

Suomen Liitokiekkoliitto ry:n

Ultimaten säännöt 2017

(WFDF Rules of Ultimate 2017)

Suomentaja: Satu Sihvonen

Versio 1.0

18.5.2017

Sisällysluettelo

Johdanto.....	1
1. Spirit of the Game	1
2. Pelikenttä.....	3
3. Varusteet.....	4
4. Piste, maali ja peli.....	4
5. Joukkueet.....	4
6. Pelin aloittaminen.....	4
7. Aloitusheitto	5
8. Kiekon tila	5
9. Pysäytyslasku	6
10. Seis-tilanne	7
11. Ulkona	8
12. Hakijat ja sijoittuminen	8
13. Kiekonmenetys	9
14. Maali.....	11
15. Virheiden, rikkomusten ja rikkeiden huutaminen	11
16. Pelin jatkaminen virhe- tai rikehuudon jälkeen.....	12
17. Virheet	12
18. Rikkomukset ja rikkeet.....	14
19. Keskeytykset.....	16
20. Aikalisät.....	17
21. Sanasto.....	17

Johdanto

Ultimate on kahden seitsemän pelaajan joukkueen liitokiekolla pelaama laji. Ultimatea 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, jota kohti hyökkää. Kiekkoa hallussa pitäen ei saa juosta, vaan kiekko tulee syöttää omalle joukkueoverille mihin tahansa suuntaan. Jos syöttö ei mene perille on seurauksena kiekonmenetyks, jolloin toinen joukkue saa kiekon haltuunsa ja hyökkää vastakkaiselle maalialueelle. Pelit pelataan yleensä 15 pisteeseen ja niiden kesto on noin 100 minuuttia. Ultimate on kontaktiton laji, jossa ei ole ulkopuolisia tuomareita. "Spirit of the Game" -periaate ohjaa, kuinka pelaajien tulee itse tuomaroita pelejä ja käyttäytyä kentällä.

Monet näistä säännöistä ovat yleisluonteisia ja kattavat useimmat tilanteet. Jotkut säännöt koskevat kuitenkin tiettyjä tilanteita ja korvaavat yleiset säännöt.

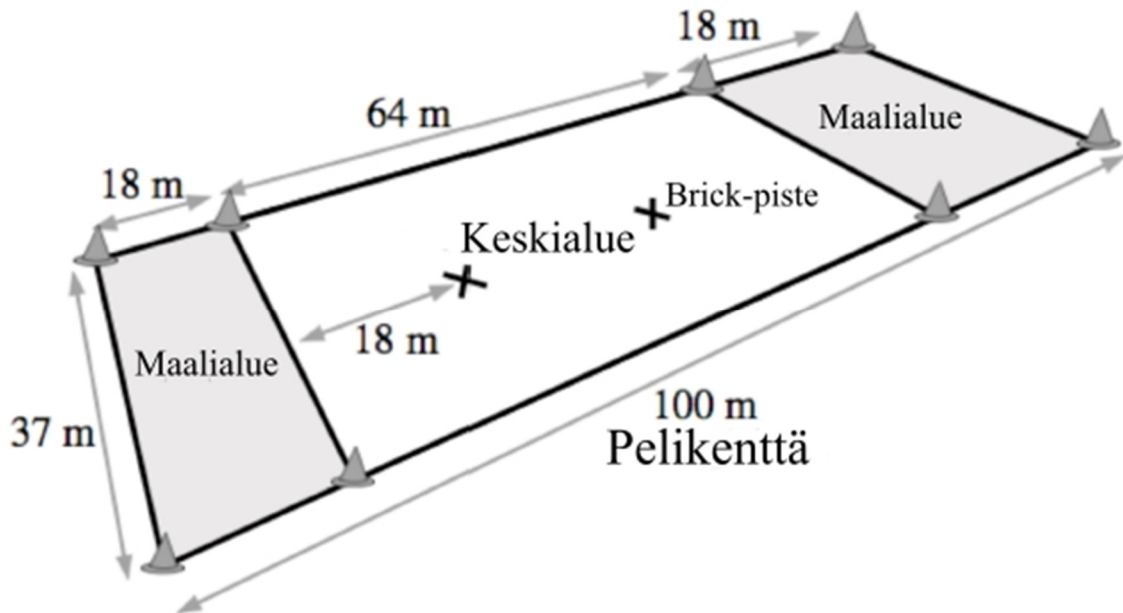
1. Spirit of the Game

- 1.1. Ultimate on kontaktiton ja pelaajien itsensä tuomaroima laji. Pelisääntöjen 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. Pelaajien tulee huomioida, että he toimivat tuomareina kiistatilanteissa. 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 viivyttämättä ja kunnioittavasti puhuen,
 - 1.3.7. huutaa virheitä johdonmukaisesti koko pelin ajan, ja
 - 1.3.8. huutaa virheitä vain, kun rike on tarpeeksi merkittävä vaikuttaakseen tilanteen lopputulokseen.
- 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 Spirit of the Game -henkeä 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 tai kiittäminen hyvästä suorituksesta tai spiritistä,
 - 1.5.4. itsensä esitteleminen vastapelaajalle, ja
 - 1.5.5. rauhallinen käytös kiistatilanteissa tai provosoinnista huolimatta.

- 1.6. Spirit of the Game -periaatteen vastaisina ja vältettävänä 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. maalin juhlimista epäkunnioittavalla tavalla,
 - 1.6.5. virheen huutamista kostonä vastustajan huutamasta virheestä, ja
 - 1.6.6. syötön pyytämistä vastustavan joukkueen pelaajalta.
- 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, ja
 - 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 pelaajalle kyseinen sääntökohta ja miten hän 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 peliä seuraavien henkilöiden näkökulmaa kiistatilanteissa tai sääntöjä selventääkseen.
- 1.11. Pelaajat ja kapteenit ovat yksin vastuussa kaikista päätöksistä.
- 1.12. Mikäli pelaajat eivät pääse kiistasta yksimielisyyteen tai on epäselvää
 - 1.12.1. mitä tilanteessa tapahtui, tai
 - 1.12.2. mitä tilanteessa olisi todennäköisimmin tapahtunut, kiekko tulee palauttaa ensimmäiselle kiistan ulkopuoliselle heittäjälle.

2. Pelikenttä

2.1. Pelikenttä on suorakaiteen muotoinen ja sen mitat ja alueet ovat kuvan 1 mukaiset. Kentän tulee olla pääsääntöisesti tasainen, esteetön ja pelaajille turvallinen.



Kuva 1

- 2.2. Pelikenttää ympäröivät rajaviivat, jotka koostuvat 2 sivurajasta pituussuunnassa sekä 2 päätyrajasta leveysuunnassa.
- 2.3. Rajaviivat eivät ole osa pelialuetta.
- 2.4. Maaliviivat erottavat varsinaisen pelialueen maalialueista ja ovat osa varsinaista pelialuetta.
- 2.5. Brick-pisteet on merkitty kahdella 1 metrin pituisella ristikkäisellä viivalla ja ne sijaitsevat keskellä kenttää 18 metriä kummankin maalialueen eturajasta.
- 2.6. Kahdeksaa värikästä, joustavaa esinettä (esimerkiksi muovista tolppaa) käytetään merkitsemään varsinaisen pelialueen ja maalialueiden rajoja.
- 2.7. Kentän välitön läheisyys tulee pitää vapaana siirrettävissä olevista esteistä. Jos peliä estävät pelin ulkopuoliset henkilöt tai muut esteet enintään 3 metrin päässä kentän rajoista, voi kuka tahansa estetyksi joutunut pelaaja tai heittäjä huutaa tilanteessa rikkeen.

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. Jokaisen pelaajan tulee käyttää peliasua, josta pelaajan joukkue käy selvästi ilmi.
- 3.4. Pelaajat eivät saa käyttää vaatteita, varusteita tai asusteita, joiden voidaan olettaa aiheuttavan vahinkoa käyttäjälleen tai muille pelaajille, tai haittaavan vastustajan pelikykyä.

