

WFDF Pravidla Ultimate 2017

Oficiální verze platná od 1. 1. 2017
Vytvořeno WFDF výborem pro pravidla Ultimate

*Česká asociace létajícího disku
Poslední revize české verze: 8. 4. 2017*

Obsah

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

Úvod

Ultimate je kolektivní sport se sedmi hráči na každé straně, který se hraje s létajícím diskem. Hraje se na obdélníkovém hřišti s přibližně poloviční šíří fotbalového hřiště. Na obou stranách hřiště je koncová zóna. Cílem týmu je skórovat, a to tak, že hráč chytí přihrávku v koncové zóně soupeře. Házeč nesmí s diskem běžet, může však přihrávat kterýmukoli směrem. Po nevydařené přihrávce dochází k turnoveru a soupeřící tým, útočící na protilehlou koncovou zónu, získává disk a může skórovat. Hra se běžně hraje na 15 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.

Mnoho z těchto pravidel je obecné povahy a pokrývá většinu situací, nicméně některá pravidla popisují specifické situace, a jsou tak nadřazena obecným pravidlům.

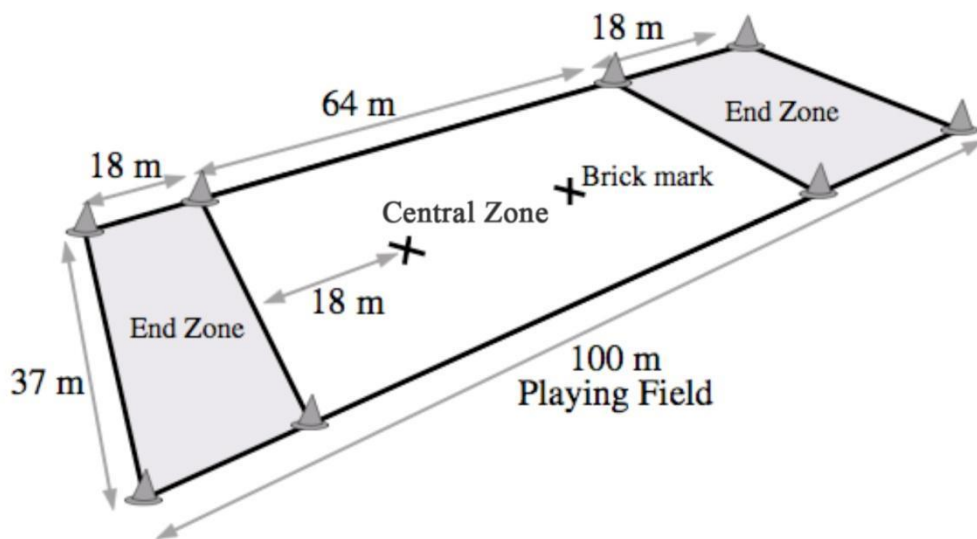
1. Spirit of the Game (duch hry)

- 1.1. Ultimate je bezkontaktní sport bez rozhodčího. Každý hráč se podílí na rozhodování a je odpovědný za dodržování pravidel. Ultimate spoléhá na Spirit of the Game (duch hry), čili odpovědnost za fair play leží na každém hráči.
- 1.2. Spoléhá se na to, že žádný hráč úmyslně neporuší pravidla, tím pádem nejsou pro nechtěné přestupky vůči pravidlům tvrdé tresty – je snaha pokračovat ve hře tak, jak by nejspíše pokračovala, kdyby k přestupku nedošlo.
- 1.3. Hráči by měli dbát na to, že jsou současně rozhodčími zprostředkujícími dohodu mezi týmy. Musí:
 - 1.3.1. znát pravidla;
 - 1.3.2. rozhodovat spravedlivě a objektivně;
 - 1.3.3. mluvit pravdu;
 - 1.3.4. vysvětlit svůj názor jasně a stručně;
 - 1.3.5. umožnit protivníkovi vyjádřit svůj názor;
 - 1.3.6. vyřešit diskuse tak rychle, jak je možné; a užívat zdvořilého jazyka;
 - 1.3.7. v průběhu celé hry hlásit přestupky vyváženě; a
 - 1.3.8. hlásit jenom takové přestupky, které podstatně ovlivní výsledek aktuální herní situace.
- 1.4. Vysoce soutěživá hra je vítána, ne však na úkor vzájemného respektu mezi hráči, dodržování dohodnutých pravidel, nebo prosté radosti ze hry.
- 1.5. Následující chování jsou příklady dobrého spirita:
 - 1.5.1. okamžitě upozornit spoluhráče při špatné nebo nepotřebné hlášce nebo při faulu nebo přestupku vůči pravidlům;
 - 1.5.2. odvolání hlášky, pokud si myslíte, že hláška nebyla nezbytná;
 - 1.5.3. ocenění soupeře za dobrou hru nebo spirita;
 - 1.5.4. představení se soupeři; a
 - 1.5.5. klidná reakce při nedorozumění nebo provokaci.
- 1.6. Následující chování je zřejmým porušením spirita a musí se ho vyvarovat všichni zúčastnění:
 - 1.6.1. nebezpečná hra a agresivní chování;
 - 1.6.2. úmyslné faulování a jiné úmyslné porušení pravidel;
 - 1.6.3. zesměšňování nebo zastrašování soupeře;
 - 1.6.4. bezohledná oslava po skórování;
 - 1.6.5. oplácení soupeřových hlášek; a
 - 1.6.6. hlášení se o nahrávku od soupeře.
- 1.7. Týmy jsou ochránci spirita a musí:
 - 1.7.1. nést odpovědnost za obeznámení svých hráčů s pravidly a spiritem;
 - 1.7.2. postarat se o nápravu chování u hráče vykazujícího slabý smysl pro Spirit of the game;

