

Regras de jogo da WFDF para o Ultimate Frisbee, a partir de 1º de Maio de 2001

(revisadas em 10/04/04).

Traduzido por: Roberto Hucke presidente da Federação Paulista de Disco e Mariana T.S. Hucke - São Paulo - Brasil. No caso de dúvidas, consultar a versão original em Inglês <http://www.wfdf.org/WFDFultirules.htm> . Encaminhada para a WFDF como "Versão oficial em Português" e a espera de aprovação.

ARTIGO IV – ULTIMATE.

Comentário: O "Ultimate" é um esporte de equipe. A equipe com maior pontuação final vence o jogo. Joga-se com duas equipes de sete jogadores num campo retangular com uma "Zona de Gol" (ENDZONE) em cada extremidade. Um "Gol", equivalente a um (1) ponto, se anota quando um jogador/lançador passa o disco a um companheiro de equipe e este, é apanhado com êxito dentro dos limites do "ENDZONE" que sua equipe está atacando. O disco só pode progredir passando-se de um jogador para outro. Um jogador não pode correr enquanto estiver com a posse do disco. Enquanto a equipe que está com posse do disco tenta chegar até o "ENDZONE" que está atacando, a equipe contrária tenta frustrar o avanço e obter a posse do disco, forçando uma "troca de posse" ou TURNOVER. Um "TURNOVER" resulta sempre de um passe incompleto, apanhado ou derrubado por um jogador contrário, ou quando o disco toca o chão em qualquer ponto ou quando é apanhado fora dos limites por um jogador. Não se permite nenhum contato físico, ou segurar e impedir os movimentos dos jogadores. O esporte se joga numa base de auto-arbitragem, sem árbitros. Todas as infrações, posses e chamadas de falta são feitas pelos jogadores dentro do campo de jogo.

NOTA: Ao longo deste texto, anexamos esclarecimentos de certas regras que podem criar alguma confusão entre os jogadores, devido a não especificação das regras originais em inglês. Estes esclarecimentos foram obtidos através de consultas diretas com membros da Mesa Diretiva da WFDF. Utilizamos certas terminações tanto em português como em inglês, para definir as jogadas ou situações de jogo, como ocorre normalmente dentro de campo, aonde mantemos a nomenclatura em inglês sem

afetar o desempenho do jogo.

ÍNDICE:

401 Espírito de jogo.

402 Campo de jogo.

- O 402.01 Dimensões.
- O 402.02 Superfície.
- O 402.03 Linhas de gol.
- O 402.04 Linhas de perímetro.
- O 402.05 Marcadores.
- O 402.06 Linhas de restrição.
- O 402.07 Marcação das linhas.

403 Equipamento.

- O 403.01 Disco.
- O 403.02 Roupa protetora.
- O 403.03 Uniforme.
- O 403.04 Calçados.

404 Regras de jogo.

- O 404.01 Variação das regras.
- O 404.02 Duração do jogo.
- O 404.03 Pedido de tempo.
 - A. Normal.
 - B. Tempo por lesão.
- O 404.04 Substituição de jogadores.
 - A. Gols.
 - B. Pedido de tempo.
 - C. Lesão.
- O 404.05 Começo e reinício de jogo.
 - A. Capitão.
 - B. Determinação de posse.
 - C. Começo do segundo tempo.
 - D. Lançamento inicial.
 - E. CHECK.
- O 404.06 Fora dos limites.
 - A. Definição - disco.
 - B. Jogadores defensivos.

- C. Jogadores receptores.
- D. Definição - jogadores.
- E. Momentum ou inércia.
- F. Reinício do jogo quando o disco vai fora dos limites.
- G. O lançador fora dos limites.
- O 404.07 Posse no ENDZONE.**
 - A. Defendendo o ENDZONE.
 - B. Endzone de ataque.
- O 404.08 Anotação.**
- O 404.09 Troca de posse (TURNOVER).**
- O 404.10 O lançador.**
- O 404.11 O marcador.**
 - A. Marcando.
 - B. Contagem (STALLING)
 - C. Reinício da contagem depois de uma falta.
 - D. Reinício da contagem depois de um pedido de tempo.
 - E. Contagem rápida (FAST COUNT).
 - F. Contagem discutida.
- O 404.12 O receptor.**
 - A. Posse.
 - B. Autopase (BOBBLING).
 - C. Caminhada (TRAVELLING).
 - D. Captura simultânea.
 - E. Interceptação.
 - F. Jogando.
 - G. Fora por falta.
- O 404.13 Faltas (FOULS).**
 - A. Definição.
 - B. Responsabilidade.
 - C. Faltas no lançamento.
 - D. Faltas na captura.
 - E. Comportamento agressivo.
 - F. Posicionamento do jogador.
- O 404.14 Posicionamento.**
 - A. Direito à posição.
 - B. Evitar o contacto.
 - C. Cortinas ou choques (PICKS).
 - D. Princípio de verticalidade.
 - E. Atacando o disco.
 - F. Direitos dos jogadores separados do solo ou no ar.
- O 404.15 Oficiais.**
 - A. Definição.
 - B. Encarregado pelo tempo (cronometrista)
 - C. Encarregado pela contagem / anotação (mesário).

- D. Observadores.
- E. Eventos confirmados ou autorizados pela WFDF.
- O **404.16 Violações.**
 - A. Geral.
 - B. Chamando a violação.
 - C. Caminhada (TRAVELLING).
 - D. Arrancar (STRIP).
- O **404.17 Interrupção do jogo.**
 - A. Geral.
 - B. Regra de continuação do jogo.
 - C. Discussões.
 - D. Faltas equivalentes.
- O **404.18 Ética.**
 - A. Faltas não chamadas.
 - B. Tempo entre o gol e os lançamentos iniciais (PULLS).
 - C. Sinal de voltar a lançar (RETHROW).
 - D. Discussões.
 - E. Consideração com o principiante.

405 Glossário.

◆ 401 Espírito de jogo

O Ultimate tradicionalmente conta com um espírito de nobreza esportiva que delega a responsabilidade do jogo limpo para cada jogador. O jogo animado e altamente competitivo é encorajado, sem se perder o respeito mútuo entre os jogadores, a adesão às regras do jogo estabelecidas e a alegria básica do jogo. O propósito das regras do Ultimate é proporcionar um guia de consulta que descreva a maneira como se joga o esporte. Assume-se que nenhum jogador de Ultimate violará intencionalmente as regras; não existem penas severas para as infrações inadvertidas, pelo contrário, existe um método para retomar o jogo de uma maneira que simula que o que havia ocorrido provavelmente não havia sido nenhuma infração.

◆ 402 Campo de jogo

402.01 Dimensões

O Campo de jogo consiste em um retângulo de 64m x 37m chamado "Campo de Jogo" ou "Campo", com um retângulo de 18m x 37m chamado "ENDZONE" ou "zona de gol", alinhado com o fim de cada um dos lados de 37m. Ver figura 4.1 (As áreas achuradas representam estas ENDZONE).

