



กฎกติกากีฬาอัลทิเมท โดยสหพันธ์กีฬาจากร่อนโลก ปี ค.ศ. 2017

ฉบับทางการบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2560

## แนะนำกฎกติกากีฬาอัลทิเมท

กีฬาอัลทิเมท คือกีฬาที่มีผู้เล่นทีมละ 7 คน โดยมีอุปกรณ์คือจานร่อน เล่นบนสนามกีฬารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความกว้างประมาณครึ่งหนึ่งของความกว้างสนามฟุตบอลและมี End zone แต่ละฝั่งของสนาม โดยแต่ละทีมมีเป้าหมายที่จะทำคะแนนโดยการที่ผู้เล่นหนึ่งคนรับจานร่อนในเขต end zone ของฝ่ายรับ ผู้ที่ครอบครองจานร่อน จะไม่สามารถวิ่งพร้อมกับการถือจานร่อนในมือได้แต่จะส่งจานร่อนในทิศทางใดก็ได้ให้กับผู้เล่นคนอื่นในทีม สำหรับการส่งที่ไม่สมบูรณ์จะทำให้เกิดการเปลี่ยนสิทธิ์หรือการสลับด้านการครอบครองจาน โดยทีมตรงข้ามจะได้เป็นฝ่ายครอบครองจานร่อนและจะต้องพยายามทำคะแนนให้ได้ในพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ฝั่งตรงกันข้าม โดยปกติแล้วจะจบเกมที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 15 คะแนน และกำหนดเวลาโดยประมาณ 100 นาที โดยที่กีฬาอัลทิเมทจะเป็นกีฬาที่ผู้เล่นจะตัดสินใจด้วยตนเองและเป็นกีฬาที่ไม่มีการกระทบตัวผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม น้ำใจนักกีฬาจะเป็นแนวทางสำหรับผู้เล่นในการเป็นผู้ตัดสินใจด้วยตนเองและการควบคุมตนเองในสนาม

กฎกติกาในหลาย ๆ ข้อเป็นแนวทางในกรณีทั่วไปตามธรรมชาติและครอบคลุมถึงสถานการณ์ส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม กฎบางข้อจะครอบคลุมถึงสถานการณ์เฉพาะและจะใช้แทนที่กรณีทั่วไป

### 1. น้ำใจนักกีฬา (Spirit of the Game)

- 1.1 กีฬาอัลทิเมทเป็นเกมที่ไม่มีการกระทบตัวผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม และเป็นเกมที่ผู้เล่นตัดสินใจด้วยตนเอง ผู้เล่นทุกคนมีความรับผิดชอบในการดำเนินการเล่นเกม และต้องปฏิบัติตามกฎกติกา กีฬาอัลทิเมทอาศัยน้ำใจนักกีฬาเป็นตัวขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดความยุติธรรมต่อผู้เล่นทุกคน
- 1.2 กีฬาอัลทิเมทมีความเชื่อมั่นว่าจะไม่มีผู้เล่นคนใดตั้งใจที่จะฝ่าฝืนกฎ ดังนั้นจึงไม่มีบทลงโทษที่รุนแรงต่อผู้เล่นที่ฝ่าฝืนกฎ แต่จะใช้วิธีการเริ่มต้นใหม่ในลักษณะที่จำลองสิ่งที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุดที่จะเกิดขึ้นถ้าไม่มีการฝ่าฝืน
- 1.3 ผู้เล่นคำนึงถึงความจริงที่ว่าพวกเขา กำลังทำหน้าที่ผู้ตัดสินชี้ขาดระหว่างทีม ผู้จะเล่นต้อง
  - 1.3.1 ทราบกฎกติกา
  - 1.3.2 มีใจเป็นธรรม และไม่ลำเอียง
  - 1.3.3 ซื่อสัตย์
  - 1.3.4 อธิบายมุมมองโดยชัดเจนและกระชับ
  - 1.3.5 เปิดโอกาสให้คู่ต่อสู้ได้มีโอกาสอธิบายเหตุผล
  - 1.3.6 แก้ไขข้อพิพาทอย่างรวดเร็วและใช้ภาษาสุภาพ
  - 1.3.7 เรียกหยุดเกมด้วยมารยาทที่ดีสม่ำเสมอตลอดเกม

1.3.8 เรียกหยุดเกมเมื่อการฝ่าฝืนกฎมีความสำคัญเพียงพอที่จะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่กระทำ  
เท่านั้น

1.4 สนับสนุนเกมการแข่งขันในระดับสูง แต่ไม่ควรสูญเสียความเคารพซึ่งกันและกันในระหว่างผู้เล่น ปฏิบัติ  
ตามกฎกติกาของเกมการแข่งขัน หรือมีความสุขในการเล่น

1.5 การกระทำดังต่อไปนี้ถือเป็นตัวอย่างของการมีน้ำใจนักกีฬา

1.5.1 บอกกล่าวแก่เพื่อนร่วมทีมในกรณีที่มีการเรียกหยุดเกมที่ผิดหรือไม่จำเป็น หรือกรณีที่มีการทำฟาล์ว  
หรือการเล่นที่ผิดกติกา

1.5.2 เพิกถอนการเรียกหยุดเกม ถอนการเรียกหยุดเกมเมื่อคุณเชื่อว่าการเรียกหยุดเกมเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็น

1.5.3 ชมเชยเมื่อคู่แข่งเล่นดีหรือแสดงน้ำใจนักกีฬา

1.5.4 แนะนำตัวเองต่อคู่แข่ง

1.5.5 โต้ตอบด้วยความใจเย็นต่อข้อขัดแย้งหรือการยั่ว

1.6 การกระทำดังต่อไปนี้เป็นการกระทำที่ชัดเจนว่าเป็นการเล่นที่ฝ่าฝืนกฎกติกาขาดน้ำใจนักกีฬาและควร  
หลีกเลี่ยงในการกระทำต่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคน

