

# Lėkščiasvydžio taisyklės 2017

Taisyklių redakcija patvirtinta 2017-01-01

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

## Turinys

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

## Pratarmė

Lėkščiasvydis yra komandinis sportas, žaidžiamas septyni prieš septynis su skraidančiu disku. Žaidimas yra žaidžiamas stačiakampio formos aikštelėje, su taškų pelnyimo zonomis abiejuose 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. Tradiciškai žaidžiama iki 15 taškų, vienas mačas trunka 100 minučių. 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.

Dauguma šių taisyklių yra bendros ir tinka didžiajai daliai situacijų, tačiau kai kurios taisyklės yra pritaikomos tik tam tikroms situacijoms ir yra viršesnės už bendras taisykles.

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

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

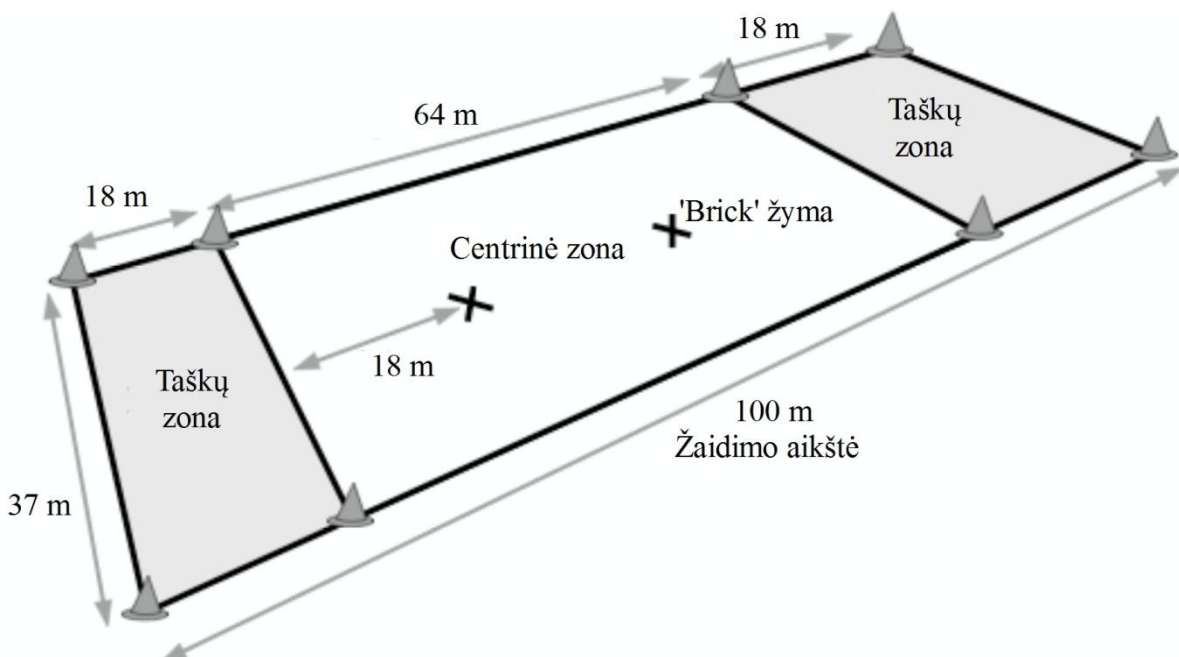
- 1.1. Ultimeitas yra nekontaktinis, pačių žaidėjų teisėjaujamas sportas. Visi žaidėjai yra atsakingi už taisyklių išmanymą ir jų laikymąsi. Ultimeitas yra grindžiamas žaidimo dvasios principu, kuris įpareigoja kiekvieną žaidėją vadovautis sąžiningo žaidimo taisyklėmis.
- 1.2. Vadovaujantis žaidimo dvasios principu iš žaidėjų tikimasi, kad niekas specialiai nepažeidinės taisyklių; todėl nėra griežtos bausmės už netyčia padarytus 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 kerštauojant 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. Tačiau žaidėjai gali prašyti nedalyvaujančių žaidėjų, turėjusių gerą situacijos matomumą, pagalbos, siekiant išsiaiškinti/pasitikslinti taisykles ir padėti žaidėjams priimti tinkamą sprendimą.

- 1.11. Žaidėjai ir kapitonai yra atsakingi už visus žaidimo stabdymus.
- 1.12. Jeigu po diskusijos žaidėjai negali vieningai sutarti ar yra neaišku:
  - 1.12.1. kas įvyko žaidimo metu ar;
  - 1.12.2. kas greičiausiai būtų įvykę 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 su išmatavimais ir taškų pelnymo zonomis kaip atvaizduota 1 paveikslėlyje. Aikštė turi būti lygi, be jokių kliūčių ir saugi žaidėjams.
- 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 pelnymo zonų linijos, kurios skiria pagrindinį žaidimo lauką nuo taškų pelnymo zonų yra laikomos centrinės žaidimo zonos dalimi.
- 2.5. „Brick’o“ atžyma, tai dviejų (2) susikertančių vieno (1) metro linijų žyma žaidimo aikštėje, žymima aštuoniolika (18) metrų nuo taškų pelnymo zonų aikštės vidurio link, per vidurį tarp šoninių užribio linijų.
- 2.6. Aštuoni (8) ryškių spalvų lankstūs objektai (kaip plastikiniai kugeliai) žymi centrinę žaidimo zoną ir taškų pelnymo zonas.
- 2.7. Žaidimo aikštė turi būti plokščia. Žaidimo aikštėje neturėtų būti jokių objektų, duobių ar kitų kliūčių, galinčių trukdyti žaidimui. Jeigu žaidimas yra sutrukdomas dėl daiktų ar nežaidžiančių žmonių trejų (3) metrų 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).