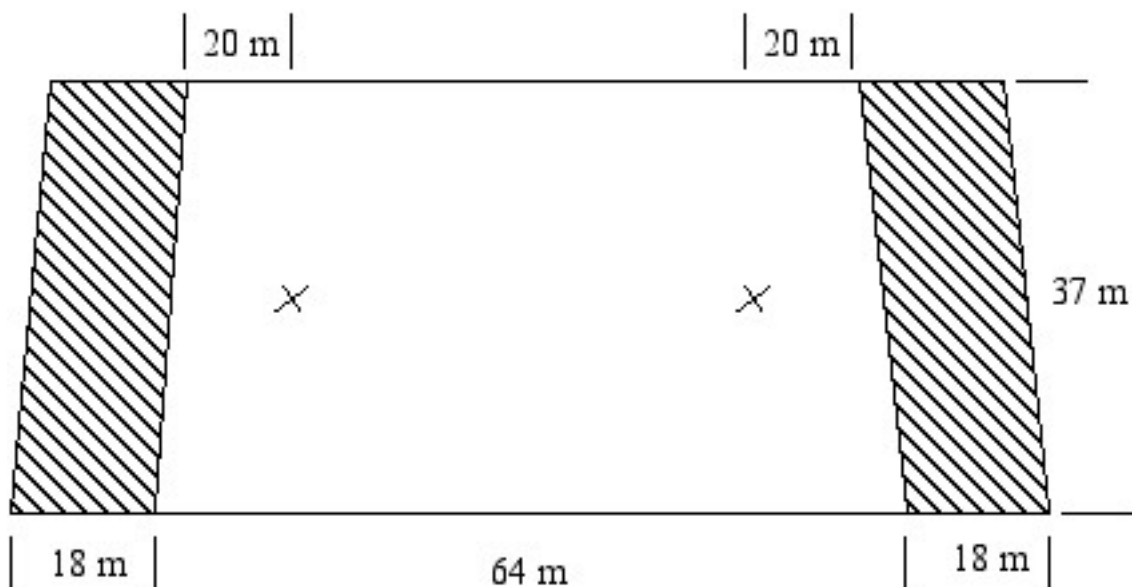


Fig. 4.1

402.02 Superfície

O campo de jogo pode ter qualquer superfície, porém, se sugere que seja de grama e esta, esteja bem cortada, livre de obstruções e de buracos, e que traga uma segurança razoável ao jogador.

402.03 Linhas de gol

As linhas de gol são linhas que separam o campo de jogo das ENDZONES e são partes integrantes do campo de jogo.

402.04 Linhas de perímetro

As linhas de perímetro (as linhas laterais e as linhas finais) são linhas que separam o campo de jogo da área "fora dos limites" e não fazem parte do campo de jogo.

402.05 Marcadores

As esquinas do campo de jogo, e dos ENDZONES, são marcadas por cones de um material flexível, de cor brilhante.

402.06 Linhas de restrição

Uma linha de restrição será estabelecida a 5m do campo de jogo para assegurar que as linhas laterais estejam claras durante o jogo.

402.07 Marcação das linhas

Todas as linhas serão marcadas com um material não cáustico e terão entre 5cm e 10cm de largura.

◆ 403 Equipamento.

403.01 Disco

Pode-se utilizar qualquer disco voador, enquanto for aceito pelos capitães de ambas as equipes e cumpra com os requisitos dispostos no Artigo I das regras da WFDF, <http://www.wfdf.org/art1.htm> . Se os capitães não chegarem a um acordo, será utilizado um disco designado pelo Comitê de Ultimate da WFDF como disco oficial para o evento. Se nenhum disco for determinado, será utilizado qualquer disco determinado pelo Comitê de Ultimate da WFDF como disco aprovado para o jogo de Ultimate. Se as equipes não concordarem com o disco específico aprovado, estão disponíveis as seguintes opções:

Cada equipe utilizará o(s) disco(s) aprovado(s) para uma metade do jogo, usando o método de sorteio do disco (equivalente a "cara ou coroa", onde se lança um disco ao invés de uma moeda) (regra 104.03) para determinar a ordem de uso.

Se essa solução não for aceita por ambas as equipes, a desacordo será resolvido com o método de sorteio do disco. Então a equipe que ganhar o sorteio determinará o(s) disco(s) aprovado(s) para o jogo inteiro.

Os discos adicionais de reposição (aprovados de acordo com esta seção) podem ficar reservados com qualquer representante oficial, para serem utilizados pelo ataque em substituição de um disco "fora dos limites" ou danificado. Esta regra se limita às seguintes situações: recepção do "PULL", fora dos limites, entre os pontos (gols), durante os pedidos de tempo, ou durante as interrupções do jogo devido às faltas ou violações.

403.02 Roupas protetoras

Os jogadores podem usar qualquer roupa protetora que seja sempre suave e que não ponha em perigo a segurança de nenhum outro jogador.

NOTA: Esta regra inclui o uso de luvas, as quais são permitidas se o anterior for cumprido.

403.03 Uniforme

Os jogadores de cada equipe deverão usar um uniforme ou outra roupa que os diferencie dos jogadores da equipe adversária.

403.04 Calçados

São permitidas chuteiras, porém, os jogadores não podem utilizar nenhum calçado que tenha qualquer metal exposto (como os "Ganchos" do futebol ou beisebol).

◆ 404 Regras do jogo.

404.01 Variações das regras

Qualquer uma destas regras pode ser mudada por um acordo mútuo dos capitães das equipes e com a aprovação do diretor do torneio.

404.02 Duração do jogo

Um jogo completo dura até que uma equipe alcance a soma de pelo menos dezenove (19) gols com uma diferença de pelo menos dois gols, ou até que uma equipe alcance vinte e um (21) gols. Existe um meio tempo de dez (10) minutos quando uma equipe alcança dez (10) gols. Quando os horários dos torneios ou outras circunstâncias torna necessário, os jogos podem ser mais curtos. As pautas sobre os formatos dos jogos mais curtos e, como confeccionar tabelas de jogos com tempo reduzido, são encontradas no Manual dos "Diretores de Torneios" publicado pelo Comitê de Ultimate da WFDF.

404.03 Pedido de tempo (time out):

A. Normal:

Cada equipe tem dois tempos normais permitidos em cada metade do jogo, em jogos a dezessete (17) ou menos gols; e três tempos normais em cada metade, em jogos a dezoito (18) ou mais gols. É permitido a cada equipe um "time out" quando o jogo está em "tempo extra". O "tempo extra" ocorre quando a contagem empata em um ponto a menos que o número de pontos para os quais o jogo estava programado originalmente.

Momentos para pedir um tempo: Um "time out" pode ser pedido por qualquer equipe, depois de um gol e antes de realizar-se o lançamento inicial (PULL) ou, pode ser pedido pelo jogador que possui o disco durante o jogo.

Duração: Os "time out" não podem ultrapassar os dois (2) minutos de duração.

Sinalização: O jogador ou o capitão que pede o tempo deve formar um "T" com suas mãos e dizer, "Tempo", em voz alta para permitir que os outros jogadores ouçam o pedido.

Reinício do jogo: Quando o jogo se reinicia depois de um tempo pedido, o jogador que tinha a posse antes do pedido de tempo põe o disco em jogo. Os outros jogadores podem se colocar em qualquer posição do campo. O jogo será reiniciado com o uso de um "CHECK", a menos que o tempo tenha sido pedido depois de um gol e antes de se realizar o PULL.