1.6.1 เล่นอันตรายและแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว

1.6.2 จงใจที่จะทำฟาล์วหรือจงใจที่จะฝ่าฝืนกฎกติกา

1.6.3 ต่ำว่าหรือข่มขู่ต่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

1.6.4 แสดงอาการดีใจที่ไม่สุภาพหลังจากทำคะแนนได้

1.6.5 ทำการเรียกหยุดเกมเพื่อตอบโต้การเรียกหยุดเกมของคู่แข่ง

1.6.6 ร้องขอการส่งจานร้อนจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

1.7 ทีมจะรักษาความมีน้ำใจนักกีฬา และจะต้องมี

1.7.1 มีความรับผิดชอบในการที่จะสอนผู้เล่น เกี่ยวกับกฎและความมีน้ำใจนักกีฬา

1.7.2 อบรมผู้เล่นที่เป็นผู้ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

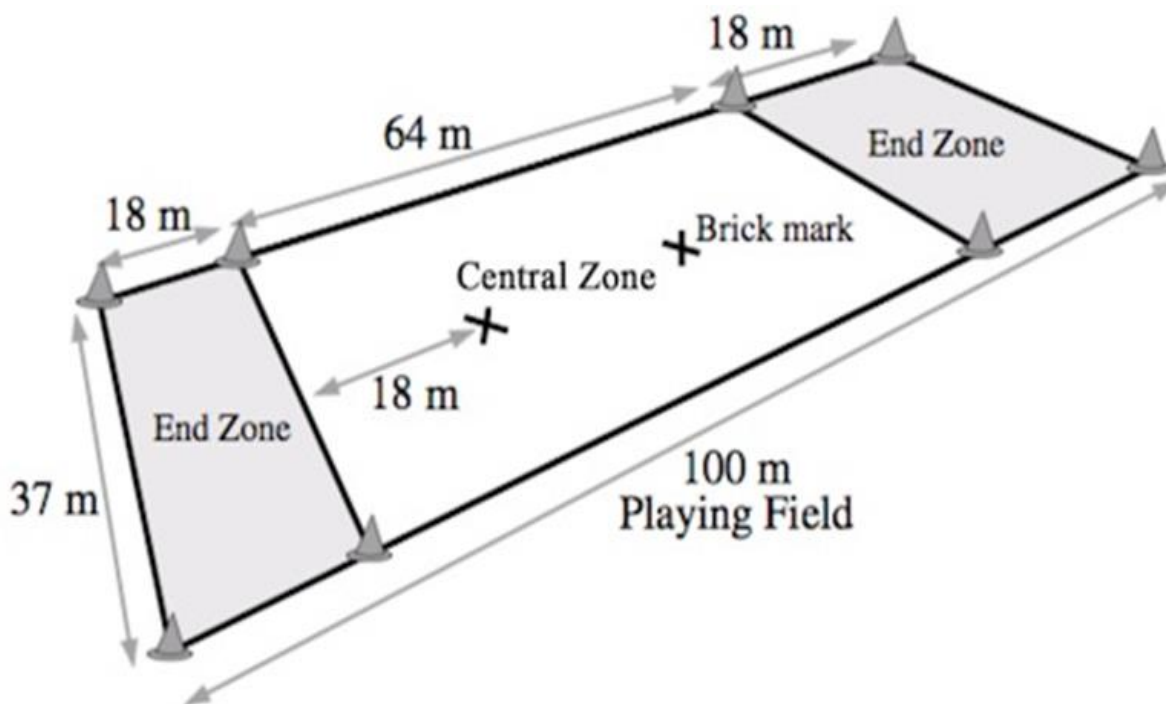
1.7.3 มีข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์แก่ทีมอื่น เกี่ยวกับการสร้างความมีน้ำใจนักกีฬา

1.8 ในกรณีที่ผู้เล่นใหม่ทำการฝ่าฝืนกฎที่ไม่รู้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์จำเป็นต้องช่วยอธิบายเกี่ยวกับการฝ่าฝืน  
กฎนั้น

1.9 ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ ผู้ช่วยแนะนำกฎกติกาและแนะนำการชี้ขาดในสนาม อาจจะถูกแลเกมที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่น  
ที่เพิ่งเริ่มเล่นหรือผู้เล่นอายุน้อย

- 1.10 กฎกติกาควรถูกตีความโดยผู้เล่นที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับเกม หรือผู้เล่นที่มุมมองที่ดีในการเล่นผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องนอกเหนือจากกัปตันควรงดเว้นจากการมีส่วนร่วม อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นอาจแสวงหามุมมองจากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องมาอธิบายกติกาและช่วยให้ผู้เล่นสามารถทำการเรียกหยุดการเล่นได้อย่างเหมาะสม
- 1.11 ผู้เล่นและกัปตันมีหน้าที่รับผิดชอบในการเรียกหยุดเกมทั้งหมด
- 1.12 ถ้าหลังจากพูดคุยผู้เล่นไม่สามารถตกลงกันได้หรือมีความไม่ชัดเจน
  - 1.12.1 สิ่งที่เกิดขึ้นในการเล่น
  - 1.12.2 สิ่งที่น่าจะเกิดขึ้นได้มากที่สุด งานจะกลับไปอยู่ที่ผู้ครอบครองงานที่ไม่ใช่ผู้โต้แย้งคนสุดท้าย

## 2. สนามแข่งขัน (Playing Field)



รูปภาพที่1 อ้างอิงจาก ( WFDF Rules of Ultimate 2017 Official Version effective 2017-01-01Produced by the WFDF Ultimate Rules Committee )

- 2.1 สนามแข่งขันเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้าด้วยขนาดและโชนดังแสดงในรูปที่ 1 และควรจะมีพื้นผิวราบเรียบปราศจากสิ่งกีดขวางและคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่น

- 2.2 เส้นขอบรอบสนามแข่งขันประกอบด้วยเส้นข้างสองเส้นตลอดความยาวสนามและอีกสองเส้นตลอดความกว้างของสนาม
- 2.3 เส้นขอบสนามไม่ใช่ส่วนหนึ่งของสนามแข่งขัน
- 2.4 เส้นทำคะแนนเป็นเส้นที่แบ่งพื้นที่แข่งขัน (central zone) ออกจากพื้นที่ทำคะแนน (end zone) และเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่แข่งขัน (central zone)
- 2.5 บริคมาร์ค (brick mark) คือจุดตัดกันของเส้นในพื้นที่แข่งขัน (central zone) กำหนดให้มีระยะทาง 18 เมตรจากเส้นทำคะแนนแต่ละฝั่ง กึ่งกลางสนามจากเส้นด้านข้างสนาม
- 2.6 วัตถุที่มีความยืดหยุ่นสีสว่าง 8 อัน (ตัวอย่างเช่นกรวยพลาสติก) จะวางบนตำแหน่งมุมของพื้นที่แข่งขัน (central zone) และพื้นที่ทำคะแนน
- 2.7 พื้นที่บริเวณรอบสนามแข่งขันควรจะปราศจากสิ่งกีดขวาง หากการเล่นถูกขัดขวางโดยผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นหรือวัตถุอื่นใดภายในระยะ 3 เมตรจากเส้นขอบสนาม ผู้เล่นที่ถูกกีดขวางหรือผู้ครอบครองงานสามารถเรียก “Violation”

### 3. อุปกรณ์ (Equipment)

- 3.1 อาจใช้จานร้อนซึ่งเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าทีมทั้งสองฝ่าย
- 3.2 สหพันธ์กีฬาจานร้อนโลก (WFDF) ประกาศรายชื่อของจานร้อนที่ได้การรับรองและแนะนำให้ใช้
- 3.3 ผู้เล่นแต่ละฝ่ายควรใส่เสื้อผ้าที่มีความแตกต่างกับคู่แข่ง
- 3.4 ผู้เล่นจะต้องไม่สวมเสื้อหรือมีอุปกรณ์อื่นใดที่อาจจะเป็นอันตรายแก่ผู้สวมใส่หรือผู้เล่นคนอื่น หรือขัดขวางความสามารถของคู่ต่อสู้ในการแข่งขัน

### 4. คะแนน การทำคะแนน และการแข่งขัน (Point, Goal and Game)

- 4.1 หนึ่งเกมประกอบด้วยจำนวนของคะแนนแต่ละคะแนนจบลงด้วยการทำคะแนน
- 4.2 หนึ่งเกมจะจบลงและผู้ที่สามารถทำคะแนนได้ถึง 15 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ
- 4.3 หนึ่งเกมจะแบ่งเป็น 2 ช่วงระยะเวลาการแข่งขัน เรียกว่าครึ่ง เวลาพักครึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ถึง 8 คะแนนก่อน

- 4.4 การนับคะแนนจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อเริ่มแต่ละครึ่ง
- 4.5 หลังจากทำคะแนนได้และเกมยังไม่มีผู้ชนะหรือยังไม่ถึงเวลาพักครึ่ง
  - 4.5.1 คะแนนต่อไปต้องเริ่มต้นโดยทันที
  - 4.5.2 ทีมจะมีการเปลี่ยนด้านพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่ทีมต้องป้องกัน
  - 4.5.3 ทีมที่ทำคะแนนได้จะเปลี่ยนเป็นผู้ป้องกันและโยนเริ่มต้น (pull) คะแนนต่อไป
- 4.6 การเปลี่ยนแปลงของกฎเบื้องต้นอาจจะถูกใช้เพื่อรองรับการแข่งขันพิเศษ เช่น จำนวนของผู้เข้าแข่งขันอายุของผู้เข้าแข่งขันหรือขนาดสนามแข่งขัน