4. Piste, maali ja peli

- 4.1. Peli koostuu sarjasta pisteitä. Piste päättyy maalin synnyttyä.
- 4.2. Pelin voittaa se joukkue, joka ensin saavuttaa 15 pistettä.
- 4.3. Peli jaetaan kahteen puoliaikaan. Puoliaikojen välinen tauko pidetään kun ensimmäinen joukkue saavuttaa kahdeksan (8) pistettä.
- 4.4. Molempien puoliaikojen ensimmäinen piste alkaa kyseisen puoliajan alkaessa.
- 4.5. Kun piste on tehty, muissa tapauksissa kuin pelin päättyessä tai puoliajan alkaessa,
 - 4.5.1. seuraava piste alkaa välittömästi
 - 4.5.2. joukkueet vaihtavat hyökkäyssuuntaa ja
 - 4.5.3. pisteen tehnyt joukkue lähtee puolustamaan ja heittää seuraavan aloitusheiton.
- 4.6. Pelin rakenteita voidaan muuttaa sopimaan paremmin erikoistapauksiin, pelaajien määrään, ikään, tai käytettävissä olevaan tilaan.

5. Joukkueet

- 5.1. Joukkueesta on pisteen aikana kentällä enintään seitsemän (7) ja vähintään viisi (5) pelaajaa.
- 5.2. Joukkue voi tehdä (rajattomasti) pelaajavaihtoja pisteen syntymisen jälkeen, ennen kuin valmius aloitusheiton vastaanottamiseen/heittämiseen on ilmaistu nostamalla käsi ylös.
- 5.3. Joukkue nimeää joukostaan kapteenin edustamaan joukkuetta.

6. Pelin aloittaminen

- 6.1. Joukkueiden edustajat päättävät reilulla tavalla, esimerkiksi arpomalla, kumpi joukkueista saa ensin valita
 - 6.1.1. heittääkö vai vastaanottaako joukkue aloitusheiton *tai*
 - 6.1.2. kumpaa maalialuetta joukkue puolustaa pelin alkaessa.
- 6.2. Toinen joukkueista saa tehdä jäljelle jäävän valinnan.
- 6.3. Toisen puoliajan alussa pelaamaan lähdetään niin, että alkuperäiset valinnat menevät päinvastoin.

7. Aloitusheitto

- 7.1. Peli alkaa ja jatkuu puoliajan tai pisteen syntymisen jälkeen aloitusheitolla.
 - 7.1.1. Joukkueiden on valmistauduttava aloitusheittoon viivyttämättä.
- 7.2. Aloitusheiton voi heittää vasta, kun molemmat joukkueet ovat ilmaisseet valmiutensa siten, että aloitusheiton heittäjä ja ainakin yksi hyökkäävän joukkueen pelaaja ovat nostaneet kätensä pään yläpuolelle.
- 7.3. 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.
- 7.4. Puolustavan joukkueen pelaajien tulee olla kokonaan maalialueella, kunnes aloitusheitto on ilmassa.
- 7.5. Jos kohtia 7.3 tai 7.4 rikotaan, vastustajajoukkue voi huutaa paitsion ("offside"). Paitsio tulee huutaa ennen kuin aloitusheiton vastaanottava joukkue koskee kiekkoon ja aloitusheitto tulee uusia mahdollisimman nopeasti.
- 7.6. Heti kun aloitusheitto on ilmassa, kaikki pelaajat saavat liikkua vapaasti mihin tahansa suuntaan.
- 7.7. Puolustavat pelaajat saavat aloitusheiton jälkeen koskea kiekkoon vasta, kun vähintään yksi hyökkäävä pelaaja on koskettanut kiekkoon tai kiekko on osunut maahan.
- 7.8. Jos hyökkääjä koskee aloituksessa heitettyyn kiekkoon ennen kuin se osuu maahan, eikä kiekkoa saada kiinni, kiekko menetetään ja hyökkäysvuoro vaihtuu. Sillä, onko hyökkääjä pelialueella tai pelialueen ulkopuolella ("ulkona"), ei ole väliä.
- 7.9. Jos hyökkääjä ottaa kiekon kiinni aloitusheitosta, hänen tulee asettaa tukipiste pelialueella kiinniotta lähimpään pisteeseen, vaikka kyseinen piste olisi hyökkäyksen puolustamalla maalialueella.
- 7.10. Jos kiekko koskettaa laskeutuessaan pelialuetta muttei poistu kentältä ennen pysähtymistään, kiekko laitetaan peliin siitä pisteestä, mihin se jäi.
- 7.11. Jos kiekko koskettaa pelialuetta ja päättyy pelialueen ulkopuolelle koskettamatta hyökkäävää pelaajaa, kiekko laitetaan peliin siitä missä se ensimmäiseksi ylitti rajaviivan. Jos kyseinen kohta on puolustettavalla maalialueella, kiekko laitetaan peliin lähimmässä pisteessä, joka kuuluu keskialueeseen.
 - 7.11.1. Jos kiekko osuu hyökkäävään pelaajan ennen kuin päättyy pelialueen ulkopuolelle, kiekko tulee laittaa peliin siitä missä se ensimmäiseksi ylitti rajaviivan, vaikka kyseinen kohta olisi puolustettavalla maalialueella.
- 7.12. Jos kiekko päättyy ulos koskettamatta ensin pelialuetta tai hyökkääjää, heittäjä saa asettaa tukipisteekseen joko omaa maalialuettaan lähemmän brick-pisteen tai sen kohdan keskialueella, jossa kiekko meni pois pelialueelta. Brick-pisteen käyttö tulee ilmaista ennen kiekon nostamista siten, että joku hyökkäävistä pelaajista nostaa käden suorana ylös ja huutaa "brick".

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 pelin kääntymisen jälkeen, kun kiekko on kannettava oikeaan pisteeseen, ennen kuin tukijalka on paikallaan, ja
- 8.1.3. Pelin pysäyttävän huudon tai muun pelikatkon jälkeen, kunnes kiekko on laitettu peliin.
- 8.2. Kiekko joka ei ole kuollut, on pelissä.
- 8.3. Heittäjä ei saa siirtää kuollutta kiekkoa toiselle pelaajalle.
- 8.4. Kuka tahansa pelaaja voi yrittää pysäyttää kiekon, kun se on osunut maahan.
 - 8.4.1. Jos pelaaja kiekkoa pysäyttäessään muuttaa merkittävästi kiekon sijaintia, vastustaja voi vaatia tukipisteen asettamista siihen kohtaan, missä kiekkoon koskettiin.
- 8.5. Aloitusheiton ja pelin kääntymisen jälkeen kiekon haltuunsa saaneen joukkueen tulee jatkaa peliä viivyttämättä.
 - 8.5.1. Tulevan heittäjän tulee edetä kohti kiekkoa ja tämän jälkeen kohti tukipistettä kävelyvauhdilla tai nopeammin.
 - 8.5.2. Pelin kääntymisen jälkeen hyökkäämään lähtevän joukkueen tulee pistää kiekko peliin, jos kiekko ei mene ulos pelialueelta, seuraavien aikarajojen sisällä:
 - 8.5.2.1. jos kiekko on keskialueella – 10 sekuntia kiekon pysähtymisestä.
 - 8.5.2.2. jos kiekko on maalialueella – 20 sekuntia kiekon pysähtymisestä.
 - 8.5.3. Jos hyökkäys rikkoo kohtaa 8.5, puolustus voi antaa sanallisen varoituksen (“Pelin viivytys”) tai huutaa rikkeen.
 - 8.5.4. Jos sanallisen varoituksen jälkeen kohtaa 8.5 vielä rikotaan, ja pelin jatkumispisteestä enintään kolmen (3) metrin päässä on hyökkäävä pelaaja, markkeri voi aloittaa pysäytyslaskennan.

