindeki ya da saha dışındaki bir hücum oyuncusu disk yere değmeden diske dokunursa ve hücumdaki takım diski yakalayamazsa disk kaybı olur (başlama atışını düşürme).

7.9. Disk ilk olarak oyun alanına temas ederse ve hiç dışarı çıkmazsa veya içerde yakalanırsa, atıcı diskin durduğu yere pivot yerleştirir.

7.10. Disk ilk olarak oyun alanına temas ederse ve bir hücum oyuncusuyla temas etmeden dışarı çıkarsa atıcı asıl oyun alanında diskin dışarı çıktığı yere en yakın noktaya pivotunu yerleştirir (11.7).

7.11. Disk ilk olarak oyun alanı ile temas ettikten sonra bir hücum oyuncusuna temas etmesinin ardından dışarı çıkarsa ya da hücum oyuncusu diski saha dışında yakalarsa, atıcı asıl oyun alanında diskin dışarı çıktığı yere en yakın noktaya pivotunu yerleştirir (11.7).

7.12. Disk oyun alanına ya da bir hücum oyuncusuna dokunmadan saha dışı alan ile temas ederse atıcı savundukları sayı alanına en yakın brick işaretine ya da asıl oyun alanında diski dışarı çıktığı yere en yakın noktaya pivotunu yerleştirir (Bölüm 11.7). Brick işareti seçeneği atıcı olacak kişi tarafından, diski almadan önce bir kolunu başının üzerinde tamamen uzatarak işaret edilmelidir.

8. Diskin Durumu

8.1. Aşağıdaki durumlarda disk ölüdür ve disk kaybı olamaz:

8.1.1. Bir sayıdan sonra, başlama atışı yapılana kadar;

8.1.2. Başlama atışından veya disk kaybından sonra, diskin doğru pivot konumuna taşınması gerektiği durumlarda bir pivot yerleştirilene kadar; veya

8.1.3. Oyunu durduran bir call'dan veya herhangi bir duraklamadan sonra disk oyuna sokulana kadar.

8.2. Ölü olmayan disk canlıdır.

8.3. Atıcı, ölü durumdaki bir diski başka bir oyuncuya veremez.

8.4. Herhangi bir oyuncu, yerle temas ettikten sonra yuvarlanan veya kayan bir diski durdurma girişiminde bulunabilir.

8.5. Böyle bir diski durdurmaya çalışırken bir oyuncu diskin konumunu büyük ölçüde değiştirirse rakip pivotun diskle temas edildiği noktaya konulmasını isteyebilir.

8.6. Disk kaybı sonrasında diske sahip olan takım geciktirmeden oyuna devam etmelidir. Atıcı olacak kişi yürüme temposunda veya daha hızlı olarak doğrudan diski almak için hareket etmeli ve bir pivot yerleştirmelidir.

8.6.1. Hücum 8.6.'yı ihlal ederse savunma sözlü bir uyarı yapabilir ("Oyun Gecikiyor") veya bir "İhlal" call edebilir.

8.6.2. Atıcı olacak kişi pivot noktasının üç (3) metre yakınındaysa ve sözlü uyarıdan sonra 8.6.'yı ihlal etmeye devam ediyorsa marker süre sayımını başlatabilir.

9. Süre Sayımı

9.1. Marker, atıcıya "Sayıyorum/Sayı" diyerek ve sonrasında birden (1) ona (10) kadar sayarak süre sayımı yapar. Süre sayımındaki her sayının başlangıcı arasında en az bir (1) saniye olmalıdır.

9.2. Süre sayımı atıcı tarafından açık şekilde duyulabilmelidir.

9.3. Marker yalnızca aşağıdaki durumlarda süre saymaya başlayabilir veya devam edebilir:

9.3.1. Disk canlıyken (aksi belirtilmediği sürece);

9.3.2. Atıcının üç (3) metre yakınındayken;

9.3.3. Tüm savunmacılar nizami şekilde pozisyon aldığında (Bölüm 18.1.).

9.4. Marker atıcıdan üç (3) metre uzaklaşırsa veya farklı bir oyuncu marker olursa süre sayımına birden (1) yeniden başlanmalıdır.

9.5. Oyun durduktan sonra süre sayımına aşağıdaki şekilde devam edilir:

9.5.1. Savunma tarafından yapılan, itiraz edilmeyen bir ihlalden sonra, süre sayımı birden (1) yeniden başlar.

9.5.2. Hücum tarafından yapılan, itiraz edilmeyen bir ihlalden sonra, süre sayımı maksimum dokuzdan (9) devam eder.

9.5.3. İtirz edilen bir "süre dolması" sonrasında süre sayımı en fazla sekizden (8) devam eder.

9.5.4. Tüm diğer calllardan sonra süre sayımı maksimum altıdan (6) devam eder.

9.6. "n" bir (1) ila dokuz (9) arasında bir sayı iken süre sayımına "maksimum n"den devam etmek, "sayıyorum" diye duyurmak ve oyun durmadan önce söylenen son sayının bir fazlasından veya bu sayı "n"den büyükse "n"den başlayarak saymak demektir.

10. Check

10.1. Bir sayı sırasında oyun mola, faul, ihlal, itiraz edilen disk kaybı, itiraz edilen sayı, teknik duraksama, sakatlık duraksaması veya tartışma için durursa, oyun olabildiğince çabuk şekilde check'le tekrar başlamalıdır. Check yalnızca bir call tartışması için geciktirilebilir.

10.2. Mola durumu dışında:

10.2.1. Aksi belirtilmediği sürece, tüm oyuncular duraksamaya sebep olan olay gerçekleştiği anda bulundukları konumlarına dönmelidirler.

