WFDF Pravidla Ultimate 2009

Oficiální verze platná od 14.3.2009
Vytvořeno WFDF výborem pro pravidla Ultimate

Česká asociace létajícího disku
Poslední revize české verze: 7.4.2009

Úvod 1
1. Spirit of the Game (duch hry) 2
2. Hřiště 3
3. Vybavení 4
4. Bod, dosažení bodu a hra 4
5. Týmy (družstva) 4
6. Začátek hry 5
7. Výhoz 5
8. Stav disku 5
9. Počítání zdržování 6
10. Check 6
11. Auty 7
12. Chytání a postavení 7
13. Turnovery – změny držení disku 8
14. Skórování – dosažení bodu 9
15. Hlášení Faulů, Chyb a Přestupků 9
16. Pokračování ve hře po hlášce faul nebo přestupek 10
17. Fauly 11
18. Chyby a Přestupky 12
19. Přerušení hry 14
20. Oddechové časy 14
Vysvětlení pojmů 16
Právní ustanovení 18

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 kterýmkoli 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 jsou příklady dobrého spirita:

1.5.1. okamžitě upozornit spoluhráče při špatné nebo nepotřebné hlášce nebo při faulu nebo přestupku vůči pravidlům;
1.5.2. odvolání hlášky pokud si myslíte, že hláška nebyla nezbytná;
1.5.3. ocenění soupeře za dobrou hru nebo spirita;
1.5.4. představení se soupeři; a
1.5.5. 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 zastrašování soupeře;
1.6.4. bezohledná oslava po skórování;
1.6.5. oplácení soupeřových hlášek; a
1.6.6. 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. postarat se o nápravu chování u hráče vykazujícího slabý smysl pro Spirit of the game;
1.7.3. poskytnout soupeřícím týmům konstruktivní 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. Nehráči, kromě kapitána, by se do jejího řešení neměli zapojovat. Nicméně u hlášek týkajících se „autů“ a „dole“, mohou hráči požádat nehráče s dobrým výhledem, aby jim pomohli hlášku posoudit.

1.11. Když se hráči nemohou shodnout jak se situace odehrála, disk se vrací poslednímu nezpochybněnému házeči.

2. Hřiště

2.1. Hřiště je obdélník sto (100) metrů dlouhý a třicet sedm (37) metrů široký (viz obrázek 1).

2.2. Obvod hřiště tvoří obvodová čára, která se skládá z postranních a zadních čar. Ze dvou (2) bočních stran po délce a dvou (2) 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.

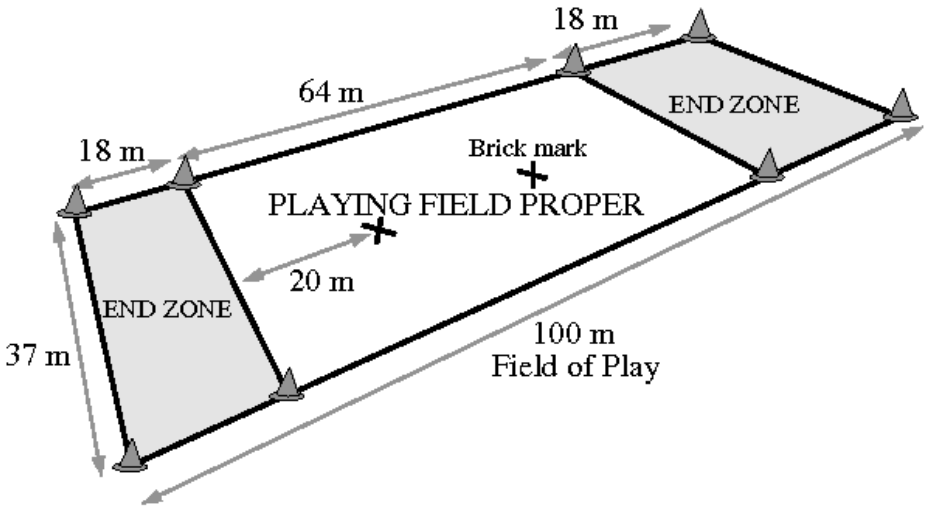
2.5. Základní čáry jsou čáry oddělující Vlastní hřiště od koncových zón a jsou součástí vlastního hřiště.

