

Ultimaten pelisäännöt 2009

Otto Forsbom, Juri Rouhiainen

versio 1.0

Sisällysluettelo

Johdanto	3
1. Spirit of the Game	3
2. Pelikenttä.....	4
3. Varusteet	5
4. Pelin kesto	5
5. Joukkueet	6
6. Pelin aloittaminen	6
7. Aloitusheitto	6
8. Kiekon tila	7
9. Pysäytyslaskenta.....	7
10. Seis-tilanne.....	8
11. Ulkona.....	9
12. Vastaanottajat ja sijoittuminen	9
13. Kiekonmenetys	10
14. Maali	12
15. Virheiden, rikkomusten ja rikkeiden huutaminen.	12
16. Jatkaminen virhe, rikkomus tai rikehuudon jälkeen	13
17. Virheet	13
18. Rikkomukset ja Rikkeet	15
19. Keskeytykset.....	17
20. Aikalisät.....	18
21. Sanastoa.....	19

Johdanto

Ultimate on kahden seitsemän pelaajan joukkueen liitokiekolla pelaama laji. Sitä pelataan suorakulmion muotoisella kentällä, joka on leveydeltään noin puolet jalkapallokentästä ja jonka kummassakin päässä on maalialue. Kummankin joukkueen tavoitteena on tehdä maali ottamalla kiekko kiinni sillä maalialueella, johon se hyökkää. Kiekkoa hallussa pitäen ei saa juosta, vaan eteneminen tapahtuu syöttämällä kiekko mihin tahansa suuntaan, omalle joukkueoverille. Jos syöttö ei mene perille, on seurauksena kiekonmenetys ja toinen joukkue saa kiekon haltuunsa ja voi hyökätä vastakkaiseen kenttäpäätyyn. Pelit pelataan yleensä 17:ään pisteeseen ja kestävät noin 100 minuuttia. Ultimate on tuomariton ja kontaktiton laji. "Spirit of the Game" -periaate ohjaa pelaajien tekemää tuomarointia pelissä ja heidän käytöstään ottelun aikana.

1. Spirit of the Game

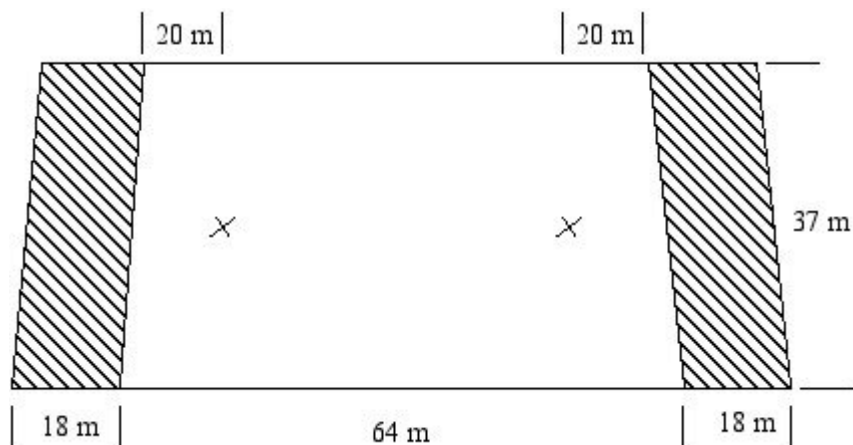
- 1.1. Ultimate on kontaktiton ja pelaajien tuomitsema laji. Pelien toimitseminen ja sääntöjen noudattaminen on jokaisen pelaajan vastuulla. Ultimaten keskeisimmän Spirit of the Game -periaatteen mukaisesti jokainen pelaaja on vastuussa reilun pelin hengen noudattamisesta.
- 1.2. Kenenkään pelaajan ei oleteta tahallisesti rikkovan sääntöjä. Tämän vuoksi sääntörikkeistä ei seuraa varsinaisia rangaistuksia, vaan tilanteet pyritään ratkaisemaan siten, että peli jatkuisi, kuin virhettä ei olisi tapahtunut.
- 1.3. Jokaisen pelaajan edellytetään pystyvän ratkaisemaan kohdalleen sattuva kiistatilanne. Tämän vuoksi jokaisen pelaajan tulee
 - 1.3.1. osata säännöt
 - 1.3.2. olla oikeudenmukainen ja puolueeton
 - 1.3.3. olla totuudenmukainen
 - 1.3.4. esittää mielipiteensä selkeästi ja lyhyesti
 - 1.3.5. sallia vastustajalle kohtuullinen aika puhumiselle
 - 1.3.6. sopia erimielisyydet mahdollisimman nopeasti ja
 - 1.3.7. käyttäytyä kohteliaasti
- 1.4. Tärkeintä on vastustajan kunnioittaminen, sääntöjen noudattaminen ja pelistä nauttiminen. Vaikka kilpailuhenkinen pelaaminen on tavoiteltavaa, se ei *koskaan saa olla ristiriidassa edellä mainittujen periaatteiden kanssa.*
- 1.5. Hyvää urheiluhenkeä osoittaa muun muassa:
 - 1.5.1. virheellisestä tai tarpeettomasta *virhehuudosta* tai sääntörikkeestä mainitseminen oman joukkueen pelaajalle
 - 1.5.2. virhehuudon peruminen, kun ei enää usko huudon olleen aiheellinen
 - 1.5.3. vastustajan kehuminen/onnitteleminen/kiittäminen hyvästä pelistä/suorituksesta
 - 1.5.4. itsensä esittelemine vastapelaajalle ja

- 1.5.5. rauhallinen käytös kiistatilanteessa tai provosoinnista huolimatta.
- 1.6. Spirit of the Game -periaatteen vastaisina ja torjuttavina pidetään aina:
- 1.6.1. vaarallista pelityyliä ja aggressiivista käytöstä
 - 1.6.2. tahallisia virheitä ja sääntörikkomuksia
 - 1.6.3. vastustajan nimittelyä tai pelottelua
 - 1.6.4. epäkunnioittava maalin juhliminen
 - 1.6.5. virheen huutamista kostona vastustajan huutamasta virheestä
 - 1.6.6. syötön pyytämistä vastapelaajalta
- 1.7. Spirit of the Game -periaatteen noudattaminen on joukkueiden vastuulla ja niiden edellytetään:
- 1.7.1. ottavan vastuulleen sääntöjen ja hyvän urheiluhengen opettamisen pelaajilleen
 - 1.7.2. ojentavan joukkueensa keskuudessa hyvän urheiluhengen vastaisesti pelaavia
 - 1.7.3. neuvovan rakentavasti muita joukkueita parantamaan Spirit of the Game -periaatteen mukaista pelaamistaan.
- 1.8. Mikäli aloitteleva pelaaja rikkoo sääntöjä tietämättömyyttään, kokeneiden pelaajien edellytetään selvittävän kyseisen sääntökohdan ja miten pelaaja sitä rikkoi.
- 1.9. Kokeneen pelaajan on sallittua valvoa aloittelijoiden tai nuorten pelaajien välisiä otteluita ja tarjota sääntökysymyksissä ja kiistatilanteissa apuaan.
- 1.10. Kiistatilanteessa osallisten pelaajien tai muuten parhaiten tilanteen nähneiden tulee ensisijaisesti ratkaista kiista. Kapteenia lukuun ottamatta vaihdossa olevien pelaajien ei tule osallistua asian ratkaisemiseen. Kenttäpelaajat voivat kuitenkin kysyä vaihdossa olevien pelaajien näkemystä "ulkona" tai "maassa" tilanteista.
- 1.11. Mikäli pelaajat eivät pääse kiistasta yksimielisyyteen, kiekko tulee palauttaa ensimmäiselle kiistan ulkopuoliselle heittäjälle.

2. Pelikenttä

- 2.1. Pelikenttä on suorakaide, jonka pituus on sata (100) metriä ja leveys kolmekymmentäseitsemän (37) metriä. (Katso kuva 2.1)
- 2.2. Pelikentän raja on Rajaviiva, joka koostuu kahdesta (2) Sivurajasta pituussuunnassa sekä kahdesta (2) Päätyrajasta leveysuunnassa.
- 2.3. Rajaviivat eivät ole osa pelialuetta.
- 2.4. Pelialue on jaettu keskellä olevaan varsinaiseen pelialueeseen, joka on kuusikymmentäneljä (64) metriä pitkä ja kolmekymmentäseitsemän (37) metriä leveä sekä kahteen maalialueeseen, jotka ovat kahdeksantoista (18) metriä syviä ja kolmekymmentäseitsemän (37) metriä leveitä, ja sijaitsevat varsinaisen pelialueen päissä.
- 2.5. Maalilinjat ovat ne linjat, jotka erottavat varsinaisen pelialueen maalialueista ja ne ovat osa varsinaista pelialuetta.