Cronometrista: Quando o cronometrista está disponível, o limite de dois (2) minutos para os tempos será cumprido da seguinte maneira:

Entre pontos: Cada tempo pedido entre os pontos prolonga o "tempo entre gols" por dois (2) minutos. Isto significa que o tempo de sessenta (60) segundos para o ataque e setenta e cinco (75) segundos para a defesa se detém por dois (2) minutos. Portanto o tempo entre os gols se transforma em três (3) minutos para o ataque e três (3) minutos e quinze (15) segundos para a defesa. O jogo se reinicia segundo o descrito em 404.05.D. Todavia, quando tiver ocorrido um tempo entre os pontos, o cronometrista dá um sinal adicional de advertência aos trinta (30) segundos antes do término deste, para que o ataque esteja alinhado para receber o PULL.

Durante os pontos: O cronometrista sinalizará quando restarem trinta (30) segundos e quando restarem quinze (15) segundos. Ao final de dois (2) minutos todos os atacantes devem ter estabelecido posições imóveis e o lançador deve sinalizar a sua disposição em

reiniciar o jogo. Se o ataque não está alinhado ao final de dois (2) minutos então o cronometrista sinalizará que o tempo acabou e o marcador pode iniciar ou reassumir a contagem imediatamente. Se isto não acontecer, a defesa tem quinze (15) segundos adicionais para estabelecer as posições, tempo durante o qual o ataque deve seguir imóvel. O cronometrista dará um sinal final quando tenha transcorrido estes quinze (15) segundos em cujo caso o ataque pode começar o jogo imediatamente. Se ambas as equipes estão alinhadas em qualquer momento antes que se dê o sinal final, então o jogo se reinicia com um "CHECK" como em 404.03.A.4 e se omitem todos os sinais restantes do cronometrista.

B. Pedido de tempo por lesão

Um tempo por lesão pode ser pedido por qualquer jogador e não se contará como um dos tempos descritos na seção 404.03(A). Um tempo por lesão dá lugar a um time out de equipe se o jogador lesionado não deixa o jogo, a menos que a lesão seja resultado de uma falta.

Disco em jogo: Se o disco estava no ar quando ocorreu à lesão e se pede um tempo, o jogo continua até que algum jogador tenha a posse do disco.

Reinício do jogo: Quando o jogo se reinicia depois de um tempo por lesão, o jogador que tinha a posse quando o tempo foi pedido põe o disco em jogo com o uso de um "CHECK", no mesmo lugar que estava o disco quando se parou o jogo. Se o disco estava "fora dos limites" quando se pediu o tempo, o disco é colocado em jogo no ponto do campo de jogo o mais próximo possível de onde saiu o disco. Se o jogador que tem a posse não segue em campo, o jogador substituto põe o disco em jogo. Os outros jogadores devem assumir suas respectivas posições no campo quando se deteve à jogada. Os jogadores não podem se reposicionar ao reiniciar o jogo depois de um tempo por lesão, a menos que seja também um tempo de equipe.

Ferimentos: Se qualquer jogador tem um ferimento aberto ou sangrando, esse jogador terá uma substituição imediata por lesão e não poderá voltar ao jogo até que se cure esta lesão.

404.04 Substituição de jogadores:

- A. **Gols:** A substituição de jogadores só pode ser feita depois de um gol e antes que se realize o PULL, antes do início de um período de jogo ou para substituir a um jogador lesionado.
- B. **Time out:** As substituições não podem ser feitas durante um tempo pedido durante o jogo, com exceção de uma lesão.
- C. **Lesão:** Se uma equipe substitui um jogador ou jogadores por um jogador ou jogadores lesionados, a equipe contrária também pode fazer igual ou menor número de substituições nesse momento.

404.05 Começo e reinício de jogo:

- A. **Capitão:** Antes que um jogo comece, cada equipe escolhe um capitão para representar a esta equipe em desacordos e arbitragem.

- B. **Determinação de posse:** Para determinar a posse antes do início de jogo, será utilizado o método de "Sorteio" do disco. Os capitães de cada equipe lançam um disco. Um dos capitães escolhe e solicita "Iguais" ou "Diferentes", enquanto os discos ainda estão no ar. O ganhador do "Sorteio" escolhe lançar ou receber o PULL ou seleciona um ENDZONE para defender. O perdedor fica com a opção restante. Uma variação do método de "sorteio" do disco é lançar um só disco e pedir "em cima" ou "em baixo" (similar a "Cara ou Coroa").
- C. **Começo da segunda metade:** O primeiro ponto da segunda metade começará ao contrário do primeiro ponto da primeira metade. Cada equipe defenderá a Zona que atacou e a equipe que recebeu o PULL deve lançar e vice-versa.
- D. **Lançamento inicial (THROW-OFF ou PULL):** O jogo começa com o PULL no início de cada metade ou em períodos de tempo extra e também, depois de cada gol.

Cada vez que se faz um gol, a equipe troca à direção de seu ataque e lança o PULL.

Posicionamento antes do lançamento inicial ou PULL:

1. **Equipe lançadora:** Os jogadores da equipe lançadora permanecem dentro da zona que estão defendendo antes do disco ser lançado no PULL, mas podem se mover dentro desta zona.
2. **Equipe receptora:** Os jogadores da equipe receptora devem, antes do lançamento do disco, permanecer com um pé na linha de gol próxima à zona que estão e não podem mudar de posição com outro jogador.
3. **A sinalização:** O PULL só é feito depois que o lançador e um jogador da equipe receptora levantam uma mão para sinalizar que sua equipe está preparada para começar o jogo.
4. **Começo do jogo:** No momento em que o disco for lançado, todos os jogadores podem mover-se em qualquer direção.
5. **Interferência:** Nenhum jogador da equipe lançadora pode tocar no disco no ar antes que seja tocado por um membro da equipe receptora.
6. **Recepção dentro do campo de jogo:** Sempre que um membro da equipe receptora ganha a posse do PULL dentro do campo de jogo (incluindo o ENDZONE), esse jogador deve por o disco em jogo no ponto no qual teve a posse.
7. **Falha ao apanhar depois de tocar o disco:** Sempre que um membro da equipe receptora toca o disco durante o vôo (dentro e fora dos limites) e posteriormente a equipe receptora não consegue pegar o disco antes que este toque o solo, a posse do disco passa para a equipe lançadora de onde este caiu (TURNOVER).
8. **Aterrissagem Intacta:** Sempre que a equipe receptora permite que o disco aterrisse intacto na terra e permaneça dentro dos limites, a equipe receptora ganha a posse do disco de onde este caiu. Se o disco aterrisse dentro e posteriormente toca uma área fora dos limites, a equipe receptora ganha a posse no campo de jogo o mais próximo possível de onde saiu o disco.

