

# Az ultimate WFDF által elfogadott szabályai 2021-2024

amely a WFDF Ultimate Szabályügyi Bizottsága által készített, 2021. január 1. napjától érvényes "WFDF Rules of Ultimate 2021-2024" című szabálykönyv magyar fordítása

## Tartalom

Bevezetés.....	1
1. A játék szellemisége (Spirit of the Game).....	2
2. A pálya.....	3
3. Felszerelés.....	4
4. Pont, pontszerzés és mérkőzés.....	4
5. Csapatok.....	4
6. A játék kezdete.....	4
7. A nyitás.....	4
8. A játék állapota.....	5
9. Számolás.....	6
10. A játék újraindítása.....	7
11. Játékon kívüli terület, tárgy és személy.....	8
12. Elkapó játékosok és helyezkedés.....	8
13. Turnover.....	9
14. Pontszerzés.....	11
15. Szabályszegések (faultok, hibák és szabálytalanságok) hívása.....	11
16. A játék folytatása hívást követően.....	12
17. Faultok.....	13
18. Hibák és szabálytalanságok.....	14
19. Biztonsági megállások.....	16
Meghatározások.....	18
Az eredeti szabálykönyv és annak licenc jogai.....	21

## Bevezetés

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

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

A jelen dokumentumban bemutatott alap szabályrendszerből való eltérés megengedett, amennyiben a játékosok létszáma, életkora, a verseny lebonyolítására rendelkezésre álló terület vagy a verseny különlegessége azt megköveteli. A szabálykönyv vonatkozó melléklete részletezi azokat a további szabályokat, amelyek a World Flying Disc Federation (WFDF) egyes versenyein alkalmazandók.

# WFDF Rules of Ultimate 2021-2024

Official Version effective 2021-01-01  
Produced by the WFDF Ultimate Rules Sub-Committee

## Contents

Introduction.....	1
1. Spirit of the Game.....	2
2. Playing Field.....	3
3. Equipment.....	4
4. Point, Goal and Game.....	4
5. Teams.....	4
6. Starting a Game.....	4
7. The Pull.....	4
8. State of Play.....	5
9. Stall Count.....	6
10. The Check.....	7
11. Out-of-Bounds.....	8
12. Receivers and Positioning.....	8
13. Turnovers.....	9
14. Scoring.....	11
15. Calling Fouls, Infractions and Violations.....	11
16. Continuation after a Call.....	12
17. Fouls.....	13
18. Infractions and Violations.....	14
19. Safety Stoppages.....	16
Definitions.....	18
Legal License.....	21

## Introduction

Ultimate is a seven-a-side team sport played with a flying disc. It is played on a rectangular field, about half the width of a football field, with an end zone at each end. The objective of each team is to score a goal by having a player catch a pass in the end zone that they are attacking. A thrower may not run with the disc, but may pass the disc in any direction to any team-mate. Any time a pass is incomplete, a turnover occurs, and the other team shall take possession and attempt to score in the opposite end zone. Games are typically played to 15 goals or around 100 minutes. Ultimate is self-officiated and non-contact. The Spirit of the Game guides how players officiate the game and conduct themselves on the field.

Many of these rules are general in nature and cover most situations, however some rules cover specific situations and override the general case.

Variations to the basic structure and rules may be used to accommodate special competitions, number of players, age of players or available space. Refer to the relevant Appendix for additional rules that apply at specific types of World Flying Disc Federation (WFDF) Events

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

- I.1. Az ultimate egy olyan csapatsport, melyben a játékosok közötti fizikai érintkezés nem megengedett, és nincs játékvezető, így a játékosok felelősek a szabályok alkalmazásáért és betartásáért. Az ultimate a Spirit of the Game szellemiségén alapul, ahol minden játékos személyesen felelős a tiszta játékért.
- I.2. A játék szellemiségének része az az alapvető feltételezés, hogy a játékosok nem szegik meg szándékosan a szabályokat, éppen ezért a nem szándékosan elkövetett szabályszegésekre szigorú büntetések sincsenek, ehelyett a szabályok és szankciók arra irányulnak, hogy a játék minden esetben úgy folytatódjon, mintha a szabályszegés nem befolyásolta volna a játék menetét.
  - I.2.1. Ha a játék szellemiségét szándékosan vagy kirívó mértékben megsérti valamely játékos vagy játékosok, a csapatkapitányoknak kell az eseményt megtárgyalniuk, és dönteniük kell a játék folytatásának mikéntjéről még akkor is, ha a döntés kimenetele nem egyezik meg a játékhelyzetre vonatkozó szabállyal.
- I.3. Minden játékosnak tisztában kell lennie azzal, hogy a játék során felmerülő esetleges viták esetén játékvezetői szerepet is be kell töltenie. Ilyen esetekben a játékosnak:
  - I.3.1. ismernie kell a szabályokat,
  - I.3.2. pártatlannak és elfogulatlannak kell maradnia,
  - I.3.3. szavahihetőnek kell lennie,
  - I.3.4. törekednie kell arra, hogy véleményét egyértelműen és röviden fogalmazza meg,
  - I.3.5. az ellenfél számára lehetőséget kell adnia, hogy kifejezze véleményét,
  - I.3.6. figyelembe kell vennie az ellenfél szempontját,
  - I.3.7. tiszteletteljes kifejezőmódot és testbeszédet kell használnia, tekintettel a kulturális eltérésekre is,
  - I.3.8. törekednie kell arra, hogy a viták a lehető leggyorsabban megoldódjanak,
  - I.3.9. törekednie kell arra, hogy a hívások bemondása következetes módon történjen a játék során, és
  - I.3.10. törekednie kell arra, hogy csak olyan szabályszegésre vonatkozó hívást mondjon be, amely jelentősen befolyásolhatja a játékhelyzet kimenetelét.
- I.4. A játék során fontos ösztönözni a verseny- és küzdőszellemet, de ez soha nem mehet a játékosok kölcsönös tiszteletének, a szabályok betartásának, a játékosok testi épségének vagy a játék élvezetének rovására.
- I.5. Az alábbi példák a játék szellemiségével összhangban álló viselkedésnek, „jó Spiritnek” minősülnek:
  - I.5.1. a játékos visszavonja a bemondott hívását, ha megítélése szerint az helytelen volt;
  - I.5.2. a vitás helyzet után a játékos megbeszéli a történeteket az érintett ellenféllel a pálya szélén;
  - I.5.3. az ellenfél által mutatott szép játék vagy „jó Spirit” esetén a játékos kifejezi elismerését;
  - I.5.4. az ellenfelek bemutatkoznak egymásnak;
  - I.5.5. a játékos nyugodtan viselkedik vitás helyzetekben vagy provokáció esetén.
- I.6. Az alábbi példák a játék szellemiségével egyértelműen ellentétben álló viselkedésnek minősülnek, és minden játékosnak törekednie kell ezek elkerülésére:
  - I.6.1. veszélyes játék és agresszív viselkedés;
  - I.6.2. szándékosan elkövetett szabályszegés;
  - I.6.3. az ellenfél gúnyolása vagy megfélemlítése;
  - I.6.4. az öröm tiszteletlen kifejezése pontszerzés után;
  - I.6.5. a játékos azért mond be egy hívást, hogy az ellenfél hívását megtorolja;
  - I.6.6. a játékos az ellenfél játékosát arra kéri, hogy neki passzoljon,
  - I.6.7. és minden egyéb olyan viselkedés, amely a győzni minden áron hozzáállásból ered.
- I.7. A csapatok felelnek a játék szellemiségének megőrzéséért, éppen ezért feladatuk, hogy:
  - I.7.1. megtanítsák játékosaiknak a szabályokat és a játék szellemiségével összhangban álló viselkedésmódot, a „jó Spiritet”;

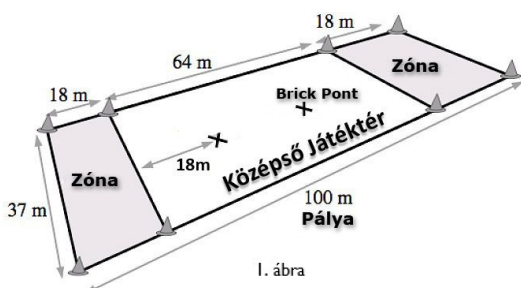
## **I. Spirit of the Game**

- I.1. Ultimate is a non-contact, self-officiated sport. All players are responsible for administering and adhering to the rules. Ultimate relies upon a Spirit of the Game that places the responsibility for fair play on every player.
- I.2. It is trusted that no player will intentionally break the rules; thus there are no harsh penalties for inadvertent breaches, but rather a method for resuming play in a manner which simulates what would most likely have occurred had there been no breach.
  - I.2.1. If there is a deliberate or egregious breach of the rules or Spirit of the Game, the captains should discuss this and determine an appropriate outcome, even if that outcome is not in accordance with a specific rule.
- I.3. Players should be mindful of the fact that they are acting as referees in any arbitration between teams. Players must:
  - I.3.1. know the rules;
  - I.3.2. be fair-minded and objective;
  - I.3.3. be truthful;
  - I.3.4. explain their viewpoint clearly and briefly;
  - I.3.5. allow opponents a reasonable chance to speak;
  - I.3.6. consider their opponent's viewpoint;
  - I.3.7. use respectful words and body language with consideration of potential cultural differences;
  - I.3.8. resolve disputes as quickly as possible;
  - I.3.9. make calls in a consistent manner throughout the game; and
  - I.3.10. only make a call where a breach is significant enough to make a difference to the outcome of the action.
- I.4. Highly competitive play is encouraged, but should never sacrifice the mutual respect between players, adherence to the agreed-upon rules of the game, player safety or the basic joy of play.
- I.5. The following actions are examples of good Spirit:
  - I.5.1. retracting a call when you no longer believe the call was correct;
  - I.5.2. checking in with an opponent on the sideline after a contentious interaction;
  - I.5.3. complimenting an opponent for good play or Spirit;
  - I.5.4. introducing yourself to your opponent; and
  - I.5.5. reacting calmly towards disagreement or provocation.
- I.6. The following actions are clear violations of the Spirit of the Game and must be avoided:
  - I.6.1. dangerous play and aggressive behaviour;
  - I.6.2. intentional fouling or other intentional rule breaches;
  - I.6.3. taunting or intimidating opposing players;
  - I.6.4. celebrating disrespectfully after scoring;
  - I.6.5. making calls in retaliation to an opponent's call;
  - I.6.6. calling for a pass from an opposition player; and
  - I.6.7. other win-at-all-costs behaviour.
- I.7. Teams are guardians of the Spirit of the Game, and must:
  - I.7.1. take responsibility for teaching their players the rules and good Spirit;

- 1.7.2. fegyelmezzék csapatuk azon tagjait, akiknek viselkedése nem felel meg a játék szellemiségének;
- 1.7.3. építő visszajelzéseikkel segítsék a többi csapatot, megemlítvén azokat a viselkedéseket, amelyeket jól csinálnak, és/vagy jelezve azt, hogy miként tudnának fejlődni, hogy a viselkedésük a játék szellemiségének megfelelő legyen.
- 1.7.4. Spirit of the Game megállást kezdeményezzenek, ha úgy ítélik meg, hogy a játék szellemiségével összeegyeztethetetlen probléma merül fel.
- 1.8. Abban az esetben, ha a szabályszegésben egy kezdő játékos érintett, és nem ismeri a vonatkozó szabályt, a tapasztaltabb játékosoktól elvárt, hogy segítsenek megmagyarázni a szabályszegést.
- 1.9. Kezdőbb vagy fiatalabb játékosok részvételével zajló mérkőzés esetén egy tapasztaltabb játékos felajánlhatja segítségét, hogy kívülről figyelni a mérkőzést, és segít a játékosoknak a szabályok értelmezésében és alkalmazásában.
- 1.10. A hívások megbeszélése azoknak a játékosok feladata, akik közvetlenül érintettek a játékhelyzetben, és akik az eseményre legjobb rálátással rendelkeznek.
- 1.10.1. Ha egy játékos, aki nem volt közvetlenül érintett úgy gondolja, hogy egy csapattársa hibás vagy szükségtelen hívást mondott be, vagy faultot okozott, illetve szabálytalanságot követett el, akkor erről tájékoztatnia kell a csapattársát.
- 1.10.2. A játékon kívüli személyeknek – a csapatkapitányok kivételével – tartózkodniuk kell attól, hogy közbeavatkozzanak. Ugyanakkor a játékosok kikérhetik a játékon kívüli személyek véleményét, hogy segítséget nyújtsanak a vonatkozó szabályok tisztázásában és a megfelelő hívás bemondásában.
- 1.11. A hívások bemondásáért és a viták rendezéséért kizárólag a játékosok és csapatkapitányok felelnek.
- 1.12. Amennyiben a vitatott helyzet megtárgyalását követően nem születik megegyezés, vagy nem tisztázott és egyértelmű, hogy
- 1.12.1. mi történt az adott játékhelyzetben, vagy
- 1.12.2. mi lett volna a játékhelyzet legvalószínűbb kimenetele, a korong visszakérül ahhoz a játékoshoz, aki az utolsó nem vitatott helyzetben a dobójátékos volt.

## 2. A pálya

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



1.7.2. discipline team-mates who display poor Spirit;

1.7.3. provide constructive feedback to other teams about what they are doing well and/or how to improve their adherence to the Spirit of the Game; and

1.7.4. call a Spirit Stoppage to address Spirit issues, as appropriate.

1.8. In the case where a novice player is involved in a breach and does not know the rules, experienced players should assist to explain the breach.

1.9. An experienced player, who offers advice on rules and guides on-field arbitration, may supervise games involving beginners or younger players.

1.10. Calls should be discussed by the players directly involved in the play, and by players who had the best perspective on the play.

1.10.1. If a player who was not directly involved believes that a team-mate has made an incorrect call, or caused a foul or violation, they should inform their team-mate.

1.10.2. Non-players, apart from the captains, should refrain from getting involved. However players may seek other peoples' perspectives to clarify the rules, and to assist players to make the appropriate call.

1.11. Players and captains are solely responsible for making and resolving all calls.

1.12. If after discussion players cannot agree, or it is not clear and obvious:

1.12.1. what occurred in a play, or

1.12.2. what would most likely have occurred in a play, the disc must be returned to the last non-disputed thrower

## 2. Playing Field

2.1. The playing field is a rectangular area with dimensions and zones as shown on Figure 1 and should be essentially flat, free of obstructions and afford reasonable player safety.

2.2. The perimeter lines surround the playing field and consist of two (2) sidelines along the length and two (2) endlines along the width.

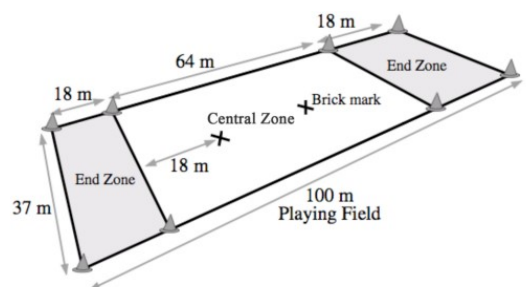
2.3. The perimeter lines are not part of the playing field.

2.4. The goal lines are the lines that separate the central zone from the end zones and are part of the central zone.

2.5. The brick marks are the intersection of two (2) crossed one (1) metre lines in the central zone, located a distance equal to the length of the end zone away from each goal line, midway between the sidelines.