## 5. ทีมแข่งขัน (Teams)

- 5.1 แต่ละทีมจะมีผู้เล่นได้สูงสุด 7 คนและไม่น้อยกว่า 5 คนในสนามในแต่ละคะแนน
- 5.2 แต่ละทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองได้ไม่จำกัดภายหลังจากการทำคะแนน และก่อนที่อีกฝ่ายจะส่งสัญญาณความพร้อมในการโยนเริ่มต้นคะแนนต่อไป
- 5.3 แต่ละทีมจะมีเสนอชื่อหัวหน้าทีม (captain) เพื่อเป็นตัวแทนของทีม

## 6. การเริ่มต้นเกม (Starting a Game)

- 6.1 ตัวแทนของทั้งสองทีม จะมีการกำหนดอย่างยุติธรรมว่าทีมใดจะเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งก่อน
  - 6.1.1 ไม่ว่าจะเลือกเป็นผู้เล่นฝ่ายรับหรือโยนเริ่มต้นครั้งแรก
  - 6.1.2 เลือกพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่จะป้องกันในตอนแรก
- 6.2 โดยทีมอื่นจะได้รับตัวเลือกที่เหลืออยู่
- 6.3 การเริ่มต้นเกมในครึ่งเวลาหลังจะทำการสลับกับสิ่งที่ได้เลือกไว้ในตอนเริ่มต้น

## 7. การโยนเริ่มต้นคะแนน (The Pull)

- 7.1 ในตอนเริ่มต้นเกม, หลังจากพักครึ่งเวลาหรือหลังจากการทำคะแนนจะเริ่มต้นเล่นการด้วยการโยนซึ่งเรียกว่า การโยนเริ่มต้นคะแนน (pull)

- 7.1.1 ทีมจะต้องเตรียมการโยนเริ่มต้นคะแนนโดยไม่ล่าช้า
- 7.2 การโยนเริ่มต้นคะแนนจะทำได้หลังจากทั้งสองทีมมีการให้สัญญาณความพร้อมของทีม โดยมีผู้โยนเริ่มต้นคะแนนและผู้เล่นคนหนึ่งของฝ่ายรุกยกมือขึ้นเหนือศีรษะ
- 7.3 หลังจากส่งสัญญาณความพร้อมผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนจะต้องยืนโดยเท้าข้างหนึ่งอยู่บนเส้นทำคะแนนที่ทีมของตนต้องป้องกัน โดยไม่มีการเปลี่ยนตำแหน่งซึ่งกันและกันจนกระทั่งการโยนเริ่มต้นคะแนนได้เกิดขึ้นแล้ว
- 7.4 หลังจากส่งสัญญาณความพร้อมผู้เล่นในฝ่ายรับทุกคนจะต้องวางเท้าทั้งสองข้างอยู่ด้านหลังเส้นทำคะแนนจนกระทั่งผู้โยนเริ่มต้นคะแนนได้ปล่อยจานแล้ว
- 7.5 หากทีมใดฝ่าฝืน ข้อ 7.3 และ 7.4 ทีมฝ่ายตรงข้ามอาจจะเรียกหยุดเกมหรือ “offside” (ล้ำหน้า) โดยจะต้องทำการเรียกหยุดเกมก่อนที่ทีมฝ่ายรับจานจะสัมผัสจานและทำการโยนเริ่มต้นคะแนนใหม่อีกครั้งโดยไม่ล่าช้า
- 7.6 ในทันทีที่จานร้อนถูกปล่อยออกจากมือ ผู้เล่นทั้งหมดจะสามารถขยับออกไปในทิศทางใดก็ได้
- 7.7 จะต้องไม่มีผู้เล่นในทีมฝ่ายรับคนใดที่สัมผัสจานร้อนหลังจากการโยนเริ่มต้นคะแนน จนกระทั่งผู้เล่นในทีมฝ่ายรุกสัมผัสจานร้อนหรือจานร้อนสัมผัสกับพื้นสนาม
- 7.8 ถ้าผู้เล่นทีมฝ่ายรุกที่อยู่ในเขตหรือนอกเขตสนาม สัมผัสจานร้อนก่อนที่จานร้อนจะสัมผัสพื้นสนามและผู้เล่นฝ่ายรุกประสบความสำเร็จในการเล่นในการรับจานก็จะถือเป็นการเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองจานร้อน (หรือเรียกว่า “dropped pull”)
- 7.9 ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกรับจานร้อนที่มาจากโยนเริ่มต้นคะแนนผู้เล่นจะต้องกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot) ในจุดที่อยู่ในสนามแข่งขันที่ใกล้ที่สุดกับจุดที่รับจานร้อนได้ แม้ว่าตำแหน่งดังกล่าวจะอยู่ในพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่ทีมต้องป้องกัน
- 7.10 ถ้าจานร้อนสัมผัสพื้นสนามและไม่ได้เคยก่อนนอกขอบเขตสนาม ผู้เล่นฝ่ายบุกจะต้องกำหนดตำแหน่งขาหลัก (pivot) ในจุดที่จานร้อนหยุดนิ่ง แม้ว่าตำแหน่งดังกล่าวจะอยู่ในพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่ทีมต้องป้องกัน
- 7.11 ถ้าจานร้อนสัมผัสพื้นสนามก่อนและหลังจากนั้นออกนอกขอบเขตสนามไปโดยที่ไม่ได้สัมผัสโดนทีมฝ่ายรุก ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot) ตรงจุดที่จานร้อนออกจากเส้นขอบสนาม หรือจุดที่ใกล้ที่สุดในพื้นที่แข่งขัน (central zone) ถ้าตำแหน่งดังกล่าวอยู่ในพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่ทีมต้องป้องกัน

7.11.1 ถ้าจานร่อนสัมผัสผู้เล่นฝ่ายรุกก่อนที่จะออกนอกขอบเขตสนาม ผู้เล่นฝ่ายรุกจะกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot) ตรงจุดที่เป็นจุดตัดกันของจานร่อนกับเส้นขอบสนาม แม้ว่าจุดดังกล่าวจะอยู่ในพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่ทีมต้องป้องกัน

7.12 ถ้าจานร่อนตกบนพื้นที่นอกขอบเขตสนาม โดยไม่ได้สัมผัสสนามแข่งขันหรือผู้เล่นฝ่ายรุกคนใด ผู้เล่นฝ่ายรุกจะกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot) ที่จุดใดจุดหนึ่งระหว่างที่ตำแหน่งบริคมาร์ค (brick mark) ใกล้กับพื้นที่เอ็นด์โซนที่ทีมต้องป้องกันหรือตำแหน่งในพื้นที่แข่งขัน (central zone) ใกล้กับจุดที่จานร่อนออกนอกเขตสนาม (ตามข้อ 11.7) การใช้ตัวเลือก brick mark จะต้องให้สัญญาณก่อนที่จะหยิบจานร่อนขึ้นมาโดยผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่งจะต้องยึดแขนหนึ่งข้างออกไปจนสุดเหนือศีรษะและกล่าวคำว่า “brick”

## 8. สถานะของจานร่อน (Status of the Disc)

8.1 จานร่อนตาย, การเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองที่ไม่สามารถทำได้

8.1.1 ภายหลังจากการเริ่มต้นของเกม จนกระทั่งการโยนเริ่มต้นคะแนนถูกปล่อยออกมา

8.1.2 หลังจากการโยนเริ่มต้นคะแนนหรือหลังจากการเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองจานต้องนำจานร่อนไปยังจุดเริ่มต้น (pivot) ที่ถูกต้อง จนกระทั่งกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot) เสร็จสิ้น

8.1.3 หลังจากการเรียกหยุดเกมซึ่งหยุดการเล่นหรือการหยุดในกรณีอื่นๆ จนกระทั่งจานร่อนได้รับการขานเริ่มต้น

