

**PERATURAN ULTIMATE WFDF TAHUN 2017**  
**Secara Resmi Diberlakukan Pada 2017-01-01**  
**Diterbitkan oleh Komite Peraturan Ultimate WFDF**  
**Diterjemahkan oleh Indonesian Ultimate Players Association (IUPA)**  
**(Dikeluarkan pada tanggal 14 Desember 2019)**

## DAFTAR ISI

### Pendahuluan

1. *Spirit of the Game*
2. Lapangan
3. Perlengkapan
4. Poin, Gol dan Permainan
5. Tim
6. Memulai Permainan
7. *The Pull*
8. Status Disk
9. *Stall Count*
10. Pengecekan
11. *Out-of-Bounds*
12. *Receivers* dan *Positioning*
13. *Turnover*
14. Perolehan Skor
15. Mengisyaratkan *Fouls*, *Infractions* dan *Violations*
16. Tindak Lanjut Setelah Isyarat *Foul* atau *Violation*
17. *Fouls*
18. *Infractions* dan *Violations*
19. *Stoppages*
20. *Time-Out*

### Definisi atau Ketentuan

### Lisensi Legal

### Pendahuluan

Ultimate merupakan olahraga Tim berjumlah masing-masing tujuh orang yang dimainkan dengan menggunakan sebuah disk terbang. Olahraga ini dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang, sekitar setengah dari ukuran lebar lapangan sepak bola, dengan *end zone* pada kedua penghujungnya. Tiap Tim bertujuan mencetak gol ketika salah satu Pemain menangkap disk di daerah *end zone* dari Tim Lawan. Setiap Pemain yang memegang disk tidak boleh berlari dengan disk, hanya boleh melempar ke sesama Anggota Tim-nya ke segala arah. Jika lemparan yang dilakukan tidak berhasil, atau yang disebut *turnover*, Tim Lawan berhak mengambil disk untuk kemudian melakukan serangan ke arah *end zone* yang berlawanan. Biasanya permainan ini dimainkan hingga perolehan skor ke-15 dalam durasi sekitar 100 menit. Ultimate adalah olahraga yang dimainkan tanpa Wasit dan merupakan olahraga non-kontak. *Spirit of the Game* berfungsi memandu para Pemain dalam mewasiti jalannya permainan dan memimpin diri sendiri di lapangan.

Sebagian besar dari aturan-aturan berikut ini bersifat umum dan mencakup banyak hal, hanya saja terdapat beberapa aturan yang hanya mencakup beberapa situasi tertentu dan mengesampingkan perkara umum.

## 1. *Spirit of the Game*

- 1.1. Ultimate adalah olahraga non-kontak tanpa Wasit (*self-refereed*). Semua Pemain bertanggung jawab dalam menjalankan dan menaati peraturan-peraturan yang ada. Ultimate bergantung pada *Spirit of the Game* yang meletakkan tanggung jawab secara setara di pundak setiap Pemain.
- 1.2. Tiap Pemain dipercaya tidak akan melakukan pelanggaran dengan sengaja; hal ini menjadi alasan tidak dirancangnya ganjaran berat terhadap pelanggaran akibat kurang berhati-hati, melainkan penerapan sebuah metode yang menganjurkan untuk melanjutkan permainan dengan perilaku seakan yang sebelumnya terjadi bukanlah sebuah pelanggaran.
- 1.3. Para Pemain harusnya sadar bahwa mereka menjalankan tugas perwasitan dalam menyelesaikan masalah antar Tim. Maka para Pemain harus:
  - 1.3.1. Mengetahui peraturan;
  - 1.3.2. Berperilaku adil dan obyektif;
  - 1.3.3. Bersikap jujur;
  - 1.3.4. Menjelaskan sudut pandang mereka dengan jelas dan singkat;
  - 1.3.5. Memberi kesempatan yang pantas bagi Pemain Lawan untuk berbicara;
  - 1.3.6. Memecahkan masalah secepat mungkin menggunakan bahasa yang terhormat;
  - 1.3.7. Mengisyaratkan pelanggaran dengan perilaku konsisten selama permainan berlangsung; dan
  - 1.3.8. Hanya mengisyaratkan pelanggaran ketika pelanggaran yang terjadi memengaruhi jalannya permainan secara signifikan.
- 1.4. Persaingan ketat dalam permainan memang dianjurkan selama tidak mengorbankan perilaku saling menghormati antar Pemain, berdasarkan peraturan permainan yang telah disepakati bersama, atau berdasar pada kegembiraan bersama.
- 1.5. Berikut ini adalah beberapa tindakan yang mencontohkan *good spirit*:
  - 1.5.1. Menginformasikan kepada teman sesama Tim apabila mereka mengisyaratkan pelanggaran yang salah atau tidak memengaruhi jalannya pertandingan atau jika mereka melakukan *foul/violation* (melanggar aturan);
  - 1.5.2. Menarik kembali isyarat pelanggaran apabila hal tersebut tidak memengaruhi jalannya permainan;
  - 1.5.3. Memuji Pemain dari Tim Lawan atas permainan dan *good spirit* mereka;
  - 1.5.4. Memperkenalkan diri Anda kepada Pemain dari Tim Lawan;
  - 1.5.5. Bersikap tenang dalam mengajari perbedaan pendapat atau provokasi;
- 1.6. Berikut ini adalah beberapa tindakan yang sangat jelas merupakan perlawanan terhadap pelanggaran (*violation*) atas *Spirit of the Game* sehingga harus dihindari oleh semua pihak:
  - 1.6.1. Permainan berbahaya dan perilaku agresif;
  - 1.6.2. Dengan sengaja melakukan *foul* atau melanggar aturan lain dengan sengaja;
  - 1.6.3. Mengejek atau mengintimidasi Pemain dari Tim Lawan;
  - 1.6.4. Selebrasi yang tidak sopan setelah mencetak skor;
  - 1.6.5. Mengadakan isyarat pelanggaran sebagai pembalasan terhadap isyarat pelanggaran dari Tim Lawan;
  - 1.6.6. Memanggil Pemain dari Tim Lawan untuk mengoper kepada Anda.
- 1.7. Semua Tim sebagai pelindung bagi *Spirit of the Game*, harus:
  - 1.7.1. Bertanggung jawab mendidik Pemain-nya terkait peraturan dan *good spirit*;

- 1.7.2. Menertibkan Pemain yang mempertunjukkan *bad spirit*; dan
- 1.7.3. Memberikan masukan yang membangun untuk Tim-tim lain tentang bagaimana meningkatkan kepatuhan mereka terhadap *Spirit of the Game*.
- 1.8. Jika ada Pemain baru yang melakukan suatu pelanggaran semata karena ketidakpahaman akan peraturan, Pemain yang berpengalaman wajib menjelaskan tentang pelanggaran tersebut.
- 1.9. Pemain yang berpengalaman, yang berperan menganjurkan untuk mengikuti peraturan serta memberi nasihat dalam penyelesaian masalah di lapangan, boleh memimpin permainan yang diikuti oleh Pemain baru atau Pemain-pemain yang masih muda.
- 1.10. Peraturan sebaiknya ditafsirkan secara langsung oleh Pemain yang terlibat langsung di lapangan atau oleh Pemain yang memiliki perspektif terbaik pada permainan. Selain Kapten, Pemain yang tidak sedang bermain patut menahan diri agar tidak terlibat. Meskipun demikian, perspektif/pendapat dari Pemain yang tidak sedang bermain boleh diminta sebagai bantuan untuk memperjelas aturan yang sesuai serta sebagai bantuan untuk menentukan isyarat pelanggaran yang tepat.
- 1.11. Hanya para Pemain dan Kapten saja yang bertanggung jawab dalam hal mengisyaratkan semua pelanggaran.
- 1.12. Jika setelah berdiskusi para Pemain tidak mencapai kesepakatan, barangkali karena ketidakjelasan:
  - 1.12.1. Tentang apa yang telah terjadi dalam permainan, atau
  - 1.12.2. Tentang apa yang kemungkinan besar telah terjadi dalam permainan, maka disk harus dikembalikan ke Pelempar terakhir sebelum terjadi perbedaan pendapat tersebut.

## **2. Lapangan Permainan**

- 2.1. Lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang dengan dimensi-dimensi dan zona-zona seperti terlihat pada Gambar I (di bawah ini) dan pada dasarnya datar merata, bebas hambatan serta dirancang atas pertimbangan keselamatan bagi Pemain.
- 2.2. Garis-garis perimeter melingkupi lapangan permainan dengan cara membentuk dua garis di bagian samping (*sideline*) yang memanjang dan dua di bagian tepi yang mewakili lebar lapangan.
- 2.3. Garis-garis perimeter bukan bagian dari lapangan permainan.
- 2.4. Garis gol adalah bagian dari *central zone* yang memisahkan *central zone* dan *end zone*.
- 2.5. Titik *brick* adalah sebuah titik yang berbentuk silang, dibentuk oleh dua (2) garis masing-masing sepanjang satu (1) meter, berjarak delapan belas (18) meter dari tiap garis gol, berada di pertengahan tiap *sideline*.
- 2.6. Tiap pojok dari garis tengah dan garis akhir ditandai oleh delapan obyek yang lentur dengan warna terang yang tersedia (misalnya contong kerucut).
- 2.7. Wilayah terdekat di sekeliling lapangan permainan patut dikosongkan dari segala benda bergerak. Jika permainan terganggu akibat adanya pergerakan *non-players* atau suatu benda dalam jarak tiga (3) meter dari garis perimeter, Pemain yang dihambat dapat mengisyaratkan "*violation*".

