

Az ultimate WFDF által elfogadott szabályai 2017

- MELLÉKLET v1.0 -

amely a WFDF Ultimate Szabályügyi Bizottsága által készített, 2017. január 1. napjától érvényes
"WFDF Rules of Ultimate 2017 – APPENDIX v1.0" című szabálykönyv melléklet magyar fordítása

Bevezetés	1
A melléklet: WFDF-versenyek játékkal kapcsolatos kiegészítő szabályai	2
A1. Pálya.....	2
A2. Felszerelés	3
A3. A játék kezdete	3
A4. A játék hossza.....	3
A5. Időhatárok	4
A6. Les.....	6
A7. Koed kategória	7
A8. Nyelv	7
A9. Spirit of the Game megállás	7
B Melléklet: WFDF-versenyek lebonyolítására vonatkozó kiegészítő szabályok	9
B1. Csapatok	9
B2. Divíziók.....	9
B3. Rangsor megállapítás kritériumai és az azonos állású helyzetek kezelése	10
B4. Zord idő szabályok.....	11
B5. Felfüggesztett vagy törölt játék.....	12
B6. A mérkőzés hivatalos személyeinek feladatai	12
B7. Technikai eszközök használata.....	14
B8. Fault és szabálytalanság hívása.....	14
C Melléklet: Felszerelési követelmények	15
D Melléklet: Jogosultságok és játékos lista	17
E Melléklet: Sorsolás, lebonyolítási rend és részvételi helyek	20
F Melléklet: Kézjelzések	24
E Melléklet: Teljes licenc.....	27
F Melléklet: Köszönetnyilvánítás.....	30

Bevezetés

Az itt összegyűjtött szabályok elsődleges célja, hogy az alapvető szabályok kiegészítésével zökkenőmentes és hatékony keretek között a lehető leglátványosabb és a nézők számára legélvezhetőbb módon kerüljenek lebonyolításra az ultimate sportesemények. A szabályok a World Flying Disc Federation (WFDF) által szervezett versenyek előírásait tartalmazzák, de a legjobb megoldásokat összefoglaló ajánlásgyűjteményként is szolgálhatnak azoknak a sportrendezvényeknek lebonyolításához, amelyeket nem a WFDF szervez.

A kiegészítő szabályok kötelező jelleggel alkalmazandók, különös tekintettel az alábbi sporteseményekre:

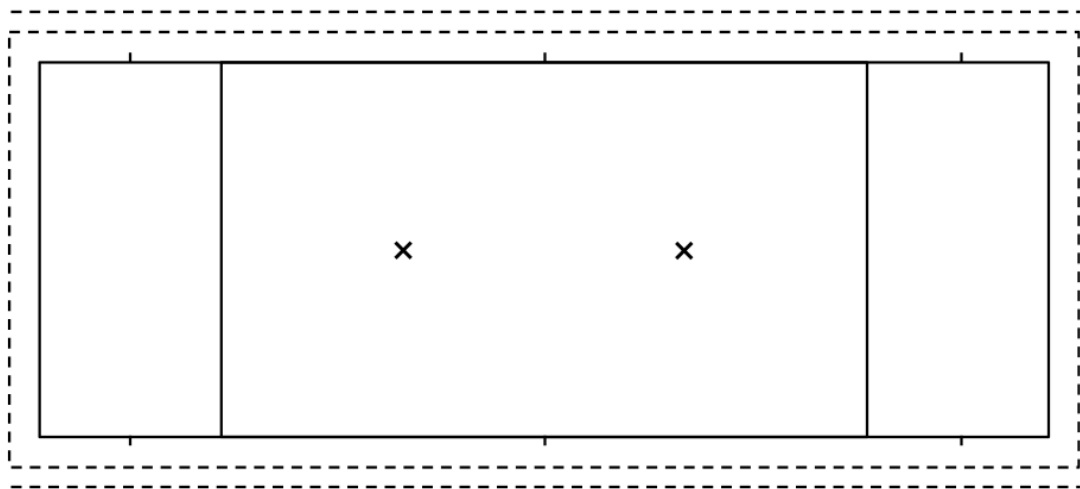
- World Ultimate Championships (Ultimate Világbajnokság)
- World Ultimate Club Championships (Ultimate Klub Világbajnokság)
- World Masters Ultimate Club Championships (Masters Ultimate Klub Világbajnokság)
- Kontinentális Bajnokságok (például: Pan-American Ultimate Championships, Asian Oceanic Ultimate Championships, All African Ultimate Championships)
- World Games (Világjátékok)
- World Junior Ultimate Championships (Junior Ultimate Világbajnokság)
- World Under 24 Championships (U24-es Világbajnokság)

Azon sportesemények esetében, melyeket nem a WFDF szervez, az alapvető szabályok a jelen mellékletben foglalt kiegészítő szabályok egy részének alkalmazásával vagy azoktól eltérően is kiegészíthetők a speciális körülmények, a rendelkezésre álló erőforrások és a játékszínvonal függvényében. A módosítások többek között az alábbiakat érinthetik: a pálya borítása; játékosok száma; pálya méretei; játék hossza; pályajelölések.

A melléklet: WFDF-versenyek játékkal kapcsolatos kiegészítő szabályai

AI. Pálya

- AI.1. A pálya teljes borítása az alábbiak egyike lehet:
AI.1.1. Fű
AI.1.2. Műfű
- AI.2. A pálya mindkét oldalvonalán kívülről három, egyenként 30 cm hosszú vonallal kell jelölni a zónák, valamint a középső játéktér felezőpontjait.
- AI.2. A pályahatároló vonalaktól legalább három (3) és legalább öt (5) méter távolságban biztonsági vonalakat kell felfesteni. A mérkőzésen részt vevő csapatok játékon kívüli játékosainak az első biztonsági vonalon kívül kell tartózkodnia. A felszerelések, valamint az engedéllyel rendelkező hivatalos személyek kivételével mindenkinek a második biztonsági vonalon kívül kell tartózkodnia.
- AI.3.1. Ha a második biztonsági vonal is fel van festve, a 2.7. pontban taglalt „Violation” hívást a második biztonsági vonalra vonatkozóan lehet behívni.



A pálya alaprajza a biztonsági vonalak és a felezőpontok jelölésével

- AI.4. Az egymás mellett elhelyezkedő pályák közötti távolságnak legalább három (3) méternek kell lennie.
AI.4.1. Ha az egymás mellett elhelyezkedő pályák közötti távolság kisebb, mint hat (6) méter, a mérkőzés alatt csapatonként legfeljebb kettő (2) játékon kívüli személy tartózkodhat a két pálya között. A mérkőzés alatt más személy, kivéve az engedéllyel rendelkező hivatalos személyeket, nem tartózkodhat, felszerelés nem helyezhető el a két pálya között.
- AI.5. A verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezőinek jóváhagyása szükséges a szabályoktól való minden olyan eltéréshez, amely a biztonsági vonalakat, az egymás mellett elhelyezkedő pályák közötti távolságot és a pálya méreteit érinti.
AI.5.1. Annak érdekében, hogy a pálya méretei a rendelkezésre álló területhez igazítható legyen, a pálya legfeljebb harmincöt (35) méter szélességig és kilencven (90) méter hosszúságig csökkenthető. A zónák hossza és a brick pontok zónavonalhoz viszonyított távolsága legfeljebb tizenhat (16) méterig csökkenthető.
- AI.6. A verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezői meghatározott területre vagy akár a pálya egyik oldalára korlátozhatják a csapatok játékon kívüli játékosai számára kijelölt tartózkodási helyet.
- AI.7. Opcionális játékos / rendezői terület:
AI.7.1. Biztonsági zónák a pálya mindkét oldalán kialakíthatók a játékosok, játékon kívüli csapattagok, hivatalos személyek és a felszerelések számára.
AI.7.2. A biztonsági zónákat az oldalvonalak középehez igazítva, azoktól 5 méter távolságra kell kialakítani. Szélességük 5 méter, hosszúságuk 24 méter.
AI.7.3. A rendezői terület szélessége 4 méter, és a biztonsági zóna közepén helyezkedik el.
AI.7.4. Mindkét csapat számára kijelölésre kerül a biztonsági zóna egy-egy része mindkét oldalvonal mentén.
AI.7.5. Minden felszerelésnek a biztonsági zónán belül kell lennie.

- A1.7.6. A játékon kívüli csapattagok és az edzői stáb két tagja (oldalvonalanként egy-egy) számára megengedett, hogy a biztonsági zónán kívül tartózkodjanak, de a biztonsági vonalat nem léphetik át játék közben. Minden egyéb játékon kívüli kiszolgáló személyzetnek a biztonsági zónán belül kell maradnia játék közben.

A2. Felszerelés

- A2.1. Korongok:
- A2.1.1. Játékra csak a rendezvény hivatalos korongja használható.
 - A2.1.2. A rendezvény szabályai lehetőséget adhatnak arra, hogy a csapatkapitányok ettől eltérő korongot válasszanak, amennyiben ebben mindketten egyetértenek.
 - A2.1.3. A támadó csapat az alábbi esetekben cserélheti ki a korongot játék közben:
 - A2.1.3.1. Ha a korong pályán kívül van, és a korong cseréjével idő nyerhető.
 - A2.1.3.2. A sérült korong cseréjére behívott technikai megállás esetén.
 - A2.1.3.3. A pont befejezése és a következő nyitás között.
 - A2.1.4. Az A2.1.3.-ban felsorolt korongcserékhez a hivatalos személyeknél lehetnek tartalék korongok.
 - A2.1.5. A cserekorong lehet a rendezvény hivatalos korongja, vagy a csapatkapitányok által a mérkőzés kezdetén, illetve a csere idején elfogadott korong.

A3. A játék kezdete

- A3.1. A játék elején választható lehetőségek sorrendjét a csapatok képviselői határozzák meg két korong feldobásával („feldobás”).
- A3.2. Amíg a korongok a levegőben vannak, az egyik csapat képviselője az „azonos” (“Same”) vagy „különböző” (“Different”) hívás bemozdásával választ.
- A3.3. Ha mindkét korong tetejével felfelé, vagy mindkettő tetejével lefelé ér földet, akkor az „azonos” nyer, ellenkező esetben a „különböző”.
- A3.4. A feldobásnak a pályán kell történnie.

A4. A játék hossza

- A4.1. Ponthatár
- A4.1.1. Az a csapat nyer, amelyik eléri a tizenhét (17) pontos ponthatárt.
 - A4.1.2. A mérkőzés megnyeréséhez nem követelmény kettő (2) vagy attól nagyobb különbséggel elérni a ponthatárt.
- A4.2. Rájátszás
- A4.2.1. Száz (100) perc játékidő letelte után rájátszás következik, amennyiben egyik csapat sem érte el a ponthatárt.
 - A4.2.2. A rájátszás elején a folyamatban lévő pontot le kell játszani. Ha ennek a pontnak a megszerzésével
 - A4.2.2.1. az egyik csapat elérte a tizenhét (17) pontos ponthatárt, akkor nyert.
 - A4.2.2.2. az egyik csapat tizenöt (15) vagy tizenhat (16) pontot ért el, akkor a mérkőzés addig folytatódik, amíg az egyik csapat eléri a tizenhét (17) pontos ponthatárt.
 - A4.2.2.3. egyik csapat sem ért el tizenöt (15) pontot, a magasabb pontszámhoz két (2) pontot adva csökkentett ponthatárt kell meghatározni. A mérkőzés addig folytatódik, amíg az egyik csapat eléri a csökkentett ponthatárt.
 - A4.2.3. A rájátszás nem változtat a csapatok számára rendelkezésre álló időkerések számán.
- A4.3. Félidei szünet
- A4.3.1. Félidei szünet következik, amennyiben valamelyik csapat eléri a kilenc (9) pontos félidei ponthatárt.
 - A4.3.2. A félidei szünet hossza tíz (10) perc.
- A4.4. Félidei rájátszás
- A4.4.1. Ötvenöt (55) perc játékidő letelte után félidei rájátszás következik, amennyiben egyik csapat sem érte el a félidei ponthatárt.
 - A4.4.2. A félidei rájátszás elején a folyamatban lévő pontot le kell játszani. Ha ennek a pontnak a megszerzésével egyik csapat sem érte el a kilenc (9) pontos félidei ponthatárt, akkor a

nagyobb pontszámhoz egyet (1) adva csökkentett félidei ponthatárt kell meghatározni. A félidei szünet akkor következik, amikor az egyik csapat eléri a csökkentett félidei ponthatárt.

A4.4.3. A félidei rájátszás nem változtat a csapatok számára rendelkezésre álló időkerések számán.

A4.5. A játékidő pontok között, időkerés és a félidei szünet alatt is fut, de az órát meg kell állítani Spirit of the Game megállás esetén, illetve ha a sérülés miatti megállás vagy technikai szünet két (2) percnél tovább tart.

A5. Időhatárok

A5.1. A játékidő mérésére, valamint az időhatárokkal kapcsolatos figyelmeztetések és szabálytalanságok jelzésére időmérő személyt kell kijelölni.

A5.2. A feldobás

A5.2.1. A csapatkapitányoknak a feldobást öt (5) perccel a mérkőzés kezdete előtt el kell végezni.

A5.2.2. Ha a feldobás nem történt meg, és az egyik csapatkapitány öt (5) perccel a mérkőzés kezdete előtt nincs jelen a feldobáshoz, akkor a jelenlévő csapatkapitányé a választás joga, azaz eldönti, hogy melyik csapat végzi el a nyitást, illetve kijelöli a védett zónát.

A5.2.3. Ha egyikük sincs jelen, akkor ezek a lehetőségek az elsőként érkező csapatkapitányt illetik meg.

A5.3. Játékrész kezdésnél

A5.3.1. Az időmérő személynek jeleznie kell:

A5.3.1.1. Hatvan (60) másodperccel a játékrész kezdete előtt.

A5.3.1.2. A játékrész kezdetekor.

A5.4. Pont kezdetekor, a következő nyitás elvégzése előtt:

A5.4.1. Támadó csapat

A5.4.1.1. A pont kezdetétől számított negyvenöt (45) másodperc után a támadó csapat játékosainak legalább egy lábbal a védett zóna zónavonalán kell állnia úgy, hogy az egymáshoz viszonyított helyükön nem változtathatnak a nyitás pillanatáig.

A5.4.1.2. A támadó csapat köteles biztosítani, hogy a védekező csapat támadó játékosokra való rálátása akadálytalan legyen.