9. Pysäytyslasku

- 9.1. Markkeri kohdistaa heittäjään pysäytyslaskun sanomalla “Lasken” ja sen jälkeen laskemalla ääneen yhdestä (1) kymmeneen (10). Pysäytyslaskussa jokaisen numeron aloittamisesta seuraavan numeron aloittamiseen on kuluttava vähintään sekunti.
- 9.2. Pysäytyslaskun on oltava selvästi heittäjän kuultavissa.
- 9.3. Markkeri saa aloittaa ja jatkaa pysäytyslaskua vain kun:
 - 9.3.1. kiekko on pelissä,
 - 9.3.2. markkeri on kolmen (3) metrin säteellä heittäjästä, tai oikeasta tukipisteestä jos heittäjä on liikkunut kyseisestä pisteestä, ja
 - 9.3.3. kaikki puolustajat ovat sijoittuneet sääntöjen mukaisesti (kohta 18.1).
- 9.4. Jos markkeri liikkuu kolmea metriä kauemmaksi heittäjästä, tai jostain toisesta pelaajasta tulee markkeri, pysäytyslasku tulee aloittaa uudelleen yhdestä (“Lasken yksi”).
- 9.5. Jos peli keskeytyy, pysäytyslaskua jatketaan
 - 9.5.1. puolustuksen myönnetyn virheen jälkeen “Lasken yksi (1)”.
 - 9.5.2. hyökkäyksen myönnetyn virheen jälkeen korkeintaan yhdeksästä (9).
 - 9.5.3. kiistetyin vanhan jälkeen “Lasken kahdeksan (8)”.
 - 9.5.4. kaikkien muiden huutojen jälkeen, mukaan lukien pick-huuto, pysäytyslasku jatkuu maksimissaan kuudesta (6).

9.6. Pysäytyslaskun jatkamisella “korkeintaan n:stä” kohdissa 9.5.2 ja 9.5.4 tarkoitetaan seuraavaa:

9.6.1. X on numero, joka on pysäytyslaskussa viimeksi ehditty sanoa ennen huutoa.

Pysäytyslasku jatkuu joko “Lasken (x plus yksi)” tai “Lasken n”, siitä kumpi näistä on pienempi.

10. Seis-tilanne

10.1. Peliä jatketaan seis-tilanteesta aina kun peli keskeytyy aikalisän, virheen, rikkeen, kiistetyn kiekonmenetyksen, kiistetyn maalin, turvallisuuspysäytyksen, loukkaantumispysäytyksen tai keskustelun takia. Peliä tulee jatkaa mahdollisimman nopeasti ja seis-tilannetta saa pitkittää vain kiistatilanteen sovittelun vuoksi. Peliä jatketaan kuittauksella (“check”).

10.2. Pelaajien sijoittautuminen huudon jälkeen (ei koske aikalisiä tai muuten erikseen eriteltyjä tilanteita):

10.2.1. Jos peli keskeytyy ennen syöttöä, kaikkien pelaajien tulee palata niille paikoille, joissa olivat huudon aikana.

10.2.2. Jos peli keskeytyy sen jälkeen, kun kiekko on heitetty:

10.2.2.1. Jos kiekko palautetaan heittäjälle, pelaajien tulee palata niille paikoille, joissa olivat joko ennen kuin heitto lähti tai huudon aikana, näistä aiemman tapahtuman mukaan.

10.2.2.2. Jos tilanteen lopputulos jää voimaan, pelaajien tulee palata niille paikoille, joissa olivat kun syöttö saatiin kiinni, tai kun kiekko osui maahan.

10.2.2.3. Jos joku muu pelaaja kuin heittäjä saa myönnetyn virheen tai rikkeen tuloksena kiekon itselleen, pelaajien tulee palata niille paikoille, joissa olivat kun virhe tapahtui.

10.2.3. Palattuaan oikeille paikoille pelaajien on pysyttävä paikallaan kunnes peli käynnistetään uudelleen.

10.3. Kuka tahansa pelaaja saa hetkellisesti pitkittää seis-tilannetta korjatakseen viallista varustusta, mutta käynnissä olevaa peliä ei tämän vuoksi saa pysäyttää.

10.4. Kiekon peliin laittavan pelaajan tulee tarkistaa lähimmältä vastustajan pelaajalta, että tämän joukkue on valmis aloittamaan.

10.4.1. Jos kiekon peliin laittaminen tarpeettomasti viivästyy, vastustaja saa antaa sanallisen varoituksen. Jos viivästys jatkuu, vastustaja saa pistää kiekon peliin huutamalla “Pelissä”, vaikka toinen joukkue ei olisi vahvistanut valmiuttaan jatkaa.

10.5. Kiekon peliin laittaminen (kuittaus, eng. check):

10.5.1. kun heittäjällä on kiekko:

10.5.1.1. jos puolustaja on kosketusetäisyydellä, puolustajan tulee koskettaa kiekkoa.

10.5.1.2. jos kosketusetäisyydellä ei ole puolustajaa, heittäjän tulee koskettaa kiekolla maata ja huutaa ”Pelissä”.

10.5.2. jos kiekko on maassa, lähimmän puolustajan tulee huutaa ”Pelissä”.

- 10.6. Jos heittäjä yrittää syöttää ennen kuin kiekko on sääntöjen mukaisesti pelissä, tai huudetaan kohtaan 10.2 liittyvä rike, syöttö ei jää voimaan riippumatta siitä oliko syöttö onnistunut vai epäonnistunut. Kiekko palaa heittäjälle.

11. Ulkona

- 11.1. Koko pelialue on sisällä. Rajaviivat eivät ole osa pelialuetta ja ovat siten ulkona. Kaikki henkilöt, jotka eivät ole pelaajia, ovat osa ulkona olevaa aluetta.
- 11.2. Ulkona on kaikki, mikä ei ole sisällä sekä kaikki mikä on kontaktissa ulkona olevan alueen kanssa, lukuun ottamatta puolustajia, joiden katsotaan aina kiekkoa tavoitellessaan olevan sisällä.
- 11.3. Hyökkääjä, joka ei ole ulkona, on sisällä.
- 11.3.1. Ilmassa olevan pelaajan lasketaan olevan sisällä/ulkona viimeisimmän maakosketuksen mukaan, kunnes hän koskettaa pelialuetta tai ulkona olevaa aluetta.
- 11.3.2. Jos kiekon saava pelaaja koskettaa ensin pelialuetta ja sen jälkeen ulkona olevaa aluetta, pelaaja pysyy sisällä.
- 11.3.2.1. Jos heittäjä päätyy pois pelialueelta, hänen tulee asettaa tukijalka siihen kohtaa pelialueella, missä ylitti rajaviivan (ellei kohta 14.2 ole voimassa).
- 11.3.3. Pelaajien välisellä kontaktilla ei voida siirtää pelaajien ulkona/sisällä -tilaa.
- 11.4. Kiekko on sisällä, kun se on pelissä tai kun peli käynnistyy tai jatkuu pelikatkon jälkeen.
- 11.5. Kiekko on ulkona, kun se ensimmäisen kerran koskettaa ulkona olevaa aluetta tai koskettaa ulkona olevaa hyökkääjää. Hyökkääjän hallussa olevan kiekon tila on sama kuin hyökkääjän. Jos kiekko on samanaikaisesti useamman kuin yhden hyökkääjän hallussa ja yksi heistä on ulkona, kiekko on ulkona.
- 11.6. Kiekko saa lentää rajaviivojen ulkopuolella ja palata pelialueelle, ja pelaajat saavat tavoitella kiekkoa ulkona pelialueelta.
- 11.7. Kiekon katsotaan menneen yli siinä kohdassa, missä viimeksi
- 11.7.1. oli osittain tai kokonaan pelialueen yllä, tai
- 11.7.2. sisällä oleva pelaaja koski kiekkoon.
- 11.8. Jos kiekko on ulkona ja vähintään kolmen metrin päässä pelialueesta, peliä seuraavat henkilöt saavat tuoda kiekon lähemmäs pelialuetta. Heittäjän on kannettava kiekkoa viimeiset kolme metriä kentälle.

12. Hakijat ja sijoittuminen

- 12.1. Pelaaja ottaa kiekon kiinni osoittamalla jatkuvaa hallintaa kierteettömään kiekkoon.
- 12.2. Jos pelaaja menettää kiekon hallinnan johtuen kontaktista maan, joukkuetoverin tai sääntöjen mukaisesti sijoittuneen vastustajan kanssa, kiinniottoa ei katsota tapahtuneen.
- 12.3. Kiekko on ulkona eikä kiinniottoa katsota tapahtuneen kun
- 12.3.1. hyökkääjä on ulkona kun hän koskettaa kiekkoa, tai
- 12.3.2. hyökkääjän ensimmäinen kontakti kiekon kiinni saamisen jälkeen on ulkona, jos kiekko vielä tällöin on hyökkääjän hallussa.