- 2.6. Brick-sääntö (kahdenkymmenen metrin sääntö): Brick -piste on merkitty ristillä, jonka muodostavat kaksi (2) metrin (1m) pituista viivaa ja se sijaitsee keskellä kenttää 20 (20) metriä maalialueen eturajasta kummankin maalialueen luona.
- 2.7. Kaikki rajaviivat ovat seitsemästäkymmenestäviidestä (75) sataankahteenkymmeneen (120) millimetriä leveitä ja ne on merkitty vaaraa aiheuttamattomalla aineella.
- 2.8. Kahdeksaa värikästä, joustavaa esinettä (esimerkiksi muovista tolppaa) käytetään merkitsemään varsinaisen pelialueen ja maalialueiden rajoja.
- 2.9. Kentän välitön läheisyys tulee pitää vapaana siirrettävissä olevista esteistä. Jos peliä estää vaihtopelaaja tai muu este enintään kolmen (3) metrin päässä kentän rajoista, voi kuka tahansa estetyksi joutunut pelaaja tai heittäjä huutaa tilanteessa "riike"-huudon. jolloin lasku jatkuu enintään yhdeksästä (9).



Kuva 2.1 1

3. Varusteet

- 3.1. Pelivälineenä voidaan käyttää mitä tahansa kummankin kapteenin hyväksymää liitokiekkoa.
- 3.2. WFDF voi pitää listaa hyväksytyistä kiekkoista, joita suositellaan käytettäväksi.
- 3.3. Joukkueen pelaajien peliasujen tulee olla yhdenmukaiset ja sellaiset, että pelaajat erottuvat vastajoukkueesta.
- 3.4. Yksikään pelaaja ei saa käyttää vaatteita, varusteita tai asusteita, joiden voidaan olettaa aiheuttavan vahinkoa käyttäjälleen tai muille pelaajille. (so. rannekelloja, solkia, teräviä reunoja tai pitkiä piikkejä kengissä, teräviä koruja)

4. Pelin kesto

- 4.1. Peli koostuu sarjasta pisteitä. Piste loppuu maalin synnyttyä.
- 4.2. Peli päättyy sen joukkueen voittoon, joka ensin saavuttaa seitsemäntoista (17) pistettä.
- 4.3. Peli jakaantuu kahteen (2) jaksoon. Puoliaika alkaa, kun toinen joukkueista saavuttaa yhdeksän (9) pistettä.

- 4.4. Jakson ensimmäinen piste alkaa jakson alkaessa.
- 4.5. Muissa tapauksissa kuin pelin päättyessä tai puoliajan alkaessa, jokaisen pisteen synnyttyä:
 - 4.5.1. seuraava piste alkaa välittömästi
 - 4.5.2. joukkueet vaihtavat hyökkäyssuuntaa ja
 - 4.5.3. pisteen tehnyt joukkue heittää seuraavan aloitusheiton.
- 4.6. Pelin rakenteita voidaan muunnella paremmin erikoistapauksiin, pelaajien lukumäärään, käytettävissä olevaan tilaan, pelaajien ikään jne. sopiviksi.

5. Joukkueet

- 5.1. Joukkueiden on peluutettava enintään seitsemää (7) ja vähintään viittä (5) pelaajaa jokaisen pisteen aikana.
- 5.2. Joukkue voi vaihtaa (rajoittamattomasti) pelaajia vain pisteen syntymisen ja aloitusheiton välisenä aikana. Loukkaantumistilanne (osio 19) on poikkeus tähän sääntöön.
- 5.3. Joukkueen tulee nimetä joukostaan kapteeni edustamaan joukkuetta.

6. Pelin aloittaminen

- 6.1. Joukkueiden kapteenit päättävät keskenään kumpi joukkueista saa ensin valita
 - 6.1.1. heittääkö vai vastaanottaako joukkue aloitusheiton tai
 - 6.1.2. kumpaan pelikentän suuntaan joukkue hyökkää.
- 6.2. Toinen joukkueista saa ratkaista jäljelle jääneen vaihtoehdon.
- 6.3. Toisen puoliajan alussa nämä valinnat vaihdetaan joukkueiden kesken.

7. Aloitusheitto

- 7.1. Pelin alussa, puoliajan, tai pisteen syntymisen jälkeen peli jatkuu aloitusheitolla.
 - 7.1.1. Joukkueiden on valmistauduttava aloitusheittoon ilman kohtuutonta viivettä.
- 7.2. Puolustavan joukkueen pelaaja heittää aloitusheiton, kun hyökkäävä joukkue on valmis.
- 7.3. Hyökkäävä joukkue ilmaisee valmiutensa siten, että ainakin yksi joukkueen pelaajista kohottaa kätensä pänsä yläpuolelle.
- 7.4. Hyökkäävän joukkueen pelaajien tulee valmiuteen pääsyn ja aloitusheiton heittämisen välisenä aikana sijoittua maaliviivalle niin, että ainakin toinen pelaajien jaloista koskettaa maaliviivaa ja pelaajien keskinäinen järjestys ei muutu.
- 7.5. Aloitusheiton heittäjän ja muiden puolustavan joukkueiden pelaajien tulee olla maalialueella aloitusheiton aikana.
- 7.6. Jos kohtia 7.4. tai 7.5. rikotaan, aloitusheitto uusitaan.
- 7.7. Heti kun aloitusheitto on ilmassa, kaikki pelaajat voivat liikkua vapaasti mihin suuntaan tahansa.
- 7.8. Puolustavat pelaajat saavat koskea kiekkoon vasta kun vähintään yksi hyökkäävä pelaaja on koskettanut kiekkoa tai kiekko osuu maahan.

- 7.9. Seuraa kiekon menetys, mikäli hyökkäävä pelaaja, riippumatta siitä, oliko hän "sisällä" vai "ulkona", koskettaa ilmassa olevaa kiekkoa ja se osuu kosketuksen jälkeen maahan.
- 7.10. Mikäli kiekko koskettaa laskeutuessaan pelialuetta, muttei poistu kentältä ennen pysähtymistään, se laitetaan peliin siitä pisteestä, johon se jäi.
- 7.11. Alun perin pelialueen sisälle laskeutunut, mutta pelialueen ulkopuolelle päätynyt kiekko, joka ei ole koskettanut hyökkäävää pelaajaa, laitetaan peliin siitä pisteestä, joka on lähinnä sitä kohtaa, josta kiekko meni pelialueen ulkopuolelle.
- 7.12. Jos kiekko joutuu ulos koskettettuaan hyökkääjää, tai hyökkääjä ottaa aloitusheiton kiinni ulkona, kiekko laitetaan peliin siitä varsinaisen pelialueen pisteestä, joka on lähimpänä kohtaa, jossa kiekko joutui ulos.
- 7.13. Jos kiekko joutuu ulos koskettamatta ensin pelialuetta tai hyökkääjää, heittäjä saa ottaa tukipisteeseen joko omaa maalialuettaan lähemmän "brick" -pisteen tai sen kohdan varsinaista pelialuetta, josta kiekko meni ulos kentältä. Heittäjänsä aikovan tulee ilmaista "Brick"-pisteelle meno ennen kuin poimii kiekon käteensä nostamalla käsi suorana ylös.

8. Kiekon tila

- 8.1. Kiekko on kuollut, eikä kiekonmenetys ole mahdollinen:
- 8.1.1. Pisteen alussa ennen aloitusheittoa, kunnes aloitusheitto on irronnut heittäjän kädestä
 - 8.1.2. Aloitusheiton tai katkon jälkeen, kun kiekko on kannettava oikeaan pisteeseen, ennen kuin tukijalka on paikallaan
 - 8.1.3. Huudon, joka pysäyttää pelin, tai minkä tahansa muun pelin pysäyttävän tekijän jälkeen, kunnes kiekko on laitettu peliin
- 8.2. Kiekko, joka ei ole kuollut, on elossa.
- 8.3. Heittäjä ei saa siirtää kuollutta kiekkoa toiselle pelaajalle.
- 8.4. Kuka tahansa pelaaja voi yrittää pysäyttää kiekon, kun se on osunut maahan.
- 8.5. Jos pelaaja kiekon pysäytystä yrittäessään tulee selkeästi liikuttaneeksi kiekkoa, voi vastustaja huutaa tilanteesta rikkeen ja peliä jatketaan siitä pisteestä, missä kiekkoa kosketettiin.
- 8.6. Katkon jälkeen kiekon haltuunsa saaneen joukkueen tulee jatkaa peliä viivyttämättä. Tulevan heittäjän tulee edetä kohti kiekkoa ja tämän jälkeen kohti tukipistettä kävelyvauhdilla tai nopeammin.

