

Regras de Ultimate WFDF 2025-2028

Tradução da Versão Oficial efetiva em 01-01-2025
Produzida pelo Subcomitê de Regras de Ultimate da WFDF

Sumário

Prefácio	1
Introdução	2
1. Espírito de Jogo.....	3
2. Campo de Jogo	4
3. Equipamento.....	4
4. Ponto, Gol e Jogo	5
5. Equipes	5
6. Iniciando uma Partida.....	5
7. O Pull	5
8. Estado da Jogada	6
9. Contagem.....	7
10. A Autorização (Check).....	7
11. Fora de Campo	8
12. Recebedores e Posicionamento.....	9
13. Inversões de Posse	10
14. Pontuação	11
15. Chamando Faltas, Infrações e Violações	12
16. Continuação após uma Chamada.....	12
17. Faltas.....	13
18. Infrações e Violações	14
19. Paradas de Segurança	16
20. Pedidos de Tempo	17
Definições	18
Licença Legal.....	20
Tradução para Português Brasileiro	20

Prefácio

Por ser um esporte com categorias mista, feminina e masculina, é importante que a terminologia do documento de regras de Ultimate se aplique a toda e qualquer pessoa. Sendo assim, onde se lê:

- jogador, leia-se jogador(a);
- lançador, leia-se lançador(a);
- capitão, leia-se capitã(o);
- árbitro, leia-se árbitro(a);
- adversário, leia-se adversário(a);
- companheiro, leia-se companheiro(a);
- marcador, leia-se marcador(a);
- defensor, leia-se defensor(a);
- recebedor, leia-se recebedor(a);

atentando-se, também, à concordância de número e gênero dos complementos dos termos supracitados.

Introdução

O Ultimate é um esporte de equipes de sete jogadores jogado com um disco. O Ultimate é jogado em um campo retangular de, aproximadamente, metade da largura de um campo de futebol americano, com uma zona de pontuação em cada extremidade. O objetivo de cada uma das equipes é marcar um gol, que ocorre quando um jogador recebe um passe na zona de pontuação que está atacando. O lançador não pode correr com o disco, mas pode lançá-lo em qualquer direção para qualquer companheiro de equipe. Sempre que um passe é incompleto, uma inversão de posse ocorre e a outra equipe deve estabelecer a posse e tentar pontuar na zona de pontuação adversária. As partidas geralmente são jogadas até 15 gols ou em torno de 100 minutos. O Ultimate é auto arbitrado e sem contato físico. O Espírito de Jogo guia como os jogadores arbitram a partida se comportam em campo.

Muitas dessas regras são genéricas e cobrem a maioria das situações, entretanto, algumas regras cobrem situações específicas e se sobrepõem às regras genéricas.

Variações da estrutura básica e das regras podem ser utilizadas para abranger competições especiais, número de jogadores, idade dos atletas ou espaço disponível. Consulte o respectivo Apêndice para regras adicionais que se aplicam a eventos específicos da *World Flying Disc Federation (WFDF)*.

I. Espírito de Jogo

- 1.1. O Ultimate é um esporte sem contato e auto arbitrado. Todos os jogadores são responsáveis por administrar e cumprir as regras. O Ultimate é fundamentado no Espírito de Jogo, que responsabiliza todos os jogadores por jogarem de forma limpa e honesta.
- 1.2. Acredita-se que nenhum jogador vai quebrar as regras intencionalmente, logo não há penalizações duras para quebras inadvertidas das regras, mas sim um método para retomar a jogada de uma forma que simula o que mais provavelmente teria acontecido caso não tivesse ocorrido a quebra de regras.
 - 1.2.1. Se há uma quebra intencional ou explícita das regras ou do Espírito de Jogo, os capitães devem conversar sobre o evento e determinar um desdobramento apropriado para a situação, mesmo que esse desdobramento não esteja em concordância com uma regra específica.
- 1.3. Os jogadores devem estar conscientes do fato que eles estão agindo como árbitros em qualquer situação de arbitragem entre as equipes. Os jogadores devem:
 - 1.3.1. saber e cumprir tanto as regras de jogo quanto regras de espírito de jogo;
 - 1.3.2. ser justos e objetivos;
 - 1.3.3. ser verdadeiros;
 - 1.3.4. explicar seu ponto de vista de forma clara e sucinta;
 - 1.3.5. permitir que os adversários tenham a oportunidade de falar;
 - 1.3.6. escutar e considerar o ponto de vista do adversário;
 - 1.3.7. usar vocabulário respeitoso e linguagem corporal considerando possíveis diferenças culturais;
 - 1.3.8. resolver situações adversas de forma eficiente;
 - 1.3.9. fazer chamadas de forma consistente durante toda a partida; e
 - 1.3.10. somente fazer um chamado caso a quebra de regras seja significativa o suficiente para fazer diferença no desdobramento da situação, ou quando a segurança de um jogador está em risco.
- 1.4. O jogo altamente competitivo é encorajado, porém nunca deve sacrificar o respeito mútuo entre jogadores, a aderência às regras acordadas, a segurança dos jogadores ou o prazer básico de jogar.
- 1.5. As ações a seguir são alguns exemplos de um bom Espírito:
 - 1.5.1. retirar uma chamada que você acredita não mais ser correta;
 - 1.5.2. conversar com um adversário fora de campo depois de uma interação controversa;
 - 1.5.3. cumprimentar um adversário por uma boa jogada ou por bom Espírito;
 - 1.5.4. se apresentar para seu adversário; e
 - 1.5.5. reagir calmamente frente a uma discordância ou provocação.
- 1.6. As ações seguintes são violações claras de Espírito de Jogo e devem ser evitadas:
 - 1.6.1. jogo perigoso e comportamento agressivo;
 - 1.6.2. fazer faltas ou quebrar qualquer outra regra de forma intencional;
 - 1.6.3. provocar ou intimidar jogadores adversários;
 - 1.6.4. comemorar um gol de forma desrespeitosa;
 - 1.6.5. fazer chamadas como forma de retaliação a uma chamada do adversário;
 - 1.6.6. pedir um passe de um jogador adversário; e
 - 1.6.7. qualquer outro comportamento do tipo “ganhar a qualquer custo”.
- 1.7. As equipes são guardiãs do Espírito de Jogo e devem:
 - 1.7.1. assumir a responsabilidade de ensinar as regras e um bom Espírito à sua equipe;
 - 1.7.2. disciplinar seus companheiros de equipe que mostrarem Espírito ruim;
 - 1.7.3. prover comentários construtivos às outras equipes sobre o que elas estão fazendo bem e/ou como melhorar sua aderência ao Espírito de Jogo; e
 - 1.7.4. chamar um Tempo de Espírito de Jogo para tratar de questões relacionadas ao Espírito, de acordo com a situação.
- 1.8. No caso de um jogador novato estar envolvido em uma quebra de regra a qual desconhece, jogadores experientes devem auxiliar na explicação dessa transgressão das regras.
- 1.9. Um jogador experiente, que aconselha sobre as regras e guia a arbitragem em campo, pode supervisionar jogos envolvendo jogadores iniciantes ou mais jovens.
- 1.10. Chamadas devem ser discutidas pelos jogadores diretamente envolvidos na jogada e pelos jogadores que tiveram a melhor perspectiva da jogada.

- 1.10.1. Se um jogador que não estava diretamente envolvido acredita que um companheiro de equipe fez uma chamada incorreta, ou fez uma falta ou violação, ele deve informar seu companheiro.
- 1.10.2. Não jogadores, com exceção dos capitães, devem evitar se envolver. Entretanto, os jogadores podem perguntar a perspectiva de outras pessoas para os auxiliar a fazerem uma chamada apropriada e para esclarecer as regras.
- 1.11. Jogadores e capitães são os únicos responsáveis por fazer e resolver as chamadas.
- 1.12. Se, após discutirem, os jogadores não concordarem ou não está claro e óbvio:
 - 1.12.1. o que aconteceu em uma jogada, ou
 - 1.12.2. o que mais provavelmente teria acontecido em uma jogada,
 o disco deve retornar ao último lançador não disputado.

2. Campo de Jogo

- 2.1. O campo de jogo é uma área retangular com dimensões e zonas conforme apresentadas na Figura I e deve ser essencialmente plano, livre de obstruções e fornecer segurança razoável aos jogadores.
- 2.2. As linhas do perímetro cercam o campo de jogo e consistem em duas (2) linhas laterais ao longo do comprimento e duas (2) linhas de fundo ao longo da largura.
- 2.3. As linhas do perímetro não são parte do campo de jogo.
- 2.4. As linhas de gol são linhas que separam a zona central das zonas de pontuação e são parte da zona central.
- 2.5. As marcas de *brick* são a interseção de duas (2) linhas cruzadas, de um (1) metro de comprimento, na zona central, estabelecidas a uma distância igual ao comprimento da zona de pontuação de cada linha de gol, e centralizadas em relação às linhas laterais.
- 2.6. Oito objetos flexíveis com cores vivas (como cones de plástico) demarcam os cantos da zona central e das zonas de pontuação.
- 2.7. Os arredores imediatos do campo de jogo não devem ter objetos móveis. Se uma jogada é obstruída por não-jogadores ou por objetos a menos de três (3) metros da linha de perímetro, qualquer jogador obstruído ou lançador em posse do disco pode chamar "Violação".

