

WFDF Pravidlá Ultimate 2013

Oficiálna verzia platná od 01.01.2013.

Vytvorené výborom WFDF pre pravidlá Ultimate. Slovenská Asociácia Frisbee Posledná revízia slovenskej verzie jún 2013.

<u>Úvod</u>	1
<u>1. Spirit of the Game (duch hry)</u>	1
<u>2. Ihrisko</u>	2
<u>3. Vybavenie</u>	3
<u>4. Bod, dosiahnutie bodu a hra</u>	3
<u>5. Tímy (družstvá)</u>	3
<u>6. Začiatok hry</u>	4
<u>7. Výhod (pull)</u>	4
<u>8. Stav disku</u>	4
<u>9. Stall count</u>	5
<u>10. Check</u>	5
<u>11. Auty</u>	5
<u>12. Chytanie a postavenie</u>	6
<u>13. Turnovery - zmeny držby disku</u>	6
<u>14. Skórovanie - dosiahnutie bodu</u>	7
<u>15. Hlásenie faulov, chýb a priestupkov</u>	7
<u>16. Pokračovanie v hre po hlásení faulu alebo priestupku</u>	8
<u>17. Fauly</u>	8
<u>18. Chyby a priestupky</u>	9
<u>19. Prerušenie hry</u>	11
<u>20. Oddychové časy</u>	11
<u>Vysvetlenie pojmov</u>	12
<u>Právne ustanovenia</u>	13

Úvod

Ultimate je kolektívny šport so siedmimi hráčmi na každej strane, ktorý sa hrá s lietajúcim tanierom (ďalej "disk"). Hrá sa na obdĺžnikovom ihrisku s približne polovičnou šírkou futbalového ihriska. Na obidvoch stranách ihriska je koncová zóna. Cieľom tímu je skórovať, a to tak, že hráč chytí prihrávku v koncovej zóne súpera. Hádzuci hráč (ďalej "hádzáč") nesmie s diskom bežať, môže však prihrávať ktorýmkoľvek smerom. Po nevydarenej prihrávke dochádza k turnoveru a súperiaci tím, útoiaci na protiľahlú koncovú zónu, získava disk a môže skórovať. V ultimate nahrádzujú rozhodcov hráči a je bezkontaktný. Spirit of the Game (duch hry) určuje, ako hráči rozhodujú hru a ako sa majú na ihrisku správať.

1. Spirit of the Game (duch hry)

- 1.1. Ultimate je bezkontaktný šport bez rozhodcov. Každý hráč sa podieľa na rozhodovaní a je zodpovedný za dodržiavanie pravidiel. Ultimate sa spolieha na Spirit of the Game (duch hry), teda zodpovednosť za fair play stojí na každom hráčovi.
- 1.2. Základom je predpoklad, že žiadny hráč úmyselne neporuší pravidlá, tým pádom nie sú pre priestupky voči pravidlám zavedené tvrdé tresty – je snaha pokračovať v hre tak, ako by pravdepodobne pokračovala, keby k priestupku nedošlo.
- 1.3. Hráči by nemali zabúdať na to, že sú súčasne rozhodcami sprostredkujúcimi dohodu medzi tímami. Musia:
 - 1.3.1. poznať pravidlá;
 - 1.3.2. rozhodovať spravodlivo a objektívne;
 - 1.3.3. hovoriť pravdu;
 - 1.3.4. vysvetliť svoj názor jasne a stručne;
 - 1.3.5. umožniť protivníkovi vyjadriť svoj názor;
 - 1.3.6. vyriešiť diskusie tak rýchlo ako je možné; a používať zdvorilý jazyk;
 - 1.3.7. v priebehu celej hry hlásiť hlášky konzistentne;
 - 1.3.8. hlásiť iba také hlášky, kde priestupok je dosť podstatný na to aby ovplyvnil výsledok aktuálnej hernej situácie.
- 1.4. Vysoko súťaživá hra je vítaná, nie však na úkor vzájomného rešpektu medzi hráčmi, dodržiavania dohodnutých pravidiel, alebo jednoduchej radosti z hry.
- 1.5. Nižšie opísané spôsoby správania sú príkladom dobrého spiritu:
 - 1.5.1. okamžite upozorniť spoluhráča pri zlom alebo nepotrebnom hlásení faulu alebo pri faule alebo priestupku voči pravidlám;
 - 1.5.2. odvolanie hlásenia faulu pokiaľ si myslíte, že hlásenie nebolo nutné;
 - 1.5.3. ocenenie súpera za dobrú hru alebo spirit;
 - 1.5.4. predstavenie sa súperovi; a
 - 1.5.5. kľudná reakcia pri nedorozumení alebo provokácií.
- 1.6. Nasledujúce správanie je zjavným porušením spiritu a hráči by sa ho mali vyvarovať:
 - 1.6.1. nebezpečná hra a agresívne správanie;
 - 1.6.2. úmyselné faulovanie a iné úmyselné porušenie pravidiel;
 - 1.6.3. zosmiešňovanie alebo zastráňovanie súpera;
 - 1.6.4. bezohľadná oslava po skórovaní;
 - 1.6.5. oplácanie súperových hlášok; a
 - 1.6.6. Pýtanie si prihrávky od súpera.
- 1.7. Tímy sú ochrancami spiritu a musia:
 - 1.7.1. niesť zodpovednosť za oboznámenie svojich hráčov s pravidlami a spiritom;
 - 1.7.2. postarať sa o nápravu správania u hráča, ktorý prejavuje nízky spirit;
 - 1.7.3. poskytnúť súperiacim tímom konštruktívnu kritiku ako si môžu zlepšiť spirit.
- 1.8. Keď sa začiatokník previní voči pravidlám, z dôvodu ich neznalosti, skúsení hráči majú za povinnosť vysvetliť mu chybu, ktorej sa dopustil.
- 1.9. Skúsený hráč môže dohliadať na hry začiatokníkov alebo mladých hráčov, pomáhať im s pravidlami a s rozhodovaním na ihrisku.
- 1.10. Pravidlá by mali byť interpretované hráčmi priamo zúčastnenými danej situácie, alebo hráčmi, ktorí mali najlepší výhľad. Hráči mimo ihriska, okrem kapitána, by sa do jej riešenia nemali zapájať. Avšak v prípade hlášok (callov) “out” a “down” môžu hráči požiadať nehráčov s dobrým výhľadom aby im pomohli hlášku posúdiť.
- 1.11. Za hlásenie hlášok sú zodpovední výhradne hráči a kapitáni.
- 1.12. Pokiaľ sa hráči, po diskusii, nevedia zhodnúť ako sa situácia odohrala, disk sa vracia poslednému nespochybniteľnému hádzačovi.

2. Ihrisko

- 2.1. **Ihrisko je obdĺžnik s rozmermi a zónami podľa obrázku 1.**
- 2.2. Obvod ihriska tvoria obvodové čiary, ktoré sa skladajú z dvoch (2) postranných čiar po dĺžke a dvoch (2) zadných čiar po šírke ihriska.
- 2.3. Obvodové čiary nie sú súčasťou ihriska.

