

WFDF Pravidla Ultimate 2013

Oficiální verze platná od 1. 1. 2013
Vytvořeno WFDF výborem pro pravidla Ultimate

Česká asociace létajícího disku
Poslední revize české verze: 20. 2. 2013

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	4
7. Výhoz.....	4
8. Stav disku	5
9. Počítání Stání.....	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 hláске faul nebo přestupek	10
17. Fauly	10
18. Chyby a Přestupky	11
19. Přerušení hry	13
20. Oddechové časy	14
Vysvětlení pojmů.....	15
Právní ustanovení.....	17

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.

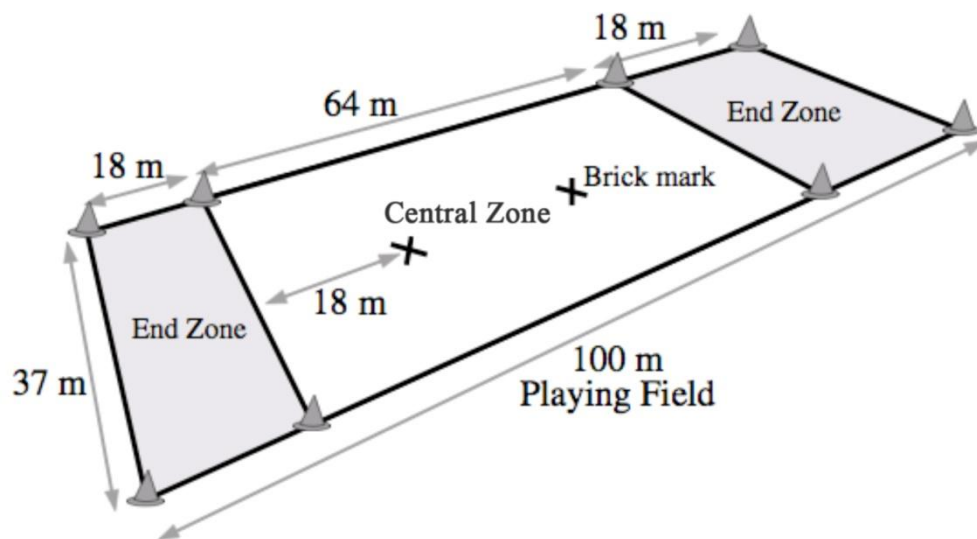
I. Spirit of the Game (duch hry)

- I.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.
- I.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.
- I.3. Hráči by měli dbát na to, že jsou současně rozhodčími zprostředkujícími dohodu mezi týmy. Musí:
 - I.3.1. znát pravidla;
 - I.3.2. rozhodovat spravedlivě a objektivně;
 - I.3.3. mluvit pravdu;
 - I.3.4. vysvětlit svůj názor jasně a stručně;
 - I.3.5. umožnit protivníkovi vyjádřit svůj názor;
 - I.3.6. vyřešit diskuse tak rychle jak je možné; a užívat zdvořilého jazyka;
 - I.3.7. v průběhu celé hry hlásit přestupky vyváženě; a
 - I.3.8. hlásit jenom takové přestupky, které podstatně ovlivní výsledek aktuální herní situace.
- I.4. Vysoce soutěživá hra je vítána, ne však na úkor vzájemného respektu mezi hráči, dodržování dohodnutých pravidel, nebo prosté radosti ze hry.
- I.5. Následující chování jsou příklady dobrého spirita:
 - I.5.1. okamžitě upozornit spoluhráče při špatné nebo nepotřebné hlášce nebo při faulu nebo přestupku vůči pravidlům;
 - I.5.2. odvolání hlášky pokud si myslíte, že hláška nebyla nezbytná;
 - I.5.3. ocenění soupeře za dobrou hru nebo spirita;
 - I.5.4. představení se soupeři; a
 - I.5.5. klidná reakce při nedorozumění nebo provokaci.
- I.6. Následující chování je zřejmým porušením spirita a musí se ho vyvarovat všichni zúčastnění:
 - I.6.1. nebezpečná hra a agresivní chování;
 - I.6.2. úmyslné faulování a jiné úmyslné porušení pravidel;
 - I.6.3. zesměšňování nebo zastrašování soupeře;
 - I.6.4. bezohledná oslava po skórování;
 - I.6.5. oplácení soupeřových hlášek; a
 - I.6.6. hlášení se o nahrávku od soupeře.
- I.7. Týmy jsou ochránci spirita a musí:
 - I.7.1. nést odpovědnost za obeznámení svých hráčů s pravidly a spiritem;
 - I.7.2. postarat se o nápravu chování u hráče vykazujícího slabý smysl pro Spirit of the game;
 - I.7.3. poskytnout soupeřícím týmům konstruktivní zpětnou vazbu jak zlepšit dodržování spirita.
- I.8. Když se začátečník proviní vůči pravidlům vzhledem k jejich neznalosti, zkušení hráči mají za povinnost vysvětlit mu přestupek.
- I.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. Za hlášení přestupků jsou zodpovědní výhradně hráči a kapitáni.
- 1.12. Když se hráči, po diskusi, nemohou shodnout, jak se situace odehrála, disk se vrací posledního nezpochybněnému házeči.

