Officiële spelregels voor

ULTIMATE FRISBEE

Nederlandse Frisbee Bond

Dit is een uitgave van de Nederlandse Frisbee Bond
Versie maart 2025 (13e uitgave)

Deze versie is gebaseerd op de WFDF-regels van 1-1-2025

Nederlandse Frisbee Bond (NFB)
www.frisbeesport.nl

Voorwoord door de NFB

Welkom bij de nieuwste versie van de spelregels voor Ultimate! De frisbeesport blijft zich ontwikkelen, en dat geldt ook voor de regels. Deze worden vastgesteld door de World Flying Disc Federation (WFDF) en regelmatig aangepast om bij te blijven met de evolutie van onze sport. De Nederlandse Frisbee Bond (NFB) volgt deze aanpassingen nauwgezet, zodat we altijd spelen volgens de meest actuele regels.

Sinds de eerste Nederlandse vertaling in 1989 heeft de NFB hard gewerkt om de regels up-to-date te houden. We hebben versies uitgebracht in 1993, 1996, 2001, 2006, 2008, 2009, 2013, 2017, 2021, en nu in 2025. Elke nieuwe editie weerspiegelt de veranderingen en verbeteringen die nodig zijn om Ultimate eerlijk, plezierig en uitdagend te houden.

Wat Ultimate uniek maakt, is de afwezigheid van scheidsrechters. Spelers zijn zelf verantwoordelijk voor een eerlijk verloop van de wedstrijd. Dit vraagt niet alleen om een goede kennis van de regels, maar ook om het omarmen van de Spirit of the Game. Respect, eerlijkheid en plezier staan hierbij centraal, en dat maakt onze sport zo bijzonder.

Bij de NFB staan we voor de waarden Samen, Presteren, Eerlijk en Kleurrijk. Deze waarden zie je terug op en naast het veld. We geloven dat je samen sterker staat, dat presteren hand in hand gaat met plezier, dat eerlijkheid de basis is van elk spel, en dat kleurrijk niet alleen onze sport beschrijft, maar ook onze gemeenschap.

Met deze nieuwe spelregels willen we niet alleen de kennis van de regels vergroten, maar ook onze passie voor Ultimate delen. We nodigen je uit om je in de regels te verdiepen, de Spirit of the Game te omarmen, en samen met ons te blijven bouwen aan een sterke, eerlijke en kleurrijke Ultimate-gemeenschap.

Bedankt aan iedereen die heeft bijgedragen aan deze vertaling. Dankzij jullie inzet blijven we groeien en bloeien als frisbee community.

Zie ze vliegen!

Met sportieve groet,
Erik van der Spek
Voorzitter Nederlandse Frisbee Bond
Januari 2025

Wenken voor gebruik

Deze uitgave door de NFB van de officiële spelregels voor Ultimate maakt eerdere uitgaven ongeldig.

We hebben ons best gedaan het reglement zo neutraal mogelijk te formuleren. Daar waar in deze spelregels de mannelijke vorm geschreven is, dient ook de vrouwelijke vorm te worden gelezen.

Daar waar in deze spelregels voor het gebruik van de Engelse term gekozen is, is ook elke eerste keer de Nederlandse vertaling toegevoegd {= tussen accolades}. Een enkele keer hebben we wel consequent de Nederlandse term gebruikt, maar vonden we de Engelse term wel belangrijk genoeg om één keer te vermelden {= tussen accolades}.

Daar waar in deze spelregels een 'call' {= melding} met name wordt genoemd is deze gezet "*tussen dubbele aanhalingstekens en cursief gedrukt"*.

In deze laatste versie zijn door de WFDF soms extra namen gegeven aan bepaalde situaties. Slechts deze Engelse term staat dan ('tussen haakjes en enkele aanhalingstekens'), net als in de officiële Engelstalige versie.

Een aantal keer is er voor gekozen om een regel te verduidelijken met een extra uitleg [oftewel, tussen rechte haakjes], ondanks dat deze extra uitleg niet in de originele WFDF-regels staat.

Legal License

De originele 'WFDF Rules of Ultimate 2025-2028' zijn eigendom van de World Flying Disc Federation. De regels en alle hiervan afgeleide regels vallen onder de Creative Commons Attribution 2.5. De volledige tekst hiervan vindt men in Appendix C van bovengenoemd document.

Men is vrij om dit document:

- te vermenigvuldigen, vertonen en verspreiden.
- te bewerken.
- commercieel te gebruiken.

Onder de volgende voorwaarden:

- naamsvermelding van de originele opsteller van de regels.
- vermelding van de voorwaarden van deze Creative Commons overeenkomst.
- er kan slechts van deze regels afgeweken worden als toestemming is verkregen van het WFDF bestuur.

Inleiding

Ultimate is een teamsport die gespeeld wordt met een schijf. Het wordt gespeeld op een rechthoekig veld, ongeveer de helft van de breedte van een voetbalveld, met een eindzone aan elke kant. Het doel van elk team is om een punt te maken door een speler de schijf te laten vangen in het eindvak dat ze aanvallen.

De werper mag niet lopen met de schijf maar mag de schijf in iedere richting naar ieder andere medespeler gooien. Wanneer de worp niet gevangen wordt en op de grond terecht komt, is er verandering van schijf bezit. Het andere team mag de schijf oppakken om te scoren in de tegenoverliggende eindzone.

Wedstrijden worden meestal tot 15 punten gespeeld en duren rond de 100 minuten. Ultimate is zelfregulerend en een non-contact sport. De Spirit of the Game helpt spelers in het reguleren van de wedstrijd en verschaft de spelers ook een gedragscode.

Inhoudsopgave

Voorwoord door de NFB 2
Wenken voor gebruik 3
Inleiding 4
1. Spirit of the Game 6
2. Speelveld 7
3. Materiaal 7
4. Punt, doelpunt en wedstrijd 7
5. Teams 8
6. Het starten van een wedstrijd 8
7. De pull 8
8. De status van de schijf 9
9. Tellen 9
10. De check 10
11. Buiten de lijnen 10
12. Ontvangers en positionering 11
13. Turnovers 11
14. Scoren 13
15. Het roepen van foul, infraction en violation 13
16. Spelhervatting na een foul of violation 13
17. Fouls 14
18. Infractions en violations 15
19. Spelonderbrekingen 16
20. Time-outs 17
Definities 19

1. Spirit of the Game

1.1. Ultimate is een non-contact sport en daarbij ook zelfregulerend. Alle spelers zijn verantwoordelijk voor het uitvoeren en trouw blijven aan de regels. Ultimate vertrouwd op de 'Spirit of the Game' {= respectvolle speelwijze} waarbij iedere speler verantwoordelijk is voor fair play.

1.2. Er wordt op vertrouwd dat geen enkele speler met opzet de spelregels overtreedt. Daarom zijn er geen strenge straffen op fouten en overtredingen, maar in plaats hiervan een methode voor het hervatten van het spel op een manier die te vergelijken is met de gebeurtenissen die waarschijnlijk hadden plaatsgevonden als het spel niet was gestopt.

1.2.1.

1.2.2. Bij een opzettelijke of ongehoorde schending van de regels of de Spirit of the Game gaan de aanvoerders in overleg over de gepaste uitkomst, ook als die uitkomst niet in lijn is met een specifieke regel.

1.3. Spelers moeten onthouden dat ze optreden als scheidsrechters tussen de beide teams. Spelers moeten:

1.3.1. de regels van het spel en Spirit of the Game kennen en volgen,
1.3.2. rechtvaardig en objectief zijn,
1.3.3. eerlijk zijn,
1.3.4. kort en duidelijk hun perspectief uitleggen,
1.3.5. tegenstanders een kans om te spreken gunnen,
1.3.6. naar de inbreng van de tegenstander luisteren en deze overwegen,
1.3.7. respectvolle (lichaams)taal gebruiken met overweging van culturele verschillen
1.3.8. meningsverschillen op een respectvolle wijze oplossen,
1.3.9. op consistente wijze 'calls' {= meldingen} roepen tijdens de wedstrijd,
1.3.10. alleen een call maken als een overtreding groot genoeg is om een verschil te maken in het resultaat van een actie of wanneer de veiligheid van een speler in gevaar is.

1.4. Competitief spel wordt aangemoedigd maar moet nooit in de weg komen te staan van het wederzijds respect tussen spelers, het volgen van de afgesproken spelregels, veiligheid en het plezier in het spel.

1.5. De volgende acties zijn enkele voorbeelden van goede Spirit of the Game:

1.5.1. het intrekken van een call als je niet meer denkt dat deze nodig of terecht is,
1.5.2. het bespreken van een omstreden interactie met een tegenstander aan de zijlijn
1.5.3. het complimenteren / feliciteren / bedanken van de tegenstander voor een goede wedstrijd,
1.5.4. jezelf introduceren aan je tegenstander, en
1.5.5. kalm reageren tijdens een meningsverschil of een schijnbare provocatie.