- 2.4. Zónové čiary sú čiary oddelujúce centrálnu zónu od koncových zón a sú súčasťou centrálnej zóny.
- 2.5. Brick marks sú značky tvorené priesečníkom dvoch (2) jeden (1) meter dlhých čiar, umiestnené v centrálnej zóne sedem a pol (7.5) metrov od zónových čiar, v strede medzi dvoma postrannými čiarami ihriska.
- 2.6. Všetky čiary by mali byť farebne odlišiteľné a široké medzi 5-10 cm. Rohy vlastného ihriska a koncových zón označuje osem pružných predmetov (napríklad plastové kužele).
- 2.7. Hracia plocha by mala byť tvorená pieskom, ktorý je podľa možnosti rovný, bez jám a kopcov, umožňujúci hrať bezpečne.
- 2.8. V bezprostrednom okolí ihriska by nemali byť žiadne prenosné predmety. V prípade, že nehráči alebo objekty vo vzdialenosti do troch (3) metrov od obvodovej čiary bránia hre, môže ktorýkoľvek poškodený hráč alebo hádzač s diskom zahlasiť “priestupok” (violation).



Obrázok 1

3. Vybavenie

- 3.1. Môže sa použiť akýkoľvek lietajúci disk akceptovaný kapitánmi oboch tímov.
- 3.2. WFDF môže udržiavať zoznam schválených diskov odporučených k použitiu.
- 3.3. Každý hráč musí mať dres, ktorý odlišuje jeho tím od súpera.
- 3.4. Hráč nesmie nosiť oblečenie alebo iné predmety, ktoré by mohli poškodiť jeho alebo ostatných hráčov.
- 3.5. Je vysoko odporúčané hrať na boso. Hráči môžu mať ponožky alebo ľubovoľný iný druh pokrývky nôh podobného zloženia, aby neohrozili zdravie iných hráčov.

4. Bod, dosiahnutie bodu a hra

- 4.1. Hra pozostáva z niekoľkých bodov. Každý bod končí dosiahnutím bodu.
- 4.2. Hra končí víťazstvom tímu, ktorý ako prvý získa trinásť (13) bodov.
- 4.3. Hra je rozdelená na dve (2) časti (polčasy). Prvý polčas končí, keď jeden tím dosiahne deväť (9) bodov.
- 4.4. Prvý bod každého polčasu začína začatím polčasu.
- 4.5. Po dosiahnutí bodu, a pokiaľ ešte nebol dosiahnutý koniec zápasu alebo polčasu:
- 4.5.1. Ďalší bod začína okamžite;
 - 4.5.2. Tímy si vymenia koncovú zónu, ktorú bránia;
 - 4.5.3. Tím, ktorý skóroval, bude brániť a vyhadzuje (pulluje).
- 4.6. Obmena základnej štruktúry môže byť použitá pre potreby špeciálnych súťaží, počtu hráčov, veku hráčov alebo dostupného priestoru (rozmerov ihriska).

5. Tímy (družstvá)

- 5.1. Každý tím má pri každom bode na ihrisku najviac štyroch (4) a minimálne troch (3) hráčov.
- 5.2. Tím môže uskutočniť (neobmedzené) striedanie (ľubovoľného počtu hráčov) iba po každom bode a pred výhodom (pullom), výnimkou je striedanie kvôli zraneniu (viď stat' 19).
- 5.3. Každý tím si zvolí kapitána, ktorý ho zastupuje.

6. Začiatok hry

- 6.1. Kapitáni sa navzájom dohodnú:
 - 6.1.1. ktorý tím ako prvý vyhadzuje (pulluje), resp. prijíma výhod (pull), alebo
 - 6.1.2. ktorú koncovú zónu bude ich tím brániť.
- 6.2. Druhému tímu je daná ostávajúca možnosť.
- 6.3. Na začiatku druhého polčasu si pôvodnú voľbu tímy vymenia.

7. Výhod (pull)

- 7.1. Na začiatku hry, po polčase, alebo po dosiahnutí bodu, sa hra začína výhodom (pullom).
 - 7.1.1. Tímy sa musia pripraviť na výhod (pull) bez zbytočného zdržovania.
- 7.2. Výhod (pull) je hodenie disku obranom za účelom zahájenia hry po tom, čo oba tímy signalizujú svoju pripravenosť hrať. Signalizácia prebieha tak, že aspoň jeden hráč z každého tímu zdvihne ruku nad hlavu.
- 7.3. Výhod (pull) musí byť prevrátený hod (upside down, hammer, scoober, thumber, atď). Ak výhod (pull) dopadne nedotknutý na zem, tak v čase dopadu musí byť naklonený aspoň o jeden stupeň smerom tvárou k zemi od kolmého smeru. Ak sa tak nestane, útoiaci tím môže požadovať nový pull alebo pokračovať v hre z miesta zastavenia disku alebo z bricku.
- 7.3.1. Akonáhle sú pripravení a disk nie je vyhodенý, musia útoiaci hráči stáť jednou nohou na svojej základnej čiare, pričom nesmú meniť svoju pozíciu voči ostatným spoluhráčom.
- 7.4. Hráči brániaceho družstva sa musia pri výhode (pulle) nachádzať úplne vo svojej koncovej zóne.
- 7.5. Ak tím poruší pravidla 7.3. alebo 7.4., druhý tím musí nahlásiť priestupok (offside) predtým ako sa útoiaci tím dotkne disku. Výhod (pull) sa musí opakovať tak rýchlo ako sa dá.
- 7.6. Ihneď po výhode (pulle) sa všetci hráči môžu ľubovoľne pohybovať.
- 7.7. Hráči brániaceho tímu sa nesmú disku dotknúť, pokiaľ sa ho nedotkne útoiaci hráč, alebo sa disk nedotkne zeme.
- 7.8. Ak sa útoiaci hráč dotkne disku (v ihrisku alebo v aute) pred dopadom disku na zem a útoiaci tím disk nechytí, dochádza k turnoveru ("spadnutý výhod" dropped pull).
- 7.9. Keď sa disk najprv dotkne ihriska a nevyjde do autu, alebo je v ihrisku zachytený, hádzač ustanoví pivot na mieste, kde sa disk zastavil.
- 7.10. Keď sa disk dotkne ihriska a potom sa bez dotyku útoiaceho hráča dostane do autu, hádzač ustanoví pivot na mieste v centrálnej zóne najbližšie k miestu, kde disk opustil ihrisko (sekcia 11.7).
- 7.11. Keď sa disk najprv dotkne ihriska a potom sa dostane do autu po kontakte s útoiacim hráčom, alebo útoiaci hráč chytí výhod (pull) v aute, hádzač ustanoví pivot v mieste najbližšie k miestu, kde disk opustil ihrisko (sekcia 11.5).
- 7.12. Keď sa disk dotkne autu, bez toho aby sa najskôr dotkol ihriska alebo útoiaceho hráča, môže hádzač ustanoviť pivot buď na obrannom brick mark-u alebo v centrálnej zóne nablížšie k miestu, kde disk opustil ihrisko (sekcia 11.7). Voľba brick mark-u musí byť signalizovaná týmto hádzačom zdvihnutím vystretej ruky pred zdvihnutím disku.

