

Baltijos šalių salės lėkščiasvydžio taisyklės 2015

Taisyklių redakcija patvirtinta 2015-03-15

Paruošta Pasaulio skraidančiojo disko federacijos (World Flying Disc
Federation - WFDF) lėkščiasvydžio taisyklių

Turinys

Pratarmė.....	1
1. Žaidimo dvasia (angl. „ <i>Spirit of the Game</i> “)	2
2. Žaidimo aikštė.....	3
3. Inventorius.....	3
4. Taškai, taškų pelnymas ir žaidimas.....	4
5. Komandos.....	4
6. Žaidimo pradžia	4
7. Pulas	4
8. Disko statusas.....	5
9. Sekundžių skaičiavimas.....	6
10. Disko žymėjimas (angl. <i>check</i>)	6
11. Užribiai.....	7
12. Gaudytojai ir jų pozicija	8
13. Disko praradimas	8
14. Taškų pelnymas	10
15. Baudos, klaidos ir kiti taisyklių pažeidimai	10
16. Žaidimo tęsimas po baudos ar kito taisyklių pažeidimo paskelbimo	11
17. Baudos	11
18. Klaidos ir taisyklių pažeidimai.....	12
19. Žaidimo stabdymai	14
20. Pertraukos	15

Pratarmė

Salės lėkščiasvydis tai komandinis sportas žaidžiamas penki prieš penkis su skraidančiu disku. Žaidimas yra žaidžiamas stačiakampio formos, rankinio aikštelėje, su taškų pelnyimo zonomis abejose aikštės galuose. Komandų tikslas yra puolant pelnyti taškus pagaunant mestą diską gynėjų taškų zonoje. Metikas turintis diską negali bėgti su disku, jį turi perduoti bet kuria kryptimi savo komandos draugui. Nepavykus perdavimui keičiasi puolanti ir besiginanti komandos, ir kita komanda gali pradėti puolimą į priešingą taškų zoną. Žaidžiama iki trylika (13) taškų, vienas mačas trunka trisdešimtpenkias (35) minutes. Ultimeitas yra žaidžiamas be teisėjų ir visus iškilusius ginčus tarpusavyje sprendžia žaidėjai. Ultimeitas taip pat yra nekontaktinis sportas. Žaidimo dvasia apibrėžia, kaip žaidėjai priima sprendimus aikštelėje.

Redakcijos pastaba: terminai lėkščiasvydis ir ultimeitas laikomi sinonimais ir šiame leidinyje vartojami paraleliai.

1. Žaidimo dvasia (angl. „*Spirit of the Game*“)

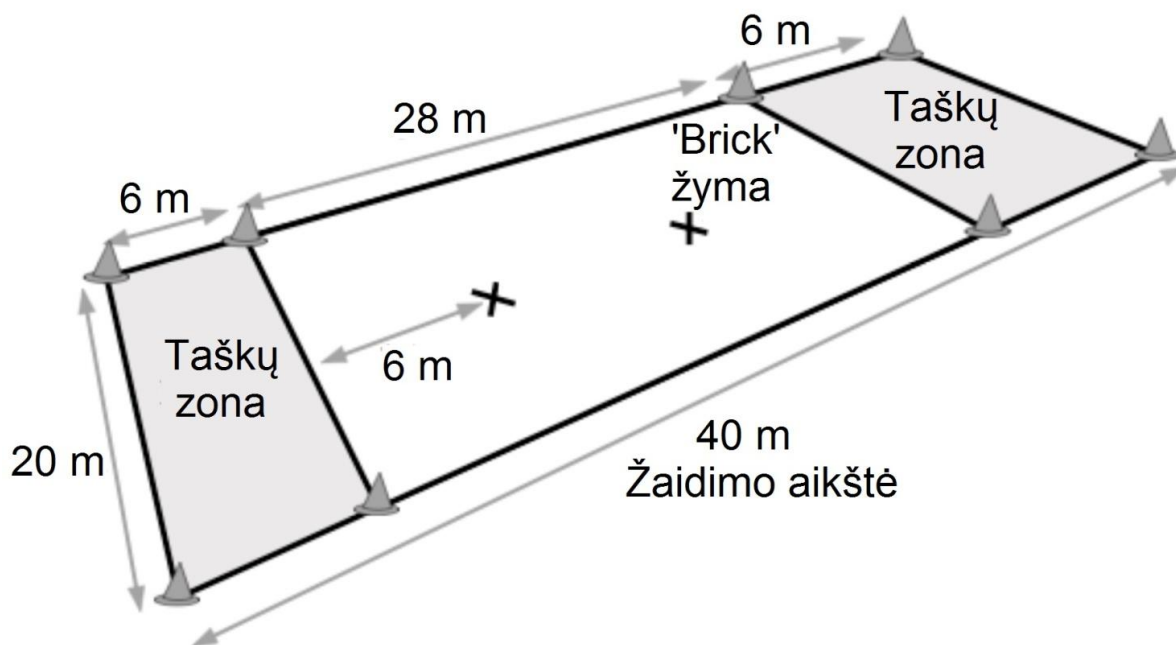
- 1.1. Ultimeitas yra nekontaktinis, pačių žaidėjų teisėjaujamas sportas. Visi žaidėjai yra atsakingi už taisyklių išmanymą ir jų laikymąsi. Ultimeitas yra grindžiamas žaidimo dvasios principu, kuris įpareigoja kiekvieną žaidėją vadovautis sąžiningo žaidimo taisyklėmis.
- 1.2. Vadovaujantis žaidimo dvasios principu iš žaidėjų tikimasi, kad niekas specialiai nepažeidinės taisyklių; todėl nėra griežtos bausmės už pažeidimus, bet veikia galimybė tęsti žaidimą tokiu būdu, kuris imituoja kas greičiausiai būtų įvykę jeigu nebūtų fiksuotas taisyklių pažeidimas.
- 1.3. Žaidėjai turėtų atsižvelgti į tai, kad jie yra kaip teisėjai ir esant situacijai atstovauti komandas kaip arbitrai. Žaidėjai privalo:
 - 1.3.1. išmanyti taisykles;
 - 1.3.2. išlikti nešališki ir objektyvūs;
 - 1.3.3. būti sąžiningais;
 - 1.3.4. paaiškinti situaciją iš savo požiūrio taško aiškiai ir trumpai;
 - 1.3.5. suteikti oponentams galimybę išsakyti savo nuomonę;
 - 1.3.6. spresti nesutarimus kaip įmanoma greičiau, pagarbiai bendraujant;
 - 1.3.7. varžybų metu atlikti nuoseklius žaidimo stabdymo skelbimus;
 - 1.3.8. stabdyti žaidimą ir skelbti taisyklių pažeidimą tik tuomet, kai pažeidimas turi tiesioginės įtakos veiksmo baigčiai.
- 1.4. Konkurencingas žaidimas yra skatintinas, tačiau dėl to niekada neturėtų nukentėti žaidėjų tarpusavio pagarba, griežtas taisyklių laikymasis ar elementarus pasitenkinimas žaidimu.
- 1.5. Toliau įvardinti veiksmai yra aukštos žaidimo dvasios pavyzdžiai:
 - 1.5.1. komandos draugo informavimas apie jo sukeltą pražangą ar taisyklių pažeidimą, nereikalingą ar nekorektišką žaidimo stabdymą;
 - 1.5.2. savo baudos atšaukimas (angl. *retracting*), supratus, jog ji nebuvo reikalinga;
 - 1.5.3. oponentų pagyrimas už gerą žaidimą ar aukštą žaidimo dvasią;
 - 1.5.4. prisistatymas oponentui; ir
 - 1.5.5. ramus reagavimas į nesutarimus ar provokacijas.
- 1.6. Toliau įvardinti veiksmai yra neabejotini žaidimo dvasios pažeidimai ir visi žaidėjai privalo stengtis išvengti tokių epizodų:
 - 1.6.1. pavojingas žaidimas ir agresyvus elgesys;
 - 1.6.2. tyčia įvykdytos baudos ar kiti taisyklių pažeidimai;
 - 1.6.3. tyčiojimasis iš oponentų ar jų bauginimas;
 - 1.6.4. nepagarbi džiaugsmo išraiška pelnius taškus;
 - 1.6.5. žaidimo stabdymas kerštaujant oponentams už jų vykdytus žaidimo stabdymus; ir
 - 1.6.6. perdavimo iš oponentų komandos žaidėjų prašymas.
- 1.7. Kiekviena komanda yra atsakinga už žaidimo dvasios palaikymą ir privalo:
 - 1.7.1. prisiimti atsakomybę už visų komandos narių taisyklių išmanymą ir aukštą žaidimo dvasią;
 - 1.7.2. disciplinuoti žaidėjus, kurie demonstruoja prastą žaidimo dvasią; ir
 - 1.7.3. suteikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį kitoms komandoms apie tai, kaip jie galėtų patobulinti savo žaidimo dvasią.
- 1.8. Tuo atveju, kai pradedantysis žaidėjas padaro taisyklių pažeidimą dėl taisyklių nežinojimo, patyrę žaidėjai privalo paaiškinti pažeidimą.
- 1.9. Pradedantiesiems ir jauniems žaidėjams patyręs žaidėjas gali siūlyti patarimus dėl taisyklių naudojimo ir arbitruoti žaidimą aikštelėje.
- 1.10. Taisyklės turėtų būti interpretuojamos tik tiesiogiai su situacija susijusių žaidėjų ar žaidėjų, kurie turėjo geriausią situacijos matomumą. Nedalyvaujantys žaidėjai, išskyrus kapitoną, turėtų susilaikyti nuo įsitraukimo. Nedalyvaujančių žaidime žaidėjų pagalba leidžiama: siekiant išsiaiškinti/pasitikslinti

