

# Beach Ultimate Frizbi Kuralları (5x5) (2017)



Çeviri : Seçkin Demirkol, Can Paçacıođlu, Haluk Özen, Kerem Demirtaş, Koray Atak

## WFDF Beach Ultimate Frizbi Kuralları (2017)

### İçindekiler

Giriş	.....	2
1. Oyunun Ruhu	.....	3
2. Oyun Alanı	.....	4
3. Ekipman	.....	5
4. Sayı, Gol ve Oyun	.....	5
5. Takımlar	.....	5
6. Oyunu Başlatma	.....	5
7. Başlama Atışı (Pull)	.....	6
8. Diskin Durumu	.....	6
9. Süre Sayımı (Stall Count)	.....	7
10. The Check	.....	8
11. Saha Dışı	.....	9
12. Yakalayıcılar ve Pozisyon Alma	.....	9
13. Disk Kayıpları (Turnovers)	.....	10
14. Sayı Yapma	.....	12
15. Faul Çağırısı, Basit İhlal ve İhlaller	.....	12
16. Faul ve İhlaller Sonrası Oyuna Devam Etme	.....	13
17. Fauller	.....	13
18. Basit İhlal ve İhlaller	.....	15
19. Oyunun Durması	.....	17
20. Molalar	.....	18
Tanımlar	.....	20

## Giriş

Beach Ultimate, [beşer kişiden](#) oluşan takımlarla ve bir diskle oynanan spordur.

Bir futbol sahasının eninin yarısı genişliğinde, her iki ucunda sayı alanları (end zone) bulunan dikdörtgen bir sahada oynanır. Her takımın amacı, hücum ettikleri sayı alanında bir oyuncusunun pası yakalamasıyla sayı üretmektir. Atıcı diskle beraber koşamaz, ama diski herhangi bir yönde herhangi bir takım arkadaşına atabilir.

Bir pas tamamlanamadığında disk kaybı (turnover) gerçekleşir ve diğer takım karşı sayı alanında sayı yapmak için diski alır. [Oyunlar genellikle 13 sayıya kadar oynanır ve 75 dakika civarı sürer.](#)

Ultimate Frizbi, hakemsiz oynanır ve temassız oynanan bir spordur. Oyuncuların oyunda nasıl hakemlik yapacaklarını ve sahada nasıl davranacaklarını Oyunun Ruhu (Spirit of the Game) belirler.

[Mavi yazılı alanlar, Beach Ultimate ve Normal Ultimate oyunları arasındaki farkları belirtmektedir.](#)

## 1. Oyunun Ruhu (Spirit of the Game)

**1.1** Ultimate temassız ve hakemsiz oynana bir spordur. Tüm oyuncular kuralları uygulamak ve kurallara uymakla yükümlüdür. Ultimate Frizbi, adil bir oyun için, her oyuncuya sorumluluk yükleyen Oyunun Ruhuna dayanır.

**1.2** Hiçbir oyuncunun kasıtlı olarak kuralları ihlal etmeyeceği kabul edilir, bu yüzden ihlaller için sert cezalar yoktur, bunun yerine ihlal olmasa gerçekleşmesi en olası durumu devam ettiren bir yöntem vardır.

**1.3** Oyuncular takımlar arasındaki anlaşmazlıklarda hakem olarak hareket edeceklerini unutmamalıdır.  
Oyuncular:

**1.3.1** Kuralları bilmeli;

**1.3.2** Adil ve tarafsız olmalı;

**1.3.3** Dürüst olmalı;

**1.3.4** Görüşlerini açık ve kısa şekilde açıklamalı;

**1.3.5** Rakiplerine makul bir konuşma şansı tanınmalı;

**1.3.6** Anlaşmazlıkları saygılı bir dil kullanarak olabildiğince çabuk çözmeli;

**1.3.7** Maç boyunca tutarlı çağrı (call) yapmalı;

**1.3.8** Yalnızca ihlalin, pozisyonun sonucunda önemli bir değişikliğe neden olduğu durumlarda çağrı (call) yapmalıdır.

**1.4** Yüksek seviyede rekabet teşvik edilir ancak bunun karşılığında oyuncular arasındaki karşılıklı saygı, üzerinde anlaşılabilir kurallara uymak veya oyundan alınan zevk feda edilmemelidir.

**1.5** Aşağıdakiler Oyunun Ruhuna iyi örneklerdir:

**1.5.1** Bir takım arkadaşı yanlış veya gereksiz bir çağrı (call) yaptığında veya bir faul ya da ihlale sebep olduğunda bunu ona söylemek;

**1.5.2** Artık gerekli olmadığını düşündüğünüzde bir çağrıyı (call) geri almak;

**1.5.3** Rakibe iyi oyunu ve centilmeliği için iltifatta bulunmak;

**1.5.4** Rakibinize kendinizi tanıtmak;

**1.5.5** Anlaşmazlık veya provokasyonlara karşı sakince karşılık vermek.

**1.6** Aşağıdaki eylemler oyunun ruhunu açıkça ihlal eder, tüm oyuncular bunlardan kaçınmalıdır:

**1.6.1** Tehlikeli hareket ve agresif davranış;

**1.6.2** Kasti faul ya da diğer kasti kural ihlalleri;

**1.6.3** Rakip oyuncularla alay etmek ya da onlara gözdağı vermek;

**1.6.4** Sayıdan sonra saygısız şekilde kutlama yapmak;

**1.6.5** Rakibin çağrısına (call) misilleme olarak çağrı (call) yapmak;

**1.6.6** Rakip oyuncudan pas istemek.

**1.7** Takımlar, Oyunun Ruhu'nun koruyucusudur ve takımlar:

**1.7.1** Oyuncularına kuralları ve Oyunun Ruhunu öğretmek için sorumluluk almalı;

**1.7.2** Oyunun Ruhuna uymayan oyuncuları disipline etmeli ve eğitmeli;

**1.7.3** Diğer takımlara Oyunun Ruhuna bağlılıklarını geliştirecek yapıcı geri dönüşler sağlamalıdır.

**1.8** Acemi bir oyuncunun kuralları bilmediği için ihlal yaptığı durumlarda, tecrübeli oyuncular ihlali açıklamakla yükümlüdür.

**1.9** Yeni başlayanlar veya genç oyuncular arasındaki maçları, kurallar konusunda tavsiye veren ve sahadaki anlaşmazlıkları yönlendiren tecrübeli bir oyuncu denetleyebilir.

**1.10** Kurallar pozisyona doğrudan dahil olan oyuncular arasında ya da en iyi bakış açısına sahip oyuncular tarafından yorumlanmalıdır. Kaptanlar dışında, saha içinde olmayan kişiler müdahil olmaktan kaçınılmalıdır. Ancak kurallara açıklık getirmek ve oyuncuların doğru çağırışı (call) yapmalarına yardımcı olmak için oyuncu olmayanların bakış açısına başvurulabilir.

**1.11** Oyuncular ve kaptanlar tüm çağırışı (call) yapma konusunda tek sorumludurlar.

**1.12** Oyuncular, tartıştıktan sonra anlaşamazlarsa ya da şu iki maddeden biri net değilse;

**1.12.1** Pozisyonda ne olduğu;

**1.12.2** Pozisyonda çok büyük olasılıkla ne olurdu;

disk pozisyonda itiraz edilmeyen en son atıcıya dönmelidir.

## 2. Oyun Alanı

**2.1** Oyun alanı boyutları ve alanları Şekil 1'de gösterildiği şekilde dikdörtgen bir alandır. Düz, engelsiz ve oyuncular için güvenli olmalıdır.

**2.2** Çevre çizgileri oyun alanını çevreler ve sahanın uzunluğu boyunca iki (2) yan çizgiden ve eni boyunca iki (2) dip çizgiden oluşur.