1.6. De volgende handelingen zijn duidelijke overtredingen van de Spirit of the Game en moeten ontweken worden door alle spelers:

1.6.1. gevaarlijk spel en agressief gedrag,
1.6.2. opzettelijke fouls of andere opzettelijke violations van de regels,
1.6.3. treiteren of intimideren van tegenspelers,
1.6.4. op een respectloze manier vieren dat je een punt gescoord hebt,
1.6.5. fouls roepen als vergelding van door tegenstanders geroepen fouls, en
1.6.6. het roepen om de schijf van een tegenstander.
1.6.7. ander ‘ten koste van alles winnen’ gedrag

1.7. Teams zijn verantwoordelijk voor de Spirit of the Game en moeten:

1.7.1. verantwoording nemen voor het aanleren van de spelregels en een goede Spirit of the Game aan hun team,
1.7.2. spelers tot de orde roepen die een slechte Spirit of the Game laten zien, en
1.7.3. constructief commentaar leveren aan andere teams betreffende hun Spirit of the Game en hoe zij deze eventueel kunnen verbeteren.
1.7.4. wanneer toepasselijk een Spirit Stoppage callen om Spirit kwesties te bespreken

1.8. Als een beginnende speler een regel schendt door een gebrek aan kennis van de regels, zijn ervaren spelers verplicht om de overtreding uit te leggen.

1.9. Een ervaren speler die advies over spelregels geeft of een jeugdbegeleider mag toezien op wedstrijden met beginners of jonge spelers.

1.10. Calls moeten worden bediscussieerd door de spelers die direct met het spel betrokken zijn of door spelers die het beste zicht op het spel hebben.

1.10.1. Als een speler, die niet direct betrokken was ervan overtuigd is dat een medespeler een verkeerde call heeft gemaakt dan wel een foul of violation heeft veroorzaakt, dan zal deze speler deze teamgenoot informeren.

1.10.2. Niet-spelers, met uitzondering van de aanvoerder, moeten zich onthouden van commentaar. Echter, spelers mogen wel om het perspectief van anderen vragen ter verduidelijking van de regels, en om spelers te helpen om de gepaste keuze op de call te maken.

1.11. Spelers en aanvoerders zijn volledig zelf verantwoordelijk voor het maken van alle calls.

1.12. Wanneer, na een discussie, spelers geen overeenstemming kunnen bereiken, of als er onduidelijkheid is over

1.12.1. wat er gebeurd is in het spel of

1.12.2. wat waarschijnlijk gebeurd zou zijn

zal de schijf terug gaan naar de werper die de laatste niet-betwiste worp deed.

2. Speelveld

2.1. Het speelveld is een rechthoekig gebied met afmeting zoals weergegeven in Figuur 1 en dient vlak, vrij van obstructies en veilig te zijn.

2.2. De buitenlijnen omringen het speelveld en bestaan uit twee (2) zijlijnen in de lengte en twee (2) eindlijnen in de breedte.

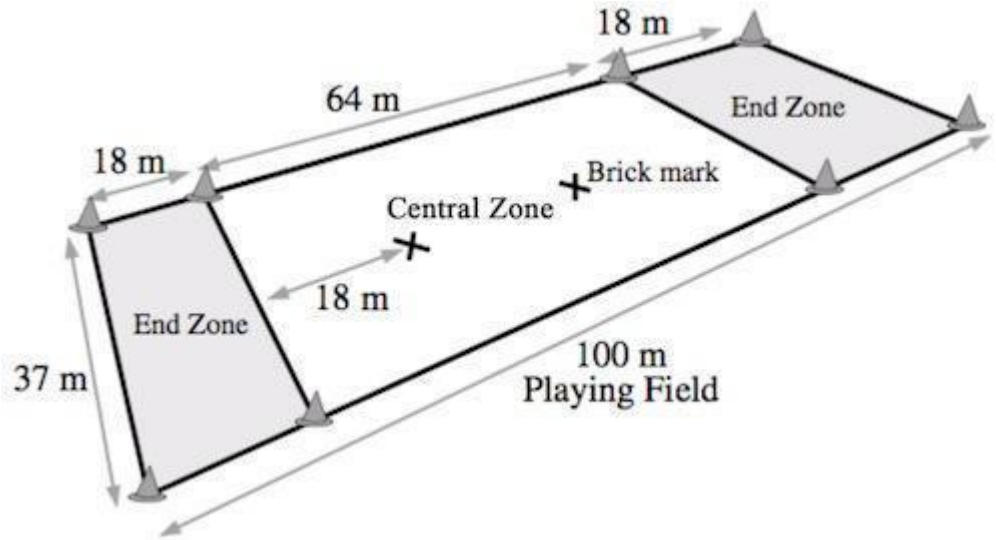
2.3. De buitenlijnen maken geen deel uit van het speelveld.

2.4. De doellijnen scheiden het middenveld van de eindvakken en behoren bij het middenveld.

2.5. De 'brick mark' {= markering op het veld} is een kruising van twee 1 meter lange lijnen in het middenveld een lengte gelijk aan de lengte van de endzone van elke doellijn middenin tussen de zijlijnen.

2.6. Acht fel gekleurde en flexibele objecten (bijvoorbeeld plastic pylonen) markeren de hoeken van het middenveld en de eindzones.

2.7. De directe omgeving van het speelveld moet vrij van obstakels blijven. Wanneer het spel gehinderd wordt door niet-spelers of voorwerpen binnen drie (3) meter van de zijlijnen, mag elke gehinderde speler of werper die de schijf heeft ‘violation’ roepen.



3. Materiaal

3.1. De schijf moet goedgekeurd zijn door beide teamaanvoerders.
3.2. De WFDF heeft een lijst van goedgekeurde schijven die zij aanbevelen.
3.3. Alle spelers moeten kleding dragen die hun team onderscheidt van het andere team.
3.4. Spelers mogen geen kleding of materiaal dragen die de speler zelf of medespelers kan bezeren of belemmeren in hun spel.

4. Punt, doelpunt en wedstrijd

4.1. Een wedstrijd bestaat uit een aantal punten. Elk punt eindigt met het scoren van een doelpunt.
4.2. Een wedstrijd eindigt en wordt gewonnen door het eerste team dat 15 doelpunten scoort.
4.3. Een wedstrijd is opgedeeld in 2 speelhelften. De rust vindt plaats wanneer een team als eerste 8 punten gemaakt heeft.
4.4. Het eerste punt van elke helft begint wanneer de helft begint.
4.5. Nadat er een punt is gemaakt en het spel is nog niet gewonnen of de rust is nog niet bereikt:
  4.5.1. start het volgende punt onmiddellijk,
  4.5.2. de teams wisselen van eindzone (die ze verdedigen), en
  4.5.3. het team dat heeft gescoord mag de ‘pull’ {= uitworp} gooien.

5. Teams

5.1. Elk team bestaat uit een maximum van 7 spelers en een minimum van 5 spelers op het veld tijdens elk punt.
5.2. Elk team moet een aanvoerder en Spirit aanvoerder benoemen om het team te vertegenwoordigen.
5.3. Een team mag alleen (onbeperkt) wisselen van spelers nadat er een punt gescoord is en voordat het eigen team gesignaleerd heeft dat het klaar is voor de pull.
5.4. Voor mixed-wedstrijden moet er een afwisselende 4:3-verhouding worden gehanteerd.

6. Het starten van een wedstrijd

6.1. De vertegenwoordigers van beide teams bepalen eerlijk welk team het eerst:
  6.1.1. de eerste pull mag ontvangen of gooien, of
  6.1.2. welke eindzone mag verdedigen.
6.2. Het andere team krijgt de overgebleven keuze.
6.3. Aan het begin van de tweede helft worden deze begin keuzes omgedraaid.
6.4. Bij mixed-wedstrijden moeten teams manieren bespreken om match-ups tussen spelers makkelijker te herkennen.

7. De pull

7.1. Aan het begin van de wedstrijd, na de rust of na een score, begint het spel met een pull die door de verdedigende partij wordt gegooid.
  7.1.1. Teams moeten zich zonder onnodige vertraging opstellen voor de pull.
7.2. De pull wordt pas gemaakt, nadat beide teams hebben aangegeven dat zij klaar zijn om te beginnen door zowel de puller en een aanvallende speler een hand in de lucht te laten steken.
7.3. Zodra ze klaar staan en voordat de pull wordt gegooid, moeten alle aanvallende spelers met een voet op hun verdedigende doellijn staan zonder hun onderlinge posities te veranderen.
7.4. Alle verdedigende spelers moeten binnen hun eindzone zijn wanneer de pull wordt gegooid.
7.5. Als een team regel 7.3 (“false start” {= valse start}) of 7.4 (‘offside’ {= buitenspel}) overtreedt, kan de tegenpartij de relevante violation roepen voordat het ontvangende team de schijf aanraakt.

7.5.1. Als het verdedigende team false start roept, stellen de teams zich op als na aan een time-out situatie (20.3.4, 20.3.5) waarbij de locatie van de werper wordt bepaald zoal in 7.9, 7.10, 7.11 of 7.12 en wordt het spel zo spoedig mogelijk herstart.

