

# WFDF Pravidla Ultimate 2008

Oficiální verze platná od 31.5.2008

Vytvořeno WFDF výborem pro pravidla Ultimate

*Česká asociace létajícího disku  
Poslední revize české verze: 14.9.2008*

<a href="#"><u>WFDF PRAVIDLA ULTIMATE 2008</u></a>	
<a href="#"><u>OFICIÁLNÍ VERZE PLATNÁ OD 31.5.2008</u></a>	
<a href="#"><u>VYTVOŘENO WFDF VÝBOREM PRO PRAVIDLA ULTIMATE.....</u></a>	<a href="#"><u>1</u></a>
ÚVOD.....	3
1.SPIRIT OF THE GAME (DUCH HRY).....	3
2.HŘIŠTĚ.....	4
3.VYBAVENÍ.....	5
4.BOD, DOSAŽENÍ BODU A HRA.....	5
5.TÝMY (DRUŽSTVA).....	5
6.ZAČÁTEK HRY.....	5
7.VÝHOZ.....	5
8.STAV DISKU.....	6
9.POČÍTÁNÍ ZDRŽOVÁNÍ.....	6
10.CHECK.....	7
11.AUTY.....	7
12.CHYTÁNÍ A POSTAVENÍ.....	8

<b>13.TURNOVERY – ZMĚNY DRŽENÍ DISKU.....</b>	<b>9</b>
<b>14.SKÓROVÁNÍ – DOSAŽENÍ BODU.....</b>	<b>10</b>
<b>15.FAULY.....</b>	<b>10</b>
<b>16.PŘESTUPKY.....</b>	<b>11</b>
<b>17.POKRAČOVÁNÍ VE HŘE PO HLÁŠCE.....</b>	<b>13</b>
<b>19.PŘERUŠENÍ HRY.....</b>	<b>13</b>
<b>20.ODDECHOVÉ ČASY.....</b>	<b>14</b>
<b><u>VYSVĚTLENÍ POJMŮ.....</u></b>	<b><u>14</u></b>

Toto dílo („WFDF pravidla Ultimate 2008“) je licencováno podle licence Creative Commons Attribution 2.5. Původní autor díla je Světová federace létajícího disku, nezisková organizace registrována ve státě Colorado, USA.. Následuje srozumitelné shrnutí právních náležitostí (úplné licenční ujednání je v příloze C):

Toto dílo můžete kopírovat, distribuovat, vystavovat a uvádět, vytvářet odvozeniny, a používat jej ke komerčním účelům za splnění následujících podmínek: musíte uznat původního autora díla, pro účely distribuce musíte jasně uvést licenční podmínky tohoto díla. Tyto podmínky mohou být změněny se souhlasem WFDF.

Vaše práva pro čestné užití nebo citaci díla tímto nejsou dotčena.

## Úvod

Ultimate je kolektivní sport se sedmi hráči na každé straně, který se hraje s létajícím diskem. Hraje se na obdélníkovém hřišti s přibližně poloviční šíří fotbalového hřiště. Na obou stranách hřiště je koncová zóna. Cílem týmu je skórovat a to tak, že hráč chytí přihrávku v koncové zóně soupeře. Házeč nesmí s diskem běžet, může však přihrávat kterýmukoli směrem. Po nevydařené přihrávce dochází k turnoveru a soupeřící tým, útočící na protilehlou koncovou zónu, získává disk a může skórovat. Hra se běžně hraje na 17 bodů a trvá přibližně 100 minut. Ultimate se hraje bez rozhodčího a je bezkontaktní. *Spirit of the Game* (duch hry) určuje, jak mají hráči rozhodovat hru a jak se na hřišti chovat.

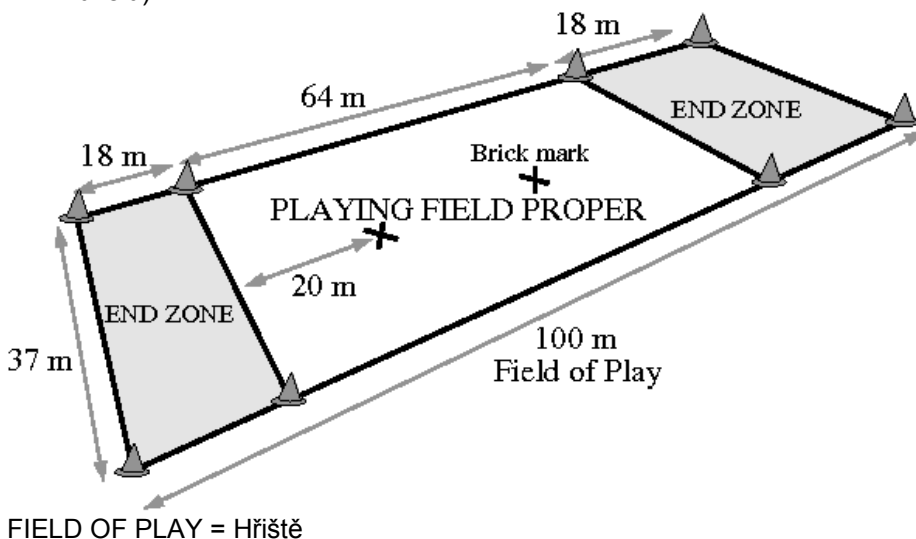
### 1. Spirit of the Game (duch hry)