2. Hřiště

- 2.1. Hřiště je obdélník s rozměry a zónami podle obrázku 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. Základní čáry jsou čáry oddělující Vlastní hřiště od koncových zón a jsou součástí vlastního hřiště.
- 2.5. Brick marks jsou značky tvořené průsečíkem dvou (2), jeden (1) metr dlouhých, čar ve Vlastním hřišti, umístěné osmnáct (18) metrů od základních čar, ve středu mezi dvěma postranními čarami hřiště.
- 2.6. Rohy Vlastního hřiště a koncových zón označuje osm pružných předmětů (třeba plastových kuželů).
- 2.7. 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“.



obrázek 1.
 Playing Field = Hřiště
 Central Zone = 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 započítáním poločasu.
- 4.5. Po dosažení bodu a pokud ještě nebylo dosaženo konce zápasu nebo poločasu:
 - 4.5.1. další bod začíná okamžitě,
 - 4.5.2. týmy si vymění koncovou zónu, kterou brání,
 - 4.5.3. tým, který skóroval, vyhazuje.
- 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, nebo
 - 6.1.2. kterou koncovou zónu bude jejich tým bránit
- 6.2. Druhý tým si vybírá ze zbývajících možností.
- 6.3. Na začátku druhého poločasu se původní volby týmů vymění.

7. Výhoz

- 7.1. Na začátku hry, po poločasu, nebo po dosažení bodu, začíná hra výhozem disku.
 - 7.1.1. Týmy se musí připravit na výhoz bez zbytečného zdržování.
- 7.2. Výhoz je odhození disku obráncem za účelem zahájení hry poté, co oba týmy signalizují svou připravenost hrát. Signalizace probíhá tak, že alespoň jeden hráč z každého týmu zdvihne ruku nad hlavu