7.5.2. 7.5.2 Als het aanvallende team offside called, moet het aanvallende team de schijf niet vangen en daarna het spel hervatten alsof een brick is gecalled.

7.5.3. Regel 7.8 geldt ook in het geval van een offside call.

7.6. Zodra de pull is losgelaten mogen alle spelers zich in elke richting bewegen.

7.7. Geen enkele speler van het verdedigende team mag de schijf aanraken na de pull, totdat een speler van het aanvallende team de schijf aanraakt of de schijf op de grond terecht komt.

7.8. Als een aanvallende speler, zowel binnen als buiten het speelveld, de schijf aanraakt voordat deze de grond raakt en het aanvallende team hem daarna niet vangt, vindt er een 'turnover' {= verandering van schijf bezit} plaats (een 'dropped pull').

7.9. Als een aanvallende speler de pull vangt, dan zet deze speler de pivotvoet neer op het punt waarop de speler de schijf heeft gevangen, zelfs als dat punt in de verdedigende eindzone van die speler is.

7.10. Als de schijf eerst op het speelveld terecht komt en niet buiten het speelveld is geweest of is gevangen binnen het speelveld, dan wordt de schijf op die plek in het spel gebracht, zelfs als dat punt in de verdedigende eindzone van die speler is.

7.11. Als de schijf eerst op het speelveld terecht komt en dan buiten het speelveld geraakt zonder een aanvallende speler te raken, zet de werper zijn pivotvoet neer op de plek waar de schijf de zijlijn kruiste, of de dichtstbijzijnde plaats van het middenveld mocht die plek in de verdedigende eindzone van de speler liggen.

7.11.1. Als de schijf eerst een aanvallende speler raakt voordat deze buiten het speelveld geraakt, zet de werper zijn pivotvoet neer op die plek van het speelveld het dichtst bij de plaats waar de schijf uit was gegaan, zelfs als dat punt in de verdedigende eindzone van die speler is. .

7.12. Als de schijf het uit-gebied raakt zonder eerst het speelveld of een aanvallende speler te raken, mag de werper zijn pivotvoet neerzetten op de brick mark die het dichtst bij hun verdedigende eindzone is, of op de plek van het middenveld het dichtst bij de plaats waar de schijf uitging (Artikel 11.8). De brick optie moet aangegeven worden voor het oppakken van de schijf. Dit moet aangegeven worden door een aanvallende speler door een arm volledig boven zijn hoofd uit te strekken en "brick" te callen.

8. De status van de schijf

8.1. Het spel is 'dood' en er is geen turnover mogelijk:

8.1.1. na het begin van een punt, totdat de pull is losgelaten,

8.1.2. na de pull of na een turnover, wanneer de schijf gebracht wordt naar de juiste pivot plek, totdat een pivotvoet is neergezet, of

8.1.3. na een call die het spel stop zet of een andere spelonderbreking, totdat de schijf ingecheckt wordt.

8.1.4. na een schijf de grond raakt, totdat het juiste team bezit heeft vastgesteld.

8.1.5. spelers mogen bewegen tijdens 'dood' spel (tenzij anders aangegeven)

8.2. Het spel dat niet dood is is 'levend'.

8.3. Een werper mag niet het schijfbezit doorgeven aan een andere speler als het spel 'dood' is.

8.4. Elke speler mag proberen een rollende of glijdende schijf tegen te houden nadat hij de grond heeft geraakt.

8.4.1. Als, bij de poging om zo'n schijf tegen te houden, een speler de positie van de schijf wezenlijk verandert, mag de tegenpartij verzoeken dat de pivotvoet neergezet wordt op de plek waar de schijf aangeraakt werd.

8.5. Na een turnover en na de pull moet een aanvallende speler naar de schijf en dan naar de pivotplek bewegen in wandeltempo of sneller. [Oftewel, de werper mag dus niet eerst stilstaan of tergend langzaam richting de schijf gaan, terwijl uitgebreid de tijd wordt genomen om allerlei afspraken te roepen.]

8.5.1. In aanvulling op 8.5, na een turnover moet de werper een pivotvoet neerzetten binnen de volgende tijdslimieten als de schijf niet buiten het speelveld is geraakt en de locatie van schijf:

8.5.1.1. in de centrale zone is - binnen tien (10) seconden nadat de schijf stilligt

8.5.1.2. in een eindzone - binnen twintig (20) seconden nadat de schijf stilligt

8.5.2. Als de aanval regel 8.5 of 8.5.1 overtreedt mag de verdediging een verbale waarschuwing geven ('Delay of Game' {= vertraging van spel} of een pre-stall voor het overtreden van 8.5.1) of mag een 'Violation' roepen.

8.5.2.1. Als de beoogde werper na de verbale waarschuwing, regel 8.5 of 8.5.1 blijft overtreden, dan is 9.3.1 niet van kracht en mag de marker beginnen met de stall count {= telling}.

8.5.3. De verdediging mag niet op een manier bewegen die het aanvallende team hindert om bezit te nemen van de schijf of een pivotvoet neer te zetten.

8.5.4. Als spelers het niet eens kunnen worden over de juiste plek van de pivotpunt, moet het middenpunt tussen de twee voorgestelde pivotpunten worden gebruikt.

9. Tellen

9.1. De marker {= verdediger van de werper} begint het tellen bij de werper door *"stalling"* {= *"tellen"*} te roepen en dan te tellen van 1 tot 10. Het interval tussen de eerste klank van elk getal bij het tellen moet tenminste 1 seconde bedragen.

9.2. Het tellen {= stall count} moet duidelijk hoorbaar zijn voor de werper.

9.3. De marker mag alleen met tellen beginnen en doorgaan als:

9.3.1. het spel levend is, of zodra er een pivotvoet neergezet is na een turnover

9.3.2. de marker zich binnen drie (3) meter van de werper is of het correcte pivotpunt als de werper verplaatsts is,

9.3.3. alle verdedigers rechtmatig gepositioneerd zijn (Artikel 18.1).

9.4. Als de marker zich meer dan 3 meter van de werper verwijdert of als een andere speler de marker wordt, begint het tellen opnieuw bij "Stalling één (1)" .

9.5. Na een spelonderbreking zal de stall count als volgt hervat worden:

9.5.1. Na een onbetwiste overtreding van de verdediging zal de stall count terug gaan naar "Stalling één (1)"..

9.5.2. Na een onbetwiste overtreding van de aanval zal de stall count hervat worden op maximaal negen (9).

9.5.3. Na een betwiste stall-out zal de stall count hervat worden op "Stalling acht" (8).

9.5.4. Na hervatting van het spel overeenkomstig met regel 16.3.2 begint het tellen opnieuw bij "Stalling één (1)"

9.5.5. Na elke andere call zal de stall count hervat worden op maximaal zes (6), behalve

9.5.5.1. Als er een call is waarin de werper betrokken is en een ontvangende overtreding is begaan én de schijf terug gaat naar de werper, dan wordt de stall count hervat op basis van de uitkomst van de call waarin de werper betrokken is.

9.5.5.2. Als er een violation is m.b.t. de Check (zie artikel 10), dan wordt de stall count hervat op dezelfde stall count die is vastgesteld voorafgaand aan deze violation.

9.6. Om opnieuw te beginnen met tellen 'op maximaal n', waarbij 'n' een getal is tussen 1 en 9, zoals bepaald door 9.5.2., 9.5.4. of 20.3.6, dan betekent dit

1.1.1. Als "x" het laatste volledig uitgesproken getal voor de call was, de stalling hervat wordt met "stalling (x + 1)" , of door 'stalling n' als dat getal kleiner is dan 'x'. [Oftewel, na een spelonderbreking bij bijvoorbeeld de 4^{e} tel moet het spel hervat worden met *"Stalling, 5, 6, ..."*.]

10. De check

10.1. Als het spel stopt tijdens een punt voor een time-out, een foul, een violation, een betwiste turnover, een betwiste goal, een ‘technical stoppage’ {= technische onderbreking}, een ‘injury stoppage’ {= blessure-onderbreking} of een discussie, wordt het spel zo snel mogelijk herstart met een check. De check mag alleen uitgesteld worden voor het bespreken van een call.

10.2. De positionering van spelers, met uitzondering van na een time-out en indien anders beschreven:

10.2.1. Als het spel stopt voordat een pass wordt gegooid, moeten alle spelers terugkeren naar de posities die zij innamen op het moment dat de call werd gemaakt.

10.2.2. Als het spel stopt nadat een pass wordt gegooid, dan:

10.2.2.1. als de schijf is teruggekeerd naar de werper, moeten alle spelers terugkeren naar de locaties die zij innamen wanneer de werper de pass gooide of het moment dat de call gemaakt werd, afhankelijk van welke gebeurtenis het eerste plaatsvond.

10.2.2.2. als het resultaat van het spel blijft gelden, moeten alle spelers terugkeren naar de locaties die zij innamen wanneer een speler schijfbezit kreeg of wanneer de schijf de grond raakte.