10.2.2. Duraksamaya sebep olan olay atıcı diski çkardıktan sonra gerçekleşti ise ve disk oyunu tekrar başlatması için atıcıya geri giderse, aksi belirtilmediği sürece tüm oyuncular atıcının diski attığı anda bulundukları konumlarına dönmelidirler.

10.2.3. Disk oyuna sokulana kadar (check in) tüm oyuncular bu konumlarında sabit kalmalıdırlar.

10.3. Herhangi bir oyuncu sorunlu malzemeyi onarmak için duraksamayı kısa bir süre uzatabilir ama bu amaçla aktif oyun durdurulamaz.

10.4. Diski oyuna sokan kişi en yakın rakip oyuncudan takımının hazır olduğuna dair onay almalıdır.

10.4.1. Diskin oyuna sokulmasında gereksiz gecikme varsa, rakip sözlü bir uyarı verebilir (“Oyun Gecikiyor”) ve gecikme devam ederse rakipten onay almadan “Oyunda” diyerek diski oyuna sokabilir.

10.5. Oyunu yeniden başlatmak için:

10.5.1. disk bir savunmacının erişebileceği bir yerdeyse savunmacı diske dokunmalı ve “Oyunda” veya “Sayıyorum/Sayı” demelidir;

10.5.2. disk bir savunmacının erişebileceği bir yerde değilse atıcı diski yere değdirmeli ve “Oyunda” demelidir; veya

10.5.3. disk bir savunmacının erişebileceği bir yerde değilse ve atıcı yoksa, diske en yakın savunmacı “Oyunda” demelidir.

10.6. Atıcı check’ten önce pas girişiminde bulunursa veya 10.2′nin ihlal edildiği call’u varsa, pasın tamamlanmış ya da tamamlanmamış olmasına bakmaksızın disk atıcıya geri döner.

11. Saha Dışı

11.1. Tüm oyun alanı saha içindedir. Saha çizgileri oyun alanının parçası değildir ve sahanın dışındadır. Oyuncu olmayan her şey/herkes saha dışı alanının parçasıdır.

11.2. Saha dışı alanı saha içi olmayan alandan ve bu alanla teması olan her şeyden oluşur, diske hamle yapmak amacıyla sürekli “saha içi”nde olduğu düşünülen savunma oyuncuları buna dahil değildir.

11.3. Saha dışında olmayan bir hücum oyuncusu saha içindedir.

11.3.1. Havadaki oyuncu, oyun alanıyla veya saha dışı alanıyla temas edene kadar saha içinde/dışında durumunu korur.

11.3.2. Diske sahip bir atıcı önce oyun alanıyla temas edip daha sonra saha dışı alana temas ederse saha içinde kabul edilir.

11.3.2.1. Atıcı oyun alanını terk ederse saha çizgisini geçtiği noktaya pivot yerleştirmelidirler (14.2′nin geçerli olmadığı durumlarda).

11.3.3. Oyuncular arasındaki temas saha içinde veya saha dışında olma durumunu birbirine devretmez.

11.4. Disk canlıyken, oyun başladığında veya yeniden başladığında saha içindedir.

11.5. Disk, ilk olarak saha dışındaki bir alanla veya saha dışındaki hücum oyuncusuyla temas ettiğinde dışarıda olur. Hücum oyuncusunda bulunan disk, o oyuncu ile aynı saha içi/saha dışı durumuna sahiptir. Disk aynı anda biri saha dışında olan birden fazla hücum oyuncusu tarafından tutularsa disk dışarıdadır.

11.6. Disk, saha çizgisinin dışına uçup oyun alanına geri dönebilir ve oyuncular diske hamle yapmak için saha dışına çıkabilirler.

11.7. Saha dışındaki bir alanla veya oyuncuyla temas etmeden saha dışına çıkan diskin saha dışına çıktığı yer, aşağıdakilerden hangisi en son gerçekleştiyse orasıdır:

11.7.1. kısmen veya tamamen oyun alanının üzerinde olduğu nokta; veya

11.7.2. saha içindeki bir oyuncu tarafından temas edildiği nokta.

11.8.Disk saha dışındaysa ve pivot noktasından üç (3) metreden daha uzaktaysa, oyuncu olmayanlar diski taşıyabilir. Sahaya olan son üç (3) metrelik mesafede diski atıcı taşımalıdır.

12. Yakalayıcılar ve Pozisyon Alma

12.1. Bir oyuncu dönmeyen bir diski sürekli kontrol ettiğini göstererek diski “yakalar”.

12.2. Sonrasında gerçekleşen yerle, takım arkadaşıyla veya geçerli şekilde pozisyon almış bir rakip oyuncuyla temastan dolayı oyuncu diskin kontrolünü kaybederse diski yakalamamış sayılır.

12.3. Aşağıdakiler saha dışı disk kaybıdır ve disk yakalanmamış sayılır:

12.3.1. diski yakaladığında bir hücum yakalayıcısı saha dışındaysa; veya

12.3.2. diski yakaladıktan sonra, disk hala kendisindeyken hücum oyuncusunun ilk temas noktası saha dışındaysa.

12.4. Diski yakaladıktan sonra o oyuncu atıcı olur.

12.5. Bir hücum ve bir savunma oyuncusu diski aynı anda yakalarsa disk hücumda kalır.

12.6. Pozisyon almış bir oyuncu o pozisyonda kalma hakkına sahiptir ve kendisine rakip oyuncular tarafından temasta bulunulmamalıdır.

12.7. Başka bir oyuncu diske hamle yaparken, kendisi de diske hamle yapmıyorsa, rakip bir oyuncu bu oyuncunun hareketini kasti olarak engelleyecek şekilde hareket edemez.