- 12.4. Kiinnioton jälkeen kiinniottajasta tulee heittäjä.
- 12.5. Jos hyökkääjä ja puolustaja saavat kiekon kiinni samanaikaisesti, hyökkääjä saa kiekon haltuunsa.
- 12.6. Paikallaan oleva pelaaja on oikeutettu pysymään kyseisessä paikassa eikä vastustajan tuloa osua tähän pelaajaan.
- 12.7. Pelaajat saavat pelialueella liikkua mihin tahansa kohtaan, jossa ei ole muita pelaajia, edellyttäen että tähän tilaan hakeutuessaan pelaaja ei ota kontaktia vastustajaan.
 - 12.7.1. Kiekon ollessa ilmassa pelaaja ei kuitenkaan saa liikkua tavalla, jonka ainoa tarkoitus on estää vastustajaa liikkumasta kiekkoa kohti.
- 12.8. Kaikkien pelaajien tulee välttää muihin pelaajiin osumista, eikä kontaktin aiheuttaminen ole missään tilanteessa oikeutettua. Kiekon tavoittelu ei ole hyväksyttävä syy toiseen pelaajaan osumiseen.
- 12.9. Jonkin verran tahatonta, lopputuloksen tai pelaajien turvallisuuden kannalta merkityksetöntä kontaktia voi seurata kahden tai useamman pelaajan pyrkiessä samaan paikkaan samanaikaisesti. Tahatonta kontaktia tulisi välttää, mutta sitä ei pidetä virheenä.
- 12.10. Pelaajat eivät saa käyttää käsiään tai jalkojaan estääkseen vastustajan liikettä.
- 12.11. Pelaajat eivät saa fyysisesti tai millään välineillä avustaa toisen pelaajan liikkumista.

13. Kiekonmenetys

- 13.1. Peli kääntyy pysähtymättä, kun
 - 13.1.1. kiekko, joka ei ole hyökkääjän hallussa, osuu maahan (“maassa”)
 - 13.1.2. puolustaja katkaisee syötön tai ottaa sen kiinni (“katko” tai “katkokiinniotto”)
 - 13.1.3. kiekkoon osunut tai sen kiinni ottanut hyökkääjä on ulkona kohdan 12.3 mukaan (“ulkona”)
 - 13.1.4. aloitusheittoa vastaanottava joukkue koskee kiekkoon ennen kuin kiekko osuu maahan, muttei saa kiekkoa kiinni (“pudotettu aloitusheitto”)
- 13.2. Peli kääntyy ja pysähtyy kun
 - 13.2.1. hyökkääjälle huudetaan kiekontavoitteluvirhe, jonka hyökkääjä myöntää
 - 13.2.2. heittäjä ei ole päästänyt irti kiekosta ennen kuin markkeri alkaa sanoa pysäytyslaskussa sanaa “kymmenen” (“vanha”)
 - 13.2.3. kiekko siirretään tarkoituksellisesti pelaajalta toiselle niin, ettei kiekko ole missään kohtaa kokonaan ilmassa (“ojentaminen”)
 - 13.2.4. heittäjä kimmottaa kiekon tarkoituksellisesti itselleen toisesta pelaajasta (“kimmotus”)
 - 13.2.5. heittäjä koskee heittämäänsä kiekkoon ennen kuin toinen pelaaja on koskenut siihen (“kaksoiskosketus”)
 - 13.2.6. hyökkääjä avustaa tarkoituksellisesti kiekkoa tavoittelevan joukkueoverinsa liikettä
 - 13.2.7. hyökkääjä käyttää jotain välinettä apuna kiekon kiinniottamisessa.
- 13.3. Jos pelaajan mielestä on tapahtunut kiekonmenetys, se on huudettava välittömästi. Vastustaja voi kiistää kiekonmenetyksen. Jos keskustelun jälkeen pelaajat eivät pääse

- yhteisymmärrykseen tilanteesta tai on epäselvää, mitä tapahtui, kiekko on palautettava viimeisimmälle heittäjälle, joka ei ole mukana kiistassa.
- 13.4. Jos markkeri laskee niin nopeasti, ettei hyökkäyksellä ole kohtuullista mahdollisuutta huutaa nopeaa laskua ennen kuin kiekko lasketaan vanhaksi, tilannetta pidetään kiistettynä vanhana (9.5.3).
- 13.4.1. Jos heittäjä kiistää vanhan mutta yrittää syöttää kiekon, ja syöttö epäonnistuu, tuloksena on kiekonmenetys ja peli jatkuu seis-tilanteesta.
- 13.5. Kuka tahansa hyökkäävä pelaaja voi ottaa kiekon haltuunsa pelin kääntymisen jälkeen, paitsi kun:
- 13.5.1. puolustaja on ottanut kiekon kiinni, jolloin kyseisen puolustajan tulee jatkaa peliä
- 13.5.2. peli kääntyy hyökkääjän tekemän virheen seurauksena, jolloin rikotun puolustajan tulee ottaa kiekko haltuunsa.
- 13.6. Jos pelaaja, jolla on kiekko hallussaan pelin kääntymisen jälkeen, tarkoituksellisesti tiputtaa tai asettaa kiekon maahan, hänen tulee ottaa kiekko uudelleen haltuunsa ja käynnistää peli seis-tilanteesta.
- 13.7. Kiekonmenetyksen jälkeen peli jatkuu siitä kohdasta,
- 13.7.1. mihin kiekko on pysähtynyt tai missä hyökkääjä on poiminut sen, tai
- 13.7.2. mihin kiekon kiinni ottanut puolustaja on pysähtynyt, tai
- 13.7.3. missä kiekon heittänyt pelaaja oli, tapauksissa 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, ja 13.2.5, tai
- 13.7.4. missä hyökkäävä pelaaja oli, tapauksissa 13.2.6 ja 13.2.7, tai
- 13.7.5. missä myönnetty hyökkäyksen virhe tapahtui.
- 13.8. Jos kiekonmenetys tapahtui pelialueen ulkopuolella, tai kiekko kävi pelialueen ulkopuolella kiekonmenetyksen jälkeen, heittäjän tulee asettaa tukijalka keskialueella siihen, missä kiekko meni ulos pelialueelta.
- 13.8.1. Jos kiekko ei käy pelialueen ulkopuolella, tukijalka asetetaan kohtien 13.9, 13.10, tai 13.11 mukaisesti.
- 13.9. Jos kiekonmenetys tapahtui keskialueella, heittäjä asettaa tukijalan siihen, missä kiekonmenetys tapahtui.
- 13.10. Jos kiekonmenetys tapahtui hyökkäyksen maalialueella, heittäjä asettaa tukijalan lähimpään kohtaan maaliviivalla.
- 13.11. Jos kiekonmenetys tapahtui puolustuksen maalialueella, heittäjä voi päättää asettaako tukijalan:
- 13.11.1. siihen missä kiekonmenetys tapahtui, pysymällä kyseisessä kohdassa tai tekemällä syöttöharhautuksen, tai
- 13.11.2. kiekonmenetyspaikkaa lähimpään kohtaan maaliviivalla, liikkumalla kyseiseen kohtaan.
- 13.11.2.1. Heittäjäksi aikova voi ilmoittaa siirtyvänsä maaliviivalle nostamalla kätensä suorana ylös ennen kuin nostaa kiekon.
- 13.11.3. Välitön liike, paikallaan pysyminen tai käden nostaminen maaliviivalle siirtymisen merkiksi määrittävät, mistä peli jatkuu. Tätä päätöstä ei voi perua.
- 13.12. Jos peliä on jatkettu kiekonmenetyksen jälkeen menetystä huomaamatta, peli pysäytetään ja kiekko palautetaan siihen, missä se menetettiin. Pelaajat palaavat niille paikoille, joissa olivat kiekonmenetyksen tapahtuessa. Peli jatkuu kuittauksella.

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).
 - 14.1.1. Jos pelaaja uskoo, että maali on tehty, hän voi huutaa "maali" ja peli pysähtyy. Kiistetyn tai perutun huudon jälkeen pelin tulee jatkaa kuittauksella. Huudon katsotaan tapahtuneen, kun syöttö otettiin kiinni.
- 14.2. Jos kiekon haltuunsa saava pelaaja päätyy kokonaan maaliviivan taakse tekemättä maalia säännön 14.1 mukaisesti, pelaajan tulee jatkaa peliä asettamalla tukijalka lähimpään kohtaan maaliviivalla.
- 14.3. Maali syntyy sillä hetkellä, kun kiekon kiinni saanut pelaaja on kontaktissa maalialueeseen.