2.6. Brick marks jsou značky tvořené průsečíkem dvou (2), jeden (1) metr dlouhých, čar ve vlastním hřišti, umístěné dvacet (20) metrů od základních čar, ve středu mezi dvěma postranními čarami hřiště.

2.7. Čáry jsou silné sedmdesát pět (75) až sto dvacet (120) milimetrů, a jsou vyznačeny nežíravým materiálem.

2.8. Rohy Vlastního hřiště a koncových zón označuje osm pružných předmětů (třeba plastových kuželů).

2.9. V bezprostředním okolí hřiště by neměli být žádné přenosné objekty. Je-li bráněno ve hře nehráči nebo objekty ve vzdálenosti do tří (3) metrů od obvodové čáry, kterýkoliv poškozený hráč nebo házeč v držení disku může zahlásit „přestupek“ a počítání pokračuje nejvýše od čísla devět (9).



obrázek 1.
FIELD OF PLAY = Hřiště
PLAYING FIELD PROPER = Vlastní hřiště
END ZONE = Koncová zóna

3. Vybavení

3.1. Může být použit jakýkoliv létající disk přijatelný pro oba kapitány.

3.2. WFDF může udržovat seznam schválených disků doporučených k použití.

3.3. Každý hráč musí mít dres, který odlišuje jeho tým od soupeře.

3.4. Hráč nesmí nosit oblečení nebo jiné předměty, které by mohly poškodit jeho nebo jiné hráče .

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 sedmnáct (17) bodů.

4.3. Hra je rozdělena na dvě (2) části (poločasy). První poločas končí, když jeden tým dosáhne devíti (9) bodů.

4.4. První bod každého poločasu začíná započetím 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

4.6. Varianty základního uspořádání, počet hráčů, věk hráčů nebo rozměry, mohou být použity pro specifické soutěže.

5. Týmy (družstva)

5.1. Každý tým má při každém bodu na ploše hřiště nejvíce sedm (7) a nejméně pět (5) 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 19).

5.3. Každý tým si zvolí kapitána, který jej zastupuje.

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 zbývající možnosti.

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.
7.1.1. Týmy se musí připravit na výhoz bez zbytečného zdržování.

7.2. Výhoz je odhození disku obráncem za účelem zahájení hry poté, co útočící tým je připraven.

7.3. Útočící tým signalizuje připravenost hrát tím, že alespoň jeden z hráčů zdvihne ruku nad hlavu.

7.4. Jakmile jsou připraveni a 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 7.4 a 7.5, 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 nejblíže místu, kde disk hřiště opustil (sekce 11.7).

7.12. Když se disk dostane do autu po kontaktu útočníka, nebo útočník chytí výhoz v autu, házeč ustanoví pivot v místě nejblíže místu, kde disk hřiště opustil (sekce 11.7).

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 nejblíže místu, kde disk hřiště opustil (sekce 11.7). 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:
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; nebo

8.1.3. Po hlášce, 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, aby ustanovil pivot, chůzí nebo rychleji.

9. Počítání zdržování

9.1. Marker počítá házeči zdržování zvoláním „stalling“ (počítání, stání, zdržování) a pak počítáním od jedné (1) do deseti (10). Interval mezi začátky jednotlivých slov počítání musí být nejméně jedna (1) 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 (3) metrů od házeče a všichni obránci jsou postaveni v souladu s pravidly (sekce 18.1).

9.5. Jestliže se marker, který počítá zdržování, posune dále než tři (3) metry od házeče, nebo jiný obránce převezme počítání, začíná se počítat opět od jedné (1).

9.6. Opětovné počítání od „maximálního n“, kde n je číslo od jedné (1) do devíti (9), značí oznámení zdržování následované počítáním od čísla následujícího po posledním vyřčeném číslu 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, porušení pravidel, kontestovaném turnoveru, bezpečnosti, nebo zranění, rozehrává se co nejrychleji po checku.

10.2. Mimo situace po oddechovém čase:

10.2.1. Všichni hráči se vrátí na místo, kde byli v momentě přerušení hry, a zůstat na něm, dokud se hra nerozehraje.

10.2.2. Pokud byl disk ve vzduchu v době, kdy došlo k události, která způsobila přerušení hry, disk se vrací poslednímu házejícímu a všichni hráči se vrátí na místo, na kterém se nacházeli v momentě, kdy házeč disk odhodil.