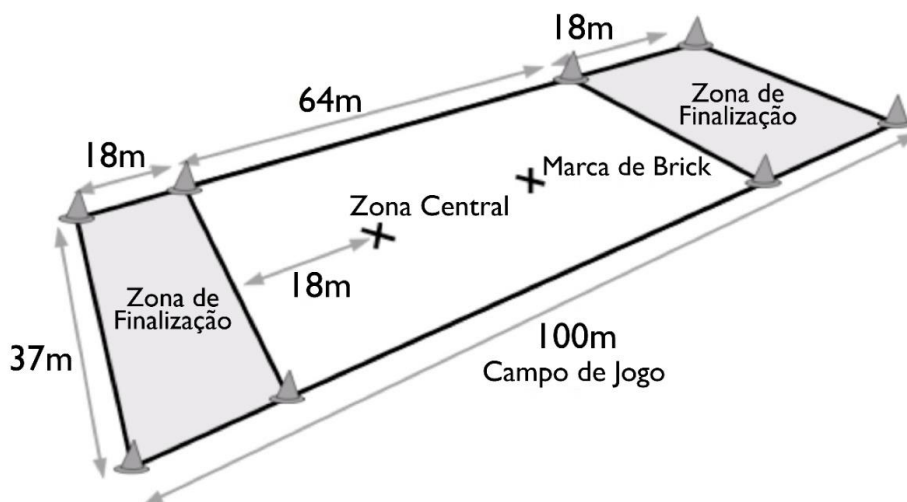


Figura I

3. Equipamento

- 3.1. Qualquer disco que voe e que for aceito por ambos os capitães pode ser utilizado.
- 3.2. A WFDF pode manter uma lista de discos aprovados e recomendados para uso.
- 3.3. Cada jogador deve vestir um uniforme que diferencia sua equipe.

- 3.4. Nenhum jogador pode trajar itens de vestuário ou equipamento que tenha chances significativas de machucar quem o veste ou outros jogadores, ou que prejudique a capacidade de jogo de um adversário.

4. Ponto, Gol e Jogo

- 4.1. Um jogo consiste em um número de pontos. Cada ponto termina com a marcação de um gol.
- 4.2. Um jogo termina e é vencido pela equipe que marcar quinze (15) gols primeiro.
- 4.3. Um jogo é dividido em dois (2) períodos, denominados tempos. O meio-tempo ocorre quando uma das equipes marcar oito (8) gols primeiro.
- 4.4. O primeiro ponto de cada tempo se inicia quando esse tempo se inicia.
- 4.5. Após um gol ser marcado e o jogo não ter sido vencido, ou o meio-tempo não ter sido alcançado:
 - 4.5.1. o próximo ponto se inicia imediatamente;
 - 4.5.2. as equipes trocam a zona de pontuação que estão defendendo; e
 - 4.5.3. a equipe que marcou o gol se torna a defesa e é a próxima a lançar o *pull*.

5. Equipes

- 5.1. Cada equipe deve colocar no máximo sete (7) e no mínimo cinco (5) jogadores em campo durante cada ponto.
- 5.2. Cada equipe deve designar um(a) capitã(o) e um(a) capitã(o) de espírito para representar o time.
- 5.3. Uma equipe pode fazer substituições ilimitadas após um gol ser marcado e antes do seu time sinalizar que está pronto para o *pull*.
- 5.4. Para jogos da categoria Mista, algum método para alternar a proporção de jogadores 4:3 deve ser utilizado.

6. Iniciando uma Partida

- 6.1. Representantes das duas equipes determinam, de forma justa, qual equipe escolhe primeiro:
 - 6.1.1. se deseja receber ou lançar o *pull* inicial; ou
 - 6.1.2. qual zona de pontuação irá defender inicialmente.
- 6.2. A outra equipe fica com a opção restante.
- 6.3. No início do segundo tempo, as escolhas iniciais são invertidas.
- 6.4. Para jogos da categoria Mista, as equipes devem discutir estratégias para facilitar a identificação de confrontos de marcação.

7. O Pull

- 7.1. No início do jogo, depois do meio-tempo ou após uma pontuação, a jogada começa com um lançamento feito pela defesa, chamado de “*pull*”.
 - 7.1.1. As equipes devem se preparar para o *pull* sem atrasos injustificados.
- 7.2. O *pull* só pode ser lançado após ambas as equipes terem sinalizado prontidão, tendo o lançador do *pull* e um jogador do ataque levantado a mão acima das suas cabeças.
- 7.3. Após sinalizar prontidão, todos os jogadores de ataque devem permanecer com um pé sobre a linha do gol da zona de pontuação que estão defendendo, sem mudar de posição entre si até que o *pull* seja lançado.
- 7.4. Após sinalizar prontidão, todos os jogadores de defesa devem manter seus dois pés totalmente atrás do plano vertical da linha do gol até que o *pull* seja lançado.
- 7.5. Se uma equipe quebra a regra 7.3 (“Saída Falsa” – “False start”) ou 7.4 (“Impedimento” - “Offside”), a equipe adversária pode chamar a violação em questão. Essa chamada deve ser feita antes do ataque encostar no disco (7.8 ainda se aplica).
 - 7.5.1. Se a defesa escolher por chamar uma Saída Falsa, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô de acordo com 7.9, 7.10, 7.11, ou 7.12 e então a jogada se reinicia o mais rápido o possível como se um pedido de tempo tivesse sido chamado naquela posição.

- 7.5.2. Se o ataque escolher por chamar Impedimento, deve-se deixar o disco cair no chão sem ser tocado e então retomar a jogada como se um *brick* tivesse sido chamado (não é necessária uma autorização).
- 7.6. Assim que o *pull* é lançado, todos os jogadores podem se mover em qualquer direção.
- 7.7. Nenhum jogador da equipe de defesa pode encostar no disco após um *pull* até que um membro do time atacante toque no disco, ou até que o disco encoste no chão.
- 7.8. Se um jogador de ataque, dentro ou fora de campo, toca no disco antes que o mesmo encoste no chão, e o time de ataque, na sequência, falha em estabelecer a posse do disco, é uma inversão de posse (um *pull* caído).
- 7.9. Se um jogador de ataque pega o *pull* e, na sequência, estabelece a posse do disco, ele deve estabelecer o local de pivô no ponto do campo de jogo mais próximo de onde a posse foi estabelecida, mesmo que esse ponto seja na zona de pontuação que está defendendo.
- 7.10. Se o primeiro contato do disco é com o campo de jogo e o mesmo nunca sai de campo, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô onde o disco parar, mesmo que esse ponto de pivô seja na zona de pontuação que está defendendo.
- 7.11. Se o primeiro contato do disco é com o campo de jogo e depois sai de campo sem ter encostado em nenhum jogador de ataque, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô onde o disco cruzou a linha de perímetro pela primeira vez, ou no ponto da zona central mais próximo, caso este ponto de pivô seja na zona de pontuação que está defendendo.
- 7.11.1. Se o disco encosta em um jogador de ataque antes de sair de campo, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô onde o disco cruzou a linha de perímetro pela primeira vez, mesmo que esse ponto de pivô seja na zona de pontuação que está defendendo.
- 7.12. Se o disco entra em contato com a área fora de campo sem antes tocar o campo de jogo ou um jogador de ataque, o lançador pode estabelecer um ponto de pivô ou na marca de *brick* mais próxima da zona de pontuação que está defendendo, ou no ponto da zona central mais próximo de onde o disco saiu de campo (Seção 11.8). A escolha pela opção do *brick* deve ser sinalizada antes do disco ser pego do chão. Isso deve ser sinalizado por qualquer jogador de ataque, estendendo completamente um braço acima da cabeça e deve ser chamado “*brick*”.