9. Pysäytyslaskenta

- 9.1. Markkeri voi kohdistaa pysäytyslaskennan heittäjään sanomalla "Lasken" ja sen jälkeen laskemalla ääneen yhdestä (1) kymmeneen (10). Pysäytyslaskennassa jokaisen äänten alusta seuraavan äänten alkuun on kuluttava vähintään yksi sekunti aikaa.

- 9.2. Pysäytyslaskennan on oltava selvästi heittäjän kuultavissa.
- 9.3. Pysäytyslaskennan voi kohdistaa vain elossa olevaan kiekkoon.
- 9.4. Pysäytyslaskennan saa aloittaa ja sitä jatkaa vain, kun markkeri on kolmen (3) metrin säteellä heittäjästä ja kaikki puolustajat ovat sijoittuneet sääntöjen mukaisesti (Luku 18.1..).
- 9.5. Jos markkeri liikkuu kolmea (3) metriä kauemmaksi heittäjästä, tai jostain toisesta pelaajasta tulee markkeri, on Pysäytyslaskenta aloitettava uudelleen yhdestä (1).
- 9.6. Pysäytyslaskennan jatkaminen "korkeintaan n:stä", jossa "n" on luku yhden (1) ja yhdeksän (9) väliltä, tarkoittaa, että lausutaan "lasken" ja tämän jälkeen luku, joka on yksi enemmän kuin viimeksi lausuttu luku, tai "n", mikäli viimeksi lausuttu luku on suurempi kuin "n".

10. Seis-tilanne

- 10.1. Peliä jatketaan seis-tilanteesta aina kun peli pysähtyy aikalisän, virheen, kiistetyn kiekonmenetyksen, rikkeen, turvallisuuspysäytyksen tai loukkaantumispysäytyksen seurauksena. Pelin tulisi jatkua mahdollisimman nopeasti.
- 10.2. Aikalisää lukuun ottamatta:
 - 10.2.1. Kaikkien pelaajien tulee palata niille paikoille, joissa he olivat kun pysäytyksen aiheuttanut tapahtuma sattui.
 - 10.2.2. Jos kiekko oli ilmassa, kun pysäytyksen aiheuttanut tapahtuma sattui, ja kiekko palautetaan heittäjälle, kaikkien pelaajien tulee palata niille paikoille, joissa he olivat, kun heitto lähti.
 - 10.2.3. Heidän on pysyttävä niillä paikoilla kunnes peli käynnistetään uudelleen.
- 10.3. Kuka tahansa pelaaja saa hetkellisesti pidentää pelikatkoa korjatakseen virheellistä varustusta, mutta käynnissä olevaa peliä ei saa seisauttaa tämän vuoksi.
- 10.4. Kiekon peliin laittavan pelaajan tulee tarkistaa lähimmältä vastustajan pelaajalta, että tämän joukkue on valmis aloittamaan.
- 10.5. Pelin käynnistämiseksi:
 - 10.5.1. Jos puolustaja yltää kiekkoon, hänen tulee koskettaa kiekkoa ja sanoa: "pelissä".
 - 10.5.2. Jos heittäjää lähimpänä oleva puolustaja ei ole kosketusetäisyydellä heittäjästä, heittäjä käynnistää pelin koskettamalla kiekon maahan ja lausumalla "pelissä".
 - 10.5.3. Jos kiekko ei ole yhdenkään hyökkäävän pelaajan hallussa, pelin käynnistää kiekkoa lähimpänä oleva puolustaja lausumalla "pelissä".
- 10.6. Jos heittäjä syöttää kiekon seis-tilanteen jälkeen ennen kuin peli on asianmukaisesti käynnistetty tai peli pysäytetään sääntöön 10.2. kohdistuvan rikkeen vuoksi, syöttö on mitätön riippumatta siitä, menikö syöttö perille vai ei, ja kiekko palautetaan takaisin heittäjälle.

11. Ulkona

- 11.1. Koko pelialue on "sisällä". Rajaviivat eivät ole osa pelialuetta ja ne ovat siten "ulkona"
Kaikki henkilöt, jotka eivät ole pelaajia, ovat osa pelialueelta ulkona olevaa aluetta.
- 11.2. Pelialueelta ulkona olevia alueita ovat kaikki alueet jotka eivät ole rajojen sisällä ja mikä tahansa, mikä koskettaa näitä alueita. Tämä ei koske puolustajia, joita pidetään aina pelialueen sisällä olevina heidän yrittäessään pelata kiekkoa.
- 11.3. Hyökkääjä, joka ei ole ulkona, on sisällä.
 - 11.3.1. Ilmassa olevan pelaajan lasketaan olevan sisällä/ulkona hyppyä edeltävän tilanteen mukaisesti kunnes hän koskettaa pelialuetta tai ulkona olevaa aluetta.
Seuraavat tilanteet muodostavat tästä poikkeuksen:
 - 11.3.1. Heittäjä, jonka ensimmäinen kosketus maahan on sisällä ja joka sen jälkeen koskettaa kentän ulkopuolista aluetta on edelleen "sisällä".
 - 11.3.2. 11.3.2.1. Jos heittäjä siirtyy pois pelialueelta, hänen tulee ottaa tukipiste siitä pisteestä, josta ylitti kentän rajat. (Jos sääntö 14.2. ei ole voimaassa.)
 - 11.3.3. Pelaajien välisellä kosketuksella ei voida siirtää "ulkona" tai "sisällä" olemista pelaajalta toiselle.
- 11.4. Kiekko on sisällä, kun se on elossa tai kun peli käynnistyy tai käynnistyy uudelleen.
- 11.5. Kiekko on ulkona, kun se ensimmäisen kerran koskettaa ulkona olevaa aluetta tai koskettaa ulkona olevaa hyökkääjää. Hyökkääjän hallussa oleva kiekko on sisällä, jos kyseinen pelaaja on sisällä, ja ulkona, jos kyseinen pelaaja on ulkona. Jos kiekko on samanaikaisesti useamman kuin yhden hyökkääjän hallussa ja yksi heistä on ulkona, niin kiekko on ulkona.
- 11.6. Kiekko saa lentää rajaviivojen ulkopuolella ja palata pelialueelle, ja pelaajat saavat tavoitella kiekkoa ulkona pelialueelta.
- 11.7. Paikka josta kiekko meni ulos on paikka, jossa kiekko ennen osumistaan "ulkona" olevaan alueeseen tai pelaajaan viimeksi:
 - 11.7.1. Oli osittain tai kokonaan pelialueen yläpuolella
 - 11.7.2. Kosketti "sisällä" olevaan pelaajaan
- 11.8. Jatkaakseen peliä kiekon "ulos" vieneen kiekonmenetyksen jälkeen heittäjä laittaa kiekon peliin siitä varsinaisen pelialueen pisteestä, joka on lähimpänä paikkaa, josta kiekko meni ulos.
- 11.9. Jos kiekko on ulkona ja vähintään kolme metriä pelialueesta, vaihtopelaajat saavat tuoda kiekon lähemmäs pelialuetta. Heittäjän on kannettava kiekkoa viimeiset kolme metriä kentälle.

12. Vastaanottajat ja sijoittuminen

- 12.1. Pelaaja ottaa kiekon kiinni osoittamalla jatkuvaa hallintaa pyörimättömään kiekkoon.
- 12.2. Jos pelaaja menettää kiekon hallinnan johtuen kontaktista maan, joukkueoverin tai sääntöjen mukaisesti sijoittuneen vastustajan kanssa, kiinniottoa ei ole tapahtunut.