10.2.3. Všichni hráči musí zůstat na tomto místě bez pohybu dokud není disk uveden do hry checkem.

10.3. Kterýkoliv hráč smí nakrátko prodloužit přerušení hry z důvodu úpravy výstroje, hra samotná ale nesmí být pro tyto účely přerušena.

10.4. Hráč, který uvádí checkem disk do hry, se musí nejdříve u nejbližšího protihráče přesvědčit, že jeho tým je připraven.

10.5. Uvedení disku do hry:
- 10.5.1. když je disk v dosahu obránce, dotkne se obránce disku a zvolá „disk in“;
- 10.5.2. když disk není v dosahu obránce, házeč se dotkne diskem země a zvolá „disk in“; nebo
- 10.5.3. když disk není v dosahu obránce a není házeč, nejblíže postavený obránce u disku zvolá „disk in“.

10.6. Když se házeč pokusí nahrát před checkem, nebo nastane porušení pravidla 10.2, 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 považovaní za součást hřiště.

11.3. Útočící hráč, který se nenachází v autu, je ve hřišti.
- 11.3.1. Hráč ve výskoku zůstává ve hřišti (resp. v autu, když se odrazil z autu) dokud se nedotkne hřiště nebo autu.
- 11.3.2. Když házeč, který má disk, měl kontakt se hřištěm a poté se dostal do autu, je považován za hráče v hřišti.
  - 11.3.2.1. Když házeč opustil hřiště, musí ustanovit pivot ve hřišti nejblíže bodu, kde překročil obvodovou čáru (pokud nenastane pravidlo 14.2).
- 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 držený 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. Místo kde disk opustil hřiště je bod, kde disk byl naposledy:
- 11.7.1. poslední částí nebo celý nad hřištěm, nebo
- 11.7.2. disk se dotknul hráče v hřišti,

předtím než došlo ke kontaktu s územím nebo hráčem v autu.

11.8. Pro pokračování hry poté, co se disk dostane do autu, ustanoví házeč pivot ve hřišti v místě nejblíže místu, kde disk opustil hřiště.

11.9. Když je disk v autu, vzdálen více než tři (3) metry od pivotovacího bodu, nehráči mohou přiblížit disk. Házeč musí přenést disk poslední tři (3) metry ke 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 útočníkův 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 je oprávněn zůstat v tomto postavení a útočník by se měl vyhnout kontaktu s tímto hráčem.

12.7. Když hráč hraje na disk, nemůže se protihráč pohybovat s úmyslem ho blokovat pokud také nehraje na disk.

12.8. 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.

12.9. 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.

12.10. 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 faul.

12.11. Všichni hráči mají nárok na prostor přímo nad sebou. Soupeř nesmí bránit hráči v obsazení tohoto prostoru.

12.12. Žádný hráč nesmí tělesně napomáhat v pohybu jinému hráči

13. Turnovery – změny držení disku

13.1. Turnover je změna držení disku z jednoho týmu na druhý a dochází k němu, 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 „narazí“ 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 začátkem slova „deset“ při počítání zdržování markerem („napočítáno“),
- 13.1.8. při chytání disku došlo k nekontestovanému útočnému faulu (sekce 17.7)
- 13.1.9. při výhozu se přijímající tým dostane do kontaktu s diskem, před dotykem disku země, 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 házeči,

13.2.2. počítání začíná znovu, maximálně od čísla devět (9).

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 13.2.

13.4. Jestliže házeč kontestuje napočítání, ale přesto odhodí disk a nahrávka je neúspěšná, nastává turnover a hra pokračuje.

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 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7, nebo

13.5.4. kde došlo k 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 11.8.

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 12.1, 12.2).

14.2. Pokud hráč s diskem skončí úplně za základní čarou, ale neskóruje podle bodu 14.1, ustanoví pivot v nejbližším bodě na základní čáře.