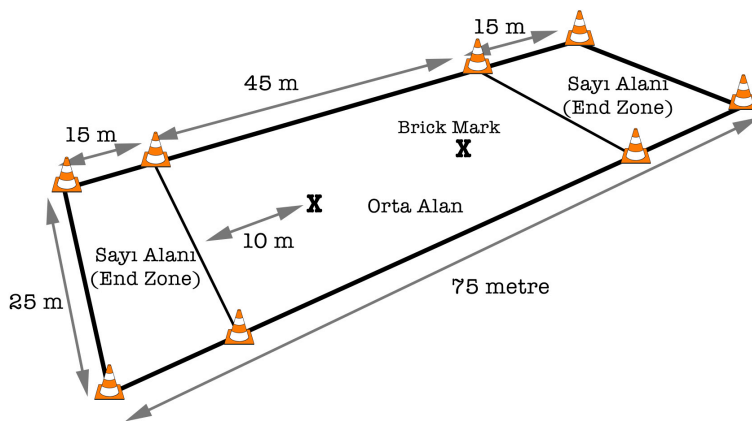
**2.3** Saha çizgileri oyun alanının parçası değildir.

**2.4** Sayı çizgileri orta alanı sayı alanlarından ayıran çizgilerdir ve orta alanın parçalarıdır.

**2.5** Brick noktası her sayı çizgisinden **on (10)** metre uzakta, yan çizgilere göre sahanın ortasındadır.

**2.6** Sekiz adet parlak renkli, esnek nesne (plastik koni gibi) orta alanı ve sayı alanlarının köşelerini belirtir. **Tüm çizgiler, beş (5) ila on (10) santim genişliğindeki renkli bir bant ile işaretlenmelidir.**

**2.7** **Oyun alanı kum olmalıdır ve nispeten düz olmalıdır. Oyuncu güvenliği ve sağlığını engelleyecek çukur ya da benzeri engeller olmamalıdır.** Oyun alanının çok yakınındaki yerlerde hareket edebilen nesnelere bulunmamalıdır. Pozisyon, saha çizgilerinin üç (3) metre yakınındaki oyuncu olmayan kişiler veya nesnelere tarafından engellenirse, engellenen oyuncu veya atıcı "İhlal" çağırışı yapabilir.



## 3. Ekipman

**3.1** İki kaptanın da kabul ettiği herhangi bir frizbi diski kullanılabilir.

**3.2** WFDF, kullanımı tavsiye edilen onaylanmış diskler listesi oluşturabilir.

**3.3** Her oyuncu takımını belirten bir forma giymelidir.

**3.4** Hiçbir oyuncu, kullanana veya diğer oyunculara zarar verebilecek kıyafet ya da malzeme kullanamaz.

3.4.1 Çıplak ayakla oynanması tavsiye edilir, ancak 3.4 kuralına ters düşmeyecek şekilde, çorap veya benzeri ayak sarıcı ürün giyilebilir.

#### 4. Sayı, Gol ve Oyun

- 4.1 Bir oyun, sayılardan oluşur. Her sayı, gol olduğunda sona erer.
- 4.2 Oyunu, **on üç (13)** sayıya ilk ulaşan takım kazanır.
- 4.3 Oyun, "yarı" adı verilen iki (2) devreye ayrılır. Takımlardan biri ilk olarak **yedi (7)** sayıya ulaştığında devre olur.
- 4.4 Her devrenin ilk sayısı devre başladığında başlar.
- 4.5 Bir sayı olduktan sonra ve maç kazanılmadıysa ya da devre olmadıysa:
  - 4.5.1 Bir sonraki sayı hemen başlar;
  - 4.5.2 Takımlar savundukları sayı alanlarını değiştirir;
  - 4.5.3 Sayıyı yapan takım savunmaya geçer ve başlama atışını (pull) yapar.
- 4.6 Özel müsabakalarda, oyuncu sayısına, oyuncuların yaşına ve mevcut alana uyacak şekilde temel kuralların varyasyonları kullanılabilir.

#### 5 Takımlar

- 5.1 Her takım, her sayıda sahaya **en fazla beş (5) ve en az dört (4)** oyuncu koyar.
- 5.2 Bir sayı sonrası ve bir sonraki başlama atışından önce takımlar sınırsız oyuncu değişikliği yapabilir.
- 5.3 Her takım, takımı temsil edecek bir kaptan belirler.

#### 6 Oyunu Başlatma

- 6.1 İki takımın kaptanları adil bir şekilde aşağıdakilerden birini hangi takımın seçeceğine karar verir:
  - 6.1.1 İlk başlama atışını yapmayı veya yakalamayı; veya
  - 6.1.2 Hangi sayı alanını savunacaklarını.
- 6.2 Diğer takıma kalan seçenek verilir.
- 6.3 İkinci devrenin başlangıcında, bu ilk seçimler karşılıklı değiştirilir.

#### 7 Başlama Atışı (Pull)

- 7.1 Maçın başlangıcında, devreden sonra ya da bir sayıdan sonra, oyun başlama atışıyla (pull) başlar.
  - 7.1.1 Takımlar oyunu geciktirmeden başlama atışına hazırlanmalıdır.
- 7.2 Başlama atışı (pull), atıcının ve en az bir hücum oyuncusunun bir elini başının üzerine kaldırmasıyla hazır olduğunu işaret ettikten sonra bir savunma oyuncusunun oyunu başlatmak için diski atmasından oluşur.
- 7.3 Hazır işareti verdikten sonra başlama atışı yapılan kadar tüm hücum oyuncuları bir ayakları kendi savunma çizgilerinde ve kendi aralarında yer değiştirmeden durmalıdırlar.
- 7.4 Başlama atışı (pull) elden çıkana kadar tüm savunma oyuncuları savundukları sayı alanının içinde olmalıdır.

**7.5** Bir takım 7.3 veya 7.4'i ihlal ederse hücum yapan takım diske dokunmadan, diğer takım ihlal çağrısı ("ofsayt") yapmalıdır. Başlama atışı en çabuk şekilde tekrarlanmalıdır.

**7.6** Diskin elden çıktığı andan itibaren tüm oyuncular herhangi bir yönde hareket edebilir.

**7.7** Başlama atışından sonra hücumdaki takımın bir üyesi diske dokunana ya da disk yerle temas edene kadar savunmadaki takımdan hiç bir oyuncu diske dokunamaz.

**7.8** Saha içinde ya da saha dışında bir hücum oyuncusu disk yere değmeden diske dokunursa ve diski yakalayamazsa disk kaybı (turnover) olur (başlama atışını düşürme).

**7.9** Eğer hücum oyuncusu diski yakalarsa, yakaladığı yere pivot ayağını yerleştirir (kendi sayı alanlarında olsa bile).

**7.10** Disk ilk olarak oyun alanına temas ederse ve hiç dışarı çıkmazsa, atıcı diskini durduğu yere pivot ayağını yerleştirir (kendi sayı alanlarında olsa bile).

**7.11** Disk ilk olarak oyun alanına temas ederse ve bir hücum oyuncusuyla temas etmeden dışarı çıkarsa atıcı oyun alanında diskini dışarı çıktığı yere en yakın noktaya pivot ayağını yerleştirir. Eğer bu nokta sayı alanında ise, orta alanın en yakın nokrasına pivot ayağını yerleştirir.

**7.11.1** Disk ilk olarak oyun alanı ile temas ettikten sonra bir hücum oyuncusuna temas etmesinin ardından dışarı çıkarsa, atıcı oyun alanında diskini dışarı çıktığı yere en yakın noktaya pivot ayağını yerleştirir (sayı alanında olsa bile).

**7.12** Disk oyun alanına ya da bir hücum oyuncusuna dokunmadan saha dışı alan ile temas ederse atıcı savundukları sayı alanına en yakın brick işaretine ya da orta oyun alanında diskini dışarı çıktığı yere en yakın noktaya pivot ayağını yerleştirir (Bölüm 11.7). Brick seçeneği, atıcı olacak kişi tarafından, diski almadan önce bir kolunu başının üzerinde tamamen uzatarak ve "brick" diye seslenerek işaret edilmelidir.

## **8. Diskin Durumu**

**8.1** Aşağıdaki durumlarda disk pasiftir ve disk kaybı olamaz:

**8.1.1** Bir sayıdan sonra, başlama atışı yapılanaya kadar;

**8.1.2** Başlama atışından veya disk kaybından sonra, diskini doğru pivot konumuna taşınması gerektiği durumlarda bir pivot ayağı yerleştirilene kadar;

**8.1.3** Oyunu durduran bir çağrıdan (call) veya herhangi bir duraklamadan sonra disk oyuna sokulana kadar.

**8.2** Pasif olmayan disk aktiftir.

**8.3** Atıcı, pasif durumdaki bir diski başka bir oyuncuya veremez.

**8.4** Herhangi bir oyuncu, yerle temas ettikten sonra yuvarlanan veya kayan bir diski durdurma girişiminde bulunabilir.