2.6. Eight brightly-coloured, flexible objects (such as plastic cones) mark the corners of the central zone and the end zones.

2.7. The immediate surroundings of the playing field shall be kept clear of movable objects. If play is obstructed by non-players or objects within three (3) metres of the perimeter line, any obstructed player or thrower in possession may call "Violation".



### 3. Felszerelés

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

### 4. Pont, pontszerzés és mérkőzés

- 4.1. A mérkőzés pontokból áll. Minden pont pontszerzéssel ér véget.
- 4.2. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik előbb szerez tizenöt (15) pontot.
- 4.3. A mérkőzés két (2) játékrészből áll. Félidei szünet akkor van, amikor valamelyik csapat elsőként elér nyolc (8) pontot.
- 4.4. Mindkét játékrész első pontja akkor kezdődik, amikor a játékrész kezdetét veszi.
- 4.5. Amíg valamelyik csapat meg nem nyeri a játékot, vagy az első játékrész véget nem ért, a pontszerzést követően:
  - 4.5.1. a következő pont azonnal elkezdődik;
  - 4.5.2. térfélcseré történik; és
  - 4.5.3. az a csapat, amelyik pontot szerzett, védekezni fog és végrehajtja a nyitást.

### 5. Csapatok

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

### 6. A játék kezdete

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

### 7. A nyitás

- 7.1. A mérkőzés kezdetén, a félidei szünet után és minden pontszerzés után a pont egy nyitásnak nevezett dobással kezdődik, melyet a védekező csapat végez el.
  - 7.1.1. A csapatoknak késlekedés nélkül fel kell készülniük a nyitásra.
- 7.2. A nyitást azután lehet elvégezni, hogy mindkét csapat jelezte, hogy készen áll. A csapatok azzal jelzik, hogy készen állnak, hogy a nyitást elvégző játékos, és a támadó csapat egyik játékosa a feje fölé emeli a karját.
- 7.3. Onnantól, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll, minden támadó játékosnak legalább egy lábbal a saját zónavonalán kell állnia, és az egymáshoz viszonyított helyükön nem változtathatnak addig a pillanatig, amíg a nyitást végző védekező játékos el nem eresztette a korongot.
- 7.4. Onnantól, hogy a védekező csapat jelezte, hogy készen áll, minden védekező játékos mindkét lábfejének teljes egészében a saját zónavonala mögött kell lennie addig a pillanatig, amíg a nyitást végző védekező játékos el nem eresztette a korongot.
- 7.5. A 7.3. és 7.4. szabályok megsértése esetén a nyitást fogadó csapat a "Violation" vagy "Offside" kifejezés bemondásával les miatti szabálytalanságot hívhat. A hívást az előtt kell megtenni mielőtt a nyitást fogadó csapat bármely játékosa megérintené a korongot (a 7.8. pontban foglalt szabály továbbra is érvényes).

### 3. Equipment

- 3.1. Any flying disc acceptable to both captains may be used.
- 3.2. WFDF may maintain a list of approved discs recommended for use.
- 3.3. Each player must wear a uniform that distinguishes their team.
- 3.4. No player may wear items of clothing or equipment that reasonably could harm the wearer or other players, or impede an opponent's ability to play.

### 4. Point, Goal and Game

- 4.1. A game consists of a number of points. Each point ends with the scoring of a goal.
- 4.2. A game is finished and won by the first team to score fifteen (15) goals.
- 4.3. A game is separated into two (2) periods of play, called halves. Half time occurs when a team first scores eight (8) goals.
- 4.4. The first point of each half starts when the half starts.
- 4.5. After a goal is scored, and the game has not been won or half time has not been reached:
  - 4.5.1. the next point starts immediately;
  - 4.5.2. the teams switch the end zone that they are defending; and
  - 4.5.3. the team that scored becomes defence and pulls next.

### 5. Teams

- 5.1. Each team will put a maximum of seven (7) players and a minimum of five (5) players on the field during each point.
- 5.2. Each team must designate a captain and a spirit captain to represent the team.
- 5.3. A team may make unlimited substitutions after a goal is scored and before their team signals readiness for the pull.

### 6. Starting a Game

- 6.1. Representatives of the two teams fairly determine which team first chooses either:
  - 6.1.1. whether to receive or throw the initial pull; or
  - 6.1.2. which end zone they will initially defend.
- 6.2. The other team is given the remaining choice.
- 6.3. At the start of the second half, these initial selections are switched.

### 7. The Pull

- 7.1. At the start of the game, after half-time or after a score, play commences with a throw by the defence, called a "pull".
  - 7.1.1. Teams must prepare for the pull without unreasonable delay.
- 7.2. The pull may be made only after both teams have signalled their readiness by having the puller and a player on offence raise a hand above their head.
- 7.3. After signalling readiness all offensive players must stand with one foot on their defending goal line without changing location relative to one another until the pull is released.
- 7.4. After signalling readiness all defensive players must keep their feet entirely behind the vertical plane of the goal line until the pull is released.
- 7.5. If a team breaches 7.3 or 7.4 the opposing team may call a violation ("offside"). This must be called before the offence touches the disc (7.8 still applies).

- 7.5.1. Ha a védekező csapat az "Offside" kifejezés bemondásával lest hív, a dobó játékosnak a 7.9., 7.10., 7.11. vagy 7.12. szabályoknak megfelelően kell a sarkazó pontot elfoglalnia, majd a játéknak a lehető leggyorsabban újra kell indulnia, mintha időkerés történt volna azon a helyen.
- 7.5.2. Ha a támadó csapat az "Offside" kifejezés bemondásával lest hív, meg kell várniuk míg a korong földet ér anélkül, hogy beleértek volna, majd a játék úgy folytatódik, mintha brick hívás történt volna (ilyenkor nincs szükség újraindításra).
- 7.6. Amint a nyitást elvégző védekező játékos eleresztette a korongot, bármely játékos bármilyen irányba mozoghat.
- 7.7. A nyitás után a védekező játékosok nem érhetnek a koronghoz mindaddig, amíg valamely támadó játékos a korongot nem érintette meg, vagy a korong talajt nem ért.
- 7.8. Turnovernek (ejtett nyitás azaz "dropped pull") minősül, ha egy támadó játékos, akár játékon kívüli területen, akár játékon belüli területen hozzáér a koronghoz, mielőtt az talajt ért volna, és a korongérintést követően a támadó csapat nem tudja birtokba venni.
- 7.9. Ha egy támadó játékos elkapja a korongot, és az elkapás után birtokba veszi, akkor a pálya azon pontján kell elfoglalnia a sarkazó pontot, amely a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol birtokba vette, akkor is, ha a sarkazó pont a támadó csapat saját zónájába esik.
- 7.10. Ha a korong először érinti a pályát, és nem kerül játékon kívüli területre, akkor a dobójátékosnak ott kell elfoglalnia a sarkazó pontot, ahol a korong megállt, akkor is, ha az a pont a támadó csapat saját zónájába esik.
- 7.11. Ha a korong először érinti a pályát, majd játékon kívüli területre kerül anélkül, hogy egy támadó játékos hozzáérne, a dobójátékosnak azon a ponton kell elfoglalnia a sarkazó pontot, ahol a korong először keresztezte a pályahatároló vonalat, vagy ha az a pont a támadó csapat saját zónájába esne, akkor a középső játéktér azon pontján, amely a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol a korong először keresztezte a pályahatároló vonalat.
- 7.11.1. Ha a koronghoz egy támadó játékos hozzáér, mielőtt játékon kívüli területre kerülne, akkor a dobójátékosnak azon a ponton kell elfoglalnia a sarkazó pontot, ahol a korong először keresztezte a pályahatároló vonalat, akkor is, ha az a pont a támadó csapat saját zónájába esik.
- 7.12. Ha a korong úgy kerül a játékon kívüli területre, hogy nem érinti a pályát vagy a támadó játékosokat, akkor a dobójátékos elfoglalhatja a sarkazó pontot a támadó csapat saját zónájához közelebbi brick ponton, vagy a középső játéktér azon pontján, amely a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahol a korong játékon kívüli területre került (lásd 11.8.). Ha a támadó csapat a brick pontot választja, azt nem lehet megváltoztatni, és a választást az egyik támadó játékosnak még azelőtt jeleznie kell egyik karjának feltartásával és a "Brick" kifejezés bemondásával, hogy a korongot bármelyik támadó játékos felvenné.

## 8. A játék állapota

- 8.1. A játék holt, és turnover nem lehetséges a következő esetekben:
- 8.1.1. A pont már elkezdődött, de a nyitás még nem történt meg.
- 8.1.2. Nyitás vagy turnover után, amíg a játékos a korongot a sarkazó pontra viszi, és el nem foglalja azt.
- 8.1.3. Olyan hívás után, ami megállítja a játékot, vagy minden olyan esetben, amikor áll a játék, egészen addig, amíg az újraindítás meg nem történik; vagy
- 8.1.4. Miután a korong földet ért, és a játék folytatására jogosult csapat egy játékos birtokba nem veszi.
- 8.1.5. A holtjáték alatt a játékosok szabadon mozoghatnak (kivéve ha a szabálykönyv másként rendelkezik).
- 8.2. Ha a 8.1. által megfogalmazott esetek egyike sem áll fenn, akkor a játék élő.
- 8.3. A holtjáték alatt a dobójátékos nem adhatja át más játékosnak a korongot.
- 8.4. Bármelyik játékos kísérletet tehet, hogy megállítsa a csúszó vagy guruló korongot, miután az érintette a talajt.
- 8.4.1. Ha a korong megállítására tett kísérlet közben a játékos jelentősen megváltoztatja a korong helyzetét, akkor az ellenfél kérheti, hogy a sarkazó pont ott legyen, ahol a játékos hozzáért a koronghoz.

- 7.5.1. If the defence chooses to call offside, the thrower must establish a pivot point as per 7.9, 7.10, 7.11, or 7.12 and then play restarts as soon as possible as if a time-out had been called at that location.

- 7.5.2. If the offence chooses to call offside, they must let the disc hit the ground untouched and then resume play as if a brick has been called (no check is required).

- 7.6. As soon as the disc is released, all players may move in any direction.
- 7.7. No player on the defensive team may touch the disc after a pull until a member of the offensive team contacts the disc or the disc hits the ground.
- 7.8. If an offensive player, in-bounds or out-of-bounds, touches the disc before it hits the ground, and the offensive team fails to subsequently establish possession, that is a turnover (a "dropped pull").
- 7.9. If an offensive player catches the pull and subsequently establishes possession, they must establish a pivot point at the location on the playing field nearest to where possession is established, even if that pivot point is in their defending end zone.
- 7.10. If the disc initially contacts the playing field and never becomes out-of-bounds, the thrower must establish a pivot point where the disc stops, even if that pivot point is in their defending end zone.
- 7.11. If the disc initially contacts the playing field and then becomes out-of-bounds without contacting an offensive player, the thrower must establish a pivot point where the disc first crossed the perimeter line, or the nearest location in the central zone if that pivot point would be in their defending end zone.
- 7.11.1. If the disc does contact an offensive player before it becomes out-of-bounds the thrower must establish a pivot point where the disc first crossed the perimeter line, even if that pivot point is in their defending end zone.
- 7.12. If the disc contacts the out-of-bounds area without first touching the playing field or an offensive player, the thrower may establish a pivot point either at the brick mark closest to their defending end zone, or at the location on the central zone closest to where the disc went out-of-bounds (Section 11.8). The binding brick option must be signalled before the disc is picked up, by any offensive player fully extending one arm overhead and calling "brick".

## 8. State of Play

- 8.1. Play is "dead", and no turnover is possible:
- 8.1.1. After the start of a point, until the pull is released;
- 8.1.2. When the disc must be carried to the pivot location after the pull or a turnover, until a pivot point is established;
- 8.1.3. After a call which stops the play or any other stoppage, until the disc is checked in; or
- 8.1.4. After a disc hits the ground, until possession is established by the appropriate team.
- 8.1.5. Players are allowed to move during dead play (unless specified otherwise).
- 8.2. Play that is not dead is "live".
- 8.3. The thrower may not transfer possession of the disc during dead play to another player.
- 8.4. Any player may attempt to stop a disc from rolling or sliding after it has hit the ground.
- 8.4.1. If, in attempting to stop such a disc, a player significantly alters the disc's position, the opposition may request that the pivot point be established at the location where the disc was contacted.

8.5. Turnover és a nyitás után az egyik támadó játékosnak gyalogos tempóban vagy annál gyorsabban kell a korong felé haladnia, hogy azután közvetlenül felvegye a korongot, és elfoglalja a sarkazó pontot.

8.5.1. A 8.5. szabályhoz kapcsolódóan turnover után a támadó csapatnak az alábbi időkorlátokon belül játékba kell hoznia a korongot, ha az nem került játékon kívüli területre, és az elhelyezkedése a következő:

8.5.1.1. Ha a korong a középső játéktéren helyezkedik el – a korong megállapodását követő tíz (10) másodpercen belül.

8.5.1.2. Ha a korong valamely zónában helyezkedik el - a korong megállapodását követő húsz (20) másodpercen belül.

8.5.2. A 8.5. vagy 8.5.1. szabály megszegése esetén a védekező csapat figyelmeztetheti a támadó csapatot az időhúzás tényére (a "Delay of Game" kifejezés bemondásával vagy előszámolással), vagy a "Violation" kifejezés bemondásával szabálytalanságot hívhat.

8.5.2.1. Amennyiben a támadók a figyelmeztetés után továbbra is megszegik a 8.5. vagy 8.5.1. pontban foglalt szabályt, akkor a marker a 9.3.1. pontban foglalt szabály figyelembevétel nélkül elkezdheti a számolást.

## 9. Számolás

9.1. A marker a "Stalling" kifejezés bemondása után számolni kezd a dobó játékoson egytől (1) tízig (10). A számolás során minden egyes szám első hangjának kiejtése között legalább egy (1) másodpercnek kell eltelnie.

9.2. A számolásnak a dobójátékos számára jól érthetőnek kell lennie.

9.3. A marker csak akkor kezdheti meg és folytathatja a számolást, ha

9.3.1. a játék élő, vagy turnover után a dobójátékos már elfoglalta a sarkazó pontot;

9.3.2. a marker a dobójátékos sarkazó pontjának három (3) méteres környezetén belül tartózkodik, vagy ha a dobójátékos nincs a sarkazás helyén, a marker a sarkazás helyének három (3) méteres környezetén belül tartózkodik, és

9.3.3. valamennyi védő játékos szabályos pozíciót foglal el. (lásd 18.1.)

9.4. Ha a marker a három (3) méteres sugarú környezetén kívülre kerül, vagy egy másik védekező játékos veszi át a marker szerepét, akkor a számolást újra kell kezdeni a "Stalling egy (1)" kifejezés bemondásával.

