

WFDF Ultimate Pravidlá 2007
Oficiálna Verzia s platnosťou od 1.4.2007
Vydané skupinou WFDF Ultimate Rules Committee

<u>Úvod.....</u>	<u>3</u>
<u>1. Duch Hry (Spirit of the Game).....</u>	<u>3</u>
<u>2. Obmeny v Pravidlách.....</u>	<u>4</u>
<u>3. Hracia Plocha.....</u>	<u>4</u>
<u>4. Výstroj.....</u>	<u>6</u>
<u>5. Dĺžka Hry.....</u>	<u>6</u>
<u>6. Tímy.....</u>	<u>6</u>
<u>7. Otvorenie Hry.....</u>	<u>6</u>
<u>8. Výhod.....</u>	<u>6</u>
<u>9. Uvedenie Disku do Hry.....</u>	<u>7</u>
<u>10. Stav Odratávania (Stall Count).....</u>	<u>8</u>
<u>11. Overenie (The Check).....</u>	<u>8</u>
<u>12. Hranice Hracej Plochy.....</u>	<u>9</u>
<u>13. Prijímajúci Hráči a Pozičné právo.....</u>	<u>10</u>
<u>14. Obraty v Hre (Turnovers).....</u>	<u>10</u>
<u>15. Skórovanie.....</u>	<u>11</u>
<u>16. Fauły.....</u>	<u>11</u>
<u>17. Priestupky.....</u>	<u>12</u>
<u>18. Pravidlo Pokračovania.....</u>	<u>14</u>
<u>19. Oddychové Časy (Time-Outs).....</u>	<u>15</u>
<u>20. Prerušenia v Hre.....</u>	<u>15</u>
<u>Dodatok A: WFDF Doplnujúce Pravidlá k Majstrovstvám.....</u>	<u>16</u>
<u>Dodatok B: Definície</u>	<u>21</u>
<u>Dodatok C: Právne Normy.....</u>	<u>23</u>
<u>Dodatok D: Poďakovanie.....</u>	<u>29</u>

Toto Dielo ("WFDF Ultimate Pravidlá 2007") je chránené licenciou Creative Commons Attribution 2.5 license. Poskytovateľ Licencie a Originálny Autor Diela je World Flying Disc Federation, nezisková organizácia registrovaná v štáte Colorado, USA. Toto je ľudsky čitateľný stručný sumár Právnej Normy (kompletná licencia môže byť nájdená v Dodatku C).

Je povolené voľne :

- kopírovať, distribuovať, ukazovať a predvádzať toto dielo
- vytvárať odvodneniny tohto diela
- komerčne využívať toto dielo

Za nasledujúcich podmienok :

- Autorské právo. Toto dielo sa musí autorizovať spôsobom uvedeným autorom alebo poskytovateľom licencie.
- Pre akékoľvek opätovné použitie alebo distribúciu, musí byť licencia tohto diela jasne vysvetlená ostatným subjektom.
- Akákoľvek z týchto podmienok môže byť odstúpená, ak bolo poskytnuté oprávnenie správnej rady WFDF.

Čestné použitie alebo iné práva nie sú v žiadnom prípade ovplyvnené hore uvedenými podmienkami.

Úvod

Ultimate je sedem-na-sedem tímový šport hraný s lietajúcim diskom. Hrá sa na hracej ploche tvaru obdĺžnika, približne polovica šírky futbalového ihriska, s protihľými zónami na každom konci. Zámer každého tímu je skórovať gól pomocou hráča chytiaceho disk v koncovej zóne na ktorú daný tím útočí. Hráč nesmie behať s diskom, ale môže prihrať disk v akomkoľvek smere, ktorémukoľvek spoluhráčovi. Kedykoľvek je prihrávka nedokončená nastáva obrat v hre a druhý tím môže vziať disk za účelom skórovania v protihľej zóne. Hry sú spravidla hrané na 17 gólov a trvajú približne 100 minút. Ultimate je bezkontaktný a samorozhodovací šport. Duch Hry riadi správanie sa hráčov na hracej ploche a rozhodovanie hráčov o priebehu hry.

1. Duch Hry (Spirit of the Game)

- 1.1. Ultimate je bezkontaktný šport s vlastným sebarozhodovaním hráčov. Všetci hráči sú zodpovední za riadenie a dodržiavanie pravidiel hry. Ultimate sa opiera o Ducha Hry, ktorý vkladá do hry zodpovednosť poctivého jednanie na každého hráča.
- 1.2. **Pevne sa verí v to, že žiaden hráč úmyselne neporuší pravidlá;** takže neexistujú žiadne tvrdé postihy za priestupky, ale skôr metóda znovu zahájenia hry spôsobom, ktorý predstiera, čo by sa asi najskôr stalo, ak by priestupok nebol nastal.
- 1.3. Hráči by mali mať na pamäti fakt, že vystupujú ako rozhodcovia v každom rozhodovacom spore medzi tímami. V takýchto situáciách, hráči musia:
 - 1.3.1. **ovládať** pravidlá;
 - 1.3.2. byť bez predsudkov a byť objektívni;
 - 1.3.3. byť pravdovravní; a
 - 1.3.4. používať zdvorilý jazyk.
- 1.4. Vysoko konkurenčná hra je podporovaná, ale nikdy by nemala obetovať vzájomný rešpekt medzi hráčmi, dodržiavanie dohodnutých pravidiel hry, alebo základný pocit potešenia z hry.
- 1.5. **Nasledujúce činnosti pozdvihujú Duch Hry:**
 - 1.5.1. **Okamžité informovanie spoluhráča, ak bol zahlásený zlý alebo zbytočný signál alebo bol spôsobený faul alebo priestupok.**
 - 1.5.2. **chválenie/gratulovanie/ďakovanie protihráčom za dobrú hru/moment hry;**
 - 1.5.3. **predstavenie sa protihráčom;**
 - 1.5.4. **pokojné reagovanie na zdanlivú provokáciu alebo na vzniknutý spor.**
- 1.6. Nesledujúce činnosti sú čisto definované ako **zneuctenie Ducha Hry** a každý sa im musí vyhnúť:
 - 1.6.1. **nebezpečná hra alebo agresívne správanie;**
 - 1.6.2. **úmyselné faulovanie alebo iné úmyselné priestupky;**
 - 1.6.3. **vysmievanie sa alebo zastrasovanie protihráčov;**
 - 1.6.4. **volanie na protihráča s úmyslom prijatia prihrávky.**
- 1.7. **Tímy sú strážcovia Ducha Hry a musia:**
 - 1.7.1. **prevziať zodpovednosť za výuku pravidiel a správneho Ducha Hry ich spoluhráčov;**
 - 1.7.2. **zaviesť disciplínu u hráčov, ktorí prejavujú nízkeho Ducha Hry;**
 - 1.7.3. **poskytnúť spätnú väzbu iným tímom ako vylepšiť dodržiavanie Ducha Hry.**
- 1.8. V prípade, kde sa začínajúci hráč dopustí priestupku spôsobeného nevedomosťou pravidiel, skúsení hráči sú viazaní vysvetliť mu daný priestupok.
- 1.9. Skúsený hráč, ktorý predkladá vysvetlenie pravidiel a posudzuje rozhodnutia na hracej ploche, môže riadiť hry zložené so začiatčikov alebo mladších hráčov.