A5.4.1.3. A támadó csapatnak a pont kezdetétől hatvan (60) másodperce van, hogy jelezze, készen áll a nyitás fogadására. A támadó csapat játékosainak szabályosan kell elhelyezkedniük a zónájukban, és minden játékon kívüli játékosnak el kell hagynia a játékteret, mielőtt a támadó csapat szabályosan jelezhetné, hogy készen áll a nyitás fogadására.

A5.4.1.4. Ha a támadók nem jelzik időben, hogy készen állnak, akkor a védekező csapat időlimit túllépése miatti szabálytalanságot hívhat. Ezt a szabálytalanságot a nyitás elvégzése előtt be kell hívni.

A5.4.1.5. Az időlimit megsértése esetén első alkalommal, vagy ha a szabálytalanság vitatott, a vétkes csapat nem kap büntetést. A támadó csapatnak tizenöt (15) másodperc áll rendelkezésére a hívás után, hogy jelezze, hogy készen áll a nyitás elvégzésére, és a nyitást el kell végezni a hívást követő harminc (30) másodpercen belül, vagy tizenöt (15) másodpercen belül, azt követően, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll a nyitás fogadására.

A5.4.1.6. Az időlimit másodszeri megsértése esetén a védekező csapat időt kérhet a támadó csapat rovására. A játéknak az A5.6. pont szerint kell folytatódnia.

A5.4.1.7. Ha a támadó csapatnak már nincs több időkerése, akkor a védekező csapat megtagadhatja a nyitást. Ekkor valamely támadó játékoshoz kerül a korong, aki köteles elfoglalni a sarkazó pontot a támadó csapat által védett zóna zónavonalának a védekező csapat által kijelölt végén. A játék újraindítással folytatódik.

A5.4.2. Védekező csapat

A5.4.2.1. A védekező csapatnak a pont kezdetétől hetvenöt (75) másodperc áll rendelkezésre a nyitás elvégzésére, vagy tizenöt (15) másodperc, azt követően, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll a nyitás fogadására. A védekező csapat játékon kívüli játékosainak el kell hagyniuk a játékteret a nyitódobás elvégzése előtt.

- A5.4.2.2. Ha a védekező csapat nem végzi el a nyitást időben, akkor a támadó csapat időlimit túllépése miatti szabálytalanságot hívhat. Ezt a szabálytalanságot még az előtt be kell hívni, hogy a támadó csapat a koronghoz ér.
- A5.4.2.3. Az időlimit megsértése esetén első alkalommal, vagy ha a szabálytalanság vitatott, a vétkes csapat nem kap büntetést. A támadó csapatnak tizenöt (15) másodperc áll rendelkezésére a hívás után, hogy jelezze, hogy készen áll a nyitás elvégzésére, és a nyitást el kell végezni a hívást követő harminc (30) másodpercen belül, vagy tizenöt (15) másodpercen belül, azt követően, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll a nyitás fogadására.
- A5.4.2.4. Az időlimit másodszeri megsértése esetén a támadó csapat időt kérhet a védekező csapat rovására. A játéknak az A5.6. pont szerint kell folytatódnia.
- A5.4.2.5. Ha a védekező csapatnak nincs több időkérése, akkor a támadó csapat a nyitást kihagyva, újraindítással hozhatja játékba a korongot a pálya közepéről.
- A5.4.3. Koed kategória
 - A5.4.3.1. Koed kategóriában, ha a kiírás szerint értelmezhető, az érintett csapatnak a pont kezdetétől tizenöt (15) másodperc áll rendelkezésre, hogy jelezze, négy (4) férfi vagy négy (4) női játékosal fognak játszani.
 - A5.4.3.2. Az érintett csapatnak jeleznie kell a nemek összetételét („négy nő” vagy „négy férfi”) szóban, és/vagy a megfelelő kézjelzés használatával.
 - A5.4.3.3. Ha az érintett csapat nem jelzi időben a nemek összetételét, akkor az előző pontnak megfelelő nemösszetétel szerint kell játszani. Ha ez valamelyik játékrész kezdetén történik, akkor négy (4) férfi, három (3) nő nemösszetétel szerint kell játszani.
- A5.4.4. Az időmérő személynek jeleznie kell:
 - A5.4.4.1. Koed játék esetén, ha a kiírás szerint értelmezhető, tizenöt (15) másodperccel a pont megkezdése után (az érintett csapatnak jeleznie kell a nemek összetételét).
 - A5.4.4.2. Negyvenöt (45) másodperccel a pont megkezdése után (15 másodperces figyelmeztetés a támadó csapatnak).
 - A5.4.4.3. Hatvan (60) másodperccel a pont megkezdése után (15 másodperces figyelmeztetés a védekező csapatnak).
 - A5.4.4.4. Hetvenöt (75) másodperccel a pont megkezdése után vagy tizenöt (15) másodperccel azután, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll a nyitás fogadására (a játéknak kezdődnie kell).
 - A5.4.4.5. Ha több sípszóval jelzik az időlimiteket, az adott időlimit az utolsó sípszó megkezdésekor jár le.
- A5.4.5. Ha sérülés történik két pont között, a pontok között számított időlimitbe nem számít bele az az idő, amíg a sérült játékos elhagyja a pályát.
- A5.4.6. Ha a nyitódobást meg kell ismételni, vagy elhúzódik időlimit megsértése miatt:
 - A5.4.6.1. Csere nem engedélyezett, kivéve a 19.1 szabály szerinti esetben.
 - A5.4.6.2. Időkérés nem engedélyezett.
- A5.5. Nyitás után, a pont befejezése előtt behívott időkérés végén
 - A5.5.1. A támadó csapatnak az időkérés behívásától számított hetvenöt (75) másodperc elteltével készen kell állni a játék folytatására.
 - A5.5.1.1. A védekező csapat kezdeményezhet egy tizenöt (15) másodperces visszaszámolást, az időkérés megkezdése után legalább hatvan (60) másodperccel.
 - A5.5.2. A támadó játékosok az időkérés végén már nem mozoghatnak.
 - A5.5.2.1. A támadó csapat kezdeményezhet egy tizenöt (15) másodperces visszaszámolást, az időkérés lejártá után, vagy miután minden támadó játékos elfoglalta a helyét.
 - A5.5.3. A védekező csapatnak az időkérés kezdetétől számított kilencven (90) másodpercen belül kell újraindítani a játékot.
 - A5.5.4. Ha a visszaszámlálás végén nem indul újra a játék, akkor az ellenfél a "delay of game" kifejezés bemondásával bejelentheti az időhúzást, és a korongnál tartózkodó játékos a "disc in" kifejezés bemondásával játékba hozhatja a korongot, és elkezdheti a számolást az ellenfél beleegyezése nélkül.
 - A5.5.4.1. A visszaszámlálás során a tizenöt (15), tíz (10) és öt (5) számoknak jól hallhatóan kell elhangozniuk.
 - A5.5.5. Az időmérő személynek jeleznie kell:
 - A5.5.5.1. Negyvenöt (45) másodperccel az időkérés kezdete után (30 másodperces figyelmeztetés a támadó csapatnak).

- A5.5.5.2. Hatvan (60) másodperccel az időkérés kezdete után (15 másodperces figyelmeztetés a támadóknak).
 - A5.5.5.3. Hetvenöt (75) másodperccel az időkérés kezdete után (15 másodperces figyelmeztetés a védőknak).
 - A5.5.5.4. Kilencven (90) másodperccel az időkérés kezdete után, vagy tizenöt (15) másodperccel azután, hogy minden támadó játékos elfoglalta a helyét (a játéknak indulnia kell).
- A5.6. A pont kezdete és a következő nyitás között hívott időkérés végén
- A5.6.1. A pont kezdete és a nyitás között engedélyezett idő az időkérés miatt hetvenöt (75) másodperccel meghosszabbodik.
 - A5.6.2. A pont kezdete után hetvenöt (75) másodperccel az időmérő jelzi az időkérés végét, illetve az időhatárokat, figyelembe véve az A5.4. előírásait.
- A5.7. Fault vagy szabálytalanság hívása után
- A5.7.1. Ha tizenöt (15) másodperc elteltével a hívás még nincs megbeszélve, akkor a csapatkapitányok közbelépnek.
 - A5.7.2. Ha harminc (30) másodperc elteltével a hívást nem sikerült megbeszélni, akkor a hívás vitatottnak minősül, és a játék újraindításához a korong visszakérül az utolsó dobójátékoshoz.
 - A5.7.3. Negyvenöt (45) másodperc elteltével a játéknak újra kell indulnia.
 - A5.7.4. Az időmérő személynek jeleznie kell negyvenöt (45) másodperccel a fault vagy szabálytalanság behívása után, majd tizenöt (15) másodpercenként, ha a játék nem indult újra.
- A5.8. Turnover vagy nyitás után:
- A5.8.1. Turnover után, ha a korong a középső játéktéren belül állapodik meg, és a sarkazó pontot a korongmegállás helyén kell kijelölni, a korongot birtokló támadó játékosnak a korong megállapódását követően tíz (10) másodperce van játékba hozni a korongot. E szabály betartatására a védekező csapatnak hangosan kell jeleznie a tíz (10) és öt (5) másodperes időlimitet. A tíz (10) másodperc eltelte után, a korong három méteres környezetében tartózkodó védekező játékos a „disc-in” kifejezés bemondását követően elkezdheti a számolást, az ellenfél beleegyezése nélkül.
 - A5.8.2. Az A5.8.1. pontban leírt szituáción kívül bármilyen turnover vagy nyitás esetén a korongot birtokló támadó játékosnak a korong megállapódását követően húsz (20) másodperce van játékba hozni a korongot.
 - A5.8.2.1. Ha a korongot nem lehet húsz (20) másodpercen belül játékba hozni, (pl. túl messze esett le a játéktéren kívül, vagy nehezen lehet a koronghoz hozzájutni), a korongot játékba hozó játékos kérhet új korongot, és minden késleltetés, valamint visszszámolás fel lesz függesztve, amíg az új korongot meg nem kapja.
 - A5.8.2.2. Ha a korong a zónában van, a húsz (20) másodperc elteltével, a korong három méteres környezetében tartózkodó védekező játékos a „disc-in” kifejezés bemondását követően elkezdheti a számolást, az ellenfél beleegyezése nélkül, de csak abban az esetben, ha egy védekező játékos hangosan jelezte a húsz (20), tíz (10) és öt (5) másodperces időlimiteket.
 - A5.8.2.3. Ha a korong játékon kívüli területre került, a húsz (20) másodperc elteltével a korong három méteres környezetében tartózkodó védekező játékos a „disc-in” kifejezés bemondását követően elkezdheti a számolást, az ellenfél beleegyezése nélkül, de csak abban az esetben, ha egy védekező játékos hangosan jelezte a húsz (20), tíz (10) és öt (5) másodperces időlimiteket.
- A5.9. Az időmérő személy jelzéseire ajánlott a síp használata, amely kiegészíthető szóbeli információkkal és kézjelzésekkel, valamint az ezeket követő dokumentációs eljárásokkal, melyek leírása a WFDF Versenyszervezők Kézikönyvében található.
- A5.10. Egy csapat az időlimitekkel kapcsolatos szabálytalanságot a "Violation" kifejezés bemondásával jelezheti, amihez a 14-es kézjelzést használhatja.

A6. Les

- A6.1. A nyitódobást les szabálytalanság miatt meg kell ismételni, ha
 - A6.1.1. a szabálytalanság vitatott,
 - A6.1.2. a vétkes csapat első alkalommal követ el les szabálytalanságot,

- A6.1.3. mindkét csapat első alkalommal követ el les szabálytalanságot,
- A6.1.4. mindkét csapat újbóli alkalommal követ el les szabálytalanságot.
- A6.1.5. Időkérés és csere nem megengedett, kivéve a 19.1. szabály szerint történő újbóli nyitást megelőzően. A támadó csapatnak a szabálytalanság behívása után tizenöt (15) másodpercen belül jeleznie kell, hogy készen áll a nyitás fogadására, és a nyitást el kell végezni harminc (30) másodpercen belül, vagy tizenöt (15) másodpercen belül azt követően, hogy a támadó csapat jelezte, hogy készen áll a nyitás fogadására.
- A6.2. Minden olyan esetben, ha egy csapat többször egymásután les szabálytalanságot követ el, és az A6.1. pont nem alkalmazható,
 - A6.2.1. Ha a támadó csapat követ el les szabálytalanságot, a támadó csapatnak a saját zónájának középpontján kell a korongot játékba hoznia újraindítással, miután a játékosok elhelyezkedtek a pályán.
 - A6.2.2. Ha a védekező csapat követ el les szabálytalanságot, a támadó csapatnak a pálya közepén kell a korongot játékba hoznia újraindítással, miután a játékosok elhelyezkedtek a pályán.

A7. Koed kategória

- A7.1. Az adott verseny határozza meg, hogy melyik nemi arány szabály szerint kell a csapatok három (3) férfi és négy (4) nő, vagy három (3) nő és négy (4) férfi játékosal játszani.
 - A7.1.1. A 2017-es World Games (Világjátékok) az "A" nemi arány szabály szerint zajlik.
 - A7.1.2. Minden más WFDF verseny 2017 és 2018 folyamán feltehetően a "B" nemi arány szabály szerint zajlik. Ha mégis az "A" nemi arány szabály kerülne alkalmazásra, azt az esemény előtt tizenhat (16) hónappal ki kell hirdetni.
- A7.2. „A” nemi arány szabály (“előírt arány” szabály):
 - A7.2.1. A mérkőzés elején az első feldobás után egy újabb feldobás történik, amelynek győztese határozza meg az első pontban alkalmazandó nemi összetételt. A második és harmadik pontban a nemi összetételnek fordítottnak kell lennie az első ponthoz képest, a negyedik és ötödik pontban pedig meg kell egyeznie az első ponttal. Ezzel a módszerrel a továbbiakban két pontonként változik meg a nemi összetétel a továbbiakban is (a félidő nincs hatással a rendszerre).
- A7.3. "B" nemi arány szabály ("zóna dönt" szabály):
 - A7.3.1. A mérkőzés elején az első feldobás után egy újabb feldobás történik, amelynek győztese határozza meg, hogy melyik az "A" zóna, és melyik a "B" zóna. Az első félidőben minden pont kezdetekor az "A" zónában levő csapat dönti el a nemi összetételt. A második félidőben minden pont kezdetekor a "B" zónában levő csapat dönti el a nemi összetételt.
- A7.4. Miután a támadó csapat jelezte, hogy készen áll a játékra, az ellenfél csapatkapitányának kérésére a támadó csapatnak úgy kell várnia a nyitást, hogy a védekező csapat könnyen meg tudja állapítani a nemi összetételt.