### 3. Inventorius

- 3.1. Abiejų komandų kapitonus 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 trukdyti priešininko žaidimui.

### 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 penkiolika (15) taškų.
- 4.3. Žaidimas skiriamas į dvi (2) dalis, vadinamas kėliniais (angl. *halves*). Pirmasis kėlinys baigiamas kuriai nors iš komandų pirmajai surinkus aštuonis (8) taškus.
- 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 išmesdamu pulą (angl. *pull*) puolančiajai komandai.
- 4.6. Įvairios variacijos bazinė žaidimo struktūra yra įmanomos siekiant žaidimą pritaikyti įvairioms varžyboms, žaidėjų skaičiui, žaidėjų amžiui ar naudojamam aikštės plotiui.

### 5. Komandos

- 5.1. Žaidimo metu kiekviena komanda aikštėje privalo turėti maksimaliai septynis (7) žaidėjus ir minimaliai penkis (5) žaidėjus.
- 5.2. Keitimų skaičius yra neribojamas. Jie galimi vienai iš komandų pelnius tašką ir prieš kitai komandai duodant signalą, kad ji yra pasiruošusi išmesti pulą (angl. *pull*).
- 5.3. Kiekviena komanda išsirenka komandos kapitoną, kuris atstovauja komandą.

### 6. Žaidimo pradžia

- 6.1. Dviejų komandų atstovai 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. Pulas išmetamas tik tada, kai pulą metantis žaidėjas ir puolančios komandos žaidėjas iškelia ranką virš galvos ir taip duoda signalą, kad komandos yra pasiruošusios.
- 7.3. Parodžius signalą, kad komandos yra pasiruošusios, visi puolančiosios komandos nariai privalo viena koja stovėti ant taškų pelnyimo zonos linijos, nekeičiant pozicijos vienas kito atžvilgiu, kol neišmetamas pulas.
- 7.4. Parodžius signalą, kad komandos yra pasiruošusios, 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 gali 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 puolančios komandos žaidėjas aikštėje ar už aikštės ribų paliečia diską jam dar nepalietus žemės ir puolanti komanda nepagauna disko, fiksuojamas disko praradimas (pamestas pulas).
- 7.9. Jei puolančios komandos žaidėjas pagauna pulą, žaidimas yra pradedamas aikštės vietoje kaip įmanoma arčiau pulo pagavimo vietos, netgi jeigu ta vieta yra žaidėjo ginamoje taškų pelnyimo zonoje.
- 7.10. Jei po pulo diskas, pasiekęs žemę, rieda, tačiau lieka aikštelės ribose, žaidimas pradedamas nuo vietos, kur diskas sustojo, netgi jeigu ta vieta yra žaidėjo ginamoje taškų pelnyimo zonoje.
- 7.11. Jei po pulo diskas pirmiau paliečia aikštelę ir tada išrieda į užribį (nepalietas puolančiosios komandos žaidėjo), žaidimas yra pradedamas nuo tos vietos, kur diskas kirto aikštės perimetro liniją, arba artimiausiame centrinės aikštės zonos taške, netgi jeigu diskas paliko aikštelę ginamoje taškų pelnyimo zonoje.
  - 7.11.1 Jei po pulo diskas išrieda iš aikštelės, prieš tai palietas puolančios komandos žaidėjo, žaidimas pradedamas nuo vietos ties aikštės perimetro linija, esančios arčiausiai tos vietos, kur diskas paliko aikštelę, netgi jeigu diskas paliko aikštelę ginamoje taškų pelnyimo zonoje.
- 7.12. Jei po pulo diskas išskrenda į užribį prieš tai nepalietęs nė vieno žaidėjo ar žaidimo aikštės - 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, bet kuris puolančiosios komandos žaidėjas privalo perspėti besiginančią komandą pilnai virš galvos ištiesdamas vieną ranką dar prieš pakeliant diską nuo žemės.

## 8. Disko statusas

- 8.1. Diskas yra „nežaidžiamas“ 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 išlekia 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 „nežaidžiamas“ - yra „žaidžiamas“, t.y. jį galima žaisti.

- 8.3. Metikas negali perduoti „nežaidžiamo“ disko kitam žaidėjui.
- 8.4. Bet kuris žaidėjas gali bandyti stabdyti riedantį ar čiuožiantį diską po disko kontakto su žeme.
- 8.4.1. 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.
- 8.5. Po disko perėmimo ir po pulo puolančioji komanda turi nedelsdama tęsti žaidimą.
- 8.5.1. Puolantysis žaidėjas turi judėti prie disko ėjimo tempu ar greičiau ir nedelsdamas užimti atramos tašką (angl. *pivot point*).
- 8.5.2. Papildant 8.5.1., po perimto disko, jeigu jis neišėjo į užribį, puolančioji komanda turi pradėti žaidimą per tam tikrą laiko limitą:
- 8.5.2.1. Jeigu diskas yra centrinėje aikštės zonoje – per 10 sekundžių po disko perėmimo.
- 8.5.2.2. Jeigu diskas yra taškų pelnyto zonoje – per 20 sekundžių po disko perėmimo.
- 8.5.3. Jeigu puolančioji komanda pažeidžia 8.5 punktą, besiginančioji komanda gali duoti žodinį įspėjimą („žaidimo delsimas“ (angl. *Delay of Game*)) arba gali skelbti taisyklių pažeidimą (angl. *Violation*).
- 8.4.4. Jeigu puolančiosios komandos žaidėjas, esantis trijų (3) metrų nuotolyje nuo vietos, iš kurios turėtų būti pradamas žaisti diskas, po žodinio įspėjimo toliau pažeidžia 8.5 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 dešimties (10). 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 žaidžiamas (jei kitaip nenurodyta turnyro reglamente);
- 9.3.2. yra nutolęs ne daugiau kaip trimis (3) metrais nuo metiko arba yra teisingame atramos taške, jeigu metikas iš to taško pasitraukė;
- 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 pradėtos skaičiuoti nuo vieno („stalling 1“).
- 9.5. Po žaidimo sustabdymo sekundžių skaičiavimas tęsiamas kaip nurodyta:
- 9.5.1. Po neginčytino besiginančios komandos taisyklių pažeidimo sekundės iš naujo pradėtos skaičiuoti nuo vieno („stalling 1“).
- 9.5.2. Po neginčytino puolančiosios komandos taisyklių pažeidimo sekundės tęsiamos skaičiuoti ne daugiau, kaip nuo devynių (9).
- 9.5.3. Kilus ginčui dėl baigto skaičiavimo (angl. *stall-out*), markeris tęsia sekundžių skaičiavimą ne daugiau, kaip nuo aštuonių („stalling 8“).
- 9.5.4. Kilus ginčui dėl bet kokio kito taisyklių pažeidimo, įskaitant „pick“ taisyklės pažeidimą, sekundžių skaičiavimas tęsiamas ne daugiau, kaip nuo šešių (6).
- 9.6. Tęsti skaičiavimą „ne daugiau, kaip nuo n“, kai n yra skaičius tarp vieno (1) ir devynių (9), reiškia:
- 9.6.1. Jeigu paskutinis skaičius sekundžių skaičiavime prieš žaidimo sustabdymą yra „x“, tai skaičiavimas pradėdamas nuo „stalling x + 1“, arba nuo „stalling n“, žiūrint kuris iš šių skaičių yra mažesnis.