- 12.3. Seuraavat tilanteet ovat kiekonmenetyksiä, eikä kiinniotta tulkiteta tapahtuneen:
- 12.3.1. hyökkäävä kiinniottaja on ulkona, kun hän koskettaa kiekkoa; tai
 - 12.3.2. saatuaan kiekon kiinni, hyökkääjän ensimmäinen kontakti on ulkona, kiekon ollessa yhä hänen hallussaan
- 12.4. Kiinnioton jälkeen kiinniottajasta tulee heittäjä.
- 12.5. Jos hyökkääjä ja puolustava pelaaja saavat kiekon kiinni samanaikaisesti, hyökkääjä saa kiekon haltuunsa.
- 12.6. Pelaaja, joka on paikallaan, eikä ole liikkunut tuohon paikkaan tarkoituksenaan estää toista pelaajaa pelaamatta kiekkoa, on oikeutettu tuohon paikkaan. Vastustavan joukkueen pelaajalla ei ole oikeutta osua tai törmätä tähän pelaajaan.
- 12.7. Jos pelaaja tavoittelee kiekkoa, kenelläkään vastustajan pelaajalla ei ole oikeutta estää hänen liikkumistaan, paitsi jos hekin tavoittelevat kiekkoa.
- 12.8. Jokaisella pelaajalla on oikeus liikkua kentällä mihin tahansa kohtaan, joka ei ole toisen pelaajan hallussa, jos se ei aiheuta törmäystä toiseen pelaajaan.
- 12.9. Kiekon ollessa ilmassa kaikkien pelaajien tulee välttää muihin pelaajiin törmäämistä tai osumista, eikä kontaktin aiheuttaminen ole missään tilanteessa oikeutettua. "Kiekon tavoittelu" ei ole hyväksyttävä syy toiseen pelaajaan törmäämiseen tai osumiseen.
- 12.10. Jonkin verran tahatonta kontaktia, joka ei vaikuta tilanteen lopputulokseen tai pelaajien turvallisuuteen, saattaa seurata kahden tai useamman pelaajan pyrkiessä samaan paikkaan samanaikaisesti. Tahatonta kontaktia tulisi välttää, mutta sitä ei pidetä virheenä.
- 12.11. Kaikilla pelaajilla on oikeus tilaan suoraan yläpuolelleen. Vastustaja ei saa estää pelaajaa käyttämästä tätä tilaa.
- 12.12. Pelaaja ei saa fyysisesti avustaa toisen pelaajan liikkumista.

13. Kiekonmenetys

- 13.1. Kiekonmenetys siirtää kiekonhallinnan joukkueelta toiselle, ja se tapahtuu, kun:
- 13.1.1. kiekko osuu maahan olematta hyökkäävän pelaajan hallussa ("maassa")
 - 13.1.2. kiekko ojennetaan pelaajalta toiselle (so. kiekko siirtyy pelaajalta toiselle, olematta kokonaan ilmassa) ("ojentaminen")
 - 13.1.3. heittäjä kimmottaa tarkoituksella kiekon itselleen toisesta pelaajasta ("kimmotus")
 - 13.1.4. yrittäessään syöttöä heittäjä koskee heitettyyn kiekkoon ennen kuin toinen pelaaja on koskenut siihen ("kaksoiskosketus")
 - 13.1.5. puolustus katkaisee syötön tai ottaa sen kiinni ("katko")
 - 13.1.6. kiekko päättyy ulos kentältä ("ulkona")
 - 13.1.7. heittäjä ei ole päästänyt irti kiekosta ennen kuin markkeri alkaa sanoa sanaa "kymmenen" ("vanha")
 - 13.1.8. hyökkäys tekee vastaanottovirheen, jota ei kiistetä tai

- 13.1.9. aloitusheiton aikana vastaanottava joukkue koskee kiekkoon ennen kuin se osuu maahan, muttei saa kiekkoa kiinni. ("pudotettu aloitusheitto")
- 13.2. Jos on epäselvää, tapahtuiko kiekonmenetystä, pelaajan (tai pelaajien), jolla on paras näköyhteys tapahtumaan, tulee tehdä päätös tilanteesta mahdollisimman nopeasti. Jos jompikumpi joukkue on eri mieltä, se voi "kiistää" kiekonmenetyksen ja:
- 13.2.1. kiekko palautetaan heittäjälle ja
- 13.2.2. pysäytyslaskenta jatkuu enintään yhdeksästä (9).
- 13.3. Jos markkeri laskee niin nopeasti, ettei hyökkäys ehdi huutaa "nopea lasku" ennen kuin markkeri on huutanut "vanhan", kiekonmenetys on kiistetty ja peli jatkuu säännön 13.2. mukaisesti
- 13.4. Jos heittäjä heittää kiekon kiistetyn "vanhan" jälkeen ja syöttö ei mene perille, on kyseessä kiekonmenetys ja peliä jatketaan sen mukaisesti.
- 13.5. Kiekonmenetyksen jälkeen peliä jatketaan sieltä, missä:
- 13.5.1. kiekko on pysähtynyt tai hyökkääjä on sen nostanut
- 13.5.2. katkon tehnyt puolustaja on pysähtynyt
- 13.5.3. missä heittäjä oli, tapauksissa 13.1.2., 13.1.3., 13.1.4. ja 13.1.7., tai
- 13.5.4. myönnetty hyökkäyksen kiinniottovirhe tapahtui.
- 13.6. Jos kiekonmenetyksen paikka on varsinaisella pelialueella, heittäjän on kiinnitettävä tukipisteensä siihen paikkaan.
- 13.7. Jos kiekonmenetyksen paikka on hyökkäyksen maalialueella, heittäjän on kiinnitettävä tukipisteensä maaliviivan kiekonmenetyksestä nähden lähimpään pisteeseen.
- 13.8. Jos kiekonmenetyksen paikka on puolustuksen maalialueella, heittäjä voi päättää panna kiekon peliin:
- 13.8.1. Kiekonmenetyksen paikassa pysymällä tässä paikassa tai tekemällä harhautuksen
- 13.8.2. Maaliviivan kiekonmenetykseen nähden lähimmässä pisteessä kävelemällä kiekonmenetyspaikasta tähän pisteeseen.
- 13.8.3. Liikkuminen tai liikkumatta jättäminen määrää paikan, josta kiekko pannaan peliin, eikä sitä voi perua.
- 13.9. Jos kiekonmenetys tapahtuu rajojen ulkopuolella, kiekko pannaan peliin osion 11.7. mukaan
- 13.10. Jos peliä on jatkettu kiekonmenetyksen jälkeen menetystä huomaamatta, peli pysäytetään ja kiekko palautetaan siihen pisteeseen, missä se menetettiin, ja pelaajat palaavat niille paikoille, joilla olivat kiekon menetyksen tapahtuessa. Peliä jatketaan seis-tilanteesta.

14. Maali

- 14.1. Maali syntyy, kun "sisällä" oleva pelaaja ottaa kiinni sääntöjenmukaisen syötön ja pelaajan kaikki samanaikaiset ensimmäiset kosketukset maahan kiinnioton jälkeen ovat kokonaan hyökkäyksen maalialueella. (huomioi 12.1. ja 12.2.)
- 14.2. Jos kiekon haltuunsa saava pelaaja päätyy kokonaan maaliviivan taakse tekemättä maalia säännön 14.1. mukaisesti, tulee pelaajan jatkaa peliä kiinnittämällä tukipiste lähimpään maaliviivan pisteeseen.
- 14.3. Maalin tekoajaksi merkitään se hetki, kun ensimmäinen kontakti maalialueeseen on syntynyt kiinnioton jälkeen.