A8. Nyelv

- A8.1. Minden hívás és a számolás angolul történik.
 - A8.1.1. Ha valamely játékosnak problémát okoz, hogy angolul szóban kommunikáljon, a csapatkapitányoknak még a mérkőzés kezdete előtt kell megfelelő és elfogadható megoldást találniuk a problémára.

A9. Spirit of the Game megállás

- A9.1. Ha az egyik csapat kapitánya úgy gondolja, hogy bármelyik (vagy mindkét) csapat vét a játék szellemisége (Spirit of the Game) ellen, akkor a "Spirit of the Game Stoppage" kifejezés bemondásával Spirit of the Game megállást hívhat. Ez a hívás kizárólag az alábbi játékhelyzetekben kezdeményezhető:
 - A9.1.1. Olyan hívás után, amelynek következtében a játék megáll, vagy bármely megállás után, mielőtt a játék újraindítása megtörténik.
 - A9.1.2. A pont kezdete és a rákövetkező nyitás elvégzése közötti időszakban.
- A9.2. Spirit of the Game megállás közben egyik csapat sem kezdhet taktikai megbeszélést. Mindkét csapat összes tagjának spirit kört kell alkotnia a pálya közepén.

- A9.3. A spirit körtől külön a két csapatkapitányának és spirit kapitányának kell megbeszélni a játék szellemiségével kapcsolatban felmerült problémákat, meg kell határozniuk az azok megoldására szánt intézkedéseiket, majd közölni azt a spirit körben állókkal.
- A9.4. Az Spirit of the Game megállások az időkéreésektől teljesen függetlenek.
- A9.5. Az Spirit of the Game megállással eltöltött időt hozzá kell adni a rájátszások kezdetét meghatározó időhatárokhoz. A megállást kezdeményező kapitánynak közölnie kell a mérkőzés hivatalos személyeivel a megállás elejét és végét a pontos időmérés céljából.

B Melléklet: WFDF-versenyek lebonyolítására vonatkozó kiegészítő szabályok

BI. Csapatok

- BI.1. Egy csapat játékos listáján legalább tizennégy (14) nevezett játékosnak kell szerepelnie.
 - BI.1.1. Egy csapat legalább tizenkét (12) játékosal is regisztrálhat, amennyiben arról a csapat Nemzeti Szövetsége, a csapat edzői stábjá (ha létezik ilyen) és a csapat minden játékosa, vagy juniorok esetén a játékosok törvényes képviselője (szülő, gyám, gondnok) írásos beleegyezői nyilatkozatot tesznek.
 - BI.1.2. Kontinentális Bajnokságok esetén egy csapat csapatnévsorán legalább tizenkét (12) nevezett játékosnak kell szerepelnie.
 - BI.1.3. Egy koed kategóriájú csapat csapatnévsorán legalább hat (6) férfi és hat (6) női játékosnak kell szerepelnie.
 - BI.1.4. Amennyiben egy csapat a verseny során sérülés miatt veszíti el regisztrált játékosait, a csapat folytathatja a részvételt a versenyen.
- BI.2. Egy csapat játékos listáján legfeljebb huszonnyolc (28) nevezett játékos szerepelhet.
- BI.3. A játékos listára felvehető játékosok számára vonatkozó alsó és felső korlátokba nem értendő bele a csapattal együtt a versenyre regisztrált kísérők, edzők vagy egyéb támogató személyzet.
- BI.4. A végleges játékos listán legfeljebb öt (5) változtatást lehet végrehajtani olyan esetben, ha valamely nevezett játékos nem tud részt venni a versenyen, és helyére más játékos kerül a játékos listára. Ezek a változtatásokat legkésőbb a verseny kezdését megelőző két (2) héttel kell benyújtani.
- BI.5. Egy csapatnak csak egy kijelölt csapatkapitánya és egy spirit kapitánya lehet mérkőzésenként.
- BI.6. Egy csapatból hét (7) játékosnak kell a pályán lennie minden pont során. Koed kategóriájú csapat esetén négy (4) férfi és négy (4) női játékosnak kell készen állnia minden pontra.
 - BI.6.1. Ha egy csapat nem teljesíti a BI.6. követelményeit, akkor elveszít egy időkérést, és a pont kezdete két (2) perccel későbbre tolódik.
 - BI.6.2. Ha egy csapat nem teljesíti a BI.6. követelményeit, és nincs több időkérése, az ellenfél számára egy pontszerzést jóváírnak, és a pont kezdete két (2) perccel későbbre tolódik.
 - BI.6.3. Ha egyik csapat sem teljesíti a BI.6. követelményeit, akkor mindkét csapat büntetése a BI.6.1. szerint történik, amíg valamelyik csapat nem teljesíti a BI.6. követelményeit, vagy amíg BI.6.4. érvénybe nem lép.
 - BI.6.4. Ha egy csapat harminc (30) perccel a játék kezdete után vagy harminc (30) perccel a pontszerzést követően nem tud hét (7) játékost pályára állítani, akkor elveszíti a játékhoz való jogát.
 - BI.6.5. A csapat, amely elveszíti a játékhoz való jogát, vereséget jegyez fel, míg az ellenfél győzelmet. Pontállást nem jegyeznek fel a mérkőzésre.
 - BI.6.6. Ha mindkét csapat elveszíti a játékhoz való jogát, mindkét csapat vereséget jegyez fel.
- BI.7. Ha a nyitás elvégzését követően az egyik csapatból több mint hét (7) játékos van a pályán, vagy nem megfelelő a nemek aránya, az ellenfél a "Violation" kifejezés bemondásával szabálytalanságot hívhat, és megállíthatja a játékot, vagy a támadó csapat időt kérhet.
 - BI.7.1. A támadó csapat választhat, hogy melyik játékos hagyja el a pályát, vagy melyik játékosa csatlakozik a játékhoz. Ha játékos csatlakozik a játékhoz, akkor az ellenfél ugyanannyi játékosát lecserélheti.
 - BI.7.2. Ha a játék a "Violation" kifejezés bemondásával állt meg, akkor a támadó csapat választhat, hogy a játék úgy folytatódik, mintha időkérés történt volna (20.4. szerint), vagy a pontot újrakezdi.
 - BI.7.3. Amennyiben a BI.7. szerinti szabálytalanság behívása pontszerzést követően, de még a rákövetkező nyitás elvégzése előtt történik, a támadó csapat dönthet úgy, hogy érvényteleníti a pontszerzést, és a pontot újrakezdi.

B2. Divíziók

- B2.1. Minden egyes csapatnak a következő divíziók egyikében kell nevezést leadnia:
 - B2.1.1. Férfi
 - B2.1.2. Női
 - B2.1.3. Koed
 - B2.1.4. Férfi Master

- B2.1.5. Női Master
- B2.1.6. Koed Master
- B2.1.7. Férfi Grand Master
- B2.1.8. Női Grand Master
- B2.1.9. Koed Grand Master
- B2.1.10. Férfi Great-Grand Master
- B2.1.11. Női Great-Grand Master
- B2.1.12. Koed Great-Grand Master
- B2.1.13. U17 Férfi
- B2.1.14. U17 Női
- B2.1.15. U17 Koed
- B2.1.16. U20 Férfi
- B2.1.17. U20 Női
- B2.1.18. U20 Koed
- B2.1.19. U24 Férfi
- B2.1.20. U24 Női
- B2.1.21. U24 Koed

- B2.2. A játékosok részvételi jogosultságát a WFDF által az adott versenyre meghatározott jogosultsági szabályok alapján kell meghatározni.
- B2.3. Ahhoz, hogy egy divízió elinduljon, legalább hat (6) regisztrált csapatra van szükség.

B3. Rangsor megállapítás kritériumai és az azonos állású helyzetek kezelése

- B3.1. A körmérkőzéses lebonyolítású csoportmérkőzések befejezését követően a csapatok csoporton belüli rangsorolása a nyert mérkőzések száma alapján történik.
- B3.2. Ha a csapatok a rangsorolás szempontjából azonosan állnak, az azonos állást a rangsor megállapítás kritériumai alapján kell kezelni.
- B3.3. A rangsor megállapítási kritériumokat minden azonos állású csapat esetében alkalmazni kell. A rangsor megállapítási kritériumok alkalmazása nem korlátozódik a legmagasabb helyre rangsorolt csapat kijelölésére.
 - B3.3.1. Ha valamely rangsor megállapítási kritérium alkalmazásakor az azonosan álló csapatok mindegyike továbbra is azonosan áll, a sorban következő rangsor megállapítási kritériumot kell alkalmazni.
 - B3.3.2. Ha valamely rangsor megállapítási kritérium alkalmazásakor az azonosan álló csapatok nem mindegyike, de egy vagy több alcsoportja továbbra is azonosan áll, az alcsoportokat külön kell választani. Ezt követően minden alcsoportot külön kell rangsorolni, az első rangsor megállapítási kritériummal kezdve.
- B3.4. Rangsor megállapítási kritériumok, sorrendben:
 - B3.4.1. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amelynek több nyert mérkőzése van az azonosan álló csapatok közötti mérkőzéseket figyelembe véve.
 - B3.4.2. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amelynek kevesebb olyan mérkőzése van, amely során a csapat elvesztette a játékhoz való jogot.
 - B3.4.3. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amelynek nagyobb a szerzett pontok és elszenvedett pontok különbségéként számolt pontkülönbsége az azonosan álló csapatok közötti mérkőzéseket figyelembe véve.
 - B3.4.4. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amelynek nagyobb a szerzett pontok és elszenvedett pontok különbségéként számolt pontkülönbsége minden olyan mérkőzést figyelembe véve, amelyet közös ellenfelekkel szemben játszottak.
 - B3.4.5. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amely több pontot szerzett az azonosan álló csapatok közötti mérkőzéseket figyelembe véve.
 - B3.4.6. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amely több pontot szerzett minden olyan mérkőzést figyelembe véve, amelyet közös ellenfelekkel szemben játszottak.
 - B3.4.7. Előnyösebben rangsorolt az a csapat, amelynek kiválasztott játékosa egy szabályos pályán a zónavonal mögül eldobott korongot a távolabbi brick ponthoz közelebb juttatja. A dobások sorrendjét véletlenszerűen kell eldönteni korong feldobással vagy más módszerrel. A rangsort a korongok nyugvó helye és a brick pont közötti távolság határozza meg.

B4. Zord idő szabályok

B4.1. Megelőző átütemezés

- B4.1.1. A verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezői figyelik az időjárás-előrejelzést minden játéknap előtt legalább huszonnégy (24) órával.
- B4.1.2. Ha az előrejelzés szerint zord idő várható egy játéknapra, a hivatalos szervezők módosíthatják a menetrendet, amiről legalább 12 órával az új tervezett játékkezdet előtt kell tájékoztatniuk a csapatkapitányokat.
- B4.1.3. A módosított menetrendben szerepelhet korábbi kezdési időpont, rövidebb szünetek a mérkőzések között, rövidebb játékidő és/vagy alacsonyabb ponthatár. A játékidő rövidítéséről akkor lehet szó, ha valószínű, hogy meg kellene szakítani a menetrendet, és kevés a rendelkezésre álló idő és hely ahhoz, hogy le lehessen bonyolítani az elhalasztott mérkőzéseket a soron következő napon (például azért, mert éppen a verseny utolsó napja zajlik).
- B4.1.4. Szükséges esetben a menetrend módosítása során megelőző jelleggel törölhetők mérkőzések, hogy a fontosabb mérkőzések átütemezhetőek legyenek.
- B4.1.5. Késés esetén megengedett, hogy a késés napján a játéknap később fejeződjön be.

B4.2. Villámlás

B.4.2.1. Helyszíni kockázat felismerés

- B4.2.1.1. Azon a napon, amelyen vihar várható, a hivatalos szervezők folyamatosan követik az élő időjárás-jelentést (például online időjárási radart vagy rádiós időjárási veszélyjelzést), hogy a vihar érkezéséről előre tájékozódjanak.
- B4.2.1.2. Ha vihar közeleg, a hivatalos szervezők értesítenek minden csapatkapitányt és szervezőt a helyszínen, hogy lehetséges, hogy a játékot fel kell majd függeszteni, és ezzel egy időben felhívják a figyelmet a kockázat felismeréssel és reagálással kapcsolatos WFDF-szabályokra. Amennyiben van rá mód, a csapatkapitányok és a szervezők feladata a játékosok és más, pályán tartózkodó személyek emlékeztetése a helyes kockázat felismerésre és reaklási módra.
- B4.2.1.3. Ha villámlást észlelnek, vagy mennydörgés hallható, a verseny WFDF által megbízott egyik hivatalos szervezője megméri a villámlás és a mennydörgés között eltelt időt. Ha ez kevesebb, mint harminc (30) másodperc, akkor a villámcsapás kevesebb, mint tíz (10) kilométerre volt, ezért a pályát valamint környezetét azonnal ki kell üríteni.
- B4.2.1.4. Ha a helyszínen van villámlásfigyelő rendszer, akkor a B4.2.1.3 szerint leírtak nem érvényesek és a WFDF által megbízott hivatalos szervezők a helyszínért felelős szervezők tanácsa szerint cselekedhetnek.
- B4.2.1.5. Ha égne az álló haját észlelnek, pattogást hallanak vagy zúgást hallanak elektronikus készülékeken, a villámcsapás bármikor bekövetkezhet, ezért minden közelben tartózkodót figyelmeztetni kell.

B4.2.2. Reakció a felismert veszélyre

- B4.2.2.1. Amint felismerik a villámlás veszélyét, egy hivatalos szervezőnek figyelmeztetnie kell mindkét csapatkapitányt. A játékot azonnal fel kell függeszteni és a korongot ott kell hagyni, ahol a felfüggesztés pillanatában volt. Miután a csapatkapitány értesült a felfüggesztésről, bárminemű játék érvénytelen, és meg nem történtnek tekintendő.
- B4.2.2.2. Mindenkinek megfelelő menedéket kell keresnie.
- B4.2.2.3. Ha valaki a viharban reked, és nem talál megfelelő menedéket, össze kell kuporodnia labda-formára, lehetőség szerint egy mélyedésben, és el kell távolítania magáról minden fém kiegészítő ruházati tárgyat illetve felszerelést.

B4.2.3. A játék folytatása

- B4.2.3.1. A játékosok csak akkor térhetnek vissza a pályára, ha harminc (30) perc eltelt az utolsó villámlás vagy mennydörgés óta.