12.8. Her oyuncu sahada rakip bir oyuncu tarafından işgal edilmeyen herhangi bir noktayı işgal etme hakkına sahiptir, bunu yaparken temas başlatmamaları gerekir.

12.9.Tüm oyuncular diğer oyuncularla temasta bulunmaktan kaçınmalıdır ve temasta bulunmayı haklı gösterebilecek bir durum yoktur. “Diske hamle yapmak” diğer oyuncularla temasta bulunmak için geçerli bir sebep değildir.

12.10. İki veya daha fazla oyuncu aynı anda tek bir noktaya hareket ederken oyunun sonucunu ya da oyuncuların güvenliğini etkilemeyen küçük temaslar gerçekleşebilir. Kasti olmayan temaslar en aza indirilmelidir ancak faul olarak kabul edilmezler.

12.11. Oyuncular diğer oyuncuların hareketini engellemek için kollarını veya bacaklarını kullanamaz.

12.12. Hiç bir oyuncu başka bir oyuncunun hareketine fiziksel olarak yardım edemez.

13. Disk Kayıpları

13.1. Disk kaybı, diskin sahipliğini bir takımdan diğerine geçirir ve aşağıdaki durumlarda gerçekleşir:

13.1.1. disk hücum oyuncusunun sahipliğinde değilken yerle temas ederse (“düştü/yerde”);

13.1.2. disk bir hücum oyuncusu tarafından başka bir hücum oyuncusuna, her iki oyuncunun da diskle teması kesilmeden kasıtlı olarak verilirse (“teslim etmek”);

13.1.3. atıcı başka bir oyuncudan kasıtlı olarak diski kendisine sektirirse (“sektirme”);

13.1.4. pas girişimi sırasında, başka bir oyuncu diske temas etmeden önce atıcı diske temas ederse (“ikileme”);

13.1.5. disk bir savunma oyuncusu tarafından yakalanırsa (“araya girme”);

13.1.6. disk saha dışına çıkarsa (“dışarıda”);

13.1.7. marker süre sayımında “on” kelimesini söylemeye başlamadan, atıcı diski elinden çıkarmadıysa (“süre dolması”);

13.1.8. itiraz edilmeyen hücum yakalayış faulü varsa; veya

13.1.9. başlama atışı sırasında yakalayan takım disk yere değmeden diske dokunursa ve diski yakalayamazsa (“başlama atışını düşürme”).

13.2. Bir oyuncu bir disk kaybı olduğuna karar verirse hemen uygun call’u yapmalıdır. Takımlardan biri farklı düşünüyorsa “itiraz” edebilir. Tartışma sonrasında oyuncular pozisyonda ne olduğu konusunda anlaşamazlarsa disk en son itiraz edilmeyen atıcıya geri döner.

13.3. Hücumun süre bitmeden hızlı süre sayımı call’u yapmasına izin vermeyecek şekilde hızlı süre sayımı gerçekleşirse, itiraz edilmiş süre dolumu gibi düşünülür (9.5.).13.3.1. Atıcı süre dolumuna itiraz ederse ama aynı zamanda pası da atarsa ve pas tamamlanmamışsa, disk kaybı geçerli olur ve oyun devam eder.

13.4. Aşağıdaki disk kayıplarından sonra oyun durur ve check’le yeniden başlar: “teslim etme”, “sektirme”, “ikileme”, “süre dolması” ve itiraz edilmeyen hücum yakalama faulü.

13.5. Aşağıdaki durumlar haricinde bir disk kaybı sonrasında herhangi bir hücum oyuncusu diski alabilir:

13.5.1. “Araya girme” diske kaybından sonra, bu durumda araya giren oyuncu diske sahip olmaya devam etmelidir; ve

13.5.2. hücum yakalama faulünden sonra, bu durumda faul yapılan kişi diski almalıdır.

13.6. Bir disk kaybı sonrasında diske sahip olan oyuncu diski kasıtlı olarak düşürürse veya yere koyarsa, o oyuncu yeniden diski almalıdır.13.7. Disk kaybından sonra disk kaybı yeri:

13.7.1. diskin durduğu veya bir hücum oyuncusu tarafından alındığı yerdir; veya

13.7.2. araya giren oyuncunun durduğu yerdir; veya

13.7.3. 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7 durumunda atıcının bulunduğu yerdir; veya

13.7.4. itiraz edilmeyen hücum yakalayış faulünün gerçekleştiği yerdir.

13.8. Disk kaybı konumu saha dışındaysa veya disk kaybı olduktan sonra disk saha dışı bir alanla temas ettiyse atıcı, asıl oyun alanında diskin saha dışına çıktığı en yakın noktaya pivotunu yerleştirmelidir (Bölüm 11.7.).

13.8.1. Eğer 13.8. geçerli değilse 13.9., 13.10., veya 13.11.'e göre pivot yerleştirilmelidir.

13.9. Disk kaybı konumu asıl oyun alanında ise atıcı pivotunu bu noktaya yerleştirir.

13.10. Disk kaybı konumu hücumun hücum ettiği sayı alanının içindeyse, atıcı pivotunu sayı çizgisine en yakın noktaya yerleştirmelidir.

13.11. Disk kaybı konumu hücumun savunduğu sayı alanının içindeyse atıcı pivotunu nereye yerleştireceğini seçebilir:

13.11.1. disk kaybının olduğu yerde durarak veya pas fake'i vererek disk kaybının olduğu noktaya; veya

1311.2. disk kaybı konumundan hareket ederek, sayı çizgisinde disk kaybı noktasına en yakın noktaya.

13.11.2.1. Atıcı olacak kişi diski almadan önce bir kolunu başının üzerine kaldırarak sayı çizgisi seçeneğini işaret edebilir.