8. Stav disku

- 8.1. Disk je mŕtvy a turnover nie je možný:
 - 8.1.1. Po začiatku bodu, pokiaľ nie je hodený výhod (pull);
 - 8.1.2. Po výhode (pulle) alebo turnover, keď musí byť disk donesený na miesto správneho pivotového bodu, pokiaľ nie je ustanovený pivot; alebo
 - 8.1.3. Po calle, ktorý preruší hru, alebo po akomkoľvek inom prerušení, pokiaľ nie je disk vrátený do hry checkom.
- 8.2. Disk, ktorý nie je mŕtvý, je živý.
- 8.3. Hádzač nemôže dať držbu mŕtveho disku inému hráčovi.
- 8.4. Ktorýkoľvek hráč sa môže pokúsiť zastaviť kotúlajúci alebo klžuci sa disk.
- 8.5. Ak hráč výrazne posunie disk pri pokuse o jeho zastavenie, súperiaci tím môže žiadať aby bol pivot ustanovený z miesta kde došlo ku kontaktu s diskom.
- 8.6. Po turnoveri musí tím, ktorý získal disk rozohrať bez zdržovania. Útoiaci hráč, ktorý bude rozohrávať, sa musí dostaviť k disku, aby ustanovil pivot, chôdzou alebo rýchlejšie.
 - 8.6.1. Ak útoiaci tím poruší pravidlo 8.6., brániaci tím môže dať ústne upozornenie (Zdržovanie hry (Delay of the Game)) alebo zhlásiť priestupok (violation).
 - 8.6.2. Ak je stanovený hádzač v blízkosti troch (3) metrov od miesta pivotu a po ústnom upozornení naďalej porušuje pravidlo 8.6., marker môže začať rátať.

9. Stall count

9.1. Marker počíta hádzačovi zvolaním “stalling” (počítanie) a potom počítaním od jedna (1) do šesť (6). Interval medzi začiatkami jednotlivých čísel počítania musí byť minimálne jedna (1) sekunda.

9.2. Počítanie musí byť hádzačovi jasne počuteľné.

9.3. Marker môže začať a pokračovať počítanie iba ak:

9.3.1. je disk živý (pokiaľ nie je uvedené inak);

9.3.2. je v blízkosti troch (3) metrov od hádzača;

9.3.3. všetci brániaci hráči sú postavení v súlade s pravidlami (18.1.).

9.4. Ak sa marker, ktorý počíta, posunie ďalej ako tri (3) metre od hádzača, alebo iný obranca prevezme počítanie, počítanie sa začína opäť od jedna (1).

9.5. Každé počítanie začína najviac číslom päť (5)

9.6. Znovu začať počítanie od “maximálneho n”, kde “n” je číslo od jedna (1) do päť (5), znamená oznámiť “stalling” nasledované počítaním od čísla o jedno väčším ako posledné napočítané číslo pred prerušením hry, alebo číslom “n” ak je táto hodnota väčšia ako “n”.

10. Check

10.1. Keď je hra prerušená kvôli oddychovému času, faulu, porušeniu pravidiel (priestupku (violation)), kontestovanému turnoveru, kontestovanému bodu, technickému prerušeniu, zraneniu alebo diskusii, hra sa musí započítať čo najrýchlejšie checkom. Check môže byť zdržaný iba diskusiou o hláske (call).

10.2. Mimo situácie po oddychovom čase:

10.2.1. Všetci hráči sa musia vrátiť na miesto, kde boli v okamžiku udalosti, ktorá zapríčinila prerušenie hry, pokiaľ nie je uvedené inak.

10.2.2. Pokiaľ došlo k udalosti, ktorá spôsobila prerušenie hry po odhodení disku hádzačom, disk sa vracia k hádzačovi na znovuzapočítanie hry. Všetci hráči sa musia vrátiť na miesto, na ktorom sa nachádzali v momente keď hádzač disk odhodil, pokiaľ nie je inak uvedené.

10.2.3. Všetci hráči musia ostať na tomto mieste bez pohybu pokiaľ nie je disk uvedený do hry checkom.

10.3. Ktorýkoľvek hráč môže nakrátko predĺžiť prerušenie hry z dôvodu opravy poškodeného výstroja, hra samotná však nesmie byť za týmto účelom prerušená.

10.4. Hráč, ktorý uvádza checkom disk do hry, sa musí najprv u najbližšieho protihráča presvedčiť, že je jeho tím pripravený.

10.4.1. Pokiaľ dôjde ku zbytočnému zdržovaniu checku, môže na to protihráč ústne upozorniť (Zdržovanie hry (Delay of the Game)). Ak toto zdržovanie pokračuje, môže hráč sám uviesť disk do hry zahlásením „disk in“ bez overenia pripravenosti protihráčovho tímu.

10.5. Uvedenie disku do hry:

10.5.1. ak je disk v dosahu obrancu, ten sa ho dotkne a zavolá “disk in”;

10.5.2. ak disk nie je v dosahu obrancu, hádzač sa dotkne diskom zeme a zavolá “disk in”; alebo

10.5.3. keď disk nie je v dosahu obrancu a nie je hádzač, obranca najbližšie postavený k disku zavolá “disk in”.

10.6. Ak sa hádzač pokúsi nahráť pred checkom, alebo nastane porušenie pravidla 10.2., nahrávka je neplatná (bez ohľadu či bola úspešná) a disk sa vracia hádzačovi.

11. Auty

11.1. Celé ihrisko je súčasťou hracej plochy. Obvodové čiary nie sú súčasťou ihriska. Nehrajúci hráči nie sú súčasťou ihriska.

11.2. Súčasťou autu sa počíta všetko, čo nie je na území ihriska, alebo sa autu dotýka, okrem obrancov, ktorí sa pre účely hry vždy považujú za súčasť ihriska.

11.3. Útočiaci hráč, ktorý sa nenachádza v aute, je v ihrisku.

11.3.1. Hráč vo výskoku zostáva v ihrisku (resp. v aute, ak sa odrazil v aute) pokiaľ sa nedotkne ihriska alebo autu.

11.3.2. Ak hádzač, ktorý má disk, mal kontakt s ihriskom a potom sa dostal do autu, je považovaný za hráča v ihrisku.

11.3.2.1. Ak hádzač opustil ihrisko, musí ustanoviť pivot v ihrisku čo najbližšie k bodu, kde prekročil obvodovú čiaru (pokiaľ nenastane pravidlo 14.2.).

11.3.3. Kontakt medzi hráčmi nemá vplyv na to, či sa nachádzajú v ihrisku alebo mimo neho.

11.4. Disk je v ihrisku od okamžiku, keď je živý alebo keď začína alebo je znova započatá hra.

- 11.5. Disk je v aute, ak sa dotkne autu alebo útočiaceho hráča, ktorý je v aute. Disk držaný útočiacim hráčom má rovnaký status ako sám útočiaci hráč (v ihrisku alebo v aute). Keď disk držia súčasne dvaja útočiaci hráči a jeden z nich sa nachádza v aute, disk je v aute.
- 11.6. Disk môže zaletieť za obvod ihriska a vrátiť sa na jeho plochu a hráči môžu pri hre vybehnúť do autu.
- 11.7. Miesto, kde disk opustil ihrisko je bod, kde bol disk naposledy:
 - 11.7.1. poslednou časťou alebo celý nad ihriskom, alebo
 - 11.7.2. v kontakte s hráčom v ihrisku,
- 11.8. Keď je disk v aute vzdialený viac ako tri (3) metre od pivotovacieho bodu, nehráči môžu priblížiť disk. Hádzač musí priniesť disk ostávajúce tri (3) metre k ihrisku.