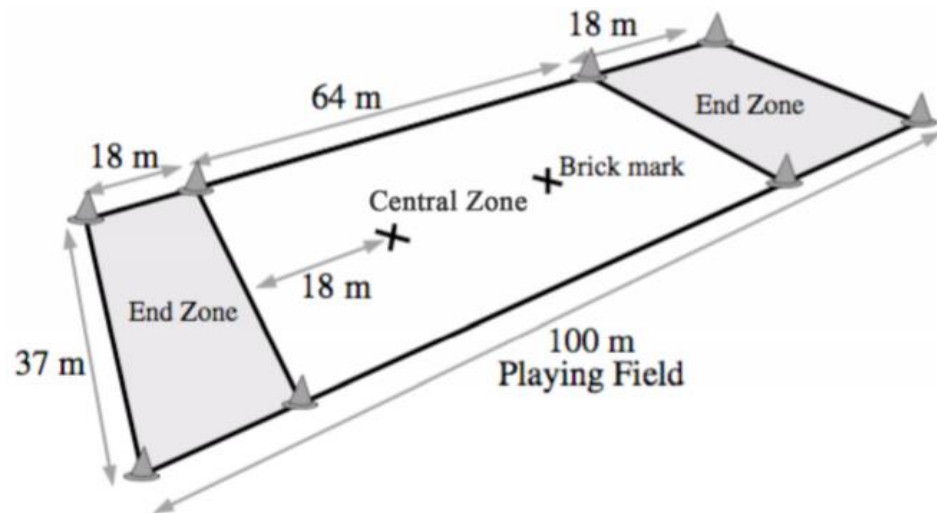


Figure 1

### 3. Perlengkapan

- 3.1. Disk yang digunakan adalah disk yang disetujui oleh para Kapten.
- 3.2. WFDF boleh menyediakan daftar disk sebagai rekomendasi untuk digunakan.
- 3.3. Tiap Pemain harus mengenakan seragam yang sama yang membedakan Tim-nya dengan Tim lain.
- 3.4. Para Pemain tidak boleh mengenakan atribut berbahaya pada seragam nya ataupun yang mengganggu Pemain lain.

### 4. Poin, Gol dan Permainan

- 4.1. Permainan terdiri dari beberapa poin. Tiap poin diakhiri dengan cara mencetak gol di dalam area *end zone*.
- 4.2. Permainan diakhiri dan dimenangkan oleh Tim yang lebih dahulu mencetak lima belas (15) gol.
- 4.3. Permainan terbagi dalam dua (2) rentang waktu, disebut babak-babak. Babak pertama berlangsung dan dihentikan saat salah satu Tim lebih dulu mencetak delapan (8) gol.
- 4.4. Poin awal di tiap babak dimulai saat tiap babak dimulai.
- 4.5. Setelah sebuah poin dicetak, sebelum ada yang memenangkan permainan, sebelum babak pertengahan, maka:
  - 4.5.1. Poin selanjutnya dimulai sesegera mungkin
  - 4.5.2. Kedua Tim bertukar area *end zone*
  - 4.5.3. Tim yang mencetak gol menjadi Tim Bertahan (*defending team*) dan melakukan lemparan awal (*pull*)
- 4.6. Sebuah variasi dari struktur dasar boleh digunakan untuk mengakomodasi kompetisi-kompetisi spesial, jumlah Pemain, usia Pemain dan ruang yang tersedia.

### 5. Tim

- 5.1. Setiap Tim akan memainkan maksimal tujuh (7) orang Pemain dan minimum lima (5) orang Pemain di lapangan untuk setiap poin.
- 5.2. Sebuah Tim diperbolehkan (secara tidak terbatas) melakukan pergantian Pemain setelah gol dicetak dan sebelum sinyal untuk *pull* diberikan.
- 5.3. Setiap Tim akan menunjuk seorang Kapten untuk mewakili Tim-nya.

### 6. Memulai Permainan

- 6.1. Perwakilan dari kedua belah Tim secara adil menentukan Tim mana yang lebih dulu:
  - 6.1.1. Menerima atau melakukan *pull*; atau
  - 6.1.2. *End zone* mana yang hendak diserang.
- 6.2. Tim kedua diberikan pilihan yang tersisa.
- 6.3. Ketika memulai babak kedua, pilihan awal di atas kemudian berganti.

## 7. **The Pull (Lemparan Awal)**

- 7.1. Di permulaan permainan, setelah jeda babak pertama atau setelah perolehan poin, permainan dimulai dengan sebuah lemparan yang disebut *pull*.
  - 7.1.1. Semua Tim harus siap melakukan *pull* dengan tidak menunda tanpa alasan.
- 7.2. *Pull* boleh dilakukan setelah Pelempar dan salah satu Pemain dari Tim Penyerang (*attacking/offensive team*) mengangkat tangan guna menyatakan bahwa kedua Tim telah siap.
- 7.3. Setelah menyatakan kesiapan semua Pemain Tim Penyerang harus berdiri dengan satu kaki pada garis pertahanan tanpa bertukar posisi berdiri tiap Pemain hingga *pull* dilakukan.
- 7.4. Setelah menyatakan kesiapan semua Pemain Tim Bertahan harus seutuhnya berdiri dibelakang garis vertikal dari garis gol hingga *pull* dilepaskan.
- 7.5. Jika salah satu Tim melanggar ketentuan 7.3 atau 7.4 maka Tim Lawan boleh mengisyaratkan pelanggaran ("*offside*"). Isyarat *violation* ini harus dilakukan sebelum Tim Penyerang menyentuh disk. *Pull* kemudian harus diulang sesegera mungkin.
- 7.6. Sesaat setelah pelemparan dilakukan, semua Pemain boleh bergerak ke arah manapun.
- 7.7. Tidak satupun dari Pemain Bertahan (*defending players* atau *defenders*) yang diperbolehkan menyentuh disk setelah *pull* dilakukan hingga salah satu Pemain Tim Penyerang menyentuh disk atau hingga disk menyentuh dasar lapangan.
- 7.8. Jika salah satu Pemain Tim Penyerang menyentuh disk sebelum disk menyentuh lapangan, baik di dalam ataupun di luar lapangan permainan, lalu tim tersebut gagal menangkapnya maka hal ini merupakan sebuah *turnover* ("*dropped pull*").
- 7.9. Jika salah satu Pemain Tim Penyerang menangkap *pull* maka Pemain tersebut harus menetapkan *pivot* pada titik terdekat di dalam lapangan permainan dimana disk ditangkap, walaupun sedang berada di dalam *end zone* yang dijaganya.
- 7.10. Jika disk awalnya menyentuh lapangan permainan dan tidak keluar maka Pelempar harus menetapkan *pivot* pada tempat disk berhenti walaupun sedang berada di dalam *end zone* yang dijaganya.
- 7.11. Jika disk awalnya menyentuh lapangan pertandingan lalu mendarat di luar tanpa menyentuh Pemain Tim Penyerang maka Pelempar harus menetapkan *pivot* dalam perimeter yang dilalui disk atau pada titik terdekat pada *central zone* jika sedang berada di dalam *end zone* yang dijaganya.
  - 7.11.1. Jika disk mengenai Pemain Tim Penyerang sebelum keluar lapangan maka Pelempar harus meletakkan *pivot* pada garis perimeter yang dilalui disk walaupun sedang berada di dalam *end zone* yang dijaganya.
- 7.12. Jika disk mendarat di luar tanpa menyentuh lapangan permainan atau salah satu Pemain Tim Penyerang, maka Pelempar boleh memilih untuk menetapkan *pivot* pada titik *brick* di dekat *end zone* yang dijaganya atau pada garis di *central zone* yang dilalui disk sebelum keluar lapangan (Bagian 11.7). Salah satu Pemain Tim Penyerang harus mengisyaratkan tanda *brick* sebelum menjemput disk dengan cara mengulurkan satu tangannya ke atas kepala sambil mengucapkan "*brick*".

## 8. Status Disk

- 8.1. Disk dinyatakan mati, dan tidak terjadi *turnover* pada saat:
  - 8.1.1. Setelah mencetak gol, sebelum melakukan *pull*;
  - 8.1.2. Setelah *pull* dilakukan atau setelah terjadi *turnover* saat disk harus dibawa ke titik *pivot* yang benar, sampai *pivot* ditentukan; atau
  - 8.1.3. Setelah sebuah isyarat (*call*) yang memberhentikan permainan atau segala jenis pemberhentian, sampai disk di *check in*.
- 8.2. Disk yang tidak mati adalah disk aktif.
- 8.3. Pelempar tidak diperbolehkan menyerahkan disk mati ke Pelempar lain.
- 8.4. Setiap Pemain diperbolehkan menghentikan disk yang bergulir atau meluncur setelah menyentuh dasar lapangan.
  - 8.4.1. Jika dalam upaya menghentikan disk seorang Pemain secara signifikan merubah posisi disk, Tim Lawan boleh meminta agar *pivot* diletakan pada titik dimana disk disentuh.
- 8.5. Setelah *turnover*, dan setelah *pull* dilakukan, Tim yang memiliki disk harus melanjutkan permainan tanpa menunda.
  - 8.5.1. Seorang Pemain Tim Penyerang harus menjemput disk dalam kecepatan berjalan atau lebih cepat lalu menentukan *pivot*.
  - 8.5.2. Sebagai tambahan untuk ketentuan 8.5.1., setelah *turnover* Tim Penyerang harus menjalankan permainan dalam batas waktu jika disk tidak keluar lapangan permainan, dan jika disk berada di lokasi:
    - 8.5.2.1. Di dalam *central zone* — dalam sepuluh (10) detik setelah disk berhenti dengan sempurna.
    - 8.5.2.2. Di dalam *end zone* — dalam waktu dua puluh (20) detik setelah disk berhenti dengan sempurna.
  - 8.5.3. Jika Tim Penyerang melanggar ketentuan 8.5 maka Tim Bertahan boleh memberikan peringatan verbal ("*Delay of Game*") atau boleh mengisyaratkan "*Violation*".
  - 8.5.4. Jika salah satu Pemain dari Tim Penyerang berada sejauh tiga (3) meter dari titik *pivot*, dan setelah peringatan verbal, Tim Penyerang masih melanggar ketentuan 8.5 maka *marker* (lihat definisi *marker* di akhir dokumen ini) dari Pemain tersebut boleh memulai *stall count*.