9.5. Ha megáll a játék, a számolás a következőképpen alakul:

9.5.1. A védő nem vitatott szabályszegése után a számolás a "Stalling egy (1)" kifejezés bemondásával indul újra.

9.5.2. A támadó nem vitatott szabályszegése után a számolás legfeljebb kilenccel (9) kezdődően indul újra.

9.5.3. Vitatott kiszámolás ("Stall-out") után a számolás a "Stalling nyolc (8)" kifejezés bemondásával indul újra.

9.5.4. Minden más hívás után, beleértve a "pick" hívást is, a számolás legfeljebb hattal (6) kezdődően indul újra. Ezzel szemben:

9.5.4.1. Ha a dobójátékoskal kapcsolatban hívás történik, és az elkapással kapcsolatban is szabályszegés történik, és a korong visszakerül a dobójátékoshoz, akkor a számolás a dobójátékoskal kapcsolatos hívás kimenetele szerint folytatódik.

9.5.4.2. Ha a játék újraindításával (10. pont) kapcsolatos szabályszegésre vonatkozóan történik hívás, akkor a hívás előtt kiejtett utolsó számtól kezdődik a számolás.

9.6. Újrakezdeni a számolást maximum n-el kezdődően, ahol n-t a 9.5.2., 9.5.4. vagy 20.3.6. határozza meg, a következőt jelenti:

9.6.1. Ha mindkét fél egyetért, hogy "x" a hívás előtt teljes egészében kiejtett szám, akkor a számolás a "Stalling (x plusz egy)" vagy a "Stalling n" kifejezés bemondásával kezdődően indul újra attól függően, hogy melyik szám a kisebb.

8.5. After a turnover, and after the pull, an offensive player must move at walking pace or faster to directly retrieve the disc and establish a pivot point.

8.5.1. In addition to 8.5, after a turnover the offence must put the disc into play within the following time limits, if the disc did not become out-of-bounds, and the disc's location is:

8.5.1.1. in the central zone – within ten (10) seconds of the disc coming to rest.

8.5.1.2. in an end zone – within twenty (20) seconds of the disc coming to rest.

8.5.2. If the offence breaches 8.5, or 8.5.1, the defence may give a warning ("Delay of Game" or using a pre-stall) or may call a "Violation".

8.5.2.1. If, after a warning, the offence continues to breach 8.5, or 8.5.1, then 9.3.1 does not apply and the marker may commence the stall count.

## 9. Stall Count

9.1. The marker administers a stall count on the thrower by announcing "Stalling" and then counting from one (1) to ten (10). The interval between the start of each number in the stall count must be at least one (1) second.

9.2. The stall count must be clearly communicated to the thrower.

9.3. The marker may only start and continue a stall count when:

9.3.1. Play is live, or until a pivot is established after a turnover;

9.3.2. They are within three (3) metres of the thrower's pivot point, or the pivot location if the thrower is not at that location; and

9.3.3. All defenders are legally positioned (Section 18.1).

9.4. If the marker moves beyond the appropriate three (3) metre radius, or a different player becomes the marker, the stall count must be restarted at "Stalling one (1)".

9.5. After a stoppage in play the stall count is resumed as follows:

9.5.1. After an accepted breach by the defence the stall count restarts at "Stalling one (1)".

9.5.2. After an accepted breach by the offence the stall count restarts at maximum nine (9).

9.5.3. After a contested stall-out the stall count restarts at "Stalling eight (8)".

9.5.4. After all other calls, including "pick", the stall count restarts at maximum six (6). However:

9.5.4.1. If there is a call involving the thrower, and a separate receiving breach, and the disc is returned to the thrower, the stall count is resumed based on the outcome of the call involving the thrower.

9.5.4.2. If there is a violation called related to The Check (Section 10.), the stall count resumes at the same count that was determined prior to that violation.

9.6. To restart a stall count "at maximum n", where "n" is determined by 9.5.2, 9.5.4, or 20.3.6, means the following:

9.6.1. If "x" is the last agreed number fully uttered prior to the call, then the stall count resumes at "Stalling (x plus one)" or "Stalling n", whichever of those two numbers is lower.

## 10. A játék újraindítása

- 10.1. Az időkerés befejezését követően vagy bármely esetben, amikor egy pont során a játék megáll fault, szabálytalanság, turnover, vitatott turnover, vitatott pontszerzés, megállás, vitatott helyzet megbeszélése miatt, a játékot újra kell indítani, amilyen gyorsan csak lehet. Az újraindítás csak a hívás megbeszélésének idejéig késlekedhet.
- 10.2. Hívást követően a játékosoknak az alábbiak szerint kell elhelyezkedniük a játék újraindításához, (kivéve időkerés esetén, illetve akkor, ha a szabálykönyv másként rendelkezik).
- 10.2.1. Ha a játék megáll a passz megtörténte előtt, minden játékosnak vissza kell térnie arra helyre, ahol akkor tartózkodott, amikor a hívás történt.
- 10.2.2. Ha a játék a passz megtörténte után áll meg:
- 10.2.2.1. és a korong visszakerül a dobójátékoshoz, a játék újraindításához minden játékosnak azt a helyet kell elfoglalnia a pályán, ahol a korongelengedés, vagy, ha a hívás a korongelengedés pillanata előtt megtörtént, a hívás pillanatában tartózkodott.
- 10.2.2.2. és a játék érvényes, tehát a játék megállítását okozó esemény nem befolyásolta a játék menetét, a játék újraindításához minden játékosnak azt a helyet kell elfoglalnia a pályán, ahol a korong megszerzésének pillanatában tartózkodott.
- 10.2.2.3. és egy nem vitatott szabályszegés eredményeként a dobójátékoson kívüli más játékoshoz kerül a korongbirtoklás joga, a játék újraindításához minden játékosnak azt a helyet kell elfoglalnia a pályán, ahol a szabályszegés pillanatában tartózkodott.
- 10.2.3. A játékosok nem mozdulhatnak el a fentiek szerint meghatározott helyükről mindaddig, amíg a játék újra nem indul.
- 10.3. Bármely játékos röviden meghosszabbíthatja a játék megállítását az "Equipment" kifejezés bemondásával, hogy felszerelését megigazítsa, de az aktív játék nem állítható meg ebből a célból.
- 10.4. A játék újraindítása előtt a játékot újraindító játékosnak és az ellenfél hozzá legközelebb álló játékosának meg kell győződnie arról, hogy saját csapattársaik a játékokra készen állnak, és a 10.2.-es szabálynak megfelelően helyezkednek el.
- 10.5. Amennyiben szükségtelenül sok időt vesz igénybe a játék újraindítása, úgy a védekező csapat figyelmeztetheti a támadó csapatot az időhúzás tényére a "Delay of Game" kifejezés bemondásával. Ha a késlekedés továbbra is folytatódik, a figyelmeztetést adó csapat újraindíthatja a játékot a "Disc in" kifejezés bemondásával az ellenfél jóváhagyása nélkül, de csak akkor, ha a játékot újraindító csapat minden játékosa álló helyzetben van, és a 10.2. pontban foglalt szabálynak megfelelően helyezkedik el.
- 10.6. A játék újraindításához:
- 10.6.1. ha a korong a dobójátékosnál van:
- 10.6.1.1. ha a korong valamely védekező játékos számára elérhető közelségben van, a védekező játékosnak meg kell érintenie a korongot,
- 10.6.1.2. ha a korong egyetlen védekező játékos számára sincs elérhető közelségben, a dobójátékosnak a talajhoz kell érintenie a korongot és bemondhatja a "Disc in" kifejezést;
- 10.6.2. ha a korong a talajon helyezkedik el, a koronghoz legközelebb elhelyezkedő védekező játékosnak kell a "Disc in" kifejezést bemondania.
- 10.7. A játékos az újraindítás kapcsán szabálytalanságot hívhat, ha az ellenfél valamely játékosa
- 10.7.1. a játék megfelelő újraindítása nélkül (10.6.) kísérel meg passzolni, vagy
- 10.7.2. újraindítja a játékot az ellenfél hozzá legközelebb álló játékosának megerősítése nélkül, vagy
- 10.7.3. közvetlenül az újraindítás előtt elmozdul, vagy mozog, vagy
- 10.7.4. nem foglalta el a megfelelő pozíciót a pályán.
- 10.7.5. E hívás utáni minden passz érvénytelen, függetlenül attól, hogy a passz sikeres vagy sikertelen, és a korong visszakerül a dobójátékoshoz (kivéve 16.3. esetén).

## 10. The Check

- 10.1. Whenever play stops during a point for a foul, violation, contested turnover, specified turnover, contested goal, stoppage, discussion, or at the completion of a time-out, play must restart as quickly as possible with a check. The check may only be delayed for the discussion of a call.
- 10.2. Player positioning after a call (except in the case of a time-out, and unless specified otherwise):
- 10.2.1. If play stops before a pass is thrown, all players must return to the location they held when the call was made.
- 10.2.2. If play stops after a pass is thrown, then:
- 10.2.2.1. if the disc is returned to the thrower, all players must return to the location they held when the thrower released the disc, or the time of the call, whichever is earlier.
- 10.2.2.2. if the result of the play stands all players must return to the location they held when either a player established possession, or the disc hit the ground.
- 10.2.2.3. if a player other than the thrower gains possession as a result of an accepted breach, all players must return to the location they held when the breach occurred.
- 10.2.3. All players must remain stationary in that location until the disc is checked in.
- 10.3. Any player may briefly extend a stoppage of play to fix faulty equipment ("equipment"), but active play may not be stopped for this purpose.
- 10.4. Prior to the check the person checking the disc in, and the nearest opposition player, must verify that their own team-mates are ready, and positioned as per 10.2.
- 10.5. If there is an unnecessary delay in checking the disc in, the opposition may give a warning ("Delay of Game"). If the delay continues, the team that gave the warning may check the disc in by calling "Disc In", without verification from the opposition, but only if the team checking the disc in are all stationary, and positioned as per 10.2.
- 10.6. To restart play with a check:
- 10.6.1. when the thrower has the disc:
- 10.6.1.1. if there is a defender within reach, the defender must touch the disc.
- 10.6.1.2. if there is not a defender within reach, the thrower must touch the disc to the ground and may call "Disc In".
- 10.6.2. when the disc is on the ground, the defender nearest to the disc must call "Disc In".
- 10.7. A player may call a violation regarding the check if an opponent:
- 10.7.1. attempts a pass without an appropriate check as per 10.6; or
- 10.7.2. restarts play without verification from their nearest opposition player; or
- 10.7.3. is moving immediately prior to the check; or
- 10.7.4. was not in the appropriate position.
- 10.7.5. After this violation call any pass does not count regardless of whether it is complete or incomplete, and possession reverts back to the thrower (unless 16.3 applies).

## 11. Játékon kívüli terület, tárgy és személy

- 11.1. A pálya teljes területe játékon belülinek minősül. A pályahatároló vonalak nem képezik a pálya részét, azaz játékon kívülinek számítanak. Minden játékon kívüli személyt (ideértve azokat a csapattagokat is, akik éppen nem minősülnek játékosnak) a játékon kívüli terület részeként kell kezelni.
- 11.2. Játékon kívüli területnek számít minden olyan terület, ami nem a pályahatároló vonalakon belül van, és minden olyan tárgy vagy személy, amely kapcsolatban van ezzel a területtel, kivéve a védekező játékosokat, akik minden esetben játékon belülinek számítanak.
- 11.3. Az a támadó játékos, aki nem minősül játékon kívülinek, játékon belülinek számít.
- 11.3.1. Az épp a levegőben tartózkodó játékos mindaddig megőrzi játékon belüli státuszát, amíg nem érintkezik a játékon kívüli területtel. Az épp a levegőben tartózkodó játékos mindaddig megőrzi játékon kívüli státuszát, amíg nem érintkezik a pályával.
- 11.3.2. A korongot elkapó játékos, aki érintkezik a pályával, és azután érintkezik a játékon kívüli területtel, továbbra is a játékon belülinek számít, amennyiben a megtartja a nem pörgő korongot legalább két testrésze között mindaddig, amíg a korong a birtokába nem kerül.
- 11.3.2.1. Ha a korongot elkapó játékos elhagyja a pályát, ott kell a sarkazó pontot elfoglalnia a pályán, ahol keresztezte a pályahatároló vonalat (kivéve 14.3. esetén).
- 11.3.3. A dobójátékos, aki játékon kívüli területtel érintkezik, egészen addig megőrzi játékon belüli státuszát, amíg nem passzol.
- 11.3.4. A játékosok közötti érintkezés nem közvetíti át egyik játékosról a másikra a játékon belüli/kívüli helyzetet.
- 11.4. A következő események nem minősülnek elkapásnak, ezekben az esetekben a korong játékon kívülre kerül, turnover következik:
- 11.4.1. a támadó elkapó játékos bármely testrésze a játékon kívüli területen van, amikor hozzáér a koronghoz; vagy
- 11.4.2. a támadó elkapó játékos levegőben kapja el a korongot, és miközben a koronggal érintkezik, elsőként a játékon kívüli területet érinti.
- 11.5. A korong játékon belülinek számít, amennyiben a játék élő, illetve amikor elkezdődik vagy újrazekedődik a játék.
- 11.6. A korong játékon kívülre kerül, amikor először a játékon kívüli területtel vagy egy játékon kívüli területen lévő támadó játékosal érintkezik. A támadó játékos által elkapott korong állapota a támadó játékos játékon belüli/kívüli állapotával egyezik meg. Ha a korongot egyszerre több támadó játékos kapja el, és ezen játékosok közül az egyik játékon kívülinek számít, akkor a korong is játékon kívülinek számít.
- 11.7. A korong kirepülhet a pályahatároló vonalakon kívülre és visszatérhet a pályára, valamint a játékosok elhagyhatják a pályát annak érdekében, hogy megszerezzék vagy játékba hozzák a korongot.
- 11.8. A pont, ahol a korong játékon kívülre került, az a pont, ahol a játékon kívüli területtel vagy játékosal történő érintkezést megelőzően legutoljára:
- 11.8.1. részben vagy teljesen a pálya felett volt; vagy
- 11.8.2. egy játékon belülinek számító játékos hozzáért.
- 11.9. Ha a korong játékon kívülre került, és több mint három (3) méterre helyezkedik el a sarkazó ponttól, játékon kívüli személy is visszahozhatja/dobhatja a korongot. Azonban az utolsó három (3) méteren a dobójátékosnak kell a korongot a pályához hoznia.

## 12. Elkapó játékosok és helyezkedés

- 12.1. Akkor tekintjük úgy, hogy elkapás történt, ha egy játékos legalább két testrészével közrefogja a nem pörgő korongot. Az elkapás révén a korong a játékos birtokába kerülhet.
- 12.1.1. Ha a játékos az elkapás után nem tudja megtartani legalább két testrésze között a nem pörgő korongot a talajjal, egy csapatárrsal vagy egy szabályos pozícióban lévő ellenfél játékosal való érintkezés következtében, a korongszerzés sikertelen.
- 12.2. A korongot elkapó játékos a korong birtokba vételének pillanatában dobójátékosává válik.

