اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

WFDF
WORLD FLYING DISC FEDERATION

قواعد الألتيميت 2025–2028

الصادرة عن الاتحاد الدولي للطبق الطائر(WFDF)

النسخة الرسمية –سارية اعتبارًا من 01-01-2025
المُعدة بواسطة **اللجنة الفرعية لقواعد الألتيميت – الاتحاد الدولي للطبق الطائر**

اعتماد الترجمة من اللجنة السعودية للطبق الطائر

المقدمة 2
1. روح اللعبة 3
2. ملعب اللعب 5
3. المعدات 5
4. النقطة، الهدف والمباراة 6
5. الفرق 6
6. بدء المباراة 6
7. رمية الإرسال 7
8. حالة اللعب 8
9. عداد التوقف 9
10. التشيك (استئناف اللعب) 10
11. خارج الحدود 11
12. المستقبلون والتموضع 12
13. فقدان الاستحواذ 13
14. تسجيل النقاط 15
15. الإعلان عن الأخطاء والمخالفات والانتهاكات 15
16. استمرار اللعب بعد النداء 17
17. الأخطاء 17
18. المخالفات والانتهاكات 19
19. التوقف لأسباب السلامة 22
20. الفترات الزمنية المستقطعة 23
تعريفات 25
الرخصة القانونية 28

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

المقدمة

الألتيميت هي رياضة جماعية تُلعب باستخدام طبق طائر، بين فريقين، كل فريق يتكوّن من سبعة لاعبين. تُمارس اللعبة على ملعب مستطيل، بعرض يقارب نصف عرض ملعب كرة القدم، وتوجد منطقة نهاية (منطقة تسجيل) في كل طرف من طرفيه.

يسعى كل فريق لتسجيل النقاط من خلال تمريرة ناجحة يلتقطها أحد لاعبيه داخل منطقة النهاية التي يهاجمها. ولا يُسمح لحامل الطبق بالجري به، وعليه أن يمرره إلى أي زميل من زملائه، في أي اتجاه. إذا لم تكتمل التمريرة — سواء بسقوط الطبق أو اعتراضه أو خروجه من حدود الملعب — يحدث تغيير في الاستحواذ، ويتولى الفريق الآخر الهجوم في الاتجاه المعاكس .تُلعَب المباريات غالبًا حتى يسجل أحد الفريقين 15 نقطة، أو لمدة زمنية تقارب 100 دقيقة .اللعبة غير احتكاكية ولا تعتمد على حكّام.

يتولى اللاعبون بنفسهم مسؤولية التحكيم، وفقًا لمبدأ "روح اللعبة"، الذي يوجّه كيفية اتخاذ القرارات وسلوك اللاعبين على أرض الملعب.

رغم أن معظم القواعد عامة وتنطبق على أغلب الحالات، هناك قواعد خاصة تُستخدم في ظروف معينة، وتتقدّم على القواعد العامة عند التداخل. يمكن تعديل بنية اللعبة أو بعض القواعد لتناسب أنواعًا معينة من البطولات، أو لاختلاف عدد اللاعبين، أو أعمارهم، أو المساحة المتاحة.

يُرجى مراجعة الملحق ذي الصلة للاطلاع على القواعد الإضافية التي تنطبق على أنواع محددة من فعاليات الاتحاد الدولي للطبق الطائر.

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

1. روح اللعبة

1.1. الألتيميت هي رياضة غير احتكاكية أو تلامسية يُديرها اللاعبون أنفسهم، ويتحمل جميع اللاعبين مسؤولية تطبيق والالتزام بالقواعد. تعتمد الألتيميت على "روح اللعبة"، التي تضع بدورها مسؤولية اللعب النزيه على عاتق كل لاعب.

1.2. يُفترض أن اللاعبين لا يقصدون خرق القواعد، وبالتالي لا توجد عقوبات قاسية على الانتهاكات غير المتعمدة. بدلاً من ذلك، يتم اتباع طريقة لاستئناف اللعب بشكل يحاكي ما كان من الممكن أن يحدث لو لم تكن هناك مخالفة.

1.2.1. في حال حدوث مخالفة متعمدة أو فاضحة للقواعد أو لروح اللعبة، يجب على القادة مناقشة الموضوع وتحديد نتيجة مناسبة، حتى وإن لم تتفق مع القاعدة المحددة.

1.3. يجب على اللاعبين أن يدركوا أنهم يتحملون مسؤولية التحكيم في أي خلاف قد ينشأ بين الفرق، وعليهم أن:

1.3.1. معرفة والالتزام بالقواعد وروح القواعد.

1.3.2. أن يكونوا عادلين وموضوعيين.

1.3.3. أن يكونوا صادقين.

1.3.4. شرح وجهة نظرهم بوضوح وباختصار.

1.3.5. إتاحة الفرصة المعقولة للخصم للتعبير عن وجهة نظره.

1.3.6. الاستماع إلى وجهة نظر الخصم وأخذها بعين الاعتبار.

1.3.7. استخدام كلمات ولغة جسد محترمة مع مراعاة الفروق الثقافية المحتملة.

1.3.8. حل النزاعات بسرعة وفعالية.

1.3.9. اتخاذ القرارات بشكل متسق طوال المباراة.

1.3.10. اتخاذ القرارات فقط عندما تكون المخالفة كبيرة بما يكفي لتؤثر على نتيجة الفعل أو عندما يكون هناك خطر على سلامة اللاعب.

1.4. يُشجَّع اللعب التنافسي بشدة، لكن يجب ألا يأتي ذلك على حساب الاحترام المتبادل بين اللاعبين، أو الالتزام بالقواعد المتفق عليها، أو سلامة اللاعبين، أو متعة اللعبة الأساسية.

1.5. فيما يلي بعض الأمثلة على روح اللعبة الجيدة:

1.5.1. سحب القرار عندما لا تعتقد أنه كان صحيحًا.

1.5.2. الاطمئنان على خصم على الخط الجانبي بعد تفاعل حاد.

1.5.3. مدح الخصم على لعبه الجيد أو على روحه الرياضية.

1.5.4. التعريف بنفسك للخصم.

1.5.5. الرد بهدوء على الخلاف أو الاستفزاز.

1.6. فيما يلي بعض التصرفات التي تمثل انتهاكًا واضحًا لروح اللعبة ويجب تجنبها:

1.6.1. اللعب الخطير والسلوك العدواني.

1.6.2. ارتكاب الأخطاء المتعمدة أو الانتهاكات الأخرى المتعمدة للقواعد.

1.6.3. السخرية أو التهديد للاعبين خصم.

1.6.4. الاحتفال بطريقة غير محترمة بعد التسجيل.

1.6.5. اتخاذ القرارات انتقامًا من قرار خصم.

1.6.6. الطلب بتمريرة من لاعب من الفريق المنافس.

1.6.7. سلوك "الفوز بأي ثمن".

1.7 الفرق هي المسؤولة عن تطبيق "روح اللعبة"، ويجب أن تقوم بـ:

1.7.1. تعليم الفريق القواعد وروح اللعبة الجيدة.

1.7.2. توجيه زملاء الفريق الذين يظهرون سلوكًا سيئًا في الروح.

1.7.3. تقديم ملاحظات بنّاءة للفرق الأخرى، سواء فيما يتعلق بما تقوم به بشكل جيد أو كيف يمكنها تحسين التزامها بروح اللعبة.

1.7.4. الإعلان عن "إيقاف بسبب الروح" عند الضرورة لمعالجة مشكلات تتعلق بروح اللعبة.

1.8. إذا ارتكب لاعب جديد مخالفة ولم يكن على دراية بالقواعد، يجب على اللاعبين ذوي الخبرة المساعدة في شرح المخالفة له.

1.9. يجوز للاعب خبير تقديم الإرشاد حول القواعد وتوجيه التحكيم داخل الملعب في المباريات التي تضم لاعبين مبتدئين أو أصغر سنًا.

1.10. ينبغي مناقشة القرارات بين اللاعبين المعنيين مباشرة باللعبة، أو أولئك الذين كانوا يملكون أفضل زاوية رؤية للحالة.

1.10.1. إذا اعتقد لاعب غير مشارك مباشرة أن زميله في الفريق قام بنداء خاطئ أو تسبب في مخالفة أو انتهاك، فعليه إخباره بذلك.

1.10.2. يجب على غير اللاعبين، باستثناء القادة، الامتناع عن التدخل. ومع ذلك، يمكن للاعبين طلب آراء الآخرين لتوضيح القواعد ولمساعدتهم في اتخاذ القرار المناسب.

1.11. يتحمل اللاعبون والقادة وحدهم مسؤولية إعلان ومعالجة جميع القرارات.

1.12. إذا لم يتمكن اللاعبون من الوصول إلى اتفاق بعد النقاش، أو إذا لم يكن واضحًا:

1.12.1. ما الذي حدث فعليًا أثناء اللعب، أو

1.12.2. ما كان سيحدث على الأرجح لولا الخلاف، يُعاد الطبق إلى آخر لاعب قام بتمرير لم يُعترض عليه.

2. ملعب اللعب

2.1. ملعب اللعب هو مساحة مستطيلة، أبعادها ومناطقها موضّحة في الشكل رقم 1. يجب أن تكون الأرضية مستوية في المجمل، خالية من العوائق، وتوفّر درجة معقولة من الأمان للاعبين.

2.2. يحيط بالملعب أربعة خطوط حدودية: خطّان جانبيّان على الطول، وخطّان نهائيّان على العرض.