- 1.1. Ultimate je bezkontaktní sport bez rozhodčího. Každý hráč se podílí na rozhodování a je odpovědný za dodržování pravidel. Ultimate spoléhá na *Spirit of the Game* (duch hry), čili odpovědnost za fair play leží na každém hráči.
- 1.2. Spoléhá se na to, že žádný hráč úmyslně neporuší pravidla, tím pádem nejsou pro přestupky vůči pravidlům tvrdé tresty – je snaha pokračovat ve hře tak, jak by nejspíše pokračovala, kdyby k přestupku nedošlo.
- 1.3. Hráči by měli dbát na to, že jsou současně rozhodčími zprostředkujícími dohodu mezi týmy. Musí:
  - 1.3.1.znát pravidla;
  - 1.3.2.rozhodovat spravedlivě a objektivně;
  - 1.3.3.mluvit pravdu;
  - 1.3.4.vysvětlit svůj názor jasně a stručně;
  - 1.3.5.umožnit protivníkovi vyjádřit svůj názor;
  - 1.3.6.vyřešit diskuse tak rychle jak je možné; a
  - 1.3.7.užívat zdvořilého jazyka.
- 1.4. Vysoce soutěživá hra je vítána, ne však na úkor vzájemného respektu mezi hráči, dodržování dohodnutých pravidel, nebo prosté radosti ze hry.
- 1.5. Následující chování je považováno za dobrého spirita:
  - 1.5.1.okamžitě upozornit spoluhráče při špatné nebo nepotřebné hlášce nebo při faulu nebo přestupku vůči pravidlům
  - 1.5.2.ocenění soupeře za dobrou hru nebo spirita;
  - 1.5.3.představení se soupeři
  - 1.5.4.klidná reakce při nedorozumění nebo provokaci
- 1.6. Následující chování je zřejmým porušením spirita a musí se ho vyvarovat všichni zúčastnění:
  - 1.6.1.nebezpečná hra a agresivní chování
  - 1.6.2.úmyslné faulování a jiné úmyslné porušení pravidel
  - 1.6.3.zesměšňování nebo zastrasování soupeře
  - 1.6.4.oplácet soupeřovy hlášky
  - 1.6.5.hlášení se o nahrávku od soupeře
- 1.7. Týmy jsou ochránci spirita a musí:

- 1.7.1. nést odpovědnost za obeznámení svých hráčů s pravidly a spiritem
- 1.7.2. se postarat o nápravu chování u hráče vykazujícího slabý smysl pro Spirit of the game
- 1.7.3. poskytnout soupeřícím týmům pozitivní zpětnou vazbu jak zlepšit dodržování spirita
- 1.8. Když se začátečník proviní vůči pravidlům vzhledem k jejich neznalosti, zkušení hráči mají za povinnost vysvětlit mu přestupek.
- 1.9. Zkušený hráč může dohlížet na hry začátečníků nebo mladých hráčů, pomáhat jim s pravidly a s rozhodováním na hřišti.
- 1.10. Pravidla by měla být interpretována hráči přímo zúčastněnými dané situace, nebo hráči, kteří mají nejlepší výhled. Ostatní hráči, kterých se situace přímo netýkala, kromě kapitána, by se do jejího řešení neměli zapojovat. Když nelze dosáhnout dohody jak se situace odehrála, disk se vrací poslednímu nezpochybněnému házeči.

## 2. Hřiště

- 2.1. Hřiště je obdélník 100 metrů dlouhý a 37 metrů široký.
- 2.2. Obvod hřiště tvoří obvodová čára, která se skládá z postranních a zadních čar (ze dvou bočních stran po délce a dvou koncových stran po šířce).
- 2.3. Obvodová čára není součástí hřiště.
- 2.4. Hřiště je rozděleno na Vlastní hřiště velikosti 64x37 metrů a dvě koncové zóny o velikosti 18x37, po jedné na každé straně vlastního hřiště.
- 2.5. Základní čáry jsou čáry oddělující Vlastní hřiště od koncových zón a jsou součástí vlastního hřiště.
- 2.6. Brick marks jsou značky tvořené průsečíkem dvou, jeden metr dlouhých, čar ve vlastním hřišti, umístěné 20 metrů od základních čar, ve středu mezi dvěma postranními čarami hřiště.
- 2.7. Čáry jsou silné 75-120 mm, a jsou vyznačeny nežíravým materiálem.
- 2.8. Rohy Vlastního hřiště a koncových zón označuje osm pružných předmětů (třeba plastových kuželů).



PLAYING FIELD PROPER = Vlastní hřiště  
END ZONE = Koncová zóna

### **3. Vybavení**

- 3.1. Může být použit jakýkoliv létající disk schválený WFDF.
- 3.2. Každý hráč musí mít dres, který odlišuje jeho tým od soupeře.
- 3.3. Hráč nesmí nosit oblečení nebo jiné předměty, které by mohly poškodit jeho nebo jiné hráče (například náramkové hodinky, spony nebo přezky, ostré špičky nebo cvoky na obuvi, vystupující šperky).

### **4. Bod, dosažení bodu a hra**

- 4.1. Hra se sestává z několika bodů. Každý bod končí dosažením bodu.
- 4.2. Hra končí vítězstvím týmu, který jako první získá 17 bodů.
- 4.3. Hra je rozdělena na dvě části (poločasy). První poločas končí, když jeden tým dosáhne 9 bodů.
- 4.4. První bod každého poločasu začíná započítáním poločasu.
- 4.5. Po dosažení bodu a pokud ještě nebylo dosaženo konce zápasu nebo poločasu:
  - 4.5.1. Další bod začíná okamžitě
  - 4.5.2. Týmy si vymění koncovou zónu, kterou brání
  - 4.5.3. Tým, který skóroval, vyhazuje

### **5. Týmy (družstva)**

- 5.1. Každý tým má při každém bodu na ploše hřiště nejvíce sedm a nejméně pět hráčů.
- 5.2. Tým může uskutečnit (neomezené) střídání (libovolného počtu hráčů) jenom po každém bodu a před výhozem; výjimkou je střídání pro zranění (viz sekce ).

### **6. Začátek hry**

- 6.1. Kapitáni se navzájem dohodnou:
  - 6.1.1. který tým jako první vyhazuje, resp. přijímá výhoz
  - 6.1.2. kterou koncovou zónu bude jejich tým bránit
- 6.2. Druhý tým si vybírá ze zbývajících možností.
- 6.3. Na začátku druhého poločasu se původní volby týmů vymění.