## 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 užsitęsus diskusijai ar ginčui.
- 10.2. Žaidėjo pozicija po pažeidimo paskelbimo (išskyrus minutės pertraukėlės metu ir jeigu nenurodyta kitaip):
  - 10.2.1. Jeigu žaidimas sustabdomas prieš disko išmetimą, visi žaidėjai privalo užimti tas pačias pozicijas, kurias užėmė prieš žaidimo sustabdymą;
  - 10.2.2. jei žaidimas buvo sustabdytas diskui esant ore:
    - 10.2.2.1 jeigu diskas yra sugrąžinamas jį išmetusiam žaidėjui, visi žaidėjai privalo užimti pozicijas, kurias užėmė prieš puolančiosios komandos žaidėjui išmetant diską, arba pažeidimo paskelbimo metu (priklauso nuo to, kas buvo anksčiau);
    - 10.2.2.2. Jeigu žaidimo eiga nesikeičia, visi žaidėjai privalo užimti pozicijas, kurias užėmė, kai diskas buvo pagautas arba palietė žemę.
    - 10.2.2.3. Jeigu žaidėjas (ne metikas) perima diską po neginčijamo pažeidimo, visi žaidėjai privalo užimti pozicijas, kurias užėmė prieš žaidimo sustabdymą.
  - 10.2.3. Visi žaidėjai privalo būti savo užimamose pozicijose 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 uždelsiamas, 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. Kai metikas turi diską:
    - 10.5.1.1. Jei diskas yra lengvai pasiekiamas kuriam nors iš besiginančios komandos žaidėjų, jis privalo paliesti diską.
    - 10.5.1.2. 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*);
  - 10.5.2. Kai diskas yra ant žemės, ginančiosios komandos žaidėjas esantis arčiausiai disko privalo 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 neįvykusiu, neatsižvelgiant į tai, ar jis buvo užbaigtas, ar ne. Diskas grąžinamas į vietą, iš kurios turėjo būti paleistas žaidimas ir žaidimas tęsiamas atžymėjus diską.

## 11. Užribiai

- 11.1. Aikštelės 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 palieka aikštelės ribas, jis privalo užimti atramos tašką aikštės viduje ties vieta, kur buvo kirsta 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 „žaidžiamu“, 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 skridamas 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 (nesisukančio) 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. 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.
  - 12.7.1. Tačiau, kai diskas yra ore, žaidėjas negali judėti tokiu būdu, kuriuo sutrukdytų priešininkui judėti link disko kitų žaidėjų neužimtoje erdvėje.
- 12.8. 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.

- 12.9. 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.
- 12.10. Žaidėjai negali naudoti savo rankų ar kojų, siekiant sutrukdyti varžovui laisvai judėti.
- 12.11. Joks žaidėjas negali fiziškai padėti kitam žaidėjui judėti; taip pat naudoti priemones, kurios fiziškai padėtų gaudyti diską dėl patirto kontakto.