13.11.3. Hemen hareket etmek veya hareket etmemek pivotun nereye yerleştirileceğini belirler ve geri alınamaz.

13.12. Disk kaybından sonra oyun bilmeden devam ettiyse oyun durur ve disk, disk kaybının olduğu noktada atıcıya geri döner, oyuncular disk kaybının gerçekleştiği andaki konumlarını alırlar ve oyun check'le yeniden başlar.

14. Sayı Yapma

14.1. Saha içindeki bir oyuncu bir diski yakalarsa ve diski yakaladıktan sonra yerle ilk temas noktası tamamen hücum ettikleri sayı alanının içindeyse, sayı olur (bkz: 12.1, 12.2).

14.1.1. Bir oyuncu sayı yapıldığını düşünüyorsa "Sayı" call'u yapabilir ve oyun durur. İtiraz edilen veya geri alınan sayı call'undan sonra oyun check ile yeniden başlamalıdır.

14.2. Diske sahip bir oyuncu 14.1′e göre sayı yapmadan hücum ettikleri sayı çizgisinin arkasında kalırsa, oyuncu sayı çizgisine en yakın noktaya pivotunu yerleştirir.

14.3 Sayı disk yakalandıktan sonra sayı alanıyla ilk temas yapıldığında gerçekleşir.

15. Faul, Basit İhlal ve İhlaller

15.1. İki veya daha fazla oyuncu arasında göz ardı edilemeyecek temastan kaynaklanan kural ihlalleri fauldür.

15.2. Savunma veya Yürüme'yle ilgili kural ihlalleri basit ihlallerdir. Basit ihlaller oyunu durdurmaz.

15.3. Diğer tüm kurallara aykırı davranışlar ihlaldir.

15.4. Yalnızca faul yapılan oyuncu "Faul" diyerek faul olduğunu iddia edebilir.

15.5. Yalnızca atıcı, o basit ihlalin adını söyleyerek, basit ihlal olduğunu iddia edebilir. Herhangi bir rakip oyuncu yürüme ihlalini call edebilir.

15.6. Belli bir kuralla aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir rakip oyuncu, o ihlalin adını söyleyerek veya "İhlal" diyerek, ihlal olduğunu iddia edebilir.

15.7. Call'lar kurala aykırı hareket gerçekleştiği anda hemen yapılmalıdır.

15.8. Bir oyuncu bir call'u yanlış duyduktan sonra veya kuralları bilmediği için oyunu yanlış bir şekilde durdurusa, sonrasında gerçekleşen pozisyon geçerli sayılır ve oyun pozisyonun durduğu noktadan check ile yeniden başlar.

15.9. Takımına faul, basit ihlal veya ihlal call'u yapılan oyunculardan biri call'a katılmıyorsa "İtiraz" diyebilir.

15.10. "Faul", "İhlal" veya "İtiraz" call'unu yapan bir oyuncu daha sonca call'unun gereksiz olduğunu karar verirse "Geri Aldım" diyerek call'unu geri alabilir. Oyun check'le yeniden başlar.

16. Faul ya da İhlal Call'undan sonra Devam etme

16.1. Faul veya ihlal call'u yapıldığında, oyun hemen durur ve disk kaybı olamaz.

16.2. Ancak faul veya ihlal call'u:

16.2.1. atıcıya yapıldıysa ve atıcı bir pas girişiminde bulunursa, veya

16.2.2. atıcı atış hareketi içerisindeyken yapılırsa, veya

16.2.3. disk havadayken yapılırsa, disk sahipliği belli olana kadar oyun devam eder.

16.2.4. Disk sahipliği belli olduktan sonra:

16.2.4.1. Pas sonucunda faul veya ihlal call'unu yapan takım disk sahipliğini kazanır veya devam ettirirse oyun devam eder. Bunu fark eden oyuncular, bu kuralın devreye girdiğini belirtmek için "Devam" diyebilir.

16.2.4.2. Pas sonucunda faul veya ihlal call'unu yapan takım disk sahipliğini kazanmaz veya devam ettirmezse oyun durur.

16.2.4.2.1. (Belli bir kural aksini belirtmediği sürece) faul veya ihlal call'unu yapan takım disk sahipliğinin faul veya ihlal'den etkilendiğine inanıyorsa disk check için atıcıya geri döner.

16.3. Bir call'un ne zaman yapıldığından bağımsız olarak, iki takımdan da pozisyonun içinde olan oyuncular faul, ihlal veya call'un sonucu etkilemediğinde anlaşırlarsa, pozisyonun sonucu kalır.

16.3.1. Pozisyonun sonucunda sayı olduysa, sayı geçerlidir.

16.3.2. Aksi takdirde etkilenen oyuncular faul veya ihlalden kaynaklanan pozisyon dezavantajlarını giderirler oyun check ile yeniden başlar.

17. Fauller

17.1. Tehlikeli Hareket:

17.1.1. Temas olup olmadığına ya da ne zaman olduğuna bakmaksızın, diğer oyuncuların güvenliğini hiçe saymak tehlikeli hareket sayılır ve faul muamelesi görür. Bu kural herhangi bir kural tarafından geçersiz kılınamaz.

17.2. Savunma Yakalayış (Savunmacı) Faulleri:

17.2.1. Bir savunmacı diski yakalama girişimi öncesi veya sırasında yakalayıcıyla temas başlatırsa Savunma Yakalayış Faulü olur.

17.2.2. Savunma yakalayış faulü sonrasında:

17.2.2.1. asıl oyun alanı veya savunma sayı alanındaysa, atıcı ihlalin gerçekleştiği nokta diske sahip olur;

17.2.2.2. hücum edilen sayı alanındaysa, atıcı sayı çizgisine en yakın noktada diske sahip olur ve faulü yapan oyuncu atıcıyı orada savunmalıdır; veya

17.2.2.3. faule itiraz edildiyse, disk atıcıya geri döner.