### **7. Výhoz**

- 7.1. Na začátku hry, po poločasu, nebo po dosažení bodu, začíná hra výhozem disku.
- 7.2. Výhoz je odhození disku obráncem za účelem zahájení hry.
- 7.3. Útočící tým signalizuje připravenost hrát tím, že alespoň jeden z hráčů zdvihne ruku nad hlavu.
- 7.4. Po signalizaci připravenosti, dokud není disk odhozen, musí útočníci stát jednou nohou na

své základní čáře, přičemž nesmí měnit svoji pozici vůči ostatním spoluhráčům.

- 7.5. Obránci se musí při výhozu zcela nacházet ve své koncové zóně.
- 7.6. Jestliže je druhým týmem hlášeno porušení bodů a , je výhoz opakován.
- 7.7. Ihned po výhozu se všichni hráči mohou libovolně pohybovat.
- 7.8. Hráči bránícího týmu se nesmí dotknout disku, dokud se ho nedotkne útočník, nebo se disk nedotkne země.
- 7.9. Když se útočník dotkne disku (ve hřišti nebo v autu) před dopadem disku na zem a útočící tým disk nezachytí, dochází k turnoveru („upuštěný výhoz“).
- 7.10. Když se disk dotkne hřiště a nepřejde do autu, nebo je v hřišti zachycen, házeč ustanoví pivot v místě, kde se disk zastavil.
- 7.11. Když se disk dotkne hřiště a pak se bez dotyku útočníka dostane do autu, házeč ustanoví pivot v místě ve Vlastním hřišti nejbližší místu, kde disk hřiště opustil.
- 7.12. Když se disk dostane do autu po kontaktu útočníka, nebo útočník chytí výhoz v autu, házeč ustanoví pivot v místě nejbližší místu, kde disk hřiště opustil.
- 7.13. Když se disk dostane do autu, aniž by se nejdříve dotkl hřiště nebo útočníka, může házeč ustanovit pivot, buď na obranné brick mark nebo v místě kde byl disk naposledy částečně nad hřištěm. Volba brick musí být signalizována tímto házečem zdvihnutím natažené ruky před zvednutím disku.

## **8. Stav disku**

- 8.1. Disk je mrtvý a turnover není možný, v těchto případech:
  - 8.1.1. Po začátku bodu, dokud není odhozen výhoz.
  - 8.1.2. Po výhozu nebo turnoveru, kdy musí být disk donesen na místo správného pivotového bodu, dokud není ustanoven pivot.
  - 8.1.3. Po hláše, která zastaví hru, nebo po jakémkoliv jiném přerušení, dokud není disk vložen do hry checkem.
- 8.2. Disk, který není mrtvý, je živý.
- 8.3. Házeč nemůže předat držení mrtvého disku jinému hráči.
- 8.4. Kterýkoliv hráč se může pokusit zastavit kutálející nebo klouzající se disk.
- 8.5. Pokud hráč podstatně posune disk při pokusu o jeho zastavení, soupeřící tým může hlásit „přestupek“ a hra pokračuje po checku z místa kde došlo ke kontaktu s diskem.
- 8.6. Po turnoveru musí tým, který disk získal, rozehrát bez zdržování. Útočník, který bude rozehrávat, se musí dostavit pro disk a následně na místo rozehrávky chůzí, nebo rychleji.

## **9. Počítání zdržování**

- 9.1. Marker počítá házeči zdržování zvoláním „stalling“ (počítání, stání, zdržování) a pak počítáním od jedné do deseti. Interval mezi jednotlivými slovy počítání musí být nejméně jedna sekunda.
- 9.2. Počítání musí být házeči jasně slyšitelné.

- 9.3. Marker může začít počítání pouze pokud je disk živý.
- 9.4. Počítání může začít nebo pokračovat, jenom když je marker v okruhu tří metrů od házeče a všichni obránci jsou postaveni v souladu s pravidly.
- 9.5. Jestliže se marker, který počítá zdržování, posune dále než tři metry od házeče, nebo jiný obránců převezme počítání, začíná se počítat opět od jedné.
- 9.6. Opětovné počítání od „maximálního n“, kde n je číslo od 1 do 9, značí oznámení zdržování následované počítáním od čísla následujícího po posledním vyřčeném čísle před pozastavením hry, nebo od „n“, je-li takové číslo vyšší než „n“.

## 10. Check

- 10.1. Když je hra pozastavena kvůli oddechovému času, faulu, sporu o disk, porušení pravidel, bezpečnosti, nebo zranění, rozehrává se po checku.
- 10.2. Všichni hráči by se měli vrátit na místo, kde byli v momentě přerušení hry, a zůstat na něm, dokud se hra nerozehraje. Výjimku z tohoto pravidla tvoří přerušení hry kvůli oddechovému času.
- 10.3. Pokud byl disk ve vzduchu v době, kdy došlo k události, která způsobila přerušení hry, disk se vrací poslednímu házejícímu a hráči by se měli vrátit na místo, na kterém se nacházeli v momentě, kdy házeč disk odhodil.
- 10.4. Kterýkoliv hráč smí nakrátko prodloužit přerušení hry z důvodu úpravy výstroje (např. zavázání tkaniček), hra samotná ale nesmí být pro tyto účely přerušena.
- 10.5. Když to okolnosti dovolují, obránců stojící nejbližší k rozehrávajícímu spouští hru dotykem disku a zvoláním „disk in“.
- 10.6. Když se nejbližší bránící hráč nenachází v dosahu házeče, házeč smí se souhlasem nejbližšího bránícího hráče rozehrát dotykem disku o zem a voláním „disk in“.
- 10.7. Když u disku není žádný útočník, nejbližší postavený obránců u disku smí se souhlasem nejbližšího útočníka rozehrát zvoláním „disk in“.
- 10.8. Když se házeč pokusí nahrát před checkem, nebo nastane porušení pravidla, nahrávka je neplatná (nezávisle na úspěšnosti) a disk se vrací házeči.