**8.4.1** Böyle bir diski durdurmaya çalışırken, bir oyuncunun diskini pozisyonunu önemli derecede değiştirmesi durumunda, rakip, pivot ayağının diskini yer ile ilk temas ettiği yere kurulmasını isteyebilir.

**8.5** Disk kaybı sonrasında ve de başlama atışı sonrasında, diske sahip olan takım oyunu geciktirmeden başlatmalıdır.

**8.5.1** Atıcı olacak kişi yürüme temposunda veya daha hızlı olarak doğrudan diski almak için hareket etmeli ve pivot ayağını yerleştirmelidir.

**8.5.2** 8.5.1'e ek olarak, disk karşı takıma geçtiğinde (disk kaybı yapıldığında) hücum yapacak takım diski oyuna aşağıdaki zaman dilimleri içinde sokmalıdır, eğer disk dışarı düşmemiş ise ve diskini yeri:

**8.5.2.1** orta sahada ise – diskin yere düşmesinden on (10) saniye içinde;

**8.5.2.2** sayı alanında (end zone) ise - diskin yere düşmesinden yirmi (20) saniye içinde;

**8.5.3** Hücum 8.5'i ihlal ederse savunma sözlü bir çağrı yapabilir ("Oyun Gecikiyor") veya bir "İhlal" çağrısı yapabilir.

**8.5.4** Atıcı olacak kişi pivot noktasının üç (3) metre yakınındaysa ve sözlü çağrıdan sonra 8.5'i ihlal etmeye devam ediyorsa marker (atıcıyı savunan defans oyuncusu) süre sayımını başlatabilir.

## **9 Süre Sayımı (Stall Count)**

**9.1** Marker, atıcıya "Sayıyorum/Sayı" (Stalling) diyerek ve sonrasında birden (1) ona (10) kadar sayarak süre sayımı yapar. Süre sayımındaki her sayının başlangıcı arasında en az bir (1) saniye olmalıdır.

**9.2** Süre sayımı atıcı tarafından açık şekilde duyulabilmelidir.

**9.3** Marker yalnızca aşağıdaki durumlarda süre saymaya başlayabilir veya devam edebilir:

**9.3.1** Disk aktifken (aksi belirtilmediği sürece);

**9.3.2** Atıcının üç (3) metre yakınındayken; veya eğer atıcı doğru pivot noktasından uzaklaşmış ise;

**9.3.3** Tüm savunmacılar nizami şekilde pozisyon aldığı anda (Bölüm 18.1).

**9.4** Marker atıcıdan üç (3) metre uzaklaşırsa veya farklı bir oyuncu marker olursa süre sayımına birden (1) yeniden başlanmalıdır.

**9.5** Oyun durduktan sonra süre sayımına aşağıdaki şekilde devam edilir:

**9.5.1** Savunma tarafından yapılan, itiraz edilmeyen bir ihlalden sonra, süre sayımı birden (1) yeniden başlar.

**9.5.2** Hücum tarafından yapılan, itiraz edilmeyen bir ihlalden sonra, süre sayımı maksimum dokuzdan (9) devam eder.

**9.5.3** İtiraz edilen bir "süre dolması" (stall) sonrasında süre sayımı sekizden (8) devam eder.

**9.5.4** Tüm diğer çağrılardan (call) sonra (pick dahil) süre sayımı maksimum altıdan (6) devam eder.

**9.6** Yeniden saymaya maksimum "n" ile saymaya başlarken, "n" 9.5.2, veya 9.5.4 ile belirlenir, bunun anlamı:

**9.6.1** Eğer çağrıdan önce tam olarak söylenen en son sayı "x" ise, geri sayım en son söylenen sayıya bir eklenerek "Sayıyorum (x artı bir)" veya "Sayıyorum n ". Bu iki sayıdan hangisi daha az ise o sayıdan başlanır.

## **10 The Check**

**10.1** Bir sayı sırasında oyun mola, foul, ihlal, itiraz edilen disk kaybı, itiraz edilen sayı, teknik duraksama, sakatlık duraksaması veya tartışma için durursa, oyun olabildiğince çabuk şekilde check'le tekrar başlamalıdır. Check yalnızca bir çağrı tartışması için geciktirilebilir.

**10.2** Bir çağrıdan sonra oyuncuların dizilmesi (mola alınması haricinde ve aksi belirtilmedikçe):

**10.2.1** Eğer oyun pas atılmadan durmuş ise, bütün oyuncular çağrı öncesi pozisyonlarına geri dönmelidirler.

**10.2.2** Eğer oyun pas atıldıktan sonra durmuş ise;

**10.2.2.1** Disk atıcıya geri gönderildiğinde, tüm oyuncular atıcı diski attığı andaki konumlarına geri dönmelidirler veya çağrı yapıldığındaki konumlarına, hangisi daha erken olmuş ise.

**10.2.2.2** Eğer oyunun sonucu değişmiyor ise bütün oyuncular pas tutulduğundaki ya da disk yere düştüğündeki konumlarına dönmelidirler.



**10.2.2.3** Eğer itiraz edilmeyen bir kural ihlalinin sonucunda atıcıdan başka oyuncu diskin hakimiyetini kazanmış ise, bütün oyuncular kural ihlalinin olduğu andaki konumlarına geri dönmelidirler.

**10.2.3** Bütün oyuncular disk check yapılana kadar pozisyonlarını korumak zorundadırlar.

**10.3** Herhangi bir oyuncu sorunlu malzemeyi onarmak için (equipment) duraksamayı kısa bir süre uzatabilir ama bu amaçla aktif oyun durdurulamaz.

**10.4** Diski oyuna sokan kişi en yakın rakip oyuncudan takımının hazır olduğuna dair onay almalıdır.

**10.4.1** Diskin oyuna sokulmasında gereksiz gecikme varsa, rakip sözlü bir çağrı verebilir ("Oyun Gecikiyor") ve gecikme devam ederse rakipten onay almadan "Oyunda" diyerek diski oyuna sokabilir.

**10.5** Oyunu yeniden başlatmak için:

**10.5.1** Disk atıcıda ise:

**10.5.1.1** Eğer yakınında bir defans oyuncusu var ise, defans oyuncusu diske dokunmalıdır.

**10.5.1.2** Eğer yakınında bir defans oyuncusu yok ise, atıcı diski yere değdirerek ve "Oyunda" demelidir.

**10.5.2** Eğer disk yere düşmüş ise, Disk Oyunda (Disc is in) en yakındaki defans oyuncusu tarafından denmelidir.

**10.6** Atıcı check'ten önce pas girişiminde bulunursa veya 10.2'nin ihlal edildiği çağrısı varsa, pasın tamamlanmış ya da tamamlanmamış olmasına bakmaksızın disk atıcıya geri döner.

## **11 Saha Dışı**

**11.1** Tüm oyun alanı saha içindedir. Saha çizgileri oyun alanının parçası değildir ve sahanın dışındadır. Oyuncu olmayan her şey/herkes saha dışı alanının parçasıdır.

**11.2** Saha dışı alanı saha içi olmayan alandan ve bu alanla teması olan her şeyden oluşur, diske hamle yapmak amacıyla sürekli "saha içi"nde olduğu varsayılan savunma oyuncuları buna dahil değildir.

**11.3** Saha dışında olmayan bir hücum oyuncusu saha içindedir.

**11.3.1** Havadaki oyuncu, oyun alanıyla veya saha dışı alanıyla temas edene kadar saha içinde/dışında durumunu korur.

**11.3.2** Diske sahip bir atıcı önce oyun alanıyla temas edip daha sonra saha dışı alana temas ederse saha içinde kabul edilir.

**11.3.2.1** Atıcı oyun alanını terk ederse saha çizgisini geçtiği noktaya pivot ayağını yerleştirmelidir. (14.2'nin geçerli olmadığı durumlarda ).