- 1.7.3. poskytnout soupeřícím týmům konstruktivní zpětnou vazbu, jak zlepšit dodržování spirita.
- 1.8. Když se začátečník proviní vůči pravidlům vzhledem k jejich neznalosti, zkušenější hráči mají za povinnost mu provinění vysvětlit.
- 1.9. Zkušenější hráč může dohlížet na hru 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 hráči mohou 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 nebo není zřejmé:
 - 1.12.1. jak se situace odehrála nebo
 - 1.12.2. jak by hra s největší pravděpodobností pokračovala, musí se disk vrátit poslednímu nezpochybněnému házeči.

2. Hřiště

- 2.1. Hřiště je obdélník s rozměry a zónami podle obrázku 1, mělo by být rovné bez překážek a pro hráče dostatečně bezpečné.
- 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 neměly 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 nebo omezovat soupeře ve hře.

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 patnáct (15) bodů.
- 4.3. Hra je rozdělena na dvě (2) části (poločasy). První poločas končí, když jeden tým dosáhne osmi (8) 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) po každém bodu a před svou signalizací připravenosti hrát.
- 5.3. Každý tým si zvolí kapitána, který jej zastupuje.

6. Začátek hry

- 6.1. Zástupci obou týmů se navzájem dohodnou:
 - 6.1.1. který tým jako první vyhazuje, resp. přijímá výhoz, nebo
 - 6.1.2. kterou koncovou zónu bude jejich tým na začátku 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 může být proveden až poté, co oba týmy signalizují svou připravenost hrát. Signalizace probíhá tak, že vyhazující hráč a alespoň jeden hráč z útočícího týmu zdvihne ruku nad hlavu.
- 7.3. Po signalizaci připravenosti musí útočníci stát jednou nohou na své základní čáře. Útočníci nesmí měnit svoji pozici vůči ostatním spoluhráčům, dokud není disk odhozen.
- 7.4. Po signalizaci připravenosti musí všichni obránci mít svá chodidla zcela za svislou rovinou své základní čáry, dokud není disk odhozen.
- 7.5. Jestliže tým poruší pravidla 7.3 nebo 7.4, může druhý tým 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 útočník chytí výhoz v autu, musí ustanovit pivot na nejbližším místě v hřišti, a to i v případě, že se toto místo nachází uvnitř jeho obranné koncové zóny.
- 7.10. Když se disk dotkne hřiště a nepřejde do autu, musí házeč ustanovit pivot v místě, kde se disk zastavil, a to i v případě, že se toto místo nachází uvnitř jeho obranné koncové zóny.
- 7.11. Když se disk dotkne hřiště a pak se bez dotyku útočníka dostane do autu, musí házeč ustanovit pivot v místě, kde disk poprvé překročil obvodovou čáru, nebo nejbližší ve Vlastním hřišti, pokud by toto místo mělo být ve vlastní obranné zóně.
 - 7.11.1. Když se disk dotkne útočníka a pak se dostane do autu, musí házeč ustanovit pivot v místě, kde disk poprvé překročil obvodovou čáru, a to i v případě, že se toto místo nachází uvnitř jeho obranné koncové zóny.
- 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). Volbu brick signalizuje libovolný útočník před zvednutím disku zdvihnutím jedné natažené ruky a zvoláním „Brick“.