### 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. perdavimą pagauna besiginančios komandos žaidėjas (“perėmimas”, angl. *interception*);
  - 13.1.3. diskas kontaktuoja su užribiu (“užribis”, angl. *out-of-bounds*);
  - 13.1.4. pulo metu diską gaudanti komanda paliečia diską dar prieš jam nusileidžiant ant žemės, tačiau nesugeba išsaugoti disko („pamestas pulas“, angl. *dropped pull*).
- 13.2. Diskas yra prarandamas, puolančioji komanda keičiasi ir žaidimas sustoja, kai:
  - 13.2.1. Yra padaroma neginčijama pražanga puolime;
  - 13.2.2. metikas nespėja išmesti disko prieš jo markeriui pradendant tarti “dešimt” skaičiuojant sekundes (“laikas”, angl. *stall-out*);
  - 13.2.3. diskas yra perduodamas vieno puolėjo kitam, ir perdavimo metu abu puolančiosios komandos žaidėjai liečia diską (“perdavimas rankomis”, angl. *hand-over*);
  - 13.2.4. metikas tyčia nukreipia perdavimą į save, mesdamas į kitą žaidėją (“nukreipimas”, angl. *deflection*);
  - 13.2.5. diską išmetęs žaidėjas pagauna diską antrą kartą dar prieš jį paliečiant bet kuriam kitam žaidėjui aikštelėje (“dvigubas lietimasis”, angl. *double touch*);
  - 13.2.6. puolantysis žaidėjas tyčia fiziškai padeda komandos nariui judėti taip, kad jis pagautų perdavimą;
  - 13.2.7. puolantysis žaidėjas naudoja priemones, kurios jam fiziškai padeda pagauti perdavimą.
- 13.3. Jei žaidėjas mano, jog buvo prarastas diskas, jis privalo nedelsiant paskelbti atitinkamą pažeidimą. Jei priešininkų komanda nesutinka, jie turi skelbti ginčą. Jei po diskusijos žaidėjai negali susitarti, arba yra neaišku, kas atsitiko, diskas privalo būti grąžinamas paskutiniajam jį turėjusiam ir su skelbimu nesusijusiam puolėjui.
- 13.4. 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.)
  - 13.4.1. Jei metikas, pasibaigus sekundėms, paskelbia buvus skubotą skaičiavimą, tačiau išmeta perdavimą, kuris nėra pagaunamas – diskas laikomas prarastu ir žaidimas tęsiamas atžymint diską
- 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 atžymėdamas diską.

- 13.7. Pasikeitus puolančiajai komandai žaidimas yra tęsiamas 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 (13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 atvejais) arba
  - 13.7.4. prieš prarandant diską stovėjo puolančiosios komandos žaidėjas (13.2.6., 13.2.7 atvejais);
  - 13.7.5. 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 privalo 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 pradedamas 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 pratęsiamas 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 kyla ginčas - taškas nėra įskaitomas, 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 diskas yra pagautas ir įvyksta gaudančiojo kontaktas su taškų zona.

## 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 metančiajam 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. Kai yra paskelbiama bauda arba pažeidimas, dėl kurio stabdomas žaidimas, žaidėjai turi sustabdyti žaidimą ženklais ar balsu pranešdami apie sustabdymą, taip perduodami informaciją vieni kitiems aikštėje. Jeigu žaidimas buvo sustabdytas tam, kad būtų išsiaiškinta tam tikra situacija, nors nebuvo jokio pažeidimo paskelbimo, yra laikoma, kad paskelbimas buvo tuo metu, kai prasidėjo diskusija.
- 15.8. Skelbimai dėl nusižengimo taisyklėms negali būti atidėliojami ir turi būti skelbiami iš karto pastebėjus pažeidimą.
- 15.9. Jei žaidėjas neteisingai skelbia žaidimo sustabdymą dėl to, kad neišgirdo, ar neteisingai išgirdo skelbimą, kad nežinojo atitinkamos taisyklės, arba kai nedelsiant nepaskelbė pažeidimo:
  - 15.9.1. Jeigu diskas atitenka puolančiai komandai arba lieka pas ją, žaidimas pratęsimas.
  - 15.9.2. Jeigu diskas neatitenka puolančiai komandai arba ji neišsaugoja disko, jis privalo būti grąžintas paskutiniam su paskelbimu nesusijusiam metikui.
- 15.10. Jei žaidėjas, kuriam yra paskelbiama bauda, klaida ar kitas taisyklių pažeidimas, su tuo nesutinka, jis gali paskelbti ginčą (angl. *contest*).
- 15.11. Jei žaidėjas, paskelbęs baudą, klaidą ar kitą taisyklių pažeidimą, vėliau nusprendžia, jog skelbimas buvo 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 (išskyrus situacijas, aprašytas 15.9., 16.2. ir 16.3).
- 16.2. Jeigu bauda ar kitas taisyklių pažeidimas yra:
  - 16.2.1. Paskelbtas prieš žaidėją su disku ir šis išmeta pasą, arba
  - 16.2.2. Paskelbtas žaidėjui su disku atliekant metimą, arba
  - 16.2.3. Paskelbtas arba atsitinka, kai diskas yra ore, tuomet žaidimas yra tęsimas, 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 tęsimas. Žaidėjai paskelbę žaidimo stabdymą gali paskelbti, kad žaidimas tęsimas (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 pratęsimas atžymėjus diską (angl. *check*), nebent kita taisyklė nurodo kitaip.

- 16.3. Nepriklausomai nuo to, kada buvo paskelbta bauda ar kitas taisyklių pažeidimas, jeigu žaidimas nebuvo pilnai sustabdytas ir jeigu žaidėjai iš abiejų komandų sutinka, kad bauda ar kitas taisyklių pažeidimas neturėjo realios įtakos žaidimo rezultatui, tuomet žaidimas yra tęsimas. Šios taisyklės nepanaikina jokia kita taisyklė.
- 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 pratęsimas 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. Paskelbus pavojingą žaidimą, o priešininkui nesutinkant - ginčas sprendžiamas, kaip bauda (žiūrėti sk. 17).
- 17.2. Gynėjo bauda prieš gaudytoją (angl. *defensive receiving fouls*):
- 17.2.1. Gynėjo bauda prieš puolančios komandos diską gaudantį žaidėją laikoma įvykusia tuomet, kai gynėjas inicijuoja kontaktą su gaudytoju prieš jam bandant sugauti diską gaudymo metu ar iš karto po disko pagavimo.
- 17.2.1.1. Gynėjui padarius neginčijamą baudą prieš gaudytoją, gaudytojas tęsia žaidimą su disku nuo tos vietos, kur įvyko nusižengimas. Jeigu taikoma 14.2. taisyklė, diskas yra nežaidžiamas, kol nenustatomas atramos taškas (angl. *pivot point*) ant taškų zonos linijos, esančios arčiausiai taško, kur buvo padaryta bauda. 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 kontaktas įvyksta besiginančiam žaidėjui ir metikui bandant užimti tą pačią dar neužimtą vietą aikštelėjedar prieš išmetant diską.
- 17.4.1.3. Jeigu markerio bauda fiksuojama prieš metikui išmetant diską, bet ne metimo metu, metikas gali skelbti pažeidimą dėl kontakto, pasakydamas „kontaktas“ (angl. *Contact*). Jeigu markeris pažeidimo neginčija, žaidimas nesustoja ir

markeris turi tęsti skaičiavimą nuo 1.