B4.3. Szükséges meleg idő

- B4.3.1. Minden játéknapon a verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezői megállapítják, hogy várható-e olyan szélsőséges meleg idő, amely veszélyeztetheti a játékosok egészségét vagy épségét.
- B4.3.2. Azon a napon, amelyen szélsőségesen meleg idő várható, a verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezői minden csapatkapitányt és szervezőt a helyszínen értesítenek, és

tájékoztatják őket a meleg idő kezelésének megfelelő módjáról. A kapitányok és a szervezők feladata a játékosok és más, pályán tartózkodó személyek tájékoztatása a módszerekről.

- B4.3.3. Szükségesen meleg idő esetén a játékot a következőképpen lehet módosítani:
 - B4.3.3.1. További szüneteket lehet tartani a pontok között, hogy a játékosok pihenhessenek, és folyadékhoz juthassanak.
 - B4.3.3.2. A játékot átütemezhetik, hogy elkerüljék a legnagyobb melegben való játékot.
 - B4.3.3.3. A játékot felfüggeszthetik vagy törölhetik, ha túl szélsőségesek a körülmények.

B5. Felfüggesztett vagy törölt játék

- B5.1. Felfüggesztett vagy törölt játék
 - B5.1.1. Ha a verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezői úgy döntenek, hogy egy mérkőzést fel kell függeszteni vagy törölni kell, a B5 rendelkezései alkalmazandók a játék folytatásával és a helyes eredmény meghatározásának módjával kapcsolatban.
 - B5.1.2. Ha a játékot pont közben függesztik fel, a verseny WFDF által megbízott egyik hivatalos szervezője lejegyzi a korong felfüggesztéskori helyzetét.
 - B5.1.3. Ha a játékot a pontszerzést követően, de még a nyitás elvégzése előtt függesztik fel, akkor a támadó csapat szabadon választhatja a támadósorát, akkor is, ha a támadósor már ki volt jelölve a felfüggesztés pillanatában.
- B5.2. Átütemezés
 - B5.2.1. Felfüggesztett játék esetén minden helyszínen lévő csapatkapitánynak fel kell keresnie a verseny WFDF által megbízott hivatalos szervezőjét, hogy megbeszéljék a mérkőzések átütemezésének menetét. Ahol lehetséges, a mérkőzéseket átütemezik. A játékidő és az elérendő pont, pontkülönbség és ponthatár csökkenthető az átütemezés érdekében.
- B5.3. Felfüggesztett játék folytatása
 - B5.3.1. Ha az átütemezés lehetővé teszi, hogy a felfüggesztett mérkőzést folytassák, akkor a játékot úgy kell folytatni – ha lehetséges –, hogy a korong nagyjából ott helyezkedjen el, ahol a felfüggesztés pillanatában volt. A játék úgy folytatódik, mintha időkérés történt volna (20.4. szerint).
 - B5.3.2. Miután a pályára lépés megengedett, a csapatoknak tíz (10) perc áll rendelkezésre, hogy bemelegítsenek a játék folytatása előtt.
- B5.4. Felfüggesztett vagy törölt mérkőzések eredményének meghatározása
 - B5.4.1. Ha az átütemezés nem teszi lehetővé a felfüggesztett mérkőzések folytatását, vagy bizonyos mérkőzéseket törölni szükséges, a következő szabályokat kell alkalmazni a mérkőzések végeredményének meghatározásához:
 - B5.4.1.1. Felfüggesztett mérkőzés esetén, ha a játékidő legalább fele eltelt vagy az egyik csapat az elérendő pontok legalább felét megszerezte, akkor a felfüggesztés időpontjában vezető csapatot kell nyertesnek tekinteni. Ha döntetlenre állt a mérkőzés a felfüggesztés időpontjában, akkor az utolsó pont megszerzése előtt vezető csapatot kell nyertesnek tekinteni.
 - B5.4.1.2. Az első csoportkör mérkőzései esetén, ha a B5.4.1.1. nem érvényes, akkor a mérkőzés nyertesének a verseny előtt meghatározott rangsorolásban a magasabb helyen álló csapatot kell nyertesnek tekinteni.
 - B5.4.1.3. Későbbi csoportkörök mérkőzései és döntők esetén, ha a B5.4.1.1. nem érvényes, akkor a verseny addigi mérkőzései alapján magasabb helyen rangsorolt csapatot kell nyertesnek tekinteni (B3. figyelembevételével).

B6. A mérkőzés hivatalos személyeinek feladatai

- B6.1. Kétféle hivatalos személyzet van: támogató személyzet és Game Advisorok.
- B6.2. Támogató személyzet
 - B6.2.1. A támogató személyzet látható és hallható jelzésekkel segítheti a folyamatban lévő mérkőzést.
 - B6.2.2. A támogató személyzet alapvető feladatköre magába foglalja:
 - B6.2.2.1. a pontállás feljegyzését;
 - B6.2.2.2. az időkérések feljegyzését;
 - B6.2.2.3. a mérkőzés, a félidei szünet és az időkérések idejének mérését;

- B6.2.2.4. az időhatárok jelzését az A5. alapján
- B6.2.3. A támogató személyzet kiegészítő feladatköre magába foglalj:
 - B6.2.3.1. a játékos statisztikák feljegyzését;
 - B6.2.3.2. a Spirit of the Game pontok és legértékesebb játékos-jelölések feljegyzését;
 - B6.2.3.3. a nézők tájékoztatását a mérkőzés közben történt hívásokról és kimenetükről;
 - B6.2.3.4. igény szerint az ultimate WFDF által elfogadott szabályainak nyomtatott változatának biztosítását a játékosok számára;
 - B6.2.3.5. játékon kívüli személyek által elvégezhető feladatok végrehajtását, beleértve azt is ha vonal asszisztensként kikérik a véleményüket egy vonallal kapcsolatos hívás esetén ("Line Assistant")
- B6.2.4. A támogató személyzet tagjai csak abban az esetben léphetnek a pályára, ha mindkét csapatkapitány vagy a vitatott játékhelyzetben érintett mindkét játékos ezt kéri.
- B6.2.5. A támogató személyzet tagjai nem avatkozhatnak bele a folyamatban lévő mérkőzés menetébe hívásokkal vagy döntések meghozásával. Ez a tartózkodási kötelezettség magában foglalja az alábbiakat:
 - B6.2.5.1. fault vagy szabálytalanság hívása;
 - B6.2.5.2. vonalhívás;
 - B6.2.5.3. a játék megállítása, ha valamelyik csapat nem reagál helyesen az időhatárokkal kapcsolatos figyelmeztető jelzésekre;
 - B6.2.5.4. vitatott játékhelyzet megbeszélésének megállítása;
 - B6.2.5.5. megmondani a játékosoknak, hogy mit hívnak.
- B6.3. Game Advisorok
 - B6.3.1. A Game Advisorok szorosan figyelemmel kísérik az időkorlátokat és a magatartásbeli kérdéseket, és információval látják el a csapatokat a szabályokkal kapcsolatban, ezen kívül a támogató személyzet feladatait is elláthatják.
 - B6.3.2. A Game Advisorok különleges feladatköre magába foglalja:
 - B6.3.2.1. A játék előtt a csapatok képviselőivel megbeszélést tartani, ott ismertetni a Game Advisorok feladatait.
 - B6.3.2.2. Szorosan figyelemmel kísérni az időhatárookra vonatkozó szabályokat, többek közt az A5.4.1.4, A5.4.1.7, A5.4.2.2, A5.4.2.5, A5.5.4, A5.7.2, A5.8 alatt leírtakat, és ösztönözni a csapatokat ezen szabályok betartására.
 - B6.3.2.3. Szorosan figyelemmel kísérik a biztonsági vonalakra és biztonsági zónákra vonatkozó szabályokat, beleértve az A1.3, A1.4.1, A1.7.5, A1.7.6 alatt leírtakat, és ösztönözni a csapatokat ezen szabályok betartására.
 - B6.3.2.4. Szorosan figyelemmel kísérik a lesre vonatkozó szabályokat, beleértve A6.1, A6.2.1 és A6.2.2 alatt leírtakat, és ösztönözni a csapatokat ezen szabályok betartására.
 - B6.3.2.5. Nem kötelezően figyelembe veendő véleményt mondani bármilyen hívás esetén, beleértve, de nem kizárólag a "down", "out", "foul", és "travel" hívásokat, amennyiben kikérik a véleményét.
 - B6.3.2.6. Kérés esetén részletesen elmagyarázni a szabályokat
 - B6.3.2.7. Részt venni a játékosok között a pályán folyó vitában, hogy segítsék őket döntést hozni, amennyiben szükséges.
 - B6.3.2.8. Spirit of the Game megállást hívni A9.1 szerint.
 - B6.3.2.9. Közvetíteni pályán kívüli vitás helyzetekben, amennyiben szükséges.
 - B6.3.2.10. Figyelmeztetéssel élni a WFDF fegyelmi szabályzatába ütköző esetekben, és büntetéseket alkalmazni azokban az esetekben, amikor ezt a WFDF fegyelmi szabályzata megengedi.
 - B6.3.2.11. Jelenteni a WFDF fegyelmi szabályzatába ütköző eseteket a verseny versenyszabályzati csoportjának.
 - B6.3.3. A Game Advisorok beléphetnek a pályára a játék megállása közben a csapatkapitányok/játékosok beleegyezése nélkül.
 - B6.3.4. A Game Advisorok nem veszik le a játékosokról a hívások bemondására és megoldására vonatkozó felelősséget.

B7. Technikai eszközök használata

- B7.1. Amennyiben van rá lehetőség, a játékosok kérhetik, hogy vitatott vonal hívás esetén a fényképező vagy videó rögzítő eszközök által készített felvételeket megtekinthessék. Azonban a játék emiatt nem késleltethető indokolatlan mértékben.
- B7.2. A játékosok nem használhatnak semmilyen elektronikus kommunikációs eszközt, hogy más játékosal vagy csapattárral kommunikáljanak.

B8. Fault és szabálytalanság hívása

- B8.1. A csapatkapitánynak vagy a mérkőzés hivatalos személyének a mérkőzést haladéktalanul jelentenie kell a versenyigazgató vagy a verseny versenyszabályzati csoportja felé, amennyiben jelentős számú hívás történt, különösen abban az esetben, ha ezek vitatottak maradtak. A verseny versenyszabályzati csoportjának feladata dönten arról, hogy lesz-e további intézkedés egy csapat vagy egyén ellen.

C Melléklet: Felszerelési követelmények

C1. Cél

- C1.1. A WFDF által meghatározott felszerelési követelmények elsődleges célja annak biztosítása, hogy az egymással mérkőző csapatok megkülönböztethetőek, és az egyes játékosok beazonosíthatóak legyenek. Ezek az előírások elősegítik, hogy a játékosok, a hivatalos személyek és a nézők pontosan követhessék és értelmezhessék a játékot.
- C1.2. A követelmények figyelembe veszik a játékosok testi épségét, biztonságát és kényelmét, valamint a fair-play szellemét a verseny folyamán.
- C1.3. Továbbá, a jobb minőségű felszerelések várhatóan pozitívabb imázst közvetítenek a sportágról a világ felé a WFDF-események médiában való megjelenése során és a helyszínre kilátogató nézők véleményén keresztül.
- C1.4. Az itt megfogalmazott minimális elvárások igyekeznek a játékosok költségeit minimalizálni amellet, hogy az elsődleges célnak is megfeleljenek. Azonban a sportág érdekeit figyelembe véve a WFDF ösztönözi a csapatokat, hogy a rendelkezésre álló források keretein belül igyekezzenek ezeket a minimális követelményeket túlteljesíteni.
- C1.5. A WFDF elvárja a csapatoktól, hogy figyelembe vegyék a sportág nyilvánosság előtti megítélését, amikor WFDF-eseményekre megtervezik felszerelésüket.
- C1.6. A WFDF fenntartja a jogot, hogy a teljes ruházat vagy a ruházaton található szöveg vagy grafika megváltoztatására vagy eltávolítására kötelezze a csapatokat.

C2. Általános szabályok, ajánlások

- C2.1. A felszerelésnek legalább egy mezből – amely takarja a felsőtestet és a vállat - és egy nadrágból - amely takarja az alsótestet és a felsőlábszárát - kell állnia.
- C2.2. A mezt és a nadrágot helyettesítő egyrészű ruhadarab használata is megengedett, amennyiben teljesíti a mezre és nadrágra megfogalmazott fenti követelményeket.
- C2.3. Amennyiben az ellenfél csapat meze előre nem ismert, a csapatok kötelesek az adott mérkőzésen legalább két különböző mezkészlet birtokában megjelenni.

C3. Hazai és vendég

- C3.1. Az esemény lebonyolítási rendje előre kijelölheti minden mérkőzés hazai és vendég csapatát.
- C3.2. A WFDF bizonyos mérkőzésekre előre kijelölhet csapatszíneket.
- C3.3. Ha az esemény lebonyolítási rendje nem jelöli ki előre a hazai és vendég csapatokat, a csapatkapitányok korongfeldobással - vagy egyéb alkalmas módszerrel – döntenek el, hogy melyik csapat a hazai csapat.
- C3.4. A hazai csapat választhatja meg először a mez színét.
- C3.5. A mérkőzésre érkezés előtt a csapatok közölhetik az ellenféllel, hogy melyik mez a hazai mezük, amin a későbbiekben nem változtathatnak.

C4. Mezek

- C4.1. A csapat minden játékosának színben és mintázatban összeillő mezt kell viselnie.
- C4.2. A csapat minden játékosát egymástól eltérő, 0 és 99 közé eső egész számmal kell megjelölni az egyes mérkőzéseken. (A 0 és 99 is választható egész számok.)
- C4.3. A játékos által a mérkőzés során viselt mezen arab számmal fel kell tüntetni a játékos számát. A 0 és 9 közé eső számok (beleértve a 0 és 9 számokat is) választás szerint a 0 bevezető számmal is kezdődhetnek.
- C4.4. A számnak a mez hátoldalán varrva vagy nyomtatva kell szerepelnie. A szám minden egyes számjegyének legalább tizenhat (16) centiméter magasnak kell lenni, és a számok leírásához használt vonalaknak legalább három (3) centiméter szélesnek kell lenniük.
 - C4.4.1. A szám a mez más részein is szerepelhet.
- C4.5. A számoknak teljesen egyszínűnek és kitöltöttnek kell lenniük, és a színének jelentősen különböznie kell a mez háttér színeitől.
- C4.6. A mezen nem lehetnek a számot eltakaró minták vagy betűk.