8. Estado da Jogada

- 8.1. A jogada está “morta” e nenhuma inversão de posse é possível:
- 8.1.1. Depois do início de um ponto, até que o *pull* seja lançado;
- 8.1.2. Quando o disco deve ser levado ao ponto de pivô depois do *pull* ou de uma inversão de posse, até que um ponto de pivô seja estabelecido;
- 8.1.3. Depois de uma chamada que pare a jogada ou qualquer outra parada, até que o disco seja colocado em jogo; ou
- 8.1.4. Depois que o disco encosta no chão, até que a posse do mesmo seja estabelecida pela equipe apropriada.
- 8.1.5. Os jogadores podem se mover durante uma jogada morta (a menos que especificado de outra forma).
- 8.2. A jogada que não está morta está “viva”.
- 8.3. O lançador não pode transferir a posse do disco a outro jogador enquanto a jogada estiver morta.
- 8.4. Qualquer jogador pode tentar parar um disco que está rolando ou deslizando depois que o mesmo tocou no chão.
- 8.4.1. Se, na tentativa de parar tal disco, um jogador alterar a posição do disco significativamente, a equipe adversária pode requisitar que o ponto de pivô seja estabelecido onde o disco foi tocado.
- 8.5. Após uma inversão de posse e após o *pull*, um jogador da equipe atacante deve se movimentar diretamente em passo de caminhada, ou mais rápido, para recuperar o disco e estabelecer um ponto de pivô.
- 8.5.1. Adicionalmente a 8.5, após uma inversão de posse, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô dentro dos seguintes limites de tempo, se o disco não saiu de campo e está localizado na:

- 8.5.1.1. zona central – dentro de dez (10) segundos após o disco parar.
- 8.5.1.2. zona de pontuação – dentro de vinte (20) segundos após o disco parar.
- 8.5.2. Se o ataque quebrar as regras 8.5 ou 8.5.1, a defesa pode dar um aviso (“Atraso de Jogo” - “*Delay of Game*” ou fazendo uma pré contagem, para quebras da regra 8.5.1) ou pode chamar uma “Violação”.
 - 8.5.2.1. Se, após um aviso, o ataque continua quebrando as regras 8.5 ou 8.5.1, então 9.3.1 não se aplica e o marcador do lançador pode começar a contagem.
- 8.5.3. A defesa não deve se mover de maneira a impedir que o ataque tome posse do disco ou estabeleça um ponto de pivô.
- 8.5.4. Se os jogadores não chegarem a um acordo sobre a localização correta do ponto de pivô, o ponto médio entre as duas localizações de pivô propostas deve ser usado.

9. Contagem

- 9.1. O marcador do lançador inicia a contagem no lançador anunciando “Contando” (“*Stalling*”) e então contando de um (1) até dez (10). O intervalo entre o início de cada número da contagem deve ser de, no mínimo, um (1) segundo.
- 9.2. A contagem deve ser comunicada de forma clara ao lançador.
- 9.3. O marcador do lançador só pode iniciar e continuar a contagem quando:
 - 9.3.1. A jogada está viva, ou uma vez que um ponto de pivô é estabelecido depois de uma inversão de posse;
 - 9.3.2. Está a menos de três (3) metros do ponto de pivô do lançador, ou do local de pivô, caso o lançador não esteja nesse local; e
 - 9.3.3. Todos os jogadores de defesa estão legalmente posicionados (Seção 18.1).
- 9.4. Se o marcador do lançador se move para além dos três (3) metros de raio, ou um jogador diferente se torna o marcador do lançador, a contagem deve ser reiniciar em “Contando um (1)”.
- 9.5. Após uma parada na jogada, a contagem deve ser retomada da seguinte maneira:
 - 9.5.1. Após uma quebra de regras da defesa aceita, a contagem reinicia em “Contando um (1)”.
 - 9.5.2. Após uma quebra de regras do ataque aceita, a contagem reinicia em, no máximo, nove (9).
 - 9.5.3. Após um estouro de contagem (*stall-out*) contestado, a contagem reinicia em “Contando oito (8)”.
 - 9.5.4. Após a continuação de uma jogada em que a regra 16.3.2 foi aplicada, a contagem reinicia em “Contando um (1)”.
 - 9.5.5. Após todas as outras chamadas, incluindo “*pick*”, a contagem reinicia em, no máximo, seis (6). Entretanto:
 - 9.5.5.1. Se há uma chamada envolvendo o lançador e outra quebra de regras na recepção, e o disco retorna ao lançador, a contagem é retomada de acordo com o resultado da chamada envolvendo o lançador.
 - 9.5.5.2. Se há uma chamada de violação relacionada com a Autorização (*Check*) (Seção 10.), a contagem é retomada no mesmo número que havia sido determinado antes dessa violação.
- 9.6. Reiniciar uma contagem em “no máximo, n”, onde “n” é determinado por 9.5.2, 9.5.5, ou 20.3.6, significa o seguinte:
 - 9.6.1. Se “x” é acordado como sendo o último número totalmente pronunciado antes da chamada, então a contagem é retomada em “Contando (x mais um)” ou “Contando n”, escolhendo o menor número dentre as duas opções.

10. A Autorização (*Check*)

- 10.1. Sempre que a jogada parar durante um ponto devido a uma falta, violação, inversão de posse contestada, inversão de posse específica, gol contestado, parada, discussão, ou no fim de um pedido de tempo, a jogada deve se reiniciar o mais rápido possível com uma autorização (*Check*). A autorização só pode ser atrasada para a discussão de uma chamada.
- 10.2. Posicionamento dos jogadores após uma chamada (exceto no caso de um pedido de tempo, ou a menos que seja especificado de outra forma):

- 10.2.1. Se a jogada para antes de um passe ser lançado, todos os jogadores devem retornar às posições que estavam quando a chamada foi feita.
- 10.2.2. Se a jogada para após o passe ser lançado, então:
 - 10.2.2.1. se o disco retorna ao lançador, todos os jogadores devem voltar às posições que estavam quando o lançador soltou o passe, ou quando a chamada foi feita, escolhendo qual dos dois aconteceu primeiro.
 - 10.2.2.2. se o resultado da jogada se mantiver, todos os jogadores devem retornar às posições que estavam ou quando um jogador estabeleceu a posse ou quando o disco tocou o chão.
 - 10.2.2.3. se um jogador, que não o lançador, ganha a posse como resultado de uma quebra de regras aceita, todos os jogadores devem retornar às posições que estavam quando essa quebra de regras ocorreu.
- 10.2.3. Todos os jogadores devem permanecer parados nesse lugar até que o disco seja colocado em jogo.
- 10.3. Qualquer jogador pode estender brevemente uma parada de jogo para corrigir um equipamento defeituoso (“Equipamento”), mas uma jogada ativa não pode ser parada para esse propósito.
- 10.4. Antes da autorização, a pessoa que dará a autorização e o adversário mais próximo devem verificar se seus companheiros de equipe estão prontos e posicionados de acordo com 10.2.
- 10.5. Se há um atraso desnecessário para dar a autorização, a equipe adversária pode dar um aviso (“Atraso de jogo” - “*Delay of Game*”). Se o atraso continuar, a equipe que deu o aviso pode colocar o disco em jogo dizendo “Disco em Jogo” (“*Disc In*”) sem a verificação do time adversário, mas somente se o time que estiver colocando o disco em jogo estiver todo parado e posicionado de acordo com 10.2.
- 10.6. Para reiniciar a jogada com uma autorização:
 - 10.6.1. quando o lançador tem o disco:
 - 10.6.1.1. se há um defensor ao alcance, o defensor deve tocar o disco.
 - 10.6.1.2. se não há um defensor ao alcance, o lançador deve tocar o disco no chão e dizer “Disco em Jogo” (“*Disc In*”).
 - 10.6.2. quando o disco está no chão, o defensor mais próximo do mesmo deve dizer “Disco em Jogo” (“*Disc In*”).
- 10.7. Um jogador pode chamar uma violação a respeito da autorização se um adversário:
 - 10.7.1. tenta um passe sem a devida autorização, conforme 10.6; ou
 - 10.7.2. reinicia a jogada sem a verificação do adversário mais próximo; ou
 - 10.7.3. está se movendo imediatamente antes da autorização; ou
 - 10.7.4. não estava corretamente posicionado.
 - 10.7.5. Depois dessa chamada de violação, nenhum passe vale, independentemente se ele foi completo ou incompleto, e a posse retorna ao lançador (a não ser que 16.3 se aplique).

11. Fora de Campo

- 11.1. Todo o campo de jogo é considerado dentro. As linhas de perímetro não são parte do campo de jogo e são consideradas fora de campo. Todos os não jogadores são parte da área fora de campo.
- 11.2. A área fora de campo consiste no chão que não está dentro de campo e tudo que está em contato com ele, exceto os jogadores defensivos, que são considerados sempre “dentro de campo”.
- 11.3. Um jogador de ataque que não está fora de campo está dentro de campo.
 - 11.3.1. Um jogador no ar mantém seu estado dentro/fora de campo até que entre em contato com o campo de jogo ou com a área fora de campo.
 - 11.3.2. Um jogador que pegou o disco, que entra em contato com o campo de jogo e depois entra em contato com a área fora de campo, ainda é considerado dentro de campo, contanto que ele mantenha a recepção até estabelecer a posse.
 - 11.3.2.1. Se o jogador deixar o campo de jogo, ele deve estabelecer um ponto de pivô no ponto do campo de jogo onde cruzou a linha de perímetro (a não ser que 14.3 esteja valendo).
 - 11.3.3. Um lançador que entra em contato com uma área fora de campo é considerado dentro de campo até que faça um passe.
 - 11.3.4. Contato entre jogadores não transfere o estado de dentro ou fora de campo de um para outro.