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

15. Hlášení Faulů, Chyb a Přestupků

15.1. Porušením pravidel při nenahodilém kontaktu mezi dvěma nebo více protihráči je faul.

15.2. Porušení pravidel markera nebo kroky je chyba. Chyba nezastavuje hru.

15.3. Každé další porušení pravidel je přestupek.

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

15.5. Kterýkoliv soupeřící hráč může hlásit chybu zvoláním jména dané chyby.

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

15.7. Hláška musí být provedena ihned poté, co porušení pravidel nastane.

15.8. Pokud hráč z týmu, vůči kterému je faul, chyba nebo přestupek hlášen, s hlášením nesouhlasí, může hlásit „kontest“.

15.9. Když si hráč, který hlásil „faul", „přestupek“ nebo „kontest“, následně usoudí, že jeho hláška nebyla nezbytná, může hlášku odvolat zvoláním „odvoláno“. Hra pokračuje po checku.

15.10. Počítání po faulu, přestupku nebo kontestu pokračuje následovně (pokud není v konkrétním případě předepsáno jinak):

15.10.1. Po faulu nebo přestupku obrany:

15.10.1.1. pokud nedošlo ke kontestu, počítání začíná od čísla jedna (1);

15.10.1.2. pokud došlo ke kontestu, počítání pokračuje, nejvýše ale od čísla šest (6).

15.10.2. Po faulu útoku, bez ohledu na to, jestli je faul kontestován, pokračuje počítání nejvýše od čísla devět (9).

15.10.3. Po přestupku útoku:

15.10.3.1. pokud došlo ke kontestu, počítání pokračuje, nejvýše ale od čísla šest (6).

15.10.3.2. pokud byl přestupek kontestován, počítání pokračuje, nejvýše ale od čísla šest (6).

15.10.4. Po současných vzájemných faulech nebo přestupcích, pokračuje jakékoliv počítání nejvýše od čísla šest (6).

15.10.5. Pro všechny ostatní kontestované hlášky, pokračuje jakékoliv počítání nejvýše od čísla šest (6).

16. Pokračování ve hře po hlášce faul nebo přestupek

16.1. Kdykoliv je zahlášena hláška faul nebo přestupek, je hra ihned zastavena a turnover nemůže nastat.

16.1.1. Nicméně, pokud byl hlášen faul nebo přestupek:

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

16.1.1.2. pokud je házeč v aktu házení, nebo

16.1.1.3. pokud je disk ve vzduchu,

hra pokračuje do vyřešení držení disku.

16.1.2. Jakmile je držení disku ustanoveno:

16.1.2.1. 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.

16.1.2.2. Pokud tým nebo hráč, který hlásil přestupek nebo faul, neudrží nebo nenabude po přihrávce disk, hra je přerušena.

16.1.2.2.1. Pokud tým, který hlásil přestupek nebo faul, věří, že hra byla přestupkem nebo faulem ovlivněna vrací se disk házeči pro check (pokud není určeno konkrétním pravidlem jinak).

16.1.2.2.2. Pokud tým, který hlásil přestupek nebo faul, věří, že hra nebyla přestupkem nebo faulem ovlivněna, držení disku trvá, týmy vyrovnají jakékoliv poziční nevýhody způsobené přestupkem nebo faulem a hra pokračuje po checku.

17. Fauly

17.1. Nebezpečná hra:

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

17.2. Obranné fauly při chytání disku:

17.2.1. Obranný faul při chytání disku nastane, když obránce iniciuje kontakt s chytajícím soupeřem před nebo v průběhu chytání disku.

17.2.2. Po obranném faulu při chytání disku:

17.2.2.1. pokud se nachází ve vlastním hřišti nebo ve své obranné koncové zóně, nabývá chytač držení disku;

17.2.2.2. pokud se nachází v útočné koncové zóně, získává chytač disk a rozehrává z nejbližšího bodu na základní čáře; nebo

17.2.2.3. když je faul kontestován, disk se vrací házeči.