17.3. Dışarı Zorlama Faulleri:

17.3.1. Havadaki bir yakalayıcı diski yakaladığında yere inmeden önce bir savunma oyuncusu tarafından faule maruz kaldığında ve bu müdahale yakalayıcının:

17.3.1.1. saha içi yerine saha dışına inmesine; veya

17.3.1.2. hücum edilen sayı alanı yerine asıl oyun alanı içine inmesine sebep olursa

dışarı zorlama faulü gerçekleşir.

17.3.2. Yakalayıcı hücum ettiği sayı alanına inecekti ise, sayı olur;

17.3.3. Dışarı zorlama faulüne itiraz edildiğinde, yakalayıcı saha dışına indiyse disk atıcıya geri döner, yoksa disk yakalayıcıda kalır.

17.4. Savunma Atış (Marking) Faulleri:

17.4.1. Aşağıdakiler gerçekleştiğinde:

17.4.1.1. Bir savunma oyuncusu geçersiz bir konumda (Bölüm 18.1), ve atıcıyla teması varken; veya

17.4.1.2. Bir savunma oyuncusu atıcıyla teması başlatırsa veya atıştan önce vücudunun bir kısmı hareket halindeyse ve atıcı ile temas ederse

Savunma Atış Faulü gerçekleşir.

17.5. Strip (Diske Müdahale) Faulleri:

17.5.1. Strip Faulü, savunma faulü yakalayıcı veya atıcı diske sahip olduktan sonra diski düşürmesine sebep olduğunda gerçekleşir.

17.5.2. Müdahale olmasa yakalayış sayı olacaktı ise ve faule itiraz edilmeze, sayı verilir.

17.6. Hücum Yakalayış Faulleri:

17.6.1. Bir yakalayıcı diski yakalama girişimi öncesi veya sırasında bir savunma oyuncusuyla temas başlatırsa Hücum Yakalayış Faulü olur.

17.6.2. Faule itiraz edilmezse disk kaybı olur ve disk faulün gerçekleştiği yerde kalır.

17.6.3. Pas tamamlanmışsa ve faule itiraz edildiyse, disk atıcıya geri döner.

17.7. Hücum Atış (Atıcı) Faulleri:

17.7.1. Hücum Atış Faulü atıcı, geçerli bir konumda bulunan bir savunma oyuncusuyla temas başlattığı zaman gerçekleşir.

17.7.2. Atıcının atış hareketi devam ederken gerçekleşen küçük temaslar faul için geçerli bir sebep değildir ama bunlardan kaçınılmalıdır.

17.8. Engelleme Faulleri:

17.8.1. Engelleme Faulü, bir oyuncu hareket halindeki bir rakibin kaçamayacağı bir pozisyon aldığında ve sonucunda temas olduğunda gerçekleşir.

17.9. Dolaylı Fauller:

17.9.1. Dolaylı Faul yakalayıcı ve savunma oyuncusu arasında diske yapılan hamleyi doğrudan etkilemeyen temas olduğunda gerçekleşir.

17.9.2. İtiraz edilmezse faul yapılan oyuncu faulün sebep olduğu pozisyon dezavantajını kapatabilir.

17.10. Karşılıklı Fauller:

17.10.1. Aynı pozisyonda hücum ve savunma oyuncuları tarafından faul denirse, disk atıcıya geri döner.

17.10.2. İki veya daha fazla oyuncu aynı anda tek bir noktaya doğru hareket ederken gerçekleşen oyunu etkileyen temaslar karşılıklı faul olarak kabul edilmelidir.

18. Basit İhlaller ve İhlaller

18.1. Marking basit ihlalleri:

18.1.1. Marking basit ihlalleri aşağıdakileri içerir:

18.1.1.1. “Hızlı Sayma” – marker:

18.1.1.1.1. disk canlı olmadan önce süre sayımına başlarsa,

18.1.1.1.2. süre sayımına “Sayıyorum” demeden başlarsa,

18.1.1.1.3. aralarda bir saniyeden az süre bırakarak sayarsa,

18.1.1.1.4. herhangi bir marking ihlalinin ilk call’undan sonra süre sayımından iki (2) saniye çıkarmazsa, veya

18.1.1.1.5. süre sayımına doğru sayıdan başlamazsa.

18.1.1.2. “İki arada” – bir savunma oyuncusunun ayakları arasındaki çizgi atıcının pivotunu içerdiği durumlar.

18.1.1.3. “Disk Mesafesi” – bir savunma oyuncusunun herhangi bir bölümü atıcının gövdesinden bir disk mesafesi uzağında değilse. Ancak bu durum atıcının hareketinden kaynaklanırsa, basit ihlal değildir.

18.1.1.4. “Sarma” –savunma oyuncusunun elleri arasındaki bir çizgi atıcının pivot noktasından geçiyorsa .

18.1.1.5. “İkili Sıkıştırma” – marker dışında bir savunma oyuncusu, başka hücum oyuncularını da savunmadan atıcının pivot noktasının üç (3) metre yakınında ise.

18.1.1.6. “Görüş” – bir savunma oyuncusu vücudunun herhangi bir kısmını kasıtlı olarak atıcının görüşünü engellemek için kullandığında.

18.1.1.7. “Temas” – bir savunma oyuncusu atıcı ile diski atmadan önce ve atış hareketinde değilken temas gerçekleştirdiğinde. Ancak temas atıcının hareketinden kaynaklanırsa, basit ihlal değildir.