taisyklės, klausiant gerą situacijos matomumą turėjusių žaidėjų, ar nebuvo pažeista užribio taisyklė, taip pat, ar prieš pagaunant diską jis neturėjo kontakto su žeme.

- 1.11. Žaidėjai ir kapitonai yra atsakingi už visus žaidimo stabdymus.
- 1.12. Jeigu po diskusijos žaidėjai negali vieningai sutarti, kas įvyko žaidimo metu, diskas turėtų būti grąžinamas paskutiniam jį laikiusiam, su diskutuotina situacija nesusijusiam metikui.

2. Žaidimo aikštė

- 2.1. Žaidimo aikštė, tai stačiakampio formos aikštės plotas kaip atvaizduota 1 paveikslyje.
- 2.2. Aikštės perimetrą žyminčios linijos susideda iš dviejų (2) aikštės ilgio užribio linijų ir dviejų (2) aikštės pločio užribio linijų.
- 2.3. Visos aikštės perimetro linijos nėra žaidimo laukas.
- 2.4. Taškų pelnyto zonų linijos, kurios skiria pagrindinį žaidimo lauką nuo taškų pelnyto zonų yra laikomos centrinės žaidimo zonos dalimi.
- 2.5. „Brick'o“ atžyma, tai dviejų (2) susikertančių vieno (1) metro linijų žyma žaidimo aikštėje, žymima šeši (6) metrų nuo taškų pelnyto zonų aikštės vidurio link, per vidurį tarp šoninių užribio linijų.
- 2.6. Aštuoni ryškių spalvų lankstūs objektai (kaip plastikiniai kugeliai) žymi centrinę žaidimo zoną ir taškų pelnyto zonas.
- 2.7. Žaidimo aikštėje neturėtų būti jokių objektų, duobių ar kitų kliūčių, galinčių trukdyti žaidimui. Jeigu žaidimas yra sutrukdomas dėl daiktų ar nežaidžiančių žmonių vieno (1) metro atstumu nuo aikštės perimetrą žyminčios linijos, bet kuris sutrukdytas puolančios komandos žaidėjas gali skelbti taisyklių pažeidimą (žr. 16. žaidimo tęsimas po baudos ar kito taisyklių pažeidimo).



1 paveikslas. Salė lėkščiasvydžio žaidimo aikštė

3. Inventorius

- 3.1. Abiejų komandų kapitonams pritarus žaidimui gali būti naudojamas bet kuris skraidantis diskas.
- 3.2. Pasaulio skraidančiojo disko federacija (WFDF) gali pateikti žaidimui patvirtintų ir rekomenduojamų

diskų sąrašą.

- 3.3. Kiekvienas žaidėjas privalo vilkėti jo atstovaujamą komandą išskiriančią uniformą.
- 3.4. Nė vienas žaidėjas negali turėti aksesuarų ar dėvėti rūbų, kurie galėtų sužeisti patį žaidėją, kitus žaidėjus ar būti bet kaip kitaip pavojingi.

4. Taškai, taškų pelnymas ir žaidimas

- 4.1. Žaidimo metu yra pelnomi taškai. Taškas baigiamas žaisti vienai iš komandų pelnius tašką.
- 4.2. Žaidimas yra baigiamas ir laikomas laimėtu, kai viena iš komandų pirmoji surenka trylika (13) taškų.
- 4.3. Žaidimas skiriamas į dvi (2) dalis, vadinamas kėliniais (angl. *halves*). Pirmasis kėlinys baigiamas kuriai nors iš komandų pirmajai surinkus septynis (7) taškus, kai yra pasiekiamas dvidešimties minučių laiko riba (angl. *time cap*).
- 4.4. Pirmasis kiekvieno kėlinio taškas pradedamas žaisti prasidėjus kėliniui.
- 4.5. Jei pelnius tašką žaidimas nėra laimėtas ar kėlinys nesibaigia, tai:
 - 4.5.1. kitas taškas laikomas prasidėjusiu iš kart nuo praėjusio taško pelnyto;
 - 4.5.2. komandos apsikeičia ginamomis taškų pelnyto zonomis; ir
 - 4.5.3. užpuolusi ir tašką pelniusi komanda tampa besiginančiaja ir pradeda tašką išmesdamma pulą (angl. *pull*) puolančiajai komandai.
- 4.6. Įvairios variacijos bazine žaidimo struktūra yra įmanomos siekiant žaidimą pritaikyti įvairioms varžyboms, žaidėjų skaičiui, žaidėjų amžiui ar naudojamam aikštės pločiui.

5. Komandos

- 5.1. Žaidimo metu kiekviena komanda aikštėje privalo turėti penkis (5) žaidėjus.
- 5.2. Keitimai (skaičius neribojamas) galimi vienai iš komandų pelnius tašką ir dar prieš išmetant pulą (angl. *pull*), išsykrus keitimą dėl patirtos traumos (žr. 19. Žaidimo stabdymai).
- 5.3. Kiekviena komanda išsirenka komandos kapitoną, kuris atstovauja komandą.

6. Žaidimo pradžia

- 6.1. Dviejų komandų kapitonai sąžiningai nusprendžia, kuri komanda pirmoji gauna teisę pasirinkti ar:
 - 6.1.1. gaudys ar mes pirmąjį pulą (angl. *pull*) arba
 - 6.1.2. kurią taškų zoną renkasi ginti.
- 6.2. Kitai komandai yra suteikiamas likęs pasirinkimas.
- 6.3. Antrojo kėlinio pradžioje šie pradiniai pasirinkimai yra sukeičiami vietomis (jei turnyro reglamente nenurodyta kitaip).

7. Pulas

- 7.1. Žaidimo pradžioje, prasidedant kėliniui ar pradedant žaisti naują tašką žaidimas pradedamas besiginančios komandos disko išmetimu puolančiajai komandai, kuris vadinamas pulu (angl. *pull*).
 - 7.1.1. Komandos privalo pasiruošti pului kuo greičiau, be atidėliojimų.
- 7.2. Besiginančios komandos žaidėjas gali išmesti pulą, kai abi komandos bent vienam iš aikštėje esančių komandos žaidėjų pakeliant ranką parodo, jog yra pasiruošusios žaisti.