10.2.2.3. als een speler anders dan de werper schijf bezit krijgt door een geaccepteerde overtreding, moeten alle spelers terugkeren naar de locaties die zij innamen wanneer de overtreding begaan was.

10.2.3. Alle speler moeten op hun plats blijven staan totdat de schijf is ingechecked

10.3. Iedere speler mag een onderbreking iets verlengen om materiaal te corrigeren [bijvoorbeeld veters strikken of een schijf recht maken], maar actief spel mag niet onderbroken worden voor dit doel.

10.4. De speler die de schijf incheckt, en de dichtstbijzijnde tegenstander moeten nagaan of diens teams gereed zijn om het spel te hervatten en gepositioneerd zijn volgens 10.2.

10.5. Als er een onnodige vertraging is in het inchecken van de schijf, mag de tegenpartij een verbale waarschuwing (‘Delay of Game’) geven en, als de vertraging doorgaat, mogen zij de schijf inchecken door te roepen ‘Disc In’ {= schijf in} zonder verificatie bij de tegenpartij, maar alleen als het team dat de schijf incheckt stilstaan en gepositioneerd zijn volgens 10.2.

10.6. Het spel wordt met een check hervat:

10.6.1. Wanneer de werper de schijf heeft

10.6.1.1. Als de schijf in het bereik van een verdedigende speler is, raakt deze de schijf aan

10.6.1.2. Wanneer de schijf niet binnen het bereik van een verdediger is, raakt de werper met de schijf de grond aan en roept ‘disc in’, of

10.6.2. Wanneer de schijf op de grond ligt, roept de dichtstbijzijnde verdediger ‘Disc In’.

10.7. Een speler mag een violation roepen m.b.t. de check als de tegenstander:

10.7.1. een pass probeert te maken zonder de juiste check volgens 10.6 te maken of

10.7.2. het spel hervat zonder verificatie van dichtstbijzijnde tegenstander of

10.7.3. beweegt vlak voor de check of

10.7.4. zich niet op de juiste locatie bevond

10.7.5. na de violation call telt geen enkele pass ongeacht of deze succesvol of onsuccesvol wordt gemaakt en schijf bezit gaat terug naar de werper (tenzij 16.3 geldt).

11. Buiten de lijnen

11.1. Het hele speelveld is IN. De lijnen behoren niet tot het speelveld en zijn UIT. Mensen die niet meespelen zijn UIT.

11.2. Het uit-gebied bestaat uit het gebied dat UIT is en alles wat daarmee in contact staat, behalve verdedigende spelers. Zij zijn altijd IN.

11.3. Een aanvallende speler die niet UIT is, is IN.

11.3.1. Een speler in de lucht behoudt zijn IN of UIT status, totdat de speler het speelveld of het uit-gebied raakt.

11.3.2. Een speler die de schijf vangt en eerst het speeldveld raakt en vervolgens het uit-gebied is IN als de speler bezit over de schijf behoudt.

11.3.2.1. deze speler dient de pivotvoet neer te zetten op de locatie in het speelveld waar de speler over de lijn naar het uit-gebied ging (tenzij 14.3 geldt).

11.3.3. Een werper die contact maakt met een uit-gebied is IN totdat de werper een pass maakt.

11.3.4. Fysiek contact tussen spelers verandert niets aan de status van het In of UIT zijn.

11.4. De volgende situaties zijn turnovers die in het uit-gebied plaatsvinden wanneer de schijf niet gevangen wordt:

11.4.1. een deel van de aanvallende ontvanger in het uit-gebied is wanneer contact met de schijf wordt gemaakt.

11.4.2. nadat de schijf gevangen wordt terwijl de aanvallende ontvanger in de lucht is en het eerste contact in het uit-gebied wordt gemaakt terwijl deze speler nog in contact is met de schijf.

11.5. Een schijf is IN als deze in het spel “leeft”, als het spel start of als het spel hervat wordt.

11.6. Een schijf is UIT als deze het uit-gebied of een aanvallende speler die UIT is raakt. Een schijf in het bezit van een aanvallende speler heeft dezelfde IN of UIT status als die speler. Als de schijf tegelijk wordt gevangen door meerdere aanvallende spelers, waarvan er één UIT staat, is de schijf UIT.

11.7. De schijf mag buiten de lijnen zweven en terugkeren naar het speelveld en spelers mogen buiten het speelveld lopen om [later binnen het speelveld] de schijf te verkrijgen.

11.8. De plek waar de schijf uit ging, is de plek waar, voordat deze een plek, object of speler buiten het veld raakt:

11.8.1. de schijf gedeeltelijk of geheel boven het speelveld was, of

11.8.2. de schijf aangeraakt is door een speler met IN status.

11.9. Wanneer de schijf uit is, en meer dan drie (3) meter van het pivot punt, mogen niet-spelers de schijf ophalen. De werper moet de schijf de laatste drie (3) meter naar het speelveld dragen.

12. Ontvangers en positionering

12.1. Een speler vangt de schijf door te laten zien een niet-draaiende schijf onder controle te hebben.

12.1.1. Als de speler geen controle over schijf weet te houden door aan de worp gerelateerd contact met de grond óf een teamgenoot óf rechtmatig gepositioneerde verdediger maakt, dan heeft geen schijf bezit plaatsgevonden

12.2. Na het vangen wordt de ontvangende speler de werper.

12.3. Als aanvallende en verdedigende spelers de schijf tegelijk vangen, komt het aanvallende team in schijfbezit.

12.4. Een speler in een vaste positie, die niet naar die positie is gegaan om met opzet een andere speler te blokken en niet de schijf te verkrijgen, heeft het recht op die positie te blijven staan en mag niet aangeraakt worden door een andere speler.

12.5. Elke speler mag elke positie binnen het speelveld innemen die niet bezit is door een tegenstander, wanneer deze speler geen contact maakt om naar die ruimte te bewegen en zich niet op een roekeloze of gevaarlijke manier bewegen.

12.5.1. Wanneer de schijf in de lucht is, dan mag een speler niet bewegen met het enige doel om een tegenstander het pad naar een vang of block poging op de schijf te blokkeren.

12.6. Alle spelers moeten proberen om het initiëren van contact met andere spelers te vermijden. Er is geen enkele situatie waarin een speler fysiek contact kan rechtvaardigen. Dit betekent

ook contact met stationaire tegenstanders of de verwachte positie van een tegenstander op basis van snelheid en richting.

12.6.1. Proberen de schijf te vangen is geen geldig excuus voor contact met spelers.

12.6.2. Voordat een speler een sprong maakt, duikt of weg springt van zijn huidige positie, moet diegene redelijk zeker zijn dat er geen contact met een andere speler zal worden gemaakt.

12.6.3. Als een speler niet de redelijke zekerheid heeft om een legitieme poging op de schijf te maken voordat een tegenstander, die zich legitiem beweegt, dat doet, dan dient deze speler zijn beweging aan te passen om contact te vermijden.

12.7. De speler die contact initieert is the speler die,

12.7.1. op het punt van contact arriveert, nadat de tegenstander al een legitieme positie heeft

12.7.2. de beweging aanpast op een manier die onvermijdelijk contact veroorzaakt met een tegenstander die zich legitiem beweegt, waarbij de positie, snelheid en richting van alle andere spelers in acht wordt genomen.

12.7.3. als het onduidelijk is welke speler contact initiëerde en een van de spelers dook of sprong weg van zijn positie dan wordt die speler gezien als degene die contact heeft gemaakt.

12.8. Licht contact dat geen invloed heeft op het spel of de veiligheid van de spelers kan plaatsvinden wanneer twee of meer spelers tegelijkertijd naar een plek bewegen. Licht contact moet beperkt blijven, maar is geen foul.

12.9. Spelers mogen niet hun uitgestrekte armen of benen gebruiken om de beweging van spelers van de tegenpartij te beperken.

12.10. Geen enkele speler mag de beweging van een andere speler fysiek ondersteunen, een deel van de uitrusting of een ander voorwerp gebruiken om te helpen bij het maken van contact met de schijf.

13. Turnovers

13.1. Bij een turnover krijgt het verdedigende team schijfbezit als:

13.1.1. de schijf de grond aanraakt als deze niet in het bezit is van een aanvallende speler (een ‘down’),

13.1.1.1. De schijf is niet ‘down’ als de aanvallende ontvanger schijf bezit heeft en behoudt terwijl de schijf de grond raakt.

13.1.2. een worp gevangen of onderschept wordt door een verdedigende speler (een ‘interception’),

13.1.3. de schijf buiten het speelveld belandt (een ‘out-of-bounds’ of UIT),

13.1.4. tijdens de pull het ontvangende team de schijf aanraakt voor deze de grond aanraakt en vervolgens de schijf niet vangt (een ‘dropped pull’).