15. Virheiden, rikkomusten ja rikkeiden huutaminen.

- 15.1. Sääntörikkomus, joka aiheuttaa tahallisen kontaktin vastapuolen pelaajaan/pelaajiin on virhe.
- 15.2. Sääntörikkomus, joka liittyy askeliin tai markkerointiin, on rikkomus. Rikkomus ei aiheuta pelikatkoa.
- 15.3. Kaikki muut sääntörikkomukset ovat rikkeitä.
- 15.4. Vain virheen kohteeksi joutunut pelaaja voi huutaa virheen.
- 15.5. Kuka tahansa vastapuolen pelaaja voi huutaa rikkomuksen huutamalla rikkomuksen nimen.
- 15.6. Kuka tahansa vastapuolen pelaaja voi huutaa rikkeen huutamalla "rike" tai rikkeen nimen.
- 15.7. Huudot tulee tehdä heti sääntörikkomuksen tapahduttua.
- 15.8. Jos pelaaja, jonka joukkuetta kohden sääntörikkomus on huudettu, on eri mieltä huudosta, hän voi huutaa: "kiistan".
- 15.9. Jos pelaaja, joka on huutanut sääntörikkomushuudon toteaa, että huuto oli aiheeton, hän voi perua huudon huutamalla "peruttu". Tällöin peli jatkuu seis-tilanteesta.
- 15.10. Pysäytyslaskenta rikkomushuudon jälkeen jatkuu seuraavasti, jos ei muuta ole toisaalla ilmoitettu:
 - 15.10.1. Puolustuksen virheen tai rikkeen jälkeen:
 - 15.10.1.1. Jos tilanteeseen ei liity kiistoa lasku jatkuu yhdestä (1)
 - 15.10.1.2. Jos tilanteeseen liittyy kiisto, lasku jatkuu enintään kuudesta (6)
 - 15.10.2. Hyökkäyksen virheen jälkeen, oli tilanteessa kiistoa tai ei, lasku jatkuu enintään yhdeksästä (9).
 - 15.10.3. Hyökkäyksen rikkeen jälkeen:
 - 15.10.3.1. Jos tilanteeseen ei liity kiistoa lasku jatkuu enintään yhdeksästä (9).
 - 15.10.3.2. Jos tilanteeseen liittyy kiisto, lasku jatkuu enintään kuudesta (6).
 - 15.10.4. Toisensa kumoavien samanaikaisten "virhe" tai "rike" -huutojen jälkeen lasku jatkuu enintään kuudesta (6)
 - 15.10.5. Kaikissa muissa kiistetyissä huudoissa lasku jatkuu enintään kuudesta (6).

16. Jatkaminen virhe, rikkomus tai rikehuudon jälkeen

16.1. Aina kun pelissä tapahtuu huuto, peli pysähtyy välittömästi. Pelin pysähdyttyä kiekonmenetys ei ole mahdollinen

16.1.1. Kuitenkin, jos sääntörikkomus huudetaan:

16.1.1.1. heittäjälle, joka yrittää syöttää huudon jälkeen

16.1.1.2. heittäjän tehdessä heittoliikettä

16.1.1.3. kiekon ollessa ilmassa peli jatkuu, kunnes kiekonhallinta on saavutettu.

16.1.2. Kun kiekonhallinta on saavutettu:

16.1.2.1. Jos joukkue, joka on huutanut virheen tai rikkeen saa kiekon haltuunsa tai säilyttää sen hallussaan syötön seurauksena, pelin tulee jatkuu pysäytyksettä - tämän havaitsevien pelaajien tulee huutaa "pelaa" ("play-on") ilmoittaakseen, että tätä sääntöä sovelletaan.

16.1.2.2. Jos joukkue, joka huusi virheen tai rikkeen ei saa kiekkoa haltuunsa syötön seurauksena, tulee peli keskeyttää.

16.1.2.2.1. Jos sääntörikkomuksen huutanut joukkue uskoo, että rikkomus vaikutti kiekonhallintaan, palaa kiekko heittäjälle peliin laittamista varten. (Paitsi jos jokin erityinen sääntö pätee tilanteeseen.)

16.1.2.2.2. Jos joukkue on sitä mieltä, että huuto ei vaikuttanut kiekonhallintaan, jatkuu peli siitä, mihin kiekko päätyi. Joukkueet siirtyvät siten, että huudosta aiheutuneet kenttäaseman muutokset korjaantuvat ja peliä jatketaan seis-tilanteesta.

17. Virheet

17.1. Vaarallinen pelitapa

17.1.1. Vastuuton toisten pelaajien turvallisuuden huomiotta jättäminen on aina virhe riippumatta siitä, aiheuttaako se kontaktia tai milloin kontakti aiheutuu. Mikään muu sääntö ei kumoa tätä sääntöä.

17.2. Puolustuksen kiinniottovirheet (puolustajan virheet):

17.2.1. Puolustuksen kiinniottovirhe tapahtuu, kun puolustaja aiheuttaa kontaktia kiinniottajan kanssa ennen kiinniottoa tai sen aikana.

17.2.2. Puolustuksen kiinniottovirheen jälkeen:

17.2.2.1. Virheen tapahtuessa varsinaisella pelialueella tai puolustuksen kohdemaalialueella, hyökkäys saa kiekon haltuunsa siinä pisteessä, jossa virhe tapahtui

17.2.2.2. Jos virhe tapahtuu hyökkäyksen maalialueella, vastaanottaja saa kiekon haltuunsa maaliviivan lähimmässä pisteessä ja virheen tehneen pelaajan tulee markkeroida häntä siitä.

17.2.2.3. Jos virhe kiistetään, kiekko palaa heittäjälle.

17.3. Ulos-pakotus –virhe

17.3.1. Jos ilmassa oleva kiinniottaja ottaa kiekon kiinni ja tulee puolustavan pelaajan rikkomaksi ennen laskeutumistaan, kyseessä on "Ulos-pakotus" -virhe, jos kontakti aiheuttaa vastaanottajan:

17.3.1.1. laskeutumisen ulos kentältä sisään laskeutumisen sijaan, tai:

17.3.1.2. laskeutumisen varsinaiselle pelialueelle maalialueen sijaan.

17.3.2. Jos kiinniottaja olisi laskeutunut maalialueelle, kyseessä on maali.

17.3.3. Jos huuto kiistetään kiekko palaa heittäjälle, mikäli huutanut pelaaja laskeutui ulos. Muussa tapauksessa kiinniottaja pysyy heittäjänä.

17.4. Puolustuksen heittotilannevirheet (markkerivirheet):

17.4.1. Puolustuksen heittotilannevirhe syntyy kun:

17.4.1.1. Puolustaja on sääntöjen vastaisesti sijoittunut (Osio 18.1.), ja heittäjän kanssa syntyy kontaktia; tai

17.4.1.2. Puolustaja aiheuttaa kontaktia heittäjään tai heidän ruumiinosansa liikkuu ja osuu heittäjään ennen kiekon irtoamista

17.5. "Riisto"-virhe

17.5.1. Puolustuksen virhe, joka aiheuttaa kiekon pudottamisen, kun se on jo ollut hyökkääjän hallussa, on nimeltään "Riisto"-virhe.

17.5.2. Tällaisen virheen sattuessa tilanteessa, jossa ilman virhettä olisi syntynyt maali, kyseessä on maali, mikäli virhettä ei kiistetä.

17.6. Hyökkäyksen kiinniottovirheet

17.6.1. Hyökkäyksen kiinniottovirhe tapahtuu, jos hyökkääjä aiheuttaa kontaktia sääntöjen mukaisesti asettuneeseen puolustajaan.

17.6.2. Jos virhettä ei kiistetä, seurauksena on kiekonmenetys, ja kiekko laitetaan peliin sieltä, missä virhe tapahtui.

17.6.3. Jos syöttö on onnistunut ja virhe kiistetään, kiekko palautetaan heittäjälle.

17.7. Hyökkäyksen heittotilannevirheet (heittäjän virheet):

17.7.1. Hyökkäyksen heittotilannevirhe tapahtuu, kun heittäjä aiheuttaa kontaktin sääntöjen mukaisesti sijoittuneeseen markkeriin.

17.7.2. Tahaton kontakti heiton saaton yhteydessä ei ole peruste "virhe"-huudolle, mutta sitä tulisi silti välttää.

17.8. Törmäysvirheet:

17.8.1. Törmäysvirhe tapahtuu, kun pelaaja sijoittuu siten, että liikkeessä oleva vastapuolen pelaaja ei voi väistää häntä, vaan tapahtuu yhteentörmäys.

17.9. Epäsuorat virheet

17.9.1. Epäsuora virhe tapahtuu, kun kiinniottajan ja puolustajan välillä on kontaktia, joka ei suoranaisesti vaikuta kiinniottoyritykseen.

- 17.9.2. Jos virhettä ei kiistetä, rikottu pelaaja saa korjata virheestä seuranneen kenttäaseman muutoksensa.
- 17.10. Toisensa kumoavat virheet
 - 17.10.1. Jos hyökkäys ja puolustus huutavat samasta tilanteesta virheen, kiekko palaa heittäjälle.

18. Rikkomukset ja Rikkeet

18.1. Markkeririkkomukset

18.1.1. Markkeririkkomuksiin kuuluvat seuraavat:

18.1.1.1. "Nopea lasku" - markkeri:

- 18.1.1.1.1. aloittaa pysäytyslaskun ennen kuin kiekko on elossa
- 18.1.1.1.2. ei aloita laskua sanalla "lasken" (kansainvälisissä peleissä "stalling")
- 18.1.1.1.3. laskee alle sekunnin pituisilla väleillä; tai
- 18.1.1.1.4. ei vähennä laskusta kahta (2) sekuntia minkä tahansa markkeririkkomuksen ensimmäisen huudon jälkeen
- 18.1.1.1.5. ei aloita laskua oikeasta numerosta

18.1.1.2. "Haarukointi" - puolustaja asettuu niin, että heittäjän tukijalka jää markkerin jalkojen väliin.