- 11.4. As seguintes situações são inversões de posse por estar fora de campo, e se considera que a recepção não aconteceu:
 - 11.4.1. qualquer parte de um recebedor da equipe atacante está fora de campo quando ele toca o disco; ou
 - 11.4.2. após receber o disco estando no ar, o primeiro contato de um recebedor da equipe atacante é com a área fora de campo enquanto ainda está em contato com o disco.
- 11.5. Um disco está dentro de campo quando a jogada está viva, ou quando a jogada começa ou se reinicia.
- 11.6. Um disco se torna fora de campo assim que ele entra em contato com a área fora de campo ou com um jogador de ataque que está fora. Um disco que foi pego por um jogador de ataque tem o mesmo estado dentro/fora desse jogador. Se o disco é pego simultaneamente por mais de um jogador de ataque, estando um deles fora de campo, o disco está fora de campo.
- 11.7. O disco pode voar por fora de uma linha de perímetro e retornar ao campo de jogo, e jogadores podem sair de campo para fazer uma jogada ao disco.
- 11.8. O local onde o disco saiu de campo é o ponto onde, antes de entrar em contato com uma área ou jogador fora de campo, o disco, por último:
 - 11.8.1. esteve parcialmente ou completamente sobre o campo de jogo; ou
 - 11.8.2. entrou em contato com um jogador dentro de campo.
- 11.9. Se o disco está fora de campo e a mais de três (3) metros do local de pivô, não jogadores podem buscar/recuperar o disco. O lançador deve carregar o disco pelos últimos três (3) metros até o campo de jogo.

12. Recebedores e Posicionamento

- 12.1. Uma “recepção” acontece quando um jogador tem um disco que não está girando preso entre, no mínimo, duas partes de seu corpo. Uma recepção pode permitir que um jogador estabeleça a posse do disco.
 - 12.1.1. Se o jogador falha em manter a recepção devido a um contato subsequente, relacionado com a recepção, com o chão, ou devido a um contato, também relacionado à recepção, com um companheiro de equipe ou com um jogador adversário legalmente posicionado, é considerado que a posse não aconteceu.
- 12.2. Depois de estabelecer a posse, esse jogador se torna o lançador.
- 12.3. Se jogadores de ataque e defesa pegam o disco simultaneamente, o ataque retém a posse.
- 12.4. Um jogador em uma posição estabelecida tem o direito de permanecer nessa posição e não pode sofrer contato de um jogador adversário.
- 12.5. Todo jogador tem o direito de ocupar qualquer posição no campo que não esteja ocupada por um jogador adversário, contanto que ele não inicie contato enquanto toma tal posição, e que não esteja se movimentando de forma imprudente ou perigosamente agressiva.
 - 12.5.1. Entretanto, quando o disco está no ar, um jogador não pode se mover somente com a intenção de evitar que um adversário siga uma rota livre para fazer uma jogada ao disco.
- 12.6. Todos os jogadores devem tentar evitar iniciar contato com outros jogadores, e não há situação em que um jogador possa justificar iniciar contato. Isso inclui evitar iniciar contato com um adversário parado, ou com a posição esperada de um adversário, levando em consideração sua velocidade estabelecida e direção.
 - 12.6.1. “Fazer uma jogada ao disco” não é uma justificativa válida para iniciar contato com outros jogadores.
 - 12.6.2. Antes de um jogador mergulhar, saltar ou pular para longe de sua posição, ele deve estar razoavelmente certo de que não iniciará contato com um adversário.
 - 12.6.3. Se um jogador não está razoavelmente seguro de que vai conseguir fazer legalmente uma jogada ao disco antes de um adversário que está se movendo de forma legal, ele deve ajustar os seus movimentos para evitar iniciar contato. Se esse ajuste for feito, o resultado da jogada ainda é válido.

- 12.7. É considerado como jogador que iniciou contato aquele que:
- 12.7.1. chegou ao ponto de contato depois do adversário já ter estabelecido um posicionamento legal naquele ponto (seja um adversário parado ou se movimentando), ou
 - 12.7.2. se movimentou de uma forma que criou contato inevitável com um adversário que estava se movendo legalmente, levando em consideração as posições já estabelecidas, velocidades e direções de todos os jogadores.
 - 12.7.3. Se não estiver claro qual jogador iniciou o contato, e um dos jogadores mergulhou, saltou ou pulou para longe de sua posição, é considerado que esse jogador iniciou o contato.
- 12.8. Algum contato mínimo (*minor*) pode ocorrer quando dois ou mais jogadores se movem em direção a um único ponto simultaneamente. Contato mínimo deve ser reduzido, mas não é considerado falta.
- 12.9. Jogadores não podem usar seus braços estendidos ou pernas estendidas para obstruir o movimento de jogadores adversários.
- 12.10. Nenhum jogador pode ajudar fisicamente o movimento de outro jogador, ou usar um item de equipamento ou objeto para auxiliar no contato com o disco.

13. Inversões de Posse

- 13.1. Uma inversão de posse que transfere a posse do disco de uma equipe para outra ocorre quando:
- 13.1.1. o disco toca o chão enquanto não está em posse de um jogador de ataque (um “chão”);
 - 13.1.1.1. entretanto, não é um “chão” se um recebedor recebe o passe antes do disco tocar no chão e mantém a recepção enquanto o disco está em contato com o chão.
 - 13.1.2. um jogador de defesa ganha a posse de um passe (uma “interceptação”);
 - 13.1.3. o disco se torna fora de campo (um “fora de campo” ou “fora”); ou
 - 13.1.4. durante o *pull*, o ataque encosta no disco antes dele tocar no chão e, subsequentemente, falha ao estabelecer a posse do disco (um “*pull caído*”).
- 13.2. Uma inversão de posse que transfere a posse do disco de uma equipe para a outra, e resulta em uma parada da jogada, ocorre quando:
- 13.2.1. há uma falta de recepção do ataque aceita;
 - 13.2.2. o lançador não soltou o passe antes de seu marcador começar a dizer a palavra “dez” na contagem (uma “contagem estourada” (“*stall-out*”));
 - 13.2.3. o disco é intencionalmente transferido de um jogador de ataque para outro sem que tenha ficado completamente intocado por ambos os jogadores (uma “entrega”);
 - 13.2.4. o lançador, intencionalmente, faz um passe para si mesmo utilizando outro jogador (uma “deflexão”);
 - 13.2.5. ao tentar fazer um passe, o lançador pega o disco depois de lançar e antes do mesmo ser tocado por outro jogador (um “auto passe”);
 - 13.2.6. um jogador de ataque, intencionalmente, auxilia o movimento de um companheiro de equipe para receber um passe; ou
 - 13.2.7. um jogador de ataque utiliza um item de equipamento ou objeto para auxiliar na recepção de um passe.
- 13.3. Se um jogador acredita que uma inversão de posse ocorreu, ele deve fazer a chamada apropriada imediatamente. Se a equipe adversária discordar, ela deve fazer a chamada “contesto” e a jogada deve parar. Se, após discutirem, os jogadores não chegarem a um acordo ou não ficar claro o que teria acontecido na jogada, o disco deve retornar para o último lançador não disputado.
- 13.4. Após uma chamada de “contagem estourada” (“*stall-out*”):
- 13.4.1. Se o lançador ainda está em posse do disco, mas acredita que uma contagem rápida ocorreu, porém não teve uma chance razoável de chamá-la antes do estouro da contagem, a jogada é tratada como uma quebra de regras da defesa aceita (9.5.1) ou uma contagem estourada contestada (9.5.4).
 - 13.4.2. Se o lançador fez um passe completo, o mesmo pode contestar se ele acreditar que não ocorreu uma “contagem estourada”, ou que ocorreu uma contagem rápida imediatamente antes da “contagem estourada”.
 - 13.4.3. Se o lançador contesta uma contagem estourada, mas tenta um passe, e o passe é incompleto, então a inversão de posse se mantém e a jogada se reinicia com uma autorização.