8.2 จานร่อนที่ไม่ตายสามารถเล่นต่อไปได้

8.3 ผู้เล่นไม่สามารถถ่ายโอนการครอบครองจานร่อนที่ตายแล้วไปยังผู้เล่นคนอื่นได้

8.4 ผู้เล่นอาจจะพยายามหยุดจานร่อนจากการกลิ้งหรือเลื่อนไหลหลังจากที่จานร่อนสัมผัสพื้น

8.4.1 ถ้าในความพยายามหยุดจานร่อน ผู้เล่นเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของจานร่อนอย่างมีนัยสำคัญ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถร้องขอให้มีการกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot) ในจุดที่สัมผัสจานร่อน

8.5 หลังจากการเปลี่ยนสิทธิ์การครอบครองและหลังจากการโยนเริ่มต้นคะแนน ทีมที่มีสิทธิ์ในการครอบครองจานจะต้องเริ่มเล่นทันทีโดยไม่ล่าช้า

8.5.1 ทีมฝ่ายรุกจะต้องเคลื่อนที่ในระดับความเร็วของการเดินปกติหรือเร็วกว่านั้นเพื่อนำจานร่อนกลับมาโดยตรงเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้น (pivot)

8.5.2 เพิ่มเติมจากข้อ 8.5.1 หลังจากการเปลี่ยนสิทธิ์การครอบครองจาน ฝ่ายรุกจะต้องเริ่มเล่นภายในเวลาที่จำกัดถ้าหากจานร่อนไม่ได้ออกนอกขอบเขตสนามและตำแหน่งของจานร่อนคือ



- 8.5.2.1 อยู่ในพื้นที่แข่งขัน (central zone) ภายใน 10 วินาทีหลังจากที่เกมตาย
- 8.5.2.2 อยู่ในพื้นที่ทำคะแนน (end zone) ภายใน 20 วินาทีหลังจากที่เกมตาย
- 8.5.3 ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกฝ่าฝืนกฎข้อ 8.5 ผู้เล่นฝ่ายรับสามารถออกคำเตือนเป็นวาจาได้ (“Delay of Game” ถ่วงเวลา) หรือว่าเรียกหยุดเกม “ Violation”
- 8.5.4. ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุก อยู่ภายในระยะไม่เกิน 3 เมตรจากจุดเริ่มต้น (pivot) หลังจากที่มีการเตือนด้วยวาจา และผู้เล่นฝ่ายรูกยังคงฝ่าฝืนกฎข้อ 8.5 ต่อไป ผู้ที่ประกบตัวผู้เล่นฝ่ายรุกคนดังกล่าวสามารถเริ่มต้นทำการนับเวลา

## 9. การนับเวลา (Stall Count)

- 9.1. ผู้ที่ประกบตัวผู้เล่นฝ่ายรุกเป็นผู้ที่มีหน้าที่นับเวลาของผู้ที่ถือจานร่อนโดยเริ่มต้นด้วยคำว่า “Stalling” หลังจากนั้นจะนับจาก 1 ถึง 10 ระยะห่างระหว่างการนับแต่ละครั้งอย่างน้อย 1 วินาที
- 9.2. การนับเวลาจะต้องชัดเจนและดังพอที่จะได้ยินถึงผู้ที่ถือจานร่อน
- 9.3. ผู้ประกบตัวผู้เล่นฝ่ายรุกจะเริ่มต้นนับเวลาและนับไปอย่างต่อเนื่องเมื่อ :
  - 9.3.1. เมื่อจานเข้าสู่การเล่น (ยกเว้นในกรณีที่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น)
  - 9.3.2. เมื่อผู้ประกบอยู่ห่างไม่เกินระยะ 3 เมตรจากผู้ที่ถือจานร่อนหรือจุดเริ่มต้นที่ถูกต้องถ้าผู้ครอบครองจานร่อนได้ย้ายออกจากจุดนั้นแล้ว
  - 9.3.3. ผู้เล่นฝ่ายรับทั้งหมดได้อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องแล้ว
- 9.4. ถ้าผู้ประกบตัวผู้เล่นฝ่ายรุกขยับห่างจากผู้ที่ถือจานร่อนเกินกว่า 3 เมตร หรือ ผู้เล่นคนอื่นเปลี่ยนมาเป็นผู้ประกบตัวผู้ที่ถือจาน การนับเวลาจะต้องเริ่มนับ 1 ใหม่
- 9.5. หลังจากการเล่นหยุดลง การนับเวลาจะต้องกลับมาเริ่มใหม่ได้ดังนี้
  - 9.5.1. หลังจากผู้เล่นฝ่ายรับฝ่าฝืนกฎแต่ไม่มีการโต้แย้ง การนับเวลาจะเริ่มต้นใหม่ที่ 1 (Stalling one)
  - 9.5.2. หลังจากผู้เล่นฝ่ายรุกฝ่าฝืนกฎแต่ไม่มีการโต้แย้ง การนับเวลาจะเริ่มต้นใหม่ได้สูงสุดที่การนับที่ 9 (Nine)
  - 9.5.3. หลังที่มีการโต้แย้งการนับเวลาครบ การนับเวลาจะเริ่มต้นใหม่อีกครั้งที่การนับที่ 8 (Stalling Eight)
  - 9.5.4. หลังที่มีการเรียกหยุดเกมด้วยเหตุผลอื่น รวมถึงการเรียก “pick” การนับเวลาจะเริ่มต้นใหม่ได้สูงสุดที่ 6 (Six)

9.6. การเริ่มต้นนับเวลาใหม่อีกครั้ง “โดยสูงสุดที่ n” โดย “n” กำหนดโดยกฎข้อที่ 9.5.2, หรือ 9.5.4 มีความหมายดังต่อไปนี้

9.6.1. ถ้า “x” เป็นตัวเลขสุดท้ายที่นับเสร็จสิ้นก่อนมีการเรียกหยุดการเล่น ให้การนับเวลาเริ่มต้นใหม่ที่ “x บวก 1 (หนึ่ง)” หรือ “n” ขึ้นอยู่กับว่าค่าใดน้อยกว่า

## 10. การให้สัญญาณเริ่มเล่น (The Check)

10.1. เมื่อใดก็ตามที่การเล่นหยุดลงในระหว่างคะแนนสำหรับการขอเวลานอก, การทำฟาล์ว, การฝ่าฝืนกฎ, การโต้แย้งการเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองงาน, การเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองงานที่เป็นลักษณะเฉพาะที่ระบุไว้, การโต้แย้งการได้คะแนน, การหยุดเล่นทางด้านเทคนิค, การหยุดเล่นในกรณีที่เกิดการบาดเจ็บ, หรือการพูดคุยในกรณีปัญหาต่างๆจะต้องเริ่มเล่นใหม่ให้เร็วที่สุดเท่าที่เป็นไปได้โดยมีการขานเริ่มเล่น การให้สัญญาณเริ่มเล่นจะเกิดความล่าช้าได้ในกรณีที่เป็นการพูดเกี่ยวกับการเรียกหยุดเท่านั้น

10.2. ตำแหน่งของผู้เล่นหลังจากการเรียกหยุด(ยกเว้นกรณีที่เป็นการขอเวลานอกและเว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น)

10.2.1. ถ้าหยุดเล่นก่อนที่จะมีการโยนงาน ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องกลับไปยังจุดที่ตนเองอยู่เมื่อเกิดการเรียกหยุดเกม

10.2.2. ถ้าหยุดเล่นหลังจากที่โยนงานแล้ว หลังจากนั้น

10.2.2.1. ถ้างานร้อนได้กลับคืนสู่ผู้โยน ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องกลับไปยังจุดที่ตนเองอยู่เมื่อผู้โยนมีการปล่อยงานร้อนออกไปหรือในเวลาที่มีการเรียกหยุดเกม แล้วแต่อย่างใดจะเกิดขึ้นก่อน