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 hláске, která zastaví hru, nebo po jakémkoliv jiném přerušení, dokud není disk uveden 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.
 - 8.4.1. 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.
- 8.5. Po turnoveru a po výhozu musí tým, který disk získal, rozehrát bez zdržování.
 - 8.5.1. Útočník, který bude rozehrávat, se musí dostavit pro disk, aby ustanovil pivot, chůzí nebo rychleji.
 - 8.5.2. Navíc k bodu 8.5.1, a pokud není disk v autu, musí útočící tým po turnoveru uvést disk do hry za dodržení následných časových limitů. Pokud disk zůstal ležet:
 - 8.5.2.1. ve Vlastním hřišti - deset (10) sekund od chvíle, kdy se disk zastavil,
 - 8.5.2.2. v koncové zóně - dvacet (20) sekund od chvíle, kdy se disk zastavil.
 - 8.5.3. Pokud útočící tým poruší pravidlo 8.5, může jej obránce upozornit („Zdržování hry“), nebo může hlásit „Přestupek“.
 - 8.5.4. Pokud je útočník vzdálen tři (3) metry od pivotového bodu a přes upozornění útočící tým stále porušuje pravidlo 8.5, 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 nebo od správného pivotového bodu v případě, že se házeč z tohoto místa vzdálil; 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 obránce převezme

- počítání, začíná se počítat opět od „Stalling one (1)“ („Stání jedna”).
- 9.5. Po zastavení hry pokračuje počítání stání následovně:
- 9.5.1. Po nekontestovaném porušení pravidel obranou začíná počítání od „Stalling one (1)“ („Stání 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 od „Stalling eight (8)“ („Stání osm (8)”).
- 9.5.4. Po všech ostatních hláškách, včetně pick, počítání pokračuje, ale nejvýše od čísla šest (6).
- 9.6. Opětovné počítání „nejvýše od čísla n“, kde „n“ je určeno podle 9.5.2 nebo 9.5.4, značí následující:
- 9.6.1. jestliže „x“ je poslední vyřčené číslo před hláškou, počítání pokračuje od „Stalling (x plus one)“ („Stání (x plus jedna)“) nebo „Stalling n“ („stání n“), podle toho, které číslo je nižší.

10. Check

- 10.1. Když je hra přerušena kvůli oddechovému času, faultu, porušení pravidel, kontestovaném turnoveru, některému z určených turnoverů, kontestovanému bodu, technické, zranění nebo diskusi, musí být hra co nejrychleji znovu započata checkem. Check může být pozdržen pouze diskusí.
- 10.2. Postavení hráče po hlášce (mimo situace po oddechovém čase nebo kdy není určeno jinak):
- 10.2.1. Pokud byla hra zastavena před odhozením disku, musí se všichni hráči vrátit na místo, kde se nacházeli v okamžiku zahlášení hlášky.
- 10.2.2. Pokud byla hra zastavena po odhození disku:
- 10.2.2.1. vrací-li se disk házeči, musí se všichni hráči vrátit na místo, kde se nacházeli v okamžiku, kdy házeč disk odhodil, nebo v okamžiku zahlášení hlášky, podle toho, co nastalo dříve;
- 10.2.2.2. pokud výsledek herní situace zůstává, musí se všichni hráči vrátit na místo, kde se nacházeli v okamžiku, kdy buď byla přihrávka chycena, nebo disk dopadl na zem;
- 10.2.2.3. pokud jiný hráč než házeč získal disk jako výsledek nekontestovaného porušení pravidel, musí se všichni hráči vrátit na místo, kde se nacházeli v okamžiku, kdy k porušení pravidel došlo.
- 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. pokud má disk v držení házeč:
- 10.5.1.1. když je disk v dosahu obránce, musí se obránce dotknout disku;
- 10.5.1.2. když disk není v dosahu obránce, házeč se dotkne diskem země a zvolá „Disk in“;
- 10.5.1.3. když je disk na zemi, obránce nejbližší postavený 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 dotkl hráče v hřišti,
- 11.8. Když je disk v autu vzdálen více než tři (3) metry od pivotového bodu, nehráči mohou přiblížit disk. Házeč musí přenést disk poslední tři (3) metry ke hřišti.