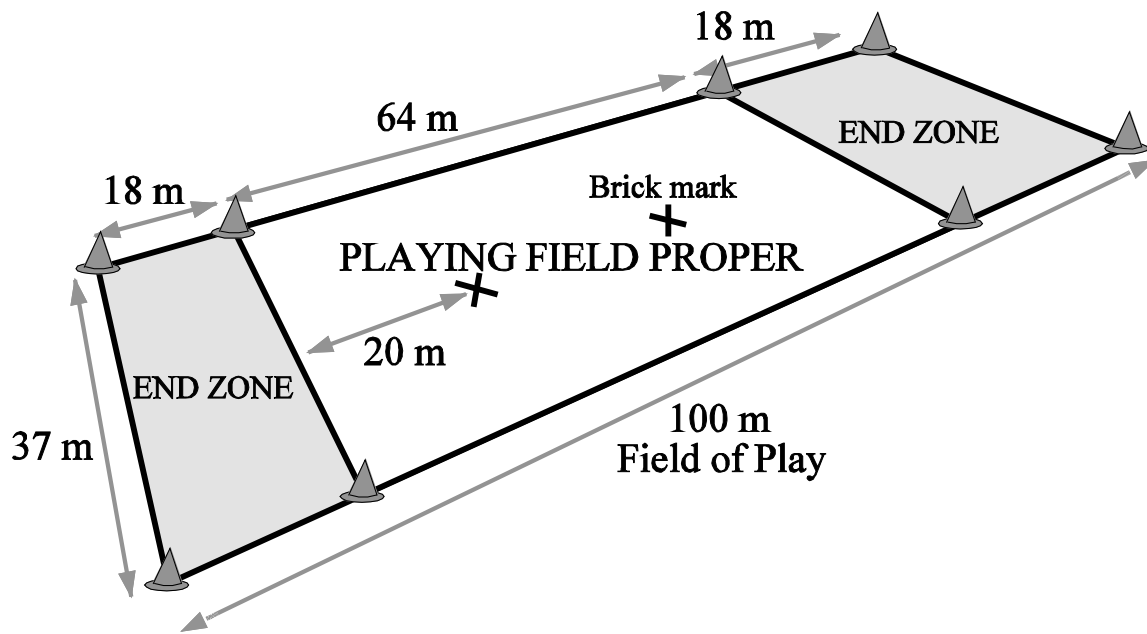
- 1.10. Pravidlá by mali byť interpretované priamo hráčmi ovplyvnenými situáciou hry, alebo hráčmi, ktorí mali najlepší perspektívny pohľad na danú situáciu. **Hráči, ktorí sa v danom momente aktívne nepodieľajú na hre, okrem kapitána, by sa mali zdržať zasahovania do situácie.** Ak je nemožné dospieť k dohode (v tom, čo sa v danej situácii stalo), disk by mal byť spätne vrátený poslednému hádzačovi pred vznikom sporu.

2. Obmeny v Pravidlách

- 2.1. Obmena v pravidlách v základnej štruktúre môže byť použitá na poskytnutie špeciálnej súťaže, počet hráčov, vek hráčov a dostupné priestory.
- 2.2. Čiary hracej plochy nie sú nutné za účelom tréningu alebo iných neformálnych hier Ultimate.

3. Hracia Plocha

- 3.1. Hracia plocha (Field of Play) je obdĺžnikovitého tvaru dĺžky sto (100) metrov a šírky tridsaťsedem (37) metrov. (Viď Obrázok 3.1)
- 3.2. Obvod Hrackej Plochy je Obvodová Čiara a pozostáva z dvoch (2) Bočných čiar po celej dĺžke a dvoch (2) Koncových čiar po celej šírke.
 - 3.2.1. Všetky čiary sú medzi sedmdesiatpäť (75) a stodvacat' (120) milimetrov široké a sú označené flexibilným zdravotne nezávadným materiálom.
- 3.3. Hracia plocha (Field of Play) je rozdelená na Hlavnú hraciu plochu (Playing Field Proper), ktorá je šesdesiatštyri (64) metrov dlhá, tridsaťsedem (37) metrov široká a dve Koncové zóny (End zones) sú osemnásť (18) metrov dlhé, tridsaťsedem (37) metrov široké na každom konci Hrackej plochy (Playing Field Proper).
- 3.4. Gólové čiary sú čiary, ktoré oddeľujú Hraciu plochu (Playing Field Proper) od Koncových zón (End zones) a sú súčasťou Hlavnej hracej plochy (Playing Field Proper).
- 3.5. Izolačný bod (Brick Mark) na Hlavnej hracej ploche (Playing Field Proper) je priesečník dvoch (2) prekrížených jeden (1) meter dlhých čiar vzdialený dvadsať (20) metrov od každej Gólovej čiary a v strede medzi Bočnými čiarami.
- 3.6. Osem, kontrastne zafarbených flexibilných objektov (ako napríklad plastický kužeľ) označujú rohy Hlavnej hracej plochy a Koncových zón.



Obrázok 3.1

4. Výstroj

- 4.1. **Môže byť použitý akýkoľvek lietajúci disk schválený WFDF.**
- 4.2. Každý hráč musí mať oblečený dres, ktorý odlišuje jeho tím od súpera.
- 4.3. Žiaden hráč nesmie mať oblečenú časť oblečenia alebo výstroje, ktorá by mohla ublížiť danému hráčovi alebo inému hráčovi (napr. náramkové hodinky, pracky, ostré hrany alebo dlhé štuple či vyčnievajúce klenoty).

5. Dĺžka Hry

- 5.1. Hra je ukončená a vyhnaná tímom, ktorý ako prvý skóruje sedemnásť (17) bodov.
- 5.2. Hra je rozdelená do dvoch (2) periód nazývaných polčasy. Polčas nastane, ak niektorý tím prvý krát skóruje deväť (9) bodov.
- 5.3. Každý polčas pozostáva zo skórovania niekoľkých bodov.
- 5.4. Prvé skórovanie bodu v každom polčase začína začiatkom polčasu.
- 5.5. Každé skórovanie bodu sa končí gólom.
- 5.6. Po skórovaní bodu, ak hra nebola vyhnaná alebo polčas nebol ukončený:
 - 5.6.1. začína okamžite ďalšie skórovanie bodu;
 - 5.6.2. tímy si vymenia koncové zóny, ktoré bránia;
 - 5.6.3. tím, ktorý skóruje bod ma následne výhod.

6. Tímy

- 6.1. Každý tím postaví maximálne sedem (7) hráčov a minimálne päť (5) hráčov na hraciu plochu počas každého bodu.
- 6.2. Tím môže uskutočniť (neobmedzene veľa) striedaní a to iba po skórovaní bodu a pred ďalším výhodom, s výnimkou zranenia (Sekcia 20).

7. Otvorenie Hry

- 7.1. Kapitáni oboch tímov nestrannne určia ktorý z tímov si ako prvý vyberie buď:
 - 7.1.1. či budú prijímať alebo hádzať počiatočný výhod; alebo
 - 7.1.2. ktorú Koncovú zónu budú brániť.
- 7.2. Druhému tímu je ponechaná zvyšná voľba.
- 7.3. Na začiatku druhého polčasu sú tieto pôvodné voľby prehodené.

8. Výhod

- 8.1. Na začiatku hry, po polčase alebo po skórovaní je hra zahájená odhodením disku nazývaného Výhod (Pull).
- 8.2. Výhod pozostáva z hodenia disku do hry jedným z brániacich hráčov.
- 8.3. Brániaci hráči musia byť úplne vo vnútri ich obrannej Koncovej zóny v momente vypustenia Výhodu.
- 8.4. Útoiaci hráči musia stáť jednou nohou na ich obrannej gólovej čiare bez zmeny pozície relatívne k ostatným spoluhráčom.
- 8.5. Útoiaci tím signalizuje ich pripravenosť na hru zdvihnutím ruky nad hlavu aspoň jedným hráčom.
- 8.6. Hneď ako je disk vypustený do hry, všetci hráči sa môžu voľne pohybovať v akomkoľvek smere.