C5. Nadrágok

- C5.1. A csapat minden játékosának színben és mintázatban összeillő nadrágot kell viselnie.
- C5.2. A nadrágok bal szárának elején varrva vagy nyomtatva szerepelhetnek számok. A számnak egyeznie kell a mezen szereplő számmal.

C6. Választható lehetőségek

- C6.1. Ha a csapat egy nemzeti válogatott, a felszerelésen feltüntethető az ország Nemzetközi Olimpiai Bizottság által meghatározott három betűs kódja és/vagy a nemzeti lobogója.
- C6.2. A mezeken nyomtatva szerepelhetnek a játékosok nevei.

C7. Alsóruházat

- C7.1. A játékosok a felszerelésük alatt viselhetnek alsóruházatot annak érdekében, hogy megvédjék magukat a sérüléstől, hőmérséklettől, napfénytől, stb.
- C7.2. A WFDF megítélése szerint a fekete vagy fehér alsóruházat használatával kerülhető el leginkább az alsóruházat látható részének és a felszerelés fő színeinek az ütközése.

C8. Kesztyűk

- C8.1. A játékosok viselhetnek kesztyűt, amennyiben az nem rongálja meg a korongot, vagy nem hagy rajta semmilyen maradványt.
- C8.2. Tilos a korong tapadását elősegítő olyan anyagok használata a kézen, amelyek a játék során megtapadhatnak a korongon.

C9. Fejfedő

- C9.1. A játékosok viselhetnek sapkát vagy más fejfedőt személyes kényelmük céljából, vagy annak érdekében, hogy megvédjék magukat a napfénytől, időjárástól, sérüléstől.
- C9.2. A WFDF által kijelölt bemutató mérkőzéseken, ha egy csapat játékosai fejfedőt viselnek, azoknak stílusukban, mintázatukban, logójukban és színükben egyezőnek kell lenniük. A fejfedőn nem szerepelhet kereskedelmi vagy más, a csapathoz nem kapcsolódó sport logó, illetve politikai kijelentések vagy szimbólumok.

C10. Zoknik

- C10.1. Amennyiben a csapat játékosai hosszúszerű zoknit viselnek, a WFDF megítélése szerint az összeillő zoknik növelhetik a sportág imázsát.
- C10.2. A WFDF által kijelölt bemutató mérkőzéseken, ha egy csapat játékosai zoknit vagy harisnyát viselnek, azoknak stílusukban, mintázatukban, logójukban és színükben egyezőnek kell lenniük. A zoknikon illetve harisnyákon nem szerepelhetnek kereskedelmi vagy más, a csapathoz nem kapcsolódó sport logók, illetve politikai kijelentések vagy szimbólumok.

C11. Lábbelik

- C11.1. A játékosok viselhetnek cipőt vagy egyéb lábbelit. A lábbeliknek nem kell összeilleniük.
- C11.2. A játék során használt stoplis cipők stoplijainak, szegecseinek talptól mért mérete nem haladhatja meg a 20 millimétert, és nem lehet éles felületük.

C12. További felszerelési követelmények a játékosok számára

- C12.1. A játékosok nem viselhetnek olyan felszerelést, amely más játékosok testi épségét veszélyezteti. A WFDF megítélése szerint a fém stoplik veszélyesek.
- C12.2. A játékosok nem viselhetnek olyan felszerelést, amellyel előnyt szerezhettek úgy, hogy lényegesen erősítik a játékos fizikai megjelenését, képességeit.
- C12.3. A játékosok, cserejátékosok és hivatalos személyek nem használhatnak olyan eszközt, amely felerősíti a hangjukat.

C13. Edzők és kisegítő személyzet

- C13.1. Az oldalon tartózkodó edzőknek és kisegítő személyzetnek megfelelő ruházatot kell viselnie, lehetőleg a csapat megjelenéséhez illő stílusban.
- C13.2. Az edzőket és kisegítő személyzetet felkérhetik ruházatuk cseréjére, például, ha az túlzottan hasonlít a jelenlévő WFDF által megbízott hivatalos szervezők ruházatára.

D Melléklet: Jogosultságok és játékos lista

DI. Jogosultság csapat indításra – nemzeti válogatott játékos listája

- DI.1. A WFDF által kiírt versenyekre a WFDF tagsággal rendelkező rendes tagok, intézményi vagy társult tagok nevezhetnek csapatot.
- DI.2. A Nemzeti Szövetség a továbbiakban olyan szervezetet jelöl, amely WFDF tagsággal rendelkezik, és egy adott ország ultimate sportjának képviselőjét látja el.
 - DI.2.1. Az alábbi feltétel teljesülése esetén az adott ország kis ultimate közösségnek minősül a feltételben szereplő divízió tekintetében:
 - DI.2.1.1. Férfi divízió: A Nemzeti Szövetségnek legfeljebb 150 regisztrált férfi ultimate játékos van az eseményt megelőző évre vonatkozó WFDF adatszolgáltatás szerint.
 - DI.2.1.2. Női divízió: A Nemzeti Szövetségnek legfeljebb 150 regisztrált női ultimate játékos van az eseményt megelőző évre vonatkozó WFDF adatszolgáltatás szerint.
 - DI.2.1.3. Mixed divízió: A Nemzeti Szövetségnek legfeljebb 300 regisztrált ultimate játékos van az eseményt megelőző évre vonatkozó WFDF adatszolgáltatás szerint.
 - DI.2.1.4. Az ország kevesebb, mint tizenhat (16) éve tagja a WFDF-nek.
- DI.3. Nemzeti válogatottak WFDF versenyei:
 - DI.3.1. WFDF World Ultimate and Guts Championships (WUGC) - Ultimate és Guts Világbajnokság
 - DI.3.2. WFDF World Junior Ultimate Championships (WJUC) - Junior Ultimate Világbajnokság
 - DI.3.3. WFDF World Under 24 Ultimate Championships (WU24) - U24 Ultimate Világbajnokság
 - DI.3.4. WFDF World Championship of Beach Ultimate (WCBU) - Beach Ultimate Világbajnokság
- DI.4. A nemzeti válogatott játékos listájára az a játékos kerülhet fel, aki tagja a válogatottat nevező Nemzeti Szövetségnek vagy a Nemzeti Szövetség tagszervezetének, és teljesíti a Nemzeti Szövetség által meghatározott egyéb feltételeket.
- DI.1.5. Játékos kategóriák - A nemzeti válogatott játékos listájára az a játékos kerülhet fel, aki a következő kategóriák egyikébe besorolható:
 - DI.5.1. Legal Citizen: Állampolgársággal rendelkező személy – A játékos állampolgársággal rendelkező személynek minősül, ha érvényes útlevéllel vagy azzal egyenértékű állami szerv által kiállított igazolással igazolni tudja állampolgárságát.
 - DI.5.2. WFDF Citizen: WFDF által elfogadott állampolgársággal rendelkező személy – A játékos WFDF által elfogadott állampolgársággal rendelkező személynek minősül, ha a versenyt megelőző legalább négy (4) éve a válogatott nevező országba költözött, és ennek a négy (4) évnek több, mint 75%-át az országban töltötte.
 - DI.5.3. Resident Non-Citizen: Állandó jelleggel az országban tartózkodó, állampolgársággal nem rendelkező személy – A játékos állandó jelleggel az országban tartózkodó, állampolgársággal nem rendelkező személy minősül, ha állami szerv által kiállított igazolással igazolni tudja, hogy állandó tartózkodási helye a válogatottat nevező országban van, vagy ha a versenyt megelőző legalább húsz (20) hónapja a válogatott nevező országba költözött, és ennek a húsz (20) hónapnak több, mint 75%-át az országban töltötte.
 - DI.5.4. Ultimate Community Member: A helyi ultimate közösség tagjának tekinthető személy – A játékos a helyi ultimate közösség tagjának tekinthető személynek minősül, ha Nemzeti Szövetség állásfoglalása szerint a válogatottat nevező ország ultimate közösségének fontos tagja, de nem sorolható be a fenti kategóriák egyikébe sem. A Nemzeti Szövetség az alábbi szempontokat veheti figyelembe a játékos e kategóriába sorolásáról hozott döntése során:
 - DI.5.4.1. A válogatottat nevező országban tartózkodás története.
 - DI.5.4.2. A válogatottat nevező ország ultimate eseményein való részvétel, különös tekintettel a nemzeti bajnokságra.
 - DI.5.4.3. Korábbi részvétel a nemzeti válogatottban.
 - DI.5.4.4. A válogatottat nevező ország fejlesztésében való részvétel.
- DI.6. Játékos lista összeállítása – A nemzeti válogatott játékos listáján szerepeltethető játékosok száma kategóriánként:
 - DI.6.1. állampolgársággal rendelkező személy és WFDF által elfogadott állampolgársággal rendelkező személy korlátozás nélkül,
 - DI.6.2. legfeljebb négy (4) állandó jelleggel az országban tartózkodó, állampolgársággal nem rendelkező személy,
 - DI.6.3. legfeljebb egy (1) a helyi ultimate közösség tagjának tekinthető személy.

- D1.7. Játékos lista összeállítása – Kis ultimate közösség
 - D1.7.1. A kis ultimate közösség által nevezett csapat játékos listáján szerepeltethető plusz egy (1) állandó jelleggel az országban tartózkodó, állampolgársággal nem rendelkező személy és plusz egy (1) a helyi ultimate közösség tagjának tekinthető személy.
- D1.8. Egy játékos legfeljebb egy csapatban szerepelhet az adott WFDF versenyen.
- D1.9. A játékos lista benyújtása előtt a nemzeti válogatott Nemzeti Szövetség által kinevezett hivatalos képviselőjének meg kell vizsgálnia a játékos listát. A képviselőnek igazolnia kell, hogy ellenőrizte a játékos listát, amit a jogosultsági szabályokkal összhangban lévőnek talált.
- D1.10. A WFDF fenntartja a jogot a játékos lista érvénytelenítésére, ha felmerül a gyanú, hogy az adott csapat nem megfelelően reprezentálja azt az országot, amelyet képviselnie kellene.

D2. Jogosultság csapat indításra – klub csapatok játékos listája

- D2.1. A WFDF által kiírt versenyekre a WFDF tagsággal rendelkező rendes tagok, intézményi vagy társult tagok nevezhetnek csapatot.
- D2.2. Klub csapatok WFDF versenyei:
 - D2.2.1. WFDF World Ultimate Club Championships (WUCC) - Ultimate Klub Világbajnokság
 - D2.2.2. WFDF World Masters Ultimate Club Championships (WMUCC) – Masters Ultimate Klub Világbajnokság
- D2.3. A nemzeti válogatott játékos listájára az a játékos kerülhet fel, aki tagja a válogatottat nevező Nemzeti Szövetségnek vagy a Nemzeti Szövetség tagszervezetének, és teljesíti a Nemzeti Szövetség által meghatározott egyéb feltételeket.
- D2.4. Egy játékos legfeljebb egy csapatban szerepelhet az adott WFDF versenyen.
- D2.5. A játékos lista benyújtása előtt a klub csapat Nemzeti Szövetség által kinevezett hivatalos képviselőjének meg kell vizsgálnia a játékos listát. A képviselőnek igazolnia kell, hogy ellenőrizte a játékos listát, amit a jogosultsági szabályokkal összhangban lévőnek talált, és a csapat megfelel a Nemzeti Szövetség által meghatározott klub csapat definíciónak.

D3. Jogosultság játékos nevezésre – nemek

- D3.1. A játékos akkor jogosult részt venni az alábbi WFDF divíziókban, ha a nemre vonatkozó előírásokat teljesíti.
- D3.2. A nemek definícióját a WFDF Gender Policy elnevezésű szabályzata tartalmazza.
- D3.3. Férfi divízió – Minden játékos jogosult részt venni a versenyek férfi divíziójában.
- D3.4. Női divízió – Minden női játékos jogosult részt venni a versenyek női divíziójában.
- D3.5. Mixed divízió - Minden játékos jogosult részt venni a versenyek mixed divíziójában.

D4. Jogosultság játékos nevezésre – életkor

- D4.1. A játékos akkor jogosult részt venni az alábbi WFDF divíziókban, ha az életkorra vonatkozó előírásokat teljesíti.
- D4.2. Férfi, női és mixed divízió – A játékos akkor jogosult részt venni ezekben a divíziókban, ha a verseny évében betölti a tizennegyedik (14.) életévét vagy idősebb.
- D4.3. Férfi masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a divízióban, ha a verseny évében betölti a harmincharmadik (33.) életévét vagy idősebb.
- D4.4. Női masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a divízióban, ha a verseny évében betölti a harmincadik (30.) életévét vagy idősebb.
- D4.5. Mixed masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a divízióban, ha a verseny évében betölti a harmincharmadik (33.) életévét vagy idősebb.
- D4.6. Férfi grand masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a divízióban, ha a verseny évében betölti a negyvenedik (40.) életévét vagy idősebb.
- D4.7. Női grand masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a divízióban, ha a verseny évében betölti a harminchetedik (37.) életévét vagy idősebb.
- D4.8. Mixed grand masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a divízióban, ha a verseny évében betölti a negyvenedik (40.) életévét vagy idősebb.
- D4.9. Férfi great grand masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a kategóriákban, ha a verseny évében betölti a negyvennyolcadik (48.) életévét vagy idősebb.
- D4.10. Női great grand masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a kategóriákban, ha a verseny évében betölti a negyvenötödik (45.) életévét vagy idősebb.
- D4.11. Mixed great grand masters - A játékos akkor jogosult részt venni ebben a kategóriákban, ha a verseny évében betölti a negyvennyolcadik (48.) életévét vagy idősebb.

- D4.12. U24 divíziók - A játékos akkor jogosult részt venni ezekben a divíziókban, ha a verseny évében betölti a tizennegyedik (14.) életévét vagy idősebb, de még nem tölti a huszonnegyedik (24.) életévét.
- D4.13. Junior U20 divíziók - A játékos akkor jogosult részt venni ezekben a divíziókban, ha a verseny évében betölti a tizenkettedik (12.) életévét vagy idősebb, de még nem tölti a huszadik (20.) életévét.
- D4.14. Junior U17 divíziók - A játékos akkor jogosult részt venni ezekben a divíziókban, ha a verseny évében betölti a tizenkettedik (12.) életévét vagy idősebb, de még nem tölti a tizenhetedik (17.) életévét.
- D4.15. Junior U14 divíziók - A játékos akkor jogosult részt venni ezekben a divíziókban, ha a verseny évében betölti a tízedik (10.) életévét vagy idősebb, de még nem tölti a tizennegyedik (14.) életévét.
- D4.16. Junior U11 divíziók - A játékos akkor jogosult részt venni ezekben a divíziókban, ha a verseny évében betölti a nyolcadik (8.) életévét vagy idősebb, de még nem tölti a tizenegyedik (11.) életévét.