12. Chytání a postavení

- 12.1. Hráč „chytí“ disk prokázáním trvalé kontroly nad netočícím se diskem.
- 12.2. Když hráč ztratí kontrolu nad diskem důsledkem následného kontaktu se zemí, spoluhráčem, nebo protihráčem postaveným v souladu s pravidly, chycení disku se považuje za neplatné.
- 12.3. Za následujících okolností dochází k 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. 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.
- 12.7.1. Ačkoliv, je-li disk ve vzduchu, nemůže se hráč pohybovat pouze s úmyslem blokovat protihráči volnou cestu k disku.
- 12.8. Všichni hráči se musí vyvarovat vzájemného kontaktu, žádná situace není omluvou pro iniciování kontaktu. „Hraní na disk“ není oprávněnou záminkou dotyku s jiným hráčem.
- 12.9. Nahodilý kontakt, který nemá vliv na hru nebo bezpečnost hráčů, může nastat, když se dva nebo více hráčů přesouvá ke stejnému bodu ve stejnou dobu. Nahodilý kontakt by měl být minimalizován, není ale považován za foul.
- 12.10. Hráči nesmějí používat své ruce nebo nohy k bránění v pohybu protihráči.
- 12.11. Žádný hráč nesmí tělesně napomáhat v pohybu jinému hráči, ani používat vybavení na pomoc při chytání disku.

13. Turnovery – změny držení disku

- 13.1. Turnover, při kterém dojde ke změně držení disku z jednoho týmu na druhý, nastává, když:
- 13.1.1. se disk dotkne země a není v držení útočníka („Dole“);
- 13.1.2. je přihrávka zachycena obránce („Zachycení“);
- 13.1.3. se disk dostane do autu („Aut“); nebo
- 13.1.4. při výhozu se přijímající tým dostane do kontaktu s diskem před dotykem disku země, a disk upadne na zem („Upuštěný výhoz“).

- 13.2. Turnover, při kterém dojde ke změně držení disku z jednoho týmu na druhý a jehož výsledkem je zastavená hra, nastává, když:
- 13.2.1. při chytání disku došlo k nekontestovanému útočnému faulu;
 - 13.2.2. házeč neodhodil disk před začátkem slova „deset“ při počítání stání markerem („Napočítáno“),
 - 13.2.3. je disk úmyslně předán jedním útočníkem druhému, bez toho, aby se disku alespoň v jednom okamžiku nedotýkal ani jeden z těchto hráčů („Podání“),
 - 13.2.4. si házeč „narází“ disk o jiného hráče („Naražení“),
 - 13.2.5. házeč chytne disk po jeho odhození a před tím, než se disku dotkne jiný hráč („Dvojitý dotek“),
 - 13.2.6. útočník úmyslně napomáhá v pohybu spoluhráči, aby mohl chytit přihrávku; nebo
 - 13.2.7. útočník použil nějakou část vybavení jako pomoc při chytání disku.
- 13.3. Jestliže se hráč domnívá, že došlo k turnoveru, musí zahlásit příslušnou hlášku okamžitě. Pokud protihráč nesouhlasí, může hlásit kontest. Jestliže se hráči po diskusi nemohou shodnout nebo není zřejmé, co ve hře nastalo, disk se musí vrátit k poslednímu nezpochybněnému házeči.
- 13.4. 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.
- 13.4.1. Jestliže házeč kontestuje napočítání, ale přesto odhodí disk a nahrávka je neúspěšná, nastává turnover a hra je znovu započata checkem.
- 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 a hra je znovu započata checkem.
- 13.7. Po turnoveru je místo turnoveru tam,
- 13.7.1. kde se disk zastavil nebo je zdvižen útočníkem; nebo
 - 13.7.2. kde se zastavil hráč, který zachytil disk; nebo
 - 13.7.3. kde se nacházel házeč v případě 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; nebo
 - 13.7.4. kde se nacházel útočník v případě 13.2.6 a 13.2.7; nebo
 - 13.7.5. kde došlo k nekontestovanému útočnému faulu.
- 13.8. Pokud je místo turnoveru v autu nebo se po turnoveru disk autu dotkl, házeč musí ustanovit pivot v místě ve Vlastním hřišti, nejbližší místu, kde disk přešel do autu (Sekce 11.7).
- 13.8.1. Pokud nenastala situace z pravidla 13.8, musí být 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 určují 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, za okamžik nahlášení hlášky je považován moment chycení přihrávky.
- 14.2. Pokud hráč s diskem skončí se svým vybraným pivotovým bodem 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. Pokud nastal faul nebo přestupek, který zastavuje hru, musí hráči hru zastavit viditelným nebo slyšitelným signálem. Ostatní hráči by k zastavení hry měli pomoci opakováním hlášky. Pokud byla hra zastavena kvůli diskusi bez zhlášení jakékoliv hlášky, je okamžikem zhlášení hlášky považován moment, kdy diskuse začala.
- 15.8. Hláška musí být provedena ihned poté, co bylo porušení pravidel zpozorováno.
- 15.9. Pokud po hráčem nesprávně zastavené hře, protože hlášku špatně slyšel, neznal pravidla nebo neprovedl hlášku okamžitě:
 - 15.9.1. protihráči získají nebo udrží držení disku, pak výsledek následující herní situace zůstává;
 - 15.9.2. protihráči nezískají nebo ztratí držení disku, musí se disk vrátit k poslednímu nezpochybněnému házeči.
- 15.10. Pokud hráč, vůči kterému je faul, chyba nebo přestupek hlášen, s hlášením nesouhlasí, může hlásit „Kontest“.
- 15.11. Když hráč, který hlásil „Faul“, „Přestupek“ nebo „Kontest“, následně usoudí, že jeho hláška nebyla správná, může hlášku odvolat zvoláním „Odvoláno“. Hra pokračuje po checku.