9. **Fora dos limites:** Se o PULL é apanhado fora dos limites, o receptor deve levar o disco ao ponto mais próximo no campo de jogo de onde o disco foi apanhado e pôr o disco em jogo nesse ponto. Sempre que o PULL aterrissa intacto fora dos limites, a equipe receptora pode escolher entre pôr o disco em jogo no ponto mais próximo no campo de jogo onde o disco cruzou a linha do perímetro, solicitar um Relançamento (RETHROW), solicitar a regra do "Meio", ou solicitar a regra do "BRICK", sem importar por qual das linhas tenha saído o disco.
10. **Relançamento (RETHROW):** Para solicitar um relançamento, qualquer membro da equipe receptora estenderá completamente uma mão sobre sua cabeça e dirá, "OVER". Uma vez que se dá o sinal de relançamento, o PULL original não tem mais validade.
11. **Regra do "meio":** A equipe receptora pode escolher pôr o disco em jogo no meio das linhas laterais perpendiculares ao ponto na linha do perímetro de onde saiu o disco. O receptor do PULL deve indicar isto estendendo uma mão sobre sua cabeça e dizer "Meio", antes de recolher o disco. Logo o jogador pode levar o disco ao lugar apropriado, tocá-lo no solo, dizer "disco em jogo" e colocá-lo em jogo. Se o disco cruzou a linha do perímetro do ENDZONE que a equipe receptora está defendendo, o jogador que solicita a regra do "Meio" deve pôr o disco em jogo na linha de gol.
12. **Regra do "BRICK":** A equipe receptora pode escolher colocar o disco em jogo no meio das linhas laterais no ponto situado a 20m à frente da linha de gol que está defendendo (ver Fig. 4.1). O receptor do PULL deve iniciar isto estendendo uma mão sobre sua cabeça e dizendo "BRICK" antes de recolher o disco. Logo o jogador pode levar o disco ao lugar apropriado, tocá-lo no solo, dizer "disco em jogo" e reiniciar o jogo.

NOTA: Qualquer uma destas regras pode ser solicitada sem importar por qual das linhas tenha saído o disco, a chave é saber qual convém mais em cada caso. Um esclarecimento feito pelo Dr. Dan Engström, Secretário Geral da WFDF: "Há uma regra do meio para cobrir os PULLS que aterrissam mais próximo (do ENDZONE que se vai atacar) que a marca do BRICK. De outro modo todos os PULLS que aterrissam fora dos limites resultariam em um início da jogada desde a marca do BRICK. Se um PULL aterrissar mais próximo do seu ENDZONE que a marca do BRICK, você poderá solicitar a regra do BRICK; se o disco aterrissa afastado da marca do BRICK (do seu ponto de vista) você poderá solicitar a regra do meio. Os PULLS que aterrissam atrás do ENDZONE geralmente resultam em um chamado de BRICK".

Limite de tempo:

O limite de tempo entre a marcação de um gol e o lançamento do PULL é sessenta (60) segundos para a equipe receptora, e setenta e cinco (75) segundos para a equipe lançadora. Quando um cronometrista está disponível, também se aplicarão as seguintes regras, para fazer cumprir estes limites:

No momento em que se marca um gol (em caso de uma discussão, quando este for reconhecido pela equipe que defende), o cronometrista inicia o cronômetro. Depois de quarenta e cinco (45) segundos o cronometrista sinaliza à equipe receptora que tem quinze (15) segundos antes que se acabe o minuto.

1. Se depois de sessenta (60) segundos a equipe receptora houver declarado que está pronta, o cronometrista sinaliza à equipe lançadora que tem quinze (15) segundos antes que acabem os setenta e cinco (75) segundos.
2. Se a equipe receptora não declara que está pronta antes do sinal dos sessenta (60) segundos, a equipe perde um time out se tiver algum restante. Então o cronometrista sinaliza que um time out foi descontado e termina um tempo regular para essa equipe. Se a equipe receptora não tem nenhum tempo restante, então não se conta o tempo, não se lança o Pull e a equipe receptora toma posse do disco quinze (15) jardas (13,7m) atrás de sua própria linha de gol, à metade da distância entre as duas (2) linhas laterais. O jogo se reinicia com um CHECK.
3. Se a equipe lançadora não lança antes do sinal dos setenta e cinco (75) segundos, essa equipe perde um time out se ainda tiver algum restante. Então o cronometrista sinaliza que um time out foi atribuído e termina um tempo regular para essa equipe. Se a equipe lançadora não tem nenhum tempo restante, então não se conta o tempo, não se lança o Pull e a equipe receptora toma posse do disco na marca do "Brick" mais próxima da zona de gol que se está atacando. O jogo se reinicia com um CHECK.

A equipe receptora deve sinalizar sua preparação de acordo com a regra 404.05.D.3. Note que os jogadores devem estabelecer e manter sua posição de acordo com a regra 404.05.D.2.b. antes de sinalizar sua preparação.

As regras desta seção (404.05.D.10) também devem ser aplicadas no começo de cada metade do jogo, só que o cronometrista deverá dar o sinal de advertência trinta (30) segundos antes que a equipe receptora confirme sua preparação, quinze (15) segundos antes que a equipe receptora confirme sua preparação, e quinze (15) segundos antes que a equipe lançadora faça o PULL.

O modo escolhido de sinalização por um cronometrista deverá ser o uso de um apito, seguindo os procedimentos estabelecidos no "Guia do Diretor de Torneios" da WFDF.

E. O CHECK:

Jogo parado: Sempre que o jogo for parado, com exceção da anotação de um gol, o jogo deve ser reiniciado com o marcador que toca o disco sustentado pelo lançador. Se o lançador tentar um passe antes que o marcador toque o disco, o passe não conta, sem importar se foi completado ou não e, a posse volta ao lançador.

Movimento dos jogadores quando o jogo for parado: Sempre que o jogo for parado, com exceção de um gol ou do final de um período de jogo, o movimento de todos os jogadores deve ser detido rapidamente para se manter as posições relativas dos jogadores no momento em que o jogo foi parado. Os jogadores permanecerão em seus respectivos lugares até que o marcador reinicie o jogo tocando no disco sustentado pelo lançador. Antes do CHECK, os jogadores verificarão a posição apropriada de todos os jogadores e da preparação dos jogadores para continuar.

404.06 Fora dos limites:

- A. Definição - disco:** Um disco está fora dos limites quando primeiro entra em contato com uma área fora dos limites ou entra em contato com qualquer coisa que está fora dos limites. O disco em vôo pode passar sobre uma área fora dos limites e voltar ao campo de jogo sem ser declarado fora, sempre e quando não entra em contato com uma área fora dos limites ou com qualquer coisa que está fora.
- B. Jogadores defensivos:** Os jogadores defensivos podem ir fora dos limites para atacar o disco.
- C. Jogadores receptores:** Os jogadores receptores não podem ir fora dos limites para atacar o disco. Para que um receptor seja considerado dentro dos limites no momento em que toma a posse do disco, o primeiro ponto de contato do jogador com o solo deve ser totalmente dentro dos limites. Se qualquer porção do primeiro ponto de contato estiver fora dos limites, o jogador é considerado fora.

NOTA: O contato do jogador com o solo, não tem que ser com os dois pés. Isto se esclarece com os seguintes exemplos:

Um jogador vai correndo e recebe um passe próximo da linha e o impulso o leva para fora dos limites. O jogador apanhou o disco dentro, deu um passo no campo e devido ao impulso o segundo passo é dado fora do campo.