D5. Játékos listára vonatkozó szabályok

- D5.1. A játékos listának az alábbi információkat kell tartalmaznia minden játékosról:
 - D5.1.1. a játékos teljes néve
 - D5.1.2. a játékos mezszáma (0-99)
 - D5.1.3. a játékos születési dátuma
 - D5.1.4. a játékos neve
 - D5.1.5. a játékos nemzetisége
- D5.2. A játékos listára felvehető játékosok száma
 - D5.2.1. A játékos listának legalább tizennégy (14) és legfeljebb huszonnyolc (28) játékosra jogosult játékosot kell tartalmaznia. A Kontinentális Bajnokságokon a játékos listának legalább tizenkettő (12) játékosra jogosult játékosot kell tartalmaznia.
 - D5.2.2. Amennyiben a csapat valamely nevezett játékosra sérülés miatt nem tudja folytatni a játékot a versenyen, a csapat részt vehet a verseny hátralevő részében.
 - D5.2.3. Koed divízióban a játékos listának legalább hat (6) férfi és legalább (6) női játékosra jogosult játékosot kell tartalmaznia.
 - D5.2.4. A játékos listára felvehető játékosok számára vonatkozó alsó és felső korlátokba nem értendő bele a csapattal együtt a versenyre regisztrált kísérők, edzők vagy egyéb támogató személyzet.
- D5.3. A játékos lista benyújtására vonatkozó határidők
 - D5.3.1. A végleges játékos listát, beleértve a kísérőket, edzőket és egyéb támogató személyzetet legkésőbb a verseny kezdését megelőző négy (4) héttel kell benyújtani.
 - D5.3.2. A végleges játékos listán legfeljebb öt (5) változtatást lehet végrehajtani olyan esetben, ha valamely nevezett játékos nem tud részt venni a versenyen, és helyére más játékos kerül a játékos listára. Ezek a változtatásokat legkésőbb a verseny kezdését megelőző két (2) héttel kell benyújtani.

D6. Játékos listára vonatkozó szabályok – Kontinentális Bajnokságok (AOUC, PAUC, AAUC)

- D6.1. Az Asian Oceanic Ultimate Championships (AOUC – Ázsiai Oceániai Ultimate Bajnokság), All African Ultimate Championships (AAUC – Afrikai Ultimate Bajnokság) vagy a Pan-American Ultimate Championships (PAUC – Pán Amerikai Ultimate Bajnokság) esetében a csapatok benyújthatnak bármilyen olyan játékos listát, amelyet a versenyre nevező Nemzeti Szövetség vagy ország elfogadott.
- D6.2. A WFDF megengedőbb a Kontinentális Bajnokságokra vonatkozó jogosultsági szabályok tekintetében, de ösztönzi a Nemzeti Szövetségeket, hogy a nemzeti válogatottakra és a klub csapatokra vonatkozó szabályokat vegye figyelembe a játékos listák jóváhagyásakor.
- D6.3. A WFDF fenntartja a jogot a játékos lista érvénytelenítésére, ha felmerül a gyanú, hogy az adott csapat nem megfelelően reprezentálja azt az országot, amelyet képviselnie kellene.

D7. Kivételek

- D7.1. Különleges körülmények fennállása esetén a Nemzeti Szövetség vagy a versenyre nevezett csapat a WFDF Ultimate Bizottságához fordulhat kérelemmel a D mellékletben felsorolt jogosultsági szabályok és a játékos listára vonatkozó szabályok alóli mentesítés érdekében.

E Melléklet: Sorsolás, lebonyolítási rend és részvételi helyek

E1. Nemzeti válogatottak számára kiírt versenyeken alkalmazott rangsorolás (divízióként)

- E1.1. A csapatok az adott verseny legutóbbi kiírásán elért helyezések alapján rangsorolandók.
- E1.2. Az E1.1. alapján nem rangsorolható csapatok a legutóbbi Kontinentális Bajnokságon (PAUC, AOUC vagy AAUC) elért helyezés alapján rangsorolandók.
- E1.3. Az E1.1. vagy E1.2. alapján nem rangsorolható csapatok a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján rangsorolandók.
- E1.4. Az E1.1., E1.2. vagy E1.3. alapján nem rangsorolható csapatok a WFDF Ultimate Bizottságának állásfoglalása alapján rangsorolandók.
- E1.5. Az E1.1., E1.2., E1.3. és E1.4. alapján kialakult sorrend az európai csapatok tekintetében az alábbiak szerint változtatandó:
 - E1.5.1. WUGC: Az európai csapatok egymáshoz viszonyított sorrendjének meg kell egyeznie a legutóbbi Európa-bajnokság sorrendjével.
 - E1.5.2. WJUC: Az európai csapatok egymáshoz viszonyított sorrendjének meg kell egyeznie a legutóbbi U20-as Európa-bajnokság (EYUC) sorrendjével.

E2. Klubcsapatok számára kiírt versenyeken alkalmazott rangsorolás (divízióként)

- E2.1. Az adott ország csapatai (például – USA1, USA2, USA3) az illetékes Nemzeti Szövetség állásfoglalása alapján vagy állásfoglalás hiányában a WFDF esemény kvalifikációs versenyén elért helyezések alapján rangsorolandók.
- E2.2. Az európai csapatok tekintetében az európai csapatok egymáshoz viszonyított sorrendjének meg kell egyeznie a legutóbbi Klub Európa-bajnokság sorrendjével (például – EUR1, EUR2, EUR 3). ezen belül a csapatok országonkénti rangsorolása az E2.1. alapján történik.
- E2.3. A csapatok az adott verseny legutóbbi kiírásán elért helyezések alapján rangsorolandók úgy, hogy az adott országnak az adott verseny legutóbbi kiírásán elért helyezéseit az E2.1. alapján kell feltölteni. Az európai csapatok tekintetében az adott verseny legutóbbi kiírásán elért helyezéseket az E2.2. alapján kell feltölteni.
- E2.4. Az E2.3. alapján nem rangsorolható csapatok a WFDF Ultimate Bizottságának állásfoglalása alapján rangsorolandók.

E3. Sorsolás (részben véletlen sorsolás)

- E3.1. A csoportok kialakítása a hagyományos „kigyózó” számozási rend szerint történik. Például:

A csoport	B csoport	C csoport	D csoport
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20

- E3.2. Olyan esetekben, amikor a csoportok csapatszámja nem azonos, a kevesebb csapatot magába foglaló csoport az lesz, amelybe az elsőként sorsolt csapat tartozik. A következő ilyen csoport az lesz, amelybe a másodikként sorsolt csapat tartozik, és így tovább. Például:

A csoport	B csoport	C csoport	D csoport
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
		17	18

- E3.3. A csoportok elsőként sorsolt csapatát a csapatok rangsorolása alapján kell meghatározni.
- E3.4. A rangsorban következő n számú csapat (ahol n a csoportok számával egyezik meg) véletlen sorsolással kerül meghatározásra.
 - E3.4.1. A 4 vagy több csoportos lebonyolítási rendszerek esetén n mindig legalább 4 és legfeljebb csoportok számának felével egyezik meg (amíg van elegendő be nem sorolt csapat).
- E3.5. Az E3.4. lépést addig kell ismételni, amíg van be nem sorolt csapat.
- E3.6. Ha a besorolás eredményeként egy adott csoportba ugyanabból az országból több, mint 2 csapat kerül, a WFDF módosíthat a véletlen sorsoláson, hogy elkerülje ezt a helyzetet.

E4. Részvételi helyek a Nemzeti Válogatottak számára rendezett versenyeken (WUGC, WU24, WJUC)

- E4.1. Ha van elegendő rendelkezésre álló hely, akkor minden WFDF tag egy (1) részvételi helyet kap minden egyes divízióban minden versenyen.
- E4.2. Ha nincs elegendő rendelkezésre álló hely a csapatok vagy a résztvevők számának korlátai miatt, a WFDF a következő szabályoknak megfelelően, a felsorolással megegyező sorrendben haladva csökkenti a WFDF tagok rendelkezésre bocsátott részvételi helyek számát. Egyetlen Tag Szövetség sem kap egynél (1) több indulási jogot divízióként. Ha a verseny mérete eléri a felső korlátját az E4.2.1 és E4.2.2 pontok esetében a WFDF korlátozhatja a részvételi helyek számát a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján, az adott szempontot mindegyik Tag Szövetségre alkalmazva.
 - E4.2.1. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap minden olyan divízióban, amelyben az adott Tag Szövetség a versenyt megelőző évben Nemzeti Bajnokságot rendezett, vagy a verseny évének versenynaptárában Nemzeti Bajnokság került kihirdetésre.
 - E4.2.1.1. WU24 esetében a részvételi hely jogosultság megállapításához a felnőtt divíziókban rendezett/meghirdetett Nemzeti Bajnokságot kell figyelembe venni.
 - E4.2.1.2. WJUC esetében a részvételi hely jogosultság megállapításához azokat a rendezett/meghirdetett Nemzeti Bajnokságokat kell figyelembe venni, amelyek esetében a játékosok részvételének életkorhatára 20 év alatti (U20).
 - E4.2.2. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap minden olyan divízióban, amelyben a versenyt közvetlenül megelőző kontinentális- vagy világversenyen (kettő közül azt kell figyelembe venni, amelyik időben közelebb volt az adott versenyhez) a Tag Szövetség csapatot indított.
 - E4.2.3. Azon Tag Szövetségek, melyek az előző lépések során nem kaptak részvételi helyet, a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján kapnak helyet addig, amíg a divízióban résztvevők száma vagy a verseny mérete eléri a felső korlátját.
 - E.4.2.3.1. A legmagasabban rangsorolt Tag Szövetségnek az általa választott divízióban egy hely kerül felajánlásra. Ezt követően a következő legmagasabban rangsorolt Tag Szövetségnek kerül felajánlásra egy hely az általa választott divízióban és így tovább.
 - E.4.2.3.2. A WFDF korlátozhatja az E.4.2.3.1. pont során történő divíziók választhatóságát, amennyiben valamely divízió az előzőleg kiadott helyek alapján elérte a felső korlátját.

E5. Részvételi helyek klubcsapatok számára rendezett versenyeken (WUCCI8)

- A WFDF a lenti felsorolással megegyező sorrendben haladva állapítja meg a Tag Szövetségek rendelkezésére bocsátandó részvételi helyek számát. Ha a verseny mérete eléri a felső korlátját az E5.3. E5.4. és E5.5. pontok esetében a WFDF korlátozhatja a Tag Szövetségek rendelkezésére bocsátandó részvételi helyek számát a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján, az adott szempontot mindegyik Tag Szövetségre alkalmazva.
- E5.1. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap minden olyan divízióban, amelyben a versenyt közvetlenül megelőző WUGC versenyen a Tag Szövetség csapatot indított.
 - E5.2. Minden meghirdetett divízióban egy (1) részvételi helyet kap a versenyt megelőző WUCC versenyen az adott divízióban első három (3) helyen végzett ország.
 - E5.3. Ha a Tag Szövetség az E5.1. és E5.2. pontok alapján nem kapott legalább egy (1) részvételi helyet, a Tag Szövetség által megválasztott divízióban egy (1) részvételi helyet kap.
 - E5.3.1. A WFDF korlátozhatja az E.4.2.3.1. pont során történő divíziók választhatóságát, amennyiben valamely divízió az előzőleg kiadott helyek alapján elérte a felső korlátját.
 - E5.4. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap minden olyan divízióban, amelyben az adott Tag Szövetség a versenyt megelőző évben Nemzeti Bajnokságot rendezett, vagy a verseny évének versenynaptárában Nemzeti Bajnokság került kihirdetésre.

- E5.5. Ha a Tag Szövetség az E5.4. pont alapján nem kapott részvételi helyet (divízióként), egy (1) részvételi helyet kap minden meghirdetett divízióban, melyben a Tag Szövetség a legutóbbi kontinentális versenyen csapatot indított. A részvételi hely nem kerül kiosztásra abban az esetben, ha az így megkapott részvételi hely azonos a Tag Szövetség által az E5.3. pontban választott divízióval.
- E5.6. További részvételi helyeket a Tag Szövetségek a versenyt megelőző WUCC versenyen elért helyezések alapján kapják, kezdve a 4. helyezett országgal.

E6. Részvételi helyek klubcsapatok számára rendezett versenyeken (WMUCC18)

A WFDF a lenti felsorolással megegyező sorrendben haladva állapítja meg a Tag Szövetségek rendelkezésére bocsátandó részvételi helyek számát. Ha a verseny mérete eléri a felső korlátját az E6.3. E6.4. és E6.5. pontok esetében a WFDF korlátozhatja a Tag Szövetségek rendelkezésére bocsátandó részvételi helyek számát a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján, az adott szempontot mindegyik Tag Szövetségre alkalmazva.

- E6.1. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap minden olyan divízióban, amelyben a versenyt közvetlenül megelőző WUGC verseny Férfi Masters és Női Masters divíziójában a Tag Szövetség csapatot indított. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap minden egyéb meghirdetett divízióban.
- E6.2. A Férfi Master és Női Master divízióban egy (1) részvételi helyet kap a versenyt megelőző WUCC versenyen az adott divízióban első három (3) helyen végzett ország. Minden egyéb divízióban a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján meghatározott első három (3) helyezett ország egy (1) részvételi helyet kap divízióként.
- E6.3. A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap Férfi Master, Férfi Grand-Master, Koed Master divíziókban, amennyiben Férfi Master vagy Koed Master divízióban az adott Tag Szövetség a versenyt megelőző évben Nemzeti Bajnokság rendezett, vagy a verseny évének versenynaptárában Nemzeti Bajnokság került kihirdetésre.
A Tag Szövetség egy (1) részvételi helyet kap a Női Master divízióban, amennyiben Női Master vagy Koed Master divízióban az adott Tag Szövetség a versenyt megelőző évben Nemzeti Bajnokságot rendezett, vagy a verseny évének versenynaptárában Nemzeti Bajnokság került kihirdetésre.
- E6.4. Ha a Tag Szövetség nem kapott legalább egy (1) részvételi helyet az E6.1., E6.2., vagy E6.3. pontok alapján Férfi Master vagy Női Master kategóriákban, a Tag Szövetség által meghatározott divízióban egy (1) részvételi helyet kap.
E6.4.1. A WFDF korlátozhatja az E6.4 pont során történő divíziók válaszhatóságát, amennyiben valamely divízió az előzőleg kiadott helyek alapján elérte a felső korlátját.
- E6.5. A WFDF további részvételi helyeket ajánlhat fel divízióként a csapatok számára „felkeresítés” céljából. Ezen részvételi helyek a rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista alapján kerülnek kiosztásra.
E6.5.1. Férfi Master és Női Master divíziók esetén a részvételi helyek a ranglista első helyezettjétől kezdve kerülnek kiosztásra.
E6.5.2. Minden egyéb meghirdetett divízióban a részvételi helyek a ranglista 4. helyezettjétől kezdve kerülnek kiosztásra. Amennyiben minden ország lemondott a részvételi helyéről, akkor a ranglista első, második, majd harmadik helyezettjének kerül kiosztásra a részvételi hely.