- 13.5. Qualquer jogador de ataque pode estabelecer a posse do disco após uma inversão de posse, exceto:
- 13.5.1. após uma inversão de posse “interceptação”, na qual o jogador que fez a interceptação deve manter a posse; e
 - 13.5.2. após uma falta de recepção causada pelo ataque aceita, na qual o jogador que sofreu a falta deve estabelecer a posse.
- 13.6. Se, após uma inversão de posse, ou após um *pull* que já caiu no chão, o jogador em posse do disco intencionalmente deixá-lo cair, colocá-lo no chão, ou transferir a sua posse, ele deve reestabelecer a posse e a jogada se reinicia com uma autorização.
- 13.7. Após uma inversão de posse, o local da inversão de posse é onde:
- 13.7.1. o disco parar ou for pego do chão por um jogador de ataque; ou
 - 13.7.2. o jogador que fez a interceptação parar; ou
 - 13.7.3. o lançador estava no momento da chamada, para os casos 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; ou
 - 13.7.4. o jogador de ataque estava, para os casos 13.2.6 e 13.2.7; ou
 - 13.7.5. a falta de recepção do ataque aceita aconteceu.
- 13.8. Se o local da inversão de posse é fora de campo, ou o disco tocou uma área fora de campo depois da inversão de posse ocorrer, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô na zona central no local mais próximo de onde o disco saiu de campo (Seção 11.8).
- 13.8.1. Se 13.8 não se aplicar, um ponto de pivô deve ser estabelecido de acordo com 13.9, 13.10, ou 13.11.
- 13.9. Se o local da inversão de posse é na zona central, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô nesse lugar.
- 13.10. Se o local da inversão de posse é na zona de pontuação que a equipe de ataque está atacando, o lançador deve estabelecer um ponto de pivô no ponto mais próximo sobre a linha do gol.
- 13.11. Se o local da inversão de posse é na zona de pontuação que a equipe de ataque está defendendo, o lançador pode escolher estabelecer um ponto de pivô:
- 13.11.1. no local da inversão de posse, permanecendo no local da inversão de posse ou fingindo um passe; ou
 - 13.11.2. no ponto mais próximo da inversão de posse sobre a linha do gol, ao se mover do local da inversão de posse.
 - 13.11.2.1. O jogador que vai se tornar o lançador, antes de pegar o disco no chão, pode sinalizar a opção da linha do gol estendendo totalmente um braço acima da sua cabeça.
 - 13.11.3. Mover-se imediatamente, permanecer no local da inversão de posse, fingir um passe ou sinalizar a opção da linha do gol determina onde será estabelecido um ponto de pivô e essa escolha não pode ser alterada.
- 13.12. Se, após uma inversão de posse aceita, a jogada continuar de forma desavisada, a jogada para e o disco é retornado ao local da inversão de posse, jogadores devem retomar as suas posições de quando a inversão de posse aconteceu e a jogada é reiniciada com uma autorização.

14. Pontuação

- 14.1. Um gol é marcado se um jogador dentro de campo recebe um passe legal e:
- 14.1.1. todos os seus pontos de contato com o solo estão inteiramente dentro da zona de pontuação que está atacando, ou, para um jogador no ar, todos os seus primeiros pontos simultâneos de contato com o solo depois de receber o disco estão inteiramente dentro da zona de pontuação que está atacando, e
 - 14.1.2. subsequentemente, estabelece a posse do disco e a mantém ao longo de todo o contato com o solo relacionado à recepção (ver 12.1, 12.1.1).
- 14.2. Se um jogador acredita que um gol foi marcado, ele deve chamar “gol” e a jogada para. Após um chamado de gol contestado ou retirado, a jogada deve se reiniciar com uma autorização e é considerado que a chamada aconteceu quando o jogador estabeleceu a posse do disco.
- 14.3. Se um jogador com a posse do disco termina na zona de pontuação que está atacando, sem ter marcado o gol de acordo com 14.1, o jogador deve estabelecer seu ponto de pivô no local mais perto sobre a linha de gol.

14.4. É considerado que um gol foi marcado no momento em que o jogador estabeleceu a posse do disco.

15. Chamando Faltas, Infrações e Violações

- 15.1. Uma quebra das regras devido a um contato relevante (*non-minor*) entre dois ou mais jogadores adversários é uma falta.
 - 15.1.1. Um jogador intencionalmente iniciar um contato mínimo ainda é uma quebra das regras, mas deve ser tratada como uma violação, e não uma falta.
- 15.2. Uma transgressão das regras a respeito da Marcação do Lançador ou uma Caminhada (*Travel*) são infrações. Infrações não param o jogo.
- 15.3. Qualquer outra quebra de regra é uma violação.
- 15.4. Apenas o jogador que sofreu a falta pode chamar uma falta, chamando “Falta”.
- 15.5. No geral, apenas o lançador pode chamar uma infração, chamando-a pelo seu nome específico.
 - 15.5.1. Entretanto, qualquer jogador do ataque pode chamar marcação dupla (*double team*) e qualquer jogador da defesa pode chamar uma infração de caminhada (*travel*).
- 15.6. Qualquer jogador adversário pode chamar uma violação, chamando-a pelo seu nome específico ou “Violação”, a menos que seja especificado de outra forma por uma regra específica.
- 15.7. Quando uma chamada de falta ou de violação é feita e para a jogada, os jogadores devem parar a jogada comunicando de forma visível ou audível a interrupção assim que notarem a chamada, e todos os jogadores devem ecoar as chamadas em campo. Se uma jogada foi parada por uma discussão sem que uma chamada tenha sido feita, é assumido que uma chamada ocorreu quando a discussão começou.
- 15.8. Chamadas devem ser feitas imediatamente após a transgressão das regras ser reconhecida.
- 15.9. Após um jogador iniciar uma parada incorretamente, incluindo após mal interpretar uma chamada, não saber as regras, ou não fazer a chamada imediatamente:
 - 15.9.1. se a equipe adversária ganhar ou manter a posse do disco, qualquer jogada subsequente permanece.
 - 15.9.2. se a equipe adversária não ganhar ou manter a posse, o disco deve ser devolvido ao último lançador não disputado, a menos que 16.3 se aplique.
 - 15.9.3. A contagem é retomada como se uma quebra de regras aceita tivesse sido feita pelo jogador que iniciou a parada incorretamente.
- 15.10. Se o jogador contra quem uma falta, infração ou violação foi chamada discordar que a mesma ocorreu, ou não achar que é uma chamada correta, ele pode chamar “Contesto”.
- 15.11. Se um jogador que fizer qualquer chamada, posteriormente determinar que sua chamada estava incorreta, ele pode retirá-la dizendo “Retirada”. A jogada é retomada como se uma quebra de regras aceita tivesse sido feita por esse jogador.
- 15.12. Se várias quebras de regras ocorrerem na mesma jogada, ou antes da jogada parar, os desdobramentos devem ser decididos em sequência reversa (a última transgressão primeiramente, a primeira transgressão por último).
- 15.13. Os jogadores são encorajados a usar a Sinalização de Mãos da *WFDF* para comunicar todas as chamadas.

16. Continuação após uma Chamada

- 16.1. Sempre que uma chamada de falta ou violação é feita, ou um jogador tentar parar o jogo de qualquer maneira, a jogada para imediatamente e nenhuma inversão de posse é possível (a menos em situações especificadas em 15.9, 16.2 e 16.3).
- 16.2. Se uma falta ou violação:
 - 16.2.1. é chamada contra o lançador e o lançador tenta um passe, ou
 - 16.2.2. é chamada pelo lançador durante o ato de lançar, ou
 - 16.2.3. é chamada ou ocorre enquanto o disco está no ar, então a jogada continua até que a posse seja estabelecida.

16.2.4. Uma vez que a posse foi estabelecida:

16.2.4.1. Se a equipe que chamou a falta ou violação ganha ou retém a posse como resultado do passe, a jogada é mantida. A jogada pode continuar sem uma parada se o jogador que fez a chamada de falta ou violação fizer uma chamada “Segue o jogo” (“Play on”) o mais rápido possível.

16.2.4.2. Se a equipe que chamou a falta ou violação não ganha ou retém a posse como resultado do passe, a jogada deve ser parada.

16.2.4.2.1. Se a equipe que chamou a falta ou violação acredita que a posse foi afetada pela falta ou violação, o disco volta para o lançador para uma autorização (a menos que a regra específica estabeleça de outra forma).

16.3. Independentemente de quando qualquer chamada foi feita, se os jogadores envolvidos de ambas as equipes concordarem que o evento ou chamada não afetou o resultado, a jogada permanece. Esta regra não é sobreposta por nenhuma outra regra.

16.3.1. Se a jogada resultou em um gol, o gol se mantém.

16.3.2. Se a jogada não resultou em um gol, os jogadores afetados podem compensar qualquer desvantagem em suas posições causada pelo evento ou chamada, e reiniciar a jogada com uma autorização.

17. Faltas

17.1. Jogada Perigosa:

17.1.1. Ações demonstrando descaso e imprudência com a segurança de outros jogadores, ou que representem risco significativo de lesão para os mesmos, ou outros comportamentos perigosamente agressivos, são considerados jogada perigosa e devem ser tratados como uma falta, independentemente se ou quando o contato ocorrer. Esta regra não é sobreposta por nenhuma outra regra de falta. Se a chamada de jogada perigosa for aceita, esta deve ser tratada como falta mais relevante da Seção 17.