Um jogador apanha o disco enquanto está no ar; antes de cair ele/ela faz contato com o solo com a ponta dos pés para ser considerado dentro, mas o contato não é feito com ambos os pés, só com um.

Ambos jogadores são considerados "dentro do campo". É o primeiro contato com o solo que conta. Se o jogador tem um pé dentro e um fora, estará "dentro" se o pé que está dentro foi o primeiro a fazer contato, mas estará fora se o pé que está fora foi o primeiro a fazer contato, ou se ambos os pés estavam no solo no momento em que o disco foi apanhado.

- D. Definição - jogador:** Um jogador está fora sempre que ele ou ela entrar em contato com uma área fora dos limites. Quando um jogador está no ar se determina se ele ou ela está dentro ou fora dos limites pelo último contato com o solo.

NOTA: Aqui ocorre outra situação confusa: Um jogador atacante está correndo por fora do campo (provavelmente houve um corte e ele saiu para evitar um PICK, ou para não interferir no corte de outro jogador). Quando o disco está próximo, não há outro jogador atacante que possa apanhar o disco; então o jogador que está fora salta para apanhar o disco e cai dentro do campo. O jogador nunca tocou o campo antes de apanhar o disco, está realizando uma jogada ilegal (ver anterior: C e D) e é considerado fora. A jogada origina uma troca da posse e recomeça com um CHECK.

- E. Momento ou inércia:** No caso de que o impulso de um jogador o leve para fora dos limites depois de receber o disco dentro dos limites, considera-se o jogador dentro. O jogador reiniciará o jogo no ponto de onde ele ou ela saiu dos limites. (Ver exemplos anteriores).

- F. Reinício do jogo quando o disco vai fora dos limites:** Para reiniciar o jogo depois do disco ir para fora dos limites, um jogador da equipe que ganha a posse levará o disco ao ponto onde este cruzou a linha do perímetro e estabelece um pé de pivô nesse ponto, dentro de campo e não sobre a linha do perímetro (como se disse a princípio, esta linha não faz parte do campo e sim está fora dos limites), antes de pôr o disco em jogo. A equipe contrária (de defesa) ganha a posse onde o disco deixou o campo de jogo, somente se a defesa não entrou em contato com o disco posteriormente. Se a defesa tocou o disco, este deve ser posto em jogo no ponto do campo de jogo mais próximo de onde ocorreu o contato.
- G. O Lançador fora dos limites:** O lançador pode girar dentro e fora dos limites sem ser declarado fora, sempre que algum ponto do seu pé estiver em contato com o campo de jogo.

404.07 Posse no ENDZONE:

- A. Defendendo o ENDZONE:** Se uma equipe obtém a posse na zona que está defendendo, o jogador que tem a posse deve tomar a decisão imediata de pôr o disco em jogo desde o ponto de onde ele ou ela tomou a posse, ou levar o disco diretamente ao ponto mais próximo na linha de gol desde o ponto onde ele ou ela tomou a posse e pôr o disco em jogo a partir daquele ponto. Se a última opção é escolhida, o jogador que toma a posse não pode fazer um passe até que ele ou ela esteja no ponto apropriado na linha de gol.

"Fintar" ou fazer pausas: Se um jogador "finta" ou faz uma pausa depois de ganhar a posse dentro da sua zona, está finta será um "compromisso" do jogador de que ele ou ela recolocará o disco em jogo no ponto onde ele ou ela recebeu a posse inicialmente.

Passe de um companheiro: Se, como resultado do passe de um companheiro, um jogador receber o disco na zona que sua equipe está defendendo, esse jogador não pode levar o disco até a linha de gol, mas colocará o disco em jogo desde o ponto da posse.

- B. Endzone de ataque:** Se uma equipe ganha a posse por interceptação de um disco na zona que está atacando, o jogador que toma a posse levará o disco diretamente ao ponto mais próximo na linha de gol, desde o ponto da posse e, recolocará o disco em jogo a partir daquele ponto.

404.08 Anotação:

Requisito: Marca-se um gol quando o lançador finaliza um passe a um receptor enquanto este está dentro da zona que sua equipe está atacando.

Para que o receptor seja considerado dentro da zona quando ele ou ela ganha a posse, seu primeiro ponto de contato com o solo depois de apanhar o disco deve ser completamente dentro da zona de gol.

No caso de o impulso do receptor o levar para dentro da zona depois de estabelecer posse no campo de jogo, ele ou ela deve regressar o disco até o ponto mais próximo na linha de gol desde o ponto inicial de posse e colocar o disco em jogo a partir daquele ponto.

Um jogador deve estar totalmente dentro da zona de gol e reconhecer que ele ou ela tenha marcado um gol. Se esse jogador segue jogando com o disco e provoca uma troca de posse, então o gol não é concedido.

404.09 Troca de posse (TURNOVER):

Uma troca de posse ocorrerá sempre que o disco cair.

Uma troca de posse com um CHECK ocorrerá sempre que a contagem do marcador alcançar o número máximo de dez segundos (descrito mais adiante na seção 404.11(B)), se o disco é passado de jogador para jogador (de mão em mão), se um lançador desvia intencionalmente em outro jogador um passe para si mesmo, se um lançador apanhar seu próprio lançamento, ou se um jogador pede um time out quando sua equipe não tem nenhum tempo disponível. Entretanto, o lançador que apanha seu próprio lançamento não provocará um TURNOVER se o disco for tocado por outro jogador durante seu vôo.

NOTA: O “desviar intencionalmente em outro jogador um passe para si mesmo” se explica com o seguinte exemplo: Um jogador tem o disco e seu marcador está contando. Não há nenhum companheiro a quem fazer o passe e a contagem está a oito (8) ou nove (9); logo o jogador poderia tentar algo desesperado, como lançar um “auto passe” fazendo com quem o disco rebata no peito ou nos braços do marcador e conseguindo a posse logo após. Esse desvio intencional é ilegal de acordo com esta regra. No entanto, na mesma situação, se o jogador faz realmente um passe mas o marcador o intercepta e o lançador recupera novamente o disco, a contagem deve ser reiniciada no zero. Neste caso a diferença chave entre ambas as situações está em saber se o lançador tratou de fazer o passe contra o oponente ou se isto simplesmente ocorreu.

404.10 O lançador:

Um jogador se torna “o lançador” ao receber um PULL, ao receber o disco de um companheiro, quando intercepta um passe de um oponente ou ao pegar o disco depois de um TURNOVER. Sempre que o disco está no solo depois de um TURNOVER, seja dentro ou fora dos limites, qualquer jogador que se converte em ataque pode tomar a posse do disco e tornar-se o lançador. Um jogador defensivo que estabelece a posse do disco se torna o lançador, mas não pode lançar o disco antes que ele ou ela estabeleça um pé pivô legal. Não estabelecer o pivô é uma violação ou “TRAVELLING”.