18.1.2. Savunma basit ihlaline savunma itiraz edebilir, bu durumda oyun durur.

18.1.3. İtiraz edilmeyen marking basit ihlali call’undan sonra, marker süre sayımında iki (2) çıkarmalı ve devam etmelidir.

18.1.4. Geçerli olmayan tüm pozisyonlar düzeltilene kadar savunmacı yeniden saymaya başlayamaz. Aksi takdirde ikinci marking basit ihlali olur.

18.1.5. Aynı atıcının disk sahipliğinde gerçekleşen ikinci itiraz edilmemiş marking basit ihlalinden sonra, marker sayıma birden (1) yeniden başlamalı ve devam etmelidir.

18.1.6. Marking basit ihlalinden sonra süre sayımı düzeltilmezse veya süre sayımı yoksa, bir İhlal call edilebilir ve oyun durur.

18.1.7. Atıcı bir pas girişiminde bulunursa ve atış hareketi sırasında veya disk havadayken marking basit ihlal call’u olursa, call’un önemi yoktur.

18.2. “Yürüme” basit ihlalleri:

18.2.1. Tamamen saha içinde veya saha içinde bir pivot yerleştirmiş olduğu sürece atıcı herhangi bir zamanda pas girişiminde bulunabilir.

18.2.2. Havadayken diski yakalayan saha içindeki bir oyuncu yerle temas etmeden pas verme girişiminde bulunabilir.

18.2.3. Diski yakaladıktan ve saha içine indikten sonra, atıcı mümkün olan en kısa sürede yön değiştirmeden bir pivot noktası belirleyene kadar hızını azaltmalıdır.

18.2.3.1. Atış hareketi boyunca oyun alanı ile temasını koruması şartıyla, atıcı hızını azaltırken diski atabilir.

18.2.4. Atıcı yalnızca “pivot noktası” belirleyerek yön değiştirebilir (pivot), pivot sırasında atıcının vücudunun bir parçası oyun alanında “pivot noktası” adı verilen belli bir nokta ile sürekli temas halindedir.

18.2.5. Yatan veya diz çöken bir atıcının pivot belirlemesine gerek yoktur.

18.2.5.1. Atıcı durduktan sonra pivot noktasını kütle merkezi belirler ve yatarken veya diz çökerken bu noktadan uzaklaşmamalıdırlar.

18.2.5.2. Atıcı ayağa kalkarsa o noktada pivot belirlemesi gerekir.

18.2.6. Aşağıdaki durumlarda yürüme gerçekleşir:

18.2.6.1. atıcı oyun alanında yanlış bir noktaya pivot yerleştirirse;

18.2.6.2. atıcı pivot yerleştirmeden veya diski atmadan yön değiştirirse;

18.2.6.3. atıcı mümkün olan en kısa sürede hızını azaltmazsa;

18.2.6.4. atıcı diski atana kadar belirlediği pivotu koruyamazsa;

18.2.6.5. atıcı atış hareketi boyunca oyun alanı ile temasını koruyamazsa veya

18.2.6.6. yakalayıcı herhangi bir yönde hareket etmek için kasıtlı olarak diski ilerletir, düşürür veya diskin havada geçirdiği süreyi uzatırsa.

18.2.7. İtiraz edilmeyen yürüme basit ihlalinden sonra oyun durmaz.

18.2.7.1. Atıcı yürüme diyen kişinin belirttiği doğru noktaya pivotunu yerleştirir. Bunun gecikme olmadan gerçekleşmesi gerekir.

18.2.7.2. Süre sayımı durur ve doğru noktaya pivot yerleştirilene kadar atıcı diski atamaz.

18.2.7.3. Süre sayımına yeniden başlamadan önce marker “Sayıyorum” demelidir.

18.2.8. Yürüme basit ihlalinden sonra ama pivotu düzeltmeden önce atıcı tamamlanan bir pas atarsa savunmadaki takım yürüme ihlali diyebilir Oyun durur ve disk atıcıya geri döner.

18.2.8.1. Check’ten önce atıcı doğru noktaya pivot yerleştirmelidir ve atış sırasında bir marker vardı ise marker atıcıyı savunmak için hareket edebilir.

18.2.9. Yürüme basit ihlalinden sonra atıcı tamamlanmamış bir pas atarsa oyun devam eder.

18.2.10. Atıcının diski atmadığı itiraz edilen yürüme basit ihlallerinden sonra, oyun durur.

18.3. “Pick” İhlalleri:

18.3.1. Bir savunma oyuncusu bir hücum oyuncusunu savunuyorsa ve başka bir oyuncu tarafından savunduğu oyuncuya doğru/onunla birlikte hareket etmesi engellenirse, bu savunma oyuncusu “Pick” diyebilir.

18.3.2. Oyun durduğunda, engellenen oyuncu, engellenmeseydi olacağına karar verilenpozisyona hareket edebilir. Disk atıcıya geri döner (disk atıldıysa).

19. Duraksamalar

19.1. Sakatlık Duraksaması

19.1.1. Sakatlık duraksaması, “Sakatlık”, sakatlanan oyuncu tarafından veya sakatlanan kişinin takımındaki herhangibir oyuncu tarafından call edilebilir.

19.1.2. Herhangi bir oyuncunun açık veya kanayan bir yarası varsa sakatlık duraksaması call edilmeli ve bu oyuncu hemen sakatlık oyuncu değiştirmesi yapmalıdır ve bu oyuncu yara tedavi edilip kapatılana kadar oyuna dönemez.

19.1.3. Sakatlık rakiple temas sonucu gerçekleşmediyse oyuncu değiştirilmeyi veya kendi takımına bir Mola aldırmış olmayı tercih edebilir.