E7. Lebonyolítási rendre vonatkozó szabályok

A WFDF által kiírt versenyek lebonyolítási rendjének elkészítésekor az alábbi kritériumokat veszik figyelembe a lebonyolítás készítői. A kritériumok fontossági sorrendben szerepelnek.

- E7.1. Minden résztvevő csapatnak ugyanazt az utat kell végigjárnia a lebonyolítási rend alapján. Például egyik csapat sem szerezhet automatikus továbbjutást a következő fordulóba, kivéve ha minden résztvevőnek azonos esélye van továbbjutást szerezni.
- E7.2. Egy csapat nem játszhat két egymást követő mérkőzést ugyanazon a napon.
- E7.3. Egy csapat nem játszhat kettőnél (2) több mérkőzést ugyanazon a napon.
E7.3.1. Ettől a szabálytól el lehet térni, ha azt valamilyen jelentős befolyásoló tényező vagy az időjárási körülmények kikényszerítik. Például inkább az utolsó nap legyenek negyedöntők, elődöntők és döntők ahelyett, hogy a negyedöntők elmaradnának. Ebben az esetben az alábbi szabályokat kell követni:
E7.3.1.1. Minden csapatnak legfeljebb egy (1) olyan versenynapja lehet a verseny során, amelyen három (3) mérkőzést kell játszania..
E7.3.1.2. Amennyiben lehetséges, adott csapat olyan csapat ellen játsza a harmadik (3) mérkőzését, amelynek ugyancsak az a harmadik mérkőzése azon a napon.

- E7.3.1.3. Amennyiben lehetséges, úgy kell tervezni a lebonyolítást, hogy a harmadik mérkőzésüket játszó csapatok aznapi menetrendje megegyezzen, azaz azonos legyen számukra megelőző két mérkőzés kezdési időpontja és a szünetek hossza.
- E7.4. Minél kevesebb olyan helyzet álljon elő, hogy a nap utolsó időszávjában játszó csapatnak, a rákövetkező nap első időszávjában is mérkőzést kell játszania.
- E7.5. Minél kisebb legyen annak a valószínűsége, hogy egy csapatnak három (3) egymást követő napon az első időszávjában kell mérkőzést játszania.
- E7.6. Minél kisebb legyen annak a valószínűsége, hogy egy csapatnak a nap első és a nap utolsó időszávjában is mérkőzést kell játszania.

E8. Mérkőzéstörlési kritériumok

Az időjárási körülmények vagy más váratlan események miatt a WFDF szükség esetén változtathat a lebonyolítási renden és/vagy a mérkőzéseken. Ilyen esetekben a WFDF törölhet egyes mérkőzéseket a fontosságuktól függően. A mérkőzések csökkenő fontossági sorrendje:

- E8.1. Kvalifikációs mérkőzések különböző multi sport világvversenyekre, mint például a Világjátékok vagy Olimpia.
- E8.2. Kieséses szakasz mérkőzései az alábbi sorrendben: döntő, elődöntő, bronzmérkőzés, negyeddöntő, egyéb mérkőzések (pl.: nyolcaddöntő).
- E8.3. Helyosztó mérkőzések az 5. és 6., valamint a 7. és 8. helyezéért.
- E8.4. 8. hely alatti egyenes kieséses mérkőzések. Amennyiben lehetséges, kerülni kell a döntetlen eredményt, de a magasabban rangsorolt helyezések előnyt élveznek az alacsonyabban rangsorolt helyezésekhez képest.
- E8.5. Kezdeti csoportkör.
- E8.6. Kiemelt csoport csoportköre.

E9. Ultimate világranglista

- E9.1. Az ultimate világranglista a WFDF által meghatározott rangsor, melyet az ország legjobb csapatainak az utóbbi négy év világvversenyein mindegyik divíziójában elért végeredményei alapján számolnak ki.
- E9.2. A rendelkezésre álló legfrissebb ultimate világranglista a verseny kezdő dátumát tizennyolc (18) hónappal megelőzően érvényben lévő világranglistát jelenti.

F Melléklet: Kézjelzések

F1. A jelzések használatának célja:

- F1.1. Jelezni a többi játékosnak, a hivatalos személyeknek, a cserejátékosoknak, a csapattagoknak és a nézőknek, hogy milyen hívás történt a pályán. Megjegyzés: Az egyes hívások bemondása a játékosok felelőssége.

F2. A jelzések használata:

- F2.1. A jelzéseket mutathatják azok az érintett játékosok vagy más játékosok, illetve játékon kívüli személyek (például hivatalos személyek), akik hallották a hívást.
- F2.2. A játékon kívüli személyek csak egy pályán lévő játékos hívására reagálva jelezhetnek.
- F2.3. A játékon kívüli személyek az alább felsorolt esetekben használhatják a 23. jelzést annak jelzésére, hogy melyik csapat mondta be a hívást: Fault, Szabálytalanság, Visszavonás, Időkérés, Spirit of the game megállás és Megállás.



1. Fault
"Foul"

Egyik kar egyenesen kinyújtva, másik kézzel ütögetni a kinyújtott kart



2. Szabálytalanság
"Violation"

Kezek felemelve zárt ököllel a fej fölött V betűt formálva



3. Pontszerzés
"Goal"

Magastartásban kinyújtott karok, tenyerek egymás felé néznek



4. Vitatás
"Contest"

A kezek összekulcsolva a mellkas előtt, könyök felemelve



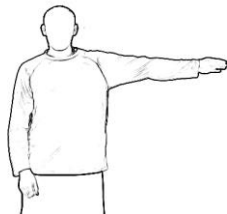
5. Elfogadás
"Accept"

Alkar párhuzamosan kinyújtva a test előtt, szorosan a test mellett behajlított könyökkel és felfelé néző tenyérrel.



6. Visszavonás / Játék folytatódik
"Retracted" / "Play on"

A test előtt lefelé kinyújtott, keresztbe tett karok egymás felett mozgatva



"In" / "Out"

Egy kézzel jelezve, tenyér lefele néz, pálya felé mutatva (in), pályától ellenkező irányba mutatva (out)



8. A korong talajt ért
"Down"

Mutatóujjal 45°-os szögben lefelé kinyújtott karral a talajra mutatva



9. A korong nem ért talajt
"Up"

Kar hajlítva test mellett, mutatóujj felfelé mutat



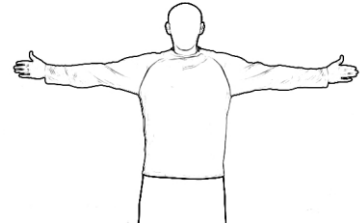
10. Akadályozás
"Pick"

Karok felemelve, könyök behajlítva, az öklök fej felé fordítva



11. Lépés
"Travel"

Zárt ököllel egymás körül függőleges kört formálva mozgatott csuklók



12. Marker hiba
"Fast Count" "Straddle" "Disc Space"
"Wrapping" "Double Team" "Vision"
Karok oldalra kinyújtva, előre néző tenyérrel



13. Turnover
„Turnover”

Jobb kar kinyújtva mellső középtartásban, felfelé néző tenyérrel



14. Számolási hiba
„Stall” „Violation”

Egy kézzel megérinteni a fej tetejét



15. Les
„Off side”

Magastartásban keresztbe tett karral, ökölbe szorított tenyérrel



16. Idokerés
„Time-out”

Kezekkel, vagy egyik kézzel és a koronggal T betűt formálva



17. Spirit of the game megállás
„Spirit of the game stoppage”
Kezekkel fejjel lefelé fordított T betűt formálva.



18. Megállás
„Injury” „Technical”
A fej megérintése nyitott tenyérrel.



19. 4 férfi, 3 nő
„4 Man”

Fej felett egyenesen kinyújtott karok összeérintett tenyérrel.



20. 3 férfi, 4 nő
„4 Woman”

Fej felett összekulcsolt kezek behajlított könyökkel.



21. Játék megállítása

A fej felett felfelé kinyújtott, keresztbe tett karok egymás felett mozgatva



22. Meccspont

„Match Point”

Mindkét kart balra felfelé mutat, lefele néző tenyérrel



23. A hívást bemondó csapat jelölése
„Called by offence/defence”

Nyújtott karral, egymás felé néző tenyerekkel a csapat által védett zóna felé mutatva

E Melléklet: Teljes licenc

Nevezd meg! 2.5

A CREATIVE COMMONS CORPORATION NEM ÜGYVÉDI IRODA ÉS NEM NYÚJT JOGI TANÁCSADÁST. EZEN FELHASZNÁLÁSI SZERZŐDÉS TERJESZTÉSE NEM HOZ LÉTRE MEGBÍZÁSI JOGVISZONYT. A CREATIVE COMMONS NEM BIZTOSÍT SZAVATOSSÁGOT AZ ITT KÖZÖLT INFORMÁCIÓVAL KAPCSOLATBAN, ÉS KIZÁR MINDENMÉŰ FELELŐSÉGET A FELHASZNÁLÁSÁBÓL SZÁRMAZÓ KÁRÉRT.

Licenc

AZ ALÁBBIKBAN MEGHATÁROZOTT MŰVET A CREATIVE COMMONS LICENC NYILVÁNOS FELTÉTELEI („CCPL” VAGY „LICENC”) ALAPJÁN BOCSÁTJÁK RENDELKEZÉSRE. A MŰVET A SZERZŐI JOG, ILLETVE EGYÉB VONATKOZÓ JOGSZABÁLY VÉDI. A MŰNEK BÁRMINEMŰ, A JELEN LICENCENBEN FOGLALTAKTÓL, ILLETVE A SZERZŐI JOGBAN MEGHATÁROZOTTAKTÓL ELTÉRŐ FELHASZNÁLÁSA TILOS.

AZ E LICENCEN ALAPULÓ, A MŰRE VONATKOZÓ FELHASZNÁLÁSI JOG GYAKORLÁSÁVAL A FELHASZNÁLÓ A JELEN LICENCENBEN FOGLALTAKAT MAGÁRA NÉZVE KÖTELEZŐNEK ISMERI EL. A JOGOSULT AZ ITT MEGHATÁROZOTT JOGOKAT CSAK EZEN FELTÉTELEK ELFOGADÁSA MELLETT BIZTOSÍTTJA A FELHASZNÁLÓNAK.

Jelen mű („Az ultimate WFDF által elfogadott szabályai 2013”), mint származékos mű a „WFDF Rules of Ultimate 2013”, mint eredeti mű (a továbbiakban Mű) magyar fordítása. A Mű szerzői jogvédelem alatt áll, melynek részleteit a Creative Commons Nevezd meg! 2.5 licenc jogi szabályozás tartalmazza. A Mű licenc jogainak tulajdonosa és egyben a Mű eredeti szerzője a World Flying Disc Federation, amely az Amerikai Egyesült Államok Colorado államában bejegyzett non-profit szervezet.

I. Definíciók

- a. **”Kollektív Mű”** az a Mű – pl. időszaki kiadvány, antológia vagy enciklopédia – amelyben a Mű teljes egészében, változatlan formában jelenik meg, és több más kiegészítéssel –, amelyek önmagukban is önálló és független műnek tekintendők – kollektív egészet alkot. Jelen Licenc alkalmazásában a Kollektív Mű fogalmának megfelelő Mű nem tekinthető az alábbiakban meghatározott Származékos Műnek.
- b. **”Származékos Mű”** az a Mű, amely a Művön vagy a Művön és más már létező műveken alapul – így pl. fordításon, zenei feldolgozáson, színpadra alkalmazáson, regényként való feldolgozáson, megfilmesítésen, hangfelvételen, művészi reprodukción, rövidítésen, tömörítésen –, vagy bármi más olyan formán, amelyben a Mű átalakítva, átdolgozva, adaptálva megjelenik, azzal a kikötéssel, hogy jelen Licenc értelmében a Kollektív Műnek minősülő Mű nem tekintendő Származékos Műnek. Kétség esetén ha a Mű zenemű vagy hangfelvétel, a mozgóképként megjelenő, a Művel időben összekapcsolódó szinkronizálás jelen Licenc értelmében Származékos Műnek tekintendő.
- c. **”Jogosult”** az a magánszemély vagy jogi személy, jogi személyiséggel nem rendelkező gazdasági társaság, aki/amely a Művet jelen Licenc feltételei mellett közzéteszi.
- d. **”Eredeti Szerző”** a Művet megalkotó természetes személy.
- e. **”Mű”** a szerzői jogvédelem alatt álló alkotás, amelyet a jelen Licenc feltételei mellett tesznek hozzáférhetővé.
- f. **”Felhasználó”** a jelen Licenc feltételeinek megfelelően jogot gyakorló természetes személy vagy jogi személy vagy jogi személyiséggel nem rendelkező gazdasági társaság, aki/amely a jelen Licenc feltételeit a Mű vonatkozásában korábban nem sértette meg, vagy aki a Licenc jogosultjától kifejezett engedélyt kapott arra, hogy a korábbi jogsértés ellenére a Licencből eredő jogokat gyakorolja.

2. A szerző jogainak korlátai - Jelen Licenc a Jogosultnak és az Eredeti Szerzőnek a szerzői jog és más alkalmazandó jog alapján fennálló kizárólagos jogai alóli kivételeket és korlátozásokat, valamint az egyéb megszorításokat (például a jogkimerülést) nem érinti.