## 11. Auty

- 11.1. Celé hřiště je součástí hrací plochy. Obvodové čáry nejsou součástí hřiště. Nehrající nejsou součástí hřiště.
- 11.2. Do autu se počítá vše, co není na území hřiště, nebo se autu dotýká, kromě obránců, kteří jsou pro účely hry vždy považováni za součást hřiště.
- 11.3. Útočící hráč, který se nenachází v autu, je ve hřišti. Hráč ve výskoku zůstává ve hřišti (resp. v autu, když se odrazil mimo hřiště) dokud se nedotkne hřiště nebo autu. Platí následující výjimky:
  - 11.3.1. Když setrvačná síla způsobí, že hráč se dostane do autu po chycení disku v hřišti, je považován za hráče v hřišti. Hráč ustanoví pivot ve hřišti nejbližší bodu, kde překročil obvodovou čáru (pokud nenastane pravidlo).

- 11.3.2.Vhazující hráč se může dotknout autu při uvádění disku do hry, pokud je určen pivotovací bod v hřišti.
- 11.3.3.Kontakt mezi hráči nemá vliv na to, zda se nacházejí v hřišti, nebo mimo něj.
- 11.4.Disk je ve hřišti od okamžiku, kdy je živý nebo kdy začíná nebo je znovu započata hra.
- 11.5.Disk je v autu, jestliže se dotkne autu nebo útočícího hráče, který je v autu. Disk držžený útočníkem má ten samý status jako útočník sám (ve hřišti nebo v autu). Když disk drží současně dva útočící hráči a jeden z nich se nachází v autu, disk je v autu.
- 11.6.Disk může zaletět za obvod hřiště a vrátit se na jeho plochu a hráči mohou při hře zajít do autu.
- 11.7.Když se disk dostane do autu, hráč týmu, který nabývá jeho držení, musí ustanovit pivot v místě nejbližší místu, kde nastala jedna z následujících možností:
- 11.7.1.poslední část disku přestala být nad hřištěm, nebo
- 11.7.2.disk se dotknul hráče v hřišti.

## **12. Chytání a postavení**

- 12.1.Hráč „chytí“ disk prokázáním trvalé kontroly nad netočícím se diskem.
- 12.2.Když hráč ztratí kontrolu nad diskem důsledkem následného kontaktu se zemí, spoluhráčem, nebo protihráčem postaveným v souladu s pravidly, chycení disku se považuje za neplatné.
- 12.3.Za následujících okolností dochází k turnoveru:
- 12.3.1.útočící chytač je v době dotyku s diskem v autu
- 12.3.2.první útočnickův kontakt se zemí po chycení disku je v autu, zatímco stále ještě drží disk
- 12.4.Po chycení disku se hráč stává házečem.
- 12.5.Pokud útočník a obránce chytí disk současně, držení je ponecháno útočící straně.
- 12.6.Hráč v legitimním (podle těchto pravidel) postavení, které nabyt bez úmyslu blokovat soupeře bez hry na disk, je oprávněn zůstat v tomto postavení a útočník by se měl vyhnout kontaktu s tímto hráčem.
- 12.7.Každý hráč má právo postavit se na kterékoliv místo na hřišti, které není obsazeno soupeřícím hráčem. Při zaujímání takového místa se hráč nesmí dostat do kontaktu se soupeřem.
- 12.8.Když je disk ve vzduchu, všichni hráči se musí vyvarovat vzájemného kontaktu, žádná situace není omluvou pro iniciování kontaktu. „Hraní na disk“ není oprávněnou záminkou dotyku s jiným hráčem.
- 12.9.Nahodilý kontakt, který nemá vliv na hru nebo bezpečnost hráčů, může nastat, když se dva nebo více hráčů přesouvá ke stejnému bodu ve stejnou dobu. Nahodilý kontakt by měl být minimalizován, není ale považován za foul.
- 12.10.Princip vertikality:
- 12.10.1.Všichni hráči mají nárok na prostor přímo nad sebou. Soupeř nesmí bránit hráči v obsazení tohoto prostoru.



12.10.2.Hráč ve výskoku má nárok na doskok bez bránění soupeřem, za předpokladu, že soupeřící hráč nebyl v okamžiku odrazu v prostoru mezi bodem výskoku a případného doskoku.

12.11.Žádný hráč nesmí tělesně napomáhat v pohybu jinému hráči

### 13. Turnover – změny držení disku

13.1.Turnover je přesun držení disku z jednoho týmu na druhý a při hře k němu dochází když:

13.1.1.se disk dotkne země a není v držení útočníka („dole“),

13.1.2.je disk podán jedním útočníkem druhému, bez toho, aby se disku alespoň v jednom okamžiku nedotýkal ani jeden z těchto hráčů („podání“),

13.1.3.si házeč „narází“ disk o jiného hráče („naražení“),

13.1.4.se házeč dotkne disku po jeho odhození a před tím, než se disku dotkne jiný hráč („dvojitý dotek“),

13.1.5.je přihrávka zachycena obráncem („zachycení“),

13.1.6.se disk dostane do autu („aut“),

13.1.7.házeč neodhodil disk před slovem „deset“ při počítání zdržování markerem („napočítáno“),

13.1.8.házeč zažádá o oddechový čas a jeho tým už nemá žádný zbývajících oddechový čas k dispozici

13.1.9.při chytání disku došlo k nekontestovanému útočnému faulu (sekce )

13.1.10.při výhozu se přijímající tým dostane do kontaktu s diskem a disk upadne na zem („upuštěný výhoz“).

