

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.

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 oboch stranách ihriska je koncová zóna. Cieľom tímu je skórovať, a to tak, že hráč chytí prihrávku v koncovj zóne súpera. Hádzajúci hráč (ďalej "háďzač") nesmie s diskom bežať, môže však prihrávať ktorýmkoľvek smerom. Po nevydarenej prihrávke dochádza k turnoveru a súperiaci tím, útočiaci na protihľad koncovú zónu, získava disk a môže skórovať. Hra sa obvyčajne hrá na 17 bodov a trvá približne 100 minút. V ultimate nahradzujú 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 hlásky konzistentne;
 - 1.3.8. hlásiť iba také hlásky, kde priestupok je dosť podstatný na to aby ovplyvnil výsledok aktuálnej hernj situácie.
- 1.4. Vysoko sŕtáživá hra je vítaná, nie však na úkor vzájomného rešpektu medzi hráčmi, dodržiavania dohodnutých pravidiel, alebo jednoduchjej 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 provokácii.
- 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 zastrašovanie súpera;
 - 1.6.4. bezohľadná oslava po skórovaní;
 - 1.6.5. oplácanie súperových hlások; a
 - 1.6.6. Pýtanie si prihrávky od súpera.
- 1.7. Tímy sú ochrancami spiritu a musia:
 - 1.7.1. niesť zodpovednosť za oboznamenie 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 začiatčovník previni 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 začiatčovníkov alebo mladých hráčov,

pomáhať im s pravidlami a s rozhodovaním na ihrisku.

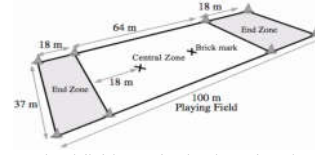
- 1.10. Pravidlá by mali byť interpretované hráčmi priamo zúčastnenými danej situácie, alebo hráčmi, ktorí mali najlepší výhľad. Hráči mimo ihriska, okrem kapitána, by sa do jej riešenia nemali zapájať. Avšak v prípade hlások (callov) "out" a "down" môžu hráči požiadať nehráčov s

dobrym výhľadom aby im pomohli hlásku posúdiť.

- 1.11. Za hlásenie hlások sú zodpovední výhradne hráči a kapitáni.
- 1.12. Pokiaľ sa hráči, po diskusii, nevedia zhodnúť ako sa situácia odohrala, disk sa vracia poslednému nespochybniteľnému háďzačovi.

2. Ihrisko

- 2.1. Ihrisko je obdĺžnik s rozmermi a zónami podľa obrázku.



- 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.

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. Každý hráč nesmie nosiť oblečenie alebo iné predmety, ktoré by mohli poškodiť jeho alebo ostatných hráčov.

4. Bod, dosiahnutie bodu a hra

- 4.1. Hrá pozostáva z niekoľkých bodov. Každý bod končí dosiahnutím bodu.
- 4.2. Hra končí víťazstvom tímu, ktorý ako prvý získa sedemnášť (17) 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:

5. Tímy (družstvá)

- 5.1. Každý tím má pri každom bode na ihrisku najviac siedmich (7) a minimálne piatich (5) 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 stať 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 výhodu (pull), alebo
 - 6.1.2. ktorú koncovú zónu bude ich tím brániť.

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 výhodu (pull) bez zbytočného zdržovania.
- 7.2. Výhod (pull) je hodenie disku obrancou 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.
 - 7.2.1. Akonáhle sú pripravení a disk nie je vyhodnený, musia útočiaci hráči stáť jednou nohou na svojej základnej čiare, pričom nesmú meniť svoju pozíciu voči ostatným spoluhráčom.
- 7.3. Hráči brániaceho družstva sa musia pri výhodu (pulle) nachádzať jednu nohu vo svojej zóne.
- 7.4. Ak tím poruší pravidla 7.3. alebo 7.4., druhý tím musí nahlásiť priestupok (offsíde) predtým ako sa útočiaci tím dotkne disku. Výhod (pull) sa musí opakovať tak rýchlo ako sa dá.
- 7.5. Ihneď po výhodu (pulle) sa všetci hráči môžu ľubovoľne pohybovať.
- 7.6. Hráči brániaceho tímu sa nesmú disku dotknúť, pokiaľ sa ho nedotkne útočiaci hráč, alebo sa disk nedotkne zeme.
- 7.7. Ak sa útočiaci hráč dotkne disku (v ihrisku