## 9. Stall Count (hitungan)

- 9.1. *Marker* memulai *stall count* dengan cara mengumumkan "*Stalling*" lalu menghitung dari satu (1) hingga sepuluh (10). Jarak waktu dalam mengucapkan tiap angka dalam *stall count* harus paling tidak satu (1) detik.
- 9.2. *Stall count* harus terdengar dengan jelas bagi Pelempar.
- 9.3. *Marker* hanya boleh memulai dan melanjutkan *stall count* ketika:
  - 9.3.1. Disk sedang aktif (kecuali dalam keadaan tertentu);
  - 9.3.2. Berada tiga (3) meter dari Pelempar atau dari titik *pivot* yang benar jika Pelempar telah berpindah dari titik itu; dan
  - 9.3.3. Semua Pemain Bertahan telah berada di posisi yang sah (Bagian 18.1).
- 9.4. Jika *Marker* berpindah lebih dari jarak tiga (3) meter dari Pelempar atau jika Pemain lain menjadi *Marker* maka *stall count* harus dimulai kembali dari "*Stalling one (1)*".

- 9.5. Setelah permainan berhenti *stall count* dilanjutkan sebagai berikut:
- 9.5.1. Setelah pelanggaran yang dilakukan oleh Pemain Bertahan tidak ditentang, *stall count* dimulai kembali dari "*Stalling one (1)*".
  - 9.5.2. Setelah pelanggaran yang dilakukan oleh Pemain Penyerang (*attacker*) tidak ditentang maka *stall count* dimulai kembali dari maksimum sembilan (9).
  - 9.5.3. Setelah *stall out* ditentang maka *stall count* dimulai kembali pada "*Stalling eight (8)*".
  - 9.5.4. Setelah isyarat (*call*) lain, termasuk "*pick*", *stall count* dimulai kembali pada maksimum *six* (6).
- 9.6. Untuk memulai kembali sebuah *stall count* "pada angka maksimum n", yang mana "n" ditentukan oleh 9.5.2, atau 9.5.4, maka dapat diartikan sebagai berikut:
- 9.6.1. Jika "x" merupakan angka terakhir yang dihitung utuh sebelum adanya *call*, maka *stall count* dilanjutkan dengan "*Stalling (x plus satu)*" atau "*Stalling n*", tergantung angka mana yang lebih rendah.

## 10. Pengecekan (*The Check*)

- 10.1. Ketika permainan berhenti saat poin sedang berlangsung untuk *time-out*, *foul*, *violation*, *turnover* tertentang, *turnover* tertentu, gol tertentang, penghentian teknis, penghentian cedera, atau diskusi, permainan harus dimulai kembali secepat mungkin dengan sebuah pengecekan. Pengecekan hanya boleh ditunda untuk berdiskusi sebuah isyarat.
- 10.2. Pengaturan posisi para Pemain setelah sebuah isyarat (kecuali dalam kasus sebuah *time-out*, dan kecuali jika terdapat ketentuan lain):
- 10.2.1. Jika permainan berhenti sebelum disk dioper, semua Pemain harus kembali ke tempat mereka saat isyarat tersebut dibuat.
  - 10.2.2. Jika permainan berhenti setelah lemparan berlangsung, maka:
    - 10.2.2.1. Jika disk dikembalikan ke Pelempar, semua Pemain harus kembali ke tempat mereka saat Pelempar melepaskan disk, atau saat isyarat tersebut dibuat, manapun yang terlebih dahulu.
    - 10.2.2.2. Jika hasil dari permainan berlaku, maka semua Pemain harus kembali ke tempat mereka saat lemparan tersebut ditangkap, atau saat disk menyentuh dasar lapangan.
    - 10.2.2.3. Jika satu Pemain selain Pelempar menerima disk sebagai hasil dari pelanggaran yang tidak tertentang, maka semua Pemain harus kembali ke tempat mereka saat pelanggaran tersebut berlaku.
  - 10.2.3. Semua Pemain harus diam di tempat mereka sampai pengecekan disk berlangsung.
- 10.3. Seorang Pemain diperbolehkan melakukan *stoppage* dalam waktu singkat untuk memperbaiki kesalahan perlengkapan ("*equipment*"), namun permainan yang sedang berlangsung tidak perlu dihentikan karena hal ini.
- 10.4. Pemain yang melakukan pengecekan disk harus melakukan verifikasi dengan Pemain Lawan terdekat bahwa Tim mereka sudah siap.
- 10.4.1. Jika ada penundaan yang tidak diperlukan ketika melakukan pengecekan disk, Tim Lawan boleh memberi peringatan verbal ("*Delay of Game*") dan, jika penundaan

tersebut berlanjut, maka mereka boleh melakukan pengecekan disk dengan mengatakan "*Disc In*", tanpa harus ada verifikasi oleh Tim Lawan.

- 10.5. Memulai kembali permainan:
  - 10.5.1. Jika Pelempar memiliki disk:
    - 10.5.1.1. Jika ada Pemain Lawan dalam jangkauan, maka Pemain Lawan tersebut harus menyentuh disk.
    - 10.5.1.2. Jika tidak ada Pemain Lawan dalam jangkauan, maka Pelempar harus menyentuh disk ke dasar lapangan dan mengatakan "*Disc In*".
  - 10.5.2. Ketika disk terletak di atas dasar lapangan, maka Pemain Lawan terdekat harus mengatakan "*Disc In*".
- 10.6. Jika Pelempar mengupayakan lemparan sebelum pengecekan berlangsung, atau suatu pelanggaran dari 10.2 diisyaratkan, maka lemparan tersebut tidak terhitung tanpa memperhatikan apakah lemparan tersebut berhasil atau tidak, dan disk dikembalikan ke Pelempar.

## **11. Out of Bounds**

- 11.1. Seluruh lapangan permainan adalah *in bounds*. Garis perimeter tidak termasuk bagian dari lapangan permainan dan dianggap *out of bounds*. Semua orang yang bukan Pemain adalah bagian dari daerah *out of bounds*.
- 11.2. Seluruh daerah *out of bounds* terdiri oleh daerah yang bukan *in bounds* dan semua yang terkontak dengannya, kecuali Pemain Bertahan, yang selalu dianggap "*in bounds*" dengan tujuan melakukan upaya untuk menguasai disk (*making a play on the disk*).
- 11.3. Seorang Pemain Penyerang yang tidak *out of bounds* dianggap *in bounds*.
  - 11.3.1. Pemain yang sedang tidak menyentuh dasar lapangan menahan status *in bounds/out of bounds* mereka hingga Pemain tersebut menyentuh lapangan permainan atau daerah *out of bounds*.
  - 11.3.2. Pelempar yang memiliki disk, yang menyentuh lapangan permainan dan kemudian menyentuh daerah *out of bounds* tetap dianggap *in bounds*.
    - 11.3.2.1. Jika Pelempar meninggalkan lapangan permainan, mereka harus menentukan *pivot* di lapangan permainan di mana mereka melintasi garis perimeter (kecuali Bagian 14.2 berlaku).
    - 11.3.3. Kontak antara Pemain tidak ada kaitannya dengan hal *in-* atau *out-of-bounds*.
- 11.4. Disk dianggap *in bounds* ketika disk itu aktif, atau saat permainan dimulai atau dimulai ulang.
- 11.5. Disk menjadi *out of bounds* ketika disk itu menyentuh daerah *out of bounds* atau menyentuh Pemain Penyerang yang sedang *out of bounds*. Disk yang dimiliki seorang Pemain Penyerang memiliki status *in/out of bounds* dengan Pemain tersebut. Jika disk dimiliki lebih dari satu Pemain Penyerang dalam waktu yang bersamaan, dan salah satu dari Pemain tersebut adalah *out of bounds*, maka disk tersebut dianggap *out of bounds*.
- 11.6. Disk bisa saja terbang keluar dari garis perimeter dan kembali ke lapangan permainan, dan Pemain diperbolehkan ke luar lapangan permainan untuk menguasai disk.
- 11.7. Tempat di mana disk melintasi garis perimeter adalah tempat di mana, sebelum menyentuh daerah atau Pemain *out of bounds*, disk terakhir kali:
  - 11.7.1. sebagian atau sepenuhnya berada di atas lapangan permainan, atau
  - 11.7.2. menyentuh seorang Pemain *in bounds*



- 11.8. Jika disk berada pada posisi *out of bounds* dan berjarak melebihi tiga (3) meter dari titik *pivot*, maka non-Pemain boleh mengambil disk tersebut. Pelempar harus membawa disk tersebut selama tiga (3) meter terakhir hingga ke lapangan permainan.