- 7.3. 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.
- 7.4. Obránci se musí při výhozu zcela nacházet ve své koncové zóně.
- 7.5. Jestliže tým poruší pravidla 7.3 a 7.4 druhý tým musí hlásit přestupek ("offside") dřív než se útočící tým dotkne disku. Výhoz musí být zopakován co nejrychleji.
- 7.6. Ihned po výhozu se všichni hráči mohou libovolně pohybovat.
- 7.7. Hráči bránícího týmu se nesmí dotknout disku, dokud se ho nedotkne útočník, nebo se disk nedotkne země.
- 7.8. 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“).
- 7.9. Když se disk dotkne hřiště a nepřejde do autu, nebo je v hřišti zachycen, házeč ustanoví pivot v místě, kde se disk zastavil.
- 7.10. Když se disk dotkne hřiště a pak se bez dotyku útočníka dostane do autu, házeč ustanoví pivot v místě ve Vlastním hřišti nejbližší místu, kde disk opustil hřiště (sekce 11.7).
- 7.11. Když se disk dotkne hřiště a pak se dostane do autu po dotyku útočníka, nebo útočník chytí výhoz v autu, házeč ustanoví pivot ve hřišti nejbližší místu, kde disk opustil hřiště (sekce 11.5).
- 7.12. Když se disk dotkne území v autu, aniž by se nejdříve dotkl hřiště nebo útočníka, může házeč ustanovit pivot, buď na obranné brick mark nebo ve Vlastním hřišti nejbližší místu, kde disk opustil hřiště (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 hláše, která zastaví hru, nebo po jakémkoliv jiném přerušení, dokud není disk vložen do hry checkem.
- 8.2. Disk, který není mrtvý, je živý.
- 8.3. Házeč nemůže předat držení mrtvého disku jinému hráči.
- 8.4. Kterýkoliv hráč se může pokusit zastavit kutálející nebo klouzající se disk.
- 8.5. Pokud hráč podstatně posune disk při pokusu o jeho zastavení, soupeřící tým může vyžadovat ustanovení pivotového bodu v místě, 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.
 - 8.6.1. Pokud útočící tým poruší pravidlo 8.6, může jej obránce upozornit („zdržování hry“), nebo může hlásit „přestupek“.
 - 8.6.2. Pokud je potenciální házeč vzdálen tři metry od pivotového bodu a přes upozornění stále porušuje pravidlo 8.6, může marker zahájit počítání Stání.

9. Počítání Stání

- 9.1. Marker počítá házeči Stání zvoláním „stalling“ („stání“) a pak počítáním od jedné (1) do deseti (10). Interval mezi začátky jednotlivých čísel počítání musí být nejméně jedna (1) sekunda.
- 9.2. Počítání musí být házeči jasně slyšitelné.
- 9.3. Marker může začít nebo pokračovat v počítání pouze pokud:
 - 9.3.1. je disk živý (pokud není uvedeno jinak);
 - 9.3.2. je v okruhu tří (3) metrů od házeče; a
 - 9.3.3. všichni obránci jsou postaveni v souladu s pravidly (sekce 18.1).
- 9.4. Jestliže se marker, který počítá Stání, posune dále než tři (3) metry od házeče, nebo jiný obráncem převezme počítání, začíná se počítat opět od jedné (1).
- 9.5. Po zastavení hry pokračuje počítání Stání následovně:
 - 9.5.1. Po nekontestovaném porušení pravidel obranou začíná počítání od čísla jedna (1).
 - 9.5.2. Po nekontestovaném porušení pravidel útokem počítání pokračuje, ale nejvýše od čísla devět (9).
 - 9.5.3. Po kontestovaném napočítání počítání pokračuje, ale nejvýše od čísla osm (8).
 - 9.5.4. Po všech ostatních hláškách počítání pokračuje, ale nejvýše od čísla šest (6).
- 9.6. Opětovné počítání „nejvýše od čísla n“, kde n je číslo od jedné (1) do devíti (9), značí oznámení „stalling“ („stání“) následované počítáním od čísla následujícího po posledním vyřčeném čísle před pozastavením hry, nebo od „n“, je-li takové číslo vyšší než „n“.

10. Check

- 10.1. Když je hra přerušena kvůli oddechovému času, faulu, porušení pravidel, kontestovaném turnoveru, kontestovanému bodu, technické, zranění, nebo diskusi, musí být hra co nejdříve znovu započata checkem. Check může být pozdržen pouze diskusí.
- 10.2. Mimo situace po oddechovém čase:
 - 10.2.1. Všichni hráči se musí vrátit na místo, kde byli v okamžiku události, která zapříčinila přerušování hry, pokud není uvedeno jinak.
 - 10.2.2. Pokud došlo k události, která způsobila přerušování hry, po odhození disku házečem, vrací se disk házeči. Všichni hráči se vrátí na místo, na kterém se nacházeli v momentě, kdy házeč disk odhodil, pokud není uvedeno jinak.
 - 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 přerušování hry z důvodu opravy výstroje (“equipment”), 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.
 - 10.4.1. Pokud dojde ke zbytečnému zdržování checku, může na to protihráč upozornit („zdržování hry“). Pokud zdržování pokračuje, může hráč sám uvést disk do hry zvoláním „disk in“, bez ověření připravenosti protihráčova týmu.
- 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, nejbližší 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 považováni 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 s 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 nejbližší 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 útočником 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,
- 11.8. Když je disk v autu, vzdálen více než tři (3) metry od pivotovacího bodu, nehrající 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 aut turnoveru a chycení disku se považuje za neplatné:
- 12.3.1. útočící chytač je v době dotyku s diskem v autu, nebo
- 12.3.2. první útočnickův kontakt se zemí po chycení disku je v autu, zatímco stále ještě drží disk
- 12.4. Po chycení disku se hráč stává házečem.
- 12.5. Pokud útočník a obránce chytí disk současně, držení je ponecháno útočící straně.
- 12.6. Hráč postavený v souladu s pravidly má právo zůstat ve svém postavení a protihráči se musí vyvarovat kontaktu s ním.