- alebo v aute) pred dopadom disku na zem a útočiaci tím disk nechytí, dochádza k turnoveru ("spadnutý výhod" dropped pull).
- 7.8. Keď sa disk najprv dotkne ihriska a nevyjde do autu, alebo je v ihrisku zachytený, háďzač ustanoví pivot na mieste, kde sa disk zastavil.
- 7.9. Keď sa disk dotkne ihriska a potom sa bez dotyku útočiacieho hráča dostane do autu, háďzač ustanoví pivot na mieste v centrálnej zóne najbližšie k miestu, kde disk opustil ihrisko (sekcia 11.7).
- 7.10. Keď sa disk najprv dotkne ihriska a potom sa dostane do autu po kontakte s útočiacim hráčom, alebo útočiaci hráč chytí výhod (pull) v aute, háďzač ustanoví pivot na mieste najbližšie k miestu, kde disk opustil ihrisko (sekcia 11.5).
- 7.11. Keď sa disk dotkne autu, bez toho aby sa najskôr dotkol ihriska alebo útočiacieho hráča, môže háďzač ustanoviť pivot buď na obrannom brick mark-u alebo v centrálnej zóne najbližšie k miestu, kde disk opustil ihrisko (sekcia 11.7). Voľba brick mark-u musí byť signalizovaná týmto háďzačom zdvihnutím vystrčej ruky pred zdvihnutím disku.

8. Stav disku

- 8.1. Disk je mŕtvý a turnover nie je možný:
 - 8.1.1. Po začiatku bodu, pokiaľ nie je hodný výhodu (pull);
 - 8.1.2. Po výhodu (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. Háďzač nemôže dať držbu mŕtveho disku inému hráčovi.
- 8.4. Ktorýkoľvek hráč sa môže pokúsiť zastaviť kotlujúci alebo kľúzi 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. Útočiaci hráč, ktorý bude rozohrávať, sa musí dostaviť k disku, aby ustanovil pivot, chádzou alebo rýchlejšie.
 - 8.6.1. Ak útočiaci tím poruší pravidlo 8.6., brániaci tím môže dať ústne upozornenie (Zdržovanie hry (Delay of the Game)) alebo zahlásiť priestupok (violation).
 - 8.6.2. Ak je stanovený háďzač 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 háďzačovi zvolaním "stalling" (počítanie) a potom počítaním od jedna (1) do desať (10). Interval medzi začiatkami jednotlivých čísel počítania musí byť minimálne jedna (1) sekunda.
 - 9.3.1. je disk živý (pokiaľ nie je uvedený inak);
 - 9.3.2. je v blízkosti troch (3) metrov od háďzača;
 - 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 háďzača, alebo iný obranca prevzme počítanie, počítanie sa začína opäť od jedna (1).
- 9.5. Po prerušení hry pokračuje počítanie nasledovne:
 - 9.5.1. Po nekontestovanom porušení pravidiel obranou počítanie začína od čísla jeden (1).
 - 9.5.2. Po nekontestovanom porušení pravidiel útokom počítanie pokračuje, ale najviac od čísla deväť (9).
 - 9.5.3. Po kontestovanom vypočítaní počítanie pokračuje, ale najviac od čísla osem (8).
 - 9.5.4. Po všetkých ostatných hlások počítanie pokračuje, ale najviac od čísla šesť (6).
 - 9.6. Znovu začať počítanie od "maximálneho n", kde "n" je číslo od jedna (1) do deväť (9), 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)), kontestovaniu turnoveru, kontestovaniu bodu, technickému prerušeniu, zraneniu alebo diskusii, hra sa musí započať 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 uvedený inak.
 - 10.2.2. Pokiaľ došlo k udalosti, ktorá spôsobila prerušenie hry po odhodnení disku háďzačom, disk sa vracia k háďzačovi na znovuzapočatie hry. Všetci hráči sa musia vrátiť na miesto, na ktorom sa nachádzali v momente keď háďzač disk odhodil, pokiaľ nie je inak uvedený.
 - 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 zahĺšením "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, háďzač sa dotkne diskom zeme a zavolá "disk in"; alebo
 - 10.5.3. keď disk nie je v dosahu obrancu a nie je háďzač, obranca najbližšie postavený k disku zavolá "disk in".
- 10.6. Ak sa háďzač pokúsi nahráť pred checkom, alebo nastane porušenie pravidla 10.2., nahrávka je neplatná (bez ohľadu či bola úspešná) a disk sa vracia háďzačovi.