18.1.1.3. "Kiekon matka" - puolustaja on kiekon halkaisijaa lähempänä heittäjän ylävartalosta. Jos tämän kuitenkin aiheuttaa ainoastaan heittäjän liike, kyseessä ei ole rikkomus.

18.1.1.4. "Halaukset" - puolustaja käyttää käsiään estämään heittäjän liikkumisen tukijalan varassa.

18.1.1.5. "Kaksoisvartiointi" - useampi kuin yksi puolustava pelaaja on kolmen (3) metrin etäisyydellä heittäjän tukipisteestä, kun muita hyökkäjiä ei ole kolmen (3) metrin etäisyydellä kummastakaan puolustavasta pelaajasta.

18.1.1.6. "Näkyvyys" - puolustaja käyttää mitä tahansa kehonsa osaa tarkoituksellisesti estämään heittäjän näkemistä

18.1.1.7. "Kontakti" - puolustajan ja heittäjän välillä on kontaktia ennen kuin heittäjä aloittaa heittoliikkeen. Jos kontakti aiheutuu puhtaasti heittäjän liikkeestä, kyseessä ei ole rikkomus.

18.1.2. Puolustus voi kiistää markkerointirikkomuksen, jolloin peli pysähtyy

18.1.3. Ensimmäinen markkerointirikkomus -huudon sattuessa markkerin on vähennettävä kaksi (2) sekuntia pysäytyslaskennasta ja jatkettava laskua.

18.1.4. Markkeri ei saa aloittaa laskemista uudelleen, ennen kuin sääntöjen vastainen asettuminen on korjattu, muuten seuraa toistuva markkeririkkomus.

18.1.5. Toistuvan markkeririkkomuksen, jota ei kiistetä, tapahtuessa saman pysäytyslaskun aikana, markkerin tulee aloittaa lasku yhdestä (1) ja peli jatkuu tauotta.

18.1.6. Jos heittäjä yrittää heittoa ja markkerointirikkomus huudetaan heittoliikkeen aikana tai kiekon ollessa ilmassa, huudolla ei ole seuraamuksia.

18.2. Askeleet.

18.2.1. Heittäjä voi yrittää heittoa milloin vain, kunhan on kokonaan sisällä ja valinnut tukipisteen.

18.2.2. Sisällä oleva pelaaja, joka saa kiekon kiinni ollessaan ilmassa, voi yrittää syöttöä ennen laskeutumistaan.

18.2.3. Kiinnioton jälkeen, ja laskeuduttuaan pelialueelle, heittäjän tulee hidastaa vauhtiaan mahdollisimman nopeasti vaihtamatta suuntaa, kunnes on saavuttanut tukipisteen.

18.2.3.1. Heittäjä voi yrittää heittoa milloin tahansa hidastaessaan, kunhan säilyttää kontaktin maahan koko heittoliikkeen ajan.

18.2.4. Heittäjä saa liikkua vain saavutettuaan tukipisteen, jolloin vähintään yksi kohta hänen vartalostaan (yleensä jalka) pysyy jatkuvasti samassa pisteessä (tukipiste) maassa.

18.2.5. Makaan tai polvillaan olevan heittäjän ei tarvitse valita tukipistettä.

18.2.5.1. Pysähtyttyään heittäjän massakeskipiste määrittää tukipisteen, eikä hänen tulisi liikuttaa tuota pistettä ollessaan makuullaan tai polvillaan.

18.2.5.2. Jos heittäjä nousee seisomaan, tulee tukipisteen olla sama kuin makuulla/polvillaan.

18.2.6. Askelirikkomus tapahtuu, jos:

18.2.6.1. heittäjä ottaa tukipisteen väärään paikkaan pelialueella

18.2.6.2. heittäjä vaihtaa suuntaa ennen tukipisteen ottoa tai heittoa

18.2.6.3. vastaanottaja ei hidasta vauhtiaan mahdollisimman nopeasti

18.2.6.4. heittäjä ei pidä tukipistettään kiekon irtoamiseen asti; tai

18.2.6.5. heittäjä ei pidä kontaktia kenttään koko heittoliikkeen ajan

18.2.6.6. tarkoituksellisesti pomputtaa kiekkoa tai muuten pitää sitä ilmassa liikkuaikseen mihin tahansa suuntaan.

18.2.7. Kiistämättömän heittäjän askelvirheen jälkeen peli ei pysähdy.

18.2.7.1. Heittäjä asettaa tukipisteensä oikeaan paikkaan, jonka virheen huutanut henkilö osoittaa. Tämän tulee tapahtua viiveettä kummankin pelaajan toimesta.

18.2.7.2. Pysäytyslaskenta on keskeytetty eikä heittäjä saa heittää, kunnes oikea tukipiste on otettu.

18.2.7.3. Puolustajan tulee huutaa "pelaa" heti kun tukipiste on saavutettu.

- 18.2.7.4. Markkerin tulee sanoa "lasken" tai "pelaa" enne kuin jatkaa laskua.
- 18.2.8. Jos heittäjä heittää askelrikkomuksen jälkeen ennen oikean tukipisteen saavuttamista onnistuneen syötön, puolustus voi huutaa tilanteesta rikkeen. Peli pysähtyy ja kiekko palaa heittäjälle.
- 18.2.9. Jos heittäjä heittää askelrikkomuksen jälkeen epäonnistuneen heiton, peli jatkuu tästä.
- 18.2.10. Kiistetyn askelrikkomuksen jälkeen, kun heittäjä ei ole heittänyt kiekkoa, peli pysähtyy.
- 18.3. Estämisrikkeet
- 18.3.1. Jos puolustava pelaaja on lähellä hyökkääjää, jota aktiivisesti puolustaa ja toinen pelaaja estää häntä liikkumasta hyökkääjää kohti tai tämän liikkeen mukaisesti, puolustava pelaaja voi huutaa "estäminen" ("pick").
- 18.3.2. Kun peli on pysäytetty, estetty pelaaja saa liikkua asemaan, jossa hän arvioisi olleensa, jos estämistä ei olisi tapahtunut. Kiekko palautetaan heittäjälle (mikäli kiekko heitettiin) ja pysäytyslaskenta jatkuu enintään yhdeksästä (9).

19. Keskeytykset

19.1. Loukkaantumiskeskeytys

- 19.1.1. Loukkaantumiskeskeytyksen, "loukkaantumisen" voi huutaa loukkaantunut pelaaja tai joukkueoveri, jos loukkaantunut pelaaja ei pysty huutamaan sitä välittömästi, missä tapauksessa huudon tulkitaan tapahtuneen loukkaantumishetkellä.
- 19.1.2. Jos pelaajalla on avohaava tai vuotava haava, tulee hänen huutaa "loukkaantuminen" ja tämän pelaajan tulee ottaa välitön loukkaantumisvaihto, ja hän saa palata peliin vasta, kun haava on hoidettu ja suojattu.
- 19.1.3. Jos loukkaantuminen ei ole seurausta virheestä (kiistetystä tai myönnetystä), pelaajan tulee mennä vaihtoon, muuten pelaaja voi halutessaan jäädä kentälle.
- 19.1.4. Jos loukkaantunut pelaaja poistuu kentältä, vastustaja saa myös vaihtaa yhden pelaajan.
- 19.1.5. Jos loukkaantunut pelaaja oli saanut kiekon kiinni ja pudotti sen loukkaantumisen seurauksena, sama pelaaja (tai hänen vaihtomiehensä) saa kiekon haltuunsa.
- 19.1.6. Vaihtopelaaja, joka tulee kentällä loukkaantumiskeskeytyksen takia saa kokonaan saman aseman (paikka kentällä, kiekon hallussapito, pysäytyslaskenta jne.) kuin pelaaja, jonka tilalle hän tulee.

19.2. Tekninen keskeytys

- 19.2.1. Kuka tahansa pelaaja, joka havaitsee tilan, joka vaarantaa muita pelaajia, voi huutaa teknisen keskeytyksen. Heittäjä voi huutaa teknisen keskeytyksen pelin aikana vaihtaakseen vakavasti vaurioituneen kiekon.