10.2.2.2. ถ้าผลของการเล่นคงเดิม ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องกลับไปยังจุดที่ตนเองอยู่เมื่อการโยนงานร้อนมีผู้รับได้หรือเมื่องานร้อนตกพื้น

10.2.2.3. ถ้าผู้เล่นคนอื่นนอกเหนือจากผู้โยนได้ครอบครองงานร้อนอันเป็นผลมาจากการที่ไม่มีการโต้แย้งการฝ่าฝืนกฎผู้เล่นทั้งหมดจะต้องกลับไปยังจุดที่การฝ่าฝืนกฎเกิดขึ้น

10.2.3. ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องอยู่ในตำแหน่งเดิมจนกระทั่งมีการให้สัญญาณเริ่มเล่น

10.3. ผู้เล่นอาจจะมีการขยายเวลาการหยุดการเล่นออกไปได้ช่วงสั้นๆ เพื่อจัดการกับอุปสรรคในการเล่น แต่ในระหว่างการเล่นจะไม่สามารถหยุดเพื่อการนี้ได้

10.4. ผู้ที่ขานให้เริ่มเล่นต้องตรวจสอบกับผู้เล่นทีมตรงข้ามที่ใกล้ที่สุดว่าทีมของเขาพร้อมจะเริ่มเล่นแล้ว

10.4.1. ถ้าหากมีเหตุล่าช้าอันไม่จำเป็นในการการขานให้เริ่มเล่น ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถให้คำเตือนโดยวาจาได้ โดยการเรียก “Delay of Game” (ถ่วงเวลา) และความล่าช้ายังคงดำเนินต่อไป ผู้เล่นสามารถขานให้เริ่มเล่นโดยการเรียก “Disc In” (เริ่มเล่น) ได้โดยไม่จำเป็นต้องได้รับการยินยอมจากฝ่ายตรงข้าม

## 10.5. การเริ่มเล่นใหม่

10.5.1. เมื่อผู้ครอบครองจานร่อน มีจานร่อนอยู่ในมือ

10.5.1.1. ถ้าหากผู้เล่นฝ่ายรับอยู่ในระยะเอื้อมถึง ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้อง สัมผัสจานร่อน

10.5.1.2. ถ้าหากไม่มีผู้เล่นฝ่ายป้องกันอยู่ในระยะเอื้อมถึง ผู้ที่จะโยนจานจะต้องเอาจานร่อนสัมผัสกับพื้นและขานว่า “Disc In” (เริ่มเล่น)

10.5.2. เมื่อจานร่อนยังคงอยู่บนพื้นสนามผู้เล่นฝ่ายรับที่อยู่ใกล้จานที่สุดจะต้องขาน “Disc In”

10.6. ถ้าผู้ครอบครองจานพยายามที่จะโยนจานก่อนที่มีขานเริ่มเล่น หรือมีการฝ่าฝืนกฎข้อ 10.2 การเล่นนั้นจะไม่มีผล ไม่ว่าจะรับได้หรือรับไม่ได้ก็ตาม การครอบครองจานร่อนจะกลับมายังผู้โยนจานร่อน

## 11. การออกนอกขอบเขต (Out-of-Bounds)

11.1 จานร่อนจะถือว่าอยู่ในเขต หากผู้เล่นรับจานร่อนได้ในขณะที่ยืนอยู่ในสนามและหากผู้เล่นจับจานร่อนได้กลางอากาศ ส่วนแรกของร่างกายก็ต้องสัมผัสกับพื้นในเขตสนาม ส่วนเขตด้านข้างสนามไม่สามารถทำการเล่นได้ หากผู้เล่นจับจานร่อนได้ในเขตแต่โมเมนตัมหรือแรงส่ง (ไม่ว่าจากการกระโดดหรือการวิ่ง) ทำให้ผู้เล่นออกนอกสนามไป ผู้เล่นต้องวิ่งกลับเข้ามาในสนามตรงตำแหน่งที่ออกนอกเขต ผู้เล่นถึงจะเริ่มขว้างจานร่อนต่อไปได้

11.2 ผู้เล่นสามารถขว้างจานร่อนออกนอกเขตสนามได้ ตราบใดที่จานร่อนโค้งกลับเข้ามาในสนาม และไม่สัมผัสกับพื้นที่นอกเขตสนามและตราบใดที่การขว้างนั้นถูกขว้างในเขตสนาม

11.3 หากจานร่อนออกนอกเขตสนามจะตกเป็นของฝ่ายตรงข้ามทันที โดยไม่สำคัญว่านักกีฬาฝ่ายใดสัมผัสจานร่อนเป็นคนสุดท้ายการเล่นก็จะดำเนินต่อไป ณ จุดที่จานร่อนออกนอกเขตสนาม

## 12. ผู้รับและการวางตำแหน่ง (Receivers and Positioning)

12.1 ผู้เล่นจับแผ่นดิสก์โดยการครอบครองจานร่อนที่หยุดหมุน

- 12.2 หากผู้เล่นสูญเสียการครอบครองจานร่อนเนื่องจากการสัมผัสกับพื้นดินหรือเพื่อนร่วมทีมรับจานร่อนไม่ได้หรือผู้เล่นฝั่งตรงข้ามรับแย่งไปได้ถือว่าการเปลี่ยนการครอบครองจานร่อน
- 12.3 การเปลี่ยนสิทธิ์การครอบครอง (turnovers) เมื่อออกนอกขอบเขตสนามและไม่สามารถรับจานร่อนได้
  - 12.3.1 ฝ่ายรับออกนอกเขตสนามเมื่อพวกเขาจับจานร่อน
- 12.4 หลังจากการสัมผัสจานร่อนผู้เล่นคนนั้นจะกลายเป็นผู้โยน
- 12.5 ถ้าฝ่ายรับและฝ่ายบุกจับจานร่อนพร้อมกันจะถือว่าฝ่ายบุกได้สิทธิ์การครอบครองจานร่อน
- 12.6 ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามหลีกเลี่ยงการปะทะกับผู้เล่นคนอื่นและไม่มีสถานการณ์ใดๆที่กระทบต่อผู้เล่นคนอื่น
- 12.7 ผู้เล่นไม่สามารถใช้แขนหรือขาของพวกเขาในการกีดขวางการเคลื่อนไหวนิ้วของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

### 13. การสลับจากฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุก (Turnovers)

- 13.1 Turnovers คือการที่จานร่อนตกไปเป็นของทีมฝ่ายรับ ซึ่งสามารถเกิดจากทีมฝ่ายรับจับจานร่อนของฝั่งทีมรุกได้และทีมรุกจับจานร่อนนอกเขตหรือจานร่อนถูกขัดขวาง (โดยการปิดป้องให้หล่นพื้น เป็นต้น)
- 13.2 นอกจากนี้ Turnover ยังสามารถเกิดขึ้นได้จากเหตุการณ์เหล่านี้
  - 13.2.1 นับถึง 10 วินาทีแล้ว ก่อนที่จานร่อนจะถูกขว้าง
  - 13.2.2 จานร่อนถูกส่งให้กับนักกีฬาอีกคนโดยไม่ใช้วิธีการขว้าง
  - 13.2.3 ผู้ขว้าง (thrower) เป็นผู้จับจานร่อนที่ตัวเองขว้างเอง โดยไม่มี ใครจับจานร่อนนั้น
  - 13.2.4 ทีมรุกพยายามจับจานร่อนแต่ทำหล่นพื้นสนาม หลังจากที่เกิดการ Turnover ในเขตสนามแล้ว ทีมอีกฝ่ายสามารถเริ่มเล่นได้ทันที ณ จุดที่จานร่อนถูกจับได้หรือถูกขัดขวางได้
  - 13.2.5 ในระหว่างการโยนเพื่อเริ่มเกม (pull) ทีมที่รับจานร่อนสัมผัสจานก่อนที่จานจะสัมผัสกับพื้นและไม่สามารถรับจานร่อนได้ (dropped pull)
  - 13.2.6 ผู้โยนไม่ได้ปล่อยจานร่อนก่อนที่ฝ่ายรับนับถึง 10 (stall-out)
  - 13.2.7 มีการทำผิดกติกาโดยไม่มีกรรมการโต้แย้ง