## 11. Out-of-Bounds

- 11.1. The entire playing field is in-bounds. The perimeter lines are not part of the playing field and are out-of-bounds. All non-players are part of the out-of-bounds area.
- 11.2. The out-of-bounds area consists of the ground which is not in-bounds and everything in contact with it, except for defensive players, who are always considered "in-bounds".
- 11.3. An offensive player who is not out-of-bounds is in-bounds.
- 11.3.1. An airborne player retains their in-bounds/out-of-bounds status until that player contacts the playing field or the out-of-bounds area.
- 11.3.2. A player who has caught the disc, who contacts the playing field and then contacts an out-of-bounds area, is still considered in-bounds, as long as they maintain the catch until they establish possession.
- 11.3.2.1. If they leave the playing field, they must establish a pivot point at the location on the playing field where they crossed the perimeter line (unless 14.3 is in effect).
- 11.3.3. A thrower who contacts an out-of-bounds area is considered in-bounds until they make a pass.
- 11.3.4. Contact between players does not confer the state of being in- or out-of-bounds from one to another.
- 11.4. The following are out-of-bounds turnovers, and no catch is deemed to have occurred:
- 11.4.1. any part of an offensive receiver is out-of-bounds when they contact the disc; or
- 11.4.2. after catching the disc while airborne, an offensive receiver's first contact is out-of-bounds while still in contact with the disc.
- 11.5. A disc is in-bounds once play is live, or when play starts or restarts.
- 11.6. A disc becomes out-of-bounds when it first contacts the out-of-bounds area or contacts an out-of-bounds offensive player. A disc that has been caught by an offensive player has the same in/out-of-bounds status as that player. If the disc is simultaneously caught by more than one offensive player, one of them being out-of-bounds, the disc is out-of-bounds.
- 11.7. The disc may fly outside a perimeter line and return to the playing field, and players may go out-of-bounds to make a play on the disc.
- 11.8. The place where a disc went out-of-bounds is the location where, prior to contacting an out-of-bounds area or player, the disc was most recently:
- 11.8.1. partly or wholly over the playing field; or
- 11.8.2. contacted by an in-bounds player.
- 11.9. If the disc is out-of-bounds and more than three (3) metres from the pivot location, non-players may retrieve the disc. The thrower must carry the disc the last three (3) metres to the playing field.

## 12. Receivers and Positioning

- 12.1. A "catch" occurs when a player has a non-spinning disc trapped between at least two body parts. A catch can enable a player to establish possession of the disc.
- 12.1.1. If the player fails to maintain the catch due to subsequent ground contact related to the catch, or contact related to the catch with a team-mate or a legitimately positioned opposition player, possession is deemed to have not occurred.
- 12.2. After establishing possession, that player becomes the thrower.



- 12.3. Ha egy támadó játékos és egy védekező játékos egyszerre kapja el a korongot, a korong a támadó játékos birtokában marad.
- 12.4. Az a játékos, amelyik elfoglalta a pálya egy pontját, jogosult arra, hogy az elfoglalt ponton maradjon, és az ellenfél játékos nem érhet hozzá.
- 12.5. Bármely játékos elfoglalhatja a pálya bármely olyan pontját, amelyet nem foglal el ugyanakkor egy ellenfél játékos, amennyiben ennek a pontnak az elfoglalásával nem kezdeményez semmilyen testi érintkezést, és amennyiben mozgása másokat nem veszélyeztet, nem agresszív, illetve másokra tekintettel lévő.
- 12.5.1. Azonban amikor a korong a levegőben van, a játékos nem mozoghat azzal a kizárólagos céllal, hogy megakadályozza azt, hogy egy ellenfél játékos egy még el nem foglalt útvonalon érjen el a koronghoz.
- 12.6. Minden egyes játékosnak törekednie kell arra, hogy a többi játékosal való testi érintkezést elkerülje. Nincs olyan játékhelyzet, amely esetén egy játékos igazolhatná a szándékos testi érintkezését egy másik játékosal. Ez magában foglalja azt is, hogy törekedni kell az álló ellenfél játékosal való érintkezés elkerülésére, illetve törekedni kell az olyan érintkezés elkerülésére is, amely a mozgásban lévő ellenfél játékos sebessége és mozgásiránya alapján várható pozíciójánál történhetne. "A korong megszerzésére vagy megjátzására irányuló szándék" nem tekinthető érvényes indoknak a másik játékosal való testi érintkezés kezdeményezésére.
- 12.6.1. Ha egy játékos nem biztos abban, hogy szabálytalanság nélkül meg tudja szerezni a korongot a szabályosan mozgó ellenfele elől, úgy kell módosítani mozgását, hogy elkerülje a testi érintkezést. Ha megtörténik ez a módosítás, a játékhelyzet kimenetele érvényes.
- 12.7. Az a játékos kezdeményez testi érintkezést, aki:
- 12.7.1. azután érkezik az érintkezés helyére, miután az ellenfele már elfoglalt egy szabályos pozíciót azon a helyen (függetlenül attól, hogy álló, vagy mozgó ellenfélről van szó), vagy
- 12.7.2. úgy módosítja mozgását, hogy elkerülhetetlen testi érintkezést idéz elő egy szabályosan mozgó ellenfél játékosal; figyelembe véve az összes játékos elfoglalt pozícióját, sebességét és mozgásirányát.
- 12.8. Esetenként előfordulhat a játék kimenetelét nem befolyásoló vagy a játékosok testi épségét nem veszélyeztető kismértékű testi érintkezés, miközben egy vagy több játékos egyszerre a pálya ugyanazon pontjának irányába mozog. Törekedni kell ezeknek a kismértékű testi érintkezéseknek a minimalizálására, azonban az ilyen érintkezések nem tekinthetők faultnak.
- 12.9. A játékosok nem használhatják a kezüket vagy lábukat úgy, hogy ezzel akadályozzák az ellenfél mozgását.
- 12.10. A játékosok nem segíthetik fizikailag egymás mozgását, és a felszerelésüket illetve semmilyen más tárgyat sem használhatnak arra, hogy a koronggal való érintkezést elősegítsék.

### 13. Turnover

- 13.1. A korongot az egyik csapat birtokából a másik csapat birtokába juttató turnover akkor történik, amikor:
- 13.1.1. a korong a talajjal érintkezik, miközben nincs támadó játékos birtokában ("Down" azaz talajérintés miatti turnover);
- 13.1.1.1. azonban nem tekintjük talajérintés miatti turnoverknak, ha egy támadó elkapó játékos elkapja a passzt mielőtt a korong a talajjal érintkezik, és megtartja a nem pörgő korongot legalább két testrésze között, miközben a korong a talajt érinti.
- 13.1.2. a korong úgy kerül a védekező játékos birtokába, hogy a védekező játékos a passzt elkapja ("Interception" azaz passzelfogás miatti turnover);
- 13.1.3. a korong a játékon kívülre kerül ("Out of bounds" vagy "Out" azaz játékon kívülre kerülés miatti turnover); vagy
- 13.1.4. a nyitás során a támadó csapat egyik játékos a korong birtoklására tett kísérlet közben hozzáér a koronghoz, mielőtt az talajt érne, de nem sikerül azt birtokba venni ("Dropped pull" azaz ejtett nyitás miatti turnover).

- 12.3. If offensive and defensive players catch the disc simultaneously, the offence retains possession.
- 12.4. A player in an established position is entitled to remain in that position and must not be contacted by an opposing player.
- 12.5. Every player is entitled to occupy any position on the field not occupied by any opposing player, provided that they do not initiate contact in taking such a position, and are not moving in a reckless or dangerously aggressive manner.
- 12.5.1. However when the disc is in the air a player may not move in a manner solely to prevent an opponent from taking an unoccupied path to make a play on the disc.
- 12.6. All players must attempt to avoid contact with other players, and there is no situation where a player may justify initiating contact. This includes avoiding initiating contact with a stationary opponent, or an opponent's expected position based on their established speed and direction. "Making a play for the disc" is not a valid excuse for initiating contact with other players.
- 12.6.1. If a player is not reasonably certain that they will be able to make a legal play at the disc before an opponent who is moving in a legal manner, they must adjust their movements to avoid initiating contact. If that adjustment is made, the result of the play still stands.
- 12.7. The player who initiates contact is deemed to be the player who:
- 12.7.1. arrived at the point of contact after the opponent had already established a legitimate position at that point (either a stationary or moving opponent), or
- 12.7.2. adjusted their movements in a way that created unavoidable contact with an opponent moving in a legal manner, when taking into account all players' established position, speed and direction.
- 12.8. Some minor contact may occur as two or more players move towards a single point simultaneously. Minor contact should be minimized but is not considered a foul.
- 12.9. Players may not use their arms or legs to obstruct the movement of opposing players.
- 12.10. No player may physically assist the movement of another player, nor use an item of equipment or object to assist in contacting the disc.

### 13. Turnovers

- 13.1. A turnover that transfers possession of the disc from one team to the other occurs when:
- 13.1.1. the disc contacts the ground while it is not in the possession of an offensive player (a "down");
- 13.1.1.1. however it is not "down" if a receiver catches a pass before the disc contacts the ground, and maintains the catch while the disc is in contact with the ground.
- 13.1.2. a defensive player establishes possession of a pass (an "interception");
- 13.1.3. the disc becomes out-of-bounds (an "out-of-bounds" or "out"); or
- 13.1.4. during the pull, the offence touches the disc before it hits the ground, and subsequently fails to establish possession of the disc (a "dropped pull").

- 13.2. A korongot az egyik csapat birtokából a másik csapat birtokába juttató turnover történik, és megállást eredményez, amikor:
- 13.2.1. nem vitatott támadó elkapó fault történt;
  - 13.2.2. a dobójátékos nem engedte el a korongot még mielőtt a marker elkezdé kimondani a "Ten" szót a számolás során ("Stall-out" azaz kiszámolás miatti turnover);
  - 13.2.3. a korongot az egyik támadó játékos szándékosan úgy juttatja el a másikhoz, hogy közben nem volt olyan pillanat, hogy a két játékos egy időben nem ért hozzá ("Hand-over" azaz átadás miatti turnover);
  - 13.2.4. a dobójátékos szándékosan visszapattintja magának a korongot egy másik játékosról. ("Deflection" azaz pattintás miatti turnover);
  - 13.2.5. passzkísérlet közben a dobójátékos újra elkapja a korongot, miután az elhagyta a kezét, és még mielőtt egy másik játékos hozzáért volna ("Self catch" azaz dupla érintés miatti turnover);
  - 13.2.6. egy támadó játékos szándékosan segíti egy csapattársa mozgását a korong elkapása közben; vagy
  - 13.2.7. egy támadó játékos a felszerelését vagy más tárgyat használ, hogy elkapja a korongot.
- 13.3. Ha egy játékos szerint turnover történt, úgy azt a megfelelő hívás bemonásával azonnal jeleznie kell. A hívást az ellenfél a "Contest" kifejezés bemonásával vitathatja, és a játékot meg kell állítani. Amennyiben a játékosok nem tudnak megegyezni abban, vagy nem egyértelmű, hogy mi történt, akkor a korongnak vissza kell kerülnie az utolsó nem vitatott helyzetben lévő dobójátékoshoz.
- 13.4. "Stall-out" (azaz kiszámolás) hívás után;
- 13.4.1. Ha "Fast Count" hiba (azaz gyors számolási hiba) történik oly módon, hogy a támadónak még a birtokában van a korong, és nem volt lehetősége a "Fast Count" kifejezés bemonásával gyors számolási hibát hívni a kiszámolás előtt, az esetet a védő nem vitatott szabályszegéseként (lásd 9.5.1) vagy vitatott kiszámolásként kell kezelni. (lásd 9.5.3.)
  - 13.4.2. Sikeres passz után a dobójátékos vitathatja a kiszámolást, ha szerinte nem történt kiszámolás, vagy közvetlenül a hívás előtt gyors számolási hiba történt.
  - 13.4.1. Ha a dobójátékos vitatja a kiszámolást, de mindemellett megkísérli a passzolást, és a passz nem sikerül, a helyzet turnover-nek minősül, és a játék újraindítással folytatódik.
- 13.5. Turnover esetén a korongbirtoklás joga bármelyik támadó játékos megilleti, kivéve:
- 13.5.1. passz elfogás után, amely esetben a korongot elkapó játékosnak kell továbbjuttatnia a korongot, és
  - 13.5.2. támadó elkapó hiba esetén, amely esetben a faultolt játékosnak kell játékba hozni a korongot.
- 13.6. Ha turnover vagy egy már földet ért nyitás után a korongot birtokló játékos a korongot szándékosan elejti, a földre helyezi, vagy másik játékosnak átadja, nem történik újabb turnover, hanem a korongot elejtő, földre helyező vagy átadó játékosnak kell újra birtokba vennie és játékba hozni a korongot újraindítással.
- 13.7. Turnover esetén a turnover helye ott van, ahol:
- 13.7.1. a korong megáll, vagy ahol felveszi egy támadó játékos; vagy
  - 13.7.2. a passzt elfogó játékos megáll; vagy
  - 13.7.3. a hívás pillanatában a dobójátékos állt a 13.2.2., 13.2.3., 13.2.4., 13.2.5. esetekben; vagy
  - 13.7.4. a támadó játékos állt a 13.2.6. és 13.2.7. esetekben; vagy
  - 13.7.5. nem vitatott támadó elkapó fault történt.
- 13.8. Ha a turnover játékon kívüli területen következik be, vagy ha a korong a turnover bekövetkezése után játékon kívüli területet érint, a dobójátékosnak a középső játéktér azon pontján kell elfoglalnia a sarkazó pontot, amely legközelebb van ahhoz a helyhez, ahol a korong játékon kívülre került (lásd 11.8.).
- 13.8.1. Ha a 13.8. eset nem áll fenn, úgy a sarkazó pontot a 13.9., 13.10., vagy 13.11. szerint kell meghatározni.
- 13.9. Ha a turnover a középső játéktéren következett be, a dobójátékosnak a turnover helyén kell rögzítenie sarkazó pontot.
- 13.10. Ha a turnover a támadó csapat által támadott zónában következik be, a dobójátékosnak a zónavonalnak a turnover helyéhez legközelebb eső pontjában kell elfoglalnia sarkazó pontot.

- 13.2. A turnover that transfers possession of the disc from one team to the other, and results in a stoppage of play, occurs when:
- 13.2.1. there is an accepted offensive receiving foul;
  - 13.2.2. the thrower has not released the disc before the marker first starts to say the word "ten" in the stall count (a "stall-out");
  - 13.2.3. the disc is intentionally transferred from one offensive player to another without ever being completely untouched by both players (a "handover");
  - 13.2.4. the thrower intentionally deflects a pass to themselves off another player (a "deflection");
  - 13.2.5. in attempting a pass, the thrower catches the disc after release prior to the disc being contacted by another player (a "self-catch");
  - 13.2.6. an offensive player intentionally assists a team-mate's movement to catch a pass; or
  - 13.2.7. an offensive player uses an item of equipment or object to assist in catching a pass.
- 13.3. If a player determines a turnover has occurred they must make the appropriate call immediately. If the opposition disagrees they may call "contest" and play must stop. If, after discussion, players cannot agree or it is unclear what occurred in the play, the disc must be returned to the last non-disputed thrower.
- 13.4. After a "stall-out" call:
- 13.4.1. If the thrower still has possession of the disc, but they believe a fast count occurred in such a manner that they did not have a reasonable opportunity to call fast count before a stall-out, the play is treated as either an accepted defensive breach (9.5.1) or a contested stall-out (9.5.3).
  - 13.4.2. If the thrower made a completed pass, the thrower can contest if they believe it was not a "stall-out", or there was a fast count immediately prior to the "stall-out".
  - 13.4.3. If the thrower contests a stall-out but also attempts a pass, and the pass is incomplete, then the turnover stands and play restarts with a check.
- 13.5. Any offensive player may take possession of the disc after a turnover, except:
- 13.5.1. after an "interception" turnover, in which case the player who made the interception must maintain possession; and
  - 13.5.2. after an offensive receiving foul, in which case the fouled player must take possession.
- 13.6. If the player in possession after a turnover, or after a pull that has already hit the ground, intentionally drops the disc, places the disc on the ground, or transfers possession of the disc, they must re-establish possession and restart play with a check.
- 13.7. After a turnover, the turnover location is where:
- 13.7.1. the disc has come to a stop or is picked up by an offensive player; or
  - 13.7.2. the intercepting player stops; or
  - 13.7.3. the thrower was located at the time of the call, in the case of 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; or
  - 13.7.4. the offensive player was located, in the case of 13.2.6 and 13.2.7; or
  - 13.7.5. the accepted offensive receiving foul occurred.
- 13.8. If the turnover location is out-of-bounds, or the disc touched an out-of-bounds area after the turnover occurred, the thrower must establish a pivot point at the location on the central zone nearest to where the disc went out-of-bounds (Section 11.8.).
- 13.8.1. If 13.8 does not apply, a pivot point must be established according to 13.9, 13.10, or 13.11.
- 13.9. If the turnover location is in the central zone, the thrower must establish a pivot point at that location.
- 13.10. If the turnover location is in the offence's attacking end zone, the thrower must establish a pivot point at the nearest location on the goal line.