- 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 nesmí hráč iniciovat kontakt se soupeřem.
- 12.9. 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. Hráči nesmějí používat své ruce nebo nohy k bránění v pohybu protihráči.
- 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 úmyslně předán jedním útočníkem druhému, bez toho, aby se disku alespoň v jednom okamžiku nedotýkal ani jeden z těchto hráčů („podání“),
 - 13.1.3. si házeč „narází“ disk o jiného hráče („naražení“),
 - 13.1.4. se házeč dotkne disku po jeho odhození a před tím, než se disku dotkne jiný hráč („dvojitý dotek“),
 - 13.1.5. je přihrávka zachycena obráncem („zachycení“),
 - 13.1.6. se disk dostane do autu („aut“),
 - 13.1.7. házeč neodhodil disk před začátkem slova „deset“ při počítání Stání 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. Jestliže se hráč domnívá, že došlo k turnoveru, musí zahlásit příslušnou hlášku okamžitě. Pokud některý tým nesouhlasí, může hlásit kontest. Jestliže se hráči po diskusi nemohou shodnout, co ve hře nastalo, disk by se měl vrátit k poslednímu nezpochybněnému házeči.
- 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 (9.5.3).
 - 13.3.1. Jestliže házeč kontestuje napočítání, ale přesto odhodí disk a nahrávka je neúspěšná, nastává turnover a hra pokračuje.
- 13.4. Hra je zastavena a znovu započata checkem po těchto turnoverech: „podání“, „naražení“, „dvojitý dotek“, „napočítáno“ a nekontestovaném útočném faulu.
- 13.5. Kterýkoliv útočící hráč může po turnoveru vzít disk, kromě následujících případů:
 - 13.5.1. po „zachycení“ obráncem, kdy hráč, který přihrávku zachytil, musí mít disk v držení, a
 - 13.5.2. po útočném faulu při chytání disku, kdy musí mít disk v držení faulovaný hráč.
- 13.6. Hráč, který po turnoveru drží disk a úmyslně ho upustí nebo položí na zem, musí pokračovat v držení disku.
- 13.7. Po turnoveru, je místo turnoveru tam,