13.2.Jestli je nejasné, zda došlo k turnoveru, hráč(i) s nejlepším výhledem rozhodne. Když druhý tým s rozhodnutím nesouhlasí, hlásí kontest a

13.2.1.disk se vrací předcházejícímu házeči

13.2.2.počítání začíná znovu, maximálně od čísla devět

13.3.Jestliže nastane „rychlé počítání“ za okolností kdy házeč neměl rozumnou možnost hlásit „rychlé počítání“ před napočítáním, je napočítání kontestováno a postupuje se podle bodu .

13.4.Jestliže házeč kontestuje napočítání, ale přesto odhodí disk a nahrávka je neúspěšná, pravidlo Pokračování ve hře je uplatněno a mělo by být zahlášeno „play-on“.

13.5.Po turnoveru, je místo turnoveru tam,

13.5.1.kde se disk zastavil a je zdvihnut útočníkem, nebo

13.5.2.kde se zastavil hráč, který zachytil disk, nebo

13.5.3.kde se nacházel házeč v případě , , , , , nebo

13.5.4.kde došlo k nespornému (nekontestovanému) útočnému faulu.

13.6.Když je místo turnoveru ve vlastním hřišti, házeč musí ustanovit pivot v tomto místě.

13.7.Když je místo turnoveru v útočné koncové zóně týmu, který získal disk, házeč musí ustanovit pivot v nejbližším místě na základní čáře.

13.8.Když je místo turnoveru v obranné koncové zóně týmu, který získal disk, házeč může zvolit kde ustanoví pivot:

13.8.1.na místě turnoveru stáním na tomto místě, nebo náznakem přihrávky

13.8.2.na nejbližším bodě na základní čáře přesunem na toto místo z místa turnoveru

13.8.3.Okamžitý přesun nebo setrvání na místě určuje místo kde ustanovit pivot, které se

nesmí měnit.

13.9.Když dojde k turnoveru v autu, hra pokračuje podle sekce .

13.10.Dojde-li k turnoveru a hra nevědomky pokračuje dál, je hra zastavena, disk je vrácen na místo kde turnover nastal, hráči se vrátí na místo kde byli v okamžiku turnoveru, hra je znovu zahájena checkem.

#### **14. Skórování – dosažení bodu**

14.1.Družstvo dosáhne bodu, když hráč v hřišti chytí přihrávku která neodporuje pravidlům, a všechny jeho body doteku po chycení disku se nacházejí výlučně v útočné koncové zóně (viz , ).

14.2.Pokud hráč s diskem skončí úplně za základní čarou, ale neskóruje podle bodu , ustanoví pivot v nejbližším bodě na základní čáře.

14.3.Okamžik skórování je určen momentem kontaktu s koncovou zónou po chycení disku.

#### **15. Fauly**

15.1.Souhrn

15.1.1.Faul nastává porušením pravidel při nenahodilém kontaktu mezi dvěma nebo více hráči.

15.1.2.Disk v držení hráče je považován za součást hráčova těla.

15.1.3.Jenom hráč dotčený faulem může hlásit „faul“.

15.1.4.Pokud tým, vůči kterému je faul hlášen, s hlášením nesouhlasí, může hlásit „kontest“.

15.2.Lhostejnost k bezpečnosti zúčastněných hráčů je brána jako nebezpečná hra a je řešena jako faul. Toto pravidlo nemůže být přebito žádným jiným pravidlem.

15.3.Obranné fauly při chytání disku:

15.3.1.bránící iniciuje kontakt s chytajícím soupeřem před nebo v průběhu chytání disku

15.3.2.chytající soupeř v letu chytí disk a je faulován obráncem před doskokem, o faul vytlačením se jedná v případě, kdy chytač

15.3.2.1.doskočí do autu místo do hřiště

15.3.2.2.doskočí do vlastního hřiště místo do své útočné koncové zóny

15.3.3.Řešení faulu vytlačením:

15.3.3.1.Pokud chytající doskočil do své útočné koncové zóny, jedná se o bod.

15.3.3.2.Když je faul vytlačením sporný, disk se vrací házeči v případě, že chytač doskočil do autu, v opačném případě disk zůstává chytajícímu.

15.3.4.Obranný faul, který způsobí, že házeči nebo chytači po chycení disku vypadne disk z rukou, je tzv. strip faul.

15.3.4.1.Pokud dojde k takovému faulu, chycení disku by znamenalo bod a soupeř faul nekontestuje, je bod uznán.

15.3.5.Po obranném faulu při chytání disku:

15.3.5.1.Pokud se nachází ve vlastním hřišti nebo ve své obranné koncové zóně, nabývá chytač držení disku

15.3.5.2.Pokud se nachází v útočné koncové zóně, získává chytač disk a rozehrává z nejbližšího bodu na základní čáře.

15.3.5.3.Když je faul kontestován, disk se vrací házeči.

#### 15.4. Útočné fauly při chytání disku:

15.4.1. Kontakt chytače s bránícím soupeřem v pozici definované pravidly (sekce ), který je iniciován chytačem, je faul.

15.4.2. Není-li faul kontestován, výsledkem je turnover v místě, kde došlo k faulu.

15.4.3. Je-li přihrávka dokončena a je-li faul kontestován, nepokračuje se ve hře, disk se vrací házeči.

#### 15.5. Obranné fauly (markera) při házení:

15.5.1. obránce není postaven v souladu s pravidly (sekce ) a je v kontaktu s házečem, nebo

15.5.2. obránce iniciuje kontakt s házečem, nebo část těla obránce v pohybu se dotkla házeče před odhozením disku

#### 15.6. Útočné fauly (házeče) při házení:

15.6.1. útočník iniciuje kontakt s obráncem, který je postaven v souladu s pravidly.

15.6.2. Nahodilý kontakt během švihy(odhození disku) není faulem, ale hráč by se ho měl vyvarovat.

15.7. Hráč udělá blokující faul, ustanovením takové pozice, že pohybující se soupeř se mu nemůže vyhnout a dojde ke kontaktu.