15. Virheiden, rikkomusten ja rikkeiden huutaminen

- 15.1. Sääntörikkomus, jossa tapahtuu tahallista kontaktia yhden tai useamman vastapuolen pelaajan kanssa, on virhe.
- 15.2. Sääntörikkomus, joka liittyy askeliin tai markkerointiin, on rikkomus. Rikkomus ei aiheuta pelin pysähtymistä.
- 15.3. Kaikki muut sääntörikkomukset ovat rikkeitä.
- 15.4. Vain virheen kohteeksi joutunut pelaaja voi huutaa virheen.
- 15.5. Vain heittäjä voi huutaa markkerointirikkomuksen, huutamalla rikkomuksen nimen. Kuka tahansa vastustaja voi huutaa askelrikkomuksen.
- 15.6. Kuka tahansa vastapuolen pelaaja voi huutaa rikkeen huutamalla "rike", tai kyseisen rikkeen nimen, ellei säännöissä ole määritelty muuta.
- 15.7. Kun pelin pysäyttävä virhe tai rike on huudettu, pelaajien tulee pysäyttää peli heti kun ovat pelikatosta tietoisia. Pelikatko tulee viestiä näkyvästi ja kuuluvasti ja kaikkien pelaajien taholta. Jos peli on pysäytetty keskustelun takia ilman huutoa, huudon katsotaan tapahtuneen, kun keskustelu aloitettiin.
- 15.8. Huudot tulee tehdä heti, kun sääntöjenvastainen toiminta on havaittu.
- 15.9. Kun pelaaja aloittaa pelikatkon virheellisesti, mukaan lukien tilanteet, joissa huuto on kuultu väärin, sääntöjä ei tunneta, tai huutoa ei ole tehty välittömästi:
 - 15.9.1. jos vastapuoli saa kiekon tai pitää kiekon hallussaan, pelitapahtumat jäävät voimaan
 - 15.9.2. jos vastapuoli ei saa kiekkoa eikä pidä kiekkoa hallussaan, kiekko palautetaan viimeisimmälle kiistan ulkopuoliselle heittäjälle.
- 15.10. Jos pelaaja jota kohtaan virhe, rikkomus tai rike on huudettu, on erimieltä huudosta, hän voi huutaa "kiistan".
- 15.11. Jos pelaaja joka huusi virheen toteaa, että huuto oli aiheeton, hän voi perua huudon huutamalla "peruttu". Peli jatkuu seis-tilanteesta.

16. Pelin jatkaminen virhe- tai rikehuudon jälkeen

- 16.1. Aina kun pelissä on virhe- tai rikehuuto, peli pysähtyy välittömästi. Pelin pysähtymistä kiekonmenetyks ei ole mahdollinen (paitsi tapauksissa, jotka on eritelty kohdissa 15.9, 16.2, ja 16.3).
- 16.2. Jos virhe tai rike
 - 16.2.1. huudetaan heittäjälle ja heittäjä sen jälkeen yrittää syöttää, tai
 - 16.2.2. huudetaan kun heittäjä on heittämässä kiekkoa, tai
 - 16.2.3. tapahtuu tai huudetaan kun kiekko on ilmassa, peli jatkuu kunnes on selvillä, kenen hallussa kiekko on.
 - 16.2.4. Kun kiekkoa hallussaan pitävä joukkue on selvillä:
 - 16.2.4.1. Jos syötön seurauksena virheen tai rikkeen huutanut joukkue saa kiekon tai pitää kiekon hallussaan, peli jatkuu pysähtymättä. Pelaajat voivat ilmoittaa tämän säännön seuraamisesta huutamalla "Pelaa" ("Play on").
 - 16.2.4.2. Jos syötön seurauksena virheen tai rikkeen huutanut joukkue ei saa kiekkoa tai menettää sen, peli tulee pysäyttää.
 - 16.2.4.2.1. Jos virheen tai rikkeen huutanut joukkue uskoo, että virhe tai rike vaikutti peliin, kiekko palautetaan heittäjälle (ellei tilannetta koskevassa säännössä toisin mainita).
- 16.3. Riippumatta siitä milloin huuto on tehty, jos molempien joukkueiden pelaajat ovat yhtä mieltä siitä, että virhe, rike tai huuto eivät vaikuttaneet tilanteen lopputulokseen, se jää voimaan. Mikään sääntö ei kumoata tätä sääntöä.
 - 16.3.1. Jos tilanteen lopputuloksena oli maali, maali jää voimaan.
 - 16.3.2. Jos tilanteen lopputuloksena ei ollut maali, tilanteessa mukana olleet pelaajat saavat korjata sijoittumistaan, mikäli virhe, rike tai huuto vaikutti sijoittumiseen haitallisesti. Peli jatkuu kuittauksella.

17. Virheet

- 17.1. Vaarallinen pelitapa:
 - 17.1.1. Vastuuton toisten pelaajien turvallisuuden huomioimatta jättäminen on aina virhe riippumatta siitä, aiheuttaako se kontaktia tai milloin kontakti aiheutuu. Mikään muu sääntö ei kumoata tätä sääntöä. Myönnettynä tämä on kappaleessa 17 luetelluista virheistä olennaisin.
- 17.2. Puolustuksen kiekontavoitteluvirheet:
 - 17.2.1. Puolustuksen kiekontavoitteluvirhe tapahtuu, kun puolustaja aiheuttaa kontaktia kiinniottajan kanssa ennen kiinniottoa, sen aikana tai sen jälkeen.
 - 17.2.2. Myönnetyn puolustuksen kiekontavoitteluvirheen jälkeen rikottu hyökkääjä saa kiekon haltuunsa siinä, missä virhe tapahtui. Jos kohta 14.2 pätee tilanteessa, kiekko on kuollut kunnes tukijalka on asetettu maaliviivan lähimpään kohtaan. Jos virhe kiistetään, kiekko palautetaan heittäjälle.
- 17.3. Ulos pakotus -virheet:

- 17.3.1. Ulos pakotus -virhe tapahtuu, kun ilmassa oleva pelaaja ottaa kiekon kiinni ja ennen alastuloaan on kontaktissa puolustavan pelaajan kanssa, jos tämä kontakti aiheuttaa kiinniottajan:
 - 17.3.1.1. laskeutumisen pelialueen ulkopuolelle pelialueen sijaan, tai
 - 17.3.1.2. laskeutumisen keskialueelle maalialueen sijaan.
- 17.3.2. Jos kiinniottaja olisi laskeutunut hyökkäysmaalialueelleen, kyseessä on maali.
- 17.3.3. Jos ulos pakotus -virhe kiistetään, kiekko palaa heittäjälle jos kiinniottaja laskeutui pelialueen ulkopuolelle. Muussa tapauksessa kiekko pysyy kiinniottajalla.
- 17.4. Puolustuksen heittotilannevirheet (markkerointivirheet):
 - 17.4.1. Puolustuksen heittotilannevirhe tapahtuu kun:
 - 17.4.1.1. Puolustaja on sääntöjen vastaisesti sijoittunut (kohta 18.1) ja heittäjän kanssa syntyy kontaktia, tai
 - 17.4.1.2. Puolustaja aiheuttaa kontaktia heittäjän kanssa, tai kontakti tapahtuu koska sekä heittäjä että puolustaja pyrkivät samaan vapaaseen tilaan ennen heittoa.
 - 17.4.1.3. Jos puolustuksen heittotilannevirhe tapahtuu ennen kuin heittäjä on päästänyt irti kiekosta, eikä heittoliikkeen aikana, heittäjä voi huutaa kosketusrikkomuksen huutamalla “kontakti” (“contact”). Myönnetyn kontaktirikkomuksen jälkeen peli ei pysähdy ja markkerin tulee jatkaa pysäytyslaskua yhdestä (“Lasken yksi (1)”).
- 17.5. Riistovirheet (“riisto” - “strip”):
 - 17.5.1. Riistovirhe tapahtuu, kun puolustuksen virhe aiheuttaa kiinniottajan tai heittäjän kiekonpudotuksen, kun näillä on kiekko sääntöjenmukaisesti hallussaan.
 - 17.5.2. Jos kiinniotto olisi johtanut maaliin, ja riistovirhe myönnetään, kyseessä on maali.
- 17.6. Hyökkäyksen kiekontavoitteluvirheet:
 - 17.6.1. Hyökkäyksen kiekontavoitteluvirhe tapahtuu, kun hyökkääjä aiheuttaa kontaktia puolustajaan ennen kuin jompikumpi pelaaja koittaa ottaa kiekon kiinni, yrityksen aikana, tai välittömästi sen jälkeen.
 - 17.6.2. Jos virhe myönnetään, seurauksena on pelin kääntyminen, ja puolustaja saa kiekon haltuunsa siinä, missä virhe tapahtui.
 - 17.6.3. Jos syöttö menee perille ja virhe kiistetään, kiekko palaa heittäjälle.
- 17.7. Hyökkäyksen heittotilannevirheet (heittäjän virheet):
 - 17.7.1. Hyökkäyksen heittotilannevirhe tapahtuu, kun heittäjä aiheuttaa kontaktin sääntöjen mukaisesti sijoittuneeseen puolustajaan.
 - 17.7.2. Tahaton kontakti heiton saaton yhteydessä ei ole riittävä peruste virhehuudolle, mutta sitä tulee välttää.
- 17.8. Estovirheet:
 - 17.8.1. Estovirhe tapahtuu, kun pelaaja sijoittuu niin, ettei vastustaja saa väistettyä häntä, ja tämä johtaa kontaktiin. Estovirhettä käsitellään tilanteeseen soveltuvasti joko kiinniottovirheenä tai epäsuorana virheenä.
- 17.9. Epäsuorat virheet:
 - 17.9.1. Epäsuora virhe tapahtuu, kun hyökkääjän ja puolustajan välillä on kontaktia, joka ei suoraan vaikuta kiinniottoyritykseen.
 - 17.9.2. Jos virhe myönnetään, rikottu pelaaja saa korjata virheestä seuranneen haitan sijoittumiselleen kentällä.

17.10. Toisensa kumoavat virheet:

17.10.1. Jos hyökkääjä ja puolustaja huutavat virheen samasta tilanteesta, kiekko palaa heittäjälle.

17.10.2. Tahallista kontaktia, joka syntyy kun kaksi tai useampi vastustavaa pelaajaa liikkuu samaan kohteeseen samanaikaisesti, tulee kohdella toisensa kumoavina virheinä.

18. Rikkomukset ja rikkeet

18.1. Markkerointirikkomukset:

18.1.1. Markkerointirikkomuksiin kuuluvat:

18.1.1.1. Nopea lasku ("fast count") – tällöin markkeri:

18.1.1.1.1. aloittaa pysäytyslaskun ennen kuin kiekko on pelissä,

18.1.1.1.2. ei aloita laskua sanalla "lasken" ("stalling"),

18.1.1.1.3. laskee alle sekunnin pituisilla väleillä,

18.1.1.1.4. ei vähennä tai nolaa pysäytyslaskua sääntöjen mukaisesti kun näin vaaditaan,

18.1.1.1.5. ei aloita laskua oikeasta numerosta.

18.1.1.2. Haarukointi ("straddle") – puolustaja asettuu niin, että heittäjän tukijalka jää markkerin jalkojen väliin.

18.1.1.3. Kiekon mitta ("disc space") – puolustaja on kiekon halkaisijaa lähempänä heittäjän ylävartaloa. Jos tämän aiheuttaa ainoastaan heittäjän liike, kyseessä ei ole rikkomus.

18.1.1.4. Halaus ("wrapping") – heittäjän ylävartalo jää puolustajan käsien tai käsivarsien väliin, tai mikä tahansa puolustajan ruumiinosa on heittäjän tukipisteen yläpuolella. Jos tämän aiheuttaa ainoastaan heittäjän liike, kyseessä ei ole rikkomus.

18.1.1.5. Kaksoismarkkerointi ("double team") – joku muu puolustaja kuin markkeri on 3 metrin säteellä heittäjän tukipisteestä, eikä puolusta toista hyökkäävää pelaajaa. Tämän alueen poikki juoksemista ei pidetä kaksoismarkkerointina.

18.1.1.6. Näkyvyys ("vision") – puolustaja käyttää mitä tahansa kehonsa osaa tarkoituksellisesti estämään heittäjän näkemistä.

18.1.2. Puolustus voi kiistää markkerointirikkomuksen, jolloin peli pysähtyy.

18.1.3. Kaikkien kohdassa 18.1.1 listattujen myönnettyjen markkerointirikkomusten jälkeen markkerin tulee jatkaa pysäytyslaskentaa miinustaen yksi (1) siitä numerosta, jonka ehti viimeksi sanoa kokonaan ennen huutoa.

18.1.4. Markkeri ei saa jatkaa laskua ennen kuin sääntöjenvastainen asettuminen on korjattu. Jos näin ei tapahdu, tämä lasketaan toistuvaksi markkerointirikkomukseksi.

18.1.5. Markkerointirikkomuksen sijasta heittäjä voi huutaa markkerointirikkeen ja pysäyttää pelin jos:

18.1.5.1. pysäytyslaskua ei korjata,

18.1.5.2. pysäytyslaskua ei ole,

18.1.5.3. markkerointirikkomus on törkeä,

- 18.1.5.4. markkerointirikkomukset toistuvat systemaattisesti.
- 18.1.6. Jos heittäjä huutaa markkerointirikkomuksen tai -rikkeen ja koittaa huutoa ennen, sen aikana tai sen jälkeen syöttää kiekkoa, huudolla ei ole seurauksia. Jos syöttö ei mene perille, peli kääntyy. Jos kiekko palautetaan heittäjälle eri rikkeen takia, pysäytyslaskua tulee muuttaa tilanteen mukaisesti.
- 18.2. Askelrikkomukset (“askeleet” – “travel”):
 - 18.2.1. Heittäjä voi yrittää heittoa milloin vain, kunhan on kokonaan sisällä tai on asettanut tukipisteen pelialueen sisälle.
 - 18.2.1.1. Sisällä oleva pelaaja, joka ottaa kiekon kiinni ilmassa, voi kuitenkin yrittää syöttää kiekon ennen kuin on maassa.
 - 18.2.2. Kiinnioton jälkeen sisälle laskeutuneen pelaajan tulee hidastaa vauhtiaan mahdollisimman nopeasti vaihtamatta suuntaa, kunnes on asettanut tukipisteen.
 - 18.2.2.1. Heittäjä voi syöttää kiekon vauhtia hidastaessaan, kunhan säilyttää kontaktin kenttään koko heittoliikkeen ajan.
 - 18.2.3. Heittäjä saa muuttaa suuntaa vain asetettuaan tukipisteen, missä joku tämän ruumiinosa pysyy kontaktissa pelikentän kanssa.
 - 18.2.4. Makaavan tai polvillaan olevan pelaajan ei tarvitse asettaa tukipistettä.
 - 18.2.4.1. Jos heittäjä nousee seisomaan, tulee tukipisteen olla samassa kohdassa, jossa pelaaja oli makuulla/polvillaan. Muuten kyseessä on askelrikkomus.
 - 18.2.5. Askelrikkomus tapahtuu jos:
 - 18.2.5.1. heittäjä asettaa tukipisteen väärään paikkaan pelialueella,
 - 18.2.5.2. heittäjä muuttaa suuntaa ennen tukipisteen asettamista tai heittoa,
 - 18.2.5.3. pelaaja ei kiekon kiinni saatuaan hidasta vauhtiaan mahdollisimman nopeasti,
 - 18.2.5.4. heittäjä ei pidä tukipistettä kiekon irtoamiseen asti,
 - 18.2.5.5. heittäjä ei pidä kontaktia kenttään koko heittoliikkeen ajan, tai
 - 18.2.5.6. pelaaja tarkoituksellisesti hapuilee tai muuten pyrkii kuljettamaan kiekkoa itselleen liikkuaakseen mihin tahansa suuntaan.
 - 18.2.6. Peli ei pysähdy myönnetystä askelrikkomuksesta.
 - 18.2.6.1. Askelrikkomuksen huutanut pelaaja osoittaa oikean tukipisteen, johon heittäjä asettaa tukijalkansa. Kummankin pelaajan on toimittava viivyttämättä.
 - 18.2.6.2. Pysäytyslaskenta taukoaa eikä heittäjä saa heittää kiekkoa, kunnes tukipiste on asetettu oikeaan kohtaan.
 - 18.2.6.3. Markkerin täytyy sanoa “Lasken” ennen kuin jatkaa pysäytyslaskua.
 - 18.2.7. Jos askelrikkomuksen jälkeen heittäjä syöttää kiekon onnistuneesti eteenpäin korjaamatta tukipistettään, puolustava joukkue voi huutaa askelrikkeen. Peli pysähtyy ja kiekko palautetaan heittäjälle. Heittäjän tulee palata siihen, missä oli rikkomuksen sattuessa. Peli jatkuu kuittauksella.
 - 18.2.8. Jos askelrikkomuksen jälkeen heittäjä koittaa syöttää kiekkoa ja syöttö epäonnistuu, peli jatkuu.
 - 18.2.9. Kiistetyn askelrikkomuksen jälkeen, jos heittäjä ei ole heittänyt kiekkoa, peli pysähtyy.
- 18.3. Pick-estämisrikkeet