17.3. Fauly vytlačením:

17.3.1. Faul vytlačením nastává, když chytající hráč v letu chytí disk a je faulován obráncem před doskokem, a kontakt způsobí že chytač:

17.3.1.1. doskočí do autu místo do hřiště: nebo

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

17.3.2. Pokud chytající měl doskočit do své útočné koncové zóny, jedná se o bod.

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

17.4. Obranné fauly (markera) při házení:

17.4.1. Obranný faul při házení nastane, když:

17.4.1.1. obránce není postaven v souladu s pravidly (sekce 18.1) a je v kontaktu s házečem, nebo

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

17.5. Strip fauly:

17.5.1. Strip faul nastává, když obranný faul způsobí, že házeči nebo chytači po chycení disku vypadne disk z rukou.

17.5.2. Pokud by chycení disku znamenalo bod a soupeř faul nekontestuje, je bod uznán.

17.6. Útočné fauly při chytání disku:

17.6.1. Útočný faul při chytání nastane, když chytač iniciuje kontakt s bránícím hráčem před nebo během pokusu chytit disk.

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

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

17.7. Útočné fauly (házeče) při házení:

17.7.1. Útočný faul při házení nastane, když házeč iniciuje kontakt s obráncem, který je postaven v souladu s pravidly.

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

17.8. Blokující fauly:

17.8.1. Blokující faul nastane, když hráč zaujme takovou pozici, která nevyhnutelně vede ke kontaktu s pohybujícím soupeřem.

17.9. Nepřímé fauly:

17.9.1. Vedlejší faul nastává, když dojde ke kontaktu mezi chytačem a obráncem, který nemá vliv na pokus chytit disk.

17.9.2. Není-li faul kontestován může faulovaný hráč vyrovnat všechny poziční nevýhody způsobené faulem.

17.10. Vzájemné fauly:

17.10.1. Když faul hlásí útočící i bránící strana, disk se vrací házeči.

18. Chyby a Přestupky

18.1. Chyby markera:

18.1.1. Mezi chyby markera se počítá:

18.1.1.1. „rychlé počítání“ – marker:

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

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

18.1.1.1.3. počítá v méně než sekundových intervalech,

18.1.1.1.4. neodčítá dvě (2) sekundy z počítání po prvním hlášení jakékoliv chyby markera: nebo

18.1.1.1.5. začne počítat od nesprávného čísla.

18.1.1.2. „Obkročení pivotovací nohy“ (Straddle) – pivotovací bod házeče se nachází mezi chodidly bránícího hráče.

18.1.1.3. „Vzdálenost“ (Disc space) – 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 chybu.

18.1.1.4. „Ovinutí“ (Wrapping) – bránící hráč brání pažemi házeči pivotovat kterýmkoli směrem.

18.1.1.5. „Dvojité bránění“ (Double team) – více něž jeden obránce je blíže než tři (3) metry od házečova pivotovacího bodu a dále než tři (3) metry od jakéhokoliv dalšího útočníka.

18.1.1.6. „Výhled“ (Vision)– bránící hráč brání házeči jakoukoli částí těla ve výhledu.

18.1.1.7. „Kontakt“ – bránící hráč kontaktuje házeče před odhozením disku, ale ne v průběhu házecího pohybu. Nicméně, je-li tento kontakt způsoben pouze házečem, nejedná se o chybu markera.

18.1.2. Chyba markera může být obráncem kontestována, v tomto případě je hra přerušena.

18.1.3. Při první markerově chybě musí marker odečíst dvě (2) z počítání a pokračovat v počítání.

18.1.4. Marker nesmí pokračovat v počítání, dokud nedojde k nápravě nesprávné pozice. Pokud tak učiní, dochází k další chybě.

18.1.5. Každá následná nekontestovaná chyba v průběhu stejného počítání má za následek, že marker musí začít znovu počítání od jedné (1).

18.1.6. Pokud se házeč pokusil přihrát a chyba markera je hlášena v průběhu házecího pohybu nebo pokud je disk ve vzduchu, nemá hláška žádné důsledky.

18.2. Chyba kroky:

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

18.2.2. Hráč, který je ve hřišti a chytil přihrávku ve výskoku, se před kontaktem se zemí může pokusit přihrát.

18.2.3. Po chycení disku, a po dopadu do hřiště, musí házeč bez změny směru pohybu zpomalit, tak rychle jak je to možné, dokud neustanoví pivotovací bod.

18.2.3.1. Házeč může odhodit disk v průběhu zpomalování, pokud je po dobu házecího pohybu v kontaktu se hřištěm.

18.2.4. Hráč může pivotovat do všech směrů po ustanovení pivotovacího bodu, kdy jedna část jeho těla zůstává v kontaktu jedním bodem ve hřišti, zvaným „pivotovací bod“.