**11.3.3** Oyuncular arasındaki temas saha içinde veya saha dışında olma durumunlarını birbirine devretmez.

**11.4** Disk, aktifken, oyun başladığında veya yeniden başladığında saha içindedir.

**11.5** Disk, ilk olarak saha dışındaki bir alanla veya saha dışındaki hücum oyuncusuyla temas ettiğinde dışarıda olur. Hücum oyuncusunda bulunan disk, o oyuncu ile aynı saha içi/saha dışı durumuna sahiptir. Disk aynı anda biri saha dışında olan birden fazla hücum oyuncusu tarafından tutularsa disk dışarıdadır.

**11.6** Disk, saha çizgisinin dışına uçup oyun alanına geri dönebilir. Oyuncular diske hamle yapmak için saha dışına çıkabilirler.

**11.7** Saha dışına çıkan diskin çıktığı yer, aşağıdakilerden hangisi en son gerçekleştiyse orasıdır:

**11.7.1** kısmen veya tamamen oyun alanının üzerinde olduğu nokta; veya

**11.7.2** saha içindeki bir oyuncu tarafından temas edildiği nokta.

**11.8** Disk saha dışındaysa ve pivot noktasından üç (3) metreden daha uzaktaysa, oyuncu olmayanlar diski taşıyabilir. Sahaya olan son üç (3) metrelik mesafede diski atıcı taşımalıdır.

## **12 Yakalayıcılar ve Pozisyon Alma**

**12.1** Bir oyuncu bir diskin dönüşünü durdurarak ve kontrolünü sürdürdüğünü göstererek diski “yakalar”.

**12.2** Eğer bir oyuncu diskin kontrolünü diskin yere teması veya takım arkadaşı veya nizami olarak pozisyon almış rakip oyuncudan dolayı kaybederse, diski yakalamamış sayılır.

**12.3** Aşağıdakiler saha dışı disk kaybıdır ve disk yakalanmamış sayılır:

**12.3.1** Hücum oyuncusu, diski yakaladığında saha dışındaysa; veya

**12.3.2** Hücum oyuncusu diski yakaladıktan sonra, disk hala kendisindeyken ilk temas noktası saha dışındaysa.

**12.4** Diski yakaladıktan sonra o oyuncu atıcı olur.

**12.5** Bir hücum ve bir savunma oyuncusu diski aynı anda yakalarsa disk hücumda kalır.

**12.6** Pozisyon almış bir oyuncu o pozisyonda kalma hakkına sahiptir ve kendisine rakip oyuncular tarafından temasta bulunulmamalıdır.

**12.7** Her oyuncu sahada rakip oyuncu tarafından alınmamış her yere gitme hakkına sahiptir. Ama bu yer için rakip oyuncuya temas edemez.

**12.7.1** Bununla birlikte, disk havadayken bir oyuncu, yalnızca rakibinin diski alamaması için boş olan bir alanı kasıtlı olarak kapatacak şekilde hareket etmemelidir.

**12.8** Tüm oyuncular diğer oyuncularla temasta bulunmaktan kaçınmalıdır ve temasta bulunmayı haklı gösterebilecek bir durum yoktur. “Diske hamle yapmak” diğer oyuncularla temasta bulunmak için geçerli bir sebep değildir.

**12.9** İki veya daha fazla oyuncu aynı anda tek bir noktaya hareket ederken oyunun sonucunu ya da oyuncuların güvenliğini etkilemeyen küçük temaslar gerçekleşebilir. Kasti olmayan temaslar en aza indirilmelidir ancak faul olarak kabul edilmezler.

**12.10** Oyuncular diğer oyuncuların hareketini engellemek için kollarını veya bacaklarını kullanamaz.

**12.11** Hiç bir oyuncu başka bir oyuncunun hareketine fiziksel olarak yardım edemez. Ayrıca diskin tutulmasına yardımcı olmak amacıyla herhangi bir ekipman kullanamaz.

## **13 Disk Kayıpları (Turnovers)**

**13.1** Disk kaybı halinde; diskin kontrolü karşı takıma geçer, aşağıdaki durumlar halinde disk kaybı gerçekleşir:

**13.1.1** Disk hücum oyuncusunun kontrolünden çıkıp yer ile temas eder ise (“düşürme” – “Down”);

**13.1.2** Hücum paslaşır iken defans oyuncusu tarafından disk yakalanır ise (“ara pas yakalama” – “interception”)

**13.1.3** Disk oyun çizgilerinin dışına çıkarsa (“Dışarıda” – “out of bounds”); veya

**13.1.4** Başlama atışı (pull) sırasında, diski karşılayacak takım, disk yere değmeden diske dokunur/tutar ama sonra diskin kontrolünü kaybedip yere düşürür ise (“başlama atışı düşürmesi” – “a dropped pull”)

- 13.2** Diskin bir takımdan diğer takıma geçmesine neden olan disk kaybı ve bunun sonucunda oluşan oyundaki duraklama şu durumlarda oluşur:
- 13.2.1** Hücum itiraz edilmeyen faul aldığı anda;
  - 13.2.2** Atıcı oyuncu, savunma oyuncusunun sayımında, savunma oyuncusunun “on” rakamını telaffuz etmeden önce diski elinden çıkarmaz ise (“sayma süresinin dolması” – “stall-out”);
  - 13.2.3** Disk hücum oyuncusu tarafından elinden tamamen ayrılmadan diğer bir hücum oyuncusuna verilir ise (“elden ele” – “hand-over”);
  - 13.2.4** Atıcı başka bir oyuncudan kasıtlı olarak diski kendisine sektirirse (“sektirme” – “deflection”);
  - 13.2.5** Atıcının attığı disk sahadaki hiçbir oyuncuya değmeden tekrar kendisi tarafından yakalanır ise (“çift dokunma” – “double touch”);
  - 13.2.6** Hücum oyuncusu kendi takım oyuncusunun diski yakalamasına kasıtlı olarak fiziki yardımda bulunur; veya
  - 13.2.7** Hücum oyuncusu diski yakalaması için kendi uzuvlarını korumak dışında, diski yakalanmasında kendine yardımcı olacak veya avantaj sağlayan ekipman kullanır ise
- 13.3** Eğer bir oyuncu disk kaybı oluştuğunu tespit ederse, nizami olarak, acilen oyunda disk kaybı çağrısı yapmalı. Eğer karşı taraf çağrısı kabul etmez ve itiraz çağrısı yapar ise, oyuncular kendi arasındaki değerlendirmeden sonra da anlaşamaz veya oyun içindeki pozisyonun ne olduğu net değil ise disk itiraz edilmeyen en son atıcıya dönmelidir.
- 13.4** Eğer hızlı sayım gerçekleşir ve bu gibi durumda hücum oyuncusun sayım bitmeden önce hızlı sayım itirazı çağrısı fırsatı olmaz ise, oyunda itiraz edilmiş süre sayımı uygulanır. (9.5.3)
- 13.4.1** Atıcı süre dolumuna itiraz ederse ama aynı zamanda pası da atarsa ve pas tamamlanmamışsa, disk kaybı geçerli olur ve oyun yeniden ‘check’ diyerek başlar.
- 13.5** Aşağıdaki durumlar haricinde bir disk kaybı sonrasında herhangi bir hücum oyuncusu diski alabilir:
- 13.5.1** “Araya girme” disk kaybından sonra, bu durumda araya giren oyuncu diske sahip olmaya devam etmelidir; ve
  - 13.5.2** Hücum yakalama faulünden sonra, bu durumda faul yapılan kişi diski almalıdır.
- 13.6** Bir disk kaybı sonrasında diske sahip olan oyuncu diski kasıtlı olarak düşürürse veya yere koyarsa, o oyuncu yeniden diski almalıdır.
- 13.7** Disk kaybından sonra disk kaybı yeri:
- 13.7.1** Diskin durduğu veya bir hücum oyuncusu tarafından alındığı yerdir; veya
  - 13.7.2** Araya giren oyuncunun durduğu yerdir; veya
  - 13.7.3** 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5 durumunda atıcının bulunduğu yerdir; veya
  - 13.7.4** 13.2.6 ve 13.2.7 durumunda hücum oyuncusunun bulunduğu yerdir; veya
  - 13.7.5** İtiraz edilmeyen hücum yakalayış faulünün gerçekleştiği yerdir.
- 13.8** Disk kaybı konumu saha dışındaysa veya disk kaybı olduktan sonra disk saha dışı bir alanla temas ettiyse atıcı, orta oyun alanında diskin saha dışına çıktığı en yakın noktaya pivot ayağı yerleştirmelidir (Bölüm 11.7).
- 13.8.1** Eğer 13.8. geçerli değilse 13.9, 13.10, veya 13.11’e göre pivot ayağı yerleştirilmelidir.
- 13.9** Disk kaybı konumu orta oyun alanında ise atıcı pivot ayağını bu noktaya yerleştirir.
- 13.10** Disk kaybı konumu hücumun hücum ettiği sayı alanının içindeyse, atıcı pivot ayağını sayı çizgisine en yakın noktaya yerleştirmelidir.
- 13.11** Disk kaybı konumu hücumun savunduğu sayı alanının içindeyse atıcı pivot ayağını nereye yerleştireceğini seçebilir:

**13.11.1** Disk kaybının olduđu noktaya;

**13.11.2** Disk kaybı konumundan hareket ederek, sayı çizgisinde disk kaybı noktasına en yakın noktaya.

**13.11.2.1** Atıcı olacak kiři diski almadan önce bir kolunu başının üzerine kaldırarak sayı çizgisi seçeneğini işaret edebilir.

**13.11.3** Acele hareket etme, hatalı hareket veya sayı çizgisi seçeneği pivot ayağının nereye konulacağını belirler ve geri alınamaz

**13.12** Disk kaybindan sonra oyun bilmeden devam ettiyse oyun durur ve disk, disk kaybının olduđu noktada atıcıya geri döner, oyuncular disk kaybının gerçekleştiği andaki konumlarını alırlar ve oyun check'le yeniden başlar.

## **14 Sayı Yapma**

**14.1** Saha içindeki bir oyuncu bir diski yakalarsa ve diski yakaladıktan sonra yerle ilk temas noktaları tamamen hücum ettikleri sayı alanının içindeyse, sayı olur (bkz: 12.1, 12.2).

**14.1.1** Bir oyuncu sayı yapıldığını düşünüyorsa "Sayı" çağrısı yapabilir ve oyun durur. İtiraz edilen veya geri alınan sayı çağrısından (call) sonra oyun check ile yeniden başlamalıdır,

**14.2** Diske sahip bir oyuncu 14.1'e göre sayı yapmadan hücum ettikleri sayı çizgisinin arkasında kalırsa, rakip oyuncu sayı çizgisine en yakın noktaya pivot ayağını yerleştirir.

**14.3** Sayı yapma zamanı, oyuncu sayı alanıyla ilk temas ettiği ve diske sahip olduđu andır.

## **15 Faul Çağrısı, Basit İhlal ve İhlaller**

**15.1** İki veya daha fazla oyuncu arasında göz ardı edilemeyecek temastan kaynaklanan kural ihlalleri fauldür.

**15.2** Marker ihlalleri veya Yürümeyle (Travelling) ilgili kural ihlalleri basit ihlallerdir. Basit ihlaller oyunu durdurmaz.

**15.3** Diğer tüm kurallara aykırı davranışlar ihlaldir.

**15.4** Yalnızca faul yapılan oyuncu "Faul" diyerek faul olduğunu iddia edebilir.

**15.5** Sadece atıcı oyuncu, savunma oyuncusu tarafından kendisine yapıldığını iddia ettiği basit ihlalin (savunma) tam tanımını söyleyerek, basit ihlal çağrısı yapabilir. Herhangi bir rakip oyuncu yürüme ihlalini iddia edebilir.

**15.6** Belli bir kuralla aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir rakip oyuncu, o ihlalin adını söyleyerek veya "İhlal" diyerek, ihlal olduğunu iddia edebilir.

**15.7** Eğer bir ihlal veya faul çağrısı yapıldıktan sonra bu çağrı oyunu durduruyorsa, oyuncular görsel şekilde (görsel işaretler ile) durdurulmalı veya oyunun durduğunu fark eden oyuncular ses ile iletişime geçip sahadaki tüm oyuncuların durması için seslerini tüm saha içindeki oyunculara duyurmalıdır. Oyun çağrı yapılmadan (call) bir tartışmadan ötürü durduysa, çağrı tartışmanın başladığı anda yapılmış sayılır.

**15.8** Çağrılar (Call) kurala aykırı hareket gerçekleştiği anda hemen yapılmalıdır.

**15.9** Bir oyuncu, oyunun kurallarını bilmiyorsa (oyunun kurallarını yanlış bilerek), oyunun durması için bir çağrı duyduğunu zannederek veya zamanında çağrı yapmadan oyunu durdursa;

**15.9.1** Karşı taraf diski kazanır veya pozisyonunu koruyorsa, takip eden oyun devam eder;

**15.9.2** Karşı takım diski kazanamamış veya diske sahip değil ise disk tartışmasız en son atıcıya geri dönmelidir.

**15.10** Faul, basit ihlal veya ihlal çağrısı yapılan oyunculardan biri çağrıya katılmıyorsa "İtiraz" (Contest) diyebilir.

**15.11** “Faul”, “İhlal” veya “İtiraz” çağrısını yapan bir oyuncu sonradan çağrısının yanlış olduğunu fark ederse “Geri Aldım” diyerek çağrısını geri alabilir. Oyun check’le yeniden başlar.

## **16 Faul ya da İhlal Çağrısından Sonra Devam Etme**

**16.1** Faul veya ihlal çağrısı yapıldığında, oyun hemen durur ve disk kaybı olamaz.

(15.9, 16.2 ve 16.3 üncü maddeler hariç)

**16.2** Faul veya ihlal;

**16.2.1** Çağrı atıcıya karşı yapıldıysa ve atıcı daha sonra bir pas girişiminde bulunursa; veya

**16.2.2** atıcı atış hareketi içerisindeyken yapılırsa; veya

**16.2.3** disk havadayken çağrı yapılırsa;

disk sahipliği belli olana kadar oyun devam eder.

**16.2.4** Disk sahipliği belli olduktan sonra:

**16.2.4.1** Pas sonucunda faul veya ihlal çağrısını yapan takım disk sahipliğini kazanır veya devam ettirirse oyun durmadan devam eder. Bunu fark eden oyuncular, bu kuralın devreye girdiğini belirtmek için “Devam” diyebilir.

**16.2.4.2** Pas sonucunda faul veya ihlal çağrısını yapan takım disk sahipliğini kazanmaz veya devam ettirmezse oyun durur.

**16.2.4.2.1** (Belli bir kural aksini belirtmediği sürece) faul veya ihlal çağrısı yapan takım pozisyonun faul veya ihlal’den etkilendiğine inanıyorsa disk check için atıcıya geri döner.

**16.3** Bir faul veya ihlal çağrısı yapıldığında her şeye rağmen oyun tamamen durmamışsa ve iki takım oyuncuları faul veya ihlalin sonucu etkilemediği konusunda hem fikir ise oyun devam eder. Başka bir kural bu kuralın yerini alamaz.

**16.3.1** Pozisyonun sonucunda sayı olduysa, sayı geçerlidir.

**16.3.2** Pozisyon sayı ile sonuçlanmadıysa, etkilenen oyuncular faul veya ihlalden kaynaklanan pozisyon dezavantajlarını giderirler oyun check ile yeniden başlar.

## **17 Fauller**

**17.1** Tehlikeli Hareket (Dangerous Play):

**17.1.1** Temas olup olmadığına ya da ne zaman olduğuna bakılmaksızın, diğer oyuncuların güvenliğini düşüncesizce hiçe saymak tehlikeli hareket sayılır ve faul kabul edilir. Bu kural diğer herhangi bir kural tarafından geçersiz kılınmaz. Eğer itiraz yoksa bu hareket 17. Bölüm’de yer alan en bariz faul muamelesi görmelidir.

**17.2** Savunma Yakalayış (Savunmacı) Faulleri (Defensive Receiving):

**17.2.1** Bir savunmacı, yakalayıcının diski yakalama girişimi öncesinde, sırasında veya hemen sonrasında temasta bulunması durumunda Savunma Yakalayış Faulü olur.