Antes de fazer um lançamento, o lançador deve estabelecer um pé pivô e não pode mudá-lo até que o passe seja feito, exceto no caso de um jogador atacante que acaba de receber um passe e está lançando antes de ter o terceiro contato com o solo de acordo com 404.12(C). O lançador tem o direito de girar sobre o pé pivô em qualquer direção. No entanto, uma vez que o marcador tenha estabelecido uma posição legal, o lançador não pode girar em torno daquele. O lançador pode lançar o disco de qualquer maneira e em qualquer direção que ele ou ela escolha.

No caso do disco cair das mãos do lançador sem interferência defensiva, devemos considerar um passe incompleto.

404.11 O marcador:

- A. **Marcando:** Em qualquer momento, somente um jogador defensivo pode marcar o lançador. Diz-se que um jogador está marcando o lançador se ele ou ela está a 3m

do pé pivô do lançador e não está a 3m de nenhum outro membro da equipe atacante. O lançador marcado por mais de uma defesa deverá chamar "DOUBLE TEAM" ou "MARCAÇÃO DUPLA". A primeira vez que isto ocorre durante qualquer contagem, o marcador deve subtrair dois (2) segundos da contagem e continuar sem interrupção. Na segunda vez que isto ocorre chama-se uma falta e a contagem voltará a zero com um novo CHECK.

O marcador não pode colocar seu pé sobre o pé pivô do lançador.

Na marcação, a parte superior do corpo do marcador deve sempre estar com pelo menos um diâmetro do disco de distância da parte superior do corpo do lançador. É a responsabilidade mútua de ambos os jogadores respeitarem a posição do outro e não invadir a área do outro uma vez que foi estabelecida.

O marcador não pode colocar os braços de tal maneira que restrinja o movimento pivô do lançador.

- B. **Contagem (STALLING):** Uma vez que um marcador está a 3m do lançador, ele ou ela pode iniciar uma contagem. A contagem é iniciada pelo marcador com um "STALLING" ou "CONTANDO" ou "ZERO" e depois a contagem com intervalos de um (1) segundo até dez (10). Se o lançador não lança o disco ao primeiro som da palavra "DEZ", então ocorrerá uma troca de posse com um novo CHECK. Neste caso, ou TURNOVER, o defensor passa para o ataque e vice-versa e o atacante não é obrigado a pegar o disco. O defensor então pode abrir contagem colocando o disco no solo e chamando um "EM JOGO" ou "CONTANDO". Se durante a contagem, a defesa troca de marcadores, o novo marcador deve começar uma nova contagem do zero.
- C. **Reinício da contagem depois de uma falta:** Se a contagem do marcador é interrompida por uma chamada qualquer, depois de resolvida esta chamada, a contagem será reassumida da seguinte maneira:

Se a chamada foi contra a defesa (quer dizer que a falta é da marcação), a contagem reiniciará no zero (0). Pode-se também haver discussão e reiniciar do cinco (5), em cujo caso se reassumirá em cinco (5) ("CONTANDO, SEIS, SETE...")

Se o chamado foi contra o ataque (quer dizer, que a falta foi do lançador ou do ataque), a contagem continua desde o ponto de interrupção.

- D. **Reinício da contagem depois de um TIME OUT:** Quando o jogo se reinicia depois de um tempo, a contagem continuará desde o ponto de interrupção.
- E. **Contagem rápida (FAST COUNT):** Se o marcador conta rápido demais, o lançador deve chamar, "CONTAGEM RÁPIDA" ou "FAST COUNT". A primeira vez que isto ocorrer durante qualquer contagem, o marcador deve retirar imediatamente dois (2) segundos da contagem e continuar sem interrupção. A segunda vez que isto ocorre considera-se uma falta e a contagem voltará a zero (0) com novo um CHECK.
- F. **Contagem discutida:** O lançador pode discutir um chamado de contagem se ele ou ela acreditar que lançou o disco antes do primeiro som da palavra "DEZ".

No caso de uma contagem discutida, se o passe é finalizado, o jogo se detém e a posse volta ao lançador. Depois de um novo CHECK, o marcador começa a contagem em oito (8).

No caso de uma contagem discutida, se o passe não é finalizado, considera-se um TURNOVER e o jogo continua sem interrupção.

404.12 O receptor:

- A. **Posse:** Um receptor ganha a posse demonstrando o contato e o controle seguro de um disco sem spin (giro) enquanto o receptor está no solo e dentro dos limites do campo de jogo. A perda do disco devido ao contato com o solo relacionado com a recepção de um passe não constitui a posse do receptor.
- B. **Auto Passe (BOBBLING):** A manipulação para ganhar o controle do disco é permitida, mas um auto passe controlado para avançar o disco é considerado TRAVELLING e não é permitido. O "BOBBLING" e o "TIPPING" (dar toques no disco com a ponta dos dedos), o atrasar, o guiar ou o "alisar" o disco é considerado inválido e provoca TURNOVER.
- C. **Caminhada (TRAVELLING):** Se o receptor está em movimento quando ele ou ela apanha um passe, será permitido o menor número de passos dados para deter-se e estabelecer um pé pivô. Além disso, um receptor que apanha o disco enquanto corre ou salta pode seguir correndo e lançar um passe sempre que este for executado antes que o receptor tenha realizado três (3) contatos com o solo e que não haja nenhuma troca de direção ou aumento da velocidade durante sua firmeza de posse. A violação desta seção constituirá em TRAVELLING (vide 404.16(C)).
- D. **Captura simultânea:** Se o disco for apanhado simultaneamente pelos jogadores atacante e defensivo, o ataque terá a posse.
- E. **Interceptação:** Considera-se passe interceptado quando um jogador defensivo atrapalha ou toma posse do disco de ataque. Considera-se também que a defesa bloqueou o disco quando um jogador defensivo, ao apanhar um passe, perde acidentalmente a posse do disco deixando-o cair, uma vez que interceptou o passe.
- F. **Jogando:** Se um passe chega de maneira que não está claro se a captura foi feita antes que o disco fizera contato com o solo (o gramado é considerado parte do solo), o jogador com melhor perspectiva dirá se a captura foi correta. Na entanto, se não está claro se um receptor estava dentro ou fora dos limites no momento de fazer a captura, o jogador ou os jogadores com melhor perspectiva fazem o chamado.
- G. **Fora por falta:** Se um receptor se desloca no ar no momento em que ele ou ela toma posse do disco e antes da aterrissagem é tocado por um jogador defensivo e devido a este contato o receptor cai fora dos limites, o receptor chamará um **FORA DOS LIMITES** ou um "**FORA POR FALTA**" ao jogador defensivo. Se esta falta ocorre na zona de gol e não é discutida, considera-se o gol.

404.13 Faltas (FOULS):

A. Definição: As “faltas” são o resultado do contato físico entre jogadores contrários. Uma falta pode ser chamada pelo jogador que recebeu o contato e deve ser anunciada dizendo-se em voz alta a palavra “FALTA” imediatamente depois que aquela tenha ocorrido.

B. Responsabilidade: O jogador que inicia o contato será o jogador culpado pela falta.

C. Faltas no lançamento: Uma falta durante um “lançamento” pode ser chamada quando há contato entre o lançador e o marcador e antes que o disco seja lançado pelo lançador. O contato durante o lançamento não é um argumento suficiente para uma falta, mas mesmo assim deve ser evitado sempre que possível.