12. Chytanie a postavenie

- 12.1. Hráč "chytí" disk preukázaním trvalej kontroly nad netočiacim sa diskom.
- 12.2. Keď hráč stratí kontrolu nad diskom v dôsledku následného kontaktu so zemou, spoluhráčom alebo protihráčom postaveným v súlade s pravidlami, chytanie disku sa považuje za neplatné.
- 12.3. Pri nasledujúcich okolnostiach dochádza k autovému turnoveru (out-of-bounds turnover) a chytanie disku sa považuje za neplatné:
 - 12.3.1. útočiaci chytač je v dobe dotyku s diskom v aute,
 - 12.3.2. prvý kontakt útočiaceho hráča so zemou po chytení disku je v aute, zatiaľ čo stále drží disk.
- 12.4. Po chytení disku sa ten hráč stáva hádzačom.
- 12.5. Pokiaľ útočiaci a brániaci hráč chytia disk súčasne, držanie je ponechané na útočiacej strane.
- 12.6. Hráč v postavení v súlade s pravidlami, má právo zostať v tomto postavení a nemal by byť kontaktovaný protihráčom.
- 12.7. Pokiaľ sa hráč snaží získať disk, nemôže sa protihráč pohybovať s úmyslom blokovat' pohyb útočiaceho hráča, pokiaľ sa taktiež nesnaží získať disk.
- 12.8. Každý hráč má právo postaviť sa na ktorékoľvek miesto na ihrisku, ktoré nie je obsadené súperiacim hráčom. Pri zaujímaní takéhoto miesta hráč nesmie iniciovať kontakt so súperom.
- 12.9. Všetci hráči sa musia vyvarovať vzájomného kontaktu, žiadna situácia nie je ospravedlnením pre iniciovanie kontaktu. "Hranie do disku" nie je oprávnenou zámkienkou na dotyk s iným hráčom.
- 12.10. Náhodný kontakt, ktorý nemá vplyv na hru alebo bezpečnosť hráčov, môže nastať, pokiaľ sa dvaja alebo viac hráčov presúva k rovnakému bodu v ten istý čas. Náhodný kontakt by mal byť minimalizovaný, nie je ale považovaný za foul.
- 12.11. Hráči nesmú používať svoje ruky alebo nohy v zabraňovaní pohybu protihráčov.
- 12.12. Žiadny hráč nesmie telesne napomáhať v pohybe inému hráčovi.

13. Turnovery - zmeny držby disku

- 13.1. Turnover je zmena držby disku z jedného tímu na druhý a dochádza k nemu keď:
 - 13.1.1. sa disk dotkne zeme a nie je v držaní útočiaceho hráča ("down"),
 - 13.1.2. je disk úmyselne podaný jedným útočiacim hráčom druhému, bez toho, aby sa disk aspoň v jednom momente nedotýkal ani jeden z týchto hráčov ("podanie" hand-over),
 - 13.1.3. si hádzač úmyselne "odrazí" disk o iného hráča ("odrazenie disku" deflection),
 - 13.1.4. sa hádzač dotkne disku po jeho odhodení a pred tým, ako sa ho dotkne iný hráč ("dvojitý dotyk" double touch),
 - 13.1.5. je prihrávka zachytená obrancom ("zachytenie" interception),
 - 13.1.6. sa disk dostane do autu ("aut" out-of-bounds),
 - 13.1.7. hádzač neodhodil disk pred začiatkom slova "desat" pri počítaní markerom ("vypočítanie" stall-out),
 - 13.1.8. pri chytení disku došlo k nekontestovanému útočnému faulu (sekcia 17.7)
 - 13.1.9. pri výhode sa prijímajúci tím dostane do kontaktu s diskom, pred dotykom disku so zemou, a disk spadne na zem ("dropped pull" - upustený výhod)
- 13.2. Ak sa hráč domieva, že nastal turnover, musí okamžite zahlasiť príslušnú hlášku. Ak s tým jeden z tímov nesúhlasí, môžu zahlasiť kontest (contest) a. Ak sa po diskusii hráči nevedia dohodnúť čo sa stalo v hre, disk sa vráti poslednému nespochybnému hádzačovi.
- 13.3. Ak nastane "rýchle počítanie" (fast count) za okolností, keď hádzač nemal rozumnú možnosť zahlasiť "rýchle počítanie" pred vypočítaním, postupuje sa ako v prípade kontestovaného vypočítania (contested stall-out - 9.5.3.).

- 13.3.1. Ak hárzač kontestuje vypočítanie, ale napriek tomu odhodí disk a nahrávka je neúspešná, nastáva turnover a hra pokračuje.
- 13.4. Hra sa musí prerušiť a znovu započat' checkom po nasledujúcich turnoveroch: podanie (hand-over), odrazenie disku (deflection), dvojité dotyk (double touch), vypočítanie (stallout) a nektestovaný útočný foul pri chytaní disku.
- 13.5. Akýkoľvek útočiaci hráč môže po turnoveri zobrať disk, okrem nasledujúcich prípadov:
 - 13.5.1. po zachytení (interception) disku obrancom, kde si hráč, ktorý prihrávku zachytil, musí ponechať držbu;
a
 - 13.5.2. po útočnom faule pri chytaní disku, kedy faulovaný hráč musí prebrať držbu disku.
- 13.6. Ak hráč, ktorý má po turnoveri držbu disku, umýselne pustí (drop) disk alebo ho položí na zem, musí pokračovať v držbe disku.
- 13.7. Po turnoveri je miesto turnoveru tam,
 - 13.7.1. kde sa disk zastavil alebo je zdvihnutý útočiacim hráčom, alebo
 - 13.7.2. kde sa zastavil hráč, ktorý zachytil disk, alebo
 - 13.7.3. kde sa nachádzal hárzač v prípade 13.1.2., 13.1.3., 13.1.4., 13.1.7., alebo
 - 13.7.4. kde došlo k nektestovanému útočnému faulu pri chytaní disku.
- 13.8. Ak je miesto turnoveru v aute alebo sa po turnoveri disk autu dotkol, hárzač musí ustanoviť pivot v mieste v centrálnej zóne najbližšie k miestu kde sa disk dostal do autu (Sekcia 11.7.)
 - 13.8.1. Ak nenastala situácia z 13.8., pivot sa ustanoví podľa pravidiel 13.9., 13.10. alebo 13.11..
- 13.9. Ak je miesto turnoveru vo centrálnej zóne, hárzač musí ustanoviť pivot v tomto mieste.
- 13.10. Ak je miesto turnoveru v útočnej koncovej zóne tímu, ktorý získal disk, hárzač musí ustanoviť pivot v najbližšom mieste na základnej čiare.
- 13.11. Ak je miesto turnoveru v obrannej koncovej zóne tímu, ktorý získal disk, hárzač si môže zvoliť kde ustanoví pivot:
 - 13.11.1. na mieste turnoveru postavením sa na tomto mieste, alebo náznakom prihrávky;
 - 13.11.2. na najbližšom bode na základnej čiare presunom na toto miesto z miesta turnoveru.
 - 13.11.2.1. Stanovený hárzač môže signalizovať rozohrávanie zo zónovej čiary zdvihnutím vystretej ruky pred zdvihnutím disku.
 - 13.11.3. Okamžitý presun, zotrvanie na mieste alebo signalizácia rozohrávania zo zónovej čiary určuje miesto ustanovnia pivotu, ktoré sa nesmie meniť.
- 13.12. Ak nastane turnover a hra nevedomky pokračuje ďalej, hra je prerušená, disk sa vráti na miesto kde turnover nastal, hráči sa vrátia na miesto kde boli v okamžiku turnoveru, a hra je znovu započatá checkom (check).