- 8.7. Žiaden hráč z Obranného tímu sa nesmie dotknúť disku po výhode až do momentu keď sa člen Útočného tímu dotkne disku alebo sa disk dotkne zeme.
- 8.8. Ak sa útočiaci hráč mimo alebo v hracej ploche dotkne disku predtým ako sa dotkol zeme a útočiaci tím neuspeje chytiť ho, okamžite nastáva Obrat v hre (turnover).
- 8.9. Ak sa disk na počiatku dotkne Hracej plochy a nikdy neopusti hraciu plochu, alebo je chytený v hracej ploche, tak je disk uvedený do hry v mieste, kde je zastavený.
- 8.10. Ak sa disk na počiatku dotkne Hracej plochy a potom pristane mimo hracej plochy bez kontaktu útočiaceho hráča, útočiaci hráč uvedie disk do hry v bode Hracej plochy najbližšie k miestu, kde disk prvý krát opustil hraciu plochu.
- 8.11. Ak sa disk stane súčasťou priestoru mimo hracej plochy po dotyku útočiacim hráčom alebo útočiaci hráč chytiť Výhod mimo hracej plochy, disk sa uvedie do hry v bode Hracej plochy najbližšie k miestu, kde disk opustil hraciu plochu.
- 8.12. Ak sa disk stane súčasťou priestoru mimo hracej plochy bez najmenšieho dotyku Hracej plochy alebo útočiaceho hráča, Útočiaci tím ešte pred zdvihnutím disku má možnosť výberu, kde začne hrať:
 - 8.12.1. Ak hráč dáva znamenie "Stred", uvedie sa disk do hry v mieste Izolačného bodu alebo na bode stredovej čiary hracej plochy náležite najbližšie k miestu, kde disk naposledy prekrižil Obvodovú čiaru, v bode bližšie k útočiacej koncovej zóne. Na oznámenie tejto možnosti rozhodnutý hráč úplne zdvihne jednu ruku nad hlavu a/alebo zvolá buď "Izolačný bod" ("Brick") alebo "Stred" ("Middle"), skôr než sa dotkne disku.
 - 8.12.2. Ak žiaden hráč nedá znamenie stred, hádzač uvedie disk do hry najbližšie k bodu na Hlavnej hracej ploche, kde disk naposledy prekrižil Obvodovú čiaru.

9. Uvedenie Disku do Hry

- 9.1. Uvedenie disku do hry znamená, že útočiaci hráč, držiaci disk, ustanoví otáčací bod (väčšinou ich nohu), v bode na Hracej ploche podľa predpisov.
- 9.2. Ak Overenie (Check) nie je žiadúce, disk môže byť uvedený do hry okamžite.
- 9.3. Po výhode alebo po obrate v hre útočiaci hráč ktorý chytil disk alebo ako prvý platne drží disk, musí disk do hry aj uviesť.
- 9.4. Ktorýkoľvek hráč sa môže pokúsiť zastaviť valiaci alebo šmýkajúci sa disk potom čo narazil na zem.
- 9.5. Ak pri takomto pokuse o zastavenie disku hráč výrazne priblíži disk, opozičná strana môže disk vrátiť na miesto kde sa tento hráč dotkol disku. Ak hádzač už mal disk zdvihnutý skôr než bol vrátený, hra je obnovená overením.
- 9.6. Po obrate v hre tím, ktorý nadobudol disk, musí disk uviesť do hry bez zdržania. Útočiaci hráč, ktorý uvedie disk do hry, sa musí pohnúť buď krokom alebo rýchlejšie smerom k disku a následne smerom k otáčaciemu bodu.

10. Stav Odratávania (Stall Count)

- 10.1. Markér môže vykonávať Stav odratávania na hádzača ohlásením "Zdržiavanie" ("Stalling") a následným počítaním od jedna (1) do desať (10). Interval medzi prvým ohlásením každého slova v stave odratávania musí byť minimálne jedna (1) sekunda.
- 10.2. Stav odratávania musí byť dobre počuteľný pre hádzača.
- 10.3. Stav odratávania nesmie byť odštartovaný až do momentu kým nie je Markér v rozsahu troch (3) metrov od hádzača.
- 10.4. Stav odratávania môže nepretržite pokračovať iba pokiaľ Markér je v rozsahu troch (3) metrov od hádzača a všetci brániaci hráči sú legitímne postavení. (Sekcia 16.3.)
- 10.5. Ak sa Markér vykonávajúci stav odratávania presunie viac ako tri (3) metre od hádzača alebo sa iný hráč stane Markérom, Stav odratávania musí byť opakovane spustený od jedna (1).
- 10.6. Opakované spustenie Stavú odratávania "v najvyššej miere n", kde "n" je číslo v rozsahu jedna (1) až deväť (9), znamená zahlasiť "Zdržiavanie" nasledované číslom o jeden viac ako bolo posledné číslo vyslovené pred prerušením alebo od "n", ak posledné číslo vyslovené pred prerušením je väčšie ako "n".

11. Overenie (The Check)

- 11.1. Kedykoľvek je hra zastavená z dôvodu oddychového času, faulu, napadnutej situácie, priestupkov, technického prerušenia alebo zranenia, hra je opakovane odštartovaná Overením.
- 11.2. Všetci hráči by sa mali vrátiť do pozícií, ktoré držali predtým ako nastala situácia, ktorá zapríčinila prerušenie hry, s výnimkou oddychového času.
- 11.3. Ak bol disk vo vzduchu v čase, keď situácia zapríčinila prerušenie hry a disk je vrátený hádzačovi na znovu otvorenie hry, hráči by sa mali vrátiť do pozícií, ktoré držali v čase, keď bol disk odhodený hádzačom.
- 11.4. Ktorýkoľvek hráč môže na krátku dobu predĺžiť prerušenie hry z dôvodu opravy výstroja (napr. šnúrky na obuvi alebo narovnať disk), avšak počas aktívnej hry takéto prerušenie hry nesmie nastať a takéto dôvod nie je postačujúci.
- 11.5. S priamym dovoľením útočiaceho tímu, obranca najbližšie k hádzačovi znovu otvorí hru dotykom disku a zvolaním "Disk v hre" ("Disc In").
- 11.6. Ak najbližší obranca nie je v dosahu hádzača, hádzač smie s dovoľením najbližšieho obrancu znovu otvoriť hru dotykom disku o zem a zvolaním "Disk v hre".
- 11.7. Ak žiaden útočiaci hráč nie je v dosahu disku, najbližší obranca pri disku smie s dovoľením najbližšieho útočiaceho hráča znovu otvoriť hru zvolaním "Disk v hre".
- 11.8. Ak sa hádzač pokúsi o prihrávku pred Overením alebo je ohlásený priestupok voči pravidlu 11.2, prihrávka sa ruší bez ohľadu úspešnosti alebo neúspešnosti a situácia sa vracia späť k hádzačovi.