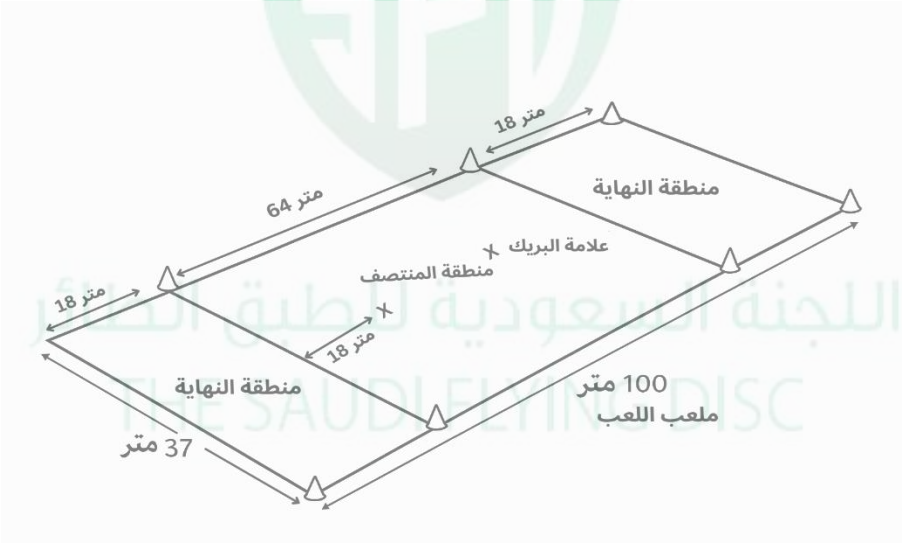
2.3. الخطوط الحدودية ليست جزءًا من ميدان اللعب.

2.4. خطوط التسجيل تفصل منطقة المنتصف عن مناطق النهاية، وتُعتبر جزءًا من منطقة النهاية.

2.5. علامات "بريك (Brick Marks) "تتكون من تقاطع خطين بطول متر واحد، وتقع داخل منطقة المنتصف، على مسافة تعادل طول منطقة النهاية من خط التسجيل، في منتصف المسافة بين الخطين الجانبيين.

2.6. يتم تحديد زوايا منطقة المنتصف ومناطق النهاية باستخدام ثمانية أشياء مرنة وذات ألوان واضحة، مثل الأقماع البلاستيكية.

2.7. يجب أن تبقى المساحة المحيطة مباشرة بالميدان خالية من الأجسام القابلة للتحريك. إذا تعرّض اللعب لعائق بسبب شخص خارج اللعبة أو جسم يقع على بُعد أقل من 3 أمتار من الخط الحدودي، يحق للاعب المتأثر أو لحامل الطبق أن يعلن "مخالفة."



3. المعدات

3.1. يمكن استخدام أي طبق طائر يوافق عليه كلا قائدي الفريقين.

3.2. يجوز للاتحاد الدولي للطبق الطائر الاحتفاظ بقائمة أطباق معتمدة يُوصى باستخدامها.

3.3. يجب على كل لاعب ارتداء زي موحّد يميّز فريقه بوضوح.

3.4. لا يجوز لأي لاعب ارتداء ملابس أو معدات قد تُسبب ضررًا معقولًا له أو للآخرين، أو تعيق قدرة الخصم على اللعب.

4. النقطة، الهدف والمباراة

4.1. تتكوّن المباراة من عدد من النقاط، وتنتهي كل نقطة بتسجيل هدف.

4.2. تُعتبر المباراة منتهية ويُعلَن الفائز عند وصول أول فريق إلى خمسة عشر (15) هدفًا.

4.3. تُقسَّم المباراة إلى شوطين. يحدث وقت الاستراحة بين الشوطين عندما يسجل فريق أول ثمانية (8) أهداف.

4.4. تبدأ أول نقطة في كل شوط مع بداية ذلك الشوط.

4.5. بعد تسجيل هدف، وإذا لم تنتهِ المباراة أو لم يتم الوصول إلى أستراحة بين الشوطين:

4.5.1. تبدأ النقطة التالية مباشرة.

4.5.2. يتبادل الفريقان جهة منطقة النهاية التي يدافعان عنها.

4.5.3. يتحوّل الفريق الذي سجل إلى الدفاع، ويبدأ برمية البداية التالية (Pull).

5. الفرق

5.1. يجب أن يضع كل فريق في الملعب عددًا من اللاعبين لا يقل عن خمسة (5) ولا يزيد عن سبعة (7) في كل نقطة.

5.2. يجب على كل فريق تعيين قائد للفريق وقائد لروح اللعبة لتمثيل الفريق.

5.3. يمكن للفريق إجراء عدد غير محدود من التبديلات بعد تسجيل هدف، وقبل أن يعلن جاهزيته لرمية البداية.

5.4. في مباريات الفرق المختلطة (Mixed)، يجب أن يكون عدد اللاعبين من الجنسين في الملعب بنسبة 4 إلى 3، بالتناوب بين الجولات.

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

6. بدء المباراة

6.1. يحدّد ممثلو الفريقين بطريقة عادلة أي فريق سيختار أولًا أحد الخيارين التاليين:

6.1.1. ما إذا كان سيتلقى أو سيرسل رمية البداية, أو

6.1.2. أي من منطقتي النهاية سيدافع عنها في البداية.

6.2. يحصل الفريق الآخر على الخيار المتبقي.

6.3. في بداية الشوط الثاني، يتم تبادل هذه الخيارات بين الفريقين.

6.4. في مباريات الفرق المختلطة، ينبغي أن يتفق الفريقان مسبقًا على الترتيبات التي تساعد على تحقيق التوازن بين عدد اللاعبين من كل جنس في الملعب.

7. رمية الإرسال

7.1. في بداية المباراة، أو بعد نهاية الشوط الأول، أو بعد تسجيل هدف، يُستأنف اللعب عبر رمية ينفذها فريق الدفاع وتُسمّى "رمية الإرسال".

7.1.1. يجب على الفريقين الاستعداد لرمية الإرسال دون تأخير غير مبرر.

7.2. لا يجوز تنفيذ رمية الإرسال إلا بعد أن يعلن الفريقان جاهزيتهما، وذلك من خلال رفع اللاعب المُرسل (من الدفاع) ولاعب من الهجوم لذراع واحدة فوق الرأس.

7.3. بعد إعلان الجاهزية، يجب على جميع لاعبي الفريق المهاجم الوقوف بحيث تكون قدم واحدة على خط منطقة التسجيل الخاصة بهم، دون تغيير مواقعهم النسبية حتى يتم إطلاق رمية الإرسال.

7.4. بعد إعلان الجاهزية، يجب على جميع لاعبي الدفاع أن يبقوا واقفين بالكامل خلف الخط الأمامي لمنطقة التسجيل حتى تُرمى رمية الإرسال.

7.5. إذا خالف فريق قاعدة 7.3 ("بداية خاطئة") أو قاعدة 7.4 ("تسلل")، يجوز للفريق الخصم إعلان المخالفة ذات الصلة.

ويجب إعلان هذه المخالفة قبل أن يلمس فريق الهجوم الطبق (مع استمرار تطبيق 7.8).

7.5.1. إذا قرر الدفاع إعلان بداية خاطئة، يجب على الرامي تثبيت نقطة ارتكاز وفقًا للبنود 7.9، 7.10، 7.11، أو 7.12، ثم يُستأنف اللعب فورًا كما لو تم طلب وقت مستقطع في ذلك الموضع.

7.5.2. إذا قرر الهجوم إعلان تسلل، يجب ترك الطبق يسقط على الأرض دون لمسه، ثم يُستأنف اللعب كما لو تم إعلان "بريك"، ولا حاجة لإجراء الاستئناف بـ (التشيك).

7.6. بمجرد إطلاق رمية الإرسال، يُسمح لجميع اللاعبين بالحركة في أي اتجاه.

7.7. لا يجوز لأي لاعب من فريق الدفاع لمس الطبق بعد رمية الإرسال حتى يلمسه لاعب من الهجوم أو يلامس الأرض.

7.8. إذا لمس أحد لاعبي الهجوم الطبق قبل أن يلمس الأرض، سواء داخل الملعب أو خارجه، ولم يتمكن الفريق من تثبيت الاستحواذ بعد ذلك، يُعد ذلك فقدانًا للاستحواذ نتيجة 'رمية إرسال ساقطه' ، وينتقل الاستحواذ إلى الفريق الآخر الذي نفذ رمية الإرسال.

7.9. إذا التقط لاعب من فريق الهجوم رمية الإرسال وأمسك بالطبق بثبات، فيجب عليه أن يحدد موقع قدمه الثابتة (نقطة الارتكاز) في أقرب مكان داخل حدود الملعب من النقطة التي أمسك فيها بالطبق، حتى لو كانت داخل منطقة نهاية فريقه.

7.10. إذا لامس الطبق ميدان اللعب أولًا وبقي داخل الحدود، يجب على الرامي أن يحدد موقع قدمه الثابتة (نقطة الارتكاز) في مكان توقف الطبق، حتى وإن كان داخل منطقة النهاية الدفاعية.

7.11. إذا لامس الطبق أرض الملعب أولًا ثم خرج خارج الحدود دون أن يلمسه أي لاعب من فريق الهجوم، يجب على الرامي أن يضع قدمه الثابتة (نقطة الارتكاز) في المكان الذي خرج منه الطبق من الملعب لأول مرة. وإذا كانت هذه النقطة داخل منطقة النهاية الدفاعية، فيمكنه بدلًا من ذلك اختيار أقرب نقطة داخل منطقة المنتصف

7.11.1. إذا لمس الطبق لاعبًا هجوميًا قبل أن يخرج من الحدود، يجب على الرامي أن يضع قدمه الثابتة (نقطة الارتكاز) في نقطة العبور الأولى للطبق، حتى وإن كانت داخل منطقة النهاية الدفاعية.

7.12. إذا خرج الطبق من الحدود دون أن يلامس ميدان اللعب أو لاعبًا هجوميًا أولًا، يحق للرامي تثبيت نقطة الارتكاز إما عند علامة "بريك" الأقرب إلى منطقة النهاية الدفاعية، أو في أقرب نقطة ضمن منطقة المنتصف من موضع خروج الطبق (راجع القاعدة 11.8). ويجب إعلان اختيار "البريك" قبل لمس الطبق، عبر مدّ أي لاعب هجومي ذراعه بالكامل فوق الرأس، مع نطق "بريك" بصوت مسموع.

8. حالة اللعب

8.1. يُعتبَر اللعب "متوقفًا"، ولا يمكن حدوث خسارة استحواذ في الحالات التالية:

8.1.1. بعد بداية النقطة، وحتى يتم تنفيذ رمية الإرسال.

8.1.2. عند ضرورة نقل الطبق إلى موقع نقطة الارتكاز بعد رمية الإرسال أو بعد خسارة استحواذ، وحتى يتم تثبيت نقطة الارتكاز.