- 13.7.1. kde se disk zastavil nebo je zdvihnut útočnickem, nebo
 - 13.7.2. kde se zastavil hráč, který zachytil disk, nebo
 - 13.7.3. kde se nacházel házeč v případech 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7, nebo
 - 13.7.4. kde došlo k nekontestovanému útočnému faulu.
- 13.8. Pokud je místo turnoveru v autu nebo se po turnoveru disk autu dotknul, házeč musí ustanovit pivot v místě ve Vlastním hřišti, nejbližší místo, kde disk přešel do autu (Sekce 11.7).
- 13.8.1. Pokud nastala situace z pravidla 13.8, je pivotový bod ustanoven podle pravidel 13.9, 13.10 nebo 13.11.
- 13.9. Když je místo turnoveru ve Vlastním hřišti, házeč musí ustanovit pivot v tomto místě.
- 13.10. Když je místo turnoveru v útočné koncové zóně týmu, který získal disk, házeč musí ustanovit pivot v nejbližším místě na základní čáře.
- 13.11. Když je místo turnoveru v obranné koncové zóně týmu, který získal disk, házeč může zvolit, kde ustanoví pivot:
- 13.11.1. na místě turnoveru stáním na tomto místě, nebo náznakem přihrávky;
 - 13.11.2. na nejbližším bodě na základní čáře přesunem na toto místo z místa turnoveru.
 - 13.11.2.1. Házeč může signalizovat rozehrání ze základní čáry zdvihnutím natažené ruky před zvednutím disku.
 - 13.11.3. Okamžitý přesun, setrvání na místě nebo signalizace rozehrání ze základní čáry, určuje místo ustanovení pivotu, které se nesmí měnit.
- 13.12. Dojde-li k turnoveru a hra nevědomky pokračuje dál, je hra přerušena, 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).
- 14.1.1. Pokud hráč věří, že bylo dosaženo bodu, může zahlásit „bod“ a hra je přerušena. Po kontestovaném nebo odvolaném dosažení bodu, je hra znovu započata checkem.
- 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. Porušení 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. Pouze házeč může hlásit chybu markera zvoláním jména dané chyby. Kterýkoliv soupeřící hráč může hlásit chybu kroky.
- 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 nesprávně zastaví hru, protože špatně slyšel nebo neznal pravidla, pak následující herní situace zůstává a hra pokračuje po checku v bodě, kde byla zastavena.
- 15.9. Pokud hráč z týmu, vůči kterému je faul, chyba nebo přestupek hlášen, s hlášením nesouhlasí, může hlásit „kontest“.
- 15.10. 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.

16. Pokračování ve hře po hlášce faul nebo přestupek

- 16.1. Kdykoliv je zahlášena hláška faul nebo přestupek, je hra ihned přerušena a turnover nemůže nastat.
- 16.2. Nicméně pokud byl hlášen faul nebo přestupek:
 - 16.2.1. proti házeči a házeč se následně pokusí o přihrávku, nebo
 - 16.2.2. pokud je házeč v aktu házení, nebo
 - 16.2.3. pokud je disk ve vzduchu,
hra pokračuje do vyřešení držení disku.
 - 16.2.4. Jakmile je držení disku ustanoveno:
 - 16.2.4.1. Pokud tým nebo hráč, který hlásil přestupek nebo faul, udrží nebo získá po přihrávce držení disku, hra pokračuje bez přerušování. Hráči, kteří to zpozorují, mohou hlásit „play on“, aby bylo jasné, že bylo použito toto pravidlo.
 - 16.2.4.2. Pokud tým nebo hráč, který hlásil přestupek nebo faul, neudrží nebo získá po přihrávce držení disku, hra je přerušena.
 - 16.2.4.2.1. 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).
- 16.3. Bez ohledu na to, kdy byla nahlášena hláška; pokud hráči obou týmů souhlasí, že faul, přestupek nebo hláška neovlivnili hru, výsledek herní situace zůstává zachován.
 - 16.3.1. Pokud byl výsledkem herní situace bod, je uznán.
 - 16.3.2. V ostatních případech srovnají hráči, kterých se hláška týkala, poziciční nevýhody způsobené faulem nebo přestupkem 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 vytlačení:

- 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 případě disk zůstává chytajícím.
- 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 švihů (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. Nepřímý 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.
 - 17.10.2. Nenáhodný kontakt, který nastane při současném pohybu dvou nebo více hráčů do jednoho místa, by měl být posuzován jako Vzájemný faul.