14. Skórovanie - dosiahnutie bodu

- 14.1. Ak hráč hodí nahrávku z vlastnej zóny do súperovej, kde to chytí jeho spoluhráč, tím skóroval 2 body.
 - 14.1.1. Na dvojbodovú prihrávku je povolené stáť na vlastnej zónovej čiare.
 - 14.1.2. Hráč môže pivotovať a pokúšať sa o dvojbodovú prihrávku dokým má pivot ustanovený na vlastnej zónovej čiare alebo vo vlastnej zóne.
- 14.2. Tím dosiahne bod ak hráč v ihrisku chytí prihrávku, ktorá neodporuje pravidlám a všetky jeho body dotyku po chytaní disku sa nachádzajú výlučne v útočnej koncovej zóne (viz 12.1., 12.2.)
 - 14.2.1. Ak sa hráč domnieva, že bol dosiahnutý bod, môže zahlásiť bod (goal) a hra sa preruší. Po kontestovanom alebo odvolanom dosiahnutí bodu sa hra znovu započne checkom.
- 14.3. Ak hráč s diskom skončí úplne za základnou čiarou, ale neskóruje podľa bodu 14.1., ustanoví pivot v najbližšom bode na základnej čiare.
- 14.4. Moment skórovania je určený momentom kontaktu s koncovou zónou po chytaní disku.

15. Hlásenie faulov, chýb a priestupkov

- 15.1. Porušenie pravidiel pri nenáhodnom kontakte medzi dvoma alebo viacerými protihráčmi je foul.
- 15.2. Porušenie pravidiel markera alebo kroky je chyba (infraction). Chyba neprerušuje hru.
- 15.3. Každé ďalšie porušenie pravidiel je priestupok (violation).
- 15.4. Len hráč dotknutý faulom môže hlásiť "foul".
- 15.5. Iba hárzač môže hlásiť chybu markera (marking infraction) zahlášením danej chyby. Ktorýkoľvek súperiaci hráč môže hlásiť chybu kroky (travel).
- 15.6. Ktorýkoľvek súperiaci hráč môže hlásiť priestupok pomenovaním daného priestupku alebo len hlásením slova "priestupok" (violation), ak nie je určené inak konkrétnym pravidlom.

- 15.7. Zahlásenie musí byť vykonané ihneď po tom, ako porušenie pravidiel nastane.
- 15.8. Ak hráč nesprávne preruší hru, pretože zle počul alebo nepoznal pravidlá, nasledujúca herná situácia zostáva a hra pokračuje po checku v mieste, kde bola prerušená.
- 15.9. Ak hráč z tímu, voči ktorému je faul, chyba alebo priestupok zahlásený, so zahlásením nesúhlasí, môže hlásiť slovo "kontest" (contest).
- 15.10. Ak hráč, ktorý hlásil "faul", "priestupok" alebo "kontest", následne usúdi, že jeho hláška nebola potrebná, môže hlášku odvolať zvolaním "odvolané" (retracted). Hra pokračuje po checku.
 - 15.10.1. Ak je kontestovaný, stall count začína maximálne na štyroch (4)
 - 15.10.2. Po útočnom faule, kontestovanom i nekontestovanom, stall count začína maximálne na piatich (5)
 - 15.10.3. Po útočnom priestupku:
 - 15.10.3.1. Ak je nekontestovaný, stall count začína maximálne na piatich (5).
 - 15.10.3.2. Ak je kontestovaný, stall count začína maximálne na štyroch (4).
 - 15.10.4. Po vzájomnom faule alebo priestupku, stall count začína maximálne na štyroch (4).
 - 15.10.5. Pre všetky ostatné kontestované hlášky, stall count začína maximálne na štyroch (4)

16. Pokračovanie v hre po hlásení faulu alebo priestupku

- 16.1. Kedykoľvek je zahlásený faul alebo priestupok, je hra ihneď prerušená a turnover nemôže nastať.
- 16.2. Avšak, ak bol hlásený faul alebo priestupok:
 - 16.2.1. proti hádzačovi a hádzač sa následne pokúsi o prihrávku, alebo
 - 16.2.2. ak je hádzač v akte hádzania, alebo
 - 16.2.3. ak je disk vo vzduchu, hra pokračuje do vyriešenia držby disku.
 - 16.2.4. Akonáhle je držba disku ustanovená:
 - 16.2.4.1. Ak tím alebo hráč, ktorý hlásil priestupok alebo faul, udrží alebo nadobudne po prihrávke disk, hra pokračuje bez prerušenia. Hráči, ktorí to spozorujú by mali hlásiť "Play on", aby bolo jasné, že bolo použité toto pravidlo.
 - 16.2.4.2. Ak tím alebo hráč, ktorý hlásil priestupok alebo faul, neudrží alebo nenadobudne po prihrávke disk, hra je prerušená.
 - 16.2.4.2.1. Ak tím, ktorý hlásil priestupok alebo faul, verí, že hra bola priestupkom alebo faulom ovplyvnená, vracia sa disk hádzačovi na check (pokiaľ nie je určené konkrétnym pravidlom inak).
- 16.3. Bez ohľadu na to, kedy bola hláška nahlásená ak hráči oboch tímov súhlasia, že faul, priestupok alebo hláška neovplyvnili hru, výsledok hernej situácie zostáva zachovaný.
 - 16.3.1. Ak bol výsledkom hernej situácie bod, je uznaný.
 - 16.3.2. V ostatných prípadoch vyrovnajú hráči, ktorých sa hláška týkala, akékoľvek pozičné nevýhody spôsobené faulom alebo priestupkom a hra pokračuje po checku.

17. Fauly

- 17.1. Nebezpečná hra:
 - 17.1.1. Lahostajnosť k bezpečnosti zúčastnených hráčov je braná ako nebezpečná hra a je riešená ako faul. Toto pravidlo nemôže byť nahradené žiadnym iným pravidlom.
- 17.2. Obranné fauly pri chytaní disku:
 - 17.2.1. Obranný faul pri chytaní disku nastane, keď obranca iniciuje kontakt s chytajúcim súperom pred alebo v priebehu chytania disku.
 - 17.2.2. Po obrannom faule pri chytaní disku:
 - 17.2.2.1. ak sa nachádza v centrálnej zóne alebo vo svojej obrannej koncovej zóne, nadobúda chytač držbu disku;
 - 17.2.2.2. ak sa nachádza v útočnej koncovej zóne, získava chytač disk a rozohráva z najbližšieho bodu na základnej čiare, alebo
 - 17.2.2.3. keď je faul kontestovaný, disk sa vracia hádzačovi.
- 17.3. Fauly vytlačením:
 - 17.3.1. Faul vytlačením nastáva, keď chytajúci hráč v lete chytí disk a je faulovaný obrancom pred doskokom, a kontakt spôsobí, že chytač:
 - 17.3.1.1. doskočí do autu namiesto do ihriska; alebo
 - 17.3.1.2. doskočí do centrálnej zóny namiesto do svojej útočnej koncovej zóny.
 - 17.3.2. Ak mal chytajúci hráč doskočiť do svojej útočnej koncovej zóny, nastane bod.