### 14. การให้คะแนน (Scoring)

- 14.1 นักกีฬาจะทำคะแนนได้ หากสามารถจับจานร่อนในเขต End Zone ที่กำลังทำการรุก

- 14.2 หากนักกีฬาลอยอยู่บนอากาศขณะจับจานร้อน อวัยวะส่วนแรกที่สัมผัสกับพื้นต้องสัมผัสในเขตทำคะแนน (End Zone) หากเท้าแตะกับเส้นในเขตทำคะแนน (End Zone) จะไม่นับว่าได้คะแนน
- 14.3 หากผู้เล่นมั่นใจว่ามีการทำคะแนนผู้เล่นสามารถกล่าวว่าทำคะแนนได้ (goal) และหยุดการเล่น

## 15. การทำฟาล์ว การใช้ความรุนแรงและการละเมิดกฎกติกา (Calling Fouls, Infractions and Violations)

- 15.1 กีฬาอัลทิเมตเป็นกีฬาที่ไม่มีการสัมผัสตัว ควรหลีกเลี่ยงการสัมผัสตัวผู้เล่นเสมอ
- 15.2 การสัมผัสตัวที่เป็นอันตรายหรือส่งผลกระทบต่อการเล่นจะนับว่าผิดกฎกติกา
- 15.3 ผู้ป้องกัน (marker) ที่คอยป้องกันผู้ขว้าง จะมีมากกว่า 1 คนไม่ได้ (double team ไม่ได้)
- 15.4 ผู้ป้องกัน (marker) จะเข้ามาใกล้กับผู้ขว้าง (Thrower) น้อยกว่าขนาดจานร้อน 1 แผ่นไม่ได้ (disc space ไม่ได้)
- 15.5 ผู้ป้องกันไม่สามารถตีหรือหยิบจานร้อนออกจากมือของผู้ขว้างได้ แต่สามารถกันจานร้อนหรือหยิบจานร้อนหลังจากที่กำลังลอยอยู่กลางอากาศ
- 15.6 นักกีฬาฝ่ายรุกห้ามทำการขัดขวางเส้นทางการวิ่งของนักกีฬาฝ่ายรับ ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดๆ มิเช่นนั้นจะถือเป็นการทำผิดกฎกติกา (pick)
- 15.7 การละเมิดกฎเนื่องจากการสัมผัสโดยไม่ตั้งใจระหว่างผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสองคนขึ้นไปคือ Foul
- 15.8 การละเมิดกฎอื่น ๆ ทุกครั้งเป็นการละเมิด
- 15.9 มีเพียงผู้เล่นที่ถูกทำฟาล์วจะสามารถเรียกการฟาล์ว (Foul) ได้เท่านั้น
- 15.10 เมื่อมีการเรียกฟาล์วหรือการคอลที่ทำให้เกมหยุด ผู้เล่นจะต้องหยุดการเล่นหรือการสื่อสารด้วยเสียงที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนตระหนักถึงการเรียกฟาล์วหรือการเรียกอื่นๆที่ทำให้เกมหยุดชั่วคราว
- 15.11 ผู้เล่นจะต้องเรียกฟาล์ว (Foul) ทันทีพบการละเมิดกฎกติกา

## 16. Infractions and Violations การละเมิดกฎกติกา

- 16.1 การละเมิดกฎกติกา

### 16.1.1 การละเมิดกฎกติกาต่อไปนี้

#### 16.1.1.1 การนับอย่างรวดเร็ว (Fast Count) – ผู้ป้องกัน

16.1.1.1.1 เริ่มนับก่อนที่ฝ่ายบุกยังไม่หยิบจานร้อน

16.1.1.1.2 นับในช่วงเวลาน้อยกว่าหนึ่งวินาที

16.1.1.1.3 ไม่ลดจำนวนวินาทีหรือรีเซ็ตจำนวนวินาทีอย่างถูกต้องเมื่อมีการฟาล์ว

16.1.1.1.4 ไม่เริ่มนับจากหมายเลขที่ถูกต้อง

16.1.1.2 Disc Space – ส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้เล่นฝ่ายรับ (Defensive player) จะอยู่ห่างไม่น้อยกว่าหนึ่งจานร้อนจากตัวของผู้โยน (Thrower) อย่างไรก็ตามหากสถานการณ์นี้มีสาเหตุมาจากการเคลื่อนไหวของผู้ขว้างไม่ถือว่าเป็นการละเมิดกฎกติกา

16.1.1.3 Double Team - ผู้เล่นฝ่ายรับนอกเหนือจากคนประกบนั้นจะอยู่ภายในระยะ 3 เมตรจากจุดหมุนของผู้โยนโดยไม่ป้องกันผู้เล่นฝ่ายรุกคนอื่นๆ

16.1.1.4 Vision - ผู้เล่นฝ่ายรับใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเพื่อขัดขวาง

วิสัยทัศน์ของผู้ขว้าง

16.1.2 ผู้โยน (Thrower) สามารถเรียกฟาล์วคนประกบและเกมจะหยุดก็ต่อเมื่อ

16.1.2.1 การนับที่ไม่ถูกต้อง

16.1.2.2 ไม่มีการนับ

16.1.2.3 มีการละเมิดการประกบอย่างมหันต์

16.1.2.4 มีการละเมิดกฎกติกาแบบเดิมหลายครั้ง

### 16.2 Travel

16.2.1 ผู้โยน (Thrower) พยายามส่งได้ตลอดเวลาทราบเท่าที่พวกเขาอยู่ในขอบเขตหรือมีการสร้างจุดหมุน ในขอบเขต

16.2.2 หลังจากจับแผ่นดิสก์และเท้าลงสู่พื้นสนาม ผู้ส่งต้องลดความเร็วในการวิ่งในเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยที่ไม่มีการเปลี่ยนทิศทางการวิ่งจนกว่าจะสร้างจุดหมุนที่เท้า

16.2.3 ผู้โยน (Thrower) ที่นอนหรือคุกเข่าไม่จำเป็นต้องสร้างจุดหมุน

16.2.3.1 ถ้าผู้โยน (Thrower) ยืนขึ้นจะไม่มี Travel ถ้าจุดหมุนถูกสร้างขึ้นพร้อมกัน

16.2.4 มีการฝ่าฝืน Travel

16.2.4.1 ผู้โยน (Thrower) สร้างจุดหมุนที่ไม่ถูกต้องบนสนาม

16.2.4.2 ผู้โยน (Thrower) เปลี่ยนทิศทางก่อนที่จะสร้างจุดหมุนหรือปล่อยจานร้อน

16.2.6 หลังจากเรียก Travel แต่ไม่มีการโต้แย้ง จะไม่มีการหยุดการเล่น

16.2.6.1 คนประกบจำเป็นจะต้องพูดว่า Stalling ก่อนที่จะเริ่มนับใหม่

### 16.3 Pick

16.3.1 หากผู้เล่นฝ่ายรุกและผู้เล่นฝ่ายรับวิ่งคู่กันไปโดยมีระยะห่างกันไม่เกิน 3 เมตรแล้วมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งมาวิ่งตัดผ่านระหว่าง จะถูกเรียก PICK

16.3.1.1 คนประกบจะต้องชะลอถึง 2 วินาที เพื่อตรวจสอบว่าผู้เล่นคนอื่นพร้อมที่จะเล่นเกมต่อ