- 13.1.1. Ha a turnover a támadó csapat által védett zónában következik be, a dobójátékos sarkazó pontot foglalhat el:
- 13.1.1.1. abban a pontban, ahol a turnover bekövetkezett. E választást a dobójátékos azzal jelzi, hogy a turnover helyén marad vagy a koronggal cselez.
- 13.1.1.2. a zónavonalnak a turnover helyéhez legközelebb eső pontjában. E választást a dobójátékos azzal jelzi, hogy elmozdul a turnover helyéről.
- 13.1.1.2.1. A leendő dobójátékos mielőtt felvonná a korongot, fej felett kinyújtott kézmozdulattal jelezheti, hogy a zónavonalon fogja elfoglalni a sarkazó pontot.
- 13.1.1.3. A leendő dobójátékos a tunover közvetlenül követő mozgása, a turnover helyén maradás, a cselezés a koronggal vagy a zónavonal lehetőség jelzése meghatározza, hogy hol lesz a sarkazó pont, és ezen utólag már nem lehet változtatni.
- 13.1.2. Ha nem vitatott turnover után a játék úgy folytatódott, hogy a játékot folytató játékos(ok) nem volt(ak) tudatában a turnover tényének, a játék megáll, és a korongot vissza kell juttatni abba a pontba, ahol a turnover történt, a játékosoknak azt a helyet kell elfoglalniuk a pályán, ahol a turnover bekövetkezettnek pillanatában voltak, és a játék újraindítással folytatódik.

#### 14. Pontszerzés

- 14.1. Pontszerzés akkor történik, ha egy játékon belüli támadó játékos elkap egy szabályos passzt és:
- 14.1.1. valamennyi talajérintési pontja a támadott zónán belül helyezkedik el, vagy ha levegőben lévő játékosról van szó, akkor a korong elkapását követően a talajjal való első érintkezés pillanatában a játékos valamennyi talajérintési pontja a támadott zónán belül helyezkedik el; és
- 14.1.2. birtokolja a korongot és meg tudja tartani a talajjal való érintkezés közben (lásd 12.1., 12.1.1.).
- 14.2. Amennyiben egy játékos úgy ítéli meg, hogy pontszerzés történt, a "Goal" kifejezés bemondásával behívhatja pontszerzést, és a játék megáll. Vitatott vagy visszavont pontszerzés esetén a játék újraindítással folytatódik úgy, mintha a hívás a korong birtokba vételnek pillanatában történt volna.
- 14.3. Ha egy korongot birtokló támadó játékos választott sarkazó pontja áthalad a támadott zónavonalon anélkül, hogy pontot szerezne a 14.1.-nek megfelelően, a támadó játékosnak a zónavonal legközelebb eső pontjában kell elfoglalnia sarkazó pontot.
- 14.4. A pontszerzés időpontja az a pillanat, amikor a korong a támadó játékos birtokába kerül.

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

- 15.1. Fault az a szabályszegés, amikor 2 vagy több ellenfél játékos jelentős mértékben érintkezik.
- 15.1.1. A szándékosan okozott kismértékű érintkezés szintén szabályszegés, azonban nem faultnak, hanem szabálytalanságnak minősül.
- 15.2. A hiba az a szabályszegés, ami markervédekezés vagy lépéshiba esetén következik be. Hiba esetén nem áll meg a játék.
- 15.3. Minden más szabályszegés szabálytalanságnak minősül.
- 15.4. Faultot kizárólag az a játékos hívhat, aki ellen azt elkövették. A fault hívása a "Foul" kifejezés bemondásával történik.
- 15.5. Általában hibát kizárólag a dobójátékos hívhat, bemondva az adott hibafajta nevét.
- 15.5.1. Azonban duplamarker hibát ("Double team") bármelyik támadó játékos, lépéshibát ("Travel") pedig bármelyik védekező játékos hívhat.
- 15.6. Szabálytalanságot bármely ellenfél játékos hívhat, bemondva az adott szabálytalanságfajta nevét vagy a "Violation" azaz szabálytalanság kifejezést, amennyiben arról máshogy nem rendelkezik a szabálykönyv.
- 15.7. Amikor olyan fault vagy szabálytalanság hívás történik, ami megállítja a játékot, a játékosoknak, láthatóan és hallhatóan is jelezniük kell egymásnak a megállást, amint tudomást szereznek a hívásról, és a hívást visszhangként kell megismételni, amíg minden játékos meg nem állt. Ha a játék hívás nélkül áll meg, hogy a felek megbeszéljenek valamit, akkor úgy kell tekinteni, mintha a hívás a megbeszélés kezdetekor történt volna.

- 13.1.1. If the turnover location is in the offence's defending end zone, the thrower may choose where to establish a pivot point:
- 13.1.1.1. at the turnover location, by staying at the turnover location or faking a pass; or
- 13.1.1.2. at the nearest location on the goal line to the turnover location, by moving from the turnover location.
- 13.1.1.2.1. The intended thrower, before picking up the disc, may signal the goal line option by fully extending one arm above their head.
- 13.1.1.3. Immediate movement, staying at the turnover location, faking a pass, or signaling the goal line option, determines where to establish a pivot point and cannot be reversed.
- 13.1.2. If, after an accepted turnover, play has continued unknowingly, play stops and the disc is returned to the turnover location, players resume their positions at the time the turnover occurred and play restarts with a check.

#### 14. Scoring

- 14.1. A goal is scored if an in-bounds player catches a legal pass and:
- 14.1.1. all their ground contacts are entirely within their attacking end zone, or for an airborne player, all of their first simultaneous points of ground contact after catching the disc are entirely within their attacking end zone, and
- 14.1.2. they subsequently establish possession of the disc, and maintain the catch throughout all ground contact related to the catch (note 12.1, 12.1.1).
- 14.2. If a player believes a goal has been scored, they may call "goal" and play stops. After a contested or retracted goal call play must restart with a check and the call is deemed to have been made when the player established possession.
- 14.3. If a player in possession of the disc ends up with their selected pivot point behind the attacking goal line without scoring a goal according to 14.1, the player must establish a pivot point at the nearest location on the goal line.
- 14.4. The time at which a goal is deemed to have been scored is when the player established possession.

#### 15. Calling Fouls, Infractions and Violations

- 15.1. A breach of the rules due to non-minor contact between two or more opposing players is a foul.
- 15.1.1. A player intentionally initiating minor contact is still a breach of the rules, but is to be treated as a violation, and not a foul.
- 15.2. A breach of the rules regarding a Marking or Travel breach is an infraction. Infractions do not stop play.
- 15.3. Every other breach of the rules is a violation.
- 15.4. Only the player fouled may claim a foul, by calling "Foul".
- 15.5. In general only the thrower may claim an infraction, by calling the specific name of the infraction.
- 15.5.1. However any offensive player may call a double team, and any defensive player may call a travel infraction.
- 15.6. Any opposing player may claim a violation, by calling the specific name of the violation or "Violation", unless specified otherwise by the particular rule.
- 15.7. When a foul or violation call is made that stops play, players must stop play by visibly or audibly communicating the stoppage as soon as they are aware of the call and all players should echo calls on the field. If play has stopped for a discussion without any call having been made, a call is deemed to have been made when the discussion started.

- 15.8. A faultot, hibát és szabálytalanságot azok felismerése után azonnal be kell hívni.
- 15.9. Ha egy játékos tévesen megállítja a játékot beleértve azt az esetet, ha félrehallja a hívást, vagy nem ismeri a szabályokat vagy nem azonnal mondja be a hívást, akkor
- 15.9.1. ha az ellenfélnél marad, vagy az ellenfél birtokába kerül a korong, akkor a játék megállásáig történt események érvényben maradnak.
- 15.9.2. ha nem az ellenfélnél marad, vagy nem az ellenfél birtokába kerül a korong, akkor a korongnak vissza kell kerülnie az utolsó nem vitatott helyzetben lévő dobójátékoshoz, kivéve a 16.3-as szabály esetében. A számolás úgy folytatódik, mintha egy nem vitatott szabálytalanságot követett volna el az a játékos, aki helytelenül állította meg a játékot.
- 15.10. Amennyiben a játékos nem ért egyet az ellene behívott faulttal, hibával vagy szabálytalansággal, vagy úgy gondolja, hogy helytelen volt a hívás, a játékos a vitatást a "Contest" kifejezés bemondásával fejezheti ki.
- 15.11. Ha a hívás után a játékos arra jut, hogy a hívása alaptalan volt, a hívást a "Retracted" kifejezés bemondásával vonhatja vissza. A számolás úgy folytatódik, mintha egy nem vitatott szabálytalanságot követett volna el a hívást visszavonó játékos.
- 15.12. Ha játék közben vagy mielőtt megállna játék több szabálytalanság is történik, a szabálytalanságok kimenetelét fordított sorrendben kell megoldani (az utolsó szabálytalanságot először, az elsőt utoljára).
- 15.13. A hívások vizuális jelzésére javasolt a WFDF által elfogadott kézjelek használata.

## 16. A játék folytatása hívást követően

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

- 15.8. Calls must be made immediately after the breach is recognised.
- 15.9. After a player initiates a stoppage incorrectly, including after mishearing a call, not knowing the rules, or not making the call immediately:
- 15.9.1. if the opposition gains or retains possession, any subsequent play stands
- 15.9.2. if the opposition does not gain or retain possession, the disc must be returned to the last nondisputed thrower, unless 16.3 applies. The stall count resumes as if an accepted breach has been caused by the player who initiated the stoppage incorrectly.
- 15.10. If the player against whom the foul, infraction or violation has been called disagrees that it occurred, or does not think it is a correct call, they may call "Contest".
- 15.11. If a player making any call subsequently determines that their call was incorrect, they can retract the call, by calling "Retracted". The stall count resumes as if an accepted breach has been caused by that player.
- 15.12. If multiple breaches occur on the same play or before play stops, the outcomes should be resolved in reverse sequence (latest breach first, earliest breach last).
- 15.13. Players are encouraged to use the WFDF Hand Signals to communicate all calls.

## 16. Continuation after a Call

- 16.1. Whenever a foul or violation call is made, or a player attempts to stop play in any way, play stops immediately and no turnover is possible (unless in situations specified in 15.9, 16.2, and 16.3).
- 16.2. If a foul or violation:
- 16.2.1. is called against the thrower and the thrower attempts a pass, or
- 16.2.2. is called by the thrower during the act of throwing, or
- 16.2.3. is called or occurs when the disc is in the air, then play continues until possession has been established.
- 16.2.4. Once possession has been established:
- 16.2.4.1. If the team that called the foul or violation gains or retains possession as a result of the pass, the play stands. Play can continue without a stoppage if the player who made the foul or violation call makes a "Play on" call as soon as possible.
- 16.2.4.2. If the team that called the foul or violation does not gain or retain possession as a result of the pass, play must be stopped.
- 16.2.4.2.1. If the team that called the foul or violation believes that possession has been affected by the foul or violation, the disc will be returned to the thrower for a check (unless the specific rule says otherwise).
- 16.3. Regardless of when any call is made, if the players involved from both teams agree that the event or call did not affect the outcome, the play stands. This rule is not superseded by any other rule.
- 16.3.1. If the play resulted in a goal, the goal stands.
- 16.3.2. If the play did not result in a goal the affected players may make up any positional disadvantage caused by the event or call and restart play with a check.

## 17. Faultok

### 17.1. Veszélyes játék

17.1.1. Függetlenül attól, hogy a játékosok között létrejön-e érintkezés vagy sem, veszélyes játéknak minősül és faultként kezelendő minden olyan megmozdulás vagy egyéb agresszív magatartás, amely a játékosársak testi épségének figyelmen kívül hagyásával történik, vagy amely esetén nagy a kockázata annak, hogy a játékosársak megsérülnek. Ezt a szabályt a szabálykönyv egyéb fault szabályai nem írhatják felül. Ha a veszélyes játék hívás nem vitatott, akkor a 17. szerint leginkább a helyzetre vonatkoztatható faultként kell kezelni a helyzetet.

### 17.2. Elkapás közbeni fault (Receiving Foul)

17.2.1. Elkapás közbeni fault történik, ha a játékos jelentős mértékben érintkezik egy ellenfél játékosal azelőtt, aközben vagy közvetlenül azután, hogy a két játékos közül bármelyik kísérletet tesz a korong megjátszására.

17.2.1.1. Önmagában nem indokolja a fault hívást, de kerülni kell az olyan érintkezést az ellenfél karjával vagy kezével, amely korongelkapást követően, vagy azután történik, hogy az ellenfél játékos már nem tudja megjátszani a korongot. (Ez alól kivétel a 17.1. és 17.3.)

17.2.2. Nem vitatott elkapás közbeni faultot követően a sértett játékoshoz kerül a korong, és a fault helyén indíthatja újra a játékot, még akkor is, ha az a hely a zónába esik. Ha az újraindítást követően a 14.3. eset áll elő, akkor a számolás nem kezdődhet el, amíg a játékos el nem foglalja a sarkazó pontot a zónavonal legközelebb eső pontjában. Ha a fault vitatott, úgy a korong visszakerül a dobójátékoshoz.

### 17.3. Strip fault (Strip Foul)

17.3.1. Strip fault történik, ha az ellenfél játékos által elkövetett fault következtében a játékos elejti a már elkapott korongot vagy a korong kikerül a birtokából.

17.3.2. Ha a korong elkapásával egyébként pontszerzés történt volna, és a fault nem vitatott, akkor a pontszerzés érvényes.

### 17.4. Feltartási fault (Blocking Foul)

17.4.1. Feltartási fault történik, ha egy játékos úgy helyezkedik, hogy a szabályos mozgásban lévő ellenfél képtelen elkerülni a vele való ütközést, figyelembe véve az ellenfél sebessége és mozgásiránya alapján várható pozícióját, és ez jelentős mértékű érintkezést eredményez. E helyzet elkapás közbeni faultként vagy közvetett faultként kezelendő.