- 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, per ir iš karto po bet kurio žaidėjo bandymo žaisti į diską.
  - 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. Tai turi būti laikoma arba bauda prieš gaudymo momentą, arba netiesiogine bauda (priklausomai nuo situacijos).
- 17.9. Netiesioginės baudos (angl. *indirect fouls*):
- 17.9.1. Netiesioginės baudos gali būti fiksuojamos tuomet, kai įvyksta kontaktas tarp disko gaudančio puolėjo ir gynėjo, tačiau šis kontaktas tiesiogiai nepaveikia bandymo žaisti į 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. "nežaidžiamam" 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. tęsia skaičiavimą neteisingai (t.y. neatėmęs sekundžių nuo prieš tai suskaičiuoto laiko arba neskaičiuoja iš naujo, kai to yra reikalaujama); 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 atstumimas" (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. "Apkabimas" (angl. *wrapping*) – puolėjo kūnas ar jo dalis virš atraminio taško atsiranda linijoje, einančioje tarp markerio plaštakų ar rankų, t.y. markeris tarsi "apkabina" puolėjo atramos tašką ir taip apriboja jo judesius. Jeigu tokia situacija įvyksta tik dėl puolėjo judėjimo, tai nėra taisyklių pažeidimas.
- 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. Paprastas prabėgimas pro tokią gynybinę poziciją nėra laikomas dviguba gynyba.
- 18.1.1.6. "Vaizdo blokavimas" (angl. *Vision blocking*) - markeris tyčia riboja puolėjo regos lauką.
- 18.1.2. Markerio klaida gali būti ginčijama besiginančios komandos. Tokiu atveju žaidimas sustoja.
- 18.1.3. Po visų markerio taisyklių pažeidimų, išvardintų 18.1.1., kurie yra neginčijami, markeris privalo tęsti sekundžių skaičiavimą sumažinęs prieš tai suskaičiuotą laiką viena sekunde
- 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. Vietoj markerio klaidos paskelbimo, metikas gali paskelbti taisyklių pažeidimą (angl. *violation*) ir sustabdyti žaidimą, jeigu:
- 18.1.5.1. Markeris nepasitaiso skaičiuodamas sekundes;
- 18.1.5.2. Markeris neskaičiuoja sekundžių;
- 18.1.5.3. Markeris labai grubiai pažeidžia taisykles;
- 18.1.5.4. Markerio pažeidimai kartojasi.
- 18.1.6. Jei metikas paskelbia markerio klaidą arba markerio taisyklių pažeidimą ir bando perduoti diską prieš, per ar po pažeidimo paskelbimo – taisyklių pažeidimo paskelbimas neturi jokių pasekmių. Jeigu perdavimas yra netikslus, tai yra laikoma klaida ir diskas atiduodamas priešininkų komandai. Jeigu diskas yra grąžinamas metikui dėl kitokių pažeidimų, markeris turi atitinkamai pakoreguoti sekundžių skaičiavimą.
- 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.
- 18.2.1.1. Aikštės viduje esantis žaidėjas, kuris gaudo diską būdamas ore, gali bandyti išmesti galiojantį perdavimą dar prieš nusileidžiant ant žemės.
- 18.2.2. Pagavus diską ir nusileidus ne užribyje, metikas privalo nustoti judėjęs kaip įmanoma greičiau, nekeisdamas savo judėjimo krypties, kol užims atramos tašką.
- 18.2.2.1. Metikas gali išmesti diską dar besistengdamas sustoti po disko pagavimo, tačiau metimo metu jis privalo liesti žemę.
- 18.2.3. 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.
- 18.2.4. Gulintis ar klūpintis žaidėjas su disku neprivalo užimti atramos taško.
- 18.2.4.1. Jeigu žaidėjas atsistoja, tai nėra laikoma žingsniais, jeigu atramos taškas yra toje pačioje aikštės vietoje.
- 18.2.5. Žingsniai (angl. *travel*) gali būti skelbiami tuomet, kai puolėjas su disku:
- 18.2.5.1. užima neteisingą atramos tašką aikštelėje;
- 18.2.5.2. pakeičia judėjimo kryptį dar prieš užimant atspirties tašką, arba prieš išmetant diską;
- 18.2.5.3. pagavęs diską nesustoja bėgęs taip greit, kaip galėjo;
- 18.2.5.4. neišlaiko nuolatinio kontakto su atramos tašku prieš išmetant diską (t.y. pakinta atramos taško vieta);
- 18.2.5.5. neiškaiko kontakto su žeme prieš išmetant diską (pvz., pašoka); arba