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.

- 1.3. 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 pivoť v ihrisku čo najbližšie k bodu, kde prekročil obvodový 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 znovu 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

12. Chytenie a postavenie

- 12.1. Hráč "chytiť" 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, chytenie disku sa považuje za neplatné.
- 12.3. Pri nasledujúcich okolnostiach dochádza k autovému turnover (out-of-bounds turnover) a chytenie 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 útočiacей strane.
- 12.6. Hráč v postavení v súlade s pravidlami, má právo zostať v tomto postavení a nemá byť kontaktovaný protihráčom.
- 12.7. Pokiaľ sa hráč snaží získať disk, nemôže sa

- 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, neháči môžu priblížiť disk. Hádzač musí priniesť disk ostávajúce tri (3) metre k ihrisku.
- 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 zaujimaní takéhoto miesta hráč nesmie iniciovať kontakt so súperom.
- 12.9. Všetci hráči sa musia vyvarovať vzájomného kontaktu, žiadna situácia nie je ospravedlnená pre iniciovanie kontaktu. "Hranie do disku" nie je oprávnenou zámenkou 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 faul.
- 12.11. Hráči nesmú používať svoje ruky alebo nohy v zabráňujúci 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),

- 14.2. Ak hráč s diskom skončí úplne za základnou čiarou, ale neskóruje podľa bodu 14.1., ustanoví pivoť v najbližšom bode na základnej čiare.
- 14.3. Moment skórovania je určený momentom kontaktu s koncovou zónou po chytení disku.

15. Hlásenie faulov, chýb a priestupkov

- 15.1. Porušenie pravidiel pri nenáhodnom kontakte medzi dvoma alebo viacerými protihráčmi je faul.
- 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 "faul".
- 15.5. Iba hádzač môže hlásiť chybu markera (marking infraction) zahlásením 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 ustúdi, že jeho hláska nebola potrebná, môže hlásku odvolať zvolaním "odvolané" (retracted). Hra pokračuje po checku.

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 vykonania 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 sponzorujú 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 hláska nahlásená ak hráči oboch tímov súhlasia, že faul, priestupok alebo hláska 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 hláska týkala, akékoľvek pozíčné nevýhody spôsobené faulom alebo priestupkom a hra pokračuje po checku.

17. Fauly

- 17.1. Nebezpečná hra:
- 17.1.1. Lahostnosť 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 chytení disku:

- 17.2.1. Obranný faul pri chytení disku nastane, keď obranca iniciuje kontakt s chytajúcim súperom pred alebo v priebehu chytania disku.
- 17.2.2. Po obrannom faule pri chytení disku:

- 13.1.4. sa hádzač dotkne disku po jeho odhodnení a pred tým, ako sa ho dotkne iný hráč ("dvojité dotyk" double touch),
- 13.1.5. je prihrávka zachytená obrancou ("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 zahlásiť príslušnú hlásku. Ak s tým jeden z tímov nesúhlasí, môžu zahlásiť contest (contest) a. Ak sa po diskusií hráči nevedia dohodnúť čo sa stalo v hre, disk sa vráti poslednému nespochybnému hádzačovi.
- 13.3. Ak nastane "rychle počítanie" (fast count) za okolností, keď hádzač nemal rozumnú možnosť zahlásiť "rychle počítanie" pred vypočítaním, postupuje sa ako v prípade contestovaného vypočítania (contested stall-out - 9.5.3.).
- 13.3.1. Ak hádzač 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 turnoverch: podanie (hand-over), odrazenie disku (deflection), dvojitý dotyk (double touch), vypočítanie (stallout) a nekontestovaný útočný faul pri chytení disku.
- 13.5. Akýkoľvek útočiaci hráč môže po turnoveri zobrať disk, okrem nasledujúcich prípadov:
- 13.5.1. po zachytení (interception) disku obrancou, kde si hráč, ktorý prihrávku zachytil, musí ponechať držbu; a
- 13.5.2. po útočnom faule pri chytení disku, kedy faulovaný hráč musí prebrať držbu disku.
- 13.6. Ak hráč, ktorý má po turnoveri držbu disku, úmyselne 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 hádzač v prípade 13.1.2., 13.1.3., 13.1.4., 13.1.7., alebo
- 13.7.4. kde došlo k nekontestovanému útočnému faulu pri chytení disku.
- 13.8. Ak je miesto turnoveru v aute alebo sa po turnoveri disk autu dotkol, hádzač musí ustanoviť pivoť 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., pivoť sa ustanoví podľa pravidiel 13.9., 13.10. alebo 13.11..
- 13.9. Ak je miesto turnoveru vo centrálnej zóne, hádzač musí ustanoviť pivoť v tomto mieste.
- 13.10. Ak je miesto turnoveru v útočnej koncovéj zóne tímu, ktorý získal disk, hádzač musí ustanoviť pivoť v najbližšom mieste na základnej čiare.
- 13.11. Ak je miesto turnoveru v obrannej koncovéj zóne tímu, ktorý získal disk, hádzač si môže zvoliť kde ustanoví pivoť:
- 13.11.1. na mieste turnoveru postavením sa na tomto mieste, alebo názvom prihrávky;
- 13.11.2. na najbližšom bode na základnej čiare presunom na toto miesto z miesta turnoveru.
- 13.11.2.1. Stanovený hádzač môže signalizovať rozhováranie zo zónovej čiary zdvihnutím vystretej ruky pred zdvihnutím disku.
- 13.11.3. Okamžitý presun, zotrvanie na mieste alebo signalizácia rozhovárania zo zónovej čiary určuje miesto ustanovnia pivoťu, 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. Tím dosiahne bod ak hráč v ihrisku chytí prihrávku, ktorá neodporuje pravidlám a všetky jeho body dotyku po chytení disku sa nachádzajú výlučne v útočnej koncovéj zóne (viz 12.1., 12.2.).
- 14.1.1. Ak sa hráč domieva, že bol dosiahnutý bod, môže zahlásiť bod (goal) a hra sa preruší. Po contestovanom alebo odvolanom dosiahnutí bodu sa hra znovu započne checkom.