#### 15.8. Vzájemné fauly:

15.8.1. Když faul hlásí útočící i bránící strana, disk se vrací házeči do místa, odkud házel.

#### 15.9. Počítání:

15.9.1. Po faulu obrany, kdy se hra zastavila:

15.9.1.1. pokud nedošlo ke sporu o faul, počítání začíná od čísla jedna

15.9.1.2. pokud je faul předmětem sporu, počítání pokračuje, nejvýše ale od čísla šest

15.9.2. Po faulu útočníka a zastavení hry, bez ohledu na to, jestli je faul předmětem sporu, pokračuje počítání nejvýše od čísla devět.

15.9.3. Po vzájemných faulech pokračuje jakékoliv počítání nejvýše od čísla devět.

### 16. Přestupky

#### 16.1. Souhrn

16.1.1. Přestupek je provinění vůči pravidlům, kdy nemuselo dojít k vzájemnému kontaktu hráčů.

16.1.2. Kterýkoliv soupeřící hráč může hlásit porušení pravidel pojmenováním daného přestupku, nebo jen hlášením „přestupek“, není-li určeno jinak konkrétním pravidlem.

16.1.3. Když tým, proti kterému byl přestupek hlášen, nesouhlasí, může hlásit „kontest“.

#### 16.2. Přestupky markera:

16.2.1. Mezi přestupky markera se počítá:

16.2.1.1. „rychlé počítání“ –marker:

16.2.1.1.1. začne počítat před tím, než je disk živý,

16.2.1.1.2. nezačne počítání slovem „stalling“ (stání, počítání),

16.2.1.1.3. počítá v méně než sekundových intervalech,

16.2.1.1.4. neodčítá dvě sekundy z počítání po prvním přestupku bránícího vůči pravidlům.

16.2.1.2. „Obkročení pivotovací nohy“ (Straddle) – pivotovací bod házeče se nachází mezi chodidly markera.

16.2.1.3. „Vzdálenost“ (Distance) – kterákoliv část markera je blíže než jeden průměr

disku od házečova trupu nebo pivotovacího bodu. Avšak, je-li tato situace způsobena pouze pohybem házeče, nejedná se o přestupek.

16.2.1.4. „Ovinutí“ – marker brání pažemi házeči pivotovat kterýmkoli směrem.

16.2.1.5. „Dvojité bránění (Double team)“ – v okruhu tří metrů od pivotovacího bodu házeče jsou dva obránci, v případě, že žádný další útočník není v blízkosti tří metrů od těchto obránců.

16.2.1.6. „Výhled“ – marker brání házeči jakoukoli částí těla ve výhledu.

16.2.2. Přestupek markera může být obráncem kontestován, v tomto případě je hra přerušena.

16.2.3. Při prvním markerově přestupku, který není kontestován, se hra nepřerušuje. Marker musí odečíst dvě z počítání a pokračovat v počítání. Prakticky může počítající marker v případě prvního přestupku odečíst jednu a pokračovat v počítání. Efektivně se touto technikou odečtou dvě sekundy z počítání. (Ku příkladu: „stání 1, 2, 3, 4, 3, 4, 5, 6,...“, kdy byl přestupek hlášen při čísle čtyři).

16.2.4. Marker nesmí pokračovat v počítání, dokud nedojde k nápravě nesprávné pozice. Pokud tak učiní, dochází k dalšímu přestupku.

16.2.5. Každý následný přestupek v průběhu stejného počítání (pokud není kontestován) má za následek přerušování hry, check a pokračování s počítáním od začátku (tzn. „Stání 1“).

16.2.6. Jestliže je markerův přestupek kontestován, pokračuje se v počítání nejvýše od šesti.

### 16.3. Kroky

16.3.1. Po chycení disku musí házeč bez změny směru pohybu zastavit tak rychle jak je to možné.

16.3.2. Po zastavení svého dopředné setrvačnosti může hráč pivotovat do všech směrů dokud se jedna část jeho těla zůstává v kontaktu jedním bodem ve hřišti, zvaným „pivotovací bod“.

16.3.3. Házeč, který leží nebo klečí, nemusí ustanovit pivot.

16.3.3.1. Jakmile takto hráč zastaví, střed jeho těla určuje pivotovací bod a nesmí se z tohoto bodu přesunout dokud leží nebo klečí.

16.3.3.2. Pokud vstane, musí ustanovit pivot na tomto bodě.

16.3.4. Házeč může přihrávat kdykoliv dokud je celý ve hřišti nebo ustanovil ve hřišti pivot.

16.3.5. Kroky nastanou, když:

16.3.5.1. házeč ustanoví pivot na nesprávném bodě hřiště,

16.3.5.2. házeč změnil směr pohybu před zastavením,

16.3.5.3. chytač se nezastaví svou dopřednou setrvačností tak rychle jak je to možné,

16.3.5.4. házeč neudrží kontakt s ustanoveným pivotovacím bodem dokud neodhodí disk

16.3.5.5. chytač úmyslně disk kutálí, hraje si s ním, nebo jej zpomaluje za účelem přemístění kterýmkoli směrem

16.3.6. Po krocích, které nebyly kontestovány, se disk vrací házeči a počítání pokračuje nejvýše od čísla devět.

16.3.7. Po krocích házeče, které byly kontestovány, se disk vrací házeči a počítání pokračuje nejvýše od čísla šest.

16.3.8. Po krocích se disk vrací do hry v pivotovacím bodu, nebo v místě, kde by se pivotovací bod nacházel, pokud by nedošlo ke krokům.

### 16.4. Přestupek Pick

16.4.1. Pokud nějaký hráč zabrání obránci, aby následoval nebo se přiblížil k útočníkovi,

kterého aktivně brání a od kterého je vzdálen max. 5 metrů, může si tento obránce zahlásit "Pick".