- 7.3. Komandoms pasiruošus, iki išmetant pulą, puolančiosios komandos nariai privalo viena koja stovėti ant taškų pelnyimo zonos linijos, nekeičiant padėties vienas kito atžvilgiu, ir nepalikti taškų pelnyimo zonos, kol neišmetamas pulas.
- 7.4. Visi besiginančios komandos žaidėjai privalo būti taškų pelnyimo zonos viduje iki tol, kol išmetamas pulas.
- 7.5. Jei kuri nors iš komandų pažeidžia 7.3. arba 7.4. taisykles, priešininkų komanda turi teisę skelbti pažeidimą - nuošalę. Tai turi būti padaryta prieš kuriam nors iš puolančiosios komandos žaidėjų paliečiant diską. Pulas turi būti pakartotas kaip įmanoma greičiau.
- 7.6. Kai pulas išmetamas, visi žaidėjai gali judėti bet kuria kryptimi.
- 7.7. Po pulo besiginančios komandos žaidėjai neturi teisės liesti disko tol, kol jo nepaliečia puolančiosios komandos žaidėjai, ar tol, kol diskas nepaliečia žemės.
- 7.8. Jei po pulo diskas, pasiekęs žemę, rieda, tačiau lieka aikštelės ribose, arba yra pagaunamas aikštelės ribose - žaidimas pradedamas nuo vietos, kur diskas sustojo, arba buvo pagautas.
- 7.9. Jei po pulo diskas, pasiekęs žemę, išrieda į užribį - žaidimas pradedamas nuo vietos ties aikštės perimetro linija, esančios arčiausiai tos vietos, kur diskas paliko aikštelę (žr. 11.7).
- 7.10. Jei po pulo diskas išrieda iš aikštelės, prieš tai paliestas puolančiosios komandos žaidėjo, yra pagaunamas užribyje, ar išskrenda į užribį žemesniame nei dviejų (2) metrų aukštyje - žaidimas pradedamas nuo vietos ties aikštės perimetro linija, esančios arčiausiai tos vietos, kur diskas paliko aikštelę (žr. 11.5).
- 7.11. Jei po pulo diskas palieka aikštelę nepalietęs nė vieno žaidėjo ar išskrenda už aikštelės ribų aukštesniame nei dviejų (2) metrų aukštyje - puolanti komanda gali pradėti žaidimą nuo "brick" atžymos, arba nuo vietos ties aikštės perimetro linija, esančios arčiausiai tos vietos, kur diskas išlėkė į užribį (žr. 11.7). Norint pradėti žaidimą nuo brick atžymos, puolančiosios komandos žaidėjas, ketinęs pradėti žaisti diską, privalo perspėti besiginančią komandą pilnai virš galvos ištiesdamas vieną ranką dar prieš pakeliant diską nuo žemės.
- 7.12. Ginčai: jei priešingų komandų žaidėjai nesutaria, ar pulas buvo galiojantis, ar ne (žr. žodyną), tuomet kompromisas prieinamas pradedant diską žaisti nuo puolančiosios komandos ginamos taškų pelnyimo zonos linijos vidurio, t.y. diskas nepradedamas žaisti nuo brick atžymos, tačiau taip pat ir nežaidžiamas nuo galinės aikštelės linijos.

8. Disko statusas

- 8.1. Diskas yra „negyvas“ (angl. *dead disc*) ir disko perėmimas yra negalimas:
 - 8.1.1. prasidėjus taškui, iki tol kol išmetamas pulas;
 - 8.1.2. po to kai išmetamas pulas arba puolančiajai komandai praradus diską, diskas išleikia į užribį ir reikia gražinti diską į atitinkamą poziciją, bei užimti atraminį tašką aikštelėje; arba
 - 8.1.3. po bet kokio žaidimo stabdymo iki tol, kol atžymimas (angl. *check*) diskas.
- 8.2. Diskas kuris nėra „negyvas“ (angl. *dead*) - yra „gyvas“ (angl. *live*), t.y. jį galima žaisti.
- 8.3. Metikas negali perduoti „negyvo“ disko kitam žaidėjui.
- 8.4. Bet kuris žaidėjas gali bandyti stabdyti riedantį ar čiuožiantį diską po disko kontakto su žeme.
- 8.5. Jei siekiant sustabdyti riedantį ar čiuožiantį diską žaidėjas gerokai pakeičia disko judėjimo trajektoriją, priešininkų komanda gali pareikalauti, kad diskas būtų žaidžiamas nuo vietos, kur įvyko kontaktas su disku.
- 8.6. Po disko perėmimo nauja puolančioji komanda turi tęsti žaidimą nedelsiant. Pasirinktas metikas turi judėti prie disko ėjimo tempu ar greičiau ir nedelsdamas užimti atramos tašką (angl. *pivot point*).

- 8.6.1. Jeigu puolančioji komanda pažeidžia 8.6 punktą, besiginančioji komanda gali duoti žodinį įspėjimą („žaidimo delsimas“ (angl. *Delay of Game*)) arba gali skelbti taisyklių pažeidimą (angl. *Violation*).
- 8.6.2. Jeigu metikas būdamas trijų (3) metrų nuotolyje nuo vietos, iš kurios turėtų būti pradedamas žaisti diskas, po žodinio įspėjimo toliau pažeidžia 8.6 taisyklę, markeris (žr. žodyną) gali pradėti skaičiuoti metikui sekundes (angl. *stall count*).

9. Sekundžių skaičiavimas

- 9.1. Markeris pradeda metikui skaičiuoti sekundes žodžiu "stalling" ir tuomet tęsia skaičiavimą, skaičiuodamas nuo vieno (1) iki aštuonių (8). Intervalas nuo vieno iki kito skaičiaus pradžios turi trukti bent vieną (1) sekundę.
- 9.2. Sekundžių skaičiavimas turėtų būti aiškiai girdimas puolėjui su disku.
- 9.3. Markeris gali pradėti arba tęsti sekundžių skaičiavimą tik, kai:
- 9.3.1. diskas yra gyvas (jei kitaip nenurodyta turnyro reglamente);
 - 9.3.2. yra nutolęs ne daugiau kaip trimis (3) metrais nuo metiko;
 - 9.3.3. visi gynėjai yra teisingai išsidėstę (žr. 18.1).
- 9.4. Markeriui nuo savo ginamo žaidėjo atitolus daugiau, kaip per tris (3) metrus, ar pasikeitus diską turinčiojo žaidėjo markeriui, sekundės turi būti pradedamos skaičiuoti nuo vieno (1).
- 9.5. Po žaidimo sustabdymo sekundžių skaičiavimas tęsiamas kaip nurodyta:
- 9.5.1. Po neginčytino besiginančios komandos taisyklių pažeidimo sekundės iš naujo pradedamos skaičiuoti nuo vieno (1).
 - 9.5.2. Po neginčytino puolančiosios komandos taisyklių pažeidimo sekundės tęsiamos skaičiuoti ne daugiau, kaip nuo septynių (7).
 - 9.5.3. Kilus ginčui dėl baigto skaičiavimo (angl. *stall-out*), markeris tęsia sekundžių skaičiavimą ne daugiau, kaip nuo šešių (6).
 - 9.5.4. Kilus ginčui dėl bet kokio kito taisyklių pažeidimo, sekundžių skaičiavimas tęsiamas ne daugiau, kaip nuo keturių (4).
- 9.6. Tęsti skaičiavimą „ne daugiau, kaip nuo n“, kai n yra skaičius tarp vieno (1) ir septynių (7), reiškia pradėti skaičiavimą žodžiu „stalling“, po jo sekančiu skaičiumi, vienetu didesniu, nei paskutinis skaičius sekundžių skaičiavime prieš žaidimo sustabdymą, arba nuo „n“, jei prieš sustabdant žaidimą sekundžių skaičius buvo didesnis, nei „n“.

10. Disko žymėjimas (angl. *check*)

- 10.1. Kai tik žaidimas sustoja dėl minutės pertraukėlės, baudos, taisyklių pažeidimo, ginčo dėl disko perėmimo, ginčo dėl taško įskaitymo, techninio sustabdymo, traumos ar diskusijos, žaidimas turi būti pratęsiamas, kaip įmanoma greičiau atžymint (angl. *check*) diską. Žymėjimas gali būti uždelsiamas tik užsitęsęs diskusijai ar ginčui.
- 10.2. Išimtyms minutės pertraukėlės metu:
- 10.2.1. visi žaidėjai privalo užimti tas pačias pozicijas, kurias užėmė prieš žaidimo sustabdymą (jei nenurodyta kitaip);
 - 10.2.2. jei žaidimas buvo sustabdytas diskui esant ore, tuomet diskas yra sugrąžinamas jį išmetusiam žaidėjui. Prieš paleidžiant žaidimą žaidėjai privalo užimti pozicijas, kurias užėmė prieš puolančiosios komandos žaidėjui išmetant diską (jei nenurodyta kitaip);
 - 10.2.3. visi žaidėjai privalo nekeisti savo atramos taško (angl. *pivot point*) iki tol, kol atžymimas diskas.
- 10.3. Bet kuris žaidėjas turi teisę trumpam užlaikyti sustabdytą žaidimą, tam, kad sutvarkytų

netinkamą/trukdančią įrangą, tačiau intensyvus žaidimas dėl šio tikslo stabdomas būti negali.