12.Hranice Hracej Plochy

- 12.1.Celé ihrisko je súčasťou hracej plochy. Obvodové čiary nie sú súčasťou Hracej plochy a tvoria hranicu mimo hracej plochy. Všetci neaktívni hráči sa považujú za súčasť priestoru mimo hracej plochy.
- 12.2.Priestor mimo hracej plochy pozostáva z priestoru, ktorý nie je v hracej ploche a všetko v priamom dotyku s ním, s výnimkou brániaceho hráča, ktorý je vždy považovaný za súčasť hracej plochy za účelom možnosti hrať na disk.
- 12.3.Útočiaci hráč, ktorý nie je mimo hracej plochy je súčasťou hracej plochy. Hráč vo vzduchu si zachováva jeho status súčasť hracej plochy/priestoru mimo hracej plochy až do momentu keď sa dotkne Hracej plochy alebo priestoru mimo hracej plochy. V platnosti sú nasledujúce výnimky:
 - 12.3.1.Ak hybnosť hráča zapríčini dotyk priestoru mimo hracej plochy potom čo chytil disk v hracej ploche, hráč je považovaný za súčasť hracej plochy. Tento hráč uvedie disk do hry v bode Hracej plochy najbližšie k miestu, kde prekrižil Obvodovú čiaru.
 - 12.3.2.Hádzač sa môže dotknúť priestoru mimo hracej plochy hneď ako ustanoví otáčací bod (pivot) v hracej ploche.
 - 12.3.3.Kontakt medzi hráčmi neprenáša status, či už mimo hraciu plochu alebo súčasť hracej plochy z jedného na iného.
- 12.4.Disk je súčasťou hracej plochy, keď je uvedený do hry alebo keď je hra odštartovaná alebo opakovane odštartovaná.
- 12.5.Disk sa stáva súčasťou priestoru mimo hracej plochy, keď sa prvý krát dotkne priestoru mimo hracej plochy alebo sa dotkne útočiaceho hráča mimo hracej plochy. Držaný disk útočiacim hráčom ma rovnaký status, či už súčasť hracej plochy alebo priestoru mimo hraciu plochu, ako tento hráč. Ak disk je súčasne držaný viac ako jedným útočiacim hráčom a jeden z nich je mimo hraciu plochu, disk je súčasťou priestoru mimo hracej plochy.
- 12.6.Disk môže letieť mimo Obvodovú čiaru a vrátiť sa späť na hraciu plochu a hráči môžu ísť mimo hraciu plochu za účelom možnosti hrať na disk.
- 12.7.Na pokračovanie v hre potom, čo sa disk stal súčasťou priestoru mimo hracej plochy, člen tímu ktorý získal kontrolu nad diskom ho musí priniesť a uviesť do hry v bode Hlavnej hracej plochy najbližšie k miestu, kde nastala najbližšia posledná udalosť:
 - 12.7.1.disk kompletne prekrižil Obvodovú čiaru;
 - 12.7.2.disk sa dotkol hráča, ktorý bol súčasťou hracej plochy; alebo
 - 12.7.3.disk sa stal súčasťou priestoru mimo hracej plochy spôsobený dotyk priestoru alebo hráča mimo hraciu plochu zatiaľ, čo akákoľvek časť disku bola vo vnútri Obvodovej čiary.

13. Prijímajúci Hráči a Pozičné právo

- 13.1. Hráč "chytí" disk preukázaním trvalej kontroly nad netočiacim sa diskom.
- 13.2. Ak hráč stratí kontrolu nad diskom v dôsledku neskoršieho kontaktu so zemou alebo spoluhráčom alebo legitímne postaveným protivráčom, chyt sa považuje za neplatný.
- 13.3. Nasledujúce tvorí obrat v hre a akýkoľvek chyt sa nepovažuje za platný ak:
 - 13.3.1. prijímajúci útočník je mimo hracej plochy keď sa dotkne disku; alebo
 - 13.3.2. po chytení disku prvý kontakt prijímajúceho útočníka je mimo hraciu plochu pokiaľ stále drží disk.
- 13.4. Po chytení disku sa tento hráč stáva hádzačom.
- 13.5. Ak útočiaci a brániaci hráči súčasne chytia disk, útok si udržiava kontrolu nad diskom.
- 13.6. Hráč v platnej pozícii, ktorý sa nepresunul do tejto pozície s úmyslom blokovat' iného hráča zatiaľ čo neuskutočňuje hru na disk, je oprávnený zotrvať v tejto pozícii a nemá byť kontaktovaný iným protivráčom.
- 13.7. Každý hráč je oprávnený zaujať akúkoľvek pozíciu na hracej ploche, ktorá už nie je obsadená iným protivráčom za predpokladu, že nezapríčiní kontakt pri obsadení takejto pozície.
- 13.8. Keď je disk vo vzduchu, všetci hráči sa musia pokúsiť vyhnúť kontaktu s iným hráčom a neexistuje situácia, kde hráč môže opodstatnene iniciovať kontakt s iným hráčom. "Dôvod hrania na disk" nie je prijateľné ospravedlnenie na opodstatnenie inicializácie kontaktu s inými hráčmi.
- 13.9. Náhodný kontakt neovplyvňujúci výsledok hry alebo bezpečnosť hráčov môže nastať, ak sa dvaja alebo viacerí hráči presúvajú smerom k tomu istému bodu súčasne. Náhodný kontakt by mal byť minimalizovaný, ale nie je považovaný za faul.
- 13.10. Princíp Vertikálnosti:
 - 13.10.1. Všetci hráči majú právo na priestor priamo nad nimi. Súper nesmie blokovat' hráča pri zaberaní daného priestoru.
 - 13.10.2. Hráč, ktorý vyskočil je oprávnený doskočiť bez zábrany protivráčov za predpokladu, že žiaden protivráč nezaberal akékoľvek miesto medzi a vrátane bodu odrazu a možným bodom dopadu prijímateľa pri inicializácii výskoku.
- 13.11. Žiaden hráč nesmie fyzicky asistovať pri pohybe iného hráča.

14. Obraty v Hre (Turnovers)

- 14.1. Obrat v hre presúva držanie disku z jedného tímu na druhý a vyskytne sa ak počas hry:
 - 14.1.1. sa disk dotkne zeme zatiaľ čo žiaden útočiaci hráč ho nedrží;
 - 14.1.2. bol disk podaný jedným útočiacim hráčom inému útočiacemu hráčovi (napr. držanie disku sa zmení medzi dvoma hráčmi bez toho, aby disk bol úplne pustený do vzduchu);
 - 14.1.3. hádzač úmyselne odrazí prihrávku pre seba od iného hráča;
 - 14.1.4. pri pokuse o prihrávku sa hádzač skôr dotkne disku po vypustení, než sa disk dotkol iného hráča;
 - 14.1.5. je prihrávka chytená (prerušená) útočiacim hráčom;
 - 14.1.6. sa disk stane súčasťou priestoru mimo hracej plochy;
 - 14.1.7. hádzač nevy pustil disk predtým ako markér prvý krát vyslovil slovo "desať" ("ten") v Stave odratávania (odratanie);
 - 14.1.8. hádzač ohlásí Oddychový čas, keď ich tím už nemá zvyšné Oddychové časy;
 - 14.1.9. sa vyskytol nenapadnutý Útočný Prijímací Faul (Sekcia 15.6) alebo