19.3. Jos kiekko oli ilmassa, kun keskeytys huudettiin, peli jatkuu kunnes kiekko on jälleen hallussa:

19.3.1. jos loukkaantuminen tai turvallisuustekijä ei vaikuttanut peliin, syötön lopputulos jää voimaan ja peli jatkuu siitä mihin se jäi

19.3.2. jos loukkaantuminen tai turvallisuustekijä vaikutti peliin, kiekko palaa heittäjälle ja lasku jatkuu maksimissaan yhdeksästä (9).

19.4. Aikarajoitetussa pelissä kello pysähtyy keskeytyksen ajaksi.

20. Aikalisät

20.1. Pelaajan, joka ottaa aikalisän, tulee muodostaa "T" käsillään tai toisella kädellä ja kiekolla ja huutaa "aikalisä" kuuluvasti vastustajan pelaajille.

20.2. Kummallakin joukkueella on käytössään kaksi (2) aikalisää puoliaikaa kohden.

20.3. Aikalisän voi ottaa milloin tahansa puoliajan aikana.

20.4. Aikalisä kestää kaksi (2) minuuttia.

20.5. Maalin jälkeen ja ennen seuraavaa aloitusheittoa kumman tahansa joukkueen kapteeni voi ottaa aikalisän. Aikalisä pidentää aikaa pisteen alun ja aloitusheiton välillä kahdella minuutilla.

20.6. Pelin aikana vain heittäjä, jolla on tukipiste, voi huutaa aikalisän. Aikalisän seurauksena:

20.6.1. Vaihdot eivät ole sallittuja, loukkaantumisia lukuun ottamatta.

20.6.2. Kiekko laitetaan peliin samasta tukipisteestä.

20.6.3. Heittäjä pysyy samana.

20.6.4. Kaikki muut hyökkäyksen pelaajat saavat tämän jälkeen asettua mihin tahansa asemaan kentällä.

20.6.5. Hyökkäyksen pelaajien asetuttua paikalleen puolustus saa asettua kentälle kuten haluaa.

20.6.6. Pysäytyslaskenta jatkuu siitä kohtaa, mihin se jäi, jollei markkeria ole vaihdettu.

20.7. Jos heittäjä yrittää huutaa aikalisän, kun joukkueella ei ole jäljellä olevia aikalisiä, peli pysähtyy. Markkerin tulee lisätä kaksi (2) sekuntia pysäytyslaskuun ennen pelin laittamista käyntiin. Jos tämä johtaa laskun nousuun yli kymmenen (10), kyseessä on "vanha" ja kiekonmenetyks. Jos pysäytyslasku ei ole käynnissä, puolustus saa aloittaa pysäytyslaskun kolmesta (3).

21. Sanastoa

Act of Throwing: Heittäminen:	See throwing motion Katso: Heittoliike
Attacking End zone: Hyökkäysmaalialue:	The End zone in which the team in question is currently attempting to score. Maalialue, jonne kyseessä oleva joukkue pyrkii tekemään maalin.
Best Perspective: Paras näkökulma:	The most complete viewpoint available by a player that includes the relative position of the disc, ground, players and line markers involved in the play. Kaikki peliin liittyvät oleelliset tekijät huomioon ottaen yksittäisen pelaajan paras näkökulma pelitilanteeseen.
Brick: Brick:	Any pull that initially lands out-of-bounds, untouched by the receiving team. Koskemattomana pelialueen ulkopuolelle suoraan aloitusheitosta laskeutunut kiekko.
Call: Huuto:	A clearly audible statement that a foul, infraction, violation or injury has occurred. The following terms may be used: Foul, Travel, specific name of Marking Infraction, Violation (or specific name of Violation), Stall, Technical, Freeze, Injury. Selkeästi lausuttu ilmoitus, että virhe, rikkomus, rike tai loukkaantuminen on tapahtunut. Seuraavia ilmaisuja voidaan käyttää: Virhe, askeleet, markkerointivirheen erisnimi, rike (tai rikkeen erisnimi), vanha, tekninen, seis, loukkaantuminen.
Check: Kuitti:	Action of a defensive player touching the disc to restart play. Puolustajan kosketus kiekkoon pelin jatkamistarkoituksessa.
Defending End zone: Puolustusmaalialue:	The End zone in which the team in question is currently attempting to prevent the opposition from scoring. Maalialue, jonne kyseessä oleva joukkue pyrkii estämään vastapuolta tekemästä maalin.
Defensive Player: Puolustaja:	Any player whose team is not in possession of the disc. Pelaaja, jonka joukkueen hallussa kiekko ei ole.
End zone: Maalialue:	One of the two areas at the end of the playing field where teams can score a goal by catching the disc there. Yksi kahdesta alueesta jotka sijaitsevat pelikentän päissä. Joukkueet

	voivat tehdä maalin ottamalla kiekon kiinni ko.alueen sisällä.
Establish a pivot: Tukipisteen määrittäminen:	<p>After a turnover, the pivot point is defined, and the thrower establishes a pivot by placing a part of their body (usually a foot) there. After receiving a pass, a thrower must establish a pivot after they have come to a stop if they wish to then move. They establish the pivot by keeping a part of their body in constant contact with a particular point on the playing field.</p> <p>Kun kiekon hallinta on siirtynyt toiselle joukkueelle, heittäjä määrittää tukipisteen kentällä, asettamalla jonkin kehon osan (yleensä jalan) maahan. Syötön vastaanottamisen jälkeen, heittäjän täytyy määrittää tukipiste kun hän on pysähtynyt, jotta voisivat sen jälkeen liikkua tukijalan varassa. Tukipiste määritetään pitämällä jokin osa heidän kehostaan jatkuvassa kosketuksessa tiettyyn pisteeseen kentällä.</p>
Female: Nainen:	<p>Any person who is determined to be female according to the current International Olympic Committee regulations.</p> <p>Kuka Tahansa henkilö, joka on Kansainvälisen Olympiakomitean voimassa olevien sääntöjen mukaan naispuolinen.</p>
Goal Line: Maaliviiva:	<p>The line separating the playing field proper from the end zones.</p> <p>Viiva, joka erottaa maalialueen varsinaisesta pelialueesta.</p>
Ground: Maa:	<p>The Ground consists of all substantial solid objects, including grass, marker cones and equipment water and non-players, but excluding all players and their worn clothing. airborne particles and precipitation.</p> <p>Maa koostuu kaikesta paikallaan olevista kiinteistä kappaleista, mukaan lukien ruohosta, merkkikartioista, muusta välineistöstä, vedestä ja ei-pelaajista mutta siihen eivät kuulu pelaajat tai heidän vaatteensa, ilmassa olevat hiukkaset tai saosteet.</p>
Ground Contact: Maakosketus:	<p>Refers to all player contact with the ground directly related to a specific event or maneuver, including landing or recovery after being off-balance (e.g., jumping, diving, leaning, or falling).</p> <p>Viittaa kaikkeen pelaajien kontaktiin maan kanssa sen johtuessa erityisestä tapahtumasta tai liikkeestä, mukaan lukien laskeutuminen ja nouseminen sen jälkeen, kun pelaaja on ollut poissa tasapainosta. (esim. Hyppääminen, dyykkaaminen, syöksyminen, nojaaminen tai kaatuminen).</p>

Incidental contact: Satunnainen kontakti:	<p>Any contact which is not dangerous in nature and does not affect the outcome of play.</p> <p>Mikä tahansa kontakti, joka ei ole luonteeltaan vaarallinen, eikä vaikuta pelin kulkuun.</p>
Interception: Syötönkatko:	<p>When a player on the defensive team catches a throw by a player on the offensive team.</p> <p>Kun puolustavan joukkueen pelaaja ottaa hyökkäävän joukkueen pelaajan heiton kiinni.</p>
Legitimate Position: Oikea sijoittuminen:	<p>The stationary position established by a player's body excluding extended arms and legs that can be avoided by all opposing players when time and distance are taken into account.</p> <p>Pelaajan ottama asema, jonka muodostaa pelaajan vartalo lukuun ottamatta käsiä ja jalkoja ja jonka vastapuolen pelaajat voivat välttää, kun huomioidaan aika ja etäisyys pelaajaan.</p>
Line: Viiva:	<p>A boundary defining the playing areas. On an unlined field, the boundary is defined as an imaginary line between two field markers with the thickness of said markers. Line segments are not extrapolated beyond the defining markers.</p> <p>Pelialueita määrittävä raja. Viivattomalla kentällä rajan määrittää kuvitteellinen linja kentän merkintään käytettyjen esineiden välillä, tämä raja on kentänmerkintäesineiden paksuinen. Linjan osat eivät jatku em. esineiden ohitse.</p>
Male: Mies:	<p>Any person who is not female.</p> <p>Kuka tahansa henkilö, joka ei ole nainen</p>
Marker: Markkeri:	<p>The defensive player who is calling the stall count on the thrower.</p> <p>Se puolustava pelaaja, joka suorittaa hidastuslaskua heittäjälle.</p>
Non-player: Ei-pelaaja:	<p>Any person, including a team member, who is not currently a player.</p> <p>Kuka tahansa, mukaan lukien pelaavien joukkueiden jäsenet, joka ei ole tietyllä hetkellä pelaaja.</p>
Offensive Player:	<p>Player whose team is in possession of the disc.</p> <p>Pelaaja, jonka joukkueen hallussa kiekko on.</p>