8.1.3. بعد أي نداء يُوقف اللعب أو أي توقف آخر، وحتى يتم التشيك (استئناف اللعب).

8.1.4. بعد أن يلمس الطبق الأرض، وحتى يثبت الفريق المعني الاستحواذ عليه.

8.1.5. يُسمح للاعبين بالتحرك أثناء توقف اللعب، ما لم يُنص على خلاف ذلك.

8.2. أي لعب لا يكون "متوقفًا" يُعتبر "نشطًا".

8.3. لا يجوز للرامي نقل الاستحواذ على الطبق إلى لاعب آخر أثناء توقف اللعب.

8.4. يجوز لأي لاعب محاولة إيقاف طبق يتدحرج أو ينزلق بعد أن يلامس الأرض.

8.4.1. إذا قام لاعب أثناء محاولة إيقاف الطبق بتغيير موقعه بشكل كبير، يحق للفريق الخصم طلب تثبيت نقطة الارتكاز في الموقع الذي تم فيه لمس الطبق.

8.5. بعد رمية الإرسال أو فقدان الاستحواذ، يجب على لاعب هجومي أن يتحرك بسرعة مشي أو أسرع مباشرةً لاسترجاع الطبق وتثبيت نقطة الارتكاز.

8.5.1.إضافة إلى ما ورد في 8.5، يجب على الرامي، بعد خسارة الاستحواذ، أن يثبت نقطة الارتكاز خلال المهلة الزمنية المحددة، وذلك ما لم يخرج الطبق خارج الملعب، وكان موقعه على النحو التالي:

8.5.1.1. إذا كان في منطقة المنتصف– خلال عشر (10) ثوانٍ من توقف الطبق.

8.5.1.2. إذا كان في منطقة نهاية – خلال عشرين (20) ثانية من توقف الطبق.

8.5.2. إذا خالف الهجوم البند 8.5 أو 8.5.1، يحق للدفاع إصدار تحذير ("تأخير اللعب") أو استخدام عدٍّ تمهيدي في حال مخالفات 8.5.1، أو يمكنه إعلان "مخالفة".

8.5.2.1. إذا استمر الهجوم في المخالفة بعد التحذير، فإن البند 9.3.1 لا يُطبّق، ويجوز للمدافع بدء العدّ مباشرة.

8.5.3. يُمنع على الدفاع التحرك بطريقة تعيق الهجوم عن استلام الطبق أو تثبيت نقطة الارتكاز.

8.5.4. إذا لم يتفق اللاعبون على موقع نقطة الارتكاز، يُستخدم منتصف المسافة بين الموقعين المقترحين.

9. عداد التوقف

9.1. يقوم المدافع (Marker) بعدّ التوقف على الرامي من خلال قول "توقف" (Stalling)، ثم العد من واحد (1) إلى عشرة (10)، بحيث لا يقل الزمن بين كل رقم والذي يليه عن ثانية واحدة.

9.2. يجب إيصال العد بوضوح إلى الرامي.

9.3. يجوز للمدافع بدء أو متابعة العد فقط عندما:

9.3.1. يكون اللعب نشطًا، أو بمجرد أن يحدد الرامي موقع قدمه الثابتة (نقطة الارتكاز) إثر فقدان الاستحواذ.

9.3.2. يكون على بُعد لا يزيد عن ثلاثة (3) أمتار من نقطة ارتكاز الرامي أو من موقعها إن لم يكن الرامي في مكانه.

9.3.3. يكون جميع المدافعين في مواقع قانونية (راجع القاعدة 18.1).

9.4. إذا تحرّك المدافع خارج نصف قطر الثلاثة (3) أمتار، أو تغيّر اللاعب الذي يقوم بالعد، يجب إعادة العد من البداية بقول "توقف واحد".

9.5. بعد توقف اللعب، يُستأنف العد وفق التالي:

9.5.1. بعد مخالفة قُبلت على الدفاع – يبدأ العد من "توقف واحد".

9.5.2. بعد مخالفة قُبلت على الهجوم – يُستأنف العد بحد أقصى عند "تسعة".

9.5.3. بعد اعتراض على عدّ "نفاد الوقت" (Stall-out) – يُستأنف العد من "توقف ثمانية".

9.5.4. بعد استمرار اللعب وفقًا للقاعدة 16.3.2 – يُستأنف العد من "توقف واحد".

9.5.5. بعد جميع النداءات الأخرى، بما في ذلك "تداخل (Pick)" – يُستأنف العد بحد أقصى "ستة". مع الملاحظات التالية:

9.5.5.1. إذا كانت هناك نداءات تخص الرامي وأخرى تخص الاستقبال، وأُعيد الطبق إلى الرامي، يُستأنف العد وفقًا لنتيجة النداء المتعلق بالرامي.

9.5.5.2. إذا تم إعلان مخالفة تتعلق بالتشيك (راجع القاعدة 10)، يُستأنف العد من الرقم الذي كان متفقًا عليه قبل المخالفة.

9.6. عند استئناف العد "بحد أقصى ن "، حسب القواعد 9.5.2، 9.5.5 أو 20.3.6، يُقصد بذلك:

9.6.1. إذا كان "x" هو آخر رقم تم الاتفاق على نطقه بالكامل قبل النداء، فإن العد يُستأنف من "توقف (x + 1)" أو "توقف ن"، أيهما أقل.

10. التشيك (استئناف اللعب)

10.1. عندما يتوقف اللعب أثناء نقطة بسبب خطأ، مخالفة، فقدان استحواذ متنازع عليه، فقدان استحواذ محدد، هدف متنازع عليه، توقف، نقاش، أو بعد انتهاء وقت مستقطع، يجب استئناف اللعب بأسرع ما يمكن من خلال التشييك.

ولا يجوز تأخير الاستئناف إلا لغرض مناقشة النداء.

10.2. تموضع اللاعبين بعد النداء (باستثناء وقت المستقطع، أو ما لم يُنص على خلاف ذلك):

10.2.1. إذا توقف اللعب قبل تنفيذ التمريرة، يجب على جميع اللاعبين العودة إلى المواقع التي كانوا عليها عند وقوع النداء.

10.2.2. إذا توقف اللعب بعد تنفيذ التمريرة:

10.2.2.1. إذا أُعيد الطبق إلى الرامي، يجب على جميع اللاعبين العودة إلى المواقع التي كانوا عليها عند لحظة إطلاق التمريرة أو عند وقوع النداء، أيّهما أسبق.

10.2.2.2. إذا اعتُمدت نتيجة اللعبة، يجب على اللاعبين العودة إلى مواقعهم عند لحظة تثبيت الاستحواذ من أحد اللاعبين، أو عند ملامسة الطبق للأرض.

10.2.2.3. إذا حصل لاعب غير الرامي على الاستحواذ نتيجة لمخالفة مقبولة، يجب على جميع اللاعبين العودة إلى المواقع التي كانوا عليها عند وقوع المخالفة.

10.2.3. يجب على جميع اللاعبين البقاء ثابتين في أماكنهم حتى يتم استئناف اللعب (التشيك).

10.3. يجوز لأي لاعب تمديد توقف اللعب لفترة وجيزة لإصلاح معدات معطوبة ("معدات")، لكن لا يجوز إيقاف اللعب النشط لهذا السبب.

10.4. قبل استئناف اللعب (التشيك) ، يجب على اللاعب الذي سيقوم بالاستئناف، وأقرب لاعب من الفريق الخصم، التأكد من جاهزية زملائهما وتموضعهم وفقًا للقاعدة 10.2.

10.5. إذا حدث تأخير غير ضروري في استئناف اللعب (التشيك) ، يجوز للفريق الخصم إصدار تحذير ("تأخير اللعب").

وإذا استمر التأخير، يجوز للفريق الذي أصدر التحذير استئناف اللعب (التشيك) بنفسه عن طريق نداء "استئناف اللعب" (Disc In)، دون تحقق من الفريق الآخر، بشرط أن يكون جميع لاعبي الفريق الذي يُعيد اللعب في مواقعهم وثابتين وفقًا للقاعدة 10.2.

10.6. لإعادة اللعب عبر استئناف اللعب (التشيك):

10.6.1. عندما يكون الطبق بحوزة الرامي:

10.6.1.1. إذا كان هناك مدافع على بُعد يسمح بالوصول، يجب على المدافع لمس الطبق.

10.6.1.2. إذا لم يكن هناك مدافع قريب، يجب على الرامي لمس الطبق بالأرض ثم ينادي "استئناف اللعب".

10.6.2. عندما يكون الطبق على الأرض، يجب على أقرب مدافع أن ينادي "استئناف اللعب".

10.7. يجوز لأي لاعب إعلان مخالفة متعلقة باستئناف اللعب (التشيك) إذا قام خصمه بـ:

10.7.1. تنفيذ تمريرة دون إجراء استئناف (تشيك) مناسب كما هو موضح في 10.6.

10.7.2. استئناف اللعب دون تحقق من أقرب لاعب خصم.

10.7.3. التحرك مباشرة قبل الاستئناف (تشيك) .

10.7.4. عدم التمركز في الموقع الصحيح.

10.7.5. بعد إعلان هذه المخالفة، لا يُحتسب أي تمرير سواء أكان ناجحًا أم لا، ويُعاد الاستحواذ إلى الرامي، ما لم تكن القاعدة 16.3 قابلةً للتطبيق.

11. خارج الحدود

11.1. يُعتبر كامل ميدان اللعب ضمن الحدود. أما خطوط المحيط فليست جزءًا من ميدان اللعب، وتُعدّ خارج الحدود. وجميع غير اللاعبين يُعتبرون ضمن منطقة خارج الحدود.

11.2. تشمل منطقة خارج الحدود الأرض التي لا تُعدّ ضمن الحدود، وكل ما هو على تماس معها، باستثناء لاعبي الدفاع، الذين يُعتبرون دائمًا داخل الحدود.

11.3. يُعتبر اللاعب الهجومي داخل الحدود إذا لم يكن خارجها.

11.3.1. يحتفظ اللاعب الطائر بحالته (داخل أو خارج الحدود) حتى يلامس ميدان اللعب أو منطقة خارج الحدود.