- 14.1.10. počas výhodu prijímajúci tím sa dotkne disku predtým ako sa dotkol zeme a neuspeje v chytení disku.
- 14.2. Ak nie je jasné, či nastal obrat v hre, hráč(i) s najlepšou perspektívou rýchlo vyhlási rozhodnutie. Ak niektorý z tímov nesúhlasí s vyhláseným rozhodnutím môže zavolať "Napadnutie" ("Contest") a:
- 14.2.1. disk je vrátený predchádzajúcemu hádzačovi; a
- 14.2.2. Stav odratávania je odštartovaný maximálne od deväť (9).
- 14.3. Ak útok zvolá "rýchle rátanie" ("fast count") potom, čo markér tvrdí "Odrátanie", obrat v hre je napadnutý a hra je znovu odštartovaná podľa sekcie 14.2.
- 14.4. Ak hádzač odhodí disk po napadnutí Odratávania a prihrávka je neúspešná, uplatňuje sa Pravidlo pokračovania a malo by byť zvolané "Hraj ďalej" ("Play-on").
- 14.5. Po obrate v hre poloha obratu v hre je miesto kde:
- 14.5.1. sa disk zastaví alebo je zodvihnutý útočiacim hráčom; alebo
- 14.5.2. hráč prerušujúci prihrávku zastaví; alebo
- 14.5.3. hádzač bol umiestnený v prípadoch 14.1.2, 14.1.3, 14.1.4, 14.1.7, 14.1.8; alebo
- 14.5.4. sa nevyskytlo napadnutie na Útočný Prijímajúci Faul.
- 14.6. Ak miestom obratu v hre je Hlavná hracia plocha, disk bude uvedený do hry v tomto bode.
- 14.7. Ak miestom obratu v hre je v útočiacej Koncovej zóne útoku, disk bude uvedený do hry v najbližšom bode na Gólovej čiare.
- 14.8. Ak miestom obratu v hre je v brániacej Koncovej zóne útoku, hráč nadobúdajúci kontrolu nad diskom sa môže rozhodnúť kde uvedie disk do hry: V mieste obratu v hre a to státim na mieste obratu v hre alebo napodobením prevádzania hodú; alebo v najbližšom bode na Gólovej čiare od miesta obratu v hre. Bezprostredný pohyb alebo zlyhanie sa pohnúť ustanovuje kde bude disk uvedený do hry a nemôže byť zmenený.
- 14.9. Ak miesto obratu v hre je mimo hracej plochy, disk bude uvedený do hry podľa sekcie 12.7.

15. Skórovanie

- 15.1. Gól je skórovaný, ak hráč tvoriaci súčasť hracej plochy chytí právoplatnú prihrávku a všetky jeho súčasné prvé body dotyku po chytení disku sú úplne vo vnútri Koncovej zóny (sekcia 13.1, 13.2).
- 15.2. Ak hráč držiaci disk skončí za útočnou Gólovou čiarou bez skórovania gólu podľa 15.1, hráč uvedie disk do hry v najbližšom bode Gólovej čiary.
- 15.3. Okamih, v ktorom je gól skórovaný je keď, po chytení disku je uskutočnený prvý kontakt s Koncovou zónou.

16. Fauly

- 16.1. Zhrnutie
- 16.1.1. Faul vyplýva z nedodržania pravidiel kde sa vyskytol nelegálny kontakt medzi dvoma alebo viacerými protihráčmi. Disk držaný hráčom je považovaný za súčasť jeho hráčskeho tela. Iba faulovaný hráč si môže nárokovať na faul zvolaním "Faul".
- 16.1.2. Ak nie je v účinnosti Pravidlo pokračovania (Sekcia 18), hra sa zastaví po vyhlásení Faulu.
- 16.1.3. Ak tím proti ktorému je faul vyhlásený nesúhlasí s jeho výskytom môže ohlásiť "Napadnutie".
- 16.2. Obranné Hádzajúce (Markérove) Fauly:
- 16.2.1. Markér je nelegálne postavený (Sekcia 17.3) a niekde má kontakt s hádzačom; alebo

- 16.2.2.Markér inicializuje kontakt s hádzačom alebo časť markérovho tela sa pohla a kontaktovala hádzača pred vypustením disku.
- 16.3.Útočné Hádzajúce (Hádzáčove) Fauly:
- 16.3.1.Hádzáč inicializuje kontakt s markérom, ktorý je v legitímnej pozícii.
- 16.4.Náhodný kontakt vyskytujúci sa počas hádzačovho prevedenia švihu nie je postačujúci podklad na faul, ale malo by sa mu vyhnúť.
- 16.5.Obranné Prijímajúce (Obrancove) Fauly:
- 16.5.1.Obranca je nelegálne postavený (Sekcia 13) a niekde má kontakt s prijímateľom; alebo
- 16.5.2.Obranca inicializuje kontakt s prijímateľom pred alebo počas pokusu o chytenie disku.
- 16.5.3.Ak prijímateľ vo vzduchu chytí disk a je faulovaný obranným hráčom pred dopadom, je to "Vytlačenie" ("Force-out") faulom, ak kontakt spôsobil prijímateľovi:
dopad mimo hraciu plochu namiesto vnútri hracej plochy, alebo:
dopad na hlavnú hraciu plochu namiesto koncovej zóny.
Rozhodnutie o vytlačení faulom:
Ak by hráč dopadol do koncovej zóny je to gól.
Ak je vytlačenie faulom napadnuté, disk je vrátený hádzačovi, ak prijímateľ dopadol mimo hraciu plochu, inak disk ostáva u prijímateľa.
Ak faul tiež zapríčinil nechytanie disku prijímateľom, a tento faul je napadnutý, disk je vrátený späť hádzačovi.
- 16.5.4.Obranný faul zapríčínujúci padnutie disku prijímateľom alebo hádzačom, potom čo získal kontrolu nad diskom je "Škrt" ("Strip") faul.
Ak takýto faul nastane a prijatie disku by inak bol gól a faul nie je napadnutý, je priznaný gól.
- 16.5.5.Po obrannom prijímacom faule:
ak nastal v hlavnej hracej ploche alebo v obrannej koncovej zóne, prijímateľ získava pozíciu v bode priestupku.
ak nastal v útočiacej koncovej zóne, prijímateľ získava pozíciu na bode najbližšie ku gólovej čiare a hráč, ktorý ho fauloval ho musí brániť pri čiare.
ak je faul napadnutý, disk je vrátený späť hádzačovi.
- 16.6.Útočné Prijímajúce (Útočnikove) Fauly:
- 16.6.1.Kontakt inicializovaný prijímateľom s obrancom v legálnom postavení (Sekcia 13) je faul.
- 16.6.2.Ak je faul napadnutý a neuplatňuje sa pokračovanie, disk sa vracia späť k hádzačovi.
- 16.6.3.Ak faul nie je napadnutý, výsledkom je obrat v hre s diskom v mieste, kde sa faul vyskytol.
- 16.7.Rozporné Fauly
- 16.7.1.Ak faul je ohlásený útočiacim aj brániacim hráčom v tom istom momente hry, disk má byť vrátený hádzačovi v mieste ich sporu.
- 16.8.Stavy Odratávania
- 16.8.1.Po obrannom faule, kde hra bola prerušená:
ak nie je faul napadnutý odratávanie je znovu nastavené na jedna (1);
ak je faul napadnutý akýkoľvek stav odratávania je opakovane spustený maximálne od šesť (6).
- 16.8.2.Po útočnom faule (či už napadnutom alebo nie), kde hra bola prerušená, akýkoľvek stav odratávania je spustený maximálne od deväť (9).
- 16.8.3.Po rozporných fauloch akýkoľvek stav odratávania je spustený maximálne od deväť (9).

17.Priestupky

17.1.Zhrnutie

- 17.1.1.Priestupok vyplýva z nedodržania pravidiel, kde sa nevyskytol žiaden hráčsky kontakt. Ktorýkoľvek protihráč si môže nárokovať na

priestupok, zvolaním presného názvu priestupku alebo "Priestupok" ("Violation").

17.1.2.Ak nie je v účinnosti Pravidlo pokračovania a nie je to prvý markovací priestupok pre Stav odratávania, hra je zastavená po vyhlásení priestupku.

17.1.3.Ak tím proti ktorému je priestupok ohlásený, nesúhlasí s jeho výskytom môže ohlásiť "Napadnutie". Kedykoľvek sa nedospeje k dohode na akýkoľvek vyhlásený signál, priestupok je považovaný za "Napadnutý".