16. Pokračování ve hře po hlášce faul nebo přestupek

- 16.1. Kdykoliv je zhlášena hláška faul nebo přestupek, je hra ihned přerušena a turnover nemůže nastat (mimo situace popsané v 15.9, 16.2 a 16.3).
- 16.2. Pokud faul nebo přestupek:
 - 16.2.1. byl hlášen proti házeči a házeč se následně pokusí o přihrávku, nebo
 - 16.2.2. byl hlášen, když byl házeč v aktu házení, nebo
 - 16.2.3. byl hlášen a nastal, když byl 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 nezíská po přihrávce držení disku, hra je přerušena.
 - 16.2.4.2.1.1. Pokud tým, který hlásil přestupek nebo faul, věří, že hra byla přestupkem nebo faulem ovlivněna, vrátí se disk házeči pro check (pokud není určeno konkrétním pravidlem jinak).
- 16.3. Bez ohledu na to, kdy byla hláška faul nebo přestupek nahlášena; pokud hra nebyla zcela zastavena a hráči

obou týmů souhlasí, že faul, přestupek nebo hláška neovlivnily hru, výsledek herní situace zůstává zachován. Toto pravidlo nemůže být nahrazeno žádným jiným pravidlem.

16.3.1. Pokud byl výsledkem herní situace bod, je uznán.

16.3.2. Pokud nebyl výsledkem herní situace bod, hráči, kterých se hláška týkala, mohou vyrovnat poziční nevýhody způsobené faulem, přestupkem nebo hláškou 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. Pokud není použití tohoto pravidla kontestováno, musí být bráno jako nejdůležitější pravidlo ze sekce 17.

17.2. Obranné fauly při chytání disku:

17.2.1. Obranný faul při chytání disku nastane, když obránce iniciuje kontakt s chytajícím soupeřem před, v průběhu nebo bezprostředně po tom, co jeden nebo druhý hráč hrál na disk.

17.2.2. Po nekontestovaném obranném faulu při chytání disku nabývá chytač držení disku na místě, kde došlo k porušení pravidel. Pokud je uplatněno pravidlo 14.2, je disk mrtvý do doby, než je ustanoven pivotový bod na nejbližším místě na základní čáře. Když je faul kontestován, disk se vrací házeči.

17.3. Fauly vytlačení:

17.3.1. Faul vytlačení nastává, když chytající hráč v letu chytí disk a je faulován obránce 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 vytlačení kontestován, disk se vrací házeči v případě, že chytač doskočil do autu, v opačném případě disk zůstává chytajícímu.

17.4. Obranné fauly (markera) při házení:

17.4.1. Obranný faul při házení nastane, když:

17.4.1.1. obránce není postaven v souladu s pravidly (sekce 18.1) a je v kontaktu s házečem, nebo před odhodem nastane kontakt poté, co se házeč i obránce snaží současně dostat do neobsazeného místa.

17.4.1.2. Pokud nastane obranný faul při házení před odhodem a ne v průběhu házečího pohybu, může házeč zahlásit přestupek „Kontakt“. Po nekontestovaném přestupku kontakt není hra zastavena a marker musí začít znovu počítání od jedné (1).