11.3.2. اللاعب الذي يمسك الطبق، ثم يلامس ميدان اللعب، ثم منطقة خارج الحدود، يُعتبر ما زال داخل الحدود ما دام حافظ على الإمساك بالطبق إلى أن يثبت الاستحواذ.

11.3.2.1. إذا خرج اللاعب من ميدان اللعب، يجب عليه تثبيت نقطة ارتكاز في المكان الذي عبر فيه خط الحدود (ما لم تنطبق المادة 14.3).

11.3.3. الرامي الذي يلامس منطقة خارج الحدود يُعتبر داخل الحدود إلى أن يُرسل تمريرة.

11.3.4. لا يُعتبَر الاتصال بين اللاعبين سببًا لنقل حالة "داخل/خارج الحدود" من لاعب لآخر.

11.4. في الحالات التالية، يُعتبر فقدان استحواذ بسبب الخروج من الحدود، ولا يُحسب أن هناك إمساكًا بالطبق:

11.4.1. إذا كان أي جزء من جسم مستقبل هجومي خارج الحدود لحظة ملامسة الطبق.

11.4.2. إذا أمسك اللاعب الهجومي بالطبق وهو طائر، وكان أول تماس له بعد ذلك خارج الحدود أثناء الإمساك.

11.5. يُعتبَر الطبق داخل الحدود بمجرد أن يكون اللعب نشطًا، أو عند بدء أو استئناف اللعب.

11.6. يُصبح الطبق خارج الحدود عندما يلامس أول مرة منطقة خارج الحدود أو لاعب هجومي خارج الحدود. الطبق الذي يُمسك به لاعب هجومي يكتسب نفس حالة "داخل/خارج الحدود" لذلك اللاعب. إذا أُمسك الطبق في الوقت نفسه من أكثر من لاعب هجومي، وكان أحدهم خارج الحدود، يُعتبر الطبق خارج الحدود.

11.7. يجوز للطبق أن يطير خارج خط المحيط ثم يعود إلى ميدان اللعب، ويجوز للاعبين الخروج من الحدود لمحاولة اللعب على الطبق.

11.8. يُحدَّد موقع خروج الطبق من الحدود على أساس آخر موضع كان فيه الطبق، قبل أن يلامس منطقة أو لاعبًا خارج الحدود، وكان فيه:

11.8.1. فوق ميدان اللعب، كليًا أو جزئيًا, أو

11.8.2. ملامسًا من لاعب داخل الحدود.

11.9. إذا كان الطبق خارج الحدود وعلى بُعد يزيد عن ثلاثة (3) أمتار من موقع نقطة الارتكاز، يجوز لغير اللاعبين إحضار الطبق. ويجب على الرامي حمل الطبق بنفسه في آخر ثلاثة أمتار إلى داخل ميدان اللعب.

12. المستقبلون والتموضع

12.1. تُعتبر "عملية الإمساك" قد حدثت عندما يتمكن اللاعب من تثبيت طبق غير لا يدور بين جزأين على الأقل من جسمه، مثل اليدين أو اليد والصدر. ويُعد الإمساك وسيلة تتيح للاعب الحصول على الاستحواذ على الطبق.

12.1.1. ذا فشل اللاعب في الحفاظ على الإمساك بالطبق نتيجة ملامسته للأرض بعد محاولة الإمساك، أو بسبب اصطدامه بزميل أو بلاعب خصم كان متمركزًا بشكل قانوني، فإن ذلك لا يُعد استحواذًا.

12.2. بعد تثبيت الاستحواذ، يُصبح اللاعب هو الرامي.

12.3. إذا أمسك لاعبان، هجومي ودفاعي، بالطبق في الوقت نفسه، يحتفظ الهجوم بالاستحواذ.

12.4. يحق لأي لاعب في موقع ثابت أن يظل في ذلك الموقع، ويجب عدم ملامسته من قبل لاعب الخصم.

12.5. يحق لكل لاعب شَغل أي موقع في الملعب غير مشغول من قبل لاعب خصم، بشرط ألا يُحدث تماسًا متعمدًا أثناء اتخاذ هذا الموقع، وألا يتحرك بطريقة متهورة أو عدوانية بشكل خطير.

12.5.1. لكن عندما يكون الطبق في الهواء، لا يُسمح للاعب بأن يتحرك فقط بهدف إعاقة خصمه عن الوصول إلى الطبق عبر مسار خالٍ.

12.6. يجب على جميع اللاعبين محاولة تجنّب التسبب في تماس مع الآخرين. لا توجد أي حالة تبرر التماس المتعمد، بما في ذلك ملامسة خصم ثابت أو موجود في موقع متوقَّع بناءً على سرعته واتجاهه.

12.6.1. عبارة "محاولة اللعب على الطبق" لا تبرر التسبب في تماس مع لاعب آخر.

12.6.2. قبل أن يحاول ان يقفز اللاعب بعيدًا عن موقعه، يجب أن يكون واثقًا بدرجة معقولة من أنه لن يتسبب في تماس مع خصم.

12.6.3. إذا لم يكن اللاعب واثقًا من قدرته على اللعب بشكل قانوني على الطبق قبل خصم يتحرك بشكل قانوني، فعليه تعديل تحركاته لتفادي التماس. وإذا تم هذا التعديل، تظل نتيجة اللعبة قائمة.

12.7 يُعتبر اللاعب الذي تسبب في التماس هو:

12.7.1 اللاعب الذي وصل إلى نقطة التماس بعد أن كان الخصم قد اتخذ موقعًا قانونيًا هناك (سواء كان ثابتًا أو متحركًا)، أو

12.7.2. اللاعب الذي غيّر تحركاته بشكل تسبب في تماس لا يمكن تفاديه مع خصم يتحرك بطريقة قانونية، مع الأخذ بعين الاعتبار مواقع وسرعات واتجاهات اللاعبين.

12.7.3 إذا لم يكن من الواضح أي من اللاعبين تسبب في التماس، وكان أحدهم قد قفز أو غاص مبتعدًا عن موقعه، يُعتبر هو من تسبب في التماس.

12.8 قد يحدث تماس بسيط عندما يتحرك لاعبان أو أكثر في آن واحد نحو نفس النقطة. هذا التماس يجب تقليله، لكنه لا يُعتبر مخالفة.

12.9 لا يجوز للاعبين استخدام الذراعين أو الساقين الممدودتين لإعاقة حركة لاعبي الخصم.

12.10 لا يجوز لأي لاعب مساعدة لاعب آخر جسديًا على الحركة، كما لا يجوز له استخدام أي قطعة من المعدات أو أي جسم آخر للمساعدة في لمس الطبق.

13. فقدان الاستحواذ

13.1. يحدث فقدان للاستحواذ (Turnover) ينتقل بموجبه الطبق من فريق إلى آخر، في الحالات التالية:

13.1.1. عندما يلامس الطبق الأرض دون أن يكون في حيازة لاعب هجومي ("سقوط").

13.1.1.1. لكن لا يُعتبر "سقوطًا" إذا أمسك المستقبِل بالتمرير قبل أن يلامس الطبق الأرض، واحتفظ بالإمساك رغم ملامسة الطبق للأرض.

13.1.2. عندما يستحوذ لاعب دفاع على التمريرة ("اعتراض").

13.1.3. عندما يصبح الطبق خارج الحدود ("خارج").

13.1.4. عند رمية الإرسال، إذا لمس فريق الهجوم الطبق قبل أن يلامس الأرض، ثم فشل في تثبيت الاستحواذ عليه ("رمية إرسال ساقطة").

13.2. يحدث فقدان استحواذ ينتج عنه توقف اللعب، في الحالات التالية:

13.2.1. عند حدوث مخالفة استلام هجومية تم قبولها.

13.2.2. إذا لم يرسل الرامي التمريرة قبل أن يبدأ المدافع بنطق كلمة "عشرة" في عدّ التوقف ("نفاد الوقت").

13.2.3. إذا تم تمرير الطبق من لاعب هجومي إلى آخر بطريقة متعمدة، دون أن يكون خاليًا تمامًا من لمس كلا اللاعبين ("تسليم").

13.2.4. إذا قام الرامي بارتداد التمريرة عن لاعب آخر عمدًا لتصل إليه مجددًا ("انعكاس").

13.2.5. إذا التقط الرامي الطبق بعد إطلاقه وقبل أن يلامسه لاعب آخر ("إمساك ذاتي").

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

13.2.6. إذا ساعد لاعب هجومي زميله عمدًا على الحركة لالتقاط التمريرة.

13.2.7. إذا استخدم لاعب هجومي قطعة من المعدات أو شيئًا ما لمساعدته على التقاط التمريرة.

13.3. إذا رأى لاعب أن فقدان استحواذ قد حدث، يجب عليه أن يُعلن ذلك فورًا.

إذا اعترض الفريق الآخر، يمكنه أن يُعلن "نزاع"، ويجب حينها إيقاف اللعب.

وإذا لم يتفق اللاعبون بعد المناقشة، أو لم يكن من الواضح ما الذي حدث، يُعاد الطبق إلى آخر رامي لم يتم الاعتراض عليه.

13.4. بعد إعلان "نفاد الوقت" (Stall-Out):

13.4.1. إذا كان الطبق لا يزال مع الرامي، لكنه يعتقد أن العدّ كان سريعًا لدرجة أنه لم تُتح له فرصة معقولة لإعلان مخالفة العدّ السريع، فيُعامل الموقف على أنه إما مخالفة دفاعية مقبولة (9.5.1)، أو "نفاد وقت" متنازع عليه (9.5.3).

13.4.2. إذا نفّذ الرامي تمريرة ناجحة، يمكنه أن يعترض على إعلان "نفاد الوقت" إذا اعتقد أنه لم يكن كذلك، أو أن عدًا سريعًا حدث مباشرة قبله.

13.4.3. إذا اعترض الرامي على "نفاد الوقت" لكنه في الوقت ذاته حاول التمرير، وكانت التمريرة غير مكتملة، فإن فقدان الاستحواذ يُعتبر قائمًا، ويُستأنف اللعب (التشيك).

13.5. يجوز لأي لاعب هجومي أن يثبت الاستحواذ على الطبق بعد فقدان الاستحواذ، باستثناء:

13.5.1. في حالة "الاعتراض"، حيث يجب أن يحتفظ اللاعب الذي نفّذ الاعتراض بالطبق.