16.4.2. Jakmile je hra zastavena, může se poškozený obránce přesunout na místo, na kterém by se pravděpodobně nacházel, kdyby nedošlo k Picku. Pokud došlo k odhození disku, vrací se disk k házeči a počítání začíná nejvýše od čísla 9.

## **17. Pokračování ve hře po hlášení**

17.1. Kdykoliv je zahlášená hláška, mimo první hlášky přestupku markera, je hra ihned zastavena nejsou aplikována pravidla nebo . Turnover nemůže nastat pokud je hra zastavena.

17.2. Pokud je hlášen přestupek markera v průběhu házečního pohybu nebo pokud je disk ve vzduchu, nemá hláška žádné důsledky.

17.3. Pokud byl hlášen faul nebo přestupek:

17.3.1. proti házeči a házeč se následně pokusí o přihrávku, nebo

17.3.2. pokud je házeč v aktu házení, nebo

17.3.3. pokud je disk ve vzduchu,

18. hra pokračuje do vyřešení držení disku.

18.1. Pokud tým nebo hráč, který hlásil přestupek nebo faul, udrží nebo nabude po přihrávce disk, hra pokračuje bez přerušení. Hráči, kteří to zpozorují by měli hlásit „play on“, aby bylo jasné, že bylo použito toto pravidlo.

18.2. Pokud tým nebo hráč, který hlásil přestupek nebo faul, neudrží nebo nenabude po přihrávce disk, hra je přerušena a disk se vrací házeči, který po checku rozehraje.

18.3. Pokud tým, který hlásil přestupek nebo faul, věří, že hra nebyla přestupkem nebo faulem ovlivněna, měl by přestupek nebo faul zamítnout, vyrovnat jakékoliv poziční nevýhody způsobené přestupkem nebo faulem a po checku pokračovat ve hře.

## **19. Přerušení hry**

19.1. Přerušení pro zranění:

19.1.1. Při přerušení pro zranění může být zraněným hráčem nebo jeho spoluhráčem - pokud to není samotný hráč schopen hlásit okamžitě - hlášeno „zranění“. Doba nahlášení se počítá za dobu zranění.

19.1.2. Pokud má hráč otevřenou nebo krvácející ránu, musí být okamžitě hlášeno přerušení hry pro zranění a takový hráč musí být okamžitě vystřídán a nesmí se vrátit na hřiště dokud rána nebyla ošetřena a zacelena.

19.1.3. Pokud ke zranění nedošlo následkem faulu (ať už je kontestovaný, nebo nikoliv), hráč musí být vystřídán, v opačném případě se může rozhodnout pokračovat ve hře.

19.1.4. Pokud zraněný hráč opustí hřiště, soupeřící tým může vystřídát jednoho hráče.

19.1.5. Pokud zraněný hráč chytí disk a upustí ho kvůli zranění, neztrácí jeho držení.

19.1.6. Náhradníci střídající zraněného hráče přebírají jeho stav (polohu, držení disku, stav počítání, atd.).

19.2. Technické přerušení hry:

19.2.1. Technické přerušení hry, tzv. „technická“, může být ohlášená kterýmkoliv hráčem, který zpozoruje záležitost, která by mohla ohrozit ostatní hráče. Hláška „technická“ nebo „freeze“ může být použita.

19.2.2.Házeč může ohlásit technické přerušení během hry z důvodu výměny prasklého, natrženého, hluboce prohnutého, pomačkaného nebo propíchnutého disku. Disk zprohýbaný, mokrý, nebo špinavý není důvodem pro přerušení hry.

19.3.Pokud byl disk ve vzduchu, když bylo ohlášeno přerušení hry, hra pokračuje dokud není jasné držení disku.

19.3.1.Pokud zranění nebo bezpečnostní záležitost neovlivnili hru, nahrávka nebo turnover zůstává v platnosti a hra pokračuje.

19.3.2.Pokud zranění nebo bezpečnostní záležitost ovlivnili hru, disk se vrací házeči a počítání pokračuje nejvýše od čísla devět.

19.4.Když se hraje hra na čas, zastavuje se v případě přerušení časomíra.

## 20. Oddechové časy

20.1.Hráč, který hlásí oddechový čas, musí vytvořit z paží nebo jedné ruky a disku písmeno T a hlasitě oznámit „Time-out“ soupeřícím hráčům.

20.2.Každý tým může mít dva oddechové časy na poločas.

20.3.Oddechový čas může být vzat kdykoliv v poločase.

20.4.Oddechový čas trvá dvě minuty.

20.5.Po bodu a před následujícím výhozem může kterýkoli kapitán týmu nahlásit oddechový čas. Oddechový čas prodlouží interval mezi začátkem bodu a následujícím výhozem o dvě minuty.

20.6.V průběhu hry smí o oddechový čas požádat jenom házeč s už vytvořeným pivotovacím bodem. Po takovém oddechovém času:

20.6.1.není povoleno střídání s výjimkou střídání kvůli zranění,

20.6.2.hra je znovu započata v tom samém pivotovacím bodu,

20.6.3.házečem je ten samý hráč,

20.6.4.všichni ostatní útočníci se mohou libovolně rozmístit po hřišti,

20.6.5.po tom, co se útočníci rozmístili po hřišti, mohou se libovolně rozmístit obránci,

20.6.6.počítání pokračuje, kromě případu, kdy se změní marker,

## Vysvětlení pojmů

Akt házení	Dopředný pohyb ruky předcházející vypuštění disku.
Útočná koncová zóna	Koncová zóna, na kterou útočí tým, o kterém je řeč.
Nejlepší výhled	Místo, ve kterém se nachází hráč s momentálně nejlepším přehledem o pozici disku, země, hráčích a lajnách, které ovlivňují hru.
Brick	Jakýkoliv výhoz, který dopadne do autu bez toho, aby se jej dotkl přijímající tým.
Hláška	Jasně slyšitelné sdělení, že nastal faul, přestupek nebo, že hra musí být okamžitě zastavena z důvodu nebezpečné nebo nepředvídané události.