## 12. Penerima dan Pengaturan Posisi

- 12.1. Seorang Pemain “menangkap” disk dengan mendemonstrasikan kontrol atas disk yang tidak berputar secara berkelanjutan.
- 12.2. Jika Pemain kehilangan kendali disk karena bersentuhan dengan dasar lapangan atau Pemain satu Tim atau Pemain Lawan yang memiliki posisi yang sah setelah menangkap disk, maka tangkapan tersebut dianggap tidak berhasil.
- 12.3. Berikut ini adalah *turnover out of bounds*, dan tangkapan dianggap tidak berhasil:
- 12.3.1. Pemain Penyerang yang sedang menerima disk sedang *out of bounds* ketika menyentuh disk; atau
- 12.3.2. Setelah menangkap disk, Pemain Penyerang yang sedang menerima disk menyentuh daerah *out of bounds* sebelum menyentuh lapangan permainan saat disk dalam kepemilikan Pemain tersebut.
- 12.4. Setelah menangkap disk, Pemain tersebut menjadi Pelempar.
- 12.5. Jika Pemain Penyerang dan Pemain Lawan menangkap disk dalam waktu bersamaan, maka Tim Penyerang yang berhak atas kepemilikan disk.
- 12.6. Seorang Pemain yang sudah menetapkan posisi mereka memiliki hak untuk tetap di posisi tersebut dan sepatutnya tidak disentuh oleh Pemain Lawan.
- 12.7. Semua Pemain memiliki hak untuk menempati posisi dimana saja di lapangan permainan yang tidak sedang ditempati oleh Pemain Lawan, asalkan Pemain tersebut tidak mengakibatkan bersentuhan saat mengambil posisi tersebut.
- 12.7.1. Tetapi ketika disk sedang di udara, Pemain tidak diperbolehkan bergerak dengan maksud hanya ingin mencegah kemampuan Pemain Lawan untuk memiliki suatu jalur kosong ke disk tersebut.
- 12.8. Semua Pemain harus berusaha tidak bersentuhan dengan Pemain lain (kontak), dan tidak ada situasi dimana seorang Pemain dapat memberikan alasan sah saat menginisiasikan persentuhan. “Upaya untuk menguasai disk” bukanlah alasan yang sah untuk menginisiasikan persentuhan dengan Pemain lain.
- 12.9. Persentuhan secara insidental, yang tidak memengaruhi hasil permainan atau keamanan para Pemain, diperbolehkan saat dua Pemain atau lebih mendekati satu titik secara bersamaan. Persentuhan insidental harus diminimalkan tetapi tidak dianggap suatu *foul*.
- 12.10. Pemain tidak diperbolehkan menggunakan lengan atau kaki mereka untuk menghalangi gerakan Pemain Lawan.
- 12.11. Pemain tidak boleh membantu gerakan Pemain lain secara fisik, atau menggunakan sebuah benda peralatan untuk membantu mereka untuk menyentuh disk.

## 13. Turnover (Perpindahan Penguasaan Disk)

- 13.1. Sebuah *turnover* yang memindahkan penguasaan disk dari satu Tim ke Tim lainnya terjadi saat:

- 13.1.1. Disk bersentuh dengan dasar lapangan saat tidak dalam penguasaan seorang Pemain Penyerang (sebuah “*down*”);
- 13.1.2. Suatu lemparan ditangkap oleh Pemain Lawan (sebuah “*interception*”);
- 13.1.3. Disk menjadi *out of bounds* (sebuah “*out of bounds*”); atau
- 13.1.4. Saat *pull*, Tim Penerima menyentuh disk sebelum disk tersebut menyentuh dasar lapangan dan tidak berhasil menangkap disk tersebut (sebuah “*dropped pull*”).
- 13.2. Sebuah *turnover* yang memindahkan penguasaan disk dari satu Tim ke Tim lainnya, dan menghasilkan penghentian permainan, terjadi saat:
  - 13.2.1. Sebuah *foul* terhadap Pemain yang menerima disk tidak ditentang;
  - 13.2.2. Pelempar belum melepaskan disk sebelum *marker* mulai mengatakan “sepuluh” dalam *stall count* (sebuah “*stall out*”);
  - 13.2.3. Disk dipindahkan secara sengaja dari satu Pemain Penyerang ke Pemain Penyerang lainnya tanpa disk tersebut sepenuhnya tidak tersentuh oleh kedua Pemain tersebut (sebuah “*hand over*”);
  - 13.2.4. Pelempar dengan sengaja menggunakan Pemain lain untuk memantulkan disk balik ke diri sendiri (sebuah “*deflection*”);
  - 13.2.5. Saat berusaha melempar, Pelempar menangkap disk setelah melepaskan disk sebelum disk tersebut tersentuh oleh Pemain lain (sebuah “*double touch*”);
  - 13.2.6. Pemain Penyerang dengan sengaja membantu gerakan Pemain satu Tim supaya dapat menangkap disk; atau
  - 13.2.7. Pemain Penyerang menggunakan sebuah benda peralatan untuk membantu mereka menangkap disk.
- 13.3. Jika Pemain menentukan bahwa *turnover* telah terjadi maka mereka harus memberikan isyarat secepat mungkin. Jika Tim Lawan tidak setuju maka mereka dapat mengatakan “*contest*”. Jika, setelah berunding, para Pemain tidak bisa bersepakatan atau tidak jelas apa yang terjadi, maka disk dikembalikan ke Pelempar terakhir yang tidak diperdebatkan.
 

Jika perhitungan cepat (“*fast count*”) terjadi sedemikian rupa Pemain Penyerang tidak memiliki kesempatan untuk memberi isyarat sebelum terjadi *stall out*, maka akan dianggap sebagai *stall out* yang tertentang (Bagian 9.5.3).

  - 13.3.1. Jika Pelempar menentang sebuah *stall out* tetapi tetap mencoba melempar, dan lemparan tersebut tidak berhasil, maka dianggap sebagai *turnover* dan permainan dimulai ulang dengan pengecekan.
- 13.4. Pemain Penyerang siapapun boleh memperoleh penguasaan disk setelah *turnover*, kecuali:
  - 13.4.1. Setelah *interception turnover* (cegatan) , dalam hal ini Pemain yang melakukan cegatan tersebut harus mempertahankan penguasaan disk; dan
  - 13.4.2. Setelah *foul* yang tidak tertentang terjadi akibat dari Pemain Penyerang saat pemain tersebut sedang menerima disk, dalam hal ini Pemain yang mengalami *foul* tersebut harus memperoleh hak penguasaan disk.
- 13.5. Jika Pemain yang memperoleh kepemilikan disk setelah *turnover* dengan sengaja menjatuhkan disk, atau meletakkan disk di atas dasar lapangan, maka mereka harus menetapkan ulang hak milik dan mulai permainan dengan pengecekan.
- 13.6. Setelah *turnover*, lokasi *turnover* adalah di mana:
  - 13.6.1. Disk telah berhenti atau diambil oleh Pemain Penyerang; atau

- 13.6.2. Pemain yang melakukan cegatan berhenti; atau
- 13.6.3. Pelempar berada, dalam kasus 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; atau
- 13.6.4. Pemain Penyerang berada, dalam kasus 13.2.6, 13.2.7; atau
- 13.6.5. *Foul* yang tidak tertentang terjadi akibat dari Pemain Penyerang saat Pemain tersebut sedang menerima disk terjadi.
- 13.7. Jika lokasi *turnover* adalah *out of bounds*, atau disk menyentuh daerah *out of bounds* setelah *turnover* terjadi, maka Pelempar harus menetapkan *pivot* di zona tengah terdekat dari lokasi di mana disk menjadi *out of bounds* (Bagian 11.7).
  - 13.7.1. Jika 13.8 tidak berlaku, maka *pivot* harus ditentukan berdasarkan 13.9, 13.10, atau 13.11.
- 13.8. Jika lokasi *turnover* ada di zona tengah, maka Pelempar harus menetapkan *pivot* di titik itu.
- 13.9. Jika lokasi *turnover* ada di *end zone* yang diserang Tim Penyerang, maka Pelempar harus menetapkan *pivot* di titik terdekat pada garis gol.
- 13.10. Jika lokasi *turnover* ada di *end zone* yang dijaga Tim Penyerang, maka Pelempar diperbolehkan memilih lokasi *pivot*:
  - 13.10.1. Di lokasi *turnover*, dengan bertetap di lokasi *turnover* atau memberi lemparan tipuan.
  - 13.10.2. Di lokasi terdekat dari lokasi *turnover* pada garis gol, dengan bergerak dari lokasi *turnover*.
    - 13.10.2.1. Pemain yang hendak menjadi Pelempar, sebelum mengangkat disk, diperbolehkan memberi sinyal bahwa mereka memilih opsi garis gol dengan mengangkat satu tangan sepenuhnya di atas kepala mereka.
  - 13.10.3. Gerakan langsung, kegagalan untuk bergerak, atau memberi sinyal opsi garis gol menentukan tempat di mana *pivot* harus ditetapkan dan tidak dapat dibalikkan.
- 13.11. Jika, setelah *turnover*, permainan berlanjut tanpa pengetahuan para Pemain, maka permainan dihentikan dan disk dikembalikan ke lokasi *turnover*, Pemain kembali ke posisi mereka saat *turnover* terjadi dan permainan dimulai dengan pengecekan.