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

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

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

18.2.6. Chyba kroky nastane, když:

18.2.6.1. házeč ustanoví pivot na nesprávném bodě hřiště;

18.2.6.2. házeč změní směr pohybu před ustanovením pivotovacího bodu nebo odhozením disku;

18.2.6.3. házeč nezpomalí tak rychle jak je to možné;

18.2.6.4. házeč neudrží kontakt s ustaveným pivotovacím bodem dokud neodhodí disk;

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

18.2.7. Po krocích, které nebyly kontestovány, není hra zastavena:

18.2.7.1. Házeč ustanoví pivot v patřičném místě určeném hráčem, který kroky hlásil. Toto musí být provedeno bez zbytečného zdržování od žádného ze zúčastněných hráčů.

18.2.7.2. Jakékoliv počítání je zastaveno a házeč nemůže odhodit disk, dokud není na patřičném ustanoven pivot.

18.2.7.3. Bránící hráč zahlásí „play on“, jakmile byl ustanoven pivot.

18.2.7.4. Marker musí říct „stalling“ nebo „play on“ před pokračováním v počítání.

18.2.8. Pokud, po zahlášení chyby kroky, ale před opravením pivotu, házeč odhodí přihrávku, která byla dokončená, může bránící tým zahlásit „přestupek“. Hra je zastavena a disk se vrací házeči.

18.2.9. Pokud, po zahlášení chyby kroky, ale před opravením pivotu, házeč odhodí přihrávku, která nebyla dokončená, hra pokračuje.

18.2.10. Po krocích, které byly kontestovány, se hra zastavuje.

18.3. Přestupek Pick

18.3.1. Pokud nějaký hráč zabrání obránci, aby následoval nebo se přiblížil k útočníkovi, kterého těsně brání, může si tento obránce zahlásit "Pick".

18.3.2. 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 devět (9).

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 byt 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, může soupeřící tým vystřídat 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.

19.2.2. Házeč může ohlásit technické přerušení během hry z důvodu výměny závažně poškozeného disku.

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 neovlivnily hru, nahrávka nebo turnover zůstává v platnosti a hra pokračuje.

19.3.2. Pokud zranění nebo bezpečnostní záležitost ovlivnily hru, disk se vrací házeči a počítání pokračuje nejvýše od čísla devět (9).

19.4. Když se hraje hra na čas, zastavuje se po dobu 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 (2) oddechové časy na poločas.

20.3. Oddechový čas může být vzat kdykoliv v poločase.

20.4. Oddechový čas trvá dvě (2) 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 (2) 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.

20.7. Jestliže házeč zahlásí oddechový čas ve chvíli, kdy jeho tým již nemá k dispozici žádný oddechový čas, je hra zastavena. Marker přidá dvě (2) sekundy k počítání před znovu započetím hry checkem. Pokud toto způsobí počítání deset (10) nebo vyšší, nastává turnover „napočítáno“. Pokud nebylo žádné počítání, může obránce začít počítání od tří (3).

Vysvětlení pojmů

Akt házení	Viz házecí pohyb.
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	Jasné slyšitelné sdělení, že nastal faul, přestupek, chyba nebo zranění. Následující termíny mohou být použity: „faul“, „kroky“, konkrétní jméno chyby markera, „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 částečky a dešťové srážky.
Kontakt se zemí	Zahrnuje jakýkoliv kontakt hráče se zemí, který se vztahuje ke 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.
Nehráč	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 povit 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	Jedena 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 hříště, 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. Pokud se neaplikuje pravidlo o pokračování ve hře (continuation rule), nenastává turnover.
Hod	Disk, 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 je ekvivalentem k hodu.
Házeč	Útočník s diskem, nebo hráč, který právě odhodil disk – do té doby, než vyjde najevo výsledek hodu.
Házecí pohyb	Házecí pohyb je pohyb, při kterém je přenesena síla házeče na disk ve směru letu, který má za následek hod. Pilotování není součástí házecího pohybu.
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.

Právní ustanovení

Toto dílo („WFDF pravidla Ultimate 2009“) 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
- 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.