- 18.2.5.6. tyčia nepagauna disko iškart, bet gauda jį pasimušinėdamas į orą, kad galėtų judėti neužimdamas atramos taško.
  - 18.2.6. Po neginčijamo žingsnių paskelbimo žaidimas nėra stabdomas:
    - 18.2.6.1. tokiu atveju metikas tiesiog užfiksuoja atsparos tašką vietoje, nurodytoje žaidėjo, kuris skelbė žingsnius. Tai turi įvykti be jokių atidėliojimų iš abiejų oponentų;
    - 18.2.6.2. sekundžių skaičiavimas yra sustabdomas ir metikas negali išmesti disko, kol neužima atramos taško tinkamoje vietoje;
    - 18.2.6.3. markeris pratęsia skaičiavimą pradėdamas žodžiu "Stalling".
  - 18.2.7. 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. Puolėjas turi grįžti į aikštės vietą, kurią užėmė pažeidimo metu. Žaidimas pratęsimas tik atžymėjus diską (angl. check).
  - 18.2.8. Jei paskelbus žingsnius žaidėjas išmeta neužbaigtą perdavimą (t.y. jis nėra pagaunamas) – žaidimas tęsimas.
  - 18.2.9. 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 vieną žaidėją beginančiam žaidėjui kitas žaidėjas sutrukdo judėti link savo ginamo oponento ar greta jo, gynėjas gali skelbti "Pick" taisyklės pažeidimą. Tačiau „Pick“ taisyklės pažeidimas negalioja, jeigu abu žaidėjai (tiek puolantis, tiek besiginantis) žaidžia į diską.
    - 18.3.1.1. Prieš paskelbdamas „Pick“ taisyklės pažeidimą, gynėjas gali palaukti iki dviejų (2) sekundžių tam, kad galėtų nuspresti, ar sutrukdytas judėti padarys įtaką žaidimui.
  - 18.3.2. Žaidimui sustojus, gynėjas, sušukęs "Pick", gali užimti sutartą vietą aikštelėje, kurią jis būtų užėmęs, jei jam nebūtų sutrukdyta, jeigu nenurodyta kitaip.
  - 18.3.3. Visi žaidėjai turi stengtis, kad „Pick“ taisyklės pažeidimų įvyktų kuo mažiau.
    - 18.3.3.1. Per bet kokį žaidimo sustabdymą žaidėjai gali susitarti ir šiek tiek pakeisti savo užimamą vietą aikštėje, jeigu tai leis išvengti potencialių „Pick“ taisyklės pažeidimų.

## 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 trauma įvyko ne dėl priešininko kaltės, žaidėjas privalo pasirinkti būti pakeistas, arba pasinaudoti savo komandos minutės petraukėle.
  - 19.1.4. Jeigu trauma įvyko dėl priešininko kaltės, žaidėjas gali rinktis pasilikti aikštelėje ar būti pakeistas.
  - 19.1.5. Jeigu sužeistas žaidėjas pagavo diską ir dėl patirtos traumos jį prarado, diskas yra grąžinamas jį praradusiam žaidėjui ir ataka tęsiama.
  - 19.1.6. Žaidimo sustabdymas dėl traumos yra laikomas paskelbtu traumos gavimo metu, nebent sužalotas žaidėjas pasirenka tęsti žaidimą iki paskelbiant sustabdymą.
  - 19.1.7. Jeigu diskas buvo ore, kai buvo paskelbtas žaidimo stabdymas, žaidimas tęsimas, kol diskas atitenka vienai ar kitai komandai. Po žaidimo stabdymo dėl traumos, kuri nebuvo baudos pasekmė, paskutinis žaidimas į diską laikomas galiojančiu ir žaidimas tęsimas nuo esamo

taško.

- 19.2. Techniniai stabdymai
  - 19.2.1. Bet kuris žaidėjas pastebėjęs realią grėsmę kitiems žaidėjams gali paskelbti techninį žaidimo stabdymą. Žaidimas privalo sustoti nedelsiant.
  - 19.2.2. Žaidėjas su disku gali skelbti techninį žaidimo stabdymą žaidimo metu, siekiant pakeisti pažeistą žaidimo diską.
  - 19.2.3. Po techninio stabdymo paskelbimo:
    - 19.2.3.1. jeigu techninis trukdis ar stabdymas neturėjo įtakos žaidimui, diskas išlieka jį iškovojusiai komandai. Žaidimas tęsiasi nuo šio taško;
    - 19.2.3.2. jeigu techninis trukdis ar stabdymas turėjo įtakos žaidimui, diskas grąžinamas metikui.
- 19.3. Jeigu žaidėjas yra pakeičiamas dėl traumos ar techninio žaidimo sustabdymo dėl nelegalaus įrangos naudojimo, priešininkų komanda taip pat gali pakeisti vieną žaidėją.
  - 19.3.1. Pakeistų žaidėjų vietą užėmę žaidėjai pilnai perima pakeistų žaidėjų statusą (poziciją, disko statusą, suskaičiuotas sekundes ir t.t.).

## 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 gali pasinaudoti (2) pertraukomis per kėlinį.
- 20.3. Kuriai nors komandai pelnius tašką ir dar neparodžius komandų pasiruošimo išmesti pulą ir pradėti naują tašką, žaidėjai iš abiejų komandų gali skelbti savo komandos minutės pertraukėlę. Tuomet pertraukėlė septyniasdešimt penkiomis (75) sekundėmis pratęsia laiko tarpą nuo taško pradžios iki pulo išmetimo.
- 20.4. Išmetus pulą, tik puolėjas su disku gali skelbti minutės pertraukėlę. Minutės pertraukėlė prasideda, kai yra parodomas minutės pertraukėlės ženklas („T“ raidė), ir tęsiasi septyniasdešimt penkis (75) sekundes. Po tokios minutės pertraukėlės:
  - 20.4.1. keitimai tarp žaidėjų yra negalimi, išskyrus ketimus dėl patirtos traumos;
  - 20.4.2. žaidimas tęsiasi iš nepakitusio pertrauką skelbusio žaidėjo atramos taško (*angl. pivot point*);
  - 20.4.3. metiko poziciją užima tas pats žmogus;
  - 20.4.4. visi kiti puolantieji žaidėjai gali užimti norimas vietas aikštėje;
  - 20.4.5. kai puolančios komandos žaidėjai užima pozicijas, besiginančios komandos žaidėjai taip pat gali užimti sau patogias pozicijas aikštėje;
  - 20.4.6. suskaičiuotų sekundžių skaičius išlieka toks pat, koks buvo prieš pertrauką, išskyrus situacijas, kai pasikeičia puolėjo markeris.
- 20.5. Jeigu žaidėjas su disku nori paimti pertraukėlę, kai jo komanda nebeturi pertraukėlių, žaidimas yra stabdomas. Gynėjas prie suskaičiuotų sekundžių turi pridėti dvi (2) sekundes prieš tęsiant žaidimą ir pradeda žaidimą atžymėdamas diską. Jeigu rezultatas pridėjus dvi sekundes tampa lygus dešimčiai (10) ar daugiau sekundžių, tuomet laikas laikomas pasibaigusiu (*angl. stall out*) ir fiksuojamas disko prarandamas.