3. A felhasználási jogok biztosítása - Jelen Licenc feltételei értelmében a Jogosult ezennel a Felhasználónak az egész világra kiterjedő, díjmentes, nem kizárólagos, folyamatos (az alkalmazandó szerzői jog szerinti védelmi idő teljes tartamára) felhasználási jogot biztosít az alábbiak szerint:

- a. a Mű többszörözése, a Mű beillesztése egy vagy több Kollektív Műbe, és a Kollektív Műben foglalt Műnek a többszörözése;
- b. Származékos Mű alkotása és többszörözése;

- c. a Mű példányainak – beleértve a Kollektív Műben foglalt példányokat – vagy hangfelvételének terjesztése, nyilvános bemutatása, nyilvános előadása, nyilvános előadása digitális audio továbbítással;
- d. a Származékos Mű példányainak vagy hangfelvételének terjesztése, nyilvános bemutatása, nyilvános előadása, nyilvános előadása digitális audio továbbítással;
- e. A félreértések elkerülése végett, amennyiben a Mű zenemű vagy audiovizuális alkotás:
 - i. **Átalánszerződés hatálya alá tartozó előadásért járó díj.** - A Licenc jogosultja fenntartja magának a jogot arra, hogy a nyilvános előadásért vagy nyilvános digitális előadásért (pl. webcast) jogdíjat szedjen, akár egyénileg, akár egy díjat beszedő társaságon (pl. ASCAP, BMI, SISAC, Artisjus) keresztül.
 - ii. **Mechanikai jogdíjak és törvényi díjigények.** - A Licenc jogosultja fenntartja magának a jogot arra, hogy akár egyénileg, akár zenei jogi ügynökségen vagy kijelölt ügynökön (pl. Harry Fox Agency, Artisjus) keresztül jogdíjat szedjen be minden olyan hangfelvétel után, amelyet a Fél a Műről létrehoz („cover version”) és terjeszt, az alkalmazandó kényszerengedély értelmében.
- f. **Webcasting jogok és törvényi díjigények.** - A félreértések elkerülése végett: amennyiben a Mű hangfelvétel, a Licenc jogosultja fenntartja magának a kizárólagos jogot arra, hogy akár egyénileg, akár zenei jogi ügynökségen (pl. Soundexchange) vagy kijelölt ügynökön keresztül jogdíjat szedjen be a Mű nyilvános digitális előadása után (értsd: webcast), amely az alkalmazandó kényszerengedély tárgya.

A fenti jogok gyakorolhatók bármely hordozón és minden formában. A fenti jogok magukba foglalják a jogok más hordozón vagy formában történő gyakorlásához technikailag szükséges módosítások elvégzésének jogát. A Jogosult korlátozás nélkül fenntart minden általa kifejezetten át nem engedett jogot.

4. Korlátozások - A fenti, 3. bekezdésben biztosított Licenc kifejezetten a következő korlátozások hatálya alá esik:

- a. A Mű csak a jelen Licenc feltételeinek megfelelően terjeszthető, mutatható be nyilvánosan, adható elő nyilvánosan vagy adható elő nyilvánosan digitálisan. A Mű minden egyes másolatához vagy hangfelvételéhez, amelyet a Felhasználó terjeszt, nyilvánosan bemutat, nyilvánosan előad vagy nyilvánosan digitálisan előad, jelen Licenc egy példányát, illetve az Egységes Forrásazonosító Kódját (internet-címét) mellékelni kell. A Műre vonatkozóan nem ajánlható és nem szabható olyan feltétel, amely jelen Licenc feltételeit megváltoztatja vagy korlátozza, illetve a kedvezményezett számára biztosított jogok gyakorlását korlátozza. A Műre vonatkozóan nem lehet további felhasználási engedélyt adni. A jelen Licencre, garanciákra, jogról való lemondásra vonatkozó valamennyi figyelmeztetést változatlan formában kell feltüntetni. A Művet nem lehet terjeszteni, nyilvánosan bemutatni, nyilvánosan előadni, nyilvánosan digitálisan előadni olyan műszaki eszközzel, amely a Licenc Szerződésben foglaltakkal ellentétesen korlátozza a Műhöz való hozzáférést, illetve a Műhöz fűződő felhasználási jogot. A fenti feltétel vonatkozik a Kollektív Műben foglalt Műre, ugyanakkor nem teszi szükségessé, hogy a Kollektív Mű magától a Műtől elkülönülve a jelen Licenc hatálya alá essék. Amennyiben a Felhasználó Kollektív Művet hoz létre, akár az Eredeti Szerző, akár a Jogosult felszólítására annak kívánsága szerint köteles az indokolt mértékben a Kollektív Műből eltávolítani valamennyi, az érintettekre történő hivatkozást összhangban a 4 (b)-vel. Amennyiben a Felhasználó Származékos Művet hoz létre, akár az Eredeti Szerző, akár a Jogosult felszólítására annak kívánsága szerint köteles az indokolt mértékben a Származékos Műből eltávolítani valamennyi, az érintettekre történő hivatkozást összhangban a 4 (b)-vel.
- b. Amennyiben a Felhasználó a Művet, a Származékos Művet vagy a Kollektív Művet terjeszti, nyilvánosan bemutatja, nyilvánosan előadja, illetve nyilvánosan digitálisan előadja, a Műre vonatkozó szerzői joggal kapcsolatos figyelmeztetést a médiának vagy a használt eszköznek megfelelően fel kell tüntetni: (i) az eredeti szerző nevét (vagy művésznévét, ha azt használ), illetve (ii) ha az Eredeti Szerző, illetve a Jogosult megjelöl más személyt vagy személyeket (pl. támogató intézet, kiadó, újság) a jogosult szerzői jogi jelzésében a megjelölést, a szolgáltatás feltételeit vagy más megfelelő eszközzel ezen személy vagy személyek nevét; a Mű címét, ha szükséges; a szükséges terjedelemben a Jogosult által meghatározott Egységes Forrásazonosítót (internet-címét), ha az Egységes Forrásazonosító (internet-cím) nem tartalmaz a Mű szerzői jogával kapcsolatos figyelmeztetést vagy megfelelő Licenc-információt; a Származékos Mű esetében egy megjelölést arra vonatkozóan, hogy a Művet Származékos Műben használják fel (pl. „az Eredeti Szerző Művének francia fordítása”, vagy az „Eredeti Szerző Művének alapuló TV-játék”). Ezt a hivatkozást a szokásos módon kell feltüntetni, feltéve ugyanakkor, hogy a Származékos Mű vagy Kollektív Mű esetében egy minimum-hivatkozásnak kell megjelennie ott, ahol más hasonló szerzőség-megjelölés van, és olyan módon, amely legalább annyira feltűnő, mint más hasonló szerzőség-megjelölés.

5. Kifogás, garancia és kizárás

A FELEK ELTÉRŐ ÍRÁSOS MEGÁLLAPODÁSA HIÁNYÁBAN A JOGOSULT SEMMILYEN KIFOGÁST NEM ISMER EL ÉS SEMMILYEN GARANCIÁT NEM VÁLLAL A MŰVEL KAPCSOLATBAN FELMERÜLŐ BÁRMELY - AKÁR KIFEJEZETT, AKÁR REJTETT -, SZABÁLYOZÁSI VAGY MÁS HIBÁRA, KORLÁTOZÁS NÉLKÜL IDEÉRTVE A CÍMRE, AZ

ÉRTÉKESÍTHETŐSÉGRE, A KÜLÖNLEGES CÉLOKNAK VALÓ MEGFELELŐSÉGRE, JOGSZERŰSÉGRE, REJTETT VAGY MÁS HIBÁK HIÁNYÁRA, PONTOSSÁGRA VAGY TÉVEDÉSEK HIÁNYÁRA VONATKOZÓ GARANCIÁT, AKÁR FELFEDEZHETŐK ILYENEK, AKÁR NEM. NÉHÁNY JOGRENDSZER NEM ENGEDI A BELEÉRTETT GARANCIÁK KIZÁRÁSÁT, EZEKBEN AZ ESETEKBEN ILYEN KIZÁRÁS NEM ALKALMAZHATÓ A FELHASZNÁLÓ TEKINTETÉBEN.

6. Felelősségkorlátozás - AZ ALKALMAZANDÓ JOG ÁLTAL MEGKÖVETELT TERJEDELEM KIVÉTELÉVEL EGYETLEN ESETBEN SEM FELEL A JOGOSULT A FELHASZNÁLÓNAK EGYETLEN JOGI ELMÉLET ALAPJÁN SEM BÁRMELY KÜLÖNLEGES, VÉLETLENSZERŰ, JÁRULÉKOS, BÜNTETŐ MÉRTÉKŰ VAGY A KÁROKOZÁS FELTŰNŐ JOGELLENESSÉGE MIATT A KÁR TÉNYLEGES ÖSSZEGÉT MEGHALADÓ KÁRTÉRÍTÉSI IGÉNYŰ KÁRÉRT, AMELY EBBŐL A LICENCBŐL VAGY A MŰ FELHASZNÁLÁSÁBÓL ERED, MÉG AKKOR SEM, HA A JOGOSULT TÁJÉKOZTATÁST KAPOTT AZ ILYEN KÁROK LEHETŐSÉGÉRŐL.

7. Felmondás

- a. Jelen Licenc és az általa biztosított jogok automatikusan megszűnnek a Felhasználóra vonatkozóan, amennyiben a Felhasználó megsérti jelen Licenc feltételeit. Ugyanakkor nem szűnik meg a Licenc hatálya azon harmadik személyek vonatkozásában, akik jelen Licenc hatálya alatt jutottak hozzá a Felhasználótól Kollektív Művekhez, amennyiben ezen harmadik személyek mindenben megfelelnek Licenceknek. Az 1, 2, 5, 6, 7, és 8 pontok a Licenc megszűnését követően is hatályban maradnak.
- b. A fenti feltételek alapján az itt biztosított Licenc mindaddig érvényes, amíg az adott Műhöz kapcsolódó szerzői jogi védelem (copyright) fennáll. A fentiek csorbítása nélkül a Jogosult fenntartja magának a jogot a Mű eltérő licenc-feltételek mellett történő közreadására és a Mű terjesztésének megállítására, feltéve, hogy ezen döntése nem vezet jelen Licenc, illetve bármely más jelen Licencen alapuló Licenc visszavonásához. Jelen Licenc teljességgel érvényben és hatályban marad, mindaddig, amíg a fentebb mondottak szerint fel nem mondják.

8. Egyéb rendelkezések

- a. Mindaddig, amíg a Felhasználó terjeszti vagy nyilvánosan digitálisan bemutatja a Művet vagy a Kollektív Művet, a Jogosult a Felhasználóéval azonos feltételek mellett ajánlja fel az igénylőnek a Műhöz kapcsolódó Licencet.
- b. Mindaddig, amíg a Felhasználó terjeszti vagy nyilvánosan digitálisan bemutatja a Származékos Művet, a Jogosult a Felhasználóéval azonos feltételek mellett ajánlja fel az igénylőnek a Műhöz kapcsolódó Licencet.
- c. Amennyiben a Licenc egyes kikötései érvénytelenek vagy érvényesíthetetlenek bizonyulnak, az nem érinti a Licenc többi részének az érvényességét, és az ebben a megállapodásban részt vevő felek minden további cselekménye nélkül ezek a feltételek ahhoz szükséges minimális mértékben módosulnak, hogy érvényesek és érvényesíthetők legyenek.
- d. Jelen Licenc bármely rendelkezésétől elállni vagy attól eltérni kizárólag az elállás, illetve az eltérés által hátrányosan érintett fél által írásba foglalt nyilatkozat útján lehet.
- e. Jelen Licenc teljes szerződést alkot a Műre vonatkozó felhasználási jogokkal kapcsolatban. A Művel kapcsolatban nem létezik semmiféle megállapodás, egyezmény vagy nyilatkozat az itt meghatározottakon kívül. A Jogosultra nem vonatkozik a Felhasználó által közölt bármely további megkötés. Jelen Licenc kizárólag a Licenc Jogosultja és a Felhasználó kölcsönös írásos megállapodásával módosítható.

A Creative Commons Corporation e Licencben nem szerződő fél, és a Művel kapcsolatban semmiféle garanciát nem vállal. A Creative Commons Corporation nem felel sem a Felhasználóval, sem bármely harmadik féllel szemben semmiféle jogértelmezés szerinti kárért, korlátozás nélkül beleértve a jelen Licenccel kapcsolatban felmerülő károkat. A fenti két (2) mondatban foglaltaktól függetlenül amennyiben a Creative Commons Corporation az alábbiakban kifejezetten Licenc Jogosultként azonosítja önmagát, a Jogosult minden joga és kötelezettsége megilleti.

Elttekintve attól a meghatározott esettől, amikor a közönség felé azt jelezzük, hogy a Mű licence a CCPL keretében került engedélyezésre, a Felek egyike sem használhatja a „Creative Commons” védjegy, vagy a Creative Commons bármilyen védjegyét vagy logóját a Creative Commons előzetes írásbeli hozzájárulása nélkül. Minden engedélyezett felhasználásnak összhangban kell lennie az adott időpontban a Creative Commons által alkalmazott védjegyhasználati előírásokkal, amelyet időről-időre a webhelyükön közzétesz, vagy kérésre rendelkezésre bocsát.

A Creative Commons elérhetősége: <http://creativecommons.org/>.

F Melléklet: Köszönetnyilvánítás

A WFDF Rules of Ultimate 2017 köszönettel tartozik minden személynek, aki közreműködött a szabályok felülvizsgálatában, és külön köszönetet mond az alábbi személyeknek:

- **Rueben Berg, Brian Gisel, Benji Heywood, Si Hill and Florian Pfender**

Továbbá az alábbi bizottságok tagjai is sokat hozzászóltak azért, hogy a felülvizsgálat elkészülhessen:

- **WFDF Ultimate Rules Sub-Committee**
- **WFDF Ultimate Committee**
- **WFDF Board**

A Magyar Frizbi Országos Sportági Szakszövetség (MFSZ) köszönettel és elismeréssel tartozik az alábbi ultimate játékosoknak, akiknek kemény és kitartó fordítói munkája, hozzáértése nélkül a "WFDF Rules of Ultimate 2017" magyar változata nem jöhetett volna létre:

- **Bíró Péter, Fodor László, Fodor Péter, Kramer Péter, Kovács Dániel, Kovács Tamás, Horváth Petra, Lőrincz Tamás, Szabó Emese, Tihanyi Barbara, Tóth Péter, Tőkés Lilla, Trócsányi Szabolcs, Veres Balázs**

Továbbá az MFSZ köszönetét fejezi ki az elkészült anyag ellenőrzéséért és felülvizsgálatáért az alábbi személyeknek:

- **Érsek Kitti**

A MFSZ igyekszik az ultimate WFDF által elfogadott szabályait és annak változásait időben és az eredeti szövegezéshez hűen közvetíteni a magyar ultimate játékosok felé. Amennyiben ezzel kapcsolatban észrevételek merülnének fel, az MFSZ a frisbee.hungary@gmail.com e-mail címen várja a hozzászólásokat