- 18.3.1. Jos toinen pelaaja estää puolustajan liikkumista puolustettua hyökkääjää kohti tai tämän mukana, puolustaja voi huutaa "pick". Jos sekä puolustettava pelaaja että estämisen aiheuttava pelaaja tavoittelevat kiekkoa, kyseessä ei ole pick-rike.
 - 18.3.1.1. Puolustaja voi viivyttää pick-huutoa enintään 2 sekuntia nähdäkseen, vaikuttaako estämistilanne peliin.
- 18.3.2. Jos peli on pysäytetty, estetty pelaaja voi liikkua siihen, mihin hänen arvioidaan päässeensä, jos estämistä ei olisi tapahtunut. Tämä sääntö pätee, ellei toisin mainita.
- 18.3.3. Kaikkien pelaajien tulee pyrkiä välttämään pick-tilanteita.
 - 18.3.3.1. Kaikkien pelikeskeytysten aikana vastakkaiset pelaajat voivat yhdessä sopia pienistä muutoksista asettumisessaan pick-tilanteiden välttämiseksi.

19. Keskeytykset

19.1. Loukkaantumiskeskeytys ("Injury")

- 19.1.1. Loukkaantumiskeskeytyksen voi huutaa loukkaantunut pelaaja tai tämän joukkueoveri.
- 19.1.2. Jos pelaajalla on avohaava tai vuotava haava, peli tulee keskeyttää ja kyseisen pelaajan tulee ottaa välitön loukkaantumisvaihto. Pelaaja saa palata peliin vasta, kun haava on hoidettu ja suojattu.
- 19.1.3. Jos loukkaantuminen ei ollut vastustajan aiheuttama, pelaajan täytyy joko mennä vaihtoon tai käyttää joukkueen aikalisä.
- 19.1.4. Jos loukkaantuminen oli vastustajan aiheuttama, pelaaja voi joko jäädä kentälle tai mennä vaihtoon.
- 19.1.5. Jos loukkaantunut pelaaja oli ottanut kiekon kiinni ja tiputtanut sen loukkaantumisen seurauksena, pelaaja pitää kiekon hallussaan.
- 19.1.6. Loukkaantumiskeskeytyksen tulkitaan alkaneen loukkaantumisen hetkellä, ellei loukkaantunut pelaaja jatka peliä ennen kuin keskeytys on huudettu.
- 19.1.7. Jos kiekko oli ilmassa loukkaantumiskeskeytyksen alkaessa, peli on käynnissä kunnes kiekko on joko saatu kiinni tai osunut maahan. Jos loukkaantuminen ei johdu virheestä, pelitapahtumat pysyvät voimassa ja peli jatkuu keskeytyksen jälkeen siitä, missä kiekko otettiin kiinni tai osui maahan.

19.2. Tekninen keskeytys ("Technical")

- 19.2.1. Kuka tahansa pelaaja, joka havaitsee pelaajia vaarantavan olosuhteen, voi huutaa teknisen keskeytyksen huutamalla "technical". Pelin tulee pysähtyä välittömästi.
- 19.2.2. Heittäjä voi huutaa teknisen keskeytyksen pelin aikana vaihtaakseen vakavasti vaurioituneen kiekon uuteen.
- 19.2.3. Teknisen keskeytyksen jälkeen:
 - 19.2.3.1. Jos huuto tai sen aiheuttanut tilanne tai olosuhde ei vaikuttanut peliin, pelitapahtumat jäävät voimaan ja peli jatkuu siitä, mihin jäi.
 - 19.2.3.2. Jos huuto tai sen aiheuttanut tilanne tai olosuhde vaikutti peliin, kiekko palaa heittäjälle.

- 19.3. Jos pelaaja menee vaihtoon loukkaantumisen tai sääntöjenvastaisten varusteiden vuoksi, vastapuolen joukkueella on myös mahdollisuus vaihtaa yksi pelaajistaan.

- 19.3.1. Vaihtopelaajat omaksuvat täysin saman aseman, jossa heidän korvaamansa pelaaja oli (asettuminen, kiekon hallussapito, pysäytyslaskennan kohta jne).

20. Aikalisät

- 20.1. Aikalisän ottavan pelaajan tulee muodostaa "T" käsillään, tai kädellä ja kiekolla, ja huutaa "Aikalisä" ("Time-Out") niin, että vastustavan joukkueen pelaajat kuulevat huudon.
- 20.2. Kummallakin joukkueella on 2 aikalisää puoliaikaa kohden.
- 20.3. Maalin jälkeen ja ennen kuin molemmat joukkueet ovat nostaneet kätensä ennen aloitusheittoa, kumman tahansa joukkueen pelaaja voi ottaa aikalisän. Aikalisä pitkittää pisteen alkamisen ja aloitusheiton välistä aikaa 75 sekunnilla.
- 20.4. Aloitusheiton jälkeen vain heittäjä, jolla on sääntöjenmukaisesti kiekko hallussaan, voi ottaa aikalisän. Aikalisä alkaa kun heittäjä on näyttänyt "T"-merkkiä. Aikalisä kestää 75 sekuntia. Aikalisän jälkeen:
- 20.4.1. Vaihdot eivät ole sallittuja, paitsi loukkaantumistapauksissa.
- 20.4.2. Peli jatkuu samasta tukipisteestä, missä aikalisä otettiin.
- 20.4.3. Heittäjä pysyy samana.
- 20.4.4. Kaikki muut hyökkäyksen pelaajat saavat asettua mihin tahansa asemaan kentällä.
- 20.4.5. Hyökkäyksen pelaajien asetuttua paikoilleen puolustus saa asettua kentälle kuten haluaa.
- 20.4.6. Pysäytyslasku jatkuu siitä mihin jäi, ellei markkeria ole vaihdettu.
- 20.5. Jos heittäjä koettaa ottaa aikalisän, kun joukkueella ei ole enää jäljellä aikalisiä, peli pysäytetään. Markkerin tulee lisätä 2 sekuntia pysäytyslaskuun ja käynnistää peli kuittauksella. Jos tästä seuraa laskun nouseminen kymmeneen tai yli, kyseessä on "vanha" ja kiekonmenetyk.

21. Sanasto

Aloitusheitto	Pelin aloittava heitto joukkueelta toiselle puoliajan alussa tai maalin jälkeen. Aloitusheitto ei ole syöttö, joten sitä ei voi katkoa ja se saa osua maahan tai ulos pelin kääntymättä.
Brick	Aloitusheitto, joka päättyy pelialueen ulkopuolelle ilman, että vastaanottava joukkue koskee kiekkoon.
Brick-piste	Pelikentän kohta (kts. kuva 1), josta hyökkäys saa lähteä pelaamaan, jos aloitusheitto on Brick eli päättyy suoraan pelialueen ulkopuolelle.
Ei-pelaaja	Kaikki henkilöt, mukaan lukien vaihtopelaajat, jotka eivät sillä hetkellä ole pelaajia.
Hakijat	Kaikki muut hyökkääjät kuin heittäjä.