- 10.4. Žmogus, atžymintis diską, prieš paleisdamas žaidimą privalo įsitikinti, ar priešininkų komanda pasiruošusi. Patariama tai daryti komunikuojant su artimiausiai esančiu varžovų komandos žaidėju.
 - 10.4.1. Jei disko atžymėjimas yra nepagrįstai uždelšiamas, priešininkų žaidėjas gali skelbti žodinį įspėjimą („žaidimo delsimas“ (angl. *Delay of Game*)) ir jei delsimas tęsiasi, leidžiama žodžiu atžymėti diską be priešininkų patvirtinimo, sušunkant „Diskas žaidžiamas“ (angl. *disc in*).
- 10.5. Norint paleisti žaidimą:
 - 10.5.1. jei diskas yra lengvai pasiekiamas kuriam nors iš besiginančios komandos žaidėjų, jis turėtų atžymėti diską ir pradėti skaičiuoti sekundes arba pranešti savo komandai apie paleistą žaidimą sušunkant „diskas žaidžiamas“ (angl. *disc in*);
 - 10.5.2. jei diskas nėra lengvai pasiekiamas kuriam nors iš besiginančios komandos žaidėjų, metikas privalo atžymėti diską paliesdamas juo žemę ir žodžiu pranešdamas apie paleistą žaidimą, t.y. sušukdamas „diskas žaidžiamas“ (angl. *disc in*);
 - 10.5.3. jei diskas nėra lengvai pasiekiamas kuriam nors iš besiginančios komandos žaidėjų ir šalia nėra puolančiosios komandos metiko, ginančiosios komandos žaidėjas esantis arčiausiai disko turėtų paleisti žaidimą sušukdamas „diskas žaidžiamas“ (angl. *disc in*)”.
- 10.6. Jei puolančiosios komandos žaidėjas su disku pradeda metimą neatžymėjęs disko arba yra pažeidžiama 10.2. taisyklė, metimas laikomas neįvykusių, neatsižvelgiant į tai, ar jis buvo užbaigtas, ar ne. Diskas grąžinamas į vietą, iš kurios turėjo būti paleistas žaidimas ir žaidimas tęsiamas atžymėjęs diską.

11. Užribiai

- 11.1. Aištelės perimetro linija žymi aikštės ribas. Perimetro linija ir visa, kas yra už jos, yra laikoma užribiu. Visi esamuoju momentu nežaidžiantys asmenys taip pat yra laikomi užribio dalimi.
- 11.2. Užribiu yra laikoma teritorija esanti už aikštės perimetro linijos ir visa, kas yra kontakte su šia teritorija, išskyrus besiginančios komandos žaidėjus, kurie visuomet laikomi esantys aikštės ribose, dėl tikslo žaisti į diską.
- 11.3. Puolantysis žaidėjas, kuris nėra užribyje, yra laikomas esantis aikštelės ribose.
 - 11.3.1. Ore esantis žaidėjas išlaiko savo statusą iki tol, kol pasiekia žaidimo aikštelę arba užribį.
 - 11.3.2. Jei puolančiosios komandos žaidėjas turintis diską yra aikštelės ribose ir po to paliečia užribį, jis visvien yra laikomas esąs aikštelės ribose.
 - 11.3.2.1. Jei puolančiosios komandos žaidėjas su disku paliečia aikštelės ribas, jis privalo užimti atramos tašką aikštės viduje ties vieta, kur buvo kiršta perimetro linija (išskyrus 14.2 situaciją).
 - 11.3.3. Žaidėjų kontaktas nedaro įtakos žaidėjo statusui, nepaisant to, ar abu žaidėjai prieš kontaktą buvo aikštės viduje, ar užribyje.
- 11.4. Diskui esant aikštėje jis laikomas „gyvu“, nebent reikia pradėti ar paleisti žaidimą.
- 11.5. Diskas laikomas išėjusiu už aikštelės ribų, kai tik jis paliečia užribį, ar užribyje esantį puolančiosios komandos žaidėją. Puolančiosios komandos žaidėjo rankose esantis diskas turi tokį patį statusą, kaip ir tas žaidėjas. Jei diskas tuo pačiu metu yra laikomas ar liečiamas daugiau nei vieno puolančiosios komandos žaidėjo, vienam iš šių žaidėjų esant užribyje, - diskas taip pat įgyja užribio statusą.
- 11.6. Diskas skrisdamas gali kirsti perimetro liniją ir grįžti į aikštelę. Gynėjai, siekdami sustabdyti tokį diską, gali žaisti užribyje.
- 11.7. Disko išėjimo į užribį vieta yra laikoma esanti arčiausiai tos vietos, kur prieš diskui kertant užribio liniją, paliečiant užribį, ar užribyje esantį žaidėją, diskas paskutinį kartą:
 - 11.7.1. buvo dalinai arba visiškai virš aikštelės ir kirto aikštės perimetro liniją; arba

11.7.2. buvo kontakte su aikštės statusą turinčiu žaidėju.

11.8. Jei diskas yra užribyje ir nuo vietos, iš kurios turėtų būti tęsiamas žaidimas, yra nutolęs daugiau, kaip per tris (3) metrus – nežaidžiantys žaidėjai gali priartinti diską. Puolančiosios komandos žaidėjas privalo diską atsinešti paskutinius tris (3) metrus iki aikštelės.

12. Gaudytojai ir jų pozicija

12.1. Disko pagavimas užskaitomas pademonstravus stabilią disko kontrolę.

12.2. Jei žaidėjas praranda disko kontrolę dėl kontakto su žeme, savo komandos žaidėju ar teisėtą poziciją aikštelėje užėmusiu priešininkų komandos žaidėju – pagavimas nėra užskaitomas.

12.3. Toliau sekantys disko praradimai yra laikomi užribiu ir disko pagavimas šiais atvejais nėra užskaitomas:

12.3.1. kai puolančiosios komandos žaidėjas gaududamas diską yra užribyje, arba

12.3.2. kai gaudant diską puolančiosios komandos žaidėjo pirmasis kontaktas su žeme įvyksta užribyje, vis dar turint diską.

12.4. Diską pagavęs žaidėjas tampa metiku.

12.5. Jei diską tuo pačiu metu pagauna ir besiginančios ir puolančiosios komandos žaidėjai, diskas lieka puolančiųjų komandai.

12.6. Žaidėjas, užėmęs teisėtą poziciją aikštelėje, turi teisę joje likti ir priešininkų komandos žaidėjai turėtų išvengti kontakto su juo.

12.7. Kai žaidėjas žaidžia į diską, priešininkų komandos žaidėjai neturėtų jam sąmoningai trukdyt judėti, nebent jie patys žaidžia į diską.

12.8. Kiekvienas žaidėjas turi teisę užimti bet kurią vietą aikštelėje, jei ji nėra užimta priešininkų komandos žaidėjo, t.y. užsiimant poziciją aikštelėje negali būti inicijuojamas fizinis kontaktas su varžovais.

12.9. Visi žaidėjai turi stengtis išvengti kontakto su kitais žaidėjais ir nėra tokios situacijos, kuomet žaidėjas gali pateisinti inicijuotą kontaktą. Žaidimas į diską nesuteikia teisės inicijuoti kontaktą su kitais žaidėjais.

12.10. Netyčinis kontaktas, neturintis įtakos žaidimui ar žaidėjų saugumui, gali įvykti dviems ar daugiau žaidėjų judant į tą patį tašką. Žaidėjai privalo stengtis išvengti netyčinio kontakto, nors jis ir nelaikomas bauda.