- 17.3.3. Keď je faul vytlačením kontestovaný, disk sa vracia hádzačovi v prípade, že chytač doskočil do autu, v opačnom prípade zostáva disk chytajúcemu.
- 17.4. Obranné fauly (markera) pri hádzaní:
- 17.4.1. Obranný faul pri hádzaní nastane, keď:
- 17.4.1.1. obranca nie je postavený v súlade s pravidlami (sekcia 18.1.) a je v kontakte s hádzačom, alebo
- 17.4.1.2. obranca iniciuje kontakt s hádzačom, alebo časť tela obrancu v pohybe sa dotkla hádzača pred odhodením disku.
- 17.5. Strip fauly:
- 17.5.1. Strip faul nastáva, keď obranný faul spôsobí, že hádzačovi alebo chytačovi po chytení disku vypadne disk z rúk.
- 17.5.2. Ak by chytenie disku znamenalo bod a súper faul nekontestuje, je bod uznaný.
- 17.6. Útočné fauly pri chytaní disku:
- 17.6.1. Útočný faul pri chytaní nastane, keď chytač iniciuje kontakt s brániacim hráčom pred alebo počas pokusu chytiť disk.
- 17.6.2. Ak nie je faul kontestovaný, výsledkom je turnover na mieste, kde došlo k faulu.
- 17.6.3. Ak je prihrávka dokončená a ak je faul kontestovaný, nepokračuje sa v hre, disk sa vracia hádzačovi.
- 17.7. Útočné fauly (hádzača) pri hádzaní:
- 17.7.1. Útočný faul pri hádzaní nastane, keď hádzač iniciuje kontakt s obrancom, ktorý je postavený v súlade s pravidlami.
- 17.7.2. Náhodný kontakt počas švihu (odhodenie disku) nie je faulom, ale hráč by sa ho mal vyvarovať.
- 17.8. Blokujúce fauly:
- 17.8.1. Blokujúci faul nastane, keď hráč zaujme takú pozíciu, ktorá nevyhnutne vedie ku kontaktu s pohybujúcim sa súperom.
- 17.9. Nepriame fauly:
- 17.9.1. Nepriamy faul nastáva, keď dôjde ku kontaktu medzi chytačom a obrancom, ktorý nemá vplyv na pokus chytiť disk.
- 17.9.2. Ak nie je faul kontestovaný, môže faulovaný hráč vyrovnat' všetky pozíčné nevýhody spôsobené faulom.
- 17.10. Vzájomné fauly:
- 17.10.1. Keď faul hlási útočiaca aj brániaca strana, disk sa vracia hádzačovi.
- 17.10.2. Nenáhodný kontakt, ktorý nastane pri súčasnom pohybe dvoch alebo viacerých hráčov na jedno miesto, by mal byť posudzovaný ako vzájomné fauly.

18. Chyby a priestupky

18.1. Chyby markera:

18.1.1. Medzi chyby markera sa počíta:

18.1.1.1. "Rýchle počítanie" (fast count) - marker:

18.1.1.1.1. začne počítat' pred tým, než je disk živý,

18.1.1.1.2. nezačne počítanie slovom "stalling" (počítanie),

18.1.1.1.3. počíta v menej než sekundových intervaloch,

18.1.1.1.4. neodpočíta dve (2) sekundy z počítania po prvom hlásení akejkoľvek chyby markera: alebo

18.1.1.1.5. začne počítat' od nesprávneho čísla.

18.1.1.2. "Obkročenie pivotovej nohy" (straddle) - pivotový bod hádzača sa nachádza medzi chodidlami brániaceho hráča.

18.1.1.3. "Vzdialenosť" (disc space) - ktorákoľvek časť markera je bližšie než jeden priemer disku od hádzačovho pivotovacieho bodu. Avšak, ak je táto situácia spôsobená iba pohybom hádzača, nejedná sa o chybu.

18.1.1.4. "Ovinutie" (wrapping) - spojnica rúk brániaceho hráča prechádza cez pivotovací bod hádzača.

18.1.1.5. "Dvojité bránenie" (double team) - iný obranca ako marker je bližšie ako tri (3) metre od hádzačovho pivotovacieho bodu a zároveň tesne nebráni iného útočiaceho hráča (vid' definícia tesného bránenia).

18.1.1.6. "Výhľad" (vision) - brániaci hráč bráni hádzačovi akoukoľvek časťou tela vo výhľade.

18.1.1.7. "Kontakt" (contact) - brániaci hráč kontaktuje hádzača pred odhodením disku, ale nie v priebehu hádzačovho pohybu. Avšak, ak je tento kontakt spôsobený len hádzačom, nejedná sa o chybu markera.

- 18.1.2. Chyba markera môže byť obrancom kontestovaná, v tomto prípade je hra prerušená.
- 18.1.3. Pri prvej markerovej chybe musí marker odpočítať dve (2) sekundy z počítania a pokračovať v počítaní.
- 18.1.4. Marker nesmie pokračovať v počítaní, pokiaľ nedôjde k náprave nesprávnej pozície. Ak tak urobí, dochádza k ďalšej chybe.
- 18.1.5. Každá nasledujúca nekontestovaná chyba počas toho istého počítania má za následok, že marker musí začať znova počítať od jednej (1).
- 18.1.6. Ak po chybe markera (marking infraction) nie je počítanie upravené alebo nie je počítané, mal by byť zahlásený priestupok (violation) a hra je prerušená.
- 18.1.7. Ak sa hádzač pokúsil prihrať a chyba markera (marking infraction) je zahlásená v priebehu hádzačového pohybu alebo ak je disk vo vzduchu, nemá hlásenie chyby žiadne dôsledky.
- 18.2. Chyba "kroky" (travel):
 - 18.2.1. Hádzač môže prihrávať kedykoľvek pokiaľ je celý v ihrisku alebo ustanovil v ihrisku pivot.
 - 18.2.2. Hráč, ktorý je v ihrisku a chytil prihrávku vo výskoku, sa pred kontaktom so zemou môže pokúsiť prihrať.
 - 18.2.3. Po chytení disku, a po dopade do ihriska, musí hádzač bez zmeny smeru pohybu spomaliť, tak rýchlo ako je to možné, kým neustanoví pivotovací bod.
 - 18.2.3.1. Hádzač môže odhodiť disk v priebehu spomaľovania, ak je počas hádzacieho pohybu v kontakte s ihriskom.
 - 18.2.4. Hráč môže pivotovať do všetkých smerov po ustanovení pivotovacieho bodu, keď jedna časť jeho tela zostáva v kontakte s jedným bodom v ihrisku, zvaným "pivotovací bod".
 - 18.2.5. Hádzač, ktorý leží alebo kľáči, nemusí ustanoviť pivot.
 - 18.2.5.1. Keď takto hráč zastaví, stred jeho tela určuje pivotovací bod a nesmie sa z tohto bodu presunúť kým leží alebo kľáči.
 - 18.2.5.2. Ak vstane, musí ustanoviť pivot v tomto bode.
 - 18.2.6. Chyba kroky nastane, keď:
 - 18.2.6.1. hádzač ustanoví pivot na nesprávnom bode ihriska;
 - 18.2.6.2. hádzač zmení smer pohybu pred ustanovením pivotovacieho bodu alebo odhodením disku;
 - 18.2.6.3. hádzač nespomalí tak rýchlo ako je to možné;
 - 18.2.6.4. hádzač neudrží kontakt so zriadeným pivotovacím bodom dokým neodhodí disk;
 - 18.2.6.5. hádzač neudrží kontakt s ihriskom v priebehu hádzacieho pohybu – odhodu disku; alebo
 - 18.2.6.6. chytač úmyselne disk kotúľa, hrá sa s ním, alebo ho spomaľuje za účelom premiestnenia ktorýmkoľvek smerom.
 - 18.2.6.7. Po krokoch, ktoré neboli kontestované, sa hra neprerušuje:
 - 18.2.6.7.1. Hádzač ustanoví pivot na patričnom mieste určenom hráčom, ktorý kroky hlásil. Toto musí byť vykonané bez zbytočného zdržiavania od žiadneho zo zúčastnených hráčov.
 - 18.2.6.7.2. Akékoľvek počítanie je zastavené a hádzač nesmie odhodiť disk, dokiaľ nie je na patričnom mieste ustanovený pivot.
 - 18.2.6.7.3. Marker musí povedať "stalling" pred pokračovaním v počítaní.
 - 18.2.6.8. Ak, po zahlásení chyby kroky, ale pred opravením pivotu, hádzač odhodí prihrávku, ktorá bola dokončená, môže brániaci tím zahlásiť "priestupok" (travel violation). Hra je prerušená a disk sa vracia hádzačovi.
 - 18.2.6.9. Ak, po zahlásení chyby kroky, ale pred opravením pivotu, hádzač odhodí prihrávku, ktorá nebola dokončená, hra pokračuje.
 - 18.2.6.10. Po krokoch, ktoré boli kontestované, sa hra prerušuje.
 - 18.3. Priestupok Pick
 - 18.3.1. Ak nejaký hráč zabráni brániacemu hráčovi, aby nasledoval alebo sa priblížil k útočiacemu hráčovi, ktorého tesne bráni, môže si tento obranca zahlásiť "pick".
 - 18.3.2. Akonáhle je hra prerušená, môže sa dotknutý obranca presunúť na miesto, o ktorom sa hráči zhodnú, že by sa tam nachádzal, keby nedošlo k picku. Ak došlo k odhodeniu disku, vracia sa disk k hádzačovi a stall cout začína maximálne na štyroch (4).