1. Quando uma falta é realizada pelo lançador ou pelo marcador, o jogo para e a posse volta ao lançador, depois de um CHECK.

2. Se o lançador recebe uma falta, no momento do lançamento e o passe se completa, a falta deixa de existir automaticamente e o jogo continua sem interrupção.

3. Se o marcador recebe uma falta no momento em que o lançador realiza um passe e este não se completa, o jogo continua sem a interrupção. Se o passe completasse, o disco volta ao lançador e depois de um CHECK a contagem é retomada desde o ponto da interrupção.

4. Quando uma falta ou uma violação ocorre fazendo com que um atacante que estava no ar solte o disco, a posse volta ao atacante e o jogo se reinicia no ponto do campo de jogo mais próximo possível de onde ocorreu esta falta.

D. Faltas na captura: Uma falta na captura pode ser chamada quando, há contato entre jogadores contrários no processo de realizar-se esta captura, em uma interceptação ou ao derrubar o disco. Certo contato acidental durante ou imediatamente depois da tentativa de captura é inevitável e não constituirá uma falta.

1. **Interferência:** Se um jogador faz o contato com um oponente antes que o disco chegue e, portanto, interfere na tentativa desse oponente de atacar o disco, esse jogador cometeu uma falta.

2. Se a tentativa de um jogador de atacar o disco causa o contato com um oponente imóvel, posicionado legalmente, seja antes ou depois que o disco tenha chegado, este jogador cometeu uma falta.

3. Se uma falta ocorre na captura e não é discutida, o jogador que recebeu a falta ganha a posse no ponto da infração. Se for discutida, a posse do disco volta ao lançador. Se uma falta não discutida, à exceção de um “fora por falta” (vide 404.12 (F)), ocorre na zona de gol que a equipe atacante está atacando, o jogador que recebe a falta ganha a posse no ponto mais próximo da infração na linha de gol.

- E. **Comportamento agressivo:** O comportamento perigosamente agressivo ou a indiferença imprudente, para a segurança dos companheiros, se constituirá em falta.
- F. **Posicionamento do jogador:** Depois que se chama uma falta, todos os jogadores permanecerão na posição que tinham no momento da falta, até que se reinicie o jogo.

404.14 Posicionamento:

- A. **Direito de posição:** Cada jogador, com exceção do lançador segundo descrito na seção 404.10 (B), tem o direito de ocupar qualquer posição no campo que não estiver ocupada por qualquer jogador contrário, com a condição de ele ou ela não cause o contato pessoal ao tomar tal posição.
- B. **Evitar o contato:** É sempre a responsabilidade de todos os jogadores evitar o contato de qualquer maneira possível. O impacto violento com os oponentes posicionados legalmente constitui um risco prejudicial, é uma falta e deve ser evitado.
- C. **Cortinas ou choques (PICK):** Nenhum jogador pode estabelecer uma posição, ou mover-se de tal maneira, que obstrua o movimento de qualquer jogador da equipe contrária. Em caso de choque ou um corta luz ou cortina, o jogador obstruído chamará imediatamente "PICK", em voz alta. Então se deterá o jogo e será reiniciado somente depois de um CHECK, reassumindo a contagem desde o ponto da interrupção ou desde cinco (5) se a contagem for superior a cinco (5).

NOTA: Quando um PICK ocorre, todos os jogadores devem tratar de manter suas posições. O único jogador que tem permissão de mover-se é aquele ou aqueles que foram interrompidos durante seu movimento devido ao PICK. Ele, ela ou eles tem permissão de tomar posições atrás do jogador que estavam marcando, aproximadamente à mesma distância que tinham antes do PICK.

- D. **Princípio de Verticalidade:** Todos os jogadores têm o direito ao espaço imediatamente acima deles. Porém, um jogador não pode impedir que um oponente tente apanhar um passe colocando seus braços acima dele. Se um jogador coloca seus braços e ocorre um contato, uma falta pode ser chamada.
- E. **Atacando o disco:** Sempre que o disco está o ar, todos os jogadores devem tentar pegar o disco e não o adversário.
- F. **Direitos dos jogadores separados do solo (no ar):** O jogador que tenha saltado têm direito a cair no mesmo ponto sem o impedimento de um oponente. Ele ou ela pode também aterrissar em outro ponto com a condição de que o ponto de aterrissagem não estivesse ocupado no momento de seu salto e se o caminho direto entre o salto e o ponto de aterrissagem não estivesse ocupado no momento do salto.

404.15 Oficiais:

- A. **Definição:** Um número de oficiais pode estar envolvidos em um jogo de ULTIMATE. Incluem-se neste caso os encarregados do tempo (cronometristas), encarregados da contagem (mesários) e os observadores. Seu papel é assistir as equipes e não fazer cumprir as regras. Uma só pessoa pode exercer múltiplos cargos de oficial (por exemplo, uma mesma pessoa pode ser o cronometrista e o mesário; ver NOTA mais abaixo).
- B. **Encarregado do tempo (cronometrista):** Um só cronometrista pode ser designado para sinalizar o tempo transcorrido entre os pontos, durante os TIMEOUT e sinalizar o começo e o final de um período do jogo.
- C. **Encarregado da contagem/anotação (mesário):** Um só mesário pode ser designado para fazer a contagem e indicar aos capitães o término de uma metade do jogo, o tempo de jogo, o número de time out usados e restantes ou o fato de que o jogo entrou em tempo extra.

NOTA: Geralmente, estas duas funções (cronometrista e mesário) são realizadas por uma mesma pessoa que se chama "ANOTADOR", independentemente de que tenha um ou dois cargos.

D. Observadores:

1. A sua escolha, os capitães podem aceitar até seis indivíduos experimentados, que não estão participando do jogo, para atuar como observadores. O dever do observador é examinar cuidadosamente a ação do jogo com o único propósito de aplicar uma decisão no caso de um conflito que não possa ser resolvido. Os observadores permanecerão passivos e não farão nenhum chamado por sua própria iniciativa.
2. Quando se apresenta um conflito que não possa ser resolvido pelos jogadores envolvidos ou seus capitães, os observadores podem ser convocados pelos capitães para fazer o chamado. O observador com melhor vista do jogo faz o chamado. Os observadores podem discutir a jogada entre eles antes de tomar uma decisão.
3. Ao chamar os observadores, as equipes concordam em seguir a decisão dos observadores.

E. Eventos confirmados ou autorizados pela WFDF: Os mesários e os cronometrista serão obrigatórios em todos os eventos confirmados pela WFDF.

404.16 Violações:

- A. **Geral:** Uma infração ocorre quando um jogador viola qualquer das regras desde artigo, além das regras de contato físico, em qualquer situação.
- B. **Chamando a violação:** Uma violação pode ser chamada por qualquer jogador que reconheça que tenha ocorrido uma violação. O jogador deve chamar imediatamente, "INFRAÇÃO" ou o nome da violação específica, em voz alta.
- C. **Caminhada (TRAVELLING):** Qualquer movimentação do pé pivô de um jogador enquanto está com a posse do disco, constitui uma caminhada e não é permitida.