17.2. Faltas de Recepção:

17.2.1. Uma Falta de Recepção ocorre quando um jogador inicia um contato relevante (*non-minor*) com um adversário antes, durante ou logo depois que ele ou o jogador adversário fizerem uma jogada ao disco.

17.2.1.1. Contato com os braços ou mãos do adversário que ocorre após o disco ser pego, ou após o adversário não conseguir mais fazer uma jogada ao disco, não é motivo suficiente para uma falta, mas deve ser evitado (excluindo o contato relacionado às Seções 17.1 e 17.3).

17.2.2. Após uma falta de recepção aceita, o jogador que sofreu a falta ganha a posse do disco no local que a quebra de regras ocorreu, mesmo que esse local seja em uma zona de pontuação, e a jogada se reinicia com uma autorização. Se, após a autorização, 14.3 se aplicar, a contagem não pode se iniciar até que um ponto de pivô seja estabelecido no local mais perto sobre a linha do gol. Se a falta é contestada, o disco retorna para o lançador.

17.3. Falta *Strip*:

17.3.1. Uma Falta *Strip* ocorre quando um adversário comete uma falta em um jogador, que faz com que esse jogador deixe cair um disco que já recebeu ou perca a posse do mesmo.

17.3.2. Se a recepção teria resultado em um gol, e a falta for aceita, um gol é concedido.

17.4. Faltas por Bloqueio:

17.4.1. Uma Falta por Bloqueio ocorre quando um jogador toma uma posição que um adversário que está se movendo legalmente não será capaz de evadir, levando em consideração a posição esperada do adversário, de acordo com a sua velocidade estabelecida e direção, resultando em um contato relevante (*non-minor*). Essa situação deve ser tratada ou com uma falta de recepção, ou como uma falta indireta, o que for aplicável.

17.5. Falta de Deslocamento:

17.5.1. Uma Falta de Deslocamento ocorre quando um recebedor que está no processo de estabelecer a posse sofre uma falta de um jogador da defesa antes de subsequentemente estabelecê-la, e o contato faz o recebedor:

- 17.5.1.1. receber o disco fora de campo ao invés de dentro de campo; ou
- 17.5.1.2. receber o disco na zona central ao invés de recebê-lo na zona de pontuação que está atacando.
- 17.5.2. Se o recebedor fosse pegar o disco na zona de pontuação que está atacando, é um gol.
- 17.5.3. Se a Falta de Deslocamento é contestada, o disco retorna para o lançador no caso do recebedor sair de campo; caso contrário, o disco permanece com o recebedor.
- 17.6. Falta da Defesa (do Marcador do lançador) no Lançador:
 - 17.6.1. Uma Falta da Defesa no Lançador ocorre quando:
 - 17.6.1.1. Ocorre um contato relevante (*non-minor*) entre o lançador e um jogador de defesa ilegalmente posicionado (Seção 18.1), ou
 - 17.6.1.2. Um jogador da defesa inicia um contato relevante (*non-minor*) com o lançador, ou se houver contato relevante (*non-minor*) resultante do lançador e o defensor disputarem uma mesma posição que estava desocupada antes do lançador realizar o passe.
 - 17.6.1.3. Se Uma Falta da Defesa no Lançador ocorrer antes do lançador soltar o passe e não durante o movimento do lançamento, o lançador pode escolher chamar uma infração de contato, chamando “Contato”. Após uma infração de contato não contestada, a jogada não para e a marcador do lançador deve reiniciar a contagem em um (1).
- 17.7. Falta do Lançador na Defesa:
 - 17.7.1. Uma Falta do Lançador na Defesa ocorre quando o lançador é unicamente responsável por iniciar um contato relevante (*non-minor*) com um jogador de defesa posicionado legalmente.
 - 17.7.2. O contato que ocorre durante a finalização do movimento de lançamento não é motivo suficiente para uma falta, mas deve ser evitado.
- 17.8. Faltas Indiretas:
 - 17.8.1. Uma Falta Indireta ocorre quando há contato relevante (*non-minor*) entre um recebedor e um jogador da defesa, mas que não afeta diretamente uma tentativa de fazer uma jogada ao disco.
 - 17.8.1.1. Antes de fazer a chamada de “Falta Indireta”, o jogador pode atrasar a chamada em até dois (2) segundos para determinar se a quebra de regra afetará a jogada.
 - 17.8.2. Se a falta é aceita, o jogador que sofreu a falta pode compensar qualquer desvantagem em sua posição causada pela falta.
- 17.9. Faltas Mútuas:
 - 17.9.1. Se faltas aceitas forem chamadas por jogadores da defesa e do ataque na mesma jogada, isso são Faltas Mútuas e o disco deve retornar ao último lançador não disputado.
 - 17.9.2. Se houver contato relevante (*non-minor*) causado por dois ou mais jogadores adversários movendo-se em direção a um mesmo ponto simultaneamente, isso deve ser tratado como Faltas Mútuas.
 - 17.9.2.1. No entanto, se isso ocorrer após o disco ser recebido, ou depois do(s) jogador(es) interessado(s) envolvido(s) não puder(em) mais fazer uma jogada ao disco, isso deve ser tratado como uma Falta Indireta (excluindo o contato relacionado à 17.1).

18. Infrações e Violações

- 18.1. Infrações de marcação no lançador:
 - 18.1.1. As infrações de marcação no lançador incluem:
 - 18.1.1.1. “Contagem Rápida” (“*Fast Count*”) – o marcador do lançador:
 - 18.1.1.1.1. inicia ou continua a contagem de forma ilegal,
 - 18.1.1.1.2. não inicia ou reinicia a contagem com “Contando”,
 - 18.1.1.1.3. conta em intervalos menores que um segundo,
 - 18.1.1.1.4. não reduz corretamente ou reinicia a contagem quando necessário, ou
 - 18.1.1.1.5. não inicia a contagem a partir do número correto.
 - 18.1.1.2. “Invasão” (“*Straddle*”) – uma linha entre os pés de um jogador da defesa fica a menos de um disco de diâmetro do ponto de pivô do lançador.
 - 18.1.1.3. “Espaço de Disco” (“*Disc Space*”) – qualquer parte do corpo de jogador da defesa está a menos de um disco de diâmetro de distância do tronco do lançador. No entanto, se essa situação é causada somente pelo movimento do lançador, não é uma infração.
 - 18.1.1.4. “Envolvência” (“*Wrapping*”) – uma linha entre as mãos ou braços de um jogador da defesa fica a menos de um disco de diâmetro do tronco do lançador, ou qualquer parte do

- corpo do jogador da defesa está acima do ponto de pivô do lançador. No entanto, se essa situação é causada apenas pelo movimento do lançador, não é uma infração.
- 18.1.1.5. “Marcação Dupla” (“*Double Team*”) – um jogador da defesa, que não o marcador do lançador, está a menos de três (3) metros do ponto de pivô do lançador sem estar marcando outro jogador do ataque.
- 18.1.1.5.1. O jogador de defesa que está marcando outro jogador de ataque pode tentar impedir um passe do lançador, contanto que ele continue a marcar outro jogador de ataque.
- 18.1.1.5.2. Apenas cruzar esta área não é uma marcação dupla.
- 18.1.1.6. “Visão” (“*Vision*”) – um jogador da defesa utiliza qualquer parte do seu corpo para, intencionalmente, obstruir a visão do lançador.
- 18.1.2. Uma infração de marcação no lançador pode ser contestada pela defesa, o que, no caso, para a jogada.
- 18.1.2.1. Se um passe foi completado, uma infração de marcação no lançador que foi contestada ou retirada deve ser tratada como uma violação do ataque e o disco deve retornar para o lançador.
- 18.1.3. Após todas as infrações de marcação no lançador listadas em 18.1.1 em que a jogada não foi parada, o marcador do lançador deve retomar a contagem com o último número totalmente pronunciado antes da chamada menos um (1).
- 18.1.3.1. O marcador do lançador não pode retomar a contagem até que qualquer posicionamento ilegal tenha sido corrigido. Fazer o contrário é uma infração de marcação subsequente.
- 18.1.4. Ao invés de chamar uma infração de marcação no lançador, o jogador em questão pode chamar uma violação de marcação e interromper o jogo se;
- 18.1.4.1. a contagem não foi corrigida,
- 18.1.4.2. não há contagem,
- 18.1.4.3. houver uma infração de marcação no lançador gritante, ou
- 18.1.4.4. houver um padrão de repetição de infrações de marcação no lançador.
- 18.1.5. Se uma infração ou violação de marcação no lançador é chamada e o lançador tenta um passe antes, durante, ou depois da chamada, a chamada não tem consequências (a menos que 18.1.2.1 se aplique) e se o passe for incompleto, então a inversão de posse se mantém.
- 18.2. Infrações de “Caminhada” (“*Travel*”):
- 18.2.1. Após receber o disco, o lançador deve reduzir a sua velocidade o mais rápido possível, sem mudar a direção, até que tenha estabelecido um ponto de pivô.
- 18.2.1.1. No entanto, se um jogador receber o disco enquanto está correndo ou pulando, ele pode lançar um passe sem reduzir a velocidade e sem estabelecer um ponto de pivô, desde que:
- 18.2.1.1.1. ele não mude de direção ou aumente sua velocidade até que realize o passe; e
- 18.2.1.1.2. seja feito um máximo de dois pontos adicionais de contato com o solo após a recepção e antes de soltar o passe.
- 18.2.2. O lançador pode se mover em qualquer direção (pivotar) apenas se estabelecer e manter um “ponto de pivô” até realizar um passe.
- 18.2.3. Um lançador que não está em pé pode usar qualquer parte do seu corpo como o ponto de pivô.
- 18.2.3.1. Se ele se levantar, não é uma caminhada (*travel*), desde que um ponto de pivô seja estabelecido no mesmo local.
- 18.2.4. Uma infração de caminhada (*travel*) ocorre se:
- 18.2.4.1. o lançador estabelece um ponto de pivô em um local incorreto, incluindo não reduzir a velocidade o mais rápido possível após uma recepção, ou mudar de direção após receber o disco;
- 18.2.4.2. o lançador lança um passe transgredindo 18.2.1.1;
- 18.2.4.3. sempre que o lançador tiver que se movimentar para um lugar específico, e ele não estabelecer um ponto de pivô antes de movimentar seu quadril/tronco/ombro (*wind-up*) ou antes de iniciar o movimento de lançamento.
- 18.2.4.4. o lançador não consegue manter o ponto de pivô estabelecido até lançar o passe;
- 18.2.4.5. um jogador intencionalmente faz o disco flutuar, esbarra ou atrasa o disco para si mesmo com o único propósito de se mover em uma direção específica.