### 17.5. Kiszorítási fault (Force-out Foul)

17.5.1. Kiszorítási fault történik, ha egy védekező játékos faultot követ el a támadó elkapó játékos ellen a korongszerzésre tett kísérlet közben, de még az előtt, hogy a támadó elkapó játékos birtokába került volna a korong, és ennek következtében a támadó elkapó játékos:

17.5.1.1. játékon kívülre kerül ahelyett, hogy játékon belül maradt volna; vagy

17.5.1.2. a középső játéktér területén kapja el a korongot a támadott zóna helyett.

17.5.2. Ha a támadó elkapó játékos a támadott zónába kapta volna el a korongot, úgy az elkapás pontszerzésnek tekintendő.

17.5.3. Ha a kiszorítási fault vitatott és a támadó elkapó játékos játékon kívülre került, úgy a korong visszakerül a dobójátékoshoz, egyéb esetben a korong a támadó elkapó játékosnál marad.

### 17.6. Marker fault (Defensive Throwing (Marking) Foul)

17.6.1. Marker fault történik, ha:

17.6.1.1. a védekező játékos szabálytalanul helyezkedik (lásd. 18.1.), és jelentős mértékű érintkezés történik szabálytalanul helyezkedő védekező játékos és a dobójátékos között; vagy

17.6.1.2. a védekező játékos és a dobójátékos között jelentős mértékű érintkezés történik a védekező játékosnak felróható módon, vagy a korong elengedését megelőzően a dobójátékos és a védekező játékos között jelentős mértékű érintkezés történik, miközben mindketten ugyanannak a még el nem foglalt pozíciónak az elfoglalásért küzdenek.

## 17. Fouls

### 17.1. Dangerous Play:

17.1.1. Actions demonstrating reckless disregard for the safety of fellow players, or posing significant risk of injury to fellow players, or other dangerously aggressive behaviours, are considered dangerous play and must be treated as a foul, regardless of whether or when contact occurs. This rule is not superseded by any other foul rule. If the dangerous play call is accepted, this must be treated as the most relevant foul from Section 17.

### 17.2. Receiving Fouls:

17.2.1. A Receiving Foul occurs when a player initiates non-minor contact with an opponent before, while, or directly after, either player makes a play on the disc.

17.2.1.1. Contact with an opponent's arms or hands, that occurs after the disc has been caught, or after the opponent can no longer make a play on the disc, is not a sufficient basis for a foul, but should be avoided (excluding contact related to Section 17.1 and 17.3).

17.2.2. After an accepted receiving foul the fouled player gains possession at the location of the breach, even if that location is in an end zone, and play restarts with a check. If, after the check, 14.3 applies, the stall count can not be started until a pivot point is established at the nearest location on the goal line. If the foul is contested, the disc is returned to the thrower.

### 17.3. Strip Fouls:

17.3.1. A Strip Foul occurs when an opponent fouls a player and that causes the player to drop a disc they caught or to lose possession of the disc.

17.3.2. If the reception would have otherwise been a goal, and the foul is accepted, a goal is awarded.

### 17.4. Blocking Fouls:

17.4.1. A Blocking Foul occurs when a player takes a position that an opponent moving in a legal manner will be unable to avoid, taking into account the opponents expected position based on their established speed and direction, and non-minor contact results. This is to be treated as either a receiving foul or an indirect foul, whichever is applicable.

### 17.5. Force-out Fouls:

17.5.1. A Force-out Foul occurs when a receiver is in the process of establishing possession of the disc, and is fouled by a defensive player before establishing possession, and the contact caused the receiver:

17.5.1.1. to become out-of-bounds instead of in-bounds; or

17.5.1.2. to catch the disc in the central zone instead of their attacking end zone.

17.5.2. If the receiver would have caught the disc in their attacking end zone, it is a goal;

17.5.3. If the force-out foul is contested, the disc is returned to the thrower if the receiver became out-of-bounds, otherwise the disc stays with the receiver.

### 17.6. Defensive Throwing (Marking) Fouls:

17.6.1. A Defensive Throwing Foul occurs when:

17.6.1.1. A defensive player is illegally positioned (Section 18.1), and there is non-minor contact between the illegally positioned defensive player and the thrower; or

17.6.1.2. A defensive player initiates non-minor contact with the thrower, or there is non-minor contact resulting from the thrower and the defender both vying for the same unoccupied position, prior to the release.

17.6.1.3. Ha marker fault történik a korong elengedéséig megelőzően, és nem a dobómozdulat során, akkor a dobójátékos a "Contact" kifejezés bemondásával érintkezési hibát hívhat. A nem vitatott érintkezési hiba után a játék nem áll meg, és a marker a "Stalling egy (1)" kifejezés bemondásával kezdi újra a számolást.

#### 17.7. Dobó fault (Offensive Throwing Foul)

17.7.1. Dobó fault történik, ha a szabályosan helyezkedő védekező játékos és a dobójátékos jelentős mértékben érintkezik kizárólag a dobójátékosnak felróható módon.

17.7.2. A korong eldobását követően bekövetkezett érintkezés önmagában nem indokolja a fault hívást, de kerülni kell az ilyen jellegű érintkezést.

#### 17.8. Közvetett fault (Indirect Foul)

17.8.1. Közvetett fault történik, ha a támadó elkapó játékos és a védekező játékos jelentős mértékben érintkezik úgy, hogy az érintkezés közvetlenül nem befolyásolja a korong megszerzésére vagy megjátzására tett kísérletet.

17.8.2. Ha a fault nem vitatott, úgy a faultolt játékos a közvetett fault által előidézett előnytelen pozícióját korrigálhatja.

#### 17.9. Egyidejű fault (Offsetting Foul)

17.9.1. Egyidejű fault történik, ha a támadó játékos és a védekező játékos egyaránt faultot hív ugyanazon játékhelyzet kapcsán, és a felek egymás hívását nem vitatják. Ilyen esetben a korong az utolsó, nem vitatott pozícióban lévő dobójátékoshoz kerül vissza.

17.9.2. Két vagy több ellenfél játékos egyszerre, ugyanazon pont felé történő mozgása során bekövetkező jelentős mértékű érintkezést egyidejű faultnak kell tekinteni.

17.9.2.1. Azonban, ha ez a korongelkapása után történik, vagy miután az érintett játékos nem tudja megjátítani a korongot, akkor ezt közvetett faultként kell kezelni (kivéve, ha a 17.1. áll fenn).

### 18. Hibák és szabálytalanságok

#### 18.1. Marker hibák

18.1.1. Marker hibák a következők:

18.1.1.1. "Fast Count" hiba, azaz gyors számolási hiba történik, ha a marker:

18.1.1.1.1. szabálytalanul kezdi el vagy folytatja a számolást; vagy

18.1.1.1.2. a számolást vagy a számolás újakezdését nem a "Stalling" kifejezés bemondásával indítja; vagy

18.1.1.1.3. a számolás során az egyes szavak kezdetének kiejtése között eltelt idő kevesebb, mint egy (1) másodperc; vagy

18.1.1.1.4. nem megfelelően csökkenti vagy kezdi újra a számolást, amikor szükséges; vagy

18.1.1.1.5. a számolást nem a megfelelő számtól indítja.

18.1.1.2. "Straddle" hiba, azaz terpesz hiba - a marker úgy helyezkedik, hogy a lábfejei közötti egyenes közelebb van a dobójátékos sarkazó pontjához mint egy (1) korong átmérője.

18.1.1.3. "Disc Space" hiba, azaz távolság hiba - ha a marker bármely testrésze közelebb van a dobójátékos törzséhez mint egy (1) korong átmérője. Ha ezt a helyzetet a dobójátékos mozgása idézi elő, úgy nem tekintendő hibának.

18.1.1.4. "Wrapping" hiba, azaz átkarolási hiba - a marker úgy helyezkedik, hogy a kézfejei közötti egyenes a dobójátékos törzséhez közelebb van mint egy (1) korong átmérője, vagy a védekező játékos bármely testrésze a dobójátékos sarkazó pontja fölé esik. Azonban ha ennek a helyzetnek a kialakulása tisztán a dobójátékos mozgásából fakad, akkor nem tekintendő hibának.

17.6.1.3. If a Defensive Throwing Foul occurs prior to the thrower releasing the disc and not during the throwing motion, the thrower may choose to call a contact infraction, by calling "Contact". After a contact infraction that is not contested, play does not stop and the marker must resume the stall count at one (1).

#### 17.7. Offensive Throwing (Thrower) Fouls:

17.7.1. An Offensive Throwing Foul occurs when the thrower is solely responsible for initiating nonminor contact with a defensive player who is in a legal position.

17.7.2. Contact occurring during the thrower's follow through is not a sufficient basis for a foul, but should be avoided.

#### 17.8. Indirect Fouls:

17.8.1. An Indirect Foul occurs when there is non-minor contact between a receiver and a defensive player that does not directly affect an attempt to make a play on the disc.

17.8.2. If the foul is accepted the fouled player may make up any positional disadvantage caused by the foul.

#### 17.9. Offsetting Fouls:

17.9.1. If accepted fouls are called by offensive and defensive players on the same play, these are offsetting fouls, and the disc must be returned to the last non-disputed thrower.

17.9.2. If there is non-minor contact that is caused by two or more opposing players moving towards a single point simultaneously, this must be treated as offsetting fouls.

17.9.2.1. However if this occurs after the disc has been caught, or after the relevant player/s involved can no longer make a play on the disc, this must be treated as an Indirect Foul (excluding contact related to Section 17.1).

### 18. Infractions and Violations

#### 18.1. Marking Infractions:

18.1.1. Marking infractions include the following:

18.1.1.1. "Fast Count" – the marker:

18.1.1.1.1. starts or continues the stall count illegally,

18.1.1.1.2. does not start or restart the stall count with "Stalling",

18.1.1.1.3. counts in less than one second intervals,

18.1.1.1.4. does not correctly reduce or reset the stall count when required, or

18.1.1.1.5. does not start the stall count from the correct number.

18.1.1.2. "Straddle" – a line between a defensive player's feet comes within one disc diameter of the thrower's pivot point.

18.1.1.3. "Disc Space" – any part of a defensive player is less than one disc diameter away from the torso of the thrower. However, if this situation is caused solely by movement of the thrower, it is not an infraction.

18.1.1.4. "Wrapping" – a line between a defensive player's hands or arms comes within one disc diameter of the thrower's torso, or any part of the defensive player's body is above the thrower's pivot point. However, if this situation is caused solely by movement of the thrower, it is not an infraction.

- 18.1.1.5. "Double Team" hiba, azaz duplamarker hiba - a markeren kívül egy másik védekező játékos is a dobójátékos sarkazó pontjának három (3) méteres környezetén belül helyezkedik el anélkül, hogy védekezne egy másik támadó játékoson. Azonban az egyszerű átfutás ezen a területen nem minősül hibának.
- 18.1.1.6. "Vision" hiba, azaz látásakadályozás hiba - a marker bármely testrészével szándékosan akadályozza a dobójátékos látását.
- 18.1.2. A marker hibát vitathatják a védekező játékosok, ebben az esetben a játék megáll.
- 18.1.2.1. Sikeres passz esetén a vitatott vagy visszavont marker hibát támadó által elkövetett szabálytalanságnak kell kezelni, és a korong visszakérül a dobójátékoshoz.
- 18.1.3. Minden behívott és nem vitatott marker hiba (lásd 18.1.1.) esetén, a marker a hívás előtt teljes egészében kiejtett számból levon egyet (1), és onnan folytatja a számolást.
- 18.1.4. A marker nem folytathatja a számolást, amíg szabálytalan pozícióját nem korrigálja. Ha enélkül folytatja a számolást, az újabb marker hibának tekintendő.
- 18.1.5. Marker hiba behívása helyett a dobójátékos marker szabálytalanságot hívhat, és megáll a játék, ha
- 18.1.5.1. a számolás nem megfelelően lett javítva, vagy
- 18.1.5.2. nincs számolás, vagy
- 18.1.5.3. különösen durva marker hiba esetén, vagy
- 18.1.5.4. tendenciaszerűen ismétlődő a marker hiba.
- 18.1.6. Ha marker hiba vagy marker szabálytalanság kapcsán történik hívás, és a dobójátékos kísérletet tesz a passzolásra a hívás előtt, közben vagy közvetlenül utána, akkor a hívásnak nincs következménye (kivéve ha 18.1.2.1 érvényes), és ha a passz nem sikeres, akkor turnover következik.
- 18.2. "Travel", azaz lépés hiba:
- 18.2.1. A dobójátékos mindaddig jogosult kísérletet tenni a passzolásra, amíg játékon belülinek minősül vagy legalább a sarkazó pontja a játékon belüli területen helyezkedik el.
- 18.2.1.1. Azonban játékon belüli területről elrugaskodó játékos levegőben elkapva a korongot, továbbpasszolhatja azt a talajra érkezés előtt.
- 18.2.2. A korong elkapását követően, a támadó játékos köteles irányváltoztatás nélkül, minél hamarabb lelassítani a sarkazó pont elfoglalásának pillanataig.
- 18.2.2.1. Azonban ha a játékos elkapja a korongot futás vagy ugrás közben, akkor passzolhat anélkül, hogy megpróbálna megállni és elfoglalni a sarkazó pontot feltéve, hogy;
- 18.2.2.1.1. nem változtat irányt, nem növeli a sebességét, a korongelengedés pillanataig; és
- 18.2.2.1.2 az elkapást követően, de még a korong elengedése előtt legfeljebb két egymást követő talajérintés történik.
- 18.2.3. A dobójátékos kizárólag akkor fordulhat bármely irányba (sarkazás), ha kijelöl egy sarkazó pontot, amely egy olyan pont a talajon, amivel egy testrésze folyamatosan érintkezik a korong eldobásáig.
- 18.2.4. A nem álló dobójátékos bármely testrészét használhatja sarkazó pontként.
- 18.2.4.1. Nem travel hiba, ha a dobójátékos feláll, feltéve, hogy ugyanazon a helyen veszi fel a sarkazó pontot.
- 18.2.5. Travel hibáról beszélünk, ha:
- 18.2.5.1. a dobójátékos nem szabályos helyen foglalja el a sarkazó pontot, ideértve azt is, ha az elkapás után irányt változtat vagy nem lassít le a lehető leggyorsabban;
- 18.2.5.2. a dobójátékos a 18.2.2.1. pontot megszegve engedi el a korongot vagy;
- 18.2.5.3. a dobójátékosnak egy meghatározott pontra kell mennie, és nem foglal el sarkazó pontot a dobómozdulat elkezdése előtt vagy;
- 18.2.5.4. a dobójátékos nem tudja tartani az elfoglalt sarkazó pontot a korong elengedéséig; vagy
- 18.2.5.5. a játékos többszöri szándékos korongérintéssel illetve felütéssel kísérletet a korong elkapását, kizárólag azért, hogy valamely irányba mozoghasson vele.