**17.2.2** İtirazsız bir savunma yakalayış faulü sonrasında, yakalayıcı ihlalin gerçekleştiği noktada diske sahip olur. Eğer 14.2. kuralına uyan bir durum varsa, sayı çizgisine en yakın noktada bir pivot ayağı koyulana kadar disk pasif sayılır. Faule itiraz edildiyse, disk atıcıya geri döner.

- 17.3** Dışarı Zorlama Faulleri (Force-Out):
- 17.3.1** Havadaki bir yakalayıcı diski yakaladığında ve yere inmeden önce bir savunma oyuncusu tarafından faule maruz kaldığında ve bu müdahale yakalayıcının:
- 17.3.1.1** Saha içi yerine saha dışına inmesine veya
- 17.3.1.2** Hücum edilen sayı alanının içi yerine orta oyun alanı içine inmesine sebep olursa, dışarı zorlama faulü gerçekleşmiş olur.
- 17.3.2** Şayet faul yapılmasaydı yakalayıcı hücum ettiği sayı alanı içine inecekti ise, bu sayı olur;
- 17.3.3** Dışarı zorlama faulüne itiraz olması durumunda, yakalayıcı saha dışına indiyse disk atıcıya geri verilir, aksi durumda disk yakalayıcıda kalır.
- 17.4** Savunma Atış (Marking) Faulleri:
- 17.4.1** Aşağıdaki durumlar gerçekleştiğinde Savunma Atış Faulü yapılmış sayılır:
- 17.4.1.1** Bir savunma oyuncusu kural dışı bir pozisyondaysa (Bölüm 18.1) ve atıcıyla teması varsa; veya
- 17.4.1.2** Bir savunma oyuncusu atıcıya temas yaparsa veya diskin elden çıkmasından önce atıcı ve savunmacının aynı boş alan için mücadele etmelerinin sonucunda temas varsa,
- 17.4.1.3** Atıcı diski elinden çıkarmadan önce bir savunma atış faulü gerçekleşirse ve bu atış hareketi sırasında değilse, atıcı "Temas" diye seslenerek bir temas ihlali çağrısında bulunabilir. İtiraz edilmeyen bir temas ihlali sonrasında oyun durmaz ve marker süre sayımına birden (1) devam etmek zorundadır.
- 17.5** Diske Müdahale (Strip) Faulleri:
- 17.5.1** Yakalayıcı veya atıcı diske sahip olduktan sonra bir savunma faulü sonucunda diski düşürürse strip faulü gerçekleşir.
- 17.5.2** Şayet bu müdahale yapılmasaydı yakalayış sayı olacaktı ise ve faule itiraz yoksa, sayı verilir.
- 17.6** Hücum Yakalayış Faulleri (Offensive Receiving):
- 17.6.1** Bir yakalayıcı diski yakalama girişimi öncesi veya sırasında bir savunma oyuncusuyla temas başlatırsa Hücum Yakalayış Faulü olur.
- 17.6.2** Faule itiraz edilmezse disk kaybı olur ve disk faulün gerçekleştiği yerde kalır.
- 17.6.3** Pas tamamlanmışsa ve faule itiraz edildiyse, disk atıcıya geri döner.
- 17.7** Hücum Atış (Atıcı) Faulleri (Thrower):
- 17.7.1** Atıcı, kural dahili bir konumda bulunan bir savunma oyuncusuyla temas yaptığı zaman Hücum Atış Faulü gerçekleşir.
- 17.7.2** Atıcının atış hareketi devam ederken gerçekleşen küçük temaslar faul için yeterli bir neden değildir, ancak bunlardan kaçınılmalıdır.
- 17.8** Engelleme Faulleri (Blocking):
- 17.8.1** Bir oyuncu, hareket halindeki bir rakibin kaçınamayacağı bir pozisyon aldığında ve sonucunda temas olduğunda Engelleme Faulü gerçekleşir; duruma göre bu hareket bir yakalama faulü ya da dolaylı faul muamelesi görür.
- 17.9** Dolaylı Fauller (Indirect):
- 17.9.1** Yakalayıcı ve savunma oyuncusu arasında diske yapılan hamle girişimini doğrudan etkilemeyen temas olduğunda Dolaylı Faul gerçekleşir.
- 17.9.2** İtiraz yoksa, kendisine faul yapılan oyuncu faulün sebep olduğu pozisyon dezavantajını telafi edebilir.

## **17.10 Karşılıklı Fauller (Offsetting):**

**17.10.1** Aynı pozisyon için hücum ve savunma oyuncuları tarafından faul çağrısı yapılırsa, disk atıcıya geri döner.

**17.10.2** İki veya daha fazla rakip oyuncu aynı anda tek bir noktaya doğru hareket ederken gerçekleşen ve oyunu etkileyen (önemsiz sayılmayacak) temaslar karşılıklı faul olarak kabul edilmelidir.

## **18 Basit İhlaller ve İhlaller**

### **18.1 Marker Basit İhlalleri:**

#### **18.1.1 Aşağıdakiler marker basit ihlalleri sayılır:**

##### **18.1.1.1 “Hızlı Sayma” (Fast Count) şayet marker:**

**18.1.1.1.1** Disk aktif olmadan önce süre sayımına başlarsa;

**18.1.1.1.2** Süre sayımına veya tekrar süre sayımına “Sayıyorum” (Stalling) kelimesini kullanmadan başlarsa,;

**18.1.1.1.3** Sayı aralarında bir saniyeden az süre bırakarak sayarsa;

**18.1.1.1.4** Gerektiğinde süre sayım rakamını doğru şekilde düşürmez veya sıfırlamazsa;

**18.1.1.1.5** Süre sayımına doğru sayıdan başlamazsa.

**18.1.1.2** “İki Ayak Arası” (Straddle) – bir savunma oyuncusunun ayakları arasındaki çizgide atıcının pivot ayağının bulunduğu durumlar.

**18.1.1.3** “Disk Mesafesi” (Disk Space) – bir savunma oyuncusunun vücudunun herhangi bir bölümü atıcının gövdesine bir disk çapından daha yakın bir mesafede ise. Ancak eğer bu durum sadece atıcının hareketinden kaynaklanırsa, basit ihlal sayılmaz.

**18.1.1.4** “Sarma” (Wrapping) – bir savunma oyuncusunun elleri veya kolları arasındaki çizgi atıcının gövdesi ile kesişiyorsa, ya da savunma oyuncusunun vücudunun herhangi bir bölümü atıcının pivot ayağı noktasının üzerinde ise. Ancak eğer bu durum sadece atıcının hareketinden kaynaklanırsa, basit ihlal sayılmaz.

**18.1.1.5** “İkili Sıkıştırma” (Double Team) – markajcı dışında bir diğer savunma oyuncusu, başka bir hücum oyuncusuna defans yapmıyor haldeyken atıcının pivot ayağı noktasına üç (3) metreden daha yakın ise. Ancak bu kısıtlanmış alandan sadece koşup geçmek ikili sıkıştırma sayılmaz.

**18.1.1.6** “Görüş” (Vision) – bir savunma oyuncusu vücudunun herhangi bir bölümünü kasıtlı olarak atıcının görüşünü engellemek için kullandığında.

**18.1.2** Marker basit ihlaline, savunma yapan takım itiraz edebilir, bu durumda oyun durur.

**18.1.3** Yukarıda 18.1.1. maddesinde yer alan itiraz edilmeyen tüm marker basit ihlallerinden sonra marker, çağrı öncesinde en son tam olarak ağızdan çıkan rakamdan bir (1) eksilterek süre sayımına devam etmelidir.

**18.1.4** Geçerli olmayan tüm pozisyonlar düzeltilene kadar savunmacı yeniden saymaya başlayamaz. Aksini yapmak ikinci bir (müteakip) marker basit ihlali sayılır.

**18.1.5** Aşağıdaki durumlarda, Atıcı bir marker basit ihlali çağrısı yapmak yerine, marker ihlali çağrısı yaparak oyunu durdurabilir:

**18.1.5.1** süre sayımı düzeltilmemişse;

**18.1.5.2** süre sayımı yapılmıyorsa;

**18.1.5.3** Çok kötü bir marker basit ihlali varsa; veya

**18.1.5.4** Sürekli tekrarlanan marker basit ihlalleri varsa.

**18.1.6** Atıcı bir marker basit ihlali veya marker ihlali çağrısında bulunursa ve aynı zamanda çağrı öncesinde, sırasında veya sonrasında bir pas girişiminde bulunmuşsa veya bulunursa çağrının bir önemi yoktur; pas yerine ulaşmamış ise disk el değiştirir. Ancak, ayrı bir ihlal nedeniyle disk atıcıya geri döndüyse süre sayımı buna uygun olarak ayarlanmalıdır.