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 pivotovacího bodu. Avšak, je-li tato situace způsobena pouze pohybem házeče, nejedná se o chybu.
- 18.1.1.4. „Ovinutí“ (Wrapping) – spojnice rukou bránícího hráče prochází přes pivotovací bod házeče.
- 18.1.1.5. „Dvojitě bránění“ (Double team) – jiný obránce než marker je blíže než tři (3) metry od házečova pivotovacího bodu a zároveň těsně nebrání jiného útočníka (viz definice těsného bránění).
- 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 házečova 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 po chybě markera není počítání upraveno nebo není počítáno, měl by být hlášen "přestupek" a hra je přerušena.
- 18.1.7. Pokud se házeč pokusil přihrát a chyba markera je hlášena v průběhu házečova 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 házečova 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 změni 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. házeč neudrží kontakt s hřištěm v průběhu házečího pohybu; nebo
 - 18.2.6.6. chytač úmyslně disk kutálí, hraje si s ním, nebo jej zpomaluje za účelem přemístění kterýmukoli směrem
 - 18.2.7. Po krocích, které nebyly kontestovány, není hra přerušena:
 - 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 místě ustanoven pivot.
 - 18.2.7.3. Marker musí říct „stalling“ („stání“) 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 kroky. Hra je přerušena a disk se vrací házeči.
 - 18.2.8.1. Před checkem musí házeč ustavit pivot na správném místě a v případě, že měl u sebe v době odhodu markera, může se marker posunout tak, aby mohl házeče bránit.
 - 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 přerušena, může se dotčený obránce přesunout na místo, o němž se hráči shodnou, že by se tam nacházel, kdyby nedošlo k Picku. Pokud došlo k odhození disku, vrací se disk k házeči.

19. Přerušování hry

- 19.1. Přerušování pro zranění:
 - 19.1.1. Přerušování pro zranění („zranění“), může být hlášeno zraněným hráčem nebo jakýmkoliv hráčem stejného týmu.
 - 19.1.2. Pokud má hráč otevřenou nebo krvácející ránu, musí být okamžitě hlášeno přerušování 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 kontaktu se soupeřem, může si hráč vybrat, zda být vystřídán nebo vzít oddechový čas svého týmu.
 - 19.1.4. Pokud ke zranění došlo následkem kontaktu se soupeřem, může si hráč vybrat, zda pokračovat ve hře nebo být vystřídán.
 - 19.1.5. Pokud zraněný hráč opustí hřiště, může soupeřící tým vystřídát jednoho hráče.
 - 19.1.6. Pokud zraněný hráč chytí disk a upustí ho kvůli zranění, neztrácí jeho držení.
 - 19.1.7. Náhradníci střídající zraněného hráče přebírají jeho stav (polohu, držení disku, stav počítání, atd.).
- 19.2. Technické přerušování hry:
 - 19.2.1. Technické přerušování hry, tzv. „technická“, může být ohlášená kterýmkoliv hráčem, který upozoruje na záležitost, která by mohla ohrozit ostatní hráče.
 - 19.2.2. Házeč může ohlásit technické přerušování během hry z důvodu výměny závažně poškozeného disku.
- 19.3. Pokud byl disk ve vzduchu, když bylo ohlášené přerušování hry, hra pokračuje, dokud není jasné držení disku.