13.2. Een turnover die schijfbezit naar het verdedigende team verplaatst en het spel stopt, vindt plaats als:

13.2.1. er een onbetwiste foul van een ontvangende aanvaller gemaakt wordt, of

13.2.2. de werper de pass nog niet gegooid heeft voordat de marker begint met het woord *“tien”* uit te spreken tijdens het tellen (een ‘stall-out’),

13.2.3. de schijf van een aanvallende speler bewust aan een andere aanvallende speler wordt overgedragen zonder geheel onaangeraakt te zijn geweest (een ‘hand-over’),

13.2.4. de werper met opzet naar zichzelf gooit via een andere speler (een ‘deflection’),

13.2.5. de werper de schijf aanraakt nadat de worp gegooid is en voordat deze aangeraakt is door een andere speler (een ‘self catch’),

13.2.6. een aanvallende speler bewust de beweging van een medespeler ondersteunt om een schijf te vangen,

13.2.7. een aanvallende speler een object of materiaal gebruikt in om een schijf te vangen

13.3. Als een speler vaststelt dat er een turnover plaats heeft gevonden, moet deze de bijbehorende call onmiddellijk maken. Als een speler het hier niet mee eens is, mag deze

"contest" roepen. Als, na een discussie, spelers het niet eens kunnen worden over wat er gebeurd is in het spel, zal de schijf terug gaan naar de laatste onbetwiste werper.

13.4. Na een stall out call:

13.4.1. Als de werper nog in bezit is van de schijf maar de overtuiging heeft dat een 'fast count' {= " te snel tellen"} heeft plaatsgevonden op een manier waarop er te weinig tijd was om de 'fast count' call te maken, dan wordt de resulterende situatie beschouwd als geaccepteerde overtreding van het verdedigende team (9.5.1) of een betwiste stall-out (9.5.3).

13.4.2. Als de werper een succesvolle pass heeft gemaakt, dan kan de werper de stall-out call betwisten als de werper overtuigd is dat er geen stall-out heeft plaatsgevonden of een fast count heeft plaatsgevonden.

13.4.3. Als de werper een stall-out betwist, maar ook een pass gooit en deze pass incompleet is, dan geldt een turnover en wordt het spel hervat met een check.

13.5. Na een turnover mag elke aanvallende speler het schijfbezit overnemen, behalve:

13.5.1. na een 'interception' turnover, in welk geval de speler die de interception maakte het schijfbezit moet houden, en

13.5.2. na een onbetwiste foul van een ontvangende aanvaller, in welk geval de verdediger op wie de overtreding gemaakt is het schijfbezit over moet nemen.

13.6. Als de speler die in schijfbezit is na een turnover, of na een pull waarbij de schijf in contact is geweest met de grond, de schijf bewust laat vallen, op de grond neerlegt, of de schijf aan een andere speler geeft, moet hij het schijfbezit weer op zich nemen en beginnen met een check.

13.7. Na een turnover wordt doorgespeeld op de plek waar:

13.7.1. de schijf gestopt is of opgepakt is door een aanvallende speler,

13.7.2. de onderscheppende speler stopt,

13.7.3. de werper stond op het moment van de call in het geval van Artikel 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5, of

13.7.4. de aanvallende speler stond in geval van 13.2.6 en 13.2.7 of

13.7.5. de onbetwiste foul van een ontvangende aanvaller plaats vond.

13.8. Als de plek van de turnover buiten het speelveld is, of de schijf raakt een plek buiten het veld aan nadat de turnover heeft plaats gevonden, moet de werper zijn pivotvoet neerzetten op de plek in het middenveld het dichtst bij waar de schijf uit ging (Artikel 11.8).

13.8.1. Als 13.8 niet van toepassing is, zal de pivotvoet neergezet worden volgens Artikel 13.9, 13.10 of 13.11.

13.9. Als de plek van de turnover zich op het middenveld bevindt, moet de werper op die plek zijn pivotvoet neerzetten.

13.10. Als de plek van de turnover zich bevindt in de aanvallende eindzone van het aanvallende team, moet de werper zijn pivotvoet neerzetten op de dichtstbijzijnde plek op de doellijn.

13.11. Als de plek van de turnover zich bevindt in de verdedigende eindzone van het [oftewel, nu] aanvallende team, mag de werper kiezen waar het pivotpunt wordt vastgesteld:

13.11.1. op de plek van de turnover, door op die plek te blijven of door te beginnen met een worp, of

13.11.2. op de dichtstbijzijnde plek op de doellijn van de plek van de turnover, door daar naar toe te bewegen vanaf de plek van de turnover.

13.11.2.1. De beoogde werper mag, voordat de schijf opgepakt wordt, gebaren voor de doellijn optie door een arm volledig boven zijn hoofd uit te strekken.

13.11.3. Onmiddellijke beweging, het gebrek aan beweging, het faken van een beweging of het aangeven van de doellijn optie bepaalt waar de schijf in het spel wordt gebracht en dit kan niet gewijzigd worden.

13.12. Als na een geaccepteerde turnover het spel is doorgegaan, omdat de spelers zich niet bewust waren van de turnover, stopt het spel en gaat de schijf terug naar de plek van de turnover, de spelers hernemen hun posities van het moment dat de turnover plaats vond en het spel begint met een check.

14. Scoren

14.1. Een punt wordt gescoord wanneer een speler een rechtmatige worp vangt en

14.1.1. alle contacten met de grond binnen de aanvallende eindzone is, of in het geval van een speler in de lucht, alle eerste gelijktijdige contactpunten na het vangen van de schijf geheel binnen de aangevallen eindzone zijnen

14.1.2. de speler in controle van de schijf is en de schijf in bezit houdt tijdens alle contact met de grond gerelateerd aan het vangen (Artikel 12.1, 12.2) .

14.2. Als een speler gelooft dat er een punt gescoord is, mag ‘goal’ {= punt} geroepen worden en stopt het spel. Na een betwiste of ingetrokken goal call moet het spel hervat worden met een check en de call wordt geacht gemaakt te zijn wanneer de speler schijf bezit verkreeg.

14.3. Als een speler, die in het bezit is van de schijf in hun aanvallende eindzone terechtkomt zonder een punt te scoren volgens 14.1, moet deze speler een pivotvoet vaststellen op de dichtstbijzijnde locatie op de doellijn.

14.4. Het moment waarop een punt wordt gescoord is wanneer de speler schijf bezit vaststelt.

15. Het roepen van foul, infraction en violation

15.1. Een schending van de regels waarbij niet-licht contact tussen twee of meer tegenstanders plaatsvindt is een 'foul' {= fout}.

15.1.1. Bewust licht contact wordt beschouwd als een overtreding, maar wordt behandeld als een violation, niet als een foul.

15.2. Een overtreding van de regels die op marking of een travel betrekking hebben is een ‘Infraction’. Infractions leggen het spel niet stil.

15.3. Elke andere overtreding van de regels is een 'violation'.

15.4. Alleen de benadeelde speler mag een foul roepen, door *“foul”* te roepen.

15.5. Over het algemeen mag alleen de werper een infraction {= regel-inbreuk} roepen, door de specifieke naam van de infraction te roepen.

15.5.1. Elke aanvallende speler mag een double team {= dubbele verdediging} roepen en elke verdedigende speler mag een travel infraction roepen.

15.6. Elke willekeurige speler mag een violation roepen, door ofwel de specifieke naam van de violation, ofwel ‘violation’ te roepen, tenzij dit in de betreffende regel anders wordt beschreven.

15.7. Wanneer een foul of violation wordt geroepen die het spel stopt, dienen alle spelers het spel te stoppen door deze stop te communiceren. Als het spel gestopt is voor een discussie zonder dat een call is gemaakt, dan wordt veronderstelt dat een call gemaakt is wanneer de discussie is gestart.

15.8. Een call moet direct na de betreffende gebeurtenis gemaakt worden.

15.9. Als een speler incorrect het spel stopt na het verkeerd horen van een call, of door het niet goed kennen van de regels, of door het niet tijdig making van een call:

15.9.1. als de tegenstander schijf bezit krijgt of behoudt, dan geldt de resulterende situatie.

15.9.2. als de tegenstander geen bezit krijgt of behoudt, dan gaat de schijf terug naar de laatste niet-betwiste werper, tenzij 16.3 geldt.

15.9.3. De stall-count wordt hervat alsof een geaccepteerde overtreding is begaan door de speler die een incorrecte stop veroorzaakte.

15.10. Wanneer een speler van het team tegen wie de foul, infraction of violation geroepen wordt, het niet eens is met de call, kan mag deze betwist worden door ‘contest’ {= betwist} te roepen.

15.11. Wanneer de speler die de call maakte, vervolgens vaststelt dat de call niet nodig was, kan de call worden ingetrokken door ‘Retracted’ {= ingetrokken} te roepen. Het spel wordt hervat alsof een geaccepteerde overtreding is begaan door de speler.

15.12. Als er meerdere overtredingen zijn begaan voordat het spel stopt dan worden de calls in omgekeerde volgorde opgelost (laatste overtreding eerst, eerste overtreding als laatst).