16.3.2 ผู้เล่นทุกคนควรความพยายามหลีกเลี่ยงการ PICK

16.3.3 หลังจากการเรียกฟาล์ว PICK ในระหว่างการหยุดเกม ผู้เล่นอาจตกลงที่จะปรับตำแหน่งของพวกเขาเล็กน้อย

## 17. Time-Outs เวลานอก

17.1 ผู้เล่นที่ขอเวลานอกต้องทำสัญลักษณ์มือเป็นตัว “T” โดยให้ทำมือตั้งฉากและนำจามร่อนวางเป็นแนวนอนบนมือ และควรเรียก “ขอเวลานอก” อย่างชัดเจนเพื่อให้ผู้เล่นฝั่งตรงข้ามรับรู้

17.2 ขอเวลานอกได้ทีละ 1 ครั้งต่อเกม

17.3 ก่อนและหลังเริ่มการเล่นเกมระหว่างแถม ทั้งสองทีมส่งสัญญาณว่าพร้อม ผู้เล่นจากทั้งสองทีมอาจเรียกขอเวลานอกและเวลานอกจะขยายออกไปอีก 75 วินาที

17.4 หลังจากการโยนเปิดเกมเมื่อจามร่อนอยู่บนพื้นสามารถขอเวลานอกได้ การขอเวลานอกจะเริ่มต้นขึ้นและใช้เวลา 75 วินาทีในการขอเวลานอก หลังจากหมดเวลานอก

17.4.1 ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนตัวเว้นแต่ได้รับบาดเจ็บ

17.4.2 เริ่มเล่นใหม่ที่จุดหมุน

17.4.3 ผู้ครอบครองจามร่อนยังเป็นคนเดิมกับคนที่ถือจามร่อนก่อนขอเวลานอก

17.4.4 ผู้เล่นฝ่ายบุกสามารถยืนตรงไหนก็ได้ เมื่อกลับมาเล่นอีกหลังหลังจากหมดเวลานอก

17.4.5 เมื่อผู้เล่นฝ่ายบุกเลือกตำแหน่งการยืนของตนและผู้เล่นฝ่ายป้องกันสามารถยืนส่วนไหนของสนามก็ได้

17.4.6 การนับสามารถนับต่อจากการขอเวลานอก นอกจากการเปลี่ยนตำแหน่งการป้องกัน

17.5 หากผู้โยน (Thrower) พยายามขอเวลานอกเมื่อทีมของพวกเขาไม่มีเวลานอกเหลือ จะหยุดเกมและคนประกบผู้โยน (Thrower) จะเพิ่มการนับ 2 วินาที

## คำจำกัดความ (Definitions)

### Affect the play มีผลกระทบต่อการเล่น

การฝ่าฝืนที่มีผลกระทบต่อการเล่นถ้าหากมีเหตุอันควรที่จะอนุมานได้ว่าผลของการเล่นนั้นอาจมีนัยยะที่แตกต่างหากการฝ่าฝืนไม่เกิดขึ้น

### Attacking end zone การบุกไปยังพื้นที่ทำคะแนน

พื้นที่ทำคะแนน (end zone) ที่ฝ่ายรุกกำลังพยายามที่จะทำคะแนน

### Best perspective มุมมองที่ดีที่สุด

มุมมองที่สมบูรณ์แบบที่สุดที่มีอยู่จากผู้เล่นที่มีส่วนร่วมกับจานร่อน, พื้นที่, ผู้เล่นอื่นๆ และผู้ประกบผู้เล่นฝ่ายรุก

### Brick ตำแหน่งบrikมาร์ค

การโยนเริ่มต้นคะแนนใด ๆ ที่ออกนอกขอบเขตสนามโดยไม่มีการแตะต้องโดยฝ่ายรับ

### Call การเรียกหยุดเกม

การเรียกที่ได้ยินชัดเจนของการฟาล์ว การกระทำผิด การฝ่าฝืนกฎหรือการบาดเจ็บที่เกิดขึ้น อาจใช้คำศัพท์ต่อไปนี้ : ฟาล์ว, การเคลื่อนที่, ชื่อเฉพาะของการประกบที่ผิดกฎ, การฝ่าฝืนกฎ (หรือชื่อเฉพาะของการฝ่าฝืนกฎ), การนับเวลาสิ้นสุด, ปัญหาทางเทคนิคหรือการบาดเจ็บ

### Central Zone พื้นที่แข่งขัน

พื้นที่ในสนามแข่งขัน รวมถึงเส้นทำคะแนนแต่ไม่รวมพื้นที่ทำคะแนนและเส้นขอบสนาม

### Check การให้สัญญาณเริ่มเล่น

การกระทำของผู้เล่นฝ่ายรับที่สัมผัสจานร่อนเพื่อเริ่มการเล่น

### Defending end zone พื้นที่ทำคะแนนที่ต้องป้องกัน

พื้นที่ทำคะแนน (end zone) จะเป็นพื้นที่ที่ฝ่ายรับกำลังพยายามป้องกันการทำคะแนนจากทีมฝ่ายรุก



## Defensive player ผู้เล่นฝ่ายรับ

ผู้เล่นในทีมที่ไม่ได้เป็นผู้ครอบครองจานร่อน

## End zone พื้นที่ทำคะแนน

พื้นที่หนึ่งในสองแห่งที่อยู่ปลายสุดของสนามแข่งขัน เป็นบริเวณที่ทีมจะสามารถทำคะแนนได้ด้วยการรับจานในพื้นที่นี้

## Establish a pivot การกำหนดจุดเริ่มต้น

หลังจากการเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองจาน จะต้องมีการกำหนดจุดเริ่มต้น และผู้ที่จะโยนจานจะทำการกำหนดจุดเริ่มต้นโดยการวางส่วนหนึ่งของร่างกาย (โดยปกติคือเท้า) ณ จุดนั้น, หลังจากรับจานร่อนผู้โยนจานจะต้องหยุดนิ่งก่อนจึงจะทำการกำหนดจุดเริ่มต้นจากนั้นจึงจะขยับได้ จะกำหนดจุดเริ่มต้นโดยการวางส่วนหนึ่งของร่างกายอยู่กับที่ในจุดที่ระบุบนสนามแข่งขัน

## Goal line เส้นทำคะแนน

เป็นเส้นที่แบ่งระหว่างพื้นที่แข่งขันกับพื้นที่ทำคะแนนในแต่ละฝั่ง

## Ground พื้นสนาม

พื้นสนามประกอบด้วย วัตถุทั้งหมดที่เป็นของแข็ง รวมถึงต้นหญ้า ทรายสัญลักษณ์, อุปกรณ์, น้ำ, ต้นไม้, รั้ว, กำแพง และผู้ที่มีไข้ผู้แข่งขันแต่จะไม่รวมถึงผู้เล่นและเสื้อผ้าที่สวมใส่, อนุภาคในอากาศและฝนหรือหิมะที่ตกลงมา

## Ground contact การสัมผัสกับพื้นสนาม

หมายถึง การที่ผู้เล่นทุกคนสัมผัสกับพื้นสนามโดยตรงอันเป็นผลมาจากเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งอันประกอบไปด้วย การลง การทรงตัวหลังจากการเสียหลัก (เช่น การกระโดด การพุ่ง การพิง หรือการล้ม)

## Guarding การป้องกัน

ผู้เล่นฝ่ายรับจะป้องกันผู้เล่นฝ่ายรุกเมื่ออยู่ในระยะน้อยกว่า 3 (สาม) เมตรจากผู้เล่นรุกและมีปฏิริยาตอบสนองกับผู้เล่นฝ่ายรุกคนดังกล่าว