– Pabaiga –



## Žodynas

Atrama (angl. <i>pivot</i> )	Galimybė judėti bet kuria kryptimi išlaikant atramą (dažniausiai t.y. atraminę koją) nuolatiniame kontakte su žaidimo aikšte ties atramos tašku.
Atramos taškas (angl. <i>pivot point</i> )	Pasikeitus puolančioms komandoms, atramos taškas yra nustatomas puolėjui su disku aikštėje įtvirtinant/padedant kūno dalį (dažniausiai koją) atitinkamoje vietoje aikštėje. Po pavykusio disko perdavimo, diską pagavęs puolėjas turi užfiksuoti atramos tašką. Atramos taškas fiksuojamas, kai atraminė koja išlaiko nuolatinį ir nekintamą kontaktą su žeme.
Besiginantis žaidėjas	Bet kuris žaidėjas aikštėje, kurio komanda neturi disko.
Brick	Bet kuris pulas, kuris nusileidžia užribyje nepaliestas puolančios komandos.
Centrinė zona	Žaidimo aikštės dalis įskaičiuojant taškų pelnyto zonos priekines linijas, bet ne taškų pelnyto zonas ir aikštės perimetrą.
Disko praradimas/ puolančių komandų pasikeitimas (angl. <i>turnover</i> )	Bet kuris veiksmas dėl kurio, puolanti komanda praranda diską. Disko praradimas nėra laikomas taisyklių pažeidimu.
Disko sustojimo vieta	Tai vieta, kur diskas buvo pagautas. Tačiau jeigu diskas nebuvo pagautas, o nukrito ant žemės, disko sustojimo vieta yra laikoma ta vieta, kur diskas nukrito arba nuritęs nustojo čiuožti ar riedėti žeme.
Disko turėjimas (angl. <i>possession of the disc</i> )	Nepertraukiamas kontaktas su disku ir nesisukančio bei nejudančio disko kontrolė. Pagavus perdavimą žaidėjas yra laikomas turinčiu diską. Tačiau, jei dėl kontakto su žeme, ar dėl disko judėjimo yra prarandama disko kontrolė – žaidėjas laikomas praradusiu diską. Diskas yra laikomas diską turinčio žaidėjo dalimi. Komanda, kurios narys turi diską, yra laikoma turinčia diską (t.y. puolančia).
Disko žymėjimas (angl. <i>check</i> )	Gynyboje esančio žaidėjo veiksmas, kai žaidėjas paliesdamas diską iš naujo paleidžia/tęsia žaidimą (po žaidimo stabdymo). Jei šalia metiko nėra gynėjo, diskas gali būti atžymimas juo paliečiant žemę.
Gaudytojai (angl. <i>receivers</i> )	Visi puolančios komandos žaidėjai, išskyrus metiką.
Geriausia matymo perspektyva	Matymo taškas iš kurio žaidėjas galėjo geriausiai matyti esantį diską, žemę, žaidėjus, aikštės perimetro ribas, markerį ir gynėjus dalyvaujančius žaidime.
Ginama taškų pelnyto zona	Taškų pelnyto zona, kurioje besiginanti komanda stengiasi apsiginti nuo puolančios komandos, kad nebūtų pelnytas taškas.
Gynėjai	Gynėjas tai yra žaidėjai, kurie dengia puolančios komandos puolėjus esančius be disko, kai juos skiria trys metrai ar mažiau ir, kai gynėjas reguoja į puolėjo manevrus.
Kontaktas su žeme	Galioja visiems žaidėjams turintiems tiesioginį kontaktą su žeme dėl atliekamo manevro, įskaitant nusileidimą, arba balanso atgavimą/neišlaikymą (po šuolio, layouto, palinkimo ar kritimo).
Metimo momentas	Momentas, kai puolėjas, turintis diską, atlieka metimo manevrą.
Poveikis žaidimo eigai	Situacija, kai pažeidimas turi įtakos žaidimo eigai, t.y., kai žaidimo rezultatas galėjo būti kitoks, jei pažeidimas nebūtų įvykęs.
Puolama taškų pelnyto zona	Tai zona į kurią diską turinti puolančioji komanda bando pelnyti taškus.
Perėmimas	Kai besiginančios komandos žaidėjas pagauna ir perimą diską, puolėjo mestą kaip perdavimą savo komandos nariui.
Puolantis žaidėjas	Žaidėjas, kurio komanda turi diską.
Skelbimas	Aiškliai girdimas paskelbimas, kad įvyko bauda, pražanga, taisyklių pažeidimas, trauma ar minutės pertraukėlė. Gali būti naudojami šie terminai: bauda (angl.