- 18.1.1.5. "Double Team" – a defensive player other than the marker is within three (3) metres of the thrower's pivot point without also guarding another offensive player. However, merely running across this area is not a double team.
- 18.1.1.6. "Vision" – a defensive player uses any part of their body to intentionally obstruct the thrower's vision.
- 18.1.2. A marking infraction may be contested by the defence, in which case play stops.
- 18.1.2.1. If a pass has been completed, a contested or retracted marking infraction must be treated as a violation by the offence, and the disc must be returned to the thrower.
- 18.1.3. After all marking infractions listed in 18.1.1 that are not contested, the marker must resume the stall count with the number last fully uttered before the call, minus one (1).
- 18.1.4. The marker may not resume counting until any illegal positioning has been corrected. To do otherwise is a subsequent marking infraction.
- 18.1.5. Instead of calling a marking infraction, the thrower may call a marking violation and stop play if;
- 18.1.5.1. the stall count is not corrected,
- 18.1.5.2. there is no stall count,
- 18.1.5.3. there is an egregious marking infraction, or
- 18.1.5.4. there is a pattern of repeated marking infractions.
- 18.1.6. If a marking infraction, or a marking violation, is called and the thrower also attempts a pass before, during or after the call, the call has no consequences (unless 18.1.2.1 applies) and if the pass is incomplete, then the turnover stands.
- 18.2. "Travel" Infractions:
- 18.2.1. The thrower may attempt a pass at any time as long as they are entirely in-bounds or have established an in-bounds pivot point.
- 18.2.1.1. However an in-bounds player who catches a pass while airborne may attempt a pass prior to contacting the ground.
- 18.2.2. After catching the disc, the thrower must reduce speed as quickly as possible, without changing direction, until they have established a pivot point.
- 18.2.2.1. However if a player catches the disc while running or jumping the player may release a pass without attempting to reduce speed and without establishing a pivot point, provided that:
- 18.2.2.1.1. they do not change direction or increase speed until they release the pass; and
- 18.2.2.1.2. a maximum of two additional points of contact with the ground are made after the catch and before they release the pass.
- 18.2.3. The thrower may move in any direction (pivot) only by establishing a "pivot point", which is a specific point on the ground with which one part of their body remains in constant contact until the disc is thrown.
- 18.2.4. A thrower who is not standing can use any part of their body as the pivot point.
- 18.2.4.1. If they stand up it is not a travel, but only if a pivot point is established at the same location.
- 18.2.5. A travel infraction occurs if:
- 18.2.5.1. the thrower establishes a pivot point at an incorrect location, including by not reducing speed as quickly as possible after a catch, or changing direction after a catch;
- 18.2.5.2. the thrower releases a pass in breach of 18.2.2.1;
- 18.2.5.3. anytime the thrower must move to a specified location, the thrower does not establish a pivot point before a wind-up or throwing action begins;
- 18.2.5.4. the thrower fails to keep the established pivot point until releasing the disc;
- 18.2.5.5. a player intentionally bobbles, fumbles or delays the disc to themselves, for the sole purpose of moving in a specific direction.

- 18.2.6. Nem vitatott travel hiba behívása után a játék nem áll meg.
- 18.2.6.1. A travel hiba behívását követően a dobójátékosnak azon a helyen kell elfoglalnia a szabályos sarkazó pontot, ahol a hibát behívó védekező játékos kijelöli. A sarkazó pont elfoglalásának haladéktalanul meg kell történnie.
- 18.2.6.2. A számolás szünetel, és a dobójátékos nem dobhatja el a korongot, amíg a sarkazó pontot nem foglalta el a szabályos helyen.
- 18.2.6.3. A markernek nem muszáj bemondania a "Stalling" kifejezést a számolás folytatása előtt.
- 18.2.7. Ha travel hiba után, de a szabályos sarkazó pont elfoglalása előtt a dobójátékos sikeres passzt hajt végre, úgy a védekező csapat a "Violation" kifejezés bemondásával szabálytalanságot hívhat. A játék megáll, a korong visszakerül a dobójátékoshoz. A dobójátékosnak a hiba pillanatában elfoglalt pozíciójába kell visszatérnie. A játék újraindítással folytatódik.
- 18.2.8. Ha travel hiba után a dobójátékos sikertelen passzt hajt végre, a játék folytatódik.
- 18.2.9. Vitatott travel hiba esetén, ha a dobójátékos még nem dobta el a korongot, a játék megáll.
- 18.3. "Pick" szabálytalanság, azaz akadályozás
- 18.3.1. Ha a védekező játékos szorosan kísér egy támadó játékos, és a védekező játékos a támadó játékos felé futásában vagy követésében akadályozza egy másik, pályán lévő játékos, úgy a védekező játékos a "Pick" kifejezés bemondásával akadályozás miatti szabálytalanságot hívhat. Ugyanakkor nem számít pick szabálytalanságnak, ha a szorosan kísért támadó játékos, és az akadályozó játékos is a korong megszerzésére vagy megjátszására tesz kísérletet.
- 18.3.1.1. A pick szabálytalanság behívása előtt a védekező játékos két (2) másodpercig késleltetheti a hívást annak érdekében, hogy el tudja dönteni, hogy az akadályozás befolyásolja-e a játék menetét.
- 18.3.2. Ha megállt a játék, az akadályozott védekező játékos felveheti azt a támadó játékos által is elismert pozíciót, amit akadályozás nélkül elfoglalt volna, kivéve ha a szabálykönyv másként rendelkezik.
- 18.3.3. Minden játékosnak ésszerű keretek közt törekednie kell a pick helyzetek elkerülésére.
- 18.3.3.1. Bármely megállás esetén a játékosok megegyezhetnek helyzetük kismértékű korrigálásában a pick helyzet elkerülése érdekében.

## 19. Biztonsági megállások

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

- 18.2.6. After an accepted travel infraction is called ("travel"), play does not stop.
- 18.2.6.1. The thrower establishes a pivot point at the correct location, as indicated by the player who called the travel. This must occur without delay from either player involved.
- 18.2.6.2. Any stall count is paused, and the thrower may not throw the disc, until a pivot point is established at the correct location.
- 18.2.6.3. The marker does not need to say "Stalling" before resuming the stall count.
- 18.2.7. If, after a travel infraction but before correcting the pivot point, the thrower throws a completed pass, the defensive team may call a travel violation. Play stops and the disc is returned to the thrower. The thrower must return to the location occupied at the time of the infraction. Play must restart with a check.
- 18.2.8. If, after a travel infraction, the thrower throws an incomplete pass, play continues.
- 18.2.9. After a contested travel infraction where the thrower has not released the disc, play stops.
- 18.3. "Pick" Violations:
- 18.3.1. If a defensive player is guarding one offensive player and they are prevented from moving towards/with that player by another player, that defensive player may call "Pick". However it is not a pick if both the player being guarded and the obstructing player are making a play on the disc.
- 18.3.1.1. Prior to making the "Pick" call, the defender may delay the call up to two (2) seconds to determine if the obstruction will affect the play.
- 18.3.2. If play has stopped, the obstructed player may move to the agreed position they would have otherwise occupied if the obstruction had not occurred, unless specified otherwise.
- 18.3.3. All players should take reasonable efforts to avoid the occurrence of picks.
- 18.3.3.1. During any stoppage opposing players may agree to slightly adjust their locations to avoid potential picks.

## 19. Safety Stoppages

- 19.1. Injury Stoppage
- 19.1.1. An injury stoppage, "Injury", may be called by the injured player, or by any player on the injured player's team.
- 19.1.2. If the injury was not caused by an opponent, the player must choose either to be substituted, or to charge their own team with a time-out.
- 19.1.3. If the injury was caused by an opponent, the player may choose to stay or to be substituted.
- 19.1.4. If the injured player had established possession of the disc, and the player has dropped the disc due to the injury, that player retains possession of the disc.
- 19.1.5. The injury stoppage is considered to have been called at the time of the injury, unless the injured player chooses to continue play before the stoppage is called.
- 19.1.6. If the disc was in the air when the injury stoppage was called, play continues until either a player establishes possession, or the disc hits the ground. If the injury is not the result of a foul by an opponent, the completion or turnover stands, and play restarts there after the stoppage.



## 19.2. Technikai megállás

- 19.2.1. Bármely játékos, aki olyan dolgot fedez fel, ami veszélyezteti a játékosok testi épségét, beleértve azt is, hogy egy játékosnak nyitott vagy vérző sebe van, a "Technical" kifejezés bemondásával technikai megállást hívhat, és ezzel megállíthatja a játékot. A játéknak azonnal meg kell állnia.
- 19.2.1.1. A játékosokat veszélyeztető jelenség észlelése esetén a csapattársnak, edzőnek vagy kijelölt hivatalos személynek kötelessége felhívni a játékosok figyelmét a veszélyre.
- 19.2.1.2. A játékosnak, akinek vérző vagy nyílt sebe van hetven (70) másodperc áll rendelkezésre a sérülés kezelésére. Ha a seb kezelésére több időre van szüksége, akkor a sérült játékosnak cserét kell kérnie, vagy igénybe kell vennie a csapata időkérését.
- 19.2.2. A dobójátékos is hívhat technikai megállást játék közben, hogy kicserélje a jelentős mértékben sérült korongot.
- 19.2.3. Ha a technikai megállás hívás akkor történt, amikor a korong még a levegőben volt, vagy a játék úgy folytatódott, hogy a játékosok nem észlelték a hívást, akkor a technikai megállást követően:
- 19.2.3.1. Amennyiben a hívás vagy a felmerült probléma nem befolyásolta a játék menetét, úgy az elkapás vagy turnover (attól függően, hogy melyik következett be) érvényes, és a játék az elkapás vagy turnover helyéről (attól függően, hogy melyik következett be) újraindítással folytatódik.
- 19.2.3.2. Amennyiben a hívás vagy a felmerült probléma befolyásolta a játék menetét, úgy a korong visszakerül a dobójátékoshoz.
- 19.3. Ha cserére kerül sor sérülés vagy nem szabályszerű vagy hibás felszerelés miatt, az ellenfél csapata is dönthet úgy, hogy lecserél egy játékost.
- 19.3.1. A beálló cserejátékos a lecserélt játékos helyzetét foglalja el minden tekintetben (pozíció a pályán, korongbirtoklás, számolás állása stb.) és hívást is kezdeményezhet a nevében.

## 20. Időkérés

- 20.1. Az időt kérő játékos az ellenfél játékosai számára is hallható "Time-out" kifejezés bemondásával hívhat időkérést, miközben "T" betűt formál a kezével, vagy egyik kezével és a korong segítségével.
- 20.2. A pont elkezdését követően, de még az előtt, hogy mindkét csapat jelezte volna, hogy készen áll a nyitás elvégzésére, mindkét csapat bármely játékosa kérhet időt. Ilyen esetben a pont megkezdését követő nyitás elvégzésére előírt időt hetvenöt (75) másodperccel meg kell hosszabbítani.
- 20.3. Nyitást követően kizárólag a korongot birtokló dobójátékos kérhet időt. Az időkérés hetvenöt (75) másodpercig tart, és akkor veszi kezdetét, amikor a játékos "T" betűt formál a kezével Ilyen időkérés után:
- 20.3.1. Cserére nincs lehetőség, kivéve sérülés esetén.
- 20.3.2. A játék az időt kérő dobójátékos sarkazó pontjáról indul újra.
- 20.3.3. A dobójátékos ugyanaz marad, aki az időt kérte.
- 20.3.4. Minden más támadó játékos a pálya bármely pontjára helyezkedhet, de álló helyzetben kell lenniük.
- 20.3.5. Amint a támadó játékosok elhelyezkedtek, a védekező játékosok a pálya bármely pontjára helyezkedhetnek, de álló helyzetben kell lenniük.
- 20.3.6. A számolás legfeljebb kilencel (9) kezdődően folytatódik, Azonban ha a marker megváltozott, akkor a számolás a "Stalling" kifejezés bemondásával eggyel (1) kezdődően indul újra.
- 20.4. Ha a dobójátékos akkor próbál időt kérni, amikor a csapatának nincs már időkérési lehetősége, akkor a játék megáll. A marker két (2) másodpercet hozzáad ahhoz a számhoz, amelyről a számolás folytatódott volna mielőtt újraindítaná a játékot. Ha ezzel a számolás tíz (10) vagy a feletti, akkor az kiszámolás miatti turnoverk ("Stall-out") minősül.

## 19.2. Technical Stoppage

- 19.2.1. Any player who recognises a condition that endangers players, including if a player has an open or bleeding wound, should call a technical stoppage by calling "technical" or "stop". Play must stop immediately.
- 19.2.1.1. A team-mate, coach, or designated official, should actively alert players to any condition that endangers players.
- 19.2.1.2. A player who has an issue regarding an open or bleeding wound has seventy (70) seconds to effectively address the issue. If they need additional time to address the issue, they must choose either to be substituted, or to charge their own team with a time-out.
- 19.2.2. The thrower may call a technical stoppage during play to replace a severely damaged disc.
- 19.2.3. After a technical stoppage called while the disc is in the air, or if play has continued unknowingly:
- 19.2.3.1. If the call or issue did not affect play, the completion or turnover stands, and play restarts there;
- 19.2.3.2. If the call or issue did affect the play, the disc goes back to the thrower.
- 19.3. If a player is substituted after an injury, or due to illegal or faulty equipment, the opposing team may also choose to substitute one player.
- 19.3.1. Substitute players take on the full state (location, possession, stall count etc) of the player they are substituting and may make a call on their behalf.
- ## 20. Time-Outs
- 20.1. The player calling a time-out must form a "T" with their hands, or with one hand and the disc, and should call "time-out" to opposition players.
- 20.2. After the start of a point and before both teams have signalled readiness, a player from either team may call a time-out. The time-out extends the time between the start of the point and subsequent pull by seventy-five (75) seconds.
- 20.3. After the pull only a thrower with possession of the disc may call a time-out. The time-out starts when the "T" is formed, and lasts seventy-five (75) seconds. After such a time-out:
- 20.3.1. Substitutions are not allowed, except for injury.
- 20.3.2. Play is restarted at the pivot location.
- 20.3.3. The thrower must remain the same.
- 20.3.4. All other offensive players must establish a stationary position, at any location.
- 20.3.5. Once the offensive players have selected positions, defensive players must then establish a stationary position, at any location.
- 20.3.6. The stall count restarts at maximum nine (9). However if the marker has been switched, the stall count restarts at "Stalling one (1)".
- 20.4. If the thrower attempts to call a time-out while play is live and when their team has no remaining timeouts, play is stopped. The marker must add two (2) seconds to the stall count they would have restarted play on before restarting play with a check. If this results in a stall count of ten (10) or above, this is a "stall-out" turnover.