17.4.1.3. Pokud nastane obranný faul při házení před odhodem a ne v průběhu házečího pohybu, může házeč zahlásit přestupek „Kontakt“. Po nekontestovaném přestupku kontakt není hra zastavena a marker musí začít znovu počítání od jedné (1).

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, v průběhu nebo bezprostředně po tom, co jeden nebo druhý hráč hrál na disk.

17.6.2. Není-li faul kontestován, výsledkem je turnover v místě, kde došlo k faulu, a obránce získává disk v místě, kde k porušení pravidel došlo.

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 obránce, 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. Blokuující fauly:
- 17.8.1. Blokuující faul nastane, když hráč zaujme takovou pozici, která nevyhnutelně vede ke kontaktu s pohybujícím se soupeřem a je brán buď za faul při chytání nebo nepřímý faul, podle toho, co je v daném případě použitelné.
- 17.9. Nepřímé fauly:
- 17.9.1. Nepřímý faul nastává, když dojde ke kontaktu mezi chytačem a obráncem, který nemá vliv na snahu hrát na 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. špatně snižuje nebo začíná znovu počítání, je-li to pravidly požadováno; nebo
- 18.1.1.1.5. začne počítat od nesprávného čísla.
- 18.1.1.2. „Obkročení pivotové nohy“ (Straddle) – pivotový bod házeče se nachází mezi chodidly bránícího hráče.
- 18.1.1.3. „Vzdálenost“ (Disc space) – kterákoliv část markera je blíže než jeden průměr disku od házečova trupu. Avšak je-li tato situace způsobena pouze pohybem házeče, nejedná se o chybu.
- 18.1.1.4. „Ovinutí“ (Wrapping) – spojnice rukou nebo paží bránícího hráče prochází přes tělo házeče nebo kterákoliv část markera je nad házečovým pivotovým bodem. Avšak, je-li tato situace způsobena pouze pohybem házeče, nejedná se o chybu.
- 18.1.1.5. „Dvojitě bránění“ (Double team) – jiný obráncem než marker je blíže než tři (3) metry od házečova pivotového bodu a zároveň těsně nebrání jiného útočníka (viz definice těsného bránění). Pouhé proběhnutím tímto prostorem nicméně není dvojitě bránění.
- 18.1.1.6. „Výhled“ (Vision) – bránící hráč brání házeči jakoukoli částí těla ve výhledu.
- 18.1.2. Chyba markera může být obráncem kontestována, v tom případě je hra přerušena.
- 18.1.3. Po každé nekontestované chybě markera vypsané v 18.1.1 musí marker pokračovat v počítání naposledy vyřčeným číslem před hláškou mínus jedna (1).
- 18.1.4. Marker nesmí pokračovat v počítání, dokud nedojde k nápravě nesprávné pozice. Pokud tak učiní, dochází k další chybě.
- 18.1.5. Místo hlášení chyby markera může házeč hlásit přestupek markera a zastavit hru, pokud:
- 18.1.5.1. počítání není upraveno;
- 18.1.5.2. není počítání;
- 18.1.5.3. nastane závažná chyba markera; nebo
- 18.1.5.4. nastane stále se opakující chyba.
- 18.1.6. Pokud se házeč pokusil přihrát a chyba nebo přestupek markera je hlášena před, v průběhu nebo

po pokusu o přihrávku a přihrávka není dokončená, nemá hláška žádné důsledky a turnover zůstává v platnosti. Nicméně, je-li disk vrácen házeči kvůli jinému porušení pravidel, musí být počítání vzhledem k hlášce upraveno.