12.11. Žaidėjai negali naudoti savo rankų ar kojų, siekiant sutrukdyti varžovui laisvai judėti.

12.12. Joks žaidėjas negali fiziškai padėti kitam žaidėjui judėti.

13. Disko praradimas

13.1. Diskas yra prarandamas ir puolančioji komanda keičiasi, kai:

13.1.1. diskas paliečia žemę nebūdamas puolėjo kontrolėje (“žemė”, angl. *down*);

13.1.2. diskas yra perduodamas vieno puolėjo kitam, ir perdavimo metu abu puolančiosios komandos žaidėjai liečia diską (“perdavimas rankomis”, angl. *hand-over*);

13.1.3. metikas tyčia nukreipia perdavimą į save, mesdamas į kitą žaidėją (“nukreipimas”, angl. *deflection*);

13.1.4. diską išmetęs žaidėjas paliečia diską antrą kartą dar prieš jį paliečiant bet kuriam kitam žaidėjui aikštelėje (“dvigubas lietimasis”, angl. *double touch*);

13.1.5. perdavimą pagauna besiginančios komandos žaidėjas (“perėmimas”, angl. *interception*);

13.1.6. diskas kontaktuoja su užribiu (“užribis”, angl. *out-of-bounds*);

- 13.1.7. metikas nespėja išmesti disko prieš jo markeriui pradėdant tarti “dešimt” skaičiuojant sekundes (“laikas”, angl. *stall-out*);
- 13.1.8. puolančioji komanda neginčijamai nusižengia taisyklėms.
- 13.2. Jei žaidėjas mano, jog buvo prarastas diskas, jis privalo nedelsiant paskelbti atitinkamą pažeidimą. Jei bet kuri komanda nesutinka, jie turi skelbti ginčą. Jei po diskusijos žaidėjai negali susitarti, diskas grąžinamas paskutiniajam jį turėjusiam ir su skelbimu nesusijusiam puolėjui.
- 13.3. Jei paskelbiamas skubotas skaičiavimas (angl. *fast count*), dėl to, kad įvykusioje situacijoje puolėjas neturėjo tinkamos galimybės paskelbti skuboto skaičiavimo dar prieš gynėjui paskelbiant laiką (angl. *stall out*), skelbimas vertinamas, kaip ginčas, dėl laiko pasibaigimo (angl. *contested stall out*) (žr. 9.5.3.)
- 13.3.1. Jei metikas, pasibaigus sekundėms, paskelbia buvus skubotą skaičiavimą, tačiau išmeta perdavimą, kuris nėra pagaunamas – diskas laikomas prarastu ir žaidimas tęsiasi.
- 13.4. Žaidimas yra stabdomas ir turi būti pratęsimas tik atžymėjus diską (angl. *check*), po: “perdavimo rankomis” (angl. *hand-over*), “nukreipimo” (angl. *deflection*), “dvigubo lietimio” (angl. *double touch*), laiko pasibaigimo (angl. *stall-out*) bei po neginčijamos puolančiosios komandos gaudytojo baudos.
- 13.5. Puolančiajai komandai praradus diską bet kuris priešininkų komandos žaidėjas gali jį paimti, išskyrus:
- 13.5.1. kai diskas prarandamas jį perimant varžovų komandos žaidėjui (angl. *interception*), žaidėjas perėmęs diską privalo tapti metiku;
- 13.5.2. kai diskas prarandamas dėl puolančiosios komandos gaudytojo baudos, diskas atitenka žaidėjui, prieš kurį buvo prasižengta.
- 13.6. Jei po disko perėmimo pasikeitusios puolančiosios komandos žaidėjas, perėmęs diską tyčia numeta ar padeda diską ant žemės – jis privalo pasiimti diską ir pratęsti žaidimą.
- 13.7. Pasikeitus puolančiajai komandai žaidimas yra tęsimas iš vietos, kur:
- 13.7.1. diskas sustojo, arba buvo pakeltas puolėjo;
- 13.7.2. diską perėmęs žaidėjas sustojo;
- 13.7.3. prieš prarandant diską stovėjo metikas (13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7 atvejais) arba
- 13.7.4. įvyko neginčijama puolančiosios komandos gaudytojo bauda.
- 13.8. Jei diskas prarandamas užribyje, arba paliečia užribį jau po praradimo, metikas turi užimti atramos tašką toje centrinės žaidimo aikštės vietoje, kuri yra arčiausiai tos vietos, ties kuria diskas paliko aikštelę (žr. 11.7).
- 13.8.1. Jei 13.8 netinka konkrečiai situacijai, tuomet atramos taškas turi būti užimamas vadovaujantis 13.9, 13.10, arba 13.11. punktais.
- 13.9. Jei diskas yra prarandamas centrinėje žaidimo aikštės dalyje, tai metikas turi užimti vietą šioje aikštės dalyje.
- 13.10. Jei diskas prarandamas puolančiosios komandos ginamoje zonoje, tai metikas atramos tašką turi užimti arčiausiame taške ant taškų pelnyimo zonos linijos.
- 13.11. Jei diskas yra prarandamas puolančiosios komandos taškų pelnyimo zonoje, tai metikas gali pasirinkti, kur užimti atramos tašką:
- 13.11.1. savo komandos ginamojoje zonoje, vietoje, kur buvo prarastas ar perimtas diskas; arba
- 13.11.2. ant savo komandos ginamos zonos linijos, arčiausiai tos vietos, kur buvo prarastas ar perimtas diskas.
- 13.11.2.1. Pastaruoju atveju puolėjas, ketinantis paimti diską, prieš jį pakeliant gali perspėti aikštėje esančius žaidėjus, jog diskas bus pradėdamas žaisti nuo zonos linijos, pilnai sau virš galvos ištiesdamas vieną ranką.
- 13.11.3. Neatidėliotinas pajudėjimas, nesugebėjimas pajudėti arba žaidėjų perspėjimas, jog bus pasinaudota linijos taisykle (žr. 13.11.2.1.), apsprendžia, kuri vieta bus laikoma atspirties tašku. Jos pakeisti negalima.

- 13.12. Jei praradus diską žaidimas buvo pratęstas nepranešant pagal taisykles, žaidimas yra sustabdomas ir diskas grąžinamas į vietą, kur įvyko perėmimas, ar buvo prarastas diskas. Žaidėjai užima pozicijas, kurias užėmė tuo metu, kai buvo prarastas diskas ir žaidimas pratęsimas pagal taisykles atžymint diską.

14. Taškų pelnymas

- 14.1. Taškas yra pelnomas, kai žaidėjas, esantis aikštėje, perduoda diską savo komandos draugui, esančiam taškų pelnyimo zonos viduje, neturinčiam jokio kontakto su užribiu (pastaba 12.1, 12.2).
- 14.1.1. Jeigu žaidėjas yra įsitikinęs, kad buvo pelnytas taškas jis gali skelbti „tašką“ ir žaidimas turi sustoti. Jei skelbimas yra atsiimamas (angl. *retracted*) arba dėl skelbimo kilus ginčui - taškas nėra įskaitomas ir žaidimas tęsiamas atžymėjus diską.
- 14.2. Jeigu žaidėjas turintis diską atsiduria taškų pelnyimo zonos viduje, tačiau nepelno taško pagal 14.1, žaidėjas turi grįžti iki arčiausios vietos ties taškų pelnyimo zonos linija ir įtvirtinti atraminę koją aikštėje.
- 14.3. Disko pagavimo ir taško pelnyimo laikas yra fiksuojamas tuomet, kai įvyksta gaudančiojo pirmasis kontaktas su taškų zona po to, kai diskas yra pagautas.