15.13. Spelers worden aangemoedigd de WFDF Hand signals te gebruiken om calls te communiceren.

16. Spelhervatting na een foul of violation

16.1. Als een foul of violation call wordt gemaakt, of een speler op een andere manier probeert het spel te onderbreken, dan stopt het spel onmiddellijk. Er is geen turnover mogelijk (tenzij situaties gelden volgens 15.9, 16.2 en 16.3).

16.2. Echter, wanneer de foul of violation geroepen wordt:

16.2.1. tegen de werper, en de werper gooit vervolgens een schijf, of

16.2.2. wanneer de werper bezig is met gooien, of

16.2.3. wanneer de schijf in de lucht is,

dan gaat het spel door totdat de schijf weer in iemands bezit is.

16.2.4. Wanneer schijfbezit verkregen is:

16.2.4.1. Als het team dat de foul of violation roept schijfbezit heeft of krijgt als het resultaat van de worp, dan telt de worp en gaat het spel gewoon door indien de speler die de foul of violation maakten zo snel mogelijk *"play on"* roept.

16.2.4.2. Als het team dat de foul of violation roept geen schijfbezit heeft of krijgt als het resultaat van de worp, stopt het spel.

16.2.4.2.1. Als het team dat de foul of violation roept vindt dat schijfbezit beïnvloed is door de foul of violation gaat de schijf terug naar de werper voor een check (tenzij een specifieke regel anders voorschrijft).

16.3. Onafhankelijk van wanneer een call is gemaakt; als de betrokken spelers het eens zijn dat een foul, violation of call de uitkomst van een actie niet beïnvloed heeft, zal deze uitkomst behouden blijven. Deze regel wordt niet overtroffen door een enige andere regel.

16.3.1. Als de uitkomst tot een punt leidt, dan geldt dat punt.

16.3.2. Als de uitkomst niet in een punt resulteert, dan mogen de betrokken spelers positionele achterstand compenseren die door de uitkomst is gecreëerd, en wordt het spel hervat met een check.

17. Fouls

17.1. Gevaarlijk spel

17.1.1. Roekeloze veronachtzaming van de veiligheid van medespelers wordt beschouwd als gevaarlijk spel en wordt behandeld als een foul, of er nu wel of niet contact is of zal zijn. Deze regel wordt niet verdrongen door enige andere regel. Als de dangerous play call geaccepteerd wordt, dan wordt dit behandeld als de meest relevante foul uit artikel 17.

17.2. Ontvangers foul

17.2.1. Een ontvangende foul vindt plaats als een speler niet-licht contact initieert met een tegenstander voor of tijdens de poging om de schijf te vangen.

17.2.1.1. Contact met de handen of armen van een tegenstander dat plaatsvindt nadat de schijf is gevangen of nadat de tegenstander geen actie op de schijf meer kan maken, is onvoldoende basis voor een foul, maar dient vermeden te worden (excl. contact benoemd in 17.1 en 17.3).

17.2.2. Na een geaccepteerde ontvangende foul, krijgt de speler waarop een foul is gemaakt schijf bezit op de locatie van de overtreding, ook als die locatie in een eindzone is. Als, na een check, 14.3 geldt, dan kan de stall-count niet gestart worden, totdat een pivotvoet wordt vastgesteld op de dichtstbijzijnde locatie op de doellijn. Als de foul wordt betwist, gaat de schijf terug naar de werper.

17.3. "Strip" foul

17.3.1. Een strip foul vindt plaats als een foul wordt gemaakt door een tegenstander die er voor zorgt dat de vanger of werper de schijf laat vallen nadat deze schijfbezit heeft gekregen.

17.3.2. Als zo'n foul plaatsvindt en het vangen van de schijf zou anders een doelpunt zijn geweest en de foul wordt niet betwist, wordt het doelpunt toegekend.

17.4. Blocking foul

17.4.1. Een ‘blocking foul’ {= blokfout} vindt plaats doordat een speler zo’n positie inneemt dat een tegenstander die zich legitiem beweegt de speler niet kan ontwijken, rekening houdend met de positie, snelheid en richting van de tegenstander en dat tot niet-licht contact leidt. Deze situatie wordt behandeld als ontvangende foul of een indirecte foul.

17.5. Force-out Foul (=duw fout)

17.5.1. Een 'force out foul' vindt plaats als een ontvangende speler bezig is met het verkrijgen van bezit over de schijf en wordt geraakt door een verdediger voordat bezit is vastgesteld en dit contact ervoor zorgt dat de ontvanger

17.5.1.1. de schijf UIT vangen in plaats van IN; of

17.5.1.2. de schijf in het middenveld vangt in plaats van in de aanvallende eindzone.

17.5.2. Als de ontvangende speler de schijf in de aanvallende eindzone zou hebben gevangen, is het een punt.

17.5.3. Als de force-out foul wordt betwist gaat de schijf terug naar de werper als de ontvangende speler buiten het speelveld is geëindigd, anders blijft de schijf bij de ontvangende speler.

17.6. Verdedigende werp (marking) fouls:

17.6.1. Een verdedigende werp foul vindt plaats als:

17.6.1.1. Er is niet-licht contact tussen de werper en een onrechtmatig opgestelde verdedigende speler (Artikel 18.1); of

17.6.1.2. De verdedigende speler niet-licht contact initieert met de werper, of als er niet-licht contact ontstaat doordat de werper en verdediger beide voor dezelfde onbezette positie gaan, voordat de werper een pass gooit.

17.6.1.3. Als een verdedigende werp foul plaatsvindt voordat de werper de pass loslaat en niet tijdens de werpbeweging, dan mag de werper ‘Contact’ roepen. Na een contact infraction die niet betwist wordt, blijft het spel doorlopen en dient de market de stall-count te hervatten op telling één.

17.7. Aanvallende werp (werper) fouls:

17.7.1. Een aanvallende werper foul vindt plaats als de werper niet-licht contact initieert met een verdediger die rechtmatig staat opgesteld.

17.7.2. Contact tijdens de vervolgbeweging [oftewel, de uithaal] van de werper is niet genoeg reden om een foul te roepen, maar moet wel vermeden worden.

17.8. Indirecte Fouls:

17.8.1. Een indirecte foul vindt plaats als er niet-licht contact is tussen een aanvaller en verdediger zonder dat er een direct gevolg is voor een poging om de schijf te vangen.

17.8.1.1. Voordat de speler de "Indirecte Foul"-call maakt, mag deze de call tot twee (2) seconden uitstellen om te bepalen of de overtreding invloed zal hebben op het spel.

17.8.2. Als de foul niet betwist wordt mag de benadeelde speler zich opstellen alsof de foul niet heeft plaatsgevonden.

17.9. Gelijktijdige fouls

17.9.1. Als geaccepteerde fouls worden geroepen door aanvallende en verdedigende spelers tijdens dezelfde situatie gaat de schijf terug naar de laatste onbetwiste werper op de plek waar hij in schijfbezit was.

17.9.2. Niet-licht contact dat plaatsvindt als twee of meer spelers van verschillende teams gelijktijdig naar hetzelfde punt bewegen moet behandeld worden als een gelijktijdige foul.

17.9.2.1. Als dit contact plaatsvindt nadat de schijf gevangen is of de relevante spelers geen actie op de schijf kunnen maken, dan wordt dit als indirecte foul beschouwd (excl. contact m.b.t. 17.1).

18. Infractions en violations

18.1. Infractions door de marker

18.1.1. Infractions door de marker zijn onder andere:
18.1.1.1. *"fast count"* {= *te snel tellen*} - de marker:
18.1.1.1.1. onrechtmatig begint te tellen of doorgaat met tellen,
18.1.1.1.2. begint het tellen niet met het woord *"stalling",*
18.1.1.1.3. telt in intervallen korter dan 1 seconde,
18.1.1.1.4. trekt niet 2 seconden van het tellen af, na het roepen van welke infraction van de marker ook, of
18.1.1.1.5. start de telling niet met het correcte aantal.
18.1.1.2. *"straddle"* {= *spreidstand*} - een lijn tussen de voeten van de marker komt binnen één schijfdiameter van de pivotvoet van de werper.
18.1.1.3. *"disc space"* {= *schijfafstand*} - een deel van een verdedigende speler is dichter dan een schijfafstand van het bovenlichaam van de werper af. Echter, als deze situatie alleen wordt veroorzaakt door beweging van de werper is het geen infraction.
18.1.1.4. *"wrapping"* {= *omarmen*} – een lijn tussen de handen van de verdediger komt binnen één schijfdiameter van de pivotvoet van de werper.
18.1.1.5. *"double team"* {= *twee verdedigers*} – een verdedigende speler anders dan de marker is binnen drie (3) meter van de pivotvoet van de werper zonder ook een andere aanvallende speler te verdedigen.
18.1.1.5.1. Een verdedigende speler die een andere aanvallende speler verdedigt mag een pass van de werper verhinderen, zolang deze de andere aanvallende speler blijft verdedigen.
18.1.1.5.2. Alleen door dit gebied rennen wordt niet beschouwd als double team.
18.1.1.6. *"vision"* {= *zicht*} - een verdedigende speler gebruikt een lichaamsdeel om met opzet het zicht van de werper te blokkeren.