	<i>foul</i> ), žingsniai (angl. <i>travel</i> ), atitinkamas terminas įvykus markerio taisyklių pažeidimui, delsimas (angl. <i>stall</i> ), techninis stabdymas (angl. <i>technical</i> ), trauma (angl. <i>injury</i> ) ir kiti žaidimo taisyklių pažeidimų skelbimai.
Taisyklinga pozicija	Tai tokia stacionari pozicija, kurią užima žaidėjo kūnas, be ištiestų rankų ir kojų, ir su kuria kontakto gali išvengti judantys priešininkų komandos žaidėjai atsižvelgiant į laiką ir nuotolį.
Taškų pelnyimo zona	Viena iš dviejų taškų pelnyimo zonų žaidimo aikštės galuose, kuriose komandos gali pelnyti taškus pagauinant diską puolamoje taškų pelnyimo zonoje.
Taškų pelnyimo zonos linija	Žaidimo aikštės linija atskirianti centrinę žaidimo zoną nuo taškų pelnyimo zonų.
Tyčinis kontaktas	Bet koks judėjimas link/į oponentą (į jo užimamą stacionarią poziciją, ar jo planuojamą užimti poziciją vertinant pagal judėjimo kryptį ir greitį), kuris iššaukia neišvengiamą ne netyčinį kontaktą.
Linija	Tai juosta skirianti žaidimo aikštę nuo užribių. Žaidimo aikštės linijos nepriklauso žaidimo laukui, jos laikomos užribiu.
Linijos skelbimas (angl. <i>line call</i> )	Tai bet kuris skelbimas susijęs su vieta, kur diskas pateko į užribį, ar, kur žaidėjas su disku užima poziciją ant užribio ar taškų pelnyimo zonos linijų. Linijos skelbimai yra susiję su šiais skelbimais: „užribis“ (angl. <i>out-of-bounds</i> ), „taškai“ (angl. <i>point</i> ), „nuošalė“ (angl. <i>offside</i> ).
Markeris (angl. <i>marker</i> )	Tai besiginančios komandos žaidėjas ginantis puolėją su disku ir skaičiuoja jam sekundes.
Metikas (angl. <i>thrower</i> )	Puolančios komandos žaidėjas, turintis diską, arba žaidėjas, kuris ką tik išmetė diską.
Metimas	Disko skrydis po bet kurio metimo judesio, įskaitant apgaulingą bandymą ar tyčia pamestą diską, kurio rezultatas yra kontakto tarp metiko ir disko praradimas. Disko perdavimas yra tolygus metimui.
Metimo judesys	Judesys, kurio metu metikas perkelia metimo impulsą į diską, kad šis pradėtų skristi, yra laikomas metimo judesiu. Atramos taškas ir judesiai po disko paleidimo nėra laikomi metimo judesiais.
Nežaidėjas	Bet kuris asmuo, įskaitant ir žaidžiančių komandų narius, kuris esamu metu nežaidžia aikštelėje.
Netyčinis kontaktas	Bet kuris kontaktas įvykęs žaidimo metu, kuris nėra pavojingas ir neturi realios įtakos žaidimo eigai.
Perimetro linijos	Linijos skiriančios centrinę žaidimo zoną ir taškų pelnyimo zonas nuo užribio. Jos nėra žaidimo aikštės dalis.
Pulas (angl. <i>Pull</i> )	Disko metimas per visą aikštę kitai komandai, kuri pradės ataką po pelnyto taško arba naujame kėlinyje. Pulas nėra laikomas perdavimu.
Savarankiškas disko žymėjimas (angl. <i>self check</i> )	Veiksmas kurį gali atlikti tik metikas turintis diską, paliesdamas disku žemę, tokiu būdu iš naujo paleisdamas žaidimą, kai šalia nėra gynėjo.
Užribis (angl. <i>Out-of-Bounds, OB</i> )	Viskas, kas nėra žaidimo aikštės dalis, įskaitant žaidimo aikštės perimetro linijas.
Žaidėjas	Vienas iš dešimties (10) žaidėjų, kurie yra aikštelėje žaidžiant tašką.
Žaidimo aikštė	Žaidimo aikštė dalis įskaitant centrinę zoną ir taškų pelnyimo zonas, išskyrus aikštės perimetrą žyminčias linijas.
Žaidimo stabdymas	Bet koks žaidimo stabdymas dėl pražangos, taisyklių pažeidimo, kilusios diskusijos, traumos ar žaidimo petraukos, kurie reikalauja disko žymėjimo, siekiant tęsti žaidimą.
Žaidimas į diską	Kai diskas yra ore ir žaidėjas bando jį bet koku būdu paliesti, t.y. pagauti arba nublokuoti. Į šį veiksma įeina ir bėgimas link vietos aikštelėje, kur yra tikimasi paliesti diską.

## **Dokumento licencija**

**Šis darbas („lėkščiasvydžio taisyklės 2017“) yra licencijuotas pagal Creative Commons Attribution 2.5 licenciją. Licencija ir originalus darbo autorius yra Pasaulinė Skraidančio disko federacija (WFDF) esanti ne pelno siekianti korporacija įregistruota Kolorade, JAV. Tai viešai platinama Teisinio kodekso santrauka (pilną licenciją galima rasti C priedėlyje)**

### **Jūs esate laisvi:**

- kopijuoti, platinti, publikuoti ir kitaip naudoti atliekant įvairius darbus;
- daryti išvestinius darbus;
- komerciškai naudoti šį darbą.

### **Laikantis šių sąlygų:**

- Jūs turite išlaikyti šio darbo tvarką nurodytą autoriaus ar licencijos suteikėjo;
- Siekiant pakartotinai naudoti, platinti dokumentą turite informuoti susijusius asmenis apie sąlygas ir licenciją taikomą šiam darbui;
- Bet kuri iš šių sąlygų gali būti nereikalaujama, jei jūs turite leidimą naudotis šiuo dokumentu iš WFDF;

Jeigu Jūs sąžiningai naudojate dokumentą ir aukščiau išvardintos teisės nėra pažeidžiamos.