18.2. Chyba „Kroky“:

- 18.2.1. Házeč může přihrávat kdykoliv, dokud je celý ve hřišti nebo ustanovil ve hřišti pivot.
 - 18.2.1.1. Nicméně hráč, který je ve hřišti a chytil přihrávku ve výskoku, se před kontaktem se zemí může pokusit přihrát.
- 18.2.2. Po chycení disku a po dopadu do hřiště musí házeč bez změny směru pohybu zpomalit, tak rychle, jak je to možné, dokud neustanoví pivotový bod.
 - 18.2.2.1. Házeč může odhodit disk v průběhu zpomalování, pokud je po dobu házečího pohybu v kontaktu se hřištěm.
- 18.2.3. Hráč může pivotovat do všech směrů po ustanovení pivotového bodu, kdy jedna část jeho těla zůstává v kontaktu jedním bodem ve hřišti, zvaným „pivotový bod“.
- 18.2.4. Házeč, který leží nebo klečí, nemusí ustanovit pivot.
 - 18.2.4.1. Pokud vstane, musí ustanovit pivot na tomto bodě.
- 18.2.5. Chyba kroky nastane, když:
 - 18.2.5.1. házeč ustanoví pivot na nesprávném bodě hřiště;
 - 18.2.5.2. házeč změni směr pohybu před ustanovením pivotového bodu nebo odhozením disku;
 - 18.2.5.3. po chytu házeč nezpomalí tak rychle, jak je to možné;
 - 18.2.5.4. házeč neudrží kontakt s ustaveným pivotovým bodem, dokud neodhodí disk;
 - 18.2.5.5. házeč neudrží kontakt s hřištěm v průběhu házečího pohybu; nebo
 - 18.2.5.6. hráč úmyslně disk kutálí, hraje si s ním, nebo jej zpomaluje za účelem přemístění kterýmkoli směrem
- 18.2.6. Po krocích (hláška „Kroky“), které nebyly kontestovány, není hra přerušena.
 - 18.2.6.1. Házeč ustanoví pivot v patřičném místě určeném hráčem, který kroky hlásil. Toto musí být provedeno bez zbytečného zdržování od žádného ze zúčastněných hráčů.
 - 18.2.6.2. Jakékoliv počítání je zastaveno a házeč nemůže odhodit disk, dokud není na patřičném místě ustanoven pivot.
 - 18.2.6.3. Marker musí říct „Stalling“ („Stání“) před pokračováním v počítání.
- 18.2.7. 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. Házeč se musí vrátit na místo, na kterém byl, když byla chyba nahlášena. Hra je znovu započata checkem.
- 18.2.8. Pokud po zahlášení chyby kroky, ale před opravením pivotu, házeč odhodí přihrávku, která nebyla dokončená, hra pokračuje.
- 18.2.9. Po krocích, které byly kontestovány, se hra zastavuje.

18.3. Přestupek „Pick“:

- 18.3.1. Pokud nějaký hráč zabráni obránci, aby následoval nebo se přiblížil k útočníkovi, kterého těsně brání, může si tento obránce zahlásit „Pick“. O pick se nicméně nejedná, pokud oba hráči, bráněný i blokující obránce, hrají na disk.
 - 18.3.1.1. Před zahlášením „Pick“ může obránce počkat dvě (2) sekundy, aby určil, zda situace měla vliv na hru.
- 18.3.2. Je-li hra přerušena, může se dotčený obránce přesunout na místo, o němž se hráči shodnou, že by se tam nacházel, kdyby k picku nedošlo, pokud není určeno jinak.
- 18.3.3. Všichni hráči by se měli přiměřeně snažit, aby k pickům nedocházelo.
 - 18.3.3.1. Během kteréhokoli přerušení hry se mohou protihráči dohodnout na drobném upravení pozic na hřišti, aby tak předešli možným pickům.

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, hráč musí být okamžitě vystřídán a nesmí se vrátit na hřiště, dokud rána není ošetřena a zacelena.
 - 19.1.3. Pokud zranění nebylo způsobeno soupeřem, musí si hráč vybrat, zda být vystřídán, nebo vzít oddechový čas svého týmu.
 - 19.1.4. Pokud zranění bylo způsobeno soupeřem, může si hráč vybrat, zda pokračovat ve hře, nebo být vystřídán.
 - 19.1.5. Pokud zraněný hráč chytí disk a upustí ho kvůli zranění, neztrácí jeho držení.
 - 19.1.6. Za okamžik nahlášení zranění je považován moment, kdy zranění nastane, pokud se zraněný hráč nerozhodne pokračovat ve hře před tím, než je hra přerušena.
 - 19.1.7. Pokud byl disk ve vzduchu, když bylo ohlášeno přerušování hry pro zranění, hra pokračuje, dokud není disk chycen nebo nedopadne na zem. Pokud přerušování pro zranění nedošlo následkem faultu, nahrávka nebo turnover zůstává v platnosti a hra po přerušování pokračuje z tohoto místa.
- 19.2. Technické přerušování hry:
- 19.2.1. Technické přerušování hry, tzv. „Technická“, může být ohlášeno kterýmkoliv hráčem, který upozoruje záležitost, která by mohla ohrozit ostatní hráče. Hra musí být zastavena okamžitě.
 - 19.2.2. Házeč může ohlásit technické přerušování během hry z důvodu výměny závažně poškozeného disku.
 - 19.2.3. Po technickém přerušování hry:
 - 19.2.3.1. pokud hláška nebo problém neovlivnily hru, nahrávka nebo turnover zůstává v platnosti a hra pokračuje;
 - 19.2.3.2. pokud hláška nebo problém ovlivnily hru, disk se vrací házeči.
- 19.3. Pokud je hráč vystřídán z důvodu zranění nebo z důvodu nepovoleného vybavení, může soupeřící tým vystřídát jednoho hráče.
- 19.3.1. Náhradníci střídající zraněného hráče přebírají jeho stav (polohu, držení disku, stav počítání atd.).