- 18.2.5. Após uma chamada de infração de caminhada aceita ser chamada (“caminhada”) (“*travel*”), a jogada não para.
- 18.2.5.1. O lançador estabelece um ponto de pivô no local correto, conforme indicado pelo jogador que chamou a caminhada (*travel*). Isso deve ocorrer sem atrasos por parte de todos os jogadores envolvidos.
- 18.2.5.2. Qualquer contagem é pausada, e o lançador não pode lançar o disco até que um ponto de pivô seja estabelecido no local correto.
- 18.2.5.3. O marcador do lançador não precisa dizer “Contando” antes de retomar a contagem.
- 18.2.6. Se, após uma infração de caminhada (*travel*), mas antes de corrigir o ponto de pivô, o lançador faz um passe completo, a equipe de defesa pode chamar uma violação de caminhada (*travel*). A jogada para e o disco é retornado ao lançador. O lançador deve retornar ao local que estava no momento da infração. A jogada deve ser reiniciada com uma autorização.
- 18.2.7. Se, após uma infração de caminhada (*travel*), o lançador soltar um passe incompleto, a jogada continua.
- 18.2.8. Após uma infração de caminhada (*travel*) contestada que o lançador não soltou um passe, a jogada para.

18.3. Violações “Pick”:

- 18.3.1. Se um jogador da defesa estiver marcando um jogador do ataque e for impedido de se mover com/em direção a ele por outro jogador, esse defensor pode chamar “Pick”. No entanto, não é um *pick* se tanto o jogador que está sendo marcado quanto o que está obstruindo estiverem fazendo uma jogada ao disco no momento da obstrução.
- 18.3.1.1. Antes de fazer uma chamada de “Pick”, o defensor pode atrasar a chamada em até dois (2) segundos para determinar se a obstrução afetará a jogada.
- 18.3.2. Se a jogada parou, o jogador que foi obstruído pode se mover para a posição acordada que ele teria ocupado se a obstrução não tivesse ocorrido, a menos que especificado de outra forma.
- 18.3.3. Todos os jogadores devem se esforçar ativamente para evitar a ocorrência de *picks*.
- 18.3.3.1. Durante qualquer parada, jogadores adversários podem concordar em ajustar levemente suas posições para evitar possíveis *picks*.

19. Paradas de Segurança

19.1. Parada por Lesão

- 19.1.1. Uma parada por lesão, “Lesão”, pode ser chamada pelo jogador lesionado ou por qualquer jogador de sua equipe.
- 19.1.2. Se a lesão não foi causada por um adversário, o jogador deve escolher entre ser substituído ou gastar um pedido de tempo de sua própria equipe.
- 19.1.3. Se a lesão foi causada por um adversário, o jogador pode escolher ficar em campo ou ser substituído.
- 19.1.4. Se o jogador lesionado havia estabelecido a posse do disco, porém deixou cair o disco devido à lesão, este jogador mantém a posse do disco.
- 19.1.5. É considerado que a parada por lesão foi chamada no momento da lesão, a menos que o jogador lesionado escolha continuar a jogada antes que a parada seja chamada.
- 19.1.6. Se o disco estava no ar quando a parada por lesão foi chamada, a jogada continua até que algum jogador estabeleça a posse, ou o disco caia no chão. Se a lesão não for resultado de uma falta cometida por um adversário, a conclusão do passe ou a inversão de posse se mantém, e a jogada se reinicia ali após a parada.

19.2. Parada Técnica

- 19.2.1. Qualquer jogador que reconheça uma condição que coloque os jogadores em risco, incluindo se um jogador tiver uma ferida aberta ou sangrando, deve chamar uma parada técnica dizendo “parada técnica” ou “parada”. O jogo deve parar imediatamente.
- 19.2.1.1. Um companheiro de equipe, técnico ou auxiliares responsáveis devem alertar ativamente os jogadores sobre qualquer condição que os coloque em perigo.
- 19.2.1.2. Um jogador que tem um problema relacionado a uma ferida aberta ou sangrando tem setenta (70) segundos para resolver o problema de forma eficaz. Se ele precisar de mais tempo para resolver essa questão, ele deve escolher entre ser substituído ou gastar um pedido de tempo de sua própria equipe.

- 19.2.2. O lançador pode chamar uma parada técnica durante uma jogada para substituir um disco severamente danificado.
- 19.2.3. Após uma chamada de parada técnica feita enquanto o disco está no ar, ou se a jogada continuou de forma desavisada:
 - 19.2.3.1. se a chamada ou problema não afetou a jogada, a conclusão do passe ou a inversão de posse se mantém e a jogada se reinicia dali;
 - 19.2.3.2. se a chamada ou o problema afetou a jogada, o disco volta para o lançador.
- 19.3. Se um jogador é substituído após uma lesão, ou devido um equipamento ilegal ou defeituoso, a equipe adversária também pode escolher substituir um jogador.
 - 19.3.1. Os jogadores substitutos assumem o estado completo (posição em campo, posse, contagem, etc.) do jogador que estão substituindo e podem fazer uma chamada em seu nome.

20. Pedidos de Tempo

- 20.1. O jogador que solicita um pedido de tempo deve formar um “T” com as suas mãos, ou com uma mão e o disco, e deve chamar “pedido de tempo” aos jogadores adversários.
- 20.2. Após o início de um ponto e antes que ambas as equipes sinalizem que estão prontas, um jogador de qualquer equipe pode chamar um pedido de tempo. O pedido de tempo estende o tempo entre o início do ponto e o *pull* subsequente em setenta e cinco (75) segundos.
- 20.3. Após o *pull*, apenas um lançador com a posse do disco pode chamar um pedido de tempo. O pedido de tempo começa quando o “T” é formado e dura setenta e cinco (75) segundos. Após o pedido de tempo:
 - 20.3.1. Não são permitidas substituições, exceto por lesão.
 - 20.3.2. A jogada é reiniciada no local do pivô.
 - 20.3.3. O lançador deve permanecer o mesmo.
 - 20.3.4. Todos os outros jogadores do ataque devem estabelecer uma posição estacionária, em qualquer lugar.
 - 20.3.5. Uma vez que os jogadores do ataque estabeleceram suas posições, os jogadores da defesa devem, então, estabelecer posições estacionárias, em qualquer lugar.
 - 20.3.6. A contagem recomeça em, no máximo, nove (9). No entanto, se o marcador do lançador tiver sido trocado, a contagem recomeça em “Contando um (1)”.
- 20.4. Se o lançador chamar um pedido de tempo enquanto a jogada está viva e a sua equipe não tiver mais pedidos de tempo restantes, a jogada para. O marcador do lançador deve adicionar dois (2) segundos à contagem que iria recomeçar a jogada antes de reiniciá-la com uma autorização. Se isso resultar em uma contagem em dez (10) ou mais, isso é uma inversão de posse por estouro de contagem (“stall-out”).