17.2.Kroky

17.2.1.Kroky sa vyskytnú ak:

hádzač neuvedie disk do hry v správnom bode na Hracej ploche;
hádzač nezachováva kontakt s otáčacím bodom (pivot) už raz pevne stanoveným;
prijímateľ sa nezastaví tak rýchlo ako je možné alebo zmení smer po chytení disku;

prijímateľ vypustí prihrávku počas alebo po treťom kontakte so zemou a skôr než úplne zastavil (akýkoľvek kontakt so zemou počas chytu je prvý kontakt so zemou); alebo

prijímateľ si účelne pohadzuje, pohráva alebo presúva disk za účelom pohnúť sa niektorým smerom.

17.2.2.Po nenapadnutom priestupku krokov je disk vrátený hádzačovi a Stav odratávania je znovu odštartovaný maximálne od deväť (9).

17.2.3.Po hádzačom ohlásení napadnutia na kroky je disk vrátený hádzačovi a Stav odratávania je odštartovaný maximálne od šesť (6).

17.2.4.Po krokoch je disk uvedený do hry v otáčacom bode (pivot) alebo mieste, kde by otáčací bod (pivot) bol ak by kroky nenastali.

17.3.Priestupky Markéra

17.3.1.Markovacie priestupky zahŕňa nasledujúce:

"Obkročenie" ("Straddle") - línia medzi markérovými nohami prechádza hádzačovým otáčacím bodom (pivot).

"Odstup disku" ("Disc Space") - markér obsadzuje priestor diskovej vzdialenosti okolo hadzačovho horného tela.

"Ovinutie" ("Wrapping") - markér používa svoje ruky na zamedzenie hádzačovho otáčať sa v akomkoľvek smere.

"Rýchle rátanie" ("Fast Count") - markér:

ráta v menej než jedno sekundových intervaloch,
neodráta dve (2) sekundy zo stavu odratávania po prvom ohlásení hociktorého markovacieho priestupku,
odštartuje stav odratávania predtým ako Útočiaci hráč ustanoví držanie disku a otáčací bod (pivot), alebo
neodštartuje stav odratávania slovom "Zdržiavanie" ("Stalling").

"Zdvojenie" ("Double Team") - viac ako jeden brániaci hráč je v rozsahu troch (3) metrov od hádzačovho otáčacieho bodu (pivot) zatiaľ čo žiaden iný útočiaci hráč nie je v rozsahu troch (3) metrov od oboch brániacich hráčov.

"Výhľad" ("Vision") - markér používa ktorúkoľvek časť jeho tela na úmyselné blokovanie hádzačovho výhľadu.

17.3.2.Markovací priestupok môže byť napadnutý obranou, hra sa zastaví v tomto prípade.

17.3.3.Po prvom ohlásení markovacieho priestupku, ktorý nie je napadnutý, sa hra neprerušuje. Markér musí odrátať dva (2) od stavu odratávania a pokračovať. Markér vykonávajúci stav odratávania môže, keď markovací priestupok je prvý krát ohlásený, pokračovať v odratávaní znížením počtu o jedna (1). Účinok tejto techniky spočíva v odrátaní dvoch (2) sekúnd zo stavu odratávania. (napr. "Zdržiavanie (Stalling), 1, 2, 3, 4, 3, 4, 5, 6..." ak markovací priestupok bol ohlásený vo štvrtom (4) stave odratávania).

17.3.4.Markér nesmie znovu spustiť odratávanie až kým akékoľvek nelegálne postavenie nebolo napravené. Napravenie iným nelegálnym spôsobom je dodatočný markovací priestupok.

17.3.5.Pre akékoľvek ďalšie vyhlásenie markovacieho priestupku počas toho istého stavu odratávania sa hra zastaví a ak nie je napadnutý, stav je znovu nastavený na jedna (1) a hra pokračuje s overením.

17.3.6.Ak ktorékoľvek markovacie priestupky nie sú napadnuté, stav odratávania je spustený maximálne od šesť (6).

17.4.Priestupok Špica (Pick)

17.4.1.Ak brániaci hráč v dosahu piatich (5) metrov od útočiaceho hráča aktívne bráni tohto hráča a je mu zabránené v pohybe k nemu/s ním iným hráčom, brániaci hráč môže ohlásiť "Špica" ("Pick"). Ak nie je v účinnosti Pravidlo pokračovania (Sekcia 18), hra je prerušená.

17.4.2.Ihneď po prerušení sa blokovaný hráč môže presunúť do miesta po rozhodnutí, kde by sa nachádzal, ak by k blokovaníu nedošlo. Disk je vrátený hárzačovi (ak bol disk hodený) a akýkoľvek stav odratávania je znovu spustený maximálne od deväť (9).

18.Pravidlo Pokračovania

18.1.Ak sa vyskytol faul alebo priestupok keď je disk vo vzduchu alebo pokiaľ hárzač prevádzal hod, hra pokračuje až kým nie je disk ustálený pod kontrolou.

18.2.Ak faul alebo priestupok boli vyhlášené proti hárzačovi (napr. kroky alebo útočný faul hárzača) a hárzač sa pokúsi o prihrávku po vyhlášení, hra pokračuje až kým nie je disk ustálený pod kontrolou.

18.3.Ak tím ohlasujúci faul alebo priestupok získa alebo si udrží kontrolu nad diskom v dôsledku prihrávky, hra bude pokračovať bez prerušenia. Hráči ktorí rozpoznajú danú situáciu by mali ihneď zvolat "Hraj ďalej" ("Play on") na vyjadrenie toho, že toto pravidlo bolo uplatnené.

18.4.Ak tím ohlasujúci faul alebo priestupok nezíska alebo si neudrží kontrolu nad diskom v dôsledku prihrávky, hra bude prerušená a disk bude vrátený hárzačovi na overenie.

18.5.Ak tím ohlasujúci faul alebo priestupok verí, že hra nebola ovplyvnená faulom alebo priestupkom, mal by odmietnuť akceptovať faul alebo priestupok, zostaviť akékoľvek pozičné nevýhody spôsobené faulom alebo priestupkom a znovu spustiť hru overením.

19. Oddychové Časy (Time-Outs)

- 19.1. Hráč vyvolávajúci oddychový čas (time-out) musí rukami vytvoriť "T", alebo jednou rukou a diskom a hlasne zvolať "Oddychový čas" ("Time-out") pre útočiacich hráčov.
- 19.2. Oddychový čas trvá dve (2) minúty.
- 19.3. Po skórovaní a pred nasledujúcim Výhodom oba tímy môžu vyhlásiť oddychový čas. Po vypršaní oddychového času je disk uvedený do hry Výhodom.
- 19.4. Počas hry iba hádzač s ustanoveným otáčacím bodom (pivot) môže vyhlásiť oddychový čas. Počas takéhoto oddychového času:
 - 19.4.1. Striedania nie sú povolené, s výnimkou zranení.
 - 19.4.2. Disk je uvedený do hry v tom istom otáčacom bode (pivot).
 - 19.4.3. Hádzačom ostáva ten istý hráč.
 - 19.4.4. Všetci ostatní útočiaci hráči sa môžu rozostaviť kdekoľvek na hracej ploche.
 - 19.4.5. Len čo sú útočiaci hráči rozostavený, brániaci hráči sa môžu rozostaviť kdekoľvek na hracej ploche.
 - 19.4.6. Stav odratávania sa zachováva pokiaľ markér nebol nahradený.