13.5.2. وفي حالة مخالفة استلام هجومية تم قبولها، يجب أن يكون اللاعب الذي تعرّض للمخالفة هو من يثبت الاستحواذ.

13.6. إذا قام اللاعب الذي بحوزته الطبق بعد فقدان الاستحواذ، أو بعد رمية إرسال لامست الأرض، بإسقاط الطبق عمدًا، أو وضعه على الأرض، أو نقل الاستحواذ إلى لاعب آخر، يجب عليه إعادة تثبيت الاستحواذ واستئناف اللعب استئناف اللعب (التشيك).

13.7. موقع فقدان الاستحواذ هو المكان الذي:

13.7.1. توقف فيه الطبق أو التُقط من قِبل لاعب هجومي. أو

13.7.2. توقف فيه لاعب الاعتراض. أو

13.7.3. كان فيه الرامي لحظة النداء، في حالات البنود 13.2.2، 13.2.3، 13.2.4، 13.2.5 أو

13.7.4. كان فيه اللاعب الهجومي، في حالات البنود 13.2.6 و13.2.7 أو

13.7.5. وقعت فيه مخالفة استلام هجومية تم قبولها.

13.8. إذا كان موقع فقدان الاستحواذ خارج الحدود، أو إذا لامس الطبق منطقة خارج الحدود بعد حدوث فقدان الاستحواذ، يجب على الرامي تثبيت نقطة ارتكاز في أقرب موقع داخل منطقة المنتصف لمكان خروج الطبق (راجع المادة 11.8).

13.8.1. إذا لم تنطبق المادة 13.8، يتم تثبيت نقطة الارتكاز وفقًا للمادة 13.9 أو 13.10 أو 13.11.

13.9. إذا كان موقع فقدان الاستحواذ داخل المنطقة المركزية، يجب على الرامي تثبيت نقطة الارتكاز في ذلك الموقع.

13.10. إذا كان موقع فقدان الاستحواذ داخل منطقة النهاية التي يهاجمها الفريق، يجب على الرامي تثبيت نقطة الارتكاز في أقرب موقع على خط التسجيل.

13.11. إذا كان موقع فقدان الاستحواذ داخل منطقة النهاية التي يدافع عنها الفريق، يجوز للرامي اختيار موقع نقطة الارتكاز:

13.11.1. إما في موقع فقدان الاستحواذ نفسه، من خلال البقاء في نفس الموقع أو التظاهر بالتمرير أو

13.11.2. في أقرب نقطة على خط التسجيل من موقع فقدان الاستحواذ، من خلال التحرك من الموقع.

13.11.2.1. يجوز للرامي، قبل التقاط الطبق، أن يُشير إلى رغبته في خيار خط التسجيل من خلال مدّ ذراعه بالكامل فوق رأسه.

13.11.3. أي حركة فورية، أو بقاء في الموقع، أو تظاهر بالتمرير، أو إشارة لاختيار خط التسجيل، تُحدد موقع نقطة الارتكاز ولا يمكن الرجوع عنها.

13.12. إذا استمر اللعب بعد فقدان استحواذ تم قبوله، دون علم اللاعبين، يجب إيقاف اللعب، وإعادة الطبق إلى موقع فقدان الاستحواذ. ثم يعود اللاعبون إلى مواقعهم كما كانوا عند لحظة فقدان الاستحواذ، ويُستأنف اللعب (بالتشيك).

14. تسجيل النقاط

14.1. تُحتسب النقطة (الهدف) إذا التقط لاعب داخل الحدود تمريرة قانونية و:

14.1.1. جميع نقاط ملامسته للأرض تقع بالكامل داخل منطقة النهاية التي يهاجمها، أو إذا كان في الهواء، فجميع نقاط ملامسته الأولى المتزامنة بعد الإمساك بالطبق تقع بالكامل داخل منطقة النهاية الهجومية. و

14.1.2. بعد ذلك يثبت الاستحواذ على الطبق، ويحافظ على الإمساك به طوال فترة التماس بالأرض المرتبط بالإمساك (راجع المواد 12.1، 12.1.1).

14.2. إذا اعتقد لاعب أن هدفًا قد تم تسجيله، يمكنه أن يُعلن "هدف"، ويتوقف اللعب. في حال وجود نزاع أو سحب للإعلان، يجب استئناف اللعب (بالتشيك) ، ويُعتبر وقت الإعلان هو لحظة تثبيت الاستحواذ.

14.3. إذا وجد لاعب بحوزته الطبق نفسه داخل منطقة النهاية التي يدافع عنها، دون أن تُحتسب نقطة وفقًا للمادة 14.1، يجب عليه تثبيت نقطة ارتكاز في أقرب موقع على خط التسجيل.

14.4. الوقت الذي يُعتبَر فيه الهدف قد سُجل هو لحظة تثبيت اللاعب الأستحواذ على الطبق.

15. الإعلان عن الأخطاء والمخالفات والانتهاكات

15.1. يُعتبر خرق القواعد الناتج عن تماس غير بسيط بين لاعبين أو أكثر من الفريقين المتنافسين خطأ.

15.1.1. إذا قام لاعب بإحداث تماس بسيط بشكل متعمّد، فهو لا يزال خرقًا للقواعد، لكن يُعامل على أنه انتهاك وليس خطأ.

15.2. خرق القواعد المرتبط بـ المراقبة أو التنقل يُعتبر مخالفة. المخالفات لا توقف اللعب.

15.3. جميع الخروقات الأخرى تُصنّف انتهاكات.

15.4. فقط اللاعب الذي تعرّض للخطأ يحق له إعلان "خطأ"، من خلال نداء "خطأ".

15.5. بشكل عام، فقط الرامي يحق له إعلان "مخالفة"، من خلال نداء اسم المخالفة المحددة.

15.5.1. لكن، يجوز لأي لاعب هجومي إعلان مخالفة " مدافعين مزدوجين"، ويجوز لأي لاعب دفاعي إعلان مخالفة " تنقل غير قانوني ".

15.6. يجوز لأي لاعب من الفريق الخصم إعلان "انتهاك"، من خلال نداء اسم الانتهاك المحدد أو نداء "انتهاك"، ما لم تنص القواعد ذات الصلة على خلاف ذلك.

15.7. عند إعلان خطأ أو انتهاك يؤدي إلى إيقاف اللعب، يجب على اللاعبين إيقاف اللعب فور علمهم بالنداء، من خلال إشارة مرئية أو صوتية.

ويُشجَّع اللاعبون على تكرار النداء في الميدان.

إذا توقف اللعب بسبب نقاش دون نداء، يُعتبر أن نداء قد تم إعلانه في لحظة بدء النقاش.

15.8. يجب إعلان النداء فور التعرف على الخرق.

15.9. إذا أوقف لاعب اللعب بشكل غير صحيح (بما في ذلك بسبب سماع خاطئ، أو الجهل بالقواعد، أو التأخر في الإعلان):

15.9.1. إذا حصل الفريق الخصم على الاستحواذ أو حافظ عليه، تُعتبر اللعبة قائمة.

15.9.2. إذا لم يحصل الفريق الخصم على الاستحواذ، يُعاد الطبق إلى آخر رامي لم يُعترض عليه، ما لم تنطبق المادة 16.3.

15.9.3. يُستأنف عدّ التوقف كما لو أن خرقًا مقبولًا قد ارتكبه اللاعب الذي أوقف اللعب خطأً.

15.10. إذا لم يوافق اللاعب الذي وُجّه إليه نداء خطأ أو مخالفة أو انتهاك، أو لم يعتبره نداءً صحيحًا، يمكنه إعلان "اعتراض".

15.11. إذا اكتشف اللاعب الذي أطلق أي نداء لاحقًا أن نداؤه غير صحيح، يمكنه سحب النداء من خلال إعلان "تم السحب".

ويُستأنف اللعب كما لو أن خرقًا مقبولًا قد ارتكبه هو.

15.12. إذا حدثت خروقات متعددة في نفس اللعبة أو قبل توقفها، يجب معالجة النتائج بترتيب عكسي: أحدث خرق يُعالَج أولًا، وأقدم خرق يُعالَج أخيرًا.

15.13. يُشجَّع اللاعبون على استخدام الإشارات اليدوية الخاصة بالاتحاد الدولي للطبق الطائر للتعبير عن جميع النداءات.

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

16. استمرار اللعب بعد النداء

16.1. عند إعلان خطأ أو انتهاك، أو محاولة أي لاعب إيقاف اللعب بأي شكل، يتوقف اللعب فورًا، ولا يمكن أن يحدث فقدان استحواذ – إلا في الحالات المحددة في المواد 15.9، 16.2، و16.3.

16.2. إذا تم إعلان خطأ أو انتهاك:

16.2.1. ضد الرامي، وكان الرامي قد أرسل تمريرة، أو

16.2.2. من قبل الرامي أثناء تنفيذ التمريرة، أو

16.2.3. في أثناء وجود الطبق في الهواء، فإن اللعب يستمر حتى يتم تثبيت الاستحواذ.

16.2.4. بمجرد تثبيت الاستحواذ:

16.2.4.1. إذا حصل الفريق الذي أعلن عن الخطأ أو الانتهاك على الاستحواذ نتيجة التمريرة أو حافظ عليه، تبقى نتيجة اللعبة قائمة. ويجوز استمرار اللعب دون توقف إذا أعلن اللاعب الذي أطلق النداء فورًا "استمر باللعب".

16.2.4.2. إذا لم يحصل الفريق الذي أطلق النداء على الاستحواذ أو لم يحتفظ به نتيجة التمريرة، يجب إيقاف اللعب.

16.2.4.2.1. إذا اعتقد الفريق الذي أطلق النداء أن الخطأ أو الانتهاك أثّر على الاستحواذ، يُعاد الطبق إلى الرامي لإجراء استئناف اللعب (التشيك)، ما لم تنص القاعدة الخاصة على خلاف ذلك.

16.3. بغض النظر عن توقيت النداء، إذا اتفق اللاعبون المعنيون من كلا الفريقين على أن الحدث أو النداء لم يؤثر على نتيجة اللعبة، تبقى نتيجة اللعبة قائمة. ولا تُبطَل هذه القاعدة بأي قاعدة أخرى.