- 17.2.2.1. ak sa nachádza v centrálnej zóne alebo vo svojej obrannej koncovéj zóne, nadobúda chytač držbu disku;
- 17.2.2.2. ak sa nachádza v útočnej koncovéj 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 vytlačení:
- 17.3.1. Faul vytlačením nastáva, keď chytajúci hráč v lete chytí disk a je faulovaný obrancou 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 koncovéj zóny.
- 17.3.2. Ak mal chytajúci hráč doskočiť do svojej útočnej koncovéj 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 chytajúcejmu.
- 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 odhodnením 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 chytení disku:
- 17.6.1. Útočný faul pri chytení 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 (hádzacia) pri hádzaní:
- 17.7.1. Útočný faul pri hádzaní nastane, keď hádzač iniciuje kontakt s obrancou, ktorý je postavený v súlade s pravidlami.
- 17.7.2. Náhodný kontakt počas švihnu (odhodnenie disku) nie je faulom, ale hráč by sa 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 obrancou, ktorý nemá vplyv na pokus chytiť disk.
- 17.9.2. Ak nie je faul kontestovaný, môže faulovaný hráč vyrovnať všetky pozíčné nevýhody spôsobené faulom.
- 17.10. Vzájomné fauly:
- 17.10.1. Keď faul hlási útočiaci aj brániaci 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. "Rychle 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. počítat' v menej než sekundových intervaloch,
- 18.1.1.1.4. neodpočíta dve (2) sekundy z počítania po prvom hlásení akékoľvek 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 hádzačovo pivotovacieho bodu. Avšak, ak je táto situácia spôsobená iba pohybom hádzača, nejedná sa o chybu.
- 18.1.1.4. "Ovinitie" (wrapping) - spojnicia 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 hádzačovo

- 14.2. Ak hráč s diskom skončí úplne za základnou čiarou, ale neskóruje podľa bodu 14.1., ustanoví pivoť v najbližšom bode na základnej čiare.
- 14.3. Moment skórovania je určený momentom kontaktu s koncovou zónou po chytení disku.
15. Hlásenie faulov, chýb a priestupkov
- 15.1. Porušenie pravidiel pri nenáhodnom kontakte medzi dvoma alebo viacerými protihráčmi je faul.
- 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 "faul".
- 15.5. Iba hádzač môže hlásiť chybu markera (marking infraction) zahlásením 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.
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 vykonania 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 sponzorujú 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

17. Fauly

- 17.1. Nebezpečná hra:
- 17.1.1. Lahostnosť 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 chytení disku:

- 17.2.1. Obranný faul pri chytení disku nastane, keď obranca iniciuje kontakt s chytajúcim súperom pred alebo v priebehu chytania disku.
- 17.2.2. Po obrannom faule pri chytení disku:

	pivotovacieho bodu a zároveň tesne nebráni iného útočiaceho hráča (viď definícia tesného bránenia).	časť jeho tela zostáva v kontakte s jedným bodom v ihrisku, zvaným "pivotovací bod".
18.1.1.6.	"Výhľad" (vision) - brániaci hráč bráni hádzačovi akoukoľvek časťou tela vo výhľade.	18.2.5. Hádzač, ktorý leží alebo kľučí, nemusí ustanoviť pivot.
18.1.1.7.	"Kontakt" (contact) - brániaci hráč kontaktuje hádzača pred odhodením disku, ale nie v priebehu hádzačového pohybu. Avšak, ak je tento kontakt spôsobený len hádzačom, nejedná sa o chybu markera.	18.2.5.1. Keď takto hráč zastaví, stred jeho tela určuje pivotovací bod a nesmie sa z tohto bodu presunúť kým leží alebo kľučí.
18.1.2.	Chyba markera môže byť obrancom kontestovaná, v tomto prípade je hra prerušená.	18.2.5.2. Ak vstane, musí ustanoviť pivot v tomto bode.
18.1.3.	Pri prvej markerovej chybe musí marker odpočítať dve (2) sekundy z počítania a pokračovať v počítaní.	18.2.6. Chyba kroky nastane, keď:
18.1.4.	Marker nesmie pokračovať v počítaní, pokiaľ nedôjde k náprave nesprávnej pozície. Ak tak urobí, dochádza k ďalšej chybe.	18.2.6.1. hádzač ustanoví pivot na nesprávnom bode ihriska;
18.1.5.	Každá nasledujúca nekontestovaná chyba počas toho istého počítania má za následok, že marker musí začať znova počítať od jednej (1).	18.2.6.2. hádzač zmení smer pohybu pred ustanovením pivotovacieho bodu alebo odhodením disku;
18.1.6.	Ak po chybe markera (marking infraction) nie je počítanie upravené alebo nie je počítané, mal by byť zahlasený priestupok (violation) a hra je prerušená.	18.2.6.3. hádzač nespomali tak rýchlo ako je to možné;
18.1.7.	Ak sa hádzač pokúsil prihrať a chyba markera (marking infraction) je zahlasená v priebehu hádzačového pohybu alebo ak je disk vo vzduchu, nemá hlásenie chyby žiadne dôsledky.	18.2.6.4. hádzač neudrží kontakt so zriadeným pivotovacím bodom dokým neodhodí disk;
18.2.	Chyba "kroky" (travel):	18.2.6.5. hádzač neudrží kontakt s ihriskom v priebehu hádzačieho pohybu – odhodu disku; alebo
18.2.1.	Hádzač môže prihrávať kedykoľvek pokiaľ je celý v ihrisku alebo ustanovil v ihrisku pivot.	18.2.6.6. chytač úmyselne disk kotúľa, hrá sa s ním, alebo ho spomaľuje za účelom premiestnenia ktorýmkoľvek smerom.
18.2.2.	Hráč, ktorý je v ihrisku a chytil prihrávku vo výskoku, sa pred kontaktom so zemou môže pokúsiť prihrať.	18.2.6.7. Po krokoch, ktoré neboli kontestované, sa hra neprerušuje;
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.	18.2.6.7.1. Hádzač ustanoví pivot na patričnom mieste určenom hráčom, ktorý kroky hlásil. Toto musí byť vykonané bez zbytočného zdržiavania od žiadneho zo zúčastnených hráčov.
18.2.3.1.	Hádzač môže odhodíť disk v priebehu spomaľovania, ak je počas hádzačieho pohybu v kontakte s ihriskom.	18.2.6.7.2. Akékoľvek počítanie je zastavené a hádzač nesmie odhodíť disk, dokiaľ nie je na patričnom mieste ustanovený pivot.
18.2.4.	Hráč môže pivotovať do všetkých smerov po ustanovení pivotovacieho bodu, keď jedna	18.2.6.7.3. Marker musí povedať "stalling" pred pokračovaním v počítaní.
		18.2.6.8. Ak, po zahlasení chyby kroky, ale pred opravením pivotu, hádzač odhodí prihrávku, ktorá bola dokončená, môže brániaci tím zahlasiť "priestupok" (travel violation). Hra je prerušená a disk sa vracia hádzačovi.

9

18.2.6.9. Ak, po zahlasení chyby kroky, ale pred opravením pivotu, hádzač odhodí prihrávku, ktorá nebola dokončená, hra pokračuje.	k útočiacemu hráčovi, ktorého tesne bráni, môže si tento obranca zahlasiť "pick".
18.2.6.10. Po krokoch, ktoré boli kontestované, sa hra prerušuje.	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).
8.3. Priestupok Pick	
18.3.1. Ak nejaký hráč zabráni brániacemu hráčovi, aby nasledoval alebo sa priblížil	
19. Prerušenie hry	
19.1. Prerušenie kvôli zraneniu (injury):	19.2. Technické prerušenie hry (technical):
19.1.1. Prerušenie kvôli zraneniu (injury) môže byť zahlasené zraneným hráčom alebo akýmkoľvek hráčom toho istého tímu.	19.2.1. Technické prerušenie hry, tzv. "technická" (technical), môže byť ohlásená ktorýmkoľvek hráčom, ktorý spozoruje záležitosť, ktorá by mohla ohroziť ostatných hráčov.
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.	19.2.2. Hádzač môže ohlásiť technické prerušenie počas hry z dôvodu výmeny závažne poškodeného disku.
19.1.3. Ak k zraneniu nedošlo následkom kontaktu s protihráčom, môže si hráč vybrať či bude pokračovať v hre alebo či vystrieda.	19.3. Ak bol disk vo vzduchu, keď bolo ohlásené prerušenie hry, hra pokračuje až kým nie je jasná držba disku.
19.1.4. Ak ku zraneniu došlo následkom kontaktu s protihráčom, môže si hráč vybrať či bude pokračovať v hre alebo či vystrieda.	19.3.1. Po prerušení kvôli zraneniu, ku ktorému nedošlo následkom faulu, nahrávka alebo turnover zostáva v platnosti a hra pokračuje.
19.1.5. Ak zranený hráč opustí ihrisko, môže súperiaci tím vystriedať jedného hráča.	19.3.2. Po technickom prerušení hry“
19.1.6. Ak zranený hráč chytil disk a pustí ho kvôli zraneniu, nestráca jeho držbu.	19.3.2.1. ak hláška alebo problém neovplyvnili hru, prihrávka alebo turnover zostáva v platnosti a hra pokračuje.
19.1.7. Náhradníci striedajúci zraneného hráča preberajú jeho stav (polohu, držbu disku, stav počítania, atď).	19.3.2.2. ak hláška alebo problém ovplyvnili hru, disk sa vracia hádzačovi.
	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 polčas.	
20.3. Oddychový čas môže byť vzatý kedykoľvek v polčase.	
20.4. Oddychový čas trvá dve (2) minúty.	
20.5. Po bode a pred nasledujúcim výhodom (pull) môže ktorýkoľvek hráč tímu nahlasiť oddychový čas. Oddychový čas predlžá 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 znova 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,	