18.1.2. Een infraction door de marker mag betwist worden door het verdedigende team met als gevolg dat het spel stopt.
18.1.2.1. Als een succesvolle pass heeft plaatsgevonden, dan moet een betwiste of ingetrokken marking infraction als een overtreding van het aanvallende team beschouwd worden en gaat de schijf terug naar de werper.
18.1.3. Na alle marking infractions genoemd in 18.1.1. en waarbij het spel niet is stilgelegd, moet de marker de stall-count hervatten met het laatste volledig uitgesproken nummer voor de call, minus één.
18.1.3.1. De marker mag het tellen niet hervatten voordat alle spelers goed opgesteld staan. Als dit wel gebeurt, geldt dit als een infraction.
18.1.4. In plaats van een marking infraction, mag de relevante speler een marking violation roepen en het spel stoppen als:
18.1.4.1. de stall-count niet is gecorrigeerd door de marker
18.1.4.2. er geen stall-count is
18.1.4.3. een onbesuisde marking infraction wordt begaan
18.1.4.4. er meerdere marking infractions worden gemaakt
18.1.5. Als een marking infraction of marking violation wordt geroepen en de werper een pass probeert te gooien voor, tijdens of na de call, dan heeft de call geen consequenties (tenzij 18.1.2.1. geldt) en als de pass incompleet is, geldt een turnover.

18.2. Travel infraction {= lopen met de schijf}
18.2.1. Na het vangen van de schijf moet de werper zo snel mogelijk vaart minderen, zonder van richting te veranderen, totdat een pivotvoet is vastgesteld.
18.2.1.1. Een speler die IN is en in de lucht is, mag een pass proberen te gooien zonder contact met de grond te maken. Als een speler de schijf vangt terwijl deze rent of springt, mag een pass werpen zonder te proberen vaart te minderen en zonder een pivotpunt te vestigen, op voorwaarde dat:
18.2.1.1.1. de speler niet van richting verandert of versnelt voordat deze de pass gooit; en

18.2.1.1.2. er maximaal twee extra contactmomenten met de grond zijn tussen de vangst en het gooien van de pass.

18.2.2. De werper kan alleen van richting veranderen ("pivot") door een pivotpunt aan te nemen en dit te behouden totdat de pass is gegooid.

18.2.3. Een werper die niet staat, kan elk deel van het lichaam gebruiken als pivotplek.

18.2.3.1. Als de werper opstaat moet deze zijn pivotvoet neerzetten op diezelfde plek.

18.2.4. Een travel infraction komt voor als:

18.2.4.1. de werper zijn pivotvoet neerzet op een incorrecte plek op het speelveld, inclusief door het niet afremmen of van richting veranderen nadat de schijf is gevangen,

18.2.4.2. de werper een pass gooit in overtreding van 18.2.2.1,

18.2.4.3. de werper naar een specifieke plek moet bewegen en de werper geen pivot plek vaststelt voordat de gooibeweging begint.

18.2.4.4. de werper zijn pivot plek niet meer aanraakt totdat een pass gegooid wordt,

18.2.4.5. een ontvanger met opzet klungelt, struikelt of treuzelt schijfbezit te verkrijgen om zo iedere kant op te kunnen bewegen.

18.2.5. Na een onbetwiste travel infraction stopt het spel niet.

18.2.5.1. De werper positioneert een pivot punt op de juiste plek, dit wordt aangewezen door de speler die de call maakte. Dit moet gebeuren zonder verdere vertraging van de betrokken spelers.

18.2.5.2. Eventuele telling wordt gepauzeerd, en de werper mag niet gooien, totdat het pivot punt op de juiste plek is gepositioneerd.

18.2.5.3. De marker hoeft geen ‘Stalling’ te roepen voordat het tellen wordt hervat.

18.2.6. Als na een travel infraction maar voor de juiste pivot plek weer is ingenomen, de werper een schijf gooit welke door het eigen team gevangen wordt, zal de verdediging een travel infraction roepen. Het spel stopt en de schijf gaat terug naar de werper. De werper gaat terug naar de locatie ten tijde van de infraction. Het spel wordt met een check herstart.

18.2.7. Als na een travel infraction de werper een schijf gooit welke tot een turnover leidt, gaat het spel door.

18.2.8. Als na een betwiste travel infraction de werper de pass niet heeft losgelaten, stopt het spel.

18.3. Hinderen {= pick}

18.3.1. Als een verdedigende speler een aanvallende speler verdedigt, en wordt gehinderd in het meelopen en verdedigen van die speler door een andere speler, dan mag die verdedigende speler *“pick”* roepen. Er is geen pick als zowel de verdedigde speler en de verhinderende speler een actie op de schijf maken op het moment van de verhindering.

18.3.1.1. Voorafgaand aan het maken van een pick call heeft de verdediger twee (2) seconden tijd om te bepalen of de verhindering het spel beïnvloedt heeft.

18.3.2. Zodra het spel gestopt is mag de verdediger naar de plek toe lopen waar men van overeenkomt dat die anders zou zijn ingenomen als het hinderen niet had plaatsgevonden, tenzij anders aangegeven.

18.3.3. Alle spelers moeten naar redelijkheid proberen om het hinderen te voorkomen.

18.3.3.1. Tijdens een stop van het spel mogen spelers in overleg kleine aanpassingen van hun locatie maken om potentieel hinderen te voorkomen.

19. Spelonderbrekingen m.b.t. Veiligheid

19.1. Blessure spelonderbreking

19.1.1. Een blessure spelonderbreking, *"injury"* {= *"blessure"*}, mag geroepen worden door de geblesseerde speler, of door elke andere speler uit het team van de geblesseerde speler.

19.1.2. Als de blessure niet het gevolg is van contact met een tegenstander mag de speler kiezen tussen het nemen van een wissel of zijn team één time-out te ontnemen.

19.1.3. Als de blessure het gevolg is van contact met een tegenstander mag de speler kiezen om te blijven of om te wisselen.

19.1.4. Als de geblesseerde speler de schijf heeft gevangen en deze heeft laten vallen als gevolg van de blessure, behoudt de speler het schijfbezit.

19.1.5. De blessure spelonderbreking geldt vanaf het moment dat de blessure plaatsvond, tenzij de geblesseerde speler kiest om door te spelen, voordat de onderbreking geroepen wordt.

19.1.6. Als de schijf in de lucht is wanneer de blessure spelonderbreking wordt geroepen, dan gaat het spel door totdat óf een speler schijf bezit krijgt óf de schijf de grond raakt. Als de blessure niet wordt veroorzaakt door een foul van de tegenstander, dan geldt de resulterende uitkomst en wordt het spel vanaf daar hervat na een onderbreking.

19.2. Technische spelonderbreking

19.2.1. Een technische spelonderbreking, *"technical"* {= *"technisch"*}, mag geroepen worden door iedere speler die een gevaarlijke situatie op het veld ziet aankomen, inclusief wanneer een speler een open of bloedende wond heeft. Het spel stopt onmiddellijk.

19.2.1.1. Een teamgenoot, coach of aangewezen official dient spelers actief te wijzen op een gevaarlijke situatie of letsel.

19.2.1.2. Een speler met een open of bloedende wond heeft zeventig (70) seconden om dit te (laten) behandelen. Als er meer tijd nodig is, dan dient de speler gewisseld te worden of zijn team één time-out te ontnemen.

19.2.2. De werper mag een technische spelonderbreking roepen tijdens het spel om een ernstig beschadigde schijf te vervangen.

19.2.3. Als de schijf in de lucht was toen de spelonderbreking geroepen werd óf onbewust doorgespeeld is:

19.2.3.1. Als de call of het probleem het spel niet heeft beïnvloed, geldt de worp of turnover en wordt het spel op die plek hervat.

19.2.3.2. Als de call of het probleem het spel wel heeft beïnvloed, gaat de schijf terug naar de werper.

19.3. Als een speler het veld verlaat vanwege een blessure of vanwege illegaal of defecte uitrusting, mag het andere team ook één speler wisselen.

19.3.1. Wisselspelers nemen de status (positie, schijfbezit, tellen, etcetera) over van de speler die zij vervangen en mogen calls namens de vervangende speler maken.

20. Time-outs

20.1. De speler die een time-out roept moet een T vormen met zijn handen of met 1 hand en de schijf en *"time-out"* roepen zodat de tegenstanders het ook kunnen horen.

20.2. Na de start van een punt en voordat beide teams gesignaleerd hebben dat zij klaar zijn om het volgende punt te beginnen, mag een speler van beide teams een time-out roepen. De time-out verlengt de tijd tussen de start van het punt en de daaropvolgende pull met vijf-en-zeventig (75) seconden.