Hyökkääjä:	
Out-of-bounds or OB: Ulkona:	Everything that is not part of the Field of Play, including the perimeter lines. Kaikki, mikä ei ole osa pelialuetta, mukaan lukien pelialueen rajaviivat.
Perimeter Lines: Rajaviiva:	Lines separating playing field proper or end zone from out-of-bounds area. They are not part of the playing field. Linjat, jotka erottavat varsinaisen pelialueen tai maalialueen ulkona olevasta alueesta. Eivät ole pelialueen osa.
Pivot: Tukiaskel:	To move in any direction while keeping a part of the body in contact with a single point on the playing field, called the pivot point. Liikkuminen mihin tahansa suuntaan pitäen samaan aikaan tietyn osan vartalosta pelialueen tietyssä pisteessä, jota kutsutaan tukipisteeksi.
Pivot point: Tukipiste:	The point on the playing field where the thrower is required to establish a pivot after a turnover, or where a pivot has already been established. A thrower may not have established a pivot point if they have not come to a stop and have not pivoted. Tukipiste - Tietty piste, josta heittäjän on otettava tukiaskeleensa kiekonmenetyksen jälkeen tai josta tukea jo otetaan. Heittäjä ei ole välttämättä ole valinnut tukipistettä, jos heitto on tapahtunut liikkeestä. ennen tukiaskeleen ottoa.
Play: Peli:	The time after the Pull has commenced and prior to the scoring of a goal. Play may further stop due to a call, in which case play is restarted with a check. Aloitusheiton ja maalin syntymisen välinen aika. Peli voi pisteen aikana pysähtyä huudon johdosta, jollain peli käynnistyy uudelleen kuittauksella
Player: Pelaaja:	One of the up to fourteen (14) persons who are actually participating in the current point of play. Yksi niistä enintään neljästätoista henkilöstä, jotka varsinaisesti osallistuvat käynnissä olevaan pisteeseen.

<p>Possession of the Disc:</p> <p>Kiekko hallussa:</p>	<p>Sustained contact with, and control of, a non-spinning disc.</p> <p>To catch a pass is equivalent to establishing possession of that pass. Loss of possession due to ground contact related to a pass reception negates that player's possession up to that point.</p> <p>A disc in the possession of a player is considered part of that player. The team whose player is in possession or whose players may pick up the disc is considered the team in possession.</p> <p>Jatkuva kontakti ja hallinta pyörimättömään kiekkoon. Syötön kiinniottaminen on sama asia kuin kiekonhallinnan saaminen tuosta syötöstä. Hallussapidon menetys maakontaktin takia syötön kiinnioton yhteydessä kumoaa pelaajan kiekonhallinnan.</p> <p>Pelaajan hallussa olevan kiekon katsotaan olevan osa tätä pelaajaa. Joukkue, jonka pelaajalla on kiekko hallussa tai jonka pelaajat saavat nostaa kiekon maasta, on joukkue, jonka hallussa kiekko on.</p>
<p>Playing Field:</p> <p>Pelialue:</p>	<p>The area including the playing field proper and the end zones, but excluding the perimeter lines.</p> <p>Alue, johon kuuluvat varsinainen pelialue ja maalialueet mutta eivät rajaviivat</p>
<p>Playing Field Proper:</p> <p>Varsinainen pelialue:</p>	<p>The area of the playing field, including the goal lines, but excluding the End zones and the Perimeter lines.</p> <p>Pelialueen osa, johon kuuluvat maaliviivat, mutta eivät maalialueet tai rajaviivat.</p>
<p>Pull:</p> <p>Aloitushetko:</p>	<p>The throw from one team to the other that starts play at the beginning of a half or after a goal.</p> <p>Pelin aloittava heitto joukkueelta toiselle puoliajan alussa tai maalin jälkeen.</p>
<p>Receivers:</p> <p>Vastaanottajat:</p>	<p>All offensive players other than the thrower.</p> <p>Kaikki muut hyökkääjät kuin heittäjä.</p>
<p>Self Check:</p> <p>Kuitata itse:</p>	<p>Action of the thrower touching the disc to the ground to restart play, taken when no defensive player is within reach of the thrower.</p> <p>Tapahtuma, jossa heittäjä koskee kiekolla maata käynnistääkseen pelin, käytössä, kun kukaan puolustava pelaaja ei ole heittäjän ulottuvilla</p>
<p>Stoppage of Play:</p>	<p>Any halting of play due to a foul, violation, discussion or time-out that requires a check or self-check to restart play.</p> <p>Play is considered to have stopped when the player in possession</p>

<p>Pelin pysäytys:</p>	<p>acknowledges the call. If that player gained possession after the call was made, play is considered stopped at the time possession is gained. The disc is not subject to a turnover unless the continuation rule applies.</p> <p>Mikä tahansa pelin keskeytys johtuen virheestä, rikkeestä, keskustelusta tai aikalisästä, joka vaatii kiekon laittamisen peliin pelin uudelleen käynnistämiseksi.</p>
<p>Throw:</p> <p>Heitto:</p>	<p>A disc in flight following any throwing motion, including after a fake attempt and an intentionally dropped disc, that results in loss of contact between the thrower and the disc. A pass is the equivalent of a throw</p> <p>Ilmassa oleva kiekko minkä tahansa heittoliikkeen jälkeen, mukaan lukien harhautusyriytykset tai tahalliset kiekon pudotukset, joiden seurauksena heittäjä menettää kontaktin kiekkoon.</p> <p>Syöttö on verrattavissa heittoon</p>
<p>Thrower:</p> <p>Heittäjä:</p>	<p>The offensive player in possession of the disc, or the player who has just thrown the disc prior to when the result of the throw has been determined.</p> <p>Hyökkääjä, jolla on kiekko hallussaan tai pelaaja, joka on juuri heittänyt kiekon, kun heiton tulos ei vielä ole selvillä.</p>
<p>Throwing motion:</p> <p>Heittotapahtuma:</p>	<p>The throwing motion is the motion that transfers momentum from the thrower to the disc in the direction of flight and results in a throw. Pivots and wind-ups are not part of the act of throwing.</p> <p>Heittäjän liike, joka siirtää liike-energian heittäjältä kiekkoon ja johtaa heittoon. Tukijalan varassa liikkuminen ja käden vieminen taakse heittoon valmistautuessa ei ole osa heittoliikettä.</p>
<p>Time Cap:</p> <p>Aikaraja:</p>	<p>A Time Cap is a set amount of time from the start of the game which, when reached and after the current goal has been scored, will adjust the Goal Cap to an amount of goals that is equal to two (2) more than the score of the leading team, or of both teams if the game is tied.</p> <p>Aikaraja on sovittu aikamäärä ottelun alusta, jonka täytyttyä ja käynnissä olevan pisteen päätyttyä pistekatto määräytyy kahta suuremmaksi kuin johtavan joukkueen pistemäärä tai kummankin joukkueen pistemäärä pelin ollessa tasatilanteessa.</p>
<p>Turnover:</p>	<p>Any event resulting in a change of the team in possession.</p> <p>Mikä tahansa tapahtuma, joka johtaa kiekon hallinnan siirtymiseen joukkueelta toiselle. Säännöissä myös katko, kiekonmenetys.</p>

Pelin kääntyminen:	
Where the Disc Stops:	Refers to the location where a disc is caught, comes to rest naturally, or where it is stopped from rolling or sliding.
Minne kiekko pysähtyy:	Viittaa paikkaan, jossa kiekko on saatu kiinni, se pysähtyy itsestään tai johon sen pyöriminen tai liukuminen on pysäytetty.