## Incidental contact การกระทบกันโดยบังเอิญ

ในทุกการกระทบกันที่ไม่มีอันตรายตามธรรมชาติจะไม่มีผลกระทบต่อการเล่น

### Initiate contact การเริ่มการกระทบ

การเคลื่อนไหวใดก็ตามไปในทิศทางที่คู่แข่งยืนได้อยู่ในตำแหน่งนั้นอยู่ก่อนแล้ว (ไม่ว่าจะเป็น การอยู่กับที่ หรือตำแหน่งที่คาดว่าเคลื่อนไหวด้วยความเร็วและทิศทางจะไปถึง) แล้วเกิดการกระทบกันโดยหลีกเลี่ยงไม่ได้

### Interception การสกัดกั้น

เมื่อผู้เล่นในทีมฝ่ายป้องกันรับจานร่อนจากการโยนของผู้เล่นในทีมฝ่ายรุก

### Legitimate position ตำแหน่งที่ถูกต้อง

ตำแหน่งที่หยุดนิ่งที่กำหนดโดยส่วนหนึ่งของร่างกายของผู้เล่นไม่รวมถึงการยื่นแขนและขาที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถหลีกเลี่ยงโดยพิจารณาจากเวลาและระยะห่าง

### Line เส้น

ขอบเขตพื้นที่การเล่น ในสนามที่ไม่มีเส้นตีเส้น ขอบเขตจะถูกกำหนดโดยการสร้างเส้นสมมุติระหว่าง เครื่องหมายสนาม 2 (สอง) อันที่มีความหนาตามขนาดของเครื่องหมายนั้น ส่วนของเส้นตรงจะไม่คาดเดาเกินกว่าที่กำหนดไว้ เมื่อจานร่อนลอยอยู่ในอากาศและมีผู้เล่นที่พยายามจะสัมผัสจานในลักษณะใดก็ตาม เช่น การจับจาน หรือการปิดจาน สิ่งนี้รวมถึงกระบวนการในการวิ่งไปยังจุดที่คาดว่าจะสัมผัสกับจานร่อน

### Marker ผู้ประกบตัวผู้เล่นฝ่ายรุก

ผู้เล่นฝ่ายรับที่เป็นผู้ที่สามารถนับเวลาผู้เล่นฝ่ายรุกที่ครอบครองจานอยู่

### Non-player ผู้ที่มีใช้ผู้เล่น

บุคคลใดรวมถึงสมาชิกในทีมที่ไม่ใช่ผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่

### Offensive player ผู้เล่นฝ่ายรุก

ผู้เล่นในทีมที่กำลังครอบครองจานร่อน

### Out-of-bounds (OB) การออกนอกขอบเขตสนาม

ทุกสิ่งที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของสนามแข่งขัน รวมถึงเส้นขอบสนาม

### Perimeter lines เส้นขอบสนาม

เส้นที่แบ่งพื้นที่แข่งขันหรือพื้นที่ทำคะแนนออกจากพื้นที่นอกขอบเขตสนาม และไม่ใช่อะไรของสนามแข่งขัน

## Pivot หมุนตัว

การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ ในระหว่างที่ยังคงให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับจุดหนึ่งบนสนามแข่งขัน เรียกว่าจุดหมุน

## Pivot point จุดหมุน

ตำแหน่งบนสนามแข่งขันที่ผู้ที่จะโยนจานต้องกำหนดขึ้นหลังจากการเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองจานร้อน, หลังจากการโยนเริ่มต้นคะแนน, หลังจากการขอเวลานอก, หลังจากการออกจากพื้นที่แข่งขัน หรือที่ที่จุดหมุนได้ถูกสร้างขึ้นแล้ว ผู้ที่จะโยนยังไม่ถือว่ามีกำหนดจุดหมุนถ้าหากผู้เล่นยังไม่หยุดเคลื่อนที่และยังไม่มีการวางขาหลัก

## Play การเล่น

เวลาหลังจากการโยนเริ่มต้นคะแนนได้เริ่มขึ้น และก่อนที่จะมีการทำคะแนน การเล่นจะหยุดเมื่อมีการเรียกให้หยุด การเล่นจะกลับมาเริ่มต่อเมื่อมีการให้สัญญาณเริ่มเล่น

## Player ผู้เล่น

หนึ่งในคนจำนวน 14 (สิบสี่) คนผู้ที่ถือเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในคะแนนปัจจุบันของเกม

## Playing Field สนามแข่งขัน

พื้นที่ที่ประกอบด้วยพื้นที่แข่งขัน (central zone) และพื้นที่ทำคะแนน (end zones) แต่ไม่รวมถึงเส้นขอบสนาม

## Possession of the disc การครอบครองจานร้อน

คือการจับ การควบคุมจานที่ไม่มีอาการหมุน การรับจานที่ถูกส่งมาถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเริ่มการครอบครองจานร้อนจากการส่ง การสูญเสียการครอบครองจานเนื่องมาจากการสัมผัสกับพื้นสนามที่เกี่ยวข้องเนื่องมาจากการรับจานหมายความว่าผู้เล่นครอบครองจานจนถึงจุดที่สัมผัสกับพื้น จานร้อนที่อยู่ในการครอบครองจานของผู้เล่นถูกพิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของผู้เล่น ทีมที่มีผู้เล่นกำลังครอบครองจานหรือผู้เล่นที่จะเก็บจานขึ้นมาถูกพิจารณาว่าเป็นทีมที่ครอบครองจานอยู่

## Pull การโยนเริ่มต้นคะแนน

การโยนจากทีมหนึ่งไปอีกทีมหนึ่งเพื่อเริ่มเล่นในตอนเริ่มต้นครึ่งเวลา หรือหลังจากการทำคะแนน การโยนฯ นั้นไม่ถือเป็นการส่งต่อการครอบครองจาน

## Receivers ผู้รับ

ผู้เล่นในทีมฝ่ายรุกทุกคนที่มีใช้ผู้ที่โยนจานร้อน

### Stoppage of play การหยุดเล่น

การยุติชั่วคราวของการเล่นเนื่องจากการทำฟาล์ว, การฝ่าฝืนกฎ, การสนทนา, การบาดเจ็บ หรือการขอเวลานอก ที่ต้องมีการให้สัญญาณเพื่อเริ่มต้นเล่นใหม่

### Throw การโยน

จานร่อนที่กำลังลอยอยู่หลังจากการโยน รวมถึงหลังจากการพยายามหลอก การตั้งใจปล่อยจานตก โดยมีผลทำให้สิ้นสุดการสัมผัสระหว่างผู้โยนกับจานร่อน การส่งมีค่าเท่ากับการโยน

### Thrower ผู้โยน

ผู้เล่นฝ่ายรุกที่กำลังครอบครองจาน หรือผู้เล่นที่เพิ่งโยนจานร่อนก่อนที่ผลจากการโยนจะปรากฏ

### Throwing motion การเคลื่อนไหวที่นับเป็นการโยน

การเคลื่อนไหวที่นับเป็นการโยนคือการเคลื่อนไหวที่มีการส่งผ่านแรงหรือโมเมนตัมจากผู้โยนไปยังจานร่อนในทิศทางที่จะร่อนไปและทำให้เกิดการโยนออกไป การกำหนดจุดหมุนและเง้าไขนไม่นับเป็นการโยน

### Turnover การเปลี่ยนสิทธิ์การครอบครองจาน

เหตุการณ์ใด ๆ ที่ทำให้ทีมมีการเปลี่ยนสิทธิ์การครอบครองจาน การเปลี่ยนสิทธิ์การครอบครองจานไม่ถือว่าเป็นการเล่นฝ่าฝืนกฎ

### Where the disc stops จุดที่จานร่อนหยุด

หมายถึงตำแหน่งที่จานร่อนถูกผู้รับรับได้และเคลื่อนไหวจนหยุดตามธรรมชาติ หรือตำแหน่งที่หยุดหลังจากการกลิ้งหรือไถล

แปลและเรียบเรียงโดย

นางสาวสุกัญญา แพรวพุดพิงศ์

ดร.อิชฎี กุฎอินทร์

ดร.สุรียัน สมพงษ์