	Následující termíny mohou být použity: „faul“, „přestupek“ (nebo jméno konkrétního přestupku), „napočítáno“, „technická“, „freeze“, „zranění“.
Check	Akt bránícího hráče, který se dotkne disku za účelem zahájení přerušené hry.
Obraná koncová zóna	Koncová zóna, kterou se tým, o němž je řeč, snaží ubránit před skórováním soupeře.
Obránce	Jakýkoliv hráč z týmu, který nemá v držení disk.
Koncová zóna	Jedno ze dvou území na konci hřiště kde může tým skórovat chycením disku.
Ustanovit pivot	Po turnoveru je určen pivotový bod a házeč ustanoví pivot umístěním části svého těla (obvykle nohu) v tomto bodě.
Ženská hráčka	Jakákoliv hráčka, která je ženou podle platných regulí Mezinárodního olympijského výboru.
Základní čára	Čára oddělující Vlastní hřiště od Koncových zón.
Zem	Zem se skládá ze všech objektů na zemi včetně trávy, značkovacích kuželů, vody, nehrajících či jiného zařízení. Součástí země nejsou hráči a oblečení, které mají na sobě, padající částičky a dešťové srážky.
Kontakt se zemí	Zahrnuje jakýkoliv kontakt hráče se zemí, který se vztahuje k specifické akci či manévru včetně dopadu po výskoku nebo znovunastolení rovnováhy (např. po skoku, rybičce, náklonu či pádu)
Zachycení přihrávky	Nastává, když obránce chytí přihrávku od útočníka
Nahodilý kontakt	Jakýkoliv kontakt, který není přirozeně nebezpečný a neovlivní běh hry.
Legitimní postavení	Klidové postavení hráčova těla, které nezahrnuje roztažené ruce a nohy. Legitimní je postavení v takovém místě, kterému mají všichni hráči možnost vyhnout se, vezmeme-li v úvahu čas a vzdálenost.
Čára	hranice definující jednotlivé části hřiště. U nenalajnovaného hřiště jsou části hřiště ohraničeny imaginárními čarami spojujícími vždy dvě značky (např. kužely). Délka imaginární čáry je vymezena vzdáleností značek a šířka je rovna šířce značek.
Mužský hráč	Jakýkoliv hráč, který není žena.
Marker	Obránce, který počítá házeči zdržování.
Nehrající	Kdokoliv, včetně členů týmu, kteří nejsou zrovna hráči.
Útočník	Hráč, jehož tým má v držení disk.
Aut	vše, co není součástí Hřiště včetně obvodových čar
Obvodové čáry	Čáry oddělující vlastní hřiště nebo koncové zóny od území, které je v autu. Obvodové čáry nejsou součástí hřiště.
Pivot	Pohyb kolem pivotovacího bodu za účelem uvolnění se házeče od markera.
Pivotovací bod	Bod ve hřišti kde by měl házeč ustanovit pivot nebo kdy byl pivot již ustanoven.
Hra	Čas mezi zahájením výhozu a skórováním bodu. Hra může být přerušena hláškou, v tomto případě je hra znovu zahájena checkem.
Hráč	Jeden z až 14 osob, které v daném momentě podílejí na hře.
Držení disku	Kontrola a trvalý kontakt s netočícím se diskem. Chycením přihrávky se rozumí zahájení držení disku. Ztráta držení disku v důsledku dopadu na zem

	souvisejícího se zpracováním přihrávky zpětně ruší toto držení disku. Disk v držení hráče je součástí těla tohoto hráče. Tým, jehož hráč má v držení disk, je považován za tým, který má v držení disk.
Hřiště	Území zahrnující Vlastní hřiště a koncové zóny, ale nezahrnující obvodové čáry.
Vlastní hřiště	Oblast hřiště, která zahrnuje základní čáry, ale nezahrnuje koncové zóny ani obvodové čáry.
Výhoz	Hod disku od jednoho týmu k druhému, který zahajuje Bod na začátku každé poloviny hry, nebo po skórovaném bodu.
Vložení disku do hry	Nastane v momentě, kdy házeč ustaví pivotovací bod ve vymezeném místě.
Chytači	Všichni útočníci kromě házeče.
Self check	Akt házeče, kdy dotekem disku země zahajuje zastavenou hru. Nastává v případě, že v dosahu házeče není žádný obránce.
Zastavení hry	Jakékoliv zastavení hry kvůli faulu, hlášce, diskusím nebo time-outu. K zahájení zastavené hry je vyžadován check nebo self-check. Hra se považuje za zastavenou v momentě, kdy házeč zaregistruje hlášku. Pokud hráč získá disk až po hlášce, hra je považována za zastavenou od momentu, kdy hráč nabyl držení disku. Pokud se neaplikuje pravidlo o pokračování ve hře (continuation rule), nenastává turnover.
Hod	Hisk, který se ocitl ve vzduchu na základě pohybu směřujícímu k odhození disku, včetně náznaku a (ne)úmyslného upuštění disku, které má za následek ztrátu kontaktu mezi diskem a házečem.
Přihrávka	Ekvivalent k Hodu.
Házeč	Útočník s diskem, nebo hráč, který právě odhodil disk – do té doby, než vyjde najevo výsledek hodu.
Časový limit	Předem určená doba hry, po jejímž uplynutí, nebo po odehrání bodu započatého před jejím uplynutím, začíná Prodloužení.
Prodloužení	Hra do počtu bodů, který je roven součtu dvou (2) a skóre vedoucího týmu, nebo obou týmů v případě, že je stav vyrovnaný.
Turnover	Jakákoliv situace vedoucí k ke změně týmu, který má v držení disk.
Kde zastaví disk	Místo, kde je disk chycen, samovolně se zastaví, nebo je zastaveno jeho rolování či klouzání.