20. Prerušenia v Hre

- 20.1. Prerušenie pri Zranení
 - 20.1.1. Prerušenie pri zranení, "Zranenie" ("Injury"), môže byť ohlásené zraneným hráčom alebo spoluhráčom, ak zranený hráč nie je schopný bezprostredného vyhlásenia. V tomto prípade je vyhlásenie považované, že nastalo v čase zranenia.
 - 20.1.2. Ak ktorýkoľvek hráč má otvorenú alebo krvácajúcu ranu, prerušenie pri zranení musí byť vyhlásené a tento hráč okamžite vystrieda a nesmie sa znovu zapojiť do hry pokiaľ rana nie je ošetrená a krvácanie zastavené.
 - 20.1.3. Ak zranenie nie je dôsledkom faulu (či už napadnutého alebo nie), hráč musí vystriedať alebo sa hráč môže rozhodnúť zostať.
 - 20.1.4. Ak zranený hráč opustí ihrisko, súperiaci tím sa tiež môže rozhodnúť či uskutočniť striedanie jedného hráča.
 - 20.1.5. Ak zranený hráč chytil disk a následne vypustil disk z dôsledku zranenia, tento hráč si zachováva kontrolu nad diskom.
 - 20.1.6. Vystriedaní hráči z dôsledku prerušenia pri zranení preberajú plný štatút (pozíciu, kontrolu nad diskom, stav odratávania a pod.) hráča ktorého vystriedali.
- 20.2. Technické prerušenie
 - 20.2.1. Technické prerušenie, "Technické" ("Technical"), môže byť vyhlásené ktorýmkoľvek hráčom rozpoznajúcim okolnosť ohrozujúcu iných hráčov.
 - 20.2.2. Hádzač môže ohlásiť technické prerušenie na výmenu prasknutého, príliš vypuklého, zahnutého alebo prepichnutého disku; ľahko zdeformovaný, mokrá alebo špinavý disk nie je vymedzený.
- 20.3. Ak bol disk vo vzduchu keď bolo prerušenie vyhlásené, hra pokračuje až kým nie je disk ustálený pod kontrolou:
 - 20.3.1. ak zranenie alebo nebezpečná situácia neovplyvnili hru, dokončenie alebo obrat v hre ostáva v platnosti a v danom mieste je aj hra znovu spustená;
 - 20.3.2. ak zranenie alebo nebezpečná situácia ovplyvnili hru, disk sa vráti späť hádzačovi a odratávanie je znovu spustené maximálne od deväť (9).
- 20.4. V časovo obmedzených hrách je hrací čas zastavený počas prerušení.

- Koniec -

Dodatok A: WFDF Doplnujúce Pravidlá k Majstrovstvám

A1. Úvod

A1.1. Nasledujúce pravidlá budú aplikované počas hry v nasledujúcich udalostiach:

- A1.1.1. Majstrovstvá vo Svetovom Ultimate a Guts.
- A1.1.2. Majstrovstvá vo Svetovom Klubovom Ultimate.
- A1.1.3. Regionálne Majstrovstvá. (napr. Celo-Americké Ultimate Majstrovstvá, Ázia-Oceánia Ultimate Majstrovstvá)
- A1.1.4. Svetové Hry (spolu s ďalšími zmenami autorizovanými WFDF a/alebo IWGA hostiteľských udalostí).
- A1.1.5. Svetové Juniorské Ultimate Majstrovstvá.

A2. Duch Hry (Spirit of the Game)

A3. Obmeny v Pravidlách

A4. Hracia Plocha

A4.1. Obrátený Izolačný Bod (Reverse Brick Mark) je priesečník dvoch (2) prekrížených jeden (1) meter dlhých čiar vo vnútri každej koncovej zóny vzdialený desať (10) metrov od Gólovej čiary, v strede medzi Bočnými čiarami.

A4.2. Obmedzujúca čiara bude pevne stanovená tri (3) metre od hracej plochy. Všetci jedinci musia zotrvať za vonkajšou stranou čiary počas hry.

A4.3. Celý povrch Hraciej plochy musí pozostávať z nasledujúceho:

- A4.3.1. Trávnik
- A4.3.2. Umelý trávnik (Turf™)

A5. Výstroj

A5.1. Disk

A5.1.1. Disk: Jedine typy diskov uvedené vo WFDF zozname "Approved for Championship Level Play" môžu byť použité pri udalostiach uvedené v sekcii A1. Ak kapitáni nemôžu súhlasiť na jednoznačnosť typu disku, bude použitý disk navrhnutý WFDF Ultimate Správnou Radou ako oficiálny disk pre danú udalosť.

A5.1.2. Dodatočný náhradný disk (schválený v súlade s touto sekciou) môže byť držaný niektorým funkcionárom so zámerom, že útok nahradí poškodený disk alebo disk mimo hracej plochy podľa úsudku útoku. Toto pravidlo je limitované pre nasledujúce situácie: ak disk je nevrátiteľný v rozumnom časovom rozpätí okamžite po výhode tvar disku bol poškodený nárazom medzi bodmi alebo počas oddychových časov alebo kedykoľvek počas hry, ak disk bol prasknutý, zdeformovaný alebo prepichnutý v dôsledku normálneho priebehu hry.

A6. Dĺžka Hry

A6.1. Formát WFDF Majstrovstiev

- A6.1.1. Dĺžka Hry: Sedemnást (17) Gólov.
- A6.1.2. Bodový Limit: Devätnást (19) Gólov.
- A6.1.3. Časový Limit: Sto (100) Minút.
- A6.1.4. Polčas: Nastáva ak prvý tím dosiahne deväť (9) gólov. Dĺžka desať (10) minút.

A6.2.Ak je k dispozícii časomerač, čas medzi skórovaním gólu a nasledujúcim výhodom bude uplatnený nasledujúcim spôsobom:

A6.2.1.Štyridsať päť (45) sekúnd po góle (v prípade diskusie, až po potvrdení gólu brániacim tímom), časomerač dá znamenie prijímajúcemu tímu, že má pätnásť (15) sekúnd na signalizáciu ich pripravenosti na prijatie výhodu.

A6.2.2.Po šesťdesiatich (60) sekundách prijímajúci tím musí mať potvrdené, že je pripravený na prijatie výhodu (podľa sekcie 9), časomerač dá znamenie hádzajúcemu tímu pätnásť (15) sekúnd predtým ako musia realizovať výhod.

6.2.2.1.Ak prijímajúci tím nepotvrdí, že je pripravený pred uplynutím šesťdesiatich (60) sekúnd, časomerač dá znamenie, že bol stanovený oddychový čas prijímajúcemu tímu, a tímový oddychový čas sa vykoná. Ak prijímajúci tím už nemá žiaden oddychový čas potom oddychový čas nevznikne, výhod sa neprevádza a prijímajúci tím získava kontrolu nad diskom na obrátenom Izolačnom bode. Hra je odštartovaná overením (check).

A6.2.3.Po sedemdesiatich piatich (75) sekundách hádzajúci tím musí uskutočniť výhod.

6.2.3.1.Ak hádzajúci tím nevyhodí disk pred uplynutím sedemdesiatich piatich (75) sekúnd, časomerač dá znamenie, že bol stanovený oddychový čas hádzajúcemu tímu a tímový oddychový čas sa vykoná. Ak hádzajúci tím už nemá žiaden oddychový čas potom tímový oddychový čas nevznikne, výhod sa neprevádza a prijímajúci tím získava kontrolu nad diskom na izolačnom bode. Hra je odštartovaná overením (check).

A6.2.4.Pravidlá v tejto sekcii (A6.2) budú tiež aplikované na začiatku každého polčasu s výnimkou, že časomerač bude dávať varovné znamenie tridsať (30) sekúnd predtým ako prijímajúci tím musí signalizovať ich pripravenosť, varovné znamenie pätnásť (15) sekúnd predtým ako prijímajúci tím musí signalizovať ich pripravenosť a varovné znamenie pätnásť sekúnd predtým ako hádzajúci tím musí uskutočniť výhod.