#### 14. Perolehan Skor

- 14.1. Pencetakan gol terjadi jika seorang Pemain yang *in bound* menangkap lemparan yang sah dan semua titik kontak pertama dengan dasar lapangan seluruhnya berada di dalam *end zone* yang diserang.
  - 14.1.1. Jika Pemain merasa bahwa sebuah gol telah dicetak, mereka diperbolehkan menyatakan "gol" dan permainan dihentikan. Setelah pernyataan gol yang ditentang atau ditarik kembali, maka permainan harus mulai dengan pengecekan dan isyarat tersebut dianggap terjadi saat lemparan ditangkap.
- 14.2. Jika Pemain yang memiliki disk berakhir dengan posisi *pivot* mereka di belakang garis gol serang tanpa mencetak gol berdasarkan 14.1, maka Pemain tersebut harus menentukan *pivot* di posisi terdekat pada garis gol.
- 14.3. Waktu di mana gol tercetak adalah waktu disk ditangkap dan Pemain yang memiliki disk tersebut sedang menyentuh *end zone*.

#### 15. Mengisyaratkan *Fouls*, *Infractions* dan *Violations*

- 15.1. Sebuah pelanggaran aturan akibat dari kontak yang bukan insidental antara dua Pemain berlawanan atau lebih diistilahkan sebagai *foul*.
- 15.2. Sebuah pelanggaran aturan akibat dari pelanggaran *Marking* atau *Travel* diistilahkan sebagai *infracation*. *Infracitions* tidak mengakibatkan permainan untuk berhenti.
- 15.3. Pelanggaran aturan lainnya diistilahkan sebagai *violation*.
- 15.4. Hanya Pemain yang di-*foul* diperbolehkan untuk mengisyaratkan *foul*, dengan menyuarakan "*Foul*".
- 15.5. Hanya Pelempar diperbolehkan menyatakan *marking infracation*, dengan cara menyatakan nama spesifik dari jenis pelanggaran tersebut. Pemain Lawan siapapun diperbolehkan menyatakan *travel infracation*.
- 15.6. Pemain Lawan siapapun diperbolehkan menyatakan sebuah *violation*, dengan cara menyatakan nama spesifik dari pelanggaran tersebut atau menyatakan "*Violation*", kecuali ditentukan oleh aturan tertentu.
- 15.7. Ketika sebuah pernyataan *foul* atau *violation* yang menghentikan permainan terjadi, semua Pemain harus berhenti bermain dengan saling mengkomunikasikan penghentian melalui tanda yang bisa dilihat atau didengar sesaat setelah mereka menyadari pernyataan tersebut dan semua Pemain patut ikut mengucapkan pernyataan tersebut. Jika permainan telah berhenti untuk berdiskusi tanpa adanya pernyataan apa pun, maka pernyataan dianggap terjadi saat diskusi tersebut mulai.
- 15.8. Pernyataan harus segera dibuat saat pelanggaran disadari.
- 15.9. Setelah Pemain menginisiasikan *Stoppage* dengan cara tidak benar, termasuk setelah salah mendengar sebuah pernyataan, tidak mengetahui aturan, atau tidak segera membuat pernyataan:
  - 15.9.1. Jika Pemain Lawan memperoleh atau menyimpan kepemilikan disk, maka permainan selanjutnya berlaku
  - 15.9.2. Jika Pemain Lawan tidak memperoleh atau menyimpan kepemilikan disk, maka disk harus dibalikkan ke Pelempar terakhir yang tidak diperdebatkan.
- 15.10. Jika seorang Pemain dinyatakan melakukan *foul*, *infracation* atau *violation* tidak setuju dengan pernyataan itu, maka Pemain tersebut diperbolehkan mengatakan "*Contest*".
- 15.11. Jika Pemain yang menyatakan "*Foul*", "*Violation*" atau "*Contest*" selanjutnya menentukan bahwa pernyataan mereka tidak benar, maka mereka diperbolehkan menarik kembali pernyataan mereka, dengan mengatakan "*Retracted*". Permainan dimulai dengan pengecekan.

## 16. Kelanjutan Setelah Isyarat *Foul* dan *Violation* Terjadi

- 16.1. Setiap kali isyarat *foul* dan *violation* dilakukan, permainan berhenti dan tidak ada kemungkinan *turnover* (kecuali dalam situasi yang ditentukan dalam 15.9, 16.2, dan 16.3).
- 16.2. Jika *foul* atau *violation*:
  - 16.2.1. Diisyaratkan terhadap Pelempar dan Pelempar tetap mengoper, atau
  - 16.2.2. Diisyaratkan ketika Pelempar sedang melempar, atau
  - 16.2.3. Diisyaratkan atau terjadi ketika disk ada di udara, kemudian permainan berlanjut sampai penguasaan disk telah ditetapkan.
  - 16.2.4. Setelah penguasaan disk telah ditetapkan:
    - 16.2.4.1. Jika tim yang mengisyaratkan *foul* atau *violation* mendapatkan atau mempertahankan penguasaan disk sebagai akibat dari operan, permainan berlanjut tanpa penghentian. Pemain yang mengetahui hal ini dapat mengisyaratkan "Permainan aktif" untuk menunjukkan bahwa aturan ini telah dijalankan.
    - 16.2.4.2. Jika tim yang mengisyaratkan *foul* atau *violation* tidak mendapatkan atau mempertahankan kepemilikan sebagai hasil operan, permainan harus dihentikan.

- 16.2.4.2.1. Jika Tim yang mengisyaratkan *foul* atau *violation* meyakini bahwa upaya penguasaan disk telah dipengaruhi oleh *foul* atau *violation*, disk akan dikembalikan ke Pelempar untuk melakukan pengecekan (kecuali aturan spesifik mengatakan sebaliknya).
- 16.3. Terlepas dari kapan isyarat *foul* atau *violation* dilakukan, jika permainan belum sepenuhnya berhenti dan Pemain yang terlibat dari kedua Tim sepakat bahwa *foul*, *violation*, atau isyarat (*call*) tidak memengaruhi hasil upaya mereka dalam bermain, maka permainan tetap dilanjutkan. Aturan ini tidak digantikan oleh aturan lainnya.
- 16.3.1. Jika permainan menghasilkan gol, gol terjadi.
- 16.3.2. Jika permainan tidak menghasilkan gol Pemain yang terkena dampaknya dapat memposisikan diri pada titik dimana *foul*, *violation*, atau isyarat (*call*) telah merugikannya dan permainan dimulai kembali dengan pengecekan.

## **17. Fouls (pelanggaran aturan akibat dari kontak yang bukan insidental)**

- 17.1. Permainan Berbahaya (*Dangerous Play*):
- 17.1.1. Perilaku yang seenaknya menghiraukan keselamatan sesama Pemain dianggap permainan berbahaya (*dangerous play*) dan layak ditindak sebagai *foul*, dengan atau tanpa terjadi kontak. Aturan ini tidak tergantikan oleh aturan lain. Jika tidak diperdebatkan maka hal ini harus diperlakukan sebagai *foul* yang paling relevan dari Bagian 17.
- 17.2. *Foul* Oleh Pemain Bertahan Terhadap Penerima Disk (*Defensive Receiving Foul*):
- 17.2.1. *Foul* oleh Pemain Bertahan terjadi ketika seorang Pemain Bertahan melakukan kontak dengan Penerima disk sebelum, saat, atau langsung setelahnya, salah satu Pemain melakukan upaya untuk menguasai disk.
- 17.2.2. Setelah *foul* oleh Pemain Bertahan terhadap Penerima tidak tertentang maka Penerima mendapatkan hak penguasaan disk pada titik pelanggaran. Jika 14.2 berlaku, disk tidak dapat diaktifkan sampai *pivot* ditetapkan di titik terdekat dari *gol line*. Jika ada *foul* yang tertentang, disk dikembalikan ke Pelempar.
- 17.3. *Force-out Fouls*:
- 17.3.1. *Force-out Foul* terjadi ketika Penerima yang berada di udara menangkap disk, dan dilanggar oleh Pemain Bertahan sebelum mendarat, dan kontak menyebabkan Penerima:
- 17.3.1.1. Mendarat di luar batas, bukan di dalam batas; atau
- 17.3.1.2. Mendarat di *central zone* bukan di *end zone*.
- 17.3.2. Jika Penerima seharusnya mendarat di *end zone* yang diserang, itu adalah sebuah gol;
- 17.3.3. Jika *force-out foul* ditentang, disk dikembalikan ke Pelempar apabila Penerima mendarat di luar batas, jika tidak disk tetap dengan Penerima.
- 17.4. *Foul* Oleh Marker Terhadap Pelempar (*Marking Foul*):
- 17.4.1. *Marking Foul* terjadi ketika:
- 17.4.1.1. Salah seorang Pemain Bertahan memposisikan diri secara ilegal (Bagian 18.1), dan ada kontak / sentuhan dengan Pelempar; atau
- 17.4.1.2. Pemain Bertahan memulai kontak / sentuhan dengan Pelempar, atau ada kontak yang dihasilkan dari Pelempar dan Pelempar Bertahan keduanya berlomba untuk posisi kosong yang sama, sebelum rilis.
- 17.4.1.3. Jika *marking foul* terjadi sebelum Pelempar melempar disk dan tidak selama gerakan melempar, Pelempar dapat memilih untuk memberikan isyarat *contact infraction*, dengan mengisyaratkan "Kontak". Setelah pelanggaran kontak yang tidak tertentang, permainan tidak berhenti dan *marker* harus melanjutkan hitungan di satu (1).
- 17.5. *Strip Foul*:

- 17.5.1. *Strip foul* terjadi ketika *defensive foul* menyebabkan Penerima atau Pelempar menjatuhkan disk setelah mereka memperoleh kepemilikan (*possession*).  
Jika penerimaan seharusnya menjadi gol, dan pelanggaran itu tidak ditentang, gol diberikan.
- 17.6. Foul Oleh Pemain Penyerang Terhadap Pemain Bertahan Saat Mengupayakan Merebut Disk (*Offensive Receiving Foul*):
  - 17.6.1. *Offensive Receiving Foul* terjadi ketika Penerima memulai kontak dengan Pemain Bertahan sebelum, saat, atau langsung setelahnya, salah satu Pemain melakukan upaya untuk menguasai disk.
  - 17.6.2. Jika *foul* tidak ditentang, hasilnya adalah *turnover* (pergantian kepemilikan disk), dan Pemain Bertahan mendapatkan kepemilikan disk pada titik pelanggaran.
  - 17.6.3. Jika operan selesai dan *foul* ditentang, disk kembali ke Pelempar.
- 17.7. Foul Oleh Pelempar Terhadap Pemain Bertahan (*Offensive Throwing Foul*):
  - 17.7.1. *Offensive Throwing Foul* terjadi ketika Pelempar melakukan kontak dengan Pemain Bertahan yang berada dalam posisi yang sah.
  - 17.7.2. Kontak / sentuhan terjadi selama tindak lanjut Pelempar tidak cukup untuk *foul*, tetapi harus dihindari.
- 17.8. Foul Penghalangan (*Blocking Foul*):
  - 17.8.1. Sebuah *Foul* Penghalangan terjadi ketika seorang Pemain mengambil posisi bahwa Lawan yang bergerak tidak dapat menghindari dan kontak / sentuhan terjadi, dan harus diperlakukan sebagai *foul* Penerima (*receiving foul*) atau *foul* secara tidak langsung, yang mana yang berlaku.
- 17.9. Foul Secara Tidak Langsung (*Indirect Foul*):
  - 17.9.1. *Foul* Secara Tidak Langsung terjadi ketika ada kontak antara Penerima dan Pemain Bertahan yang tidak secara langsung memengaruhi upaya untuk menguasai disk.
  - 17.9.2. Jika *foul* tidak ditentang, Pemain yang di-*foul* boleh berdiri di/bergerak ke titik yang seharusnya ditempatinya jika pelanggaran tersebut tidak terjadi
- 17.10. Foul Penyeimbangan (*Offsetting Fouls*):
  - 17.10.1. Jika *foul* diisyaratkan oleh Pemain Penyerang dan Pemain Bertahan yang keduanya mengupayakan untuk menguasai disk secara bersamaan, disk kembali ke Pelempar.
  - 17.10.2. Kontak / sentuhan yang tidak insidental yang terjadi ketika dua atau lebih Pemain Lawan bergerak menuju satu titik secara simultan harus diperlakukan sebagai *foul* penyeimbangan.

## **18. Infractions dan Violations (dua golongan pelanggaran yang tidak melibatkan kontak)**

- 18.1. *Marking Infractions* (pelanggaran *infraction* terkait dengan cara *marking* yang tidak sah):
  - 18.1.1. *Marking Infractions* meliputi:
    - 18.1.1.1. "Fast Count" - terjadi ketika *marker*:
      - 18.1.1.1.1. Memulai *stall count* (hitungan) sebelum disk aktif,
      - 18.1.1.1.2. Tidak memulai atau memulai dari awal *stall count* dengan kata "Stalling",
      - 18.1.1.1.3. Dihitung dalam interval kurang dari satu detik,
      - 18.1.1.1.4. Tidak mengurangi atau mengatur ulang jumlah *stall count* dengan benar, atau
      - 18.1.1.1.5. Tidak memulai *stall count* dari nomor yang benar.
    - 18.1.1.2. "Straddle" - garis antara kaki Pemain Bertahan berisi titik *pivot* Pelempar

- 18.1.1.3. "Disc Space" - bagian mana pun dari Pemain Bertahan kurang dari satu diameter disk dari torso Pelempar. Namun, jika situasi ini hanya disebabkan oleh gerakan Pelempar, itu bukan pelanggaran.
- 18.1.1.4. "Wrapping" - garis antara tangan atau lengan Pemain Bertahan memotong torso Pelempar, atau bagian tubuh Pemain Bertahan apapun di atas titik *pivot* Pelempar. Namun, jika situasi ini hanya disebabkan oleh gerakan Pelempar, itu bukan pelanggaran.
- 18.1.1.5. "Double Team" – sebuah Pemain Bertahan selain *marker* berada dalam jarak tiga (3) meter dari titik *pivot* Pelempar tanpa juga menjaga Pemain Penyerang lain. Namun, hanya berlari melintasi area ini bukanlah pelanggaran *Double Team*.
- 18.1.1.6. "Vision" - Pemain Bertahan menggunakan bagian tubuh mereka untuk dengan sengaja menghalangi visi Pelempar.
- 18.1.2. Sebuah *marking violation* dapat ditentang oleh Tim Bertahan, di mana pada saat tersebut permainan berhenti.
- 18.1.3. Setelah semua *marking violations* yang tercantum dalam 18.1.1 yang tidak ditentang, *marker* harus melanjutkan *stall count* dengan nomor yang terakhir diucapkan sepenuhnya sebelum isyarat, dikurangi satu (1).
- 18.1.4. *Marker* tidak dapat melanjutkan penghitungan sampai posisi ilegal apa pun telah diperbaiki. Untuk melakukan sebaliknya adalah *marking infraction* juga.
- 18.1.5. Selain mengisyaratkan *marking infraction*, Pelempar dapat mengisyaratkan *marking violation* dan berhenti bermain jika;
  - 18.1.5.1. Jumlah hitungan tidak diperbaiki,
  - 18.1.5.2. Tidak ada hitungan,
  - 18.1.5.3. Ada *marking infraction* yang tidak pantas, atau
  - 18.1.5.4. Ada pola *marking infraction* berulang.
- 18.1.6. Jika Pelempar mengisyaratkan *marking infraction*, atau *marking violation*, dan juga mencoba mengoper disk sebelum, selama atau setelah isyarat, isyarat tidak memiliki konsekuensi dan jika operan tidak berhasil, kemudian terjadi *turnover*. Namun jika disk dikembalikan ke Pelempar untuk pelanggaran terpisah, jumlah hitungan harus disesuaikan.
- 18.2. *Travel Infraction*:
  - 18.2.1. Pelempar dapat mencoba mengoper disk setiap saat asalkan mereka sepenuhnya di dalam lapangan bermain (*in bounds*) atau memiliki titik *pivot* yang *in bounds*.
    - 18.2.1.1. Namun Pemain yang *in bounds* yang menangkap disk saat mengudara dapat mencoba melempar disk sebelum menyentuh dasar lapangan.
  - 18.2.2. Setelah menangkap disk, dan mendarat *in bounds*, Pelempar harus mengurangi kecepatan secepat mungkin, tanpa mengubah arah, sampai mereka telah menetapkan titik *pivot*.
    - 18.2.2.1. Pelempar dapat melepaskan disk sambil mengurangi kecepatan asalkan mereka mempertahankan kontak dengan lapangan bermain sepanjang gerakan melempar.
  - 18.2.3. Pelempar dapat mengubah arah (*pivot*) hanya dengan menetapkan "titik *pivot*" (*pivot point*), di mana satu bagian dari tubuh mereka tetap berhubungan konstan dengan tempat tertentu di lapangan bermain, disebut "titik *pivot* atau *pivot point*".
  - 18.2.4. Pelempar yang sedang berbaring, menelungkup atau berlutut tidak perlu menentukan *pivot*.
    - 18.2.4.1. Jika kemudian mereka berdiri bukanlah *travel infraction*, asalkan *pivot* berada pada lokasi yang sama.
  - 18.2.5. *Travel infraction* terjadi jika:

- 18.2.5.1. Pelempar menentukan titik *pivot* pada titik yang salah di lapangan permainan;
- 18.2.5.2. Pelempar mengubah arah sebelum menentukan titik *pivot* atau melepaskan disk;
- 18.2.5.3. Setelah menangkap disk Pelempar tidak mengurangi kecepatan mereka secepat mungkin;
- 18.2.5.4. Pelempar gagal mempertahankan *pivot* sampai melepaskan disk;
- 18.2.5.5. Pelempar gagal mempertahankan kontak dengan lapangan bermain di seluruh gerakan melempar; atau
- 18.2.5.6. Seorang Pemain dengan sengaja bergelinding, meraba-raba atau menunda disk ke diri sendiri untuk bergerak ke segala arah.
- 18.2.6. Setelah *travel infraction* yang tidak ditentang diisyaratkan (dengan cara menyatakan "*travel*"), permainan tidak berhenti.
  - 18.2.6.1. Pelempar menentukan *pivot* di tempat yang benar, seperti yang ditunjukkan oleh Pemain yang menyatakan *travel*. Hal ini harus terjadi tanpa penundaan dari Pemain-pemain yang terlibat.
  - 18.2.6.2. *Stall count* dihentikan sementara, dan Pelempar tidak dapat melempar disk, hingga *pivot* ditentukan di tempat yang benar.
  - 18.2.6.3. *Marker* harus menyatakan "*Stalling*" sebelum memulai kembali hitungan.
- 18.2.7. Jika, setelah *travel infraction* tetapi sebelum *pivot* diperbaiki, Pelempar melempar disk dan berhasil, Tim Bertahan dapat mengisyaratkan *travel violation*. Permainan berhenti dan disk dikembalikan ke pelempar. Pelempar harus kembali ke lokasi yang ditempati pada saat pelanggaran. Permainan harus memulai ulang dengan pengecekan.
- 18.2.8. Jika, setelah *travel infraction*, Pelempar melakukan operan yang tidak sukses, permainan berlanjut.
- 18.2.9. Setelah *travel infraction* yang ditentang di mana Pelempar belum merilis disk, permainan berhenti.
- 18.3. "*Pick*" Violations:
  - 18.3.1. Jika seorang Pemain Bertahan menjaga satu Pemain Penyerang dan mereka dicegah untuk bergerak terhadap / dengan Pemain itu oleh Pemain lain, Pemain Bertahan itu dapat mengisyaratkan "*Pick*". Namun hal itu bukan *Pick* jika Pemain yang dijaga dan Pemain yang menghalanginya keduanya sedang melakukan upaya untuk menguasai disk.
    - 18.3.1.1. Sebelum melakukan isyarat "*Pick*", Pemain Bertahan dapat menunda isyarat hingga dua (2) detik untuk menentukan apakah halangan akan mempengaruhi permainan.  
Jika permainan telah berhenti, Pemain yang terhalang dapat bergerak ke posisi yang telah disepakati jika halangan tersebut tidak terjadi, kecuali dinyatakan sebaliknya.
  - 18.3.2. Semua Pemain harus melakukan upaya yang wajar untuk menghindari terjadinya *pick*.
    - 18.3.2.1. Selama penghentian, Pemain Lawan dapat setuju untuk sedikit menyesuaikan lokasi mereka untuk menghindari potensial pelanggaran ini.

## 19. Penghentian (*Stoppage*)

- 19.1. Penghentian Cedera
  - 19.1.1. Penghentian cedera, "*Injury*", dapat dipanggil oleh Pemain yang cedera, atau oleh Pemain manapun di Tim Pemain yang cedera.
  - 19.1.2. Jika ada Pemain yang memiliki luka terbuka atau pendarahan, penghentian cedera harus dipanggil dan Pemain itu harus segera diganti oleh Pemain lain (*injury*)



*substitution*) dan tidak boleh bergabung kembali dengan permainan sampai luka dirawat dan dibalut.

- 19.1.3. Jika cedera bukan disebabkan oleh Lawan, Pemain harus memilih apakah akan diganti, atau untuk membuat Tim mereka sendiri menggunakan *Time-Out*.
- 19.1.4. Jika cedera disebabkan oleh Lawan, Pemain dapat memilih untuk tetap bermain atau diganti.
- 19.1.5. Jika Pemain yang cedera telah menangkap disk, dan Pemain telah menjatuhkan disk karena cedera, Pemain tersebut tetap memiliki disk tersebut.
- 19.1.6. Penghentian cedera dianggap telah dipanggil pada saat cedera, kecuali jika pemain yang cedera memilih untuk melanjutkan permainan sebelum penghentian disebut.
- 19.1.7. Jika disk ada di udara ketika penghentian cedera dipanggil, mainkan terus sampai disk tertangkap atau menyentuh dasar lapangan. Jika cedera bukan akibat dari pelanggaran, penangkapan atau *turnover* itu berlaku, dan permainan dimulai kembali di sana setelah penghentian.
- 19.2. Penghentian Teknikal
  - 19.2.1. Setiap Pemain yang menyadari suatu kondisi yang membahayakan pemain dapat memanggil "teknikal" untuk berhenti bermain. Permainan harus segera berhenti.
  - 19.2.2. Pelempar dapat memanggil penghentian teknikal saat bermain untuk mengganti disk yang rusak parah.
  - 19.2.3. Setelah pemanggilan penghentian teknikal:
    - 19.2.3.1. Jika panggilan atau masalah tidak memengaruhi permainan, penangkapan atau *turnover* berlaku, dan dimulai kembali di sana;
    - 19.2.3.2. Jika panggilan atau masalah itu memengaruhi permainan, disk kembali ke Pelempar.
- 19.3. Jika seorang Pemain diganti setelah cedera, atau penghentian teknikal karena peralatan ilegal, Tim Lawan juga dapat memilih untuk mengganti satu Pemain.
  - 19.3.1. Pemain pengganti mengambil penuh status (lokasi, kepemilikan, *stall count* dll) dari Pemain yang mereka gantikan.

## 20. Time Out

- 20.1. Pemain yang memanggil *time out* harus membentuk "T" dengan tangan mereka, atau dengan satu tangan dan disk, dan harus memanggil "*time out*" secara jelas kepada Pemain Lawan.
- 20.2. Masing-masing Tim dapat mengambil dua (2) *time out* pada tiap babak.
- 20.3. Setelah poin diawali dan sebelum kedua Tim memberi sinyal kesiapan, Pemain dari Tim mana pun dapat memanggil *time out*. Batas waktu memperpanjang waktu antara awal poin dan *pull* berikutnya selama tujuh puluh lima (75) detik.
- 20.4. Setelah *pull*, hanya Pelempar dengan memiliki disk yang telah berhasil menangkap tanpa menjatuhkan disk nya ke dasar lapangan, yang dapat memanggil *time out*. *Time out* dimulai ketika "T" terbentuk, dan berlangsung selama tujuh puluh lima (75) detik. Setelah *time out*:
  - 20.4.1. Pergantian tidak diperbolehkan, kecuali untuk cedera.
  - 20.4.2. Permainan diulang kembali pada titik *pivot*.
  - 20.4.3. Pelempar tetap sama.
  - 20.4.4. Semua Pemain Tim Penyerang lainnya kemudian dapat mengatur posisi di titik mana saja di lapangan bermain.
  - 20.4.5. Setelah Pemain Penyerang memilih posisi, Pemain Bertahan dapat mengatur posisi di titik mana saja di atas lapangan permainan.
  - 20.4.6. *Stall count* tetap sama, kecuali *marker* telah ditukar.

20.5. Jika Pelempar mencoba memanggil *time out* ketika Tim mereka tidak memiliki sisa *time out*, permainan dihentikan. *Marker* harus menambahkan dua (2) detik ke *stall count* sebelumnya sebelum memulai kembali permainan dengan pengecekan. Jika ini menghasilkan *stall count* sepuluh (10) atau lebih, ini adalah "*stall out*" turnover.

### Istilah Teknis, Terjemahan dan Definisi

Istilah Bahasa Inggris	Terjemahan Bahasa Indonesia	Definisi / Arti
Act of throwing	Tindakan melempar	Lihat gerakan melempar (di bawah ini).
Affect the play	Memengaruhi penguasaan disk atau proses pemindahannya	Sebuah pelanggaran dianggap telah mempengaruhi penguasaan disk atau proses perpindahannya ( <i>affect the play</i> ) jika hasilnya kemungkinan besar akan beda dengan signifikan seandainya pelanggaran tersebut tidak terjadi.
Attacking end zone	<i>End zone</i> Tim Bertahan	Zona akhir yang menjadi tujuan perolehan skor.
Best perspective	Perspektif terbaik	Sudut pandang paling komplit dari seorang pemain yang bisa mencakup posisi disk, permukaan lapangan, para pemain, serta garis-garis lapangan yang terlibat.
Brick	<i>Brick</i>	Lemparan awal ( <i>pull</i> ) yang mendarat di luar lapangan ( <i>out of bounds</i> ) sebelum menyentuh lapangan bermain dan tanpa disentuh oleh tim penerima disk.
Call	Isyarat	Pernyataan yang diucapkan dengan jelas bahwa <i>foul, infraction, violation</i> atau <i>injury</i> telah terjadi. Beberapa istilah berikut ini dapat digunakan: <i>Foul, Travel</i> , salah satu istilah dari <i>Marking Infraction, Violation</i> (atau salah satu istilah dari <i>Violation</i> ), <i>Stall Out, Technical</i> , dan <i>Injury</i> .
Central zone	Zona tengah	Area dimana permainan berlangsung, termasuk garis-garis gol, tapi tidak termasuk <i>end zones</i> dan garis-garis perimeter.
Check	Pengecekan	Disk disentuh oleh pemain bertahan ( <i>defensive player</i> ) sebagai tanda untuk memulai kembali permainan.
Defending end zone	<i>End zone</i> Tim Penyerang	<i>End zone</i> dimana tim yang wilayahnya diincar sedang berupaya mencegah tim lawan mencetak skor.
Defensive player	Pemain bertahan	Tiap pemain yang timnya sedang tidak memiliki disk.
End zone	<i>End zone</i>	Salah satu dari dua area di ujung lapangan permainan dimana kedua tim dapat