16.3.1. إذا أسفرت اللعبة عن هدف، يُحتسب الهدف.

16.3.2. إذا لم تسفر عن هدف، يجوز للاعبين المتأثرين تصحيح أي خسارة في التموضع بسبب الحدث أو النداء، ثم يُستأنف اللعب (بالتشيك).

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

17. الأخطاء

17.1. اللعب الخطر

17.1.1. أي سلوك يُظهر استخفافًا جسيمًا بسلامة اللاعبين الآخرين، أو ينطوي على خطر واضح لإصابتهم، أو يتّسم بالعدوانية المفرطة، يُعد لعبًا خطرًا ويجب معاملته كـ خطأ (Foul)، بغض النظر عمّا إذا حدث تماس فعلي أو توقيته. هذه القاعدة لا تُبطَل بأي قاعدة أخرى من قواعد الأخطاء. إذا تم قبول نداء اللعب الخطر، يجب معاملته باعتباره الخطأ الأكثر صلة من القسم 17.

17.2. أخطاء الاستلام

17.2.1. يحدث خطأ استلام عندما يتسبب لاعب في تماس غير بسيط مع خصمه قبل أو أثناء أو مباشرة بعد محاولة أي منهما اللعب على الطبق.

17.2.1.1. التماس مع ذراعي أو يدي الخصم بعد أن يُمسك بالطبق، أو بعد أن لا يكون الخصم قادرًا على اللعب على الطبق، لا يُشكّل أساسًا كافيًا لاعتباره خطأ، لكنه يجب أن يُتجنب (باستثناء الحالات المشمولة في 17.1 و17.3).

17.2.2. إذا تم قبول خطأ الاستلام، يحصل اللاعب المتضرر على الاستحواذ في موقع الخطأ، حتى وإن كان في منطقة نهاية، ويُستأنف اللعب (بالتشيك). وإذا انطبقت المادة 14.3 بعد الاستئناف بالتشيك، لا يجوز بدء عدّ التوقف حتى يتم تثبيت نقطة ارتكاز على أقرب نقطة من خط التسجيل. إذا تم الاعتراض على الخطأ، يُعاد الطبق إلى الرامي.

17.3. أخطاء نزع الطبق

17.3.1. يحدث خطأ نزع عندما يتسبب خصم بخطأ يؤدي إلى إسقاط لاعب للطبق الذي أمسكه، أو يفقد الاستحواذ عليه.

17.3.2. إذا كان الإمساك بالطبق سيؤدي إلى هدف، وتم قبول الخطأ، يُحتسب هدف.

17.4. أخطاء الحجب

17.4.1. يحدث خطأ حجب عندما يتخذ لاعب موقعًا يجعل خصمًا يتحرك بشكل قانوني غير قادر على تفاديه، مع الأخذ بعين الاعتبار موقع الخصم المتوقع بناءً على سرعته واتجاهه، وينتج عن ذلك تماس غير بسيط. ويُعامل كخطأ استلام أو خطأ غير مباشر، بحسب الحالة.

17.5. أخطاء الإخراج بالقوة

17.5.1. يحدث خطأ إخراج بالقوة عندما يكون المستقبل في طور تثبيت الاستحواذ، ثم يتعرض لخطأ من مدافع قبل أن يثبّت الاستحواذ، ويؤدي التماس إلى أن:

17.5.1.1. يمسك الطبق خارج الحدود بدلًا من داخله، أو

17.5.1.2. يمسك الطبق داخل منطقة المنتصف بدلًا من منطقة النهاية الهجومية.

17.5.2. إذا كان المستقبل سيمسك الطبق داخل منطقة النهاية الهجومية، يُحتسب هدف.

17.5.3. إذا تم الاعتراض على الخطأ، يُعاد الطبق إلى الرامي إذا خرج المستقبل خارج الحدود، وإلا فيبقى الطبق مع المستقبل.

17.6. أخطاء الرمي الدفاعي (أثناء التغطية)

17.6.1. يحدث خطأ رمي دفاعي في الحالات التالية:

17.6.1.1. إذا حدث تماس غير بسيط بين الرامي ومدافع متموضع بشكل غير قانوني، أو

17.6.1.2. إذا تسبب المدافع في تماس غير بسيط مع الرامي، أو حدث تماس غير بسيط أثناء تنافس الرامي والمدافع على نفس الموقع غير المشغول، قبل أن يطلق الرامي التمريرة.

17.6.1.3. إذا حدث الخطأ قبل أن يُطلق الرامي التمريرة، وليس أثناء حركة الرمي، يمكن للرامي إعلان مخالفة تماس. إذا لم يُعترض عليها، لا يتوقف اللعب، ويجب على المدافع استئناف عدّ التوقف من "واحد".

17.7. أخطاء الرمي الهجومي

17.7.1. يحدث خطأ رمي هجومي عندما يكون الرامي وحده مسؤولًا عن التماس غير بسيط مع مدافع متموضع بشكل قانوني.

17.7.2. التمَاس الناتج عن متابعة حركة الرامي بعد التمرير لا يُشكّل أساسًا كافيًا لاعتباره خطأ، لكنه يجب أن يُتجنب.

17.8. الأخطاء غير المباشرة

17.8.1. يحدث خطأ غير مباشر عند حدوث تماس غير بسيط بين مستقبل ومدافع، لا يؤثر مباشرة على محاولة اللعب على الطبق.

17.8.1.1. يجوز للاعب تأخير إعلان "خطأ غير مباشر" حتى ثانيتين لتحديد ما إذا كان الخرق سيؤثر على اللعب.

17.8.2. إذا تم قبول الخطأ، يجوز للاعب المتضرر تعويض أي خسارة في التموضع.

17.9. الأخطاء المتقابلة

17.9.1. إذا أُعلن عن أخطاء مقبولة من لاعبين هجومي ودفاعي في نفس اللعبة، تُعتبر أخطاء متقابلة ، ويُعاد الطبق إلى آخر رامي لم يُعترض عليه.

17.9.2. إذا حدث تماس غير بسيط نتيجة تحرك لاعبين متقابلين في نفس اللحظة نحو نقطة واحدة، يُعامل ذلك كأخطاء متبادلة.

17.9.2.1. لكن، إذا حدث ذلك بعد أن تم الإمساك بالطبق، أو بعد أن لم يعد بإمكان اللاعبين المعنيين اللعب على الطبق، يُعامل الخطأ على أنه خطأ غير مباشر (باستثناء الحالات المتعلقة بالقاعدة 17.1).

18. المخالفات والانتهاكات

18.1. مخالفات المراقبة:

18.1.1. تشمل مخالفات المراقبة ما يلي:

18.1.1.1. "العدّ السريع"– ويحدث عندما يقوم المدافع المباشر بأي مما يلي:

18.1.1.1.1. يبدأ أو يواصل عدّ التوقف بشكل غير قانوني.

18.1.1.1.2. لا يبدأ أو يُعيد العد بلفظ كلمة "توقف".

18.1.1.1.3. يعدّ بأقل من ثانية بين كل رقم وآخر.

18.1.1.1.4. لا يُنقص أو يُعيد العد بشكل صحيح عند الحاجة.

18.1.1.1.5. لا يبدأ العد من الرقم الصحيح.

18.1.1.2. "التقاطُع": عندما يكون الخط الواصل بين قدمي المدافع أقرب من قُطر طبق واحد إلى نقطة ارتكاز الرامي.

18.1.1.3. "مساحة الطبق": عندما يكون أي جزء من جسم المدافع أقرب من قطر طبق إلى جذع الرامي. لكن، إذا كان هذا الوضع سببه حركة الرامي فقط، فلا تُعتبر مخالفة.

18.1.1.4. "التطويق": عندما يكون الخط بين ذراعي المدافع أو يديه أقرب من قطر طبق إلى جذع الرامي، أو يكون أي جزء من جسم المدافع فوق نقطة ارتكاز الرامي. ولكن إذا تسبب الرامي بهذا الوضع بحركته فقط، فلا تُعد مخالفة.

18.1.1.5. "التغطية المزدوجة": عندما يوجد مدافع، غير المدافع المباشر، على بُعد أقل من 3 أمتار من نقطة ارتكاز الرامي دون أن يكون في حالة مراقبة مباشرة للاعب هجومي آخر.

18.1.1.5.1. يجوز للمدافع الذي يراقب لاعبًا هجوميًا أن يحاول اعتراض التمريرة من الرامي، طالما استمر في مراقبة اللاعب الآخر.

18.1.1.5.2. مجرد الجري عبر هذه المساحة لا يُعتبر تغطية مزدوجة.

18.1.1.6. "حجب الرؤية": يُعتبر خطأ عندما يستخدم المدافع أي جزء من جسمه لحجب رؤية الرامي عمدًا.

18.1.2. يجوز للدفاع الاعتراض على خطأ تغطية، وفي هذه الحالة يتوقف اللعب.

18.1.2.1. إذا اكتملت التمريرة، فإن الخطأ المعترض عليه أو الذي تم التراجع عنه يُعامل كـ مخالفة من الهجوم، ويُعاد الطبق إلى الرامي.

18.1.3. بعد أي مخالفة مراقبة من المذكورة في 18.1.1، وفي حال لم يتوقف اللعب، يجب على المدافع استئناف العد من الرقم الأخير الذي نُطق كاملًا قبل النداء، ناقص واحد (1).

18.1.3.1. لا يجوز للمدافع استئناف العد قبل تصحيح التموضع غير القانوني. وإلا تُعتبر خطأ تغطية لاحق.

18.1.4. بدلاً من إعلان خطأ تغطية، يمكن للاعب المعني إعلان مخالفة تغطية وإيقاف اللعب إذا تحقق أحد الشروط التالية:

18.1.4.1. لم يُصحّح عدّ التوقف.

18.1.4.2. لم يُوجد عد أصلاً.

18.1.4.3. هناك خطأ تغطية واضح ومتجاوز.

18.1.4.4. كان هناك نمط متكرر من مخالفات المراقبة.

18.1.5. 18.1.5 إذا أُعلن عن خطأ تغطية أو مخالفة تغطية، ثم قام الرامي بمحاولة تمريرة قبل أو أثناء أو بعد الإعلان، فلا يترتب على الإعلان أي أثر (إلا إذا كانت المادة 18.1.2.1 تنطبق) وإذا فشلت التمريرة، يُحتسب الاستحواذ للفريق الآخر.