19. Prerušenie hry

19.1. Prerušenie kvôli zraneniu (injury):

- 19.1.1. Prerušenie kvôli zraneniu (injury) môže byť zahlásené zraneným hráčom alebo akýmkoľvek hráčom toho istého tímu.
- 19.1.2. Ak má hráč otvorenú alebo krvácajúcu ranu, musí byť okamžite hlásené prerušenie hry pre zranenie a taký hráč musí byť okamžite vystriedaný a nesmie sa vrátiť na ihrisko kým rana nebola ošetrená a zacelená.
- 19.1.3. Ak k zraneniu nedošlo následkom kontaktu s protihráčom, môže si hráč vybrať či vystrieda alebo zobrať oddychový čas svojho tímu.
- 19.1.4. Ak ku zraneniu došlo následkom kontaktu s protihráčom, môže si hráč vybrať či bude pokračovať v hre alebo či vystrieda.
- 19.1.5. Ak zranený hráč opustí ihrisko, môže súperiaci tím vystriedať jedného hráča.
- 19.1.6. Ak zranený hráč chytí disk a pustí ho kvôli zraneniu, nestráca jeho držbu.
- 19.1.7. Náhradníci striedajúci zraneného hráča preberajú jeho stav (polohu, držbu disku, stav počítania, atď).

19.2. Technické prerušenie hry (technical):

- 19.2.1. Technické prerušenie hry, tzv. "technická" (technical), môže byť ohlásená ktorýmkoľvek hráčom, ktorý spozoruje záležitosť, ktorá by mohla ohroziť ostatných hráčov.
- 19.2.2. Hádzač môže ohlásiť technické prerušenie počas hry z dôvodu výmeny závažne poškodeného disku.

19.3. Ak bol disk vo vzduchu, keď bolo ohlásené prerušenie hry, hra pokračuje až kým nie je jasná držba disku.

- 19.3.1. Po prerušení kvôli zraneniu, ku ktorému nedošlo následkom faulu, nahrávka alebo turnover zostáva v platnosti a hra pokračuje.
- 19.3.2. Po technickom prerušení hry“
 - 19.3.2.1. ak hláška alebo problém neovplyvnili hru, prihrávka alebo turnover zostáva v platnosti a hra pokračuje.

19.3.2.2. ak hláška alebo problém ovplyvnili hru, disk sa vracia hádzačovi a stall count začína maximálne na piatich (5).

19.4. Keď sa hra hrá na čas, zastavuje sa po dobu prerušenia časomiera.

20. Oddychové časy

- 20.1. Hráč, ktorý hlási oddychový čas, musí vytvoriť z rúk alebo jednej ruky a disku písmeno T a hlasno oznámiť "time-out" súperiacim hráčom.
- 20.2. Každý tím môže mať dva (2) oddychové časy na polčase.
- 20.3. Oddychový čas môže byť vzatý kedykoľvek v polčase.
- 20.4. Oddychový čas trvá jednu (1) minútu.**
- 20.5. Po bode a pred nasledujúcim výhodom (pull) môže ktorýkoľvek hráč tímu nahlásiť oddychový čas. Oddychový čas predĺži interval medzi začiatkom bodu a nasledujúcim výhodom (pull) o dve (2) minúty.
- 20.6. V priebehu hry môže o oddychový čas požiadať len hádzač s už vytvoreným pivotovacím bodom. Po takom oddychovom čase:
 - 20.6.1. nie je povolené striedanie s výnimkou striedania kvôli zraneniu,
 - 20.6.2. hra je znovu začatá v tom istom pivotovacom bode,
 - 20.6.3. hádzač je ten istý hráč,
 - 20.6.4. všetci ostatní útočiaci hráči sa môžu ľubovoľne rozmiestniť po ihrisku,
 - 20.6.5. po tom, čo sa útočiaci hráči rozmiestnili po ihrisku, môžu sa ľubovoľne rozmiestniť obrancovia,
 - 20.6.6. počítanie pokračuje, okrem prípadu, keď sa zmení marker.

20.7. Ak hádzač zahlási oddychový čas vo chvíli, kedy jeho tím už nemá k dispozícii žiadny oddychový čas, je hra prerušená. Marker pridá dve (2) sekundy na počítanie pred znovu začatím hry checkom. Ak toto spôsobí počítanie šesť (6) alebo vyššie, nastáva turnover "vypočítaním" (stall-out). Ak nebolo žiadne počítanie, môže obranca začať počítať od troch (3).