20.3. Tijdens het spel mag alleen de speler met een neergezette pivotvoet een time-out roepen. Na een time-out:

20.3.1. zijn wissels niet toegestaan, behalve voor blessures,

20.3.2. wordt de schijf in het spel gebracht op dezelfde pivot plek,

20.3.3. blijft de werper dezelfde persoon,

20.3.4. mogen alle aanvallende spelers een vaste positie kiezen op elke plaats op het speelveld,

20.3.5. nadat de aanvallende spelers eenmaal hun positie gekozen hebben, mogen de verdedigende spelers een vaste positie kiezen op elke plaats op het speelveld, en

20.3.6. blijft het aantal tellen hetzelfde, met een maximum van negen (9) tenzij de marker gewisseld is, dan begint de stallcount met “Stalling één (1)”

20.4. Als de werper een time-out roept wanneer zijn team niet over time-outs beschikt, zal het spel stoppen. De marker telt 2 seconden op bij de telling alvorens het spel te herstarten met een check. Als dit direct resulteert in een telling van 10 of hoger, dan wordt er verder gespeeld volgens een stall count turn.

Definities

Aanvallende eindzone	De eindzone waarin het team in kwestie op dat moment probeert te scoren.
Aanvallende speler	Een speler wiens team in schijfbezit is.
Beste perspectief	Het meest complete gezichtspunt dat mogelijk is voor een speler in verhouding tot de relatieve posities van de schijf, de grond, de spelers en de markeringen die bij het spel horen.
Brick	Elke pull die eerst buiten het speelveld landt, zonder aangeraakt te worden door het ontvangende team.
Brick mark	Markering op het speelveld die de plaats aangeeft waar een schijf in het spel gebracht kan worden in het geval van een brick situatie.
Buiten het speelveld	Alles dat geen deel uitmaakt van het speelveld, inclusief de perimeter lijnen.
Call	Een duidelijk hoorbaar statement dat een foul, violation of blessure heeft plaatsgevonden of dat het spel onmiddellijk moet stoppen als gevolg van gevaar of een onvoorziene situatie. De volgende termen mogen worden gebruikt: *foul, travel,* de specifieke naam van een marking infraction*, violation* (of de specifieke naam van de violation)*, stall, technical and injury.*
Check	De actie van de verdediger die de schijf aanraakt om het spel te beginnen.
Contact initiëren	Elke beweging richting een legaal gepositioneerde tegenstander (stilstaand danwel de verwachte positie gebaseerd op zijn huidige snelheid en bewegingsrichting) dat resulteert in onvermijdbaar niet-licht contact.
Contest	Verklaring dat een speler het oneens is met de uitgesproken call.
Doellijn	De lijn die het middenveld scheidt van elke eindzone.
Eindzone	Eén van de twee gebieden aan het einde van het speelveld waar teams een doelpunt kunnen scoren door daar een schijf te vangen.
Foul	Fout, zie artikel 15 tot 17.
Grond	De grond bestaat uit alle substantieel stevige zaken, inclusief het gras, plastic pylonen, uitrusting, water en niet-spelers, maar exclusief alle spelers en de door hun gedragen kleding.
Ground check	De actie van de werper dat de schijf de grond aantikt om het spel te beginnen, ondernomen als er geen verdediger binnen het bereik van de werper is.
Licht contact	Elk contact dat niet gevaarlijk van aard is en geen invloed heeft op het spel.
Infraction	Type overtreding, zie artikel 15 en 18.
Interceptie	Als een speler van het verdedigende team een worp vangt van een speler van het aanvallende team.
Lijn	Een begrenzing die de speelgebieden aangeeft. Op een ongelijnd veld wordt de begrenzing geacht een denkbeeldige lijn tussen twee veldmarkeringen te zijn met de dikte van die markeringen. De lijn loopt niet door achter deze genoemde markeringen.
Lijn call	Enige call betreffende de plek waar de schijf uit ging, of betreffende de positie van een speler in relatie tot de perimeter

	lijnen of doellijnen. Lijn calls hebben betrekking op de volgende calls: ‘out-of-bounds’, ‘goal’ en ‘offside’.
Marker	Elke persoon die het tellen bij de werper doet.
Middenveld	Het gebied van het speelveld, inclusief de doellijnen, maar exclusief de eindzones en de perimeter lijnen.
Ontvangende spelers	Alle aanvallende spelers behalve de werper.
Perimeter lijnen	De lijnen die het middenveld of een eindzone scheiden van het uit-gebied. Zij maken geen deel uit van het speelveld.
Pivotplek/pivotpunt	Die plaats op het speelveld waar de werper wordt geacht zijn pivotvoet neer te zetten na een turnover of waar een pivotvoet reeds was neergezet. Een werper kan geen pivotvoet neerzetten als deze nog niet tot stilstand is gekomen en nog niet heeft gepivoteerd.
Pivoteren	In elke richting bewegen, terwijl ondertussen een deel van het lichaam in contact is met één enkele plek op het speelveld, genoemd de pivot plek.
Pivotvoet neerzetten	Na een turnover, als de pivotplek is bepaald, zet de werper zijn pivotvoet neer door een deel van zijn lichaam (gebruikelijk een voet) daar te plaatsen. Na een worp te hebben gevangen moet een werper een pivotvoet neerzetten nadat er tot stilstand is gekomen, als de werper wil pivoteren. De werper zet zijn pivotvoet neer door een bepaald deel van zijn lichaam continu in contact te houden met een specifieke plaats op het speelveld. Als een werper meerdere opties heeft voor een pivotplek, wordt de pivotplek pas bepaald wanneer er gepivoteerd wordt
Pull	De worp van een team naar het andere team waarmee het spel begint aan het begin van een helft of na een doelpunt.
Rechtmatige positie	De stilstaande of bewegende positie van het lichaam van een speler,die niet in strijd is met enige regel
Retracted	Ingetrokken, foul call die door diegene die de call in eerste instantie riep weer ongedaan wordt gemaakt.
Schijfbezit	Blijvend contact met en controle van een niet-draaiende schijf. Een worp vangen is hetzelfde als schijfbezit verkrijgen na die worp. Een schijf in schijfbezit wordt gezien als een deel van die speler. Het team wiens speler schijfbezit heeft of wiens spelers de schijf mogen oppakken wordt gezien als het team in schijfbezit.
Speelveld	Het gebied inclusief het middenveld en de eindzones, maar exclusief de perimeter lijnen.
Spel	De tijd nadat de pull is begonnen en voordat er een doelpunt is gescoord. Het spel kan verder ook nog stoppen door een call, in welk geval het spel opnieuw wordt begonnen met een check.
Spel beïnvloeden	Een overtreding beïnvloedt het spel als het resultaat van een bepaalde situatie/actie significant anders was als de overtreding niet plaats had gevonden.
Speler	Eén van de tot 14 personen die op dat moment echt meedoen aan het spel.
Spelonderbreking	Elke onderbreking van het spel als gevolg van een foul, violation of time-out en waarvoor een check of ground check nodig is om het spel opnieuw te beginnen. Het spel wordt gezien als te zijn gestopt als de speler met schijfbezit de call onderkent. Als de

	speler schijfbezit kreeg nadat de call was gemaakt, wordt het spel gezien al te zijn gestopt op het moment dat schijfbezit werd verkregen.
Spirit of the Game	Spirit of the Game is de basis om de sport Ultimate zonder scheidsrechters te kunnen spelen. Het omvat het geheel aan respectvol handelen op en om het veld, gedurende en ervoor en erna, door alle spelers.
Spirit Stoppage	Een spelonderbreking om problemen met betrekking tot Spirit of the Game te bespreken.
Travel (infraction)	Lopen met de schijf. Een overtreding van de regels met betrekking tot de correcte positionering van de werper gedurende de worp.
Turnover	De aanvallende speler in schijfbezit of de speler die net de schijf heeft geworpen voordat het resultaat van de worp is bepaald.
Uit-gebied	Alles dat geen deel uitmaakt van het speelveld, inclusief de perimeter lijnen.
Verdedigen	Een verdediger verdedigt een aanvallende speler als deze binnen drie (3) meter van die speler is en zich voornamelijk op die speler richt en op diens acties reageert
Verdedigende eindzone	De eindzone waarin het team in kwestie op dat moment probeert de tegenpartij te beletten om te scoren.
Verdediger	Elke speler wiens team niet in schijfbezit is.
Violation	Overtreding, zie artikel 15, 16 en 18
Waar de schijf stopt	Dit refereert aan de plaats waar de schijf wordt gevangen, vanzelf tot stilstand komt of waar deze tot stilstand wordt gebracht terwijl die rolt of glijdt.
Werp-actie	De voorwaartse beweging van de arm net voor het loslaten van de schijf.
Werper	De aanvallende speler die schijfbezit heeft of net een schijf geworpen heeft, tot het moment waarop het resultaat van deze worp vast staat.
Worp	Een vliegende schijf als gevolg van een gooiende beweging, ook na een neppoging en een schijf die men expres heeft laten vallen, waardoor er verlies van contact tussen de schijf en de werper ontstaat. Een pass is hetzelfde als een worp. De werp-actie is de beweging van de werper die momentum van de speler overbrengt naar de schijf en die resulteert in een worp. Pivoteer-acties en voorbewegingen worden niet gezien als deel van de werpactie.