19.1.4. Sakatlık rakiple bir temas sonuc gerçekleşmişse oyuncu sahada kalmayı veya değiştirilmeyi tercih edebilir.

19.1.5. Sakatlanan oyuncu sahayı terk ederse rakip takım da bir oyuncu değiştirebilir.

19.1.6. Sakatlanan oyuncu diski yakalamış ve sakatlığı sebebiyle diski düşürmüşse bu oyuncu diskin sahipliğini korur.

19.1.7. Sakatlama duraksaması sebebiyle oyuna giren oyuncular, yerine girdikleri oyuncunun tüm durumunu (konum, disk sahipliği, süre sayımı vb) devralırlar.

19.2. Teknik Duraksama

19.2.1. Oyuncuları tehlikeye atan bir durumu fark eden herhangi bir oyuncu oyunu durdurmak için “teknik” diyebilir.

19.2.2. Ciddi şekilde hasarlı bir diski değiştirmek için atıcı oyun sırasında teknik duraksama diyebilir.

19.3. Duraksama call’u geldiğinde disk havada ise disk sahipliği belirlenene kadar oyun devam eder:

19.3.1. Faul sebebiyle gerçekleşmeyen bir sakatlık duraksaması sonrasında, tamamlanan pas veya disk kaybı geçerlidir ve oyun o noktadan yeniden başla

19.3.2. Teknik duraksama call’u sonrasında:

19.3.2.1. Call veya durumu pozisyon etkilemediyse; pozisyonun sonucu geçerlidir ve oyun orada yeniden başlar;

19.3.2.2. Call veya durum pozisyon etkilediyse, disk atıcıya geri döner.

19.4. Süreli oyunlarda duraksamalar sırasında oyun saati durur.

20. Molalar

20.1. Mola isteyen oyuncu elleriyle veya bir eli ve disk ile “T” oluşturmalı ve rakip oyuncuların duyacağı şekilde “mola” demelidir.

20.2. Her takımın her yarıda iki (2) molası vardır.

20.3. Bir devrede herhangi bir anda mola alınabilir.

20.4. Bir mola iki (2) dakika sürer.

20.5. Bir sayının başlangıcından sonra ve yapılacak başlama atışı öncesinde iki takımdan da bir oyuncu mola alabilir. Mola, sayının başlangıcı ve yapılacak başlama atışı arasındaki süreyi iki (2) dakika uzatır.

20.6. Oyun sırasında yalnızca yerleştirilmiş pivot noktasına sahip oyuncu mola alabilir. Bu moladan sonra:

20.6.1. Sakatlık harici durumlarda oyuncu değişikliğine izin verilmez.

20.6.2. Oyun aynı pivot noktasından başlatılır.

20.6.3. Atıcı aynı kalır.

20.6.4. Tüm hücum oyuncuları oyun alanındaki herhangi bir alanda pozisyon alabilirler.

20.6.5. Hücum oyuncuları pozisyonlarını belirledikten sonra savunma oyuncuları oyun alanında herhangi bir noktaya yerleşebilirler.

20.6.6. Marker değiştirilmediyse süre sayımı aynı kalır.

20.7. Takımın molası kalmamışken atıcı mola almaya çalışırsa oyun durur. Marker check’le oyunu yeniden başlamadan önce süre sayımına iki (2) saniye ekler. Bunun sonucunda süre sayımı on (10) veya yukarısında oluyorsa “süre dolumu” disk kaybı olur. Bir süre sayımı yoksa savunma üçten (3) süre sayımına başlayabilir.

–SON –

Tanımlar

Araya girme: Savunmadaki bir oyuncunun hücumdaki takımdan bir oyuncunun attığı diski yakalaması.

Asıl oyun alanı: Sayı çizgilerini de içine alan ancak sayı alanları ve çevre çizgilerini kapsamayan alan.

Atıcı: Diske sahip olan hücum oyuncusu veya atış sonucu belirlenmeden önce diski atan kişi.

Atış: Fake girişimi ve kasten düşürülen disk de dahil olmak üzere herhangi bir atış hareketinden sonra, atışı ile disk arasındaki teması kaybolmasıyla sonuçlanan diskin uçuşu.

Pas atışa eşittir.

Atış hareketi: Atış hareketi, uçuş yönünde atıcıdan diske ivme aktaran ve atışla sonuçlanan harekettir. Pivotlar ve savurma atış hareketinin parçası değildir.

Atma eylemi: Atış hareketine bakın.

Başlama atışı: Devre başında veya sayıdan sonra oyunu başlatan, bir takımdan diğerine yapılan atış.

Brick: Yakalayan takım tarafından dokunulmadan ilk olarak saha dışına inen tüm başlama atışları.

Call: Faul, basit ihlal, ihlal veya sakatlık gerçekleştiğini açıkça duyulacak şekilde belirtme. Aşağıdaki terimler kullanılabilir: Faul, Yürüme, belli bir Savunma Basit İhlalinin adı, İhlal (veya İhlal'in adı), Süre, Teknik, Sakatlık.

Check: Savunma oyuncusunun oyunu yeniden başlatmak için diske dokunması.

Çevre çizgileri: Asıl oyun alanını veya sayı alanını saha dışı alandan ayıran çizgiler. Oyun alanının parçası değildirler.

Çizgi: Oyun alanlarını belirleyen sınır. Çizgisiz bir sahada, sınır iki saha işaretçisi arasındaki, işaretçilerin kalınlığında olduğu varsayılan hayali bir çizgi olarak kabul edilir. Çizgiler işaretçilerin ötesine devam etmez.

Çizgi Call'u: Diskin saha dışında olduğu ya da çıktığı veya bir oyuncunun çevre çizgileri veya saha çizgilerine göre konumu ile ilgili bütün call'lar. Çizgi call'ları aşağıdaki call'larla ilgilidir: "dışarıda", "sayı" ve "ofsayt".