20. Oddechové časy

- 20.1. Hráč, který hlásí oddechový čas, musí vytvořit z paží nebo z jedné ruky a disku písmeno „T“ a měl by hlasitě oznámit „Time-out“ soupeřícím hráčům.
- 20.2. Každý tým může mít dva (2) oddechové časy na poločas.
- 20.3. Po bodu a před signalizací připravenosti obou týmů může kterýkoli hráč týmu nahlásit oddechový čas. Oddechový čas prodlouží interval mezi začátkem bodu a následujícím výhozem o sedmdesát pět (75) sekund.
- 20.4. V průběhu hry smí o oddechový čas požádat jenom házeč s diskem pod kontrolou, kterou udržel i po kontaktu se zemí. Oddechový čas začíná signálem „T“ a trvá sedmdesát pět (75) sekund. Po takovém oddechovém času:
- 20.4.1. není povoleno střídání s výjimkou střídání kvůli zranění,
 - 20.4.2. hra je znovu započata v tom samém pivotovém bodu,
 - 20.4.3. házečem je ten samý hráč,
 - 20.4.4. všichni ostatní útočníci se mohou libovolně rozmístit po hřišti,
 - 20.4.5. po tom, co se útočníci rozmístili po hřišti, se mohou libovolně rozmístit obránci,
 - 20.4.6. počítání pokračuje, kromě případu, kdy se změní marker.
- 20.5. 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“.

Vysvětlení pojmů

Akt házení	Viz házečí 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.
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 souvisejícím 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.
Házečí pohyb	Házečí pohyb je pohyb, při kterém je přenesena síla házeče na disk ve směru letu, který má za následek hod. Pilotování není součástí házečího 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	Jedena z až 14 osob, které v daném momentě podílejí na hře.
Hrát na disk	Když je disk ve vzduchu a hráč se pokouší o jakýkoliv kontakt s ním, t.j. chytit nebo srazit. Toto zahrnuje i běh do místa, kde hráč takovýto kontakt s diskem očekává.
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 může počítat házečí stání.
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 je rozumné předpokládat, že by výsledek dané herní situace byl podstatně jiný, pokud by k tomuto porušení pravidla nedošlo.
Pivot	Pohyb kolem pivotového bodu za účelem uvolnění se házeče od markera.
Pivotový bod	Bod ve hřišti kde by měl házeč ustanovit pivot po turnoveru, výhozu, oddechovém čase, autu nebo kdy byl pivot již ustanoven.
Těsné bránění	Obránce těsně brání útočníka, pokud je od něj vzdálen maximálně tři (3) metry a reaguje na jeho pohyb.
Turnover	Jakákoliv situace vedoucí ke změně týmu, který má v držení disk. Turnover není považován za přestupek.
Ustanovit pivot	Po turnoveru je určen pivotový bod a házeč ustanoví pivot umístěním části svého těla (obvykle nohu) v tomto bodě.
Uvedení disku do hry	Nastane v momentě, kdy házeč ustaví pivotový bod ve vymezeném místě.
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.
Výhoz	Hod disku od jednoho týmu k druhému, který zahajuje Bod na začátku každé poloviny hry, nebo po skórovaném bodu. Výhoz není považován za platnou přihrávku.
Zachycení přihrávky	Nastává, když obránce chytí přihrávku od útočníka
Základní čára	Čára oddělující Vlastní hřiště od Koncových zón.
Zastavení hry	Jakékoliv zastavení hry kvůli faulu, přestupku, diskusím, zranění nebo time-outu. K zahájení zastavené hry je vyžadován check.
Zem	Zem se skládá ze všech objektů na zemi včetně trávy, značkovacích kuželů, vody, stromů, plotů, zdí a nehráčů či jiného zařízení. Součástí země nejsou hráči a oblečení, které mají na sobě, padající částičky a dešťové srážky.

Právní ustanovení

Toto dílo („WFDF pravidla Ultimate 2017“) 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.