Definições

Afetar a jogada	Uma quebra de regras ou chamado afeta a jogada se é razoável assumir que o resultado da jogada em questão seria significativamente diferente se a quebra de regras ou chamado não tivesse ocorrido.
Ato de lançar	Ver movimento de lançamento.
Campo de jogo	A área que inclui a zona central e as zonas de pontuação, excluindo as linhas de perímetro.
Chamada	Uma declaração, comunicada de forma clara, de que uma falta, infração, violação, inversão de posse ou lesão ocorreu. Os seguintes termos podem ser utilizados: Falta, Caminhada (<i>Travel</i>), nome específico da Infração de Marcação no Lançador, Violação (ou nome específico da Violação), nome específico das inversões de posse, Parada Técnica e Lesão.
Chão	O chão consiste de todos os objetos substancialmente sólidos, incluindo grama, cones de marcação, equipamento, água, árvores, cercas, paredes e não jogadores, mas excluindo todos os jogadores e suas vestimentas, partículas aéreas e precipitação.
Contagem prévia	Um aviso sobre os limites de tempo para retomada de uma jogada, dado através de avisos aos vinte (20), dez (10) e cinco (5) segundos (conforme aplicável).
Contato com o chão	Refere-se a todo contato com o chão diretamente ligado a um evento específico ou manobra dos jogadores, incluindo pouso ou recuperar-se após desequilibrar-se (exemplos: pular, mergulhar, inclinar-se ou cair).
Contato mínimo (<i>minor</i>)	Contato que envolve força física mínima e não altera os movimentos ou a posição de outro jogador. Contato com os braços estendidos ou mãos de um adversário que está prestes a ou já está em contato com o disco, ou contato com a mão do lançador durante o movimento de lançamento, não é considerado contato mínimo.
Fazer uma jogada ao disco	Quando o disco está no ar e um jogador está tentando fazer contato com o mesmo de alguma forma, tentando pegá-lo ou bloqueá-lo, por exemplo. Isso inclui o processo de corrida em direção ao local onde o jogador espera fazer contato com o disco.
Fora de campo	Tudo que não faz parte do campo de jogo, incluindo as linhas de perímetro.
Interceptação	Quando um jogador da equipe defensiva estabelece a posse a partir de um lançamento feito por um jogador da equipe atacante.
Inversão de posse	Qualquer evento que resulte na troca da equipe que tem a posse do disco. Uma inversão de posse não é considerada uma violação.
Jogada	Tempo entre o início do <i>pull</i> e a marcação de um gol. A jogada pode parar devido a uma chamada, caso em que é retomada com uma autorização.
Jogador	As pessoas que estão de fato participando do ponto em andamento.
Jogador de ataque	Um jogador da equipe que tem a posse do disco.
Jogador de defesa	Qualquer jogador da equipe que não está em posse do disco.
Lançador	O jogador do ataque em posse do disco, ou o jogador que acabou de lançar, antes do resultado do lançamento ser determinado.
Lançamento	Um disco em voo seguido por qualquer movimento de lançamento, incluindo após uma falsa tentativa (<i>fake</i>) e um disco que foi deixado cair intencionalmente, que resulte na perda de contato entre o lançador e o disco. Um passe é o equivalente de um lançamento.
Linha	Uma marcação de limite que define as áreas de jogo. Em um campo sem marcação de linhas, os limites são definidos por linhas imaginárias entre dois marcadores de campo com a espessura dos mesmos. Os segmentos de linha não são extrapolados além dos marcadores.

Linha de gol	A linha que separa a zona central de cada zona de pontuação. Ela não faz parte da zona de pontuação.
Linhas de perímetro	Linhas que separam a zona central ou zona de pontuação da área fora de campo. Elas não fazem parte do campo de jogo.
Local do pivô	O ponto no campo de jogo onde o lançador deve estabelecer um ponto de pivô depois de uma inversão de posse, de um <i>pull</i> , de um pedido de tempo, depois de sair da zona central, ou onde um ponto de pivô já está estabelecido.
Marcação	Um defensor está marcando um jogador de ataque se ele está a menos de três metros desse jogador de ataque e está principalmente focado no mesmo e reagindo a ele.
Marcador do lançador	O jogador de defesa que pode fazer a contagem no lançador.
Melhor perspectiva	O ponto de vista disponível mais completo de um jogador, incluindo a posição relativa do disco, chão, jogadores e a marcação das linhas envolvidas na jogada.
Movimento de lançamento	O movimento de lançamento é a movimentação que transfere força (momento) do lançador para o disco na direção do voo e que resulta em um lançamento. Pivotadas e movimentação do quadril/tronco/ombro (<i>wind-ups</i>) não fazem parte do ato de lançar.
Não jogador	Qualquer pessoa, incluindo um membro de uma equipe, que não é um jogador no momento.
Onde o disco para	Refere-se ao local onde um jogador estabelece a posse, onde o disco para naturalmente, ou onde o disco tem seu movimento de rolar ou deslizar parado.
Parada da jogada	Qualquer parada da jogada devido a uma falta, violação, discussão, chamada contestada, lesão ou pedido de tempo, que requeira uma autorização para reiniciar a jogada.
Pivotar	Quando o lançador se move em qualquer direção estando com uma parte do seu corpo em constante contato com um ponto específico do chão, denominado ponto de pivô. Um lançador estabelece um ponto de pivô colocando, ou mantendo, uma determinada parte do seu corpo em um ponto específico, o qual ele pretende usar como seu ponto de pivô. Se um lançador tem múltiplas opções para um ponto de pivô, o ponto de pivô não é determinado até que ele pivote.
Posição legal	A posição estacionária ou em movimento estabelecida por um jogador que não está transgredindo nenhuma regra.
Posse do disco	Um jogador estabelece a posse de um passe quando: - ele recebe um passe e então mantém essa recepção por mais que um único instante, e - ele mantém a recepção durante todo o contato com o chão relacionado à recepção, ou até lançar o disco Um jogador pode ainda estabelecer a posse quando um disco que já tocou no chão é pego ou é dado a ele, após uma inversão de posse, <i>pull</i> , ou parada. Uma vez que um jogador estabeleceu a posse, ele pode mudar a forma que pega o disco e isso não afeta a posse, contanto que ele mantenha contato com o disco. Um disco em posse de um jogador, ou recebido por ele, é considerado parte deste jogador. A equipe do jogador que tem a posse, ou cujos jogadores devem pegar o disco no chão, é considerada a equipe com a posse.
<i>Pull</i>	O lançamento feito pela defesa para o ataque que inicia a jogada no início de um tempo ou após um gol. O <i>pull</i> não é considerado um passe legal.
Recebedores	Todos os jogadores de ataque que não o lançador.

Recepção	Um disco que não está girando preso entre, no mínimo, duas partes do corpo. Se um jogador inicialmente recebe um passe e, então, antes de estabelecer a posse, não mantém a recepção ('manter a recepção' significa continuar tendo um disco que não está girando preso entre, no mínimo, duas partes do corpo), é considerado que essa recepção inicial foi encerrada.
Tempo de Espírito	Uma parada para discutir questões relacionadas ao Espírito de Jogo.
Zona central	A área do campo de jogo que inclui as linhas de gol, mas exclui as zonas de pontuação e as linhas de perímetro.
Zona de pontuação	Uma das duas áreas localizadas no final do campo de jogo, onde as equipes podem pontuar através de uma recepção dentro dela.
Zona de pontuação que está atacando	A zona de pontuação na qual a equipe em questão está tentando pontuar.
Zona de pontuação que está defendendo	A zona de pontuação na qual a equipe em questão está impedindo a equipe adversária de pontuar.

– Fim –

Licença Legal

Este Trabalho ("WFDF Rules of Ultimate 2025-2028"), e todos os documentos relacionados às regras da WFDF estão sobre uma licença Creative Commons Attribution 4.0. O Licenciador e o Autor Original do Trabalho é a World Flying Disc Federation, uma corporação sem fins lucrativos registrada no Estado do Colorado, EUA. Esse é um resumo legível para humanos do Código Legal (a licença completa pode ser encontrada no Apêndice G).

Está permitido:

- copiar, distribuir, exibir e praticar de acordo com o documento.
- fazer trabalhos derivados.
- fazer uso comercial do documento.

Sob as seguintes condições:

- Deve-se creditar o documento da maneira especificada pelo autor ou licenciador.
- Para qualquer reutilização ou distribuição, deve-se deixar claros os termos de licença deste documento.
- Qualquer uma dessas condições pode ser dispensada se obtida a permissão da WFDF.

Sua utilização correta e outros direitos legais não são afetados pelos pontos supracitados.

Tradução para Português Brasileiro

	Tradução	Revisão
2021-2024	Rodrigo Nobis da Costa Lima	Luciano Armando dos Santos
	Saemi de Souza Hayashida	
2025-2028	Rodrigo Nobis da Costa Lima	Saemi de Souza Hayashida
		Mateus Araujo Roquetti

Aprovação final feita pela Associação Carioca de Disco (ACD), Associação Sul-Rio-grandense de Esportes de Disco (ASRED) e Associação dos Jogadores de Esportes Com Disco (AJED).