10

20.6.6. počítanie pokračuje, okrem prípadu, keď sa zmení marker.	
20.7. Ak hádzač zahlasí 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 znovú začatím hry checkom. Ak toto spôsobí počítanie desať (10) alebo vyššie, nastáva turnover "vypočítaním" (stall-out). Ak nebolo žiadne počítanie, môže obranca začať počítať od troch (3).	
Vysvetlenie pojmov	
Call – Hláška	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".
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 späťne 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.
Hádzači pohyb	Hádzači pohyb je pohyb, pri ktorom je prenesená sila hádzača na disk v smere letu, ktorý má za následok hod. Pivotovanie nie je súčasťou hádzačieho pohybu.
Hádzač (thrower)	Útočiaci hráč, ktorý má držbu disku alebo hráč, ktorý práve prihral disk predtým než je rozhodnutý výsledok hodu.
Hláška na čiare	Ľubovoľná hláška o mieste kde disk vyletel alebo dopadol do autu, alebo relatívna poloha hráča vzhľadom na autovú alebo zónovú čiaru. Hláška na čiare sa spája s nasledovnými hláškami: „out“, „bod“ a „offside“.
Hod	Disk, ktorý sa ocitol vo vzduchu na základe pohybu smerujúceho k odhodeniu 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 výhodom (pull) a pred dosiahnutím bodu. Hra môže ďalej zastat kvôli zahlaseniu (callu), v ktorom prípade sa hra znova začne checkom. Hráč Jeden z najviac štrnástich (14) osôb, ktorí sa skutočne účastnia v súčasnom bode hry.
Iniciovať kontakt	Ľubovoľný pohyb smerom do legálne umiestneného hráča (buď do miesta kde stojí, alebo do miesta kde bude stáť na základe jeho rýchlosti a smeru), čo nevedie k náhodnému kontaktu.
Kontakt so zemou	Zahrňa 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), nákloneni 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.
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, hráčov a čiarach, ktoré ovplyvňujú hru.
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 turnover, 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 pivotovacím bodom.
Prerušenie hry	Akékoľvek prerušenie hry kvôli faulu, prihráške, 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.

11

Svojpomocný check (self check)	Akt hádzača, kedy dotyk diskom zeme začína prerušenú hru. Nastáva v prípade, keď v dosahu hádzača nie je žiadny obranca.
Ustanovenie pivotu	Po turnover je určený pivotovací bod a hádzač ustanoví pivot umiestnením časti svojho tela (obvykle nohou) v tomto bode.
Zem	Zem pozostáva zo všetkých hmotných pevných objektov, vrátane trávy, kužeľiek, vybavenia, vody a nahráčov, ale vylučuje všetkých hráčov a oblečenia, ktoré majú na sebe, časť vo vzduchu a zrážok.

12