## Meghatározások

<b>Ahol a korong megáll</b> Az a hely, ahol a játékos megszerezte a korongot, ahol magától megállt vagy ahol gurulás vagy csúszás közben megállították.
<b>Dobás</b> Bármely dobómozdulat, dobócselre tett kísérlet vagy szándékolt ejtés következtében levegőben lévő korong. A passz jelentése megegyezik a dobás jelentésével.
<b>Dobójátékos</b> A korongot birtokló támadó játékos vagy a dobás eredményének meghatározásáig az a játékos, aki a dobást elvégezte.
<b>Dobómozdulat</b> Az a mozdulat, amely során a dobójátékos lendületet ad a korongnak a dobás irányába, és dobást eredményez. A sarkazás és forgás mozdulatai nem minősülnek a dobómozdulat részének.
<b>Elkapó játékos, elkapók</b> A dobójátékoson kívül minden támadó játékos.
<b>Elkapás</b> A nem pörgő korong közrefogása legalább két testrészsel. Amennyiben a játékos elkapja a passzt, de nem tudja megtartani legalább két testrésze között a nem pörgő korongot, akkor a kezdeti elkapás befejezettnek tekintendő.
<b>Hívás</b> Egy tisztán közölt állítás, aminek célja a többi játékos tájékoztatása arról, hogy fault, hiba, szabálytalanság, turnover vagy sérülés történt. Ehhez a következő kifejezések használhatók: "Foul", "Travel", Markerhiba esetén a hiba megnevezése, "Violation" (vagy a szabálytalanság konkrét megnevezése), a turnover konkrét megnevezése, "Technical", "Injury"
<b>Előszámolás</b> A játék folytatásának határidejére vonatkozó figyelmeztetés, melyet adott esetben húsz (20), tíz (10) és öt (5) másodpercben adnak ki.
<b>Játék</b> A nyitás elvégzése és a pontszerzés közötti idő. A pontszerzésen kívül hívással is megszakadhat a játék. Ebben az esetben a játék újraindítással folytatódik.
<b>Játék befolyásolása</b> Egy szabályszegés befolyásolja a játékot, ha jó ok van feltételezni, hogy a játékhelyzet kimenetele jelentősen eltér attól az esettől, mintha a szabályszegés nem történt volna meg.
<b>Játékon kívüli személy</b> Mindenki, aki nem minősül játékosnak. Beleértve a cserejátékosokat, egyéb csapattagokat.
<b>Játékon kívüli terület</b> Minden olyan terület, amely nem része a pályának. A pályahatároló vonalak is pályán kívülinek minősülnek.
<b>Játékos</b> Azok a személyek, akik ténylegesen részt vesznek az éppen zajló pont lejátszásában.
<b>Kismértékű testi érintkezés</b> Minden olyan érintkezés a játékosok között, amely minimális fizikai erővel jár, és nem befolyásolja a másik játékos mozgását vagy helyzetét. Az érintkezés az ellenfél kinyújtott karjával vagy kezével, amellyel el akarja vagy már elkapta a korongot, illetve az érintkezés a dobó kezével a dobómozdulat közben, nem számít kismértékű testi érintkezésnek.

## Defiitions

<b>Where the disc stops</b> Refers to the location where a player establishes possession, the disc comes to rest naturally, or where the disc is stopped from rolling or sliding.
<b>Throw</b> A disc in flight following any throwing motion, including after a fake attempt and an intentionally dropped disc, that results in loss of contact between the thrower and the disc. A pass is the equivalent of a throw.
<b>Thrower</b> The offensive player in possession of the disc, or the player who has just thrown the disc prior to when the result of the throw has been determined.
<b>Throwing motion or Act of throwing</b> The throwing motion is the motion that transfers momentum from the thrower to the disc in the direction of flight and results in a throw. Pivots and wind-ups are not part of the act of throwing.
<b>Receivers</b> All offensive players other than the thrower.
<b>Catch</b> A non-spinning disc trapped between at least two body parts. If a player initially catches a pass and then, prior to establishing possession, they do not maintain the catch ('maintain the catch' means to continue to have a non-spinning disc trapped between at least two body parts), that initial catch is deemed to have ended.
<b>Call</b> A clearly communicated statement that a foul, infraction, violation, turnover or injury has occurred. The following terms may be used: Foul, Travel, specific name of Marking Infraction, Violation (or specific name of Violation), specific name of turnovers, Technical, and Injury.
<b>Pre-stall</b> A warning regarding time limits to resume play, issued by giving warnings at twenty (20), ten (10), and five (5) seconds (as applicable)
<b>Play</b> The time after the Pull has commenced and prior to the scoring of a goal. Play may further stop due to a call, in which case play is restarted with a check.
<b>Affect the play</b> A breach affects the play if it is reasonable to assume that the outcome of the specific play may have been meaningfully different had the breach not occurred.
<b>Non-player</b> Any person, including a team member, who is not currently a player.
<b>Out-of-bounds (OB)</b> Everything that is not part of the playing field, including the perimeter lines.
<b>Player</b> The people who are actually participating in the current point of play.
<b>Minor contact</b> Contact that involves minimal physical force and does not alter the movements or position of another player. Contact with an opponent's extended arms or hands that are about to, or already are, contacting the disc, or contact to the throwers hand during the throwing motion, is not considered to be minor contact.

<b>Korongbirtoklás</b> Egy játékos korongot szerez, azaz a korong a birtokába kerül, ha - elkap egy passzt, majd megtartja a nem pörgő korongot legalább két testrésze között egynél több észrevehető pillanatig, és - megtartja a nem pörgő korongot legalább két testrésze között minden talajérintés után, mely az elkapással kapcsolatos, vagy a korong eldobásáig. A játékos úgy is birtokba veheti a korongot, ha a földre esett korongot felveszi, vagy a kezébe adják egy turnover, nyitás vagy megállás után. Amint a játékos megszerezte a korongot, megváltoztathatja a korongfogást, és ez mindaddig nincs hatással a korongbirtoklásra, amíg érintkezésben marad a koronggal. A korong a korongot birtokló, vagy a korongot elkapó játékos részének minősül. Az a csapat minősül a korongot birtokló csapatnak, amely csapatnak a játékosa épp birtokolja a korongot, vagy amely csapat játékosa felveheti a korongot.
<b>Korong megjátszása</b> Amikor a korong a levegőben van, és a játékos megpróbál hozzáérni bármilyen formában, például elkapni vagy blokkolni. Ez a kifejezés magába foglalja azt a futást is, amivel a játékos el akar jutni arra a helyre, ahol várakozása szerint a korong elérhető lesz.
<b>Középső játéktér</b> A pálya zónák közötti része, amely magába foglalja a zónavonalakat, de a pályahatároló vonalakat nem.
<b>Legjobb rálátás</b> Annak a játékosnak a látószöge, aki a lehető legteljesebben belátja a korong, a talaj, a játékosok és a vonaljelölések egymáshoz viszonyított helyzetét az adott játékhelyzetben.
<b>Marker</b> Az a védekező játékos, aki a dobójátékoson számol.
<b>Megállás</b> A játék minden megállítása, amely fault, szabálytalanság, megbeszélés, vitatott hívás, sérülés vagy időkérés miatt történik, és amelyet újraindítás vagy önindítás követ.
<b>Nyitás</b> A játékrész kezdetekor vagy egy pontszerzés után elvégzett dobás, amely során a védekező csapat a támadó csapathoz juttatja a korongot. A nyitás nem minősül passznak.
<b>Pálya</b> A középső játéktér és a zónákat magába foglaló terület, amelynek nem részei a pályahatároló vonalak.
<b>Pályahatároló vonalak</b> A középső játéktér és a zónákat a játékon kívüli területtől elválasztó vonalak. Ezek a vonalak nem részei a pályának.
<b>Passzelfogás</b> A védekező csapat egyik játékosa úgy szerzi a korongot, hogy elkapja a támadó csapat egyik játékosának dobását.
<b>Sarkazás</b> Amikor a dobó úgy mozog bármely irányba, hogy a testének egyik része folyamatos érintkezésben marad a talaj egy meghatározott pontjával, azaz a sarkazó ponttal. A játékos sarkazó pontot hoz létre azért, hogy valamely testrészét azon a ponton tartja, melyet sarkazó pontnak kíván használni. Ha egy dobónak több lehetősége is van sarkazó pontot létrehozni, a sarkazó pont addig nincs meghatározva, amíg el nem kezd sarkazni.
<b>Sarkazás helye</b> A pálya azon pontja, ahol a dobójátékosnak a sarkazó pontot kell felvennie a turnover, a nyitás, az időkérés vagy a középső játéktér elhagyása után, vagy ahol a dobójátékos már elfoglalta a sarkazó pontját.
<b>Szabályos pozíció</b> Egy játékos által felvett olyan álló vagy mozgó pozíció, amely nem sért meg semmilyen szabályt.
<b>Szorosan kíséri</b> A védekező játékos szorosan kíséri a támadó játékost, amennyiben a támadó játékos háromméteres körzetében tartózkodik, és leköveti annak mozgását.

<b>Possession of the disc</b> A player establishes possession of a pass when: - they catch a pass and then they maintain that catch for more than one noticeable instant, and - they maintain the catch throughout all ground contact related to the catch, or until they throw the disc A player can also establish possession when a disc that has already hit the ground is picked up, or is given to them, after a turnover, pull, or stoppage. Once a player has established possession, they may change their grip on the disc and that does not affect their possession, as long as they maintain contact with the disc. A disc in the possession of a player, or caught by a player, is considered part of that player. The team whose player is in possession or whose players may pick up the disc is considered the team in possession.
<b>f</b>
<b>Making a play on the disc</b> When the disc is in the air and a player is attempting to make contact with the disc in any way e.g. to catch it or block it. This includes the process of running towards the place they expect to make contact with the disc.
<b>Central zone</b> The area of the playing field including the goal lines but excluding the end zones and the perimeter lines.
<b>Best perspective</b> The most complete viewpoint available by a player that includes the relative position of the disc, ground, players and line markers involved in the play.
<b>Marker</b> The defensive player who may call the stall count on the thrower.
<b>Stoppage of play</b> Any halting of play due to a foul, violation, discussion, contested call, injury or time-out, that requires a check to restart play.
<b>Pull</b> The throw by the defence to the offence that starts play at the beginning of a half or after a goal. The pull is not considered a legal pass.
<b>Playing Field</b> The area including the central zone and the end zones, but excluding the perimeter lines.
<b>Perimeter lines</b> Lines separating the central zone or end zone from the out-of-bounds area. They are not part of the playing field.
<b>Interception</b> When a player on the defensive team establishes possession of a throw by a player on the offensive team.
<b>Pivot</b> When the thrower moves in any direction while keeping one part of their body in constant contact with a specific point on the ground called the pivot point. A player establishes a pivot point by placing, or keeping, a particular part of their body at a specific point, which they intend to use as their pivot point. If a thrower has multiple options for a pivot point, the pivot point is not determined until they pivot.
<b>Pivot Location</b> The point on the playing field where the thrower is required to establish a pivot point after a turnover, after the pull, after a time-out, after leaving the central zone, or where a pivot point has already been established.
<b>Legitimate position</b> The stationary or moving position established by a player that is not in breach of any rules.
<b>Guarding</b> A defender is guarding an offensive player when they are within three meters of that offensive player and are reacting to that offensive player.

<b>Talaj</b> A talaj magába foglal minden szilárd halmazállapotú tárgyat pl. fű, jelölő bója, felszerelés, víz, fa, kerítés, fal és játékon kívüli személy, de nem tartoznak ebbe a fogalomba a játékosok és a viselt ruházatuk, valamint a levegőben lévő porszemek, részecskék és csapadék.
<b>Talajérintés</b> A játékos minden talajjal való érintkezése, amely egy konkrét eseményhez vagy manőverhez köthető, beleértve a talajra érkezést és a talpra állást egyensúlyvesztés után (pl. ugrás, vetődés, eldőlés vagy elesés).
<b>Támadó játékos</b> A korongot birtokló csapat játékosa.
<b>Támadott zóna</b> Az a zóna, amelybe a szóban forgó csapat igyekszik eljuttatni a korongot.
<b>Turnover</b> Minden olyan esemény, melynek eredményeként a korongbirtoklás joga átkerül az egyik csapattól a másikhoz. A turnover nem minősül szabálytalanságnak.
<b>Védekező játékos</b> A korongot nem birtokló csapat játékosa.
<b>Védett zóna</b> Az a zóna, amelyet a szóban forgó csapat igyekszik megővni attól, hogy az ellenfél eljuttassa oda a korongot.
<b>Vonal</b> A játéktereket meghatározó határvonal. Határvonalak nélküli pálya esetén a határoló vonal egy képzeletbeli vonal két pályajelölő között, melynek vastagsága egyezik a pályajelölők vastagságával. A határvonalszakaszok nem nyúlnak túl az azokat meghatározó pályajelölőkön.
<b>Zóna</b> A pálya két végén található terület, amelyekben a pontszerzés történik, amikor a támadó csapat egyik játékosa elkapja a korongot a területen belül.
<b>Zónavonal</b> Az a vonal, amely elválasztja a zónát a középső játéktértől. A zónavonal nem a zóna része.

- vége -

<b>Ground</b> The ground consists of all substantial solid objects, including grass, marker cones, equipment, water, trees, fences, walls and non-players, but excluding all players and their worn clothing, airborne particles and precipitation.
<b>Ground contact</b> Refers to all player contact with the ground directly related to a specific event or manoeuvre, including landing or recovery after being off-balance (e.g., jumping, diving, leaning, or falling).
<b>Offensive player</b> A player whose team is in possession of the disc.
<b>Attacking end zone</b> The end zone in which the team in question is currently attempting to score.
<b>Turnover</b> Any event resulting in a change of the team in possession. A turnover is not considered a violation.
<b>Defensive player</b> Any player whose team is not in possession of the disc.
<b>Defending end zone</b> The end zone in which the team in question is currently attempting to prevent the opposition from scoring.
<b>Line</b> A boundary defining the playing areas. On an unlined field, the boundary is defined as an imaginary line between two field markers with the thickness of said markers. Line segments are not extrapolated beyond the defining markers.
<b>End zone</b> One of the two areas at the end of the playing field where teams can score a goal by catching the disc there.
<b>Goal line</b> The line separating the central zone from each end zone. It is not part of the end zone

- The End -

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

Jelen szabálykönyv ("Az ultimate WFDF által elfogadott szabályai 2021-2024"), mint származékos szabálykönyv a "WFDF Rules of Ultimate 2021-2024", mint eredeti szabálykönyv magyar fordítása. Az eredeti szabálykönyv és a WFDF szabályokkal kapcsolatos minden dokumentum szerzői jogvédelem alatt áll, melynek részleteit a Creative Commons Nevezd meg! 4.0 licenc jogi szabályozás tartalmazza. Az eredeti szabálykönyv licenc jogainak tulajdonosa és egyben az eredeti szabálykönyv eredeti szerzője a World Flying Disc Federation, amely az Amerikai Egyesült Államok Colorado államában bejegyzett non-profit szervezet. Az alábbi összefoglalás a teljes licenc szövegének közérthető nyelven megfogalmazott kivonata. (A licenc teljes szövege a G Mellékletben található.)

### **Az eredeti szabálykönyvvel az alábbiakat teheti a felhasználó:**

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

### **Az alábbi feltételekkel:**

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

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

### **Magyar fordítás**

A magyar fordítást készítette:

Arany Tamás  
Almási Dávid  
Fodor László  
Hidi Kristóf  
Korompai Hunor  
Molnár Viktor István  
Semperger Dóra  
Szilágyi Kamilla

A magyar fordítást lektorálta:

Fodor László  
Szilágyi Kamilla

### **Legal License**

This Work ("WFDF Rules of Ultimate 2021-2024"), and all related WFDF rules documents are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 license. The Licensor and Original Author of the Work is the World Flying Disc Federation, a non-profit corporation registered in the state of Colorado, USA. This is a human-readable summary of the Legal Code (the full license can be found in Appendix G)

### **You are free to:**

- copy, distribute, display and perform the work
- make derivative works
- make commercial use of the work

### **Under the following conditions:**

- You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor.
- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of these conditions can be waived if you get permission from WFDF.

Your fair use and other rights are in no way affected by the above.