15. Baudos, klaidos ir kiti taisyklių pažeidimai

- 15.1. Taisyklių nesilaikymas, kai įvyksta ne atsitiktinis fizinis kontaktas tarp dviejų ar daugiau priešingų komandų žaidėjų, vadinamas bauda.
- 15.2. Taisyklių nesilaikymas, kai suklysta markeris (žr. žodyną) ar padaromi žingsniai, vadinami klaidomis (angl. *infraction*). Dėl klaidų žaidimas nėra stabdomas.
- 15.3. Kiekvienas kitas taisyklių nesilaikymas yra vadinamas taisyklių pažeidimu (angl. *violation*).
- 15.4. Tik žaidėjas, prieš kurį buvo nusižengta, gali skelbti baudą (angl. *foul*).
- 15.5. Tik su disku esantis puolančios komandos žaidėjas gali reikšti pretenzijas dėl markerio klaidų, sušukdamas atitinkamo pažeidimo pavadinimą. Tačiau bet kuris besiginančios komandos žaidėjas esantis aikštėje gali metančiam žaidėjui skelbti žingsnius (angl. *travel*).
- 15.6. Bet kuris priešininkų komandos žaidėjas gali skelbti taisyklių pažeidimus (angl. *violation*), sušukdamas atitinkamo pažeidimo pavadinimą ar tiesiog „pažeidimas“, jei kitaip nenurodyta konkrečioje taisyklėje.
- 15.7. Skelbimai dėl nusižengimo taisyklėms negali būti atidėliojami ir turi būti skelbiami iš karto pažeidimui įvykus.
- 15.8. Jei žaidėjas sustoja žaisti netinkamai dėl to, kad neišgirdo, ar neteisingai išgirdo skelbimą, arba dėl to, kad nežinojo atitinkamos taisyklės, tuomet tolimesnis žaidimas nutraukiamas ir žaidimas pratęsimas atžymint diską iš tos vietos, kur žaidimas buvo sustabdytas skelbimu.
- 15.9. Jei žaidėjas, kuriam yra paskelbiama bauda, klaida ar kitas taisyklių pažeidimas, su tuo nesutinka, jis gali paskelbti ginčą (angl. *contest*).
- 15.10. Jei žaidėjas, paskelbęs baudą, klaidą ar kitą taisyklių pažeidimą, vėliau nusprendžia, jog skelbimas buvo nereikalingas/neteisingas, jis gali atsiimti savo skelbimą, sušukdamas „atšaukta“ (angl. *retracted*). Žaidimas pratęsimas atžymint diską (angl. *check*).

16. Žaidimo tęsimas po baudos ar kito taisyklių pažeidimo paskelbimo

- 16.1. Kaskart paskelbus baudą ar kitą taisyklių pažeidimą, žaidimas yra stabdomas ir disko perėmimas nėra galimas.
- 16.2. Tačiau, jeigu bauda ar kitas taisyklių pažeidimas yra paskelbtas:
 - 16.2.1. prieš žaidėją su disku ir šis išmeta pasą, arba
 - 16.2.2. žaidėjui su disku atliekant metimą, arba
 - 16.2.3. kai diskas yra ore, tuomet žaidimas yra tęsiamas, kol nustatomas disko statusas.
 - 16.2.4. Kai disko statusas aiškus:
 - 16.2.4.1. jeigu baudą ar kitą žaidimo taisyklių pažeidimą paskelbusi komanda gauna arba išsaugo diską perdavimo metu - žaidimas yra tęsiamas. Žaidėjai paskelbę žaidimo stabdymą gali paskelbti, kad žaidimas tęsiamas (angl. *play on*), tam, kad nurodytų jog taikoma ši taisyklė;
 - 16.2.4.2. jeigu baudą ar kitą žaidimo taisyklių pažeidimą paskelbusi komanda neįgauna disko arba neišsaugo disko po perdavimo, žaidimas yra stabdomas.
 - 16.2.4.2.1. Jeigu baudą ar kitą žaidimo taisyklių pažeidimą paskelbusi komanda yra įsitikinusi, kad disko praradimui įtakos turėjo bauda ar kitas žaidimo taisyklių pažeidimas, kuris buvo paskelbtas - diskas privalo būti grąžintas metikui ir žaidimas pratęsiamas atžymėjus diską (angl. *check*), nebent kita taisyklė nurodo kitaip.
- 16.3. Nepriklausomai nuo to, kada buvo paskelbta bauda ar kitas taisyklių pažeidimas, jeigu žaidėjai iš abiejų komandų sutinka, kad bauda ar kitas taisyklių pažeidimas neturėjo realios įtakos žaidimo rezultatui, tuomet žaidimas yra tęsiamas.
 - 16.3.1. Jeigu šiuo atveju yra pelnomas taškas – jis yra įskaitomas.
 - 16.3.2. Kitu atveju dėl baudos ar taisyklių pažeidimo nukentėjusi komanda turi teisę išlyginti pozicinius pranašumus, kuriuos dėl nusižengimo taisyklėms įgijo priešininkų komanda ir žaidimas pratęsiamas atžymėjus diską (angl. *check*).

17. Baudos

- 17.1. Pavojingas žaidimas:
 - 17.1.1. Neapgalvotas kitų aiktelėje esančių žaidėjų saugumo nepaisymas yra laikomas pavojingu žaidimu ir turėtų būti laikomas bauda, nepaisant ar įvyko kontaktas ir koku metu jis įvyko. Šios taisyklės nepanaikina jokia kita taisyklė.
- 17.2. Gynėjo bauda prieš gaudytoją (angl. *defensive receiving fouls*):
 - 17.2.1. Gynėjo bauda prieš puoliančios komandos diską gaudantį žaidėją laikoma įvykusia tuomet, kai gynėjas inicijuoja kontaktą su gaudytoju dar prieš jam bandant sugauti diską ar gaudymo metu.
 - 17.2.2. Gynėjui padarius baudą prieš gaudytoją:
 - 17.2.2.1. centrinėje ar puolėjo ginamoje zonoje, gaudytojas tęsia žaidimą su disku nuo tos vietos, kur įvyko nusižengimas;
 - 17.2.2.2. puolėjo taškų pelnyimo zonoje, gaudytojas tęsia žaidimą su disku nuo vietos ant taškų zonos linijos, esančios arčiausiai taško, kur buvo padaryta bauda. Baudą padaręs gynėjas privalo tapti gaudžiusio puolėjo markeriu;
 - 17.2.2.3. kilus ginčui, dėl baudos, diskas grąžinamas puolėjui, išmetusiam diską.
- 17.3. Išstumianti bauda (angl. *force-out*):
 - 17.3.1. Išstumianti bauda laikoma įvykusia tuomet, kai ore esantis puolėjas pagauna diską ir prieš jam nusileidžiant ant žemės gynėjas prieš jį prasižengia taip, kad tai priverčia puolėją:
 - 17.3.1.1. vietoje aikštelės vidaus nusileisti užribyje; arba;
 - 17.3.1.2. vietoje taškų pelnyimo zonos nusileisti centrinėje aikštės zonoje.