## **18.2** “Yürüme” (Travelling) Basit İhlalleri:

**18.2.1** Tamamen saha içinde olduğu veya saha içinde bir pivot ayağı yerleştirmiş olduğu sürece atıcı herhangi bir zamanda pas girişiminde bulunabilir.

**18.2.1.1** Ancak havadayken bir pası yakalayan saha içindeki bir oyuncu yere temas etmeden önce pas verme girişiminde bulunabilir.

**18.2.2** Diski yakaladıktan ve saha içine indikten sonra, atıcı mümkün olan en kısa sürede yönünü değiştirmeden bir pivot ayağı noktası yerleştirene kadar hızını azaltmalıdır.

**18.2.2.1** Atıcı hızını azaltırken, atış hareketi esnasında oyun alanı ile temasını koruması şartıyla, disk elinden çıkarabilir.

**18.2.3** Atıcı yalnızca “pivot noktası” belirleyerek yön değiştirebilir (pivot), pivot sırasında atıcının vücudunun bir bölümü oyun alanında “pivot noktası” adı verilen belirli bir nokta ile daimi temas halindedir.

**18.2.4** Uzanmış veya diz çökmüş halde olan bir atıcının pivot belirlemesine gerek yoktur.

**18.2.4.1** Ayağa kalkması durumunda aynı noktaya pivot yerleştirmiş olmak şartıyla bu yürüme sayılmaz,

**18.2.5** Aşağıdaki durumlarda yürüme basit ihlali gerçekleşmiş sayılır:

**18.2.5.1** atıcı oyun alanında yanlış bir noktaya pivot yerleştirirse;

**18.2.5.2** atıcı pivot yerleştirmeden veya disk elinden çıkarmadan yön değiştirirse;

**18.2.5.3** atıcı disk elinden yakaladıktan sonra mümkün olan en kısa sürede hızını azaltmazsa;

**18.2.5.4** atıcı belirlediği pivotu disk elinden çıkarana kadar koruyamazsa;

**18.2.5.5** atıcı atış hareketi boyunca oyun alanı ile temasını koruyamazsa veya

**18.2.5.6** oyuncu herhangi bir yönde hareket etme amacıyla disk kasıtlı olarak zıplatır, sektirir veya diskin havada geçirdiği süreyi uzatırsa.

**18.2.6** İtiraz edilmeyen bir yürüme basit ihlali çağrısı (“yürüme”) yapıldıktan sonra oyun durmaz.

**18.2.6.1** Atıcı yürüme çağrısı yapan kişinin belirttiği doğru noktaya pivotunu yerleştirir. Olaya dâhil olan her iki oyuncu da gecikmeye yer vermeden bunun yapılması gerekir.

**18.2.6.2** Süre sayımı durur ve atıcı doğru noktaya pivotunu yerleştirilene kadar disk atamaz.

**18.2.6.3** Süre sayımına yeniden başlamadan önce marker “Sayıyorum” demelidir.

**18.2.7** Yürüme basit ihlalinden sonra fakat pivotunu düzeltmeden önce atıcı tamamlanan bir pas atarsa, savunmadaki takım yürüme ihlali çağrısında bulunabilir. Oyun durur ve disk atıcıya geri döner. Atıcı basit ihlalin yapıldığı anda bulunduğu noktaya dönmek zorundadır. Oyun check ile tekrar başlamalıdır.

**18.2.8** Bir yürüme basit ihlalinden sonra atıcı tamamlanmamış bir pas atarsa oyun devam eder.

**18.2.9** Atıcının disk henüz elinden çıkarmamış durumda olduğu itiraz edilen bir yürüme basit ihlalinde oyun durur.

## **18.3** “Pick” İhlalleri:



**18.3.1** Bir savunma oyuncusu bir hücum oyuncusunu savunuyorsa ve başka bir oyuncu tarafından savunduğu oyuncuya doğru/onunla birlikte hareket etmesi engellenirse, bu savunma oyuncusu "Pick" diyebilir. Ancak savunulan oyuncu ve engellemeyi yapan oyuncu birlikte diske hamle yapıyorsa, bu pick değildir.

**18.3.1.1** "Pick" çağrısını yapmadan önce savunma oyuncusu engellenenin oyunu etkileyip etkilemeyeceğine karar vermek için bu çağrıyı iki (2) saniyeye kadar geciktirebilir.

**18.3.2** Şayet oyun durduysa, engellenen oyuncu, aksi belirtilmedikçe, engellenmeseydi bulunacağı konusunda mutabık kalınan noktaya hareket edebilir.

**18.3.3** Tüm oyuncular pick yaşanmaması için elinden gelen çabayı göstermek zorundadır.

**18.3.3.1** Herhangi bir duraksama sırasında, rakip oyuncular muhtemel pick durumlarından kaçınmak için pozisyonlarını hafifçe düzenleme konusunda anlaşabilirler.

## **19 Oyunun Durması**

### **19.1 Sakatlık Duraksaması**

**19.1.1** Sakatlık duraksaması, "Sakatlık" çağrısı sakatlanan oyuncu veya sakatlanan oyuncunun takımındaki herhangi bir oyuncu tarafından yapılabilir.

**19.1.2** Herhangi bir oyuncunun açık veya kanayan bir yarası varsa, bir sakatlık duraksaması çağrısı yapılmalı ve bu oyuncu derhal oyuncu değişikliği yapmalı, yarası tedavi edilip kapatılana kadar oyuna dönmemelidir.

**19.1.3** Sakatlığa sebep olan rakip oyuncu değilse, oyuncu ya değiştirilmeyi ya da kendi takımı adına bir Mola almayı seçmelidir.

**19.1.4** Sakatlığa sebep olan rakip oyuncu ise, oyuncu sahada kalmayı veya değiştirilmeyi tercih edebilir.

**19.1.5** Sakatlanan oyuncu diski yakalamış ancak sakatlığı sebebiyle diski yere düşürmüştü bu oyuncu diskin sahipliğini korur.

**19.1.6** Sakatlanan oyuncu, duraksama çağrısı yapılmadan önce oyuna devam etmeyi tercih etmediyse, sakatlık duraksaması çağrısı sakatlığın olduğu anda yapılmış kabul edilir,

**19.1.7** Sakatlama çağrısı yapıldığı anda disk havadaysa, pas yakalanana veya disk yere düşene kadar oyun devam eder. Şayet sakatlık bir faulün neticesinde gerçekleşmemişse, pasın tamamlanma veya diskin kaybı durumu geçerli kalır ve duraksamanın ardından oyun yeniden başlar.

### **19.2 Teknik Duraksama**

**19.2.1** Oyuncuları tehlikeye atan bir durumu fark eden herhangi bir oyuncu oyunu durdurmak için "teknik" (Technical) diyerek çağrıda bulunabilir. Oyun derhal durmalıdır.

**19.2.2** Ciddi şekilde hasar görmüş diski değiştirmek için atıcı oyun sırasında teknik duraksama çağrısı yapabilir.

**19.2.3** Bir teknik duraksama çağrısının ardından:

**19.2.3.1** Şayet çağrı veya sorun oyunu etkilememiş ise, pasın tamamlanma veya diskin kaybı durumu geçerli kalır ve oyun oradan yeniden başlar.

**19.2.3.2** Şayet çağrı veya sorun oyunu etkilemişse, disk atıcıya geri döner.

**19.3** Şayet bir sakatlık sonrasında, veya kural dışı malzemenin sebep olduğu teknik duraksama sonrasında bir oyuncu değiştirilmiş ise rakip takım da bir oyuncu değiştirmeyi tercih edebilir.

**19.3.1** Oyuna giren oyuncular, yerine girdikleri oyuncunun tüm durumunu (konum, disk sahipliği, süre

sayımı vb) devralırlar.