Disk kaybı: Disk sahip olan takımı değiştirecek herhangi bir olay.

Disk sahipliği: Dönmeyen bir diskle kurulan devamlı temas ve diskin kontrolü.

Bir pası yakalamak o pasa sahip olmak ile eşittir.

Pas alımıyla ilgili yer temasından dolayı diskin kaybedilmesi oyuncunun o zamana kadarki disk sahipliğini geçersiz kılar.

Bir oyuncunun sahipliğindeki disk o oyuncunun bir parçası sayılır.

Oyuncusu diske sahip olan takım veya oyuncuları diski alabilecek olan takım diske sahip olan takım sayılır.

Diskin durduğu yer: Diskin yakalandığı, kendiliğinden durduğu veya yuvarlanması veya kaymasının durdurulduğu yer anlamına gelir.

En iyi bakış açısı: Oyuna dahil olan diskin, yerin, oyuncuların ve saha işaretlerini kapsayan, bir oyuncunun sahip olduğu en kapsamlı bakış açısı.

olacaktı ise, ihlal oyunu etkiler.

Erkek: Kadın olmayan tüm herkes**.**

Geçerli pozisyon: Zaman ve mesafe göz önüne alındığında tüm rakip oyuncuların kaçabileceği, bir oyuncunun, uzanan kolları ve bacakları haricindeki, belirlemiş olduğu durağan pozisyonu.

Hücum edilen sayı alanı: Söz konusu takımın içerisinde sayı yapmaya çalıştığı sayı alanı.

Hücum oyuncusu: Takımı diske sahip olan oyuncu.

Kadın: Mevcut Uluslararası Olimpiyat Komitesi düzenlemelerine göre kadın olduğuna karar verilen herkes.

Oyun: Başlama atışı yapıldıktan sonra ve sayı yapılmadan önceki zaman. Oyun call sebebiyle durabilir, bu durumda oyun check'le yeniden başlar.

Oyun alanı: Asıl oyun alanı ve sayı alanları dahil olan ama çevre çizgilerini kapsamayan alan.

Oyun duraksaması: Check veya self-check gerektiren, faul, ihlal, tartışma veya mola sebebiyle oyunun durması.

Oyuncu: Mevcut oyuna katılan on dört (14) kişiye kadar olan kişilerden biri.

Oyuncu olmayan: Takım üyeleri de dahil, o anda oyuncu olmayan herkes.

Oyunu etkilemek: İhlal gerçekleşmeseydi bir pozisyonun sonucu önemli derecede farklı olacaktı ise, ihlâl oyunu etkiler.

Önemsiz temas: Tehlikeli olmayan ve pozisyonu etkilemeyen tüm temaslar.

Pivot: Vücudun bir bölümünü oyun alanında pivot noktası adı verilen tek bir nokta ile temas halinde tutarken herhangi bir yönde hareket etmek.

Pivot belirlemek: Disk kaybından sonra pivot noktası tanımlanır ve atıcı vücudunun bir parçasını (genellikle ayak) oraya yerleştirerek pivot belirler. Bir pas yakaladıktan sonra, atıcı eğer hareket etmek istiyorsa durduktan sonra bir pivot belirlemesi gerekir. Vücudun bir parçasını oyun alanındaki belli bir nokta ile sürekli temas halinde tutarak pivot belirlenir.

Pivot noktası: Oyun alanında atıcının, disk kaybı sonrası pivot yerleştirmesi gereken veya zaten bir pivotun yerleştirildiği nokta. Atıcı durmadıysa veya pivot hareketi yapmadıysa bir pivot noktası belirlemiş olamaz.

Saha dışı (dışarıda): Çevre çizgileri de dahil olmak üzere oyun alanının parçası olmayan her şey.

Savunma oyuncusu: Takımı diske sahip olmayan oyuncular.

Savunmacı (Marker): Atıcıya süre sayımını yapan savunma oyuncusu.

Savunmak: Bir savunma oyuncusu bir hücum oyuncusunun üç metre yakınındayken ve bu hücum oyuncusuna tepki veriyorken o hücum oyuncusunu savunur.

Savunulan sayı alanı: Söz konusu takımın rakibin içerisinde sayı yapmasını engellemeye çalıştığı sayı alanı.

Sayı alanı: Oyun alanının ucunda bulunan, takımların içerisinde diski yakalayarak sayı üretebildikleri iki alandan biri.

Sayı çizgisi: Oyun alanını her iki sayı alanından da ayıran çizgi.

Self check: Hiç bir savunma oyuncusunun atıcının erişiminde olmadığı zaman yapılan, atıcının oyunu yeniden başlatmak için diski yere değdirme hareketi.

Temas başlatmak: Nizami pozisyon almış rakibe doğru (sabit pozisyonları veya mevcut hız ve yönlerine göre olmaları beklenen pozisyonları) yapılan, kaçınılamayacak ve oyunu etkileyen bir temasla sonuçlanan her hareket.

Yakalayıcılar: Atıcı dışındaki tüm hücumdaki oyuncular.

Devam kuralı geçerli olmadığı sürece disk kaybı olamaz.

Yer: Yer, çim, işaret konileri, malzeme, su ve oyuncu olmayan kişilerden oluşan tüm somut katı cisimleri kapsar ancak tüm oyuncular ve üzerlerindeki giysiler, havadaki zerrecikler ve yağış buna dahil değildir.

Yerle temas: Belli bir olay veya manevrayla doğrudan ilgili yerle tüm oyuncu teması anlamına gelir, yere inme veya dengeyi kaybettikten sonra toparlanmaya çalışma (zıplama, atlama, eğilme veya düşme) da buna dahildir.