- 17.3.2. Gaudant diską gynėjas padaro baudą, tačiau puolėjas nusileidžia taškų pelnyimo zonoje – taškai įskaitomi.
- 17.3.3. Kilus ginčui dėl jėgos baudos, diskas yra grąžinamas jį išmetusiam metikui tuo atveju, jei diską gaudęs puolėjas nusileidžia užribyje. Kitu atveju diskas lieka su jį pagavusiu puolėju.
- 17.4. Markerio baudos:
 - 17.4.1. Markerio baudos fiksuojamos tuomet, kai:
 - 17.4.1.1. markeris yra užėmęs neleistiną poziciją (žr. 18.1) ir įvyksta kontaktas su metiku; arba
 - 17.4.1.2. markeris inicijuoja kontaktą su metiku arba darant judesį jo kūnas liečia metiką dar prieš išmetant diską.
- 17.5. Atimto disko baudos (angl. *strip fouls*):
 - 17.5.1. Atimto disko bauda laikoma įvykusia, kai dėl gynėjo taisyklių pažeidimo puolėjas praranda pagautą diską.
 - 17.5.2. Jei užbaigto pagavimo atveju būtų buvę pelnyti taškai ir nusižengimas nėra ginčijamas, - taškai įskaitomi.
- 17.6. Puolančiosios komandos gaudytojo pražangos (angl. *offensive receiving fouls*):
 - 17.6.1. Puolančiosios komandos gaudytojo pražanga gali būti fiksuojama tuomet, kai gaudytojas inicijuoja kontaktą su gynėju dar prieš bandymą sugauti diską, arba gaudymo metu.
 - 17.6.2. Jei bauda nėra ginčijama, jos rezultatas yra disko perėmimas (t.y. pasikeitusi puolančioji komanda) ties ta vieta, kur įvyko bauda.
 - 17.6.3. Jei metimas yra užbaigiamas ir puolanti komanda skelbia ginčą (angl. *contest*), tuomet diskas grąžinamas jį išmetusiam puolėjui.
- 17.7. Puolėjo/arba metimo pražangos (angl. *offensive throwing fouls*):
 - 17.7.1. Puolėjo metimo pražanga laikoma įvykusia tuomet, kai metikas inicijuoja kontaktą su gynėju, kuris užima teisėtą poziciją.
 - 17.7.2. Netyčinis puolėjo kontaktas prieš gynėją, įvykęs puolėjui darant įtupstą ar kitą judesį, nėra laikomas pražanga, tačiau tokio kontakto turėtų būti stengiamasi išvengti.
- 17.8. Blokavimo baudos (angl. *blocking fouls*):
 - 17.8.1. Blokavimo bauda laikoma įvykusia tuomet, kai žaidėjas užima aikštelėje tokią poziciją, dėl kurios judančiam oponentui nepavyksta išvengti kontakto.
- 17.9. Netiesioginės baudos (angl. *indirect fouls*):
 - 17.9.1. Netiesioginės baudos gali būti fiksuojamos tuomet, kai įvyksta kontaktas tarp diską gaudančio puolėjo ir gynėjo, tačiau šis kontaktas tiesiogiai nepaveikia bandymo pagauti diską.
 - 17.9.2. Jei netiesioginė bauda nėra ginčijama, tuomet žaidėjas, prieš kurį buvo prasižengta, turi teisę užimti tokią poziciją aikštelėje, kuri išlygintų baudos žalą.
- 17.10. Kompensuojančios baudos (angl. *offsetting fouls*):
 - 17.10.1. Jei baudos tame pačiame žaidimo epizode yra skelbiamos tiek puolančiosios, tiek besiginančios komandos žaidėjų, - diskas grąžinamas metikui.
 - 17.10.2. Ne atsitiktinis kontaktas įvykęs dėl dviejų oponentų judėjimo link to paties taško vienu metu turėtų būti laikomas kompensuojančiąja bauda.

18. Klaidos ir taisyklių pažeidimai

- 18.1. Markerio klaidos:
 - 18.1.1. Šiame punkte išvardintos markerio klaidos:
 - 18.1.1.1. Skubotas skaičiavimas (angl. *fast count*). Ši klaida laikoma įvykusia, jei markeris:
 - 18.1.1.1.1. pradeda skaičiuoti sekundes neatžymėtam, t.y. “negyvam” (angl. *dead disc*) diskui;

- 18.1.1.1.2. pradeda skaičiavimą ne nuo žodžio “Stalling”;
- 18.1.1.1.3. skaičiuoja sekundes greitesniais nei vienos sekundės tarp skaičių intervalais;
- 18.1.1.1.4. pradėjus žaisti po pirmojo nesutarimo, tęsia skaičiavimą neatėmęs bent dviejų sekundžių nuo prieš tai suskaičiuoto laiko (jei taisyklės nereikalauja kitaip); ar
- 18.1.1.1.5. pradeda skaičiuoti sekundes nuo neteisingo skaičiaus.
- 18.1.1.2. “Apžergimas” (angl. *straddle*) – puolėjo atraminis taškas atsiranda linijoje, jungiančioje markerio kojas, t.y. markeris “apžergia” puolėjo atramos tašką ir taip apriboja jo judesius.
- 18.1.1.3. “Disko atstumas” (angl. *disc space*) - bet kuri markerio kūno dalis atsiranda per mažesnę nei disko skersmuo atstumą nuo metiko liemens. Tačiau, jei šis atstumas sumažėjo tik dėl metiko judesio - tai nelaikoma markerio klaida.
- 18.1.1.4. “Apkabinimas” (angl. *wrapping*) – puolėjo atraminis taškas atsiranda linijoje, einančioje tarp markerio rankų, t.y. markeris tarsi “apkabina” puolėjo atramos tašką ir taip apriboja jo judesius.
- 18.1.1.5. “Dviguba gynyba” (angl. *double team*) - bet kuris kitas gynėjas apart markerio prisitarna prie metiko arčiau nei trimis (3) metrais, skaičiuojant nuo puolėjo atramos taško, ir užima šią poziciją ne dėl kito priešininkų komandos žaidėjo gynimo.
- 18.1.1.6. “Regėjimas” (angl. *vision*) - markeris tyčia riboja puolėjo regos lauką.
- 18.1.1.7. “Kontaktas” (angl. *contact*) - markeris inicijuoja fizinį kontaktą su metiku dar prieš jam išmetant diską arba net ne metimo metu. Tačiau, jei šis kontaktas įvyksta tik dėl metiko judesio - tai nelaikoma markerio klaida.
- 18.1.2. Markerio klaida gali būti ginčijama besiginančios komandos. Tokiu atveju žaidimas sustoja.
- 18.1.3. Po pirmosios neginčytos markerio klaidos, markeris privalo tęsti sekundžių skaičiavimą sumažinęs prieš tai suskaičiuotą laiką dviejomis (2) sekundėmis. T.y., jei klaida įvyko ties šešta (6) sekunde – skaičiavimas tęsiamas nuo keturių (4).
- 18.1.4. Po markerio klaidos paskelbimo markeris negali tęsti skaičiavimo, kol neužima teisėtos pozicijos, priešingu atveju puolėjas turi teisę vėl skelbti markerio klaidą.
- 18.1.5. Po kiekvienos kitos markerio klaidos, paskelbtos per to pačio metiko ataką, markeris privalo pratęsti žaidimą sumažinęs prieš tai suskaičiuotą laiką viena (1) sekunde.
- 18.1.6. Jei po markerio klaidos skelbimo skaičiuojamos sekundės nera ištaisomos (t.y. sumažinamos pagal taisyklės), sekundžių skaičiavimas laikomas negaliojančiu. Gali būti skelbiamas pažeidimas ir stabdomas žaidimas.
- 18.1.7. Jei metikas paskelbia markerio klaidą metimo metu ar diskui esant ore - skelbimas neturi jokių pasekmių, žaidimas tęsiamas.
- 18.2. Žingsniai (angl. *travel*):
 - 18.2.1. Puolėjas su disku bet kada gali išmesti galiojantį perdavimą su sąlyga, kad diskas išmetamas ne iš užribio, arba, kad atramos taškas yra fiksuotas aikštelės viduje.
 - 18.2.2. Aikštės viduje esantis žaidėjas, kuris gauda diską būdamas ore, gali bandyti išmesti galiojantį perdavimą dar prieš nusileidžiant ant žemės.
 - 18.2.3. Pagavus diską ir nusileidus ne užribyje, metikas privalo nustoti judėjęs kaip įmanoma greičiau, nekeisdamas savo judėjimo krypties, kol užims atramos tašką.
 - 18.2.3.1. Metikas gali išmesti diską dar besistengdamas sustoti po disko pagavimo, tačiau metimo metu jis privalo liesti žemę.
 - 18.2.4. Puolėjas su disku gali pakeisti kryptį tik užimdamas atramos tašką (angl. *pivot point*), kuriame dalis jo kūno nuolat išlaiko kontaktą su žeme, t.y. su atramos tašku.
 - 18.2.5. Gulintis ar klūpintis žaidėjas su disku neprivalo užimti atramos taško.
 - 18.2.5.1. Pastaruoju atveju žaidėui sustojus, jo masės centras nulemia jo atsparos tašką ir norėdamas išmesti galiojantį diską, metikas turėtų nejudėti.