18.2. مخالفات التنقل

18.2.1. بعد التقاط الطبق، يجب على الرامي تقليل سرعته بأسرع ما يمكن دون تغيير الاتجاه، حتى يتم تثبيت نقطة ارتكاز.

18.2.1.1. لكن، إذا التقط اللاعب الطبق أثناء الجري أو القفز، يجوز له إطلاق تمريرة دون محاولة تقليل السرعة ودون تثبيت نقطة ارتكاز، بشرط:

18.2.1.1.1. ألا يغيّر الاتجاه أو يزيد السرعة قبل إطلاق التمريرة، و

18.2.1.1.2. ألا تتجاوز نقاط التماس الإضافية مع الأرض بعد الالتقاط نقطتين فقط، قبل إطلاق التمريرة.

18.2.2. يجوز للرامي التحرك في أي اتجاه (الدوران) فقط عن طريق تثبيت والحفاظ على نقطة ارتكاز، حتى إطلاق التمريرة.

18.2.3. إذا لم يكن الرامي واقفًا، يمكنه استخدام أي جزء من جسده كنقطة ارتكاز.

18.2.3.1. وإذا وقف الرامي، لا يُعد ذلك "تنقلًا غير قانوني" بشرط أن تبقى نقطة الارتكاز في نفس المكان.

18.2.4. تحدث مخالفة تنقل في الحالات التالية:

18.2.4.1. إذا ثبت الرامي نقطة ارتكاز في مكان غير صحيح، بما في ذلك إذا لم يُبطئ بعد الالتقاط، أو غيّر الاتجاه بعده.

18.2.4.2. إذا أطلق الرامي تمريرة بما يخالف القاعدة 18.2.1.1

18.2.4.3. إذا طُلب من الرامي الانتقال إلى موقع محدد، ولم يثبت نقطة ارتكاز قبل بدء حركة الرمي.

18.2.4.4. إذا لم يُحافظ الرامي على نقطة الارتكاز المثبتة حتى إطلاق التمريرة.

18.2.4.5. إذا عبث اللاعب بالطبق عمدًا أو أبطأ تمريره فقط بهدف التحرك في اتجاه معين.

18.2.5. بعد إعلان مخالفة تنقل مقبولة، لا يتوقف اللعب.

18.2.5.1. يجب على الرامي تثبيت نقطة ارتكاز في الموقع الصحيح كما يحدده اللاعب الذي أعلن المخالفة، ويتم ذلك دون تأخير.

18.2.5.2. يُعلّق عدّ التوقف، ولا يجوز للرامي التمرير حتى تثبيت نقطة ارتكاز صحيحة.

18.2.5.3. لا حاجة لأن يُعلن المدافع "Stalling" عند استئناف العد.

18.2.6 إذا قام الرامي، بعد مخالفة التنقل وقبل تصحيح نقطة الارتكاز، بإطلاق تمريرة ناجحة، يحق للفريق الدفاعي إعلان انتهاك تنقل. يتوقف اللعب ويُعاد الطبق إلى الرامي، ويجب على الرامي العودة إلى موقعه عند وقوع المخالفة، ويُستأنف اللعب بـ (التشيك).

18.2.7 إذا أطلق الرامي تمريرة غير مكتملة بعد مخالفة التنقل، يُستكمل اللعب ولا يتوقف.

18.2.8. إذا أُعلن عن مخالفة تنقل متنازع عليها قبل إطلاق التمريرة، يتوقف اللعب.

18.3. انتهاكات العرقلة

18.3.1. إذا كان لاعب دفاع يراقب لاعبًا هجوميًا، وتمت إعاقته عن متابعة ذلك اللاعب بسبب لاعب آخر، يجوز له إعلان "عرقلة". لكن لا يُعتبر ذلك تداخلًا إذا كان كل من اللاعب المراقَب واللاعب المُعيق يحاولان اللعب على الطبق وقت العرقلة.

18.3.1.1. يجوز للمدافع تأخير إعلان "عرقلة" حتى ثانيتين لتقييم تأثير العرقلة على اللعب.

18.3.2. إذا توقف اللعب، يجوز للاعب المُعيق الانتقال إلى الموقع المتفق عليه الذي كان سيشغله لولا حدوث العرقلة، ما لم تُحدد القواعد خلاف ذلك.

18.3.3. ينبغي على جميع اللاعبين بذل جهد معقول لتفادي حالات التداخل.

18.3.3.1. خلال أي توقف، يجوز للاعبين من الفريقين تعديل مواقعهم قليلًا بالاتفاق لتجنب أي عرقلة محتملة.

19. التوقف لأسباب السلامة

19.1. توقف للإصابة

19.1.1. يجوز إعلان "إصابة" من قبل اللاعب المصاب أو من قبل أي لاعب من فريقه.

19.1.2. إذا لم تكن الإصابة ناجمة عن خصم، يجب على اللاعب أن يختار بين الاستبدال أو خصم وقت مستقطع من فريقه.

19.1.3. إذا كانت الإصابة ناجمة عن خصم، يجوز للاعب أن يختار البقاء أو الاستبدال.

19.1.4. إذا كان اللاعب المصاب قد ثبت استحواذه على الطبق، ثم أسقطه بسبب الإصابة، يحتفظ اللاعب بالاستحواذ.

19.1.5. يُعتبر توقيت إعلان التوقف للإصابة هو وقت حدوث الإصابة، ما لم يختَر اللاعب المصاب الاستمرار قبل الإعلان.1

19.1.6. إذا كان الطبق في الهواء عند إعلان التوقف، يستمر اللعب حتى يُثبت أحد اللاعبين الاستحواذ أو يسقط الطبق على الأرض. إذا لم تكن الإصابة ناتجة عن خطأ من خصم، تبقى نتيجة اللعب (نجاح أو فقدان الاستحواذ) قائمة، ويتم استئناف اللعب من تلك النقطة بعد التوقف.

19.2. توقف فني

19.2.1. يجوز لأي لاعب يلاحظ حالة تُهدد سلامة اللاعبين – مثل وجود جرح مفتوح أو نزيف – أن يُعلن "توقف فني" أو "توقف". ويجب إيقاف اللعب فورًا.

19.2.1.1. يجب على زميل في الفريق أو مدرب أو مسؤول معتمد تنبيه اللاعبين فورًا لأي حالة تهدد سلامتهم.

19.2.1.2. يُمنح اللاعب المصاب بجرح مفتوح أو نزيف مدة 70 ثانية لمعالجة الحالة. وإذا احتاج وقتًا إضافيًا، يجب عليه أن يختار بين الاستبدال أو خصم وقت مستقطع من فريقه.

19.2.2. يجوز للرامي إعلان توقف فني أثناء اللعب من أجل استبدال طبق تالف بشكل كبير.

19.2.3. إذا تم إعلان التوقف الفني أثناء وجود الطبق في الهواء، أو إذا استمر اللعب دون علم:

19.2.3.1. إذا لم يؤثر الإعلان أو السبب على سير اللعب، تبقى نتيجة اللعب قائمة ويتم استئناف اللعب من نفس الموقع.

19.2.3.2. إذا أثّر الإعلان أو السبب على سير اللعب، يُعاد الطبق إلى الرامي.

19.3. إذا تم استبدال لاعب بسبب إصابة أو معدات غير قانونية أو تالفة، يجوز للفريق الخصم أن يستبدل لاعبًا واحدًا أيضًا.

19.3.1. يتولى اللاعب البديل كامل حالة اللاعب المُستبدل (الموقع، الاستحواذ، العدّ،... إلخ)، ويجوز له إعلان نداءات نيابةً عنه.

20. الفترات الزمنية المستقطعة

20.1. عند إعلان "وقت مستقطع"، يجب على اللاعب أن يُشكل حرف "T" بيديه أو بإحدى اليدين مع الطبق، وأن يُعلن للاعبي الفريق الخصم.

20.2. بعد بدء النقطة وقبل أن يُعلن الفريقان جاهزيتهما، يجوز لأي لاعب من أي فريق إعلان وقت مستقطع.

يُمدد ذلك الفترة قبل رمية الإرسال بمقدار 75 ثانية.

20.3. بعد رمية الإرسال، لا يجوز إعلان الوقت المستقطع إلا من قبل الرامي الذي بحوزته الطبق.

يبدأ الوقت المستقطع عند تشكيل "T"، ويستمر 75 ثانية. بعد ذلك:

20.3.1. لا يُسمح بالاستبدالات، باستثناء الإصابات.

20.3.2. يُستأنف اللعب من نقطة الارتكاز.

20.3.3. يجب أن يظل الرامي كما هو.

20.3.4. يجب على بقية اللاعبين الهجوميين تثبيت مواقعهم.

20.3.5. بعد تثبيت مواقع الهجوم، يُثبت لاعبو الدفاع مواقعهم.

20.3.6. يُعاد عدّ التوقف من "تسعة" كحد أقصى. لكن إذا تغير المدافع، يبدأ العد من "واحد".

20.4. إذا حاول الرامي إعلان "وقت مستقطع" أثناء اللعب ولم يتبقَّ لفريقه أي وقت مستقطع، يتم إيقاف اللعب.

ويجب على المدافع إضافة ثانيتين إلى الرقم الذي كان سيبدأ به العدّ قبل استئناف اللعب بالتشيك.

إذا نتج عن ذلك وصول العد إلى "عشرة" أو أكثر، يُحتسب فقدان استحواذ بسبب نفاد الوقت.