Heitto	Ilmassa oleva kiekko mikä tahansa heittoliikkeen jälkeen, mukaan lukien harhautusyritykset ja tahalliset kiekon pudotukset, joiden seurauksena heittäjä menettää kontaktin kiekkoon. Syöttö on sama asia kuin heitto.
Heittoliike	Heittäjän liike, joka siirtää liike-energian heittäjältä kiekkoon ja johtaa heittoon. Tukijalan varassa liikkuminen ja käden vieminen taakse heittoon valmistautuessa ei ole osa heittoliikettä.
Heittäjä	Hyökkääjä, jolla on kiekko hallussaan tai pelaaja, joka on juuri heittänyt kiekon, kun heiton tulos ei ole selvillä.
Heittäminen	Kts. heittoliike
Huuto	Kuuluva ilmoitus, että virhe, rikkomus, rike tai loukkaantuminen on tapahtunut. Seuraavat ilmaisut ovat käytössä: virhe (foul), askeleet (travel), markkerointirikkomuksen tarkka nimi, rike (violation) tai rikkeen tarkka nimi, vanha (stall-out), tekninen (technical), ja loukkaantuminen (injury).
Hyökkäysmaalialue	Maalialue, jonne kyseessä oleva joukkue pyrkii tekemään maalin.
Hyökkääjä	Pelaaja, jonka joukkueen hallussa kiekko on.
Katkokiinniotto	Katko, jossa puolustavan joukkueen pelaaja ottaa hyökkäävän joukkueen pelaajan heittämän kiekon kiinni.
Keskialue	Pelialueen osa, johon kuuluvat maaliviivat mutta eivät maalialueet tai rajaviivat.
Kiekko hallussa	Jatkuva kontakti ja hallinta pyörimättömään kiekkoon. Syötön kiinniottaminen on sama kuin kiekonhallinnan saaminen tuosta syötöstä. Hallussapidon menetys maakontaktin takia syötön kiinnioton yhteydessä kumoaa pelaajan kiekonhallinnan. Pelaajan hallussa olevan kiekon katsotaan olevan osa tätä pelaajaa. Joukkueella on kiekko hallussaan silloin, kun jollain kyseisen joukkueen pelaajalla on kiekko tai kun kyseisen joukkueen pelaaja saa nostaa maassa olevan kiekon.
Kiekontavoittelu	Pelaajan yritys päästä koskemaan ilmassa olevaan kiekkoon, joko ottaakseen syötön kiinni tai katkaistakseen sen. Kiekon suuntaan tai odotettuun kiinniottopaikkaan juokseminen on osa yritystä.
Kuittaus	Puolustajan kosketus kiekkoon, tai kun heittäjä koskettaa kiekolla maata, pelin uudelleen aloittamiseksi.
Maa	Maa koostuu kaikista oleellisista kiinteistä kappaleista, mukaan lukien ruohosta, merkkikartioista, varusteista, vedestä, puista, aidoista, seinistä ja ei-pelaajista, mutta siihen eivät kuulu pelaajat ja heidän vaatetuksensa, ilmassa olevat hiukkaset tai sade.
Maakosketus	Kaikki pelaajien kontakti maan kanssa sen johtuessa erityisestä tapahtumasta tai liikkeestä, mukaan lukien laskeutuminen tai

	nouseminen sen jälkeen, kun pelaaja on ollut poissa tasapainosta (esim. hyppääminen, dyykkaaminen, nojaaminen tai kaatuminen).
Maalialue	Yksi kahdesta alueesta, jotka sijaitsevat pelialueen päissä. Pelaajat voivat tehdä maalin ottamalla kiekon kiinni maalialueen sisällä.
Maaliviiva	Viiva, joka erottaa maalialueen keskialueesta.
Markkeri	Se puolustava pelaaja, joka saa suorittaa pysäytyslaskun heittäjälle.
Minne kiekko pysähtyy	Paikka, jossa kiekko on saatu kiinni, pysähtyy itsestään tai johon sen pyöriminen tai liukuminen on pysäytetty.
Oikea sijoittuminen	Pelaajan ottama asema, jonka vastapuolen pelaajat voivat välttää, kun huomioidaan aika ja etäisyys pelaajaan. Tämä asema lasketaan pelaajan vartalosta, ei käsistä tai jaloista.
Ottaa kontaktia	Kaikki liike sääntöjenmukaisesti asettunutta vastustajaa kohden (joko paikallaan olevaa pelaajaa kohti tai sitä pistettä kohti, missä pelaajan suunnan ja vauhdin huomioon ottaen hän tulee luultavasti olemaan), joka johtaa tahalliseen kontaktiin.
Paras näkökulma	Kaikki peliin liittyvät oleelliset tekijät (esim. kiekon, maan, rajaviivojen tai tilanteessa mukana olevien pelaajien sijainti) huomioon ottaen yksittäisen pelaajan selvin käsitys pelitilanteesta.
Pelaaja	Yksi niistä enintään neljästätoista henkilöstä, jotka varsinaisesti osallistuvat käynnissä olevaan pisteeseen.
Pelialue	Alue, johon kuuluvat keskialue ja maalialueet mutta eivät rajaviivat.
Peli	Aloitusheiton ja maalin syntymisen välinen aika. Peli voi pysähtyä huudon johdosta, jolloin peli käynnistyy uudelleen kuittauksella.
Pelin kääntyminen	Kiekon hallinnan siirtyminen joukkueelta toiselle esimerkiksi katkon seurauksena. Kiekonmenetystä seuraa pelin kääntyminen.
Pelin pysäytys	Mikä tahansa pelin keskeytys johtuen virheestä, rikkeestä, keskustelusta, loukkaantumisesta tai aikalisästä. Peli käynnistetään uudelleen kuittauksella.
Puolustaja	Pelaaja, jonka joukkueen hallussa kiekko ei ole.
Puolustaminen	Puolustajan katsotaan puolustavan tiettyä hyökkääjää, kun on kolmen metrin sisällä tästä pelaajasta ja reagoi tämän pelaajan liikkeisiin.
Puolustusmaalialue	Maalialue, jonne kyseessä oleva joukkue pyrkii estämään vastapuolta tekemästä maalin.
Rajaviivat	Viivat, jotka erottavat keskialueen tai maalialueen ulkona olevasta alueesta. Eivät ole osa pelialuetta.
Tahaton kontakti	Mikä tahansa kontakti, joka ei ole luonteeltaan vaarallinen eikä vaikuta pelin kulkuun.

Tukiaskkeen ottaminen	Liikkuminen mihin tahansa suuntaan pitäen samaan aikaan tietyn osan vartalosta pelialueen tiettyssä pisteessä, jota kutsutaan tukipisteeksi.
Tukipiste	Piste, johon heittäjän on asetettava jokin kehon osa (yleensä jalka) pelin kääntymisen, aloitusheiton, aikalisän ja keskialueelta poistumisen jälkeen, tai johon tukipiste on jo asetettu. Heittäjä ei ole välttämättä asettanut tukipistettä, jos ei ole pysähtynyt ja muuttanut suuntaa tukijalan varassa.
Tukipisteen asettaminen	Kun peli on kääntynyt, heittäjä asettaa tukipisteen asettamalla jonkin kehon osan (yleensä jalan) kyseiseen kohtaan maassa. Syötön vastaanottamisen jälkeen heittäjän täytyy asettaa tukipiste heti, kun on pysähtynyt, jotta voi liikkua tukijalan varassa. Tukipiste asetetaan pitämällä jokin kehonosa jatkuvassa kosketuksessa tiettyyn kohtaan pelialueella.
Ulkona	Kaikki, mikä ei ole osa pelialuetta, mukaan lukien pelialueen rajaviivat.
Vaikuttaa peliin	Sääntörike vaikuttaa peliin jos voidaan kohtuullisesti olettaa että tilanteen lopputulos olisi ollut merkittävästi erilainen, jos rikettä ei olisi tapahtunut.
Viiva	Pelialueita määrittävä raja. Viivattomalla kentällä rajan määrittää kuvitteellinen linja kentän merkintään käytettyjen esineiden välillä. Tämä linja on kentänmerkintään käytettyjen esineiden paksuinen. Viivat eivät jatku näiden esineiden ohitse.