		mencetak skor dengan cara menangkap disk di dalam area tersebut.
Establish a pivot	Menentukan <i>pivot</i>	<p>Setelah terjadinya sebuah <i>turnover</i>, posisi titik <i>pivot</i> ditetapkan, terus ditentukan oleh pelempar dengan cara menempati salah satu bagian tubuh-nya (biasanya salah satu kaki) pada titik tersebut.</p> <p>Setelah menerima operan, Pelempar harus menentukan <i>pivot</i> ketika telah berhenti jika hendak bergerak lagi. Pemain tersebut menentukan <i>pivot</i> dengan cara menjaga kontak yang konstan antara salah satu bagian tubuhnya dengan titik tertentu pada dasar lapangan.</p>
Goal line	Garis gol	Garis yang memisahkan <i>central zone</i> dan kedua <i>end zone</i> .
Ground	Dasar Lapangan	Dasar lapangan terdiri dari semua obyek yang solid seperti rumput, contong penanda, perlengkapan, air, pohon, pagar, dinding, serta <i>non-players</i> , akan tetapi tidak termasuk para pemain dan pakaian mereka, serta debu dan air yang ada di udara.
Ground contact	Persentuhan dengan dasar lapangan	Mengacu pada semua jenis kontak antara pemain dengan dasar lapangan terkait dengan kejadian atau gerakan yang spesifik secara langsung, termasuk setelah pemain tersebut menjadi off-balance (melompat, <i>diving</i> , <i>leaning</i> atau terjatuh).
Guarding	Penjagaan	Seorang pemain bertahan ( <i>defender</i> ) membayangi seorang pemain penyerang ( <i>offensive player</i> ) dalam jarak tiga (3) meter sambil bereaksi terhadap pemain penyerang tersebut.
Incidental contact	Kontak insidental	Segala macam kontak yang tidak berbahaya dan tidak mempengaruhi penguasaan disk atau proses perpindahan-nya.
Initiate Contact	Melakukan kontak	Segala macam pergerakan yang mengarah ke pemain tim lawan yang menempati posisi yang sah (baik di posisi mereka berdiri, atau posisi yang akan mereka tempati berdasarkan kecepatan dan arah pemain lawan tersebut), yang berakhir dengan kontak non-insidental.

Interception	Cegatan	Ketika pemain dari tim bertahan menangkap lemparan dari seorang pemain dari tim menyerang.
Legitimate position	Posisi yang sah	Posisi tubuh (kecuali lengan dan kaki) dari seorang pemain yang statis yang dapat dihindari semua pemain lawan jika jarak dan waktu juga diperhitungkan.
Line	Garis	Sebuah batas yang mempertegas area permainan. Pada lapangan yang tidak memiliki garis, batas dalam hal ini ditentukan secara imajinatif antara dua penanda ( <i>field markers</i> ), dengan lebarnya selebar penanda tersebut. Segmen garis-garis yang dimaksud tidak melampaui posisi penanda.
Making a play on the disc	Melakukan upaya untuk menguasai disk	Ketika disk berada di udara dan seorang pemain sedang berupaya untuk melakukan kontak dengan disk seperti menangkap ataupun menepis-nya. Proses berlari ke area yang diharapkan akan terjadi kontak dengan disk juga termasuk dalam hal ini.
Marker	<i>Marker</i>	Pemain bertahan ( <i>defensive player</i> ) yang diperbolehkan melakukan <i>stall count</i> terhadap pelempar.
Marking	<i>Marking</i>	Dalam penggunaannya secara umum, <i>Marking</i> berarti: memposisikan diri di dekat Pemain lawan untuk mencegahnya memperoleh atau mengoper disk.  Akan tetapi, dalam Ultimate, <i>Marking</i> secara sering spesifik dihubungkan dengan peran seorang <i>Marker</i> (lihat penjelasan di atas).
Non-Player	Non-Pemain	Siapa saja, termasuk anggota tim, yang tidak sedang bermain.
Offensive player	Pemain penyerang	Seorang pemain yang tim nya sedang berhak atas kepemilikan disk.
Out-of-Bounds (OB)	<i>Out of bounds</i>	Segala sesuatu yang bukan bagian dari lapangan permainan, termasuk garis perimeter.
Perimeter lines	Garis perimeter	Garis-garis yang memisahkan <i>central zone</i> atau <i>end zone</i> dari area <i>out-of-bounds</i> . Garis-garis tersebut bukanlah bagian dari lapangan permainan.

Pivot	<i>Pivot</i>	Bergerak sambil menepati suatu bagian dari tubuh pada titik tertentu di lapangan permainan (disebut titik <i>pivot</i> ).
Pivot point	Titik <i>pivot</i>	Suatu titik pada lapangan permainan dimana pelempar diharuskan menentukan <i>pivot</i> setelah terjadi <i>turnover</i> , setelah <i>the pull</i> , setelah <i>time-out</i> , setelah meninggalkan <i>central zone</i> , atau dimana <i>pivot</i> yang sebelumnya ditentukan. Ada kemungkinan titik <i>pivot</i> belum ditentukan jika pelempar belum benar-benar berhenti dan belum mengganti arahnya.
Play	Permainan	Sesaat setelah <i>the pull</i> diluncurkan hingga sesaat sebelum ada yang mencetak skor. Permainan mungkin saja dihentikan oleh sebuah isyarat ( <i>call</i> ). Jika itu terjadi permainan akan dilanjutkan kembali dengan melakukan pengecekan.
Player	Pemain	Salah satu dari hingga empat belas (14) orang yang sedang berpartisipasi dalam permainan yang sedang berjalan.
Possession of the disc	Kepemilikan disk	Dengan kokoh mengontrol disk yang tidak sedang berputar. Menangkap disk dan mengambil alih kepemilikan disk merupakan dua upaya yang sebenarnya sama. Kehilangan kepemilikan sebagai akibat dari kontak disk dengan dasar lapangan menandakan bahwa kepemilikan disk berakhir saat itu juga. Ketika disk menjadi kepemilikan pemain maka disk adalah bagian dari pemain tersebut. Tim yang pemainnya memperoleh kepemilikan atas disk adalah tim yang berhak atas kepemilikan disk.
Playing field	Lapangan permainan	Area dari <i>central zone</i> hingga <i>end zone</i> kecuali garis-garis perimeter.
Pull	<i>Pull</i>	Lemparan dari salah satu tim ke tim lainnya yang menandakan dimulainya permainan babak pertama, babak kedua atau setelah terjadi gol. <i>Pull</i> bukanlah sebuah operan.
Receivers	Pemain penerima	Semua pemain penyerang ( <i>offensive players</i> ) kecuali pelempar.
Stoppage of play	Penghentian permainan	Segala hal yang menghentikan permainan dikarenakan terjadinya sebuah <i>foul</i> ,

		<i>violation</i> , diskusi, <i>injury</i> atau <i>time-out</i> yang membutuhkan tindakan pengecekan agar permainan bisa dijalankan kembali.
Throw	Lemparan	Disk yang mengudara setelah dilakukannya gerakan melempar ( <i>throwing motion</i> ), termasuk juga setelah melakukan upaya <i>fake</i> atau setelah disk dijatuhkan dengan sengaja, yang mengakibatkan pelempar tidak lagi memiliki kontak dengan disk. Operan dan lemparan merupakan dua hal yang sama.
Thrower	Pelempar	Pemain penyerang ( <i>offensive player</i> ) yang memiliki disk, atau seorang pemain yang baru saja melempar sebelum hasil dari lemparan nya ditentukan.
Throwing motion	Gerakan melempar	<i>Throwing motion</i> adalah gerakan yang memindahkan momentum dari pelempar ke disk yang mengarahkan disk ke udara dan menghasilkan sebuah lemparan. <i>Pivot</i> dan <i>wind-up</i> bukanlah bagian dari <i>act of throwing</i> .
Turnover	<i>Turnover</i>	Saat ketika terjadi pertukaran kepemilikan disk oleh tim. Sebuah <i>turnover</i> bukanlah sebuah <i>violation</i> .
Where the disc stops	Di mana disk berhenti	Mengacu pada lokasi dimana disk ditangkap, berhenti secara natural, atau dimanapun disk berhenti setelah berputar atau bergelinding.

### Terjemahan Lain

Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia
Contested	Tertentang
Uncontested	Tidak ditentang
Stall count	<i>Stall count</i>
Stall-out	<i>Stall out</i>
Hand-over	<i>Hand over</i>
Dropped pull	<i>Dropped pull</i>
Deflection	Pantulan
Double touch	Persentuhan dobel

Teammate	Pemain satu tim
Time-out	<i>Time out</i>
Fast count	Perhitungan cepat
Fake (a pass)	<i>Fake</i>

## Lisensi Hukum

Karya ini ("Aturan WFDF Ultimate 2017") dilisensikan di bawah lisensi *Creative Commons Attribution 2.5*. Pemberi Lisensi dan Penulis Asli Karya tersebut adalah *World Flying Disc Federation*, sebuah perusahaan nirlaba yang terdaftar di negara bagian Colorado, AS. Ini adalah ringkasan Kode Hukum yang dapat dibaca (lisensi lengkap dapat ditemukan di Lampiran C)

Anda bebas untuk:

- Menyalin, mendistribusikan, menampilkan dan melakukan pekerjaan - membuat karya turunan
- Memanfaatkan karya secara komersial

Di bawah kondisi berikut:

- Anda harus mengaitkan karya dengan cara yang ditentukan oleh penulis atau pemberi lisensi.
- Untuk penggunaan kembali atau distribusi, Anda harus menjelaskan kepada orang lain ketentuan lisensi dari karya ini.
- Salah satu dari kondisi ini dapat dihapuskan jika Anda mendapatkan izin dari WFDF.

Penggunaan wajar Anda dan hak-hak lainnya sama sekali tidak dipengaruhi oleh hal di atas.