- 18.2.5.2. Jei šiuo atveju puolėjas atsistoja – jis privalo užimti atsparos tašką.
 - 18.2.6. Žingsniai (angl. *travel*) gali būti skelbiami tuomet, kai puolėjas su disku:
 - 18.2.6.1. užima neteisingą atramos tašką aikštelėje;
 - 18.2.6.2. pakeičia judėjimo kryptį dar prieš užimant atspirties tašką, arba prieš išmetant diską;
 - 18.2.6.3. pagavęs diską nesustoja bėgęs taip greit, kaip galėjo;
 - 18.2.6.4. neišlaiko nuolatinio kontakto su atramos tašku prieš išmetant diską (t.y. pakinta atramos taško vieta);
 - 18.2.6.5. neiškaiko kontakto su žeme prieš išmetant diską (pvz., pašoka); arba
 - 18.2.6.6. tyčia nepagauna disko iškart, bet gauda jį pasimušinėdamas į orą, kad galėtų judėti neužimdamas atramos taško.
 - 18.2.7. Po neginčijamo žingsnių paskelbimo žaidimas nėra stabdomas:
 - 18.2.7.1. tokiu atveju metikas tiesiog užfiksuoja atsparos tašką vietoje, nurodytoje žaidėjo, kuris skelbė žingsnius. Tai turi įvykti be jokių atidėliojimų iš abiejų oponentų;
 - 18.2.7.2. sekundžių skaičiavimas yra sustabdomas ir metikas negali išmesti disko, kol neužima atramos taško tinkamoje vietoje;
 - 18.2.7.3. markeris pratęsia skaičiavimą pradėdamas žodžiu "Stalling".
 - 18.2.8. Jei paskelbus žingsnius išmetamas užbaigtas perdavimas dar prieš atstacius teisingą atramos tašką – besiginanti komanda gali skelbti žingsnių taisyklės pažeidimą. Žaidimas tokiu atveju stabdomas ir diskas sugrąžinamas jį išmetusiam puolėjui.
 - 18.2.8.1. Prieš atžymint diską metikas privalo užimti atramos tašką atitinkamoje vietoje ir, jei metimo metu puolantysis žaidėjas turėjo markerį – jis ir vėl gali užimti markerio poziciją.
 - 18.2.9. Jei paskelbus žingsnius žaidėjas išmeta neužbaigtą perdavimą (t.y. jis nėra pagaunamas) – žaidimas tęsiamas.
 - 18.2.10. Jei metikas skelbia ginčą dėl paskelbtų žingsnių ir tai padaro dar prieš išmetant diską – žaidimas stabdomas.
- 18.3. "Pick" taisyklės pažeidimas:
- 18.3.1. Jei besiginančiam žaidėjui kitas žaidėjas sutrukdo judėti link savo ginamo oponento ar greta jo, gynėjas gali skelbti "Pick" taisyklės pažeidimą.
 - 18.3.2. Žaidimui sustojus, gynėjas, sušukęs "Pick", gali užimti sutartą vietą aikštelėje, kurią jis būtų užėmęs, jei jam nebūtų sutrukdyta. Jei diskas buvo išmestas - jis grąžinamas puolėjui, kuris turėjo diską, kai pažeidimas įvyko.

19. Žaidimo stabdymai

- 19.1. Stabdymai dėl traumų:
 - 19.1.1. Žaidimo stabdymas dėl žaidimo metu aikštelėje patirtos traumos skelbiamas garsiai ir aiškiai, balsu pranešant „trauma“ (angl. *injury*). Traumą gali paskelbti bet kas iš traumą patyrusios komandos žaidėjų esančių aikštėje.
 - 19.1.2. Jeigu aikštėje bet kuris žaidėjas turi atvirą arba kraujuojančią žaizdą, žaidimas turi būti stabdomas dėl traumos ir atliekamas neatidėliotinas keitimas. Žaidėjas gali grįžti į aikštę tik tada, kai žaizda užverta ir sutvarstyta.
 - 19.1.3. Jeigu įvykusi trauma nėra tiesioginis susidūrimo su oponentu rezultatas, žaidėjas gali pasirinkti būti pakeistas, arba pasinaudoti savo komandos minutės petraukėle.
 - 19.1.4. Jeigu trauma yra įvykusio susidūrimo su oponentu rezultatas, žaidėjas gali rinktis pasilikti aikštelėje ar būti pakeistas.
 - 19.1.5. Jeigu sužeistas žaidėjas palieka aikštę, priešininkų komanda taip pat gali atlikti vieno žaidėjo keitimą.
 - 19.1.6. Jeigu sužeistas žaidėjas pagavo diską ir dėl patirtos traumos jį prarado, diskas yra

- grąžinamas jį praradusiam žaidėjui ir ataka tęsiama.
- 19.1.7. Traumos skelbimo metu pakeistų žaidėjų vietą užėmę žaidėjai pilnai perima jų turėtą statusą (poziciją, disko statusą, suskaičiuotas sekundes ir t.t.).
- 19.2. Techniniai stabdymai
- 19.2.1. Bet kuris žaidėjas pastebėjęs realią grėsmę kitiems žaidėjams gali paskelbti techninį žaidimo stabdymą.
- 19.2.2. Žaidėjas su disku gali skelbti techninį žaidimo stabdymą žaidimo metu, siekiant pakeisti pažeistą žaidimo diską.
- 19.3. Jeigu diskas buvo ore, kai buvo paskelbtas žaidimo stabdymas, žaidimas tesiamas, kol diskas atitenka vienai ar kitai komandai:
- 19.3.1. Po žaidimo stabdymo dėl traumos, kuri nebuvo baudos pasekmė, paskutinis žaidimas į diską laikomas galiojančiu ir žaidimas tęsiamas nuo esamo taško.
- 19.3.2. Po techninio stabdymo paskelbimo:
- 19.3.2.1. jeigu techninis trukdis ar stabdymas neturėjo įtakos žaidimui, diskas išlieka jį iškovojusiai komandai. Žaidimas tesiamas nuo šio taško;
- 19.3.2.2. jeigu techninis trukdis ar stabdymas turėjo įtakos žaidimui, diskas grąžinamas metikui.
- 19.4. Varžybose apribotose laiko, žaidimo laikrodis yra stabdomas įvykus vienam iš šių stabdymų.

20. Pertraukos

- 20.1. Žaidėjas, skelbiantis pertrauką, turi suformuoti „T“ raidę rankomis arba pasitelkus diską ir paskelbti „minutės pertraukėlę“ (*angl. time-out*) girdint priešininkų komandos žaidėjams.
- 20.2. Kiekviena komanda turi po vieną (1) pertrauką per kėlinį.
- 20.3. Pertrauka gali būti pasinaudota bet kuriuo kėlinio metu.
- 20.4. Pertrauka trunka vieną (1) minutę.
- 20.5. Kuriai nors komandai pelnius tašką ir dar neišmetus pulo, žaidėjai iš abiejų komandų gali skelbti savo komandos minutės pertraukėlę. Tuomet pertraukėlė viena (1) minute pratęsia laiko tarpą nuo taško pradžios iki pulo išmetimo.
- 20.6. Žaidimo metu tik žaidėjas su disku ir fiksuotu atramos tašku gali skelbti minutės pertraukėlę. Po tokios minutės pertraukėlės:
- 20.6.1. keitimai tarp žaidėjų yra negalimi, išskyrus ketimus dėl patirtos traumos;
- 20.6.2. žaidimas tesiamas iš nepakitusio pertrauką skelbusio žaidėjo atramos taško (*angl. pivot point*);
- 20.6.3. metiko poziciją užima tas pats žaidėjas paskelbęs pertraukėlę;
- 20.6.4. visi kiti puolantieji žaidėjai gali užimti norimas vietas aikštėje;
- 20.6.5. kai puolančios komandos žaidėjai užima pozicijas, besiginančios komandos žaidėjai taip pat gali užimti sau patogias pozicijas aikštėje;
- 20.6.6. suskaičiuotų sekundžių skaičius išlieka toks pat, koks buvo prieš pertrauką, išskyrus situacijas, kai pasikeičia puolėjo markeris.
- 20.7. Jeigu žaidėjas su disku nori paimti pertraukėlę, kai jo komanda nebeturi pertraukėlių, gynėjas prie suskaičiuotų sekundžių prideda dvi (2) sekundes prieš tęsiant žaidimą ir pradeda žaidimą atžymėdamas diską. Jeigu rezultatas pridėjus dvi sekundes tampa lygus aštuonioms (8) ar daugiau sekundžių, tuomet laikas laikomas pasibaigusiu (*angl. stall out*) ir fiksuojamas disko prarandamas. Jeigu prieš stabdymą sekundės nebuvo pradėtos skaičiuoti, gynėjas gali pradėti skaičiavimą nuo trijų (3).