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

تعريفات

حركة الرمي	انظر حركة الرمي
يؤثّر على سير اللعب	الخرق أو النداء يُعدّ مؤثرًا على سير اللعب إذا كان من المعقول افتراض أن نتيجة اللعبة المحددة كانت ستتغيّر بشكل جوهري لولا حدوثه.
منطقة النهاية الهجومية	المنطقة التي يحاول الفريق التسجيل فيها حاليًا.
أفضل زاوية رؤية	أدق منظور متاح للاعب يشمل موقع الطبق، الأرض، اللاعبين، وعلامات الخطوط بالنسبة لبعضها.
نداء	إعلان واضح عن حدوث خطأ، خرق، انتهاك، فقدان استحواذ أو إصابة. تشمل الألفاظ المستخدمة: خطأ، تنقّل، مخالفة تغطية، انتهاك، فني، إصابة، أو أنواع فقدان الاستحواذ .
الإمساك بالطبق	حصر طبق غير دوّار بين جزأين على الأقل من الجسم. إذا أمسك اللاعب بالطبق في البداية، ثم فقد الإمساك به قبل إثبات الحيازة (أي لم يُبقِ الطبق غير الدوّار محصورًا بين جزأين من جسده)، يُعتبر الإمساك الأولي منتهيًا.
المنطقة المركزية	جزء من أرضية اللعب يشمل خطوط الهدف، ويستثني منطقتي النهاية وخطوط المحيط.
منطقة النهاية الدفاعية	منطقة النهاية التي يحاول الفريق حاليًا منع خصمه من التسجيل فيها.
لاعب دفاع	أي لاعب من الفريق الذي لا يمتلك الطبق.
منطقة النهاية	واحدة من منطقتين تقعان على طرفي أرضية اللعب، ويُسجَّل فيها الهدف عند الإمساك بالطبق داخلها.
خط الهدف	الخط الذي يفصل بين منطقة المنتصف ومنطقة النهاية. لا يُعتبر جزءًا من منطقة النهاية.
الأرض	تشمل كل الأجسام الصلبة والثابتة مثل العشب، الأقماع، المعدات، الماء، الأشجار، الأسوار، الجدران، وغير اللاعبين. لا تشمل: اللاعبين، ملابسهم، المطر، أو الجزيئات المحمولة في الهواء.
ملامسة الأرض	كل تماس بين اللاعب والأرض يحدث نتيجة لحركة معينة، مثل الهبوط بعد قفز، غطس، سقوط، أو محاولة استعادة التوازن.
التغطية الدفاعية	المدافع يُعد في حالة "تغطية" عندما يكون على مسافة أقل من 3 أمتار من مهاجم، ويركّز عليه بشكل أساسي ويتفاعل مع تحركاته.
اعتراض	عندما ينجح لاعب من الفريق الدفاعي في السيطرة على تمريرة قام بها لاعب من الفريق الهجومي.
تمركز قانوني	موقع ثابت أو متحرك يتخذه اللاعب دون أن يخرق أية قاعدة.

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

الخط	حد يفصل مناطق اللعب. في الملاعب غير المحددة بخطوط، يُرسم الخط افتراضيًا بين علامتين بسمك العلامة نفسها. لا يُمد هذا الخط خارج العلامتين.
محاولة لعب على الطبق	عندما يكون الطبق في الهواء، ويحاول اللاعب التلامس معه بأي شكل (مثل الإمساك به أو اعتراضه). يشمل ذلك الجري نحو موقع التوقع بالتلامس.
المراقب المباشر	اللاعب المدافع الذي يمكنه عدّ الوقت على حامل الطبق.
احتكاك بسيط	تلامس بقوة بدنية قليلة لا يُغيّر موقع أو حركة اللاعب الآخر. لا يُعدّ من هذا النوع التلامس مع أذرع أو أيدي الخصم إذا كانت تمسك الطبق أو على وشك الإمساك به، أو ملامسة يد الرامي أثناء عملية الرمي.
غير مشارك	أي شخص، بما في ذلك عضو الفريق، لا يشارك حاليًا كلاعب في النقطة الجارية.
لاعب هجومي	لاعب من الفريق الذي يمتلك الطبق في تلك اللحظة.
خارج حدود اللعب	كل ما لا يُعتبر جزءًا من أرضية اللعب، بما في ذلك خطوط المحيط.
خطوط المحيط	الخطوط التي تفصل منطقة المنتصف أو منطقة النهاية عن منطقة خارج حدود اللعب. لا تُعد جزءًا من أرضية اللعب.
المحور	حركة يقوم بها الرامي بتحريك جزء من جسمه في أي اتجاه مع إبقاء جزء آخر ثابتًا على نقطة معينة من الأرض تُعرف بنقطة المحور. يُحدد الرامي نقطة المحور بوضع جزء معين من جسمه على نقطة محددة، ويُعتبر قد اختارها كنقطة محوره. إذا كان لديه أكثر من خيار، لا تُعتبر نقطة المحور محددة إلا عند بدء الحركة المحورية.
موقع المحور	النقطة على أرضية اللعب التي يجب على الرامي أن يُثبّت عندها نقطة المحور بعد فقدان الاستحواذ، بعد الإرسال (Pull)، بعد وقت مستقطع، بعد مغادرة المنطقة المركزية، أو عند تثبيت نقطة محور مسبقة.
اللعب	الفترة الزمنية التي تبدأ بعد الإرسال وحتى تسجيل هدف. قد يتوقف اللعب بسبب نداء، ويتم استئنافه من خلال التشيك.
اللاعب	الأشخاص المشاركون فعليًا في النقطة الجارية من المباراة.
أرضية اللعب (ملعب اللعب)	المساحة التي تشمل منطقة المنتصف ومناطق النهاية، ولا تشمل خطوط المحيط.
حيازة الطبق	يثبت اللاعب حيازته للطبق عندما: يُمسك بالتمريرة ويُبقي الإمساك لأكثر من لحظة ملحوظة، و يُحافظ على الإمساك أثناء كل تلامس أرضي مرتبط بالإمساك، أو حتى يرمي الطبق.

	يمكن للاعب أيضًا أن يكتسب الحيازة عندما يلتقط طبقا لامس الأرض أو يُعطى له بعد فقدان استحواذ أو إرسال أو توقف لعب. بعد الحيازة، يمكن للاعب تغيير طريقة إمساكه بالطبق دون أن يفقد الحيازة طالما حافظ على التلامس. الطبق الموجود في حيازة اللاعب أو الذي أمسكه يُعتبر جزءًا من اللاعب. الفريق الذي يمتلك أحد لاعبيه الطبق أو من يحق له التقاطه يُعتبر الفريق المستحوذ.
العدّ التمهيدي	تحذير زمني يُستخدم لتنبيه اللاعبين لوجوب استئناف اللعب. يُعطى عند 20، 10، و5 ثوانٍ (حسب السياق).
الإرسال	رمية الدفاع إلى الهجوم لبدء اللعب إما في بداية الشوط أو بعد تسجيل هدف. الإرسال لا يُعدّ تمريرة قانونية.
المستقبلون	كل لاعبي الفريق الهجومي ما عدا الرامي.
إيقاف بسبب الروح الرياضية	توقف يُستخدم لمناقشة مسائل تتعلق بروح اللعبة
توقف اللعب	أي توقف للعب نتيجة خطأ، خرق، نقاش، نداء متنازع عليه، إصابة، أو وقت مستقطع. يتطلب التحقق (Check) لاستئناف اللعب.
الرمي	الطبق في الطيران الناتج عن أي حركة رمي، ويشمل ذلك المحاولات الوهمية أو الرميات المقصودة التي تؤدي إلى انفصال الطبق عن يد الرامي. التمرير يُعادل الرمي.
الرامي	اللاعب الهجومي الذي يمتلك الطبق، أو الذي أنهى للتو رمية لم يُحسم مصيرها بعد.
حركة الرمي	الحركة التي تنقل الزخم من الرامي إلى الطبق في اتجاه الطيران، وتُنتج رمية فعلية. الحركات التمهيدية مثل تغيير المحور (Pivot) أو التلويح لا تُعتبر من حركة الرمي.
فقدان الاستحواذ	أي حدث يؤدي إلى تغيير الفريق المستحوذ على الطبق. فقدان الاستحواذ لا يُعدّ خرقًا (Violation).
مكان توقف الطبق	النقطة التي يثبت فيها اللاعب الحيازة، أو يتوقف فيها الطبق طبيعيًا، أو يتم فيها إيقاف تدحرج أو انزلاق الطبق.

الرخصة القانونية

هذا العمل بعنوان " قواعد الألتيميت 2025–2028 الصادرة عن الاتحاد الدولي للطبق الطائر (WFDF)"، إضافةً إلى جميع الوثائق القاعدية التابعة للاتحاد الدولي للطبق الطائر (WFDF)، مرخّص بموجب "رخصة المشاع الإبداعي الدولية - نَسب المصنّف 4.0" (Creative Commons Attribution 4.0 International License).

صاحب الرخصة والمؤلف الأصلي لهذا العمل هو الاتحاد الدولي للطبق الطائر (WFDF)، وهو منظمة غير ربحية مسجّلة في ولاية كولورادو، الولايات المتحدة الأمريكية.

ما يلي يُعدّ ملخّصًا مبسّطًا للرخصة القانونية. (يمكن الاطلاع على النص الكامل في الملحق ز).

يُسمح لك بـ:

- نسخ العمل، توزيعه، عرضه، وأداؤه علنًا
- إعداد أعمال مشتقة منه
- استخدامه لأغراض تجارية

شريطة ما يلي:

- يجب نَسب العمل إلى مؤلفه الأصلي وفق ما يحدده صاحب الرخصة
- يجب إبلاغ الآخرين بشروط الرخصة عند إعادة استخدام أو توزيع العمل
- يمكن التنازل عن هذه الشروط إذا حصلت على إذن مسبق من الاتحاد الدولي للطبق الطائر (WFDF).

هذه الرخصة لا تنتقص من أي حقوق قانونية أخرى، مثل حقوق الاستخدام العادل أو الحقوق الممنوحة بموجب القوانين المعمول بها.

اللجنة السعودية للطبق الطائر
THE SAUDI FLYING DISC

تم اعتماد هذه الترجمة من قبل اللجنة السعودية للطبق الطائر, الجهة المسؤولة عن تنظيم وتطوير رياضة الطبق الطائر في المملكة العربية السعودية. اللجنة السعودية للطبق الطائر جهة معتمدة من الاتحاد الدولي والاتحاد الاسيوي للطبق الطائر.

تم الأشراف على هذه الترجمة من قبل:

الأسم	البريد الإلكتروني
عبدالعزيز العيدان	aleidan@frisbee.sa
صالح السويلم	salehsms@frisbee.sa, salehalsuwailem6@gmail.com
صالح المحامض	salehalmuhamidh@gmail.com