A6.2.5.Uprednostňovaná metóda dávania znamenia časomeračom bude použitie píšťalky, nasledovaná metódami spracovanými vo WFDF návode pre usporiadateľov turnaja (WFDF Tournament Director's Guide).

A7. Tímy

A7.1.Všetky tímy musia mať k dispozícii 12 hráčov pre každú hru a počas každého bodu musí byť na ihrisku 7 hráčov. Ak tím nespĺňa tieto kritéria pred alebo počas hry, bude vylúčený z aktuálnej hry.

A7.2.Tím môže mať maximálne tridsať dva (32) a minimálne dvanásť (12) hráčov na rozpise.

A7.3.Každý tím určí jedného (1) Kapitána na zastupovanie tímu.

A7.4.Voľná Divízia (Open Division)

A7.4.1.Akákoľvek osoba sa môže podieľať na hre vo Voľnej Divízii.

A7.5.Ženská Divízia (Women's Division)

A7.5.1.Akákoľvek osoba ženského pohlavia sa môže podieľať na hre v Ženskej Divízii.

A7.6.Zmiešaná Divízia (Mixed Division)

- A7.6.1.Akákoľvek osoba sa môže podieľať na hre v Zmiešanej Divízii.
- A7.6.2.Všetky tímy musia mať minimálne päť (5) Mužov a päť (5) Žien k dispozícii pre každú hru a 7 hráčov musí byť na ihrisku počas každého bodu. Ak tím nespĺňa tieto kritéria pred alebo počas hry, bude vylúčený z aktuálnej hry.
- A7.6.3.Pred výhodom, tím začínajúci v útoku (prijímajúci výhod) si vyberá troch (3) mužských hráčov a štyri (4) ženské hráčky alebo tri (3) ženské hráčky a štyroch (4) mužských hráčov. Vyhadzujúci tím sa musí prispôsobiť výberu. Tento výber by mal byť oznámený hádzajúcemu tímu pred štyridsať päť (45) sekundovým výstražným znamením medzi bodmi. (Pozri Sekciu A6.2.1).

A7.7.Majster Voľná Divízia (Masters Open Division)

- A7.7.1.Akákoľvek osoba, ktorá spĺňa vekovú hranicu sa môže podieľať na hre v Majster Voľnej Divízii.
- A7.7.2.Minimálny vek hráča podieľajúceho sa na hre v Majster Voľnej Divízii je 32 rokov (stanovené ako vek k 31.decembru daného roku).

A7.8.Majster Ženská Divízia (Masters' Women's Division)

- A7.8.1.Akákoľvek osoba, ktorá je ženského pohlavia a spĺňa vekovú hranicu sa môže podieľať na hre v Majster Ženskej Divízii.
- A7.8.2.Minimálny vek hráčky podieľajúcej sa na hre v Majster Ženskej Divízii je 32 rokov (stanovené ako vek k 31.decembru daného roku).

A7.9.Majster Zmiešaná Divízia (Masters' Mixed Division)

- A7.9.1.Akákoľvek osoba, ktorá spĺňa vekovú hranicu sa môže podieľať na hre v Majster Zmiešanej Divízii.
- A7.9.2.Minimálny vek hráča podieľajúceho sa na hre v Majster Zmiešanej Divízii je 32 rokov (stanovené ako vek k 31.decembru daného roku).
- A7.9.3.Všetky tímy musia mať minimálne päť (5) Mužov a päť (5) Žien k dispozícii pre každú hru a 7 hráčov musí byť na ihrisku počas každého bodu. Ak tím nespĺňa tieto kritéria pred alebo počas hry, bude vylúčený z aktuálnej hry.
- A7.9.4.Pred výhodom tím začínajúci v útoku (prijímajúci výhod) si vyberá troch (3) mužských hráčov a štyri (4) ženské hráčky, alebo tri (3) ženské hráčky a štyroch (4) mužských hráčov. Vyhadzujúci tím sa musí prispôsobiť výberu. Tento výber by mal byť oznámený hádzajúcemu tímu pred štyridsať päť (45) sekundovým výstražným znamením medzi bodmi. (Pozri Sekciu A6.2.1).

A7.10.Junior Voľná Divízia (Junior Open Division)

- A7.10.1.Akákoľvek osoba, ktorá spĺňa vekovú hranicu sa môže podieľať na hre v Junior Voľnej Divízii.
- A7.10.2.Maximálny vek hráča podieľajúceho sa na hre v Junior Voľnej Divízii je 19 rokov (stanovené ako vek k 31.decembru daného roku).

A7.11.Junior Ženská Divízia (Junior Women's Division)

- A7.11.1.Akákoľvek osoba, ktorá je ženského pohlavia a spĺňa vekovú hranicu sa môže podieľať na hre v Junior Ženskej Divízii.
- A7.11.2.Maximálny vek hráčky podieľajúcej sa na hre v Junior Ženskej Divízii je 19 rokov (stanovené ako vek k 31.decembru daného roku).

A7.12. Junior Zmiešaná Divízia (Junior Mixed Division)

- A7.12.1. Akákoľvek osoba, ktorá spĺňa vekovú hranicu sa môže podieľať na hre v Junior Zmiešanej Divízii.
- A7.12.2. Maximálny vek hráča podieľajúceho sa na hre v Junior Zmiešanej Divízii je 19 rokov (stanovené ako vek k 31. decembru daného roku).
- A7.12.3. Všetky tímy musia mať minimálne päť (5) mužov a päť (5) žien k dispozícii pre každú hru a 7 hráčov musí byť na ihrisku počas každého bodu. Ak tím nespĺňa tieto kritéria pred alebo počas hry, bude vylúčený z aktuálnej hry.
- A7.12.4. Pred výhodom tím začínajúci v útoku (prijímajúci výhod) si vyberá troch (3) mužských hráčov a štyri (4) ženské hráčky alebo tri (3) ženské hráčky a štyroch (4) mužských hráčov. Vyhadzujúci tím sa musí prispôsobiť výberu. Tento výber by mal byť oznámený hádzajúcemu tímu pred štyridsať päť (45) sekundovým výstražným znamením medzi bodmi. (Pozri Sekciu A6.2.1).

A8. Otvorenie Hry

- A8.1. Druhý polčas začína výmenou východiskových volieb zvolených týmami pri otvorení hry (Sekcia 8.1).

A9. Výhod

A10. Uvedenie Disku do Hry

- A10.1. Po obrate v hre tím, ktorý získal kontrolu nad diskom, musí uviesť disk do hry za nasledujúcich časových podmienok:
 - A10.1.1. Ak sa disk po obrate v hre nachádza v Hlavnej hracej ploche, disk musí byť uvedený do hry do pätnástich (15) sekundách od momentu keď bol disk ustálený pod kontrolou. Brániaci hráč môže, ak je v rozsahu troch (3) metrov od disku, vyvolať "Delay" ("Zdržanie") a začať rátať do pätnásti (15) v jedno (1) sekundových intervaloch. Akonáhle brániaci hráč dosiahol pätnásť (15), tento hráč môže overiť (check) disk a odštartovať stav odratávania.
 - A10.1.2. Ak sa disk po obrate v hre nachádza mimo Hlavnej hracej plochy, disk musí byť uvedený do hry do dvadsať päť (25) sekúnd od momentu keď bol disk ustálený pod kontrolou. Brániaci hráč môže, ak je v rozsahu troch (3) metrov od miesta, kde bude disk uvedený do hry, vyvolať "Delay" ("Zdržanie") a začať rátať do dvadsať päť (