- 19.3.1. Po přerušení pro zranění, ke kterému nedošlo následkem faulu, nahrávka nebo turnover zůstává v platnosti a hra pokračuje.
- 19.3.2. Po technickém přerušení hry:
 - 19.3.2.1. pokud hláška nebo problém neovlivnily hru, nahrávka nebo turnover zůstává v platnosti a hra pokračuje;
 - 19.3.2.2. pokud hláška nebo problém ovlivnily hru, disk se vrací házeči.
- 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 hráč 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 přerušena. Marker přidá dvě (2) sekundy k počítání před znovu započítáním 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 házezí pohyb.
Aut	vše, co není součástí Hřiště včetně obvodových čar
Brick	Jakýkoliv výhoz, který dopadne do autu bez toho, aby se jej dotkl přijímající tým.
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.
Čárová hláška	Jakákoliv hláška týkající se místa, kde disk opustil hřiště nebo se dostal do autu, nebo pozice hráče vzhledem k postranní nebo Základní čáře. Čárové hlášky se týkají těchto hlášek: "aut", "bod" a "offside".
Check	Akt bránícího hráče, který se dotkne disku za účelem zahájení přerušené hry.
Chytači	Všichni útočníci kromě házeče.
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.
Házeč	Útočník s diskem, nebo hráč, který právě odhodil disk – do té doby, než vyjde najevo výsledek hodů.
Házezí pohyb	Házezí pohyb je pohyb, při kterém je přenesena síla házeče na disk ve směru letu, který má za následek hod. Pilotování není součástí házezího pohybu.
Hláška	Jasně 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“ a „zranění“.
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 hodů.
Hra	Čas mezi zahájením výhozu a skórováním bodu. Hra může být přerušena hláškou, v tomto případě je hra znovu zahájena checkem.
Hráč	Jedna z až 14 osob, které v daném momentě podílejí na hře.
Hřiště	Plocha zahrnující Vlastní hřiště a Koncové zóny, do které nespádají Obvodové čáry
Iniciovat kontakt	Jakýkoliv pohyb směrem k hráči postavenému v souladu s pravidly (ať už k jeho stabilní pozici, nebo k pozici očekávané na základě jeho současné rychlosti a směru), který vede k nevyhnutelnému nenáhodnému kontaktu.
Kde zastaví disk	Místo, kde je disk chycen, samovolně se zastaví, nebo je zastaveno jeho rolováním či klouzáním.
Koncová zóna	Jedno ze dvou území na konci hřiště kde může tým skórovat chycením disku.
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)
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.
Marker	Obránce, který počítá házeči zdržování.
Mužský hráč	Jakýkoliv hráč, který není žena.
Nahodilý kontakt	Jakýkoliv kontakt, který není přirozeně nebezpečný a neovlivní hru.
Nehráč	Kdokoliv, včetně členů týmu, kteří nejsou zrovna hráči.
Nejlepší výhled	Místo, ve kterém se nachází hráč s momentálně nejlepším přehledem o pozici disku, země, hráčích a lajnách, které ovlivňují hru.
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.
Obvodové čáry	Čáry oddělující vlastní hřiště nebo koncové zóny od území, které je v autu. Obvodové čáry nejsou součástí hřiště.
Ovlivnění hry	Porušení pravidla ovlivní hru v případě, kdy by výsledek dané herní situace byl podstatně jiný, pokud by k tomuto porušení pravidla nedošlo.
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.
Prodloužení	Hra do počtu bodů, který je roven součtu dvou (2) a skóre vedoucího týmu, nebo obou týmů v případě, že je stav vyrovnaný.
Self check	Akt házeče, kdy dotekem disku země zahajuje zastavenou hru. Nastává v případě, že v dosahu házeče není žádný obránce.
Těsné bránění	Obránce těsně brání útočnicka, pokud je od něj vzdálen maximálně tři (3) metry a reaguje na jeho pohyb.
Turnover	Jakákoliv situace vedoucí k ke změně týmu, který má v držení disk.
Ustanovit pivot	Po turnoveru je určen pivotový bod a házeč ustanoví pivot umístěním části svého těla (obvykle nohu) v tomto bodě.
Útočná koncová zóna	Koncová zóna, na kterou útočí tým, o kterém je řeč.
Útočník	Hráč, jehož tým má v držení disk.
Vlastní hřiště	Oblast hřiště, která zahrnuje základní čáry, ale nezahrnuje koncové zóny ani obvodové čáry.
Vložení disku do hry	Nastane v momentě, kdy házeč ustaví pivotovací bod ve vymezeném místě.
Výhoz	Hod disku od jednoho týmu k druhému, který zahajuje Bod na začátku každé poloviny hry, nebo po skórovaném bodu.
Zachycení přihrávky	Nastává, když obránce chytí přihrávku od útočnicka
Základní čára	Čára oddělující Vlastní hřiště od Koncových zón.
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.
Zem	Zem se skládá ze všech objektů na zemi včetně trávy, značkovacích kuželů, vody, nehrajících či jiného zařízení. Součástí země nejsou hráči a oblečení, které mají na sobě, padající částičky a dešťové srážky.
Ženská hráčka	Jakákoliv hráčka, která je ženou podle platných regulí Mezinárodního olympijského

Právní ustanovení

Toto dílo („WFDF pravidla Ultimate 2013“) 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.