- Um lançador sempre deve manter todo ou uma parte do pé pivô em contato com o ponto no campo estabelecido como ponto de pivô. Sempre que o lançador perde contato com esse ponto, ele ou ela andou.
 - Sempre que um receptor dá mais passos que os que ele ou ela necessita para parar seu movimento depois de apanhar um passe, esse receptor terá caminhado.
 - Se um receptor, depois de receber um passe enquanto corre, solta um passe depois de ter três contatos com o solo e antes de parar completamente, diz-se que o receptor caminhou.
 - Se uma contagem está em andamento e se chama uma caminhada, a contagem se reassumirá desde o ponto de interrupção ou desde cinco (5) (“CONTANDO, SEIS...”), se a contagem é menor.
 - Se o lançador solta o passe depois de que se chamou uma caminhada e o passe é incompleto, validamos o passe e este se converte em um TURNOVER.
- D. Arrancar (STRIP):** Nenhum jogador defensivo pode tocar o disco enquanto este está em posse do lançador ou do receptor. Se um jogador defensivo provoca o “STRIP”, fazendo com que o lançador ou receptor deixe cair o disco, o jogador que estava com a posse do disco chama “STRIP”.
- O jogador que tinha a posse do disco recupera a posse do ponto onde ocorreu o “STRIP” e o jogo se reassumirá através de um CHECK.
 - Se uma contagem estava em andamento quando o disco foi arrancado, a contagem volta a zero.
 - Um STRIP discutido pelo receptor é tratado igual a uma falta na captura; um STRIP não discutido no ENDZONE é um gol.

404.17 Interrupção do jogo:

- A. Geral:** Sempre que ocorre uma infração das regras e se pede um tempo, paramos o jogo e o disco é colocado novamente em jogo com um CHECK desde o ponto da última posse, antes do jogo ser interrompido, excluindo qualquer outra descrição estabelecida por estas regras.
- B. Regra da continuação do jogo:**
- Se uma falta, uma violação ou um PULL é chamado enquanto o disco está no ar, o jogo continua até que a posse do disco seja ganha.
 - Se a equipe que receberia o benefício do chamado ganha a posse como resultado de um passe realizado antes ou durante o momento em que o chamado foi realizado, o jogo continuará sem parar. É a responsabilidade do jogador que fez o chamado dizer em voz alta, “PLAY ON” para indicar que foi invocada esta regra.

- Se terminar o passe e a falta, violação ou o PULL foi chamado, vale o ataque, o passe não conta e a posse volta ao lançador, exceto no estabelecido em 404.13 D(3). No entanto, se a violação não afeta o esforço defensivo no passe (p. e., um PULL sem relação com a jogada), a defesa deve reconhecer isto e o jogo se reinicia com um CHECK de onde o passe foi apanhado.

C. Discussões:

1. Princípio: Sempre que haja uma interferência para chegar a um acordo sobre qualquer chamado, o disco será devolvido ao último lançador antes da discussão e se reinicia o jogo através de um CHECK.
2. Limite de tempo: Depois que uma discussão tenha continuado por trinta (30) segundos, o mesário (se estiver disponível) ordenará aos jogadores envolvidos para pararem a discussão o mais rápido possível e que devolvam o disco ao último lançador, segundo 404.17 C (1).

- #### D. Faltas equivalentes:
- Se a mesma falta na captura é chamada por um jogador atacante e defensivo na mesma jogada, o disco regressará ao último lançador no seu ponto de posse e através de um CHECK, reiniciamos o jogo.

404.18 Ética:

- A. **Faltas não chamadas:** Se uma falta acontece e ela não é chamada, o jogador que comete a falta deve informar a falta ao jogador que recebe a falta.
- B. **Tempo entre os gols e os lançamentos iniciais (PULLS):** É responsabilidade de ambas equipes reduzir ao mínimo o tempo usado entre cada gol e o lançamento do PULL.
- C. **Sinal de voltar a lançar (RETHROW):** Se a equipe receptora deste receber de novo um PULL que tenha saído fora, esta equipe deve dar o sinal de RETHROW o quanto antes.
- D. **Discussões:** No caso que se apresente um conflito ou uma confusão em campo, o jogo deve parar e ser reassumido posteriormente por meio de um CHECK, depois de resolvido o problema.
- E. **Consideração com o principiante:** Em jogos que não são torneios, onde um jogador principiante comete uma violação devido à ignorância das regras, será prática comum parar o jogo e explicar a violação e a regra ao jogador.

405 Glossário

- **Campo de jogo:** É o campo de jogo excluindo os ENDZONES.
- **CHECK:** Posse temporal do disco pelo marcador ou toque no disco, imediatamente antes do reinício do jogo para assegurar a colocação e a preparação apropriada dos

jogadores.

- Contato: O toque dos jogadores em equipes opostas com certo grau de força.
- Onde o disco para: Refere-se ao lugar de onde se apanha um disco, de onde está naturalmente em repouso (quando cai), ou de onde deixa de rodar ou deslizar.
- ENDZONE: Área do campo de jogo onde marcamos os pontos ou gols.
- Equipe defensiva: Equipe sem a posse do disco.
- Equipe atacante: Equipe com a posse do disco.
- Fora dos Limites: Qualquer área que não está no campo de jogo, incluindo as linhas de perímetro.
- Jogador: Uma das catorze (14) pessoas que estão participando realmente do jogo em qualquer momento (dentro do campo).
- Lançador: O jogador atacante com a posse do disco que acaba de lançar o disco.
- Lançamento inicial ou "PULL": É o procedimento usado para começar o jogo ou para reiniciar o jogo depois que se marca um gol. O PULL é efetuado por um jogador da equipe que perde a posse lançando o disco desde a linha de gol que sua equipe defenderá a um jogador da equipe de recepção ou de ataque.
- Linha de gol: A linha que separa o campo de jogo do ENDZONE e não é parte da zona.
- Linhas de perímetro: As linhas que separam o campo de jogo ou o ENDZONE da área fora dos limites e não fazem parte integrante do campo de jogo.
- Marcador: Jogador defensivo que marca ou cobre o lançador.
- PICK: Um jogador usando o seu corpo ou movimentando-se de tal maneira que obstrua o movimento de um jogador da equipe contrária.
- Pé de pivô (ou "pé pivô"): O pé usado por um jogador para estabelecer a posição no campo depois de ganhar a posse do disco.
- Pôr o disco em jogo: Ocorre quando o lançador estabelece um pé pivô e está pronto para lançar, ou nos casos de lançar o PULL quando o sinal regular para lançar o PULL for dado.
- Ponto de contato: Lugar no campo de jogo onde foi feito contato pelo jogador.
- Receptores: Todos os jogadores atacantes com exceção do lançador.

A Federação Mundial de Disco Voador (WFDF) têm Copyright completo deste RULEBOOK. As cópias do livro são vendidas para cobrir o custo da produção. As Associações Membros da WFDF têm permissão de traduzir as regras para seu próprio idioma e acrescentar suplementos nacionais enquanto as regras da WFDF não sejam alteradas nem contraditórias. A Junta Diretiva da WFDF deve ser notificada das ditas traduções e receber uma cópia posteriormente.

APROVADO PELA FEDERAÇÃO PAULISTA DE DISCO