## 20 Molalar

- 20.1** Mola isteyen oyuncu elleriyle veya bir eli ve disk ile “T” harfi yapmalı ve rakip oyuncuların duyacağı şekilde “mola” diye çağrıda bulunmalıdır.
- 20.2** Her takımın tüm oyunda bir (1) adet mola hakkı vardır.
- 20.3** Bir sayının başlangıcından sonra ve her iki takım hazır olduklarını işaret etmeden önce, herhangi bir takımın oyuncusu mola çağrısında bulunabilir. Alınan mola, sayının başlangıcı ve bir sonraki başlama atışı arasındaki süreyi doksan (90) saniye uzatır.
- 20.4** Başlama atışının ardından sadece diske sahip olan atıcı mola çağrısında bulunabilir. Mola “T” harfi yapıldığında başlar ve doksan (90) saniye sürer. Bu şekilde alınan bir molanın ardından:
- 20.4.1** Sakatlık haricinde oyuncu değişikliği yapılamaz.
  - 20.4.2** Oyun pivot noktasından tekrar başlatılır.
  - 20.4.3** Atıcı aynı kalır.
  - 20.4.4** Diğer tüm hücum oyuncuları oyun alanındaki herhangi bir alanda pozisyon alabilirler.
  - 20.4.5** Hücum oyuncuları pozisyonlarını belirledikten sonra savunma oyuncuları oyun alanında herhangi bir noktaya yerleşebilirler.
  - 20.4.6** Marker değiştirilmediyse süre sayımı aynı kalır.
- 20.5** Takımının molası kalmamışken atıcı mola almaya çalışırsa oyun durur. Marker check’le oyuna yeniden başlamadan önce kaldığı yerden süre sayımına iki (2) saniye daha eklemelidir. Bu durumun sonucunda süre sayımı on (10) veya daha yüksek bir sayıya ulaşırsa “süre bitimi” disk kaybı olur.

## Tanımlar

**Araya girme:** Savunma yapan takımdan bir oyuncunun, hücum yapan takımın oyuncusunun attığı diski yakalaması.

**Atıcı:** Diske sahip olan hücum oyuncusu veya atışın sonucu belirlenmeden hemen önce diski atan kişi.

**Atış hareketi:** Atış hareketi, atıcıdan diske uçuş yönünde ivme aktaran ve bir atışla sonuçlanan harekettir. Pivot dönüşleri (pergellemeler) ve savurmalar atış hareketinin parçası değildir.

**Başlama atışı (pull):** Devre başında veya bir sayıdan sonra oyunu başlatan, bir takımdan diğerine yapılan atış. Başlama atışı nizami bir pas kabul edilmez.

**Brick:** Yakalayan takım tarafından dokunulmadan ilk olarak saha dışına inen tüm başlama atışları.

**Check:** Savunma oyuncusunun oyunu yeniden başlatmak için diske dokunması.

**Çağrı:** Faul, basit ihlal, ihlal veya sakatlığın gerçekleştiğini açıkça duyulacak şekilde bildirme. Aşağıdaki terimler kullanılabilir: Faul, Yürüme, Marker Basit İhlalinin özel adı, İhlal (veya İhlal'in özel adı), Süre Bitti, Teknik, ve Sakatlık.

**Çevre çizgileri:** Orta alanı veya sayı alanını saha dışı alandan ayıran çizgiler. Oyun sahasının parçası değildirler.

**Çizgi:** Oyunun oynandığı alanları belirleyen sınırdır. Çizgi olmayan bir sahada sınır, iki saha işareti arasında ve bu işaretlerin kalınlığında olduğu varsayılan hayali bir çizgi olarak kabul edilir. Çizgiler belirleyici işaretlerin ötesine devam etmez.

**Disk kaybı:** Diske sahip olan takımın değişmesine neden olan herhangi bir olay. Disk kaybı ihlal sayılmaz.

**Disk sahipliği:** Dönmeyen bir diskle kurulan devamlı temas ve diskin kontrolü.

Bir oyuncunun sahipliğindeki disk o oyuncunun bir parçası sayılır. Oyuncusu diske sahip olan veya oyuncularını diski alabilecek durumda olan takım diske sahip olan takım sayılır.

**Diske doğru hamle:** Disk havadayken bir oyuncunun onu yakalamak veya bloklamak gibi herhangi bir amaçla diskle temas etme girişiminde bulunmasıdır. Oyuncunun diskle temas etmeyi beklediği yere doğru koşma eylemi de buna dâhildir.

**Disk in durduğu yer:** Diskin yakalandığı, kendiliğinden durduğu ya da yuvarlanması veya kaymasının durdurulduğu yer anlamına gelir.

**En iyi görüş açısı:** Oyunun içerisine dâhil olan diskin, zeminin, oyuncuların ve saha işaretlerinin görelî konumunu kapsayan, bir oyuncunun sahip olduğu en kapsamlı görüş açısı.

**Geçerli pozisyon:** Açılmış kol ve bacaklar hariç olmak üzere bir oyuncunun vücudu tarafından kurulmuş olan, zaman ve mesafe göz önüne alındığında tüm rakip oyuncuların kaçınabileceği oyuncunun sabit pozisyonu.

**Hücum edilen sayı alanı:** Söz konusu takımın içerisinde sayı yapmak için mücadele ettiği sayı alanı.

**Hücum oyuncusu:** Takımı diske sahip olan oyuncu.

**Marker:** Atıcı karşısında süre sayımı çağrısını yapabilecek savunma oyuncusu.

**Orta alan:** Oyun sahasının sayı çizgilerini de içine alan ancak sayı alanları ve çevre çizgilerini kapsamayan kısmı.

**Oyun:** Başlama atışı yapıldıktan sonra ve sayı yapılmadan önceki zaman. Oyun, bir çağrı sebebiyle durabilir, bu durumda oyun check'le yeniden başlar.

**Oyun alanı:** Orta alan ile sayı alanlarını kapsayan, ancak çevre çizgilerini kapsamayan alan.

**Oyun duraksaması:** Tekrar oyuna başlanabilmesi için check yapılmasını gerektiren, faul, ihlal, tartışma, sakatlık veya mola sebebiyle oyunun herhangi bir şekilde durması.

**Oyunu etkilemek:** Belirli bir oyunun sonucunun, şayet kural ihlali yapılmamış olsaydı ciddi anlamda farklı olacağını varsaymak mantıklı ise bu tür bir ihlal oyunu etkilemiş sayılır.

**Önemsiz temas:** Özü itibarıyla tehlikeli olmayan ve oyunu etkilemeyen tüm temaslar.

**Pivot noktası:** Oyun sahasında atıcının disk kaybı, başlama atışı, mola sonrasında, orta alandan ayrıldıktan sonra pivot ayağını yerleştirmesi gereken veya halihazırda bir pivot ayağının yerleştirildiği nokta. Atıcı durmadıysa veya pivot hareketi yapmadıysa bir pivot noktası belirlemiş olamaz.

**Pivot belirlemek:** Disk kaybindan sonra pivot noktası belirtilir ve atıcı bir ayağını oraya yerleştirerek pivot belirler. Vücudun bir bölümü oyun sahasındaki belirli bir nokta ile daimi temas halinde tutularak pivot yerleştirilir.

**Saha dışı:** Çevre çizgileri de dâhil olmak üzere oyun sahasının parçası olmayan her şey.

**Savunma oyuncusu:** Takımı o anda diske sahip olmayan tüm oyuncular.

**Savunulan sayı alanı:** Söz konusu takımın o anda rakibin içerisinde sayı yapmasını engellemeye çalıştığı sayı alanı.

**Sayı alanı:** Takımların içerisinde diski yakalamak suretiyle sayı üretebildikleri, oyun sahasının ucunda bulunan iki alandan biri.

**Sayı çizgisi:** Orta alanı her iki sayı alanından da ayıran çizgi.

**Temas yapmak:** Nizami (kurallar dâhilinde) pozisyon almış rakibe doğru (sabit pozisyonuna veya mevcut hız ve istikametine göre bulunmaları beklenen pozisyonlarına doğru) yapılan ve önemsiz olmayan kaçınılmaz temas ile sonuçlanan her hareket.

**Yakalayıcılar:** Atıcı dışındaki tüm hücumdaki oyuncular.