- Koniec -

Vysvetlenie pojmov

Akt hádzania	Pozri hádzací pohyb.
Aut (out, out-ofbounds = OB)	Všetko, čo nie je súčasť ihriska, vrátane obvodových čiar.
Brániaca zóna	Zóna, do ktorej sa snaží brániaci tím zabrániť súperovi v skórovaní.
Brániaci hráč	Hociktorý hráč, ktorého tím nemá držbu disku.
Brick	Akýkoľvek výhod, ktorý dopadne do autu bez toho, aby sa ho dotkol prijímajúci tím.
Call - Hláska	Jasné počuteľné oznámenie, že nastal faul, priestupok, chyba alebo zranenie. Nasledovné termíny môžu byť použité: "faul", "kroky", konkrétne meno chyby markera, "priestupok" (alebo meno konkrétneho priestupku), "vypočítanie", "technická", "zranenia".
Centrálna zóna	Je to plocha ihriska vrátane zónových čiar no bez koncových zón a autových čiar.
Čiara	Hranice definujúca jednotlivé časti ihriska. U nenalajnovaného ihriská sú časti ihriska ohraničené imaginárnymi čiarami spojenými vždy dvoma značkami (napr. kuželkami). Dĺžka imaginárnej čiary je vymedzená vzdialenosťou značiek a šírka je rovná šírke značiek.
Držba disku (possession of the disc)	Kontrola a trvalý kontakt s netočiacim sa diskom. Chytením prihrávky sa rozumie začatie držby disku. Strata držby disku v dôsledku dopadu na zem súvisiaceho so spracovaním prihrávky spätne ruší túto držbu disku. Disk v držbe hráča je súčasťou tela tohto hráča. Tím, ktorého hráč má v držbe disk, je považovaný za tím, ktorý má v držbe disk.
Fake	Pohyb okolo pivotovacieho bodu za účelom uvolnenia sa hádzača od markera.
Hádzací pohyb	Hádzací pohyb je pohyb, pri ktorom je prenesená sila hádzača na disk v smere letu, ktorý má za následok hod. Pivotovanie nie je súčasťou hádzacieho pohybu.
Hádzáč (thrower)	Útočiaci hráč, ktorý má držbu disku alebo hráč, ktorý práve prihral disk predtým než je rozhodnutý výsledok hodu.
Hod	Disk, ktorý sa ocitol vo vzduchu na základe pohybu smerujúcemu k odhodneniu disku, vrátane náznaku a (ne)úmyselného upustenia disku, ktoré má za následok stratu kontaktu medzi diskom a hádzačom. Prihrávka je ekvivalentom k hodu.
Hra	Čas po tom ako začal výhod (pull) a pred dosiahnutím bodu. Hra môže ďalej zastať kvôli zahláseniu (callu), v ktorom prípade sa hra znovu začne checkom. Hráč Jeden z najviac štrnástich (14) osôb, ktorí sa skutočne účastnia v súčasnom bode hry.
Check (vloženie disku do hry)	Akt brániaceho hráča, ktorý sa dotkne disku za účelom začatia prerušenej hry.
Ihrisko	Priestor vrátane vlastného ihriska a koncových zón, ale bez obvodových čiar.
Kde sa zastaví disk	Miesto, kde je disk chytený, samovolne sa zastaví, alebo je zastavené jeho kotúľanie či kĺzanie.
Koncová zóna	Jedno z dvoch území na konci ihriska kde môže tím skórovať chytením disku.
Kontakt so zemou	Zahŕňa akýkoľvek kontakt hráča so zemou, ktorý sa vzťahuje k špecifickej akcii alebo manévru vrátane dopadu po výskoku alebo obnovenie rovnováhy (napr. po skoku, lay-oute (hodení sa), náklonění či páde).
Legitímna pozícia	Nehybná pozícia zavedená telom hráča, okrem vystretých rúk a nôh, ktorej sa všetci protihráči môžu vyhnúť ak zoberieme do úvahy čas a vzdialenosť.
Marker	Brániaci hráč, ktorý počíta hádzačovi.
Muž	Každá osoba, ktorá nie je žena.
Náhodný kontakt	Hociktorý kontakt, ktorý nie je prirodzene nebezpečný a neovplyvňuje výsledok hry.
Najlepšia perspektíva	Miesto, v ktorom sa nachádza hráč s momentálne najlepším prehľadom o pozícií disku, zeme, hráčoch a čiarami, ktoré ovplyvňujú hru.
Nehráč (hráč, ktorý práve nie je v hre)	Každá osoba, vrátane členov tímu, ktorý práve nie je hráč.
Obvodové čiary	Čiary oddeľujúce vlastné ihrisko alebo koncovú zónu od autu. Nie sú súčasťou ihriska.

Ovplyvnenie hry	Prerušenie má vplyv na hru vtedy, ak výsledok situácie mohol byť iný, keby k nemu neprišlo.
Pivotovací bod (pivot point)	Bod na ihrisku kde je hádzač povinný zaviesť pivotovanie po turnoveri, alebo kde bolo pivotovanie už zavedené. Hádzač nemusí zaviesť pivotovací bod ak nezastavil a nepivotoval.
Pivotovať	Pohybovať sa v hociktorom smere, zatiaľ čo držíme časť tela v kontakte s jediným bodom na ihrisku, zvaným pivotovací bod.
Predĺženie (time cap)	Predom určený čas hry, po ktorého uplynutí a po dohraní bodu započatým pred jeho uplynutím, upraví skóre potrebné na výhru (goal cap) na počet bodov rovných o dva (2) viac ako skóre práve vyhrávajúceho tímu, alebo oboch tímov ak je práve remíza.
Prerušenie hry	Akékoľvek prerušenie hry kvôli faulu, prihláške, diskusiám alebo time-outu. K začiatku prerušenej hry je vyžadovaný check alebo self-check. Pokiaľ sa neaplikuje pravidlo o pokračovaní v hre (continuation rule), nenastáva turnover.
Príjemcovia (receivers)	Všetci útočiaci hráči iní než hádzač.
Svojpomocný check (self check)	Akt hádzača, kedy dotykom disku zeme začína prerušenú hru. Nastáva v prípade, keď v dosahu hádzača nie je žiadny obranca.
Tesné bránenie	Brániaci hráč tesne bráni útočiaceho hráča, ak je od neho vzdialený na maximálne tri (3) metre a reaguje na jeho pohyb.
Turnover (zmena držby disku)	Hocijaká udalosť, ktorej výsledkom je zmena držby disku.
Ustanovenie pivotu	Po turnoveri je určený pivotovací bod a hádzač ustanoví pivot umiestnením časti svojho tela (obvykle nohou) v tomto bode.
Útočenie na koncovú zónu	Koncová zóna, v ktorej sa spomenutý tím práve snaží dosiahnuť bod (skórovať).
Útočiaci hráč	Hráč, ktorého tím má držbu disku.
Výhod (pull)	Hod jedného tímu druhému, ktorý začína hru na začiatku polčasu alebo po dosiahnutí bodu.
Zachytenie prihrávky (interception)	Keď brániaci hráč chytí prihrávku od útočiaceho hráča.
Zem	Zem pozostáva zo všetkých hmotných pevných objektov, vrátane trávy, kužielok, vybavenia, vody a nehráčov, ale vynímajúc všetkých hráčov a oblečenia, ktoré majú na sebe, častíc vo vzduchu a zrážok.
Zónova čiara (skórovacia čiara)	Čiara oddeľujúca centrálnu zónu od jednotlivých koncových zón.
Žena	Každá osoba, ktorá je považovaná za ženu podľa súčasných regulácií Medzinárodného Olympijského Výboru.

Právne ustanovenia

Toto dielo ("WFDF pravidlá Ultimate 2013") je licencované podľa licencie Creative Commons Attribution 2.5. Pôvodný autor diela je Svetová federácia lietajúceho disku, nezisková organizácia registrovaná v štáte Colorado, USA. Nasleduje zrozumiteľné zhrnutie právnych náležitostí (kompletná licencia je v prílohe C)

Toto dielo môžete:

- Kopírovať, distribuovať, vystavovať a uvádzať
- Vytvárať odvodeniny
- Používať ho na komerčné účely

Po splnení nasledujúcich podmienok:

- Musíte uznať pôvodného autora diela.
- Na účely distribúcie musíte jasne uviesť licenčné podmienky tohto diela.
- Tieto podmienky môžu byť zmenené so súhlasom WFDF.

Vaše práva na čestné použitie alebo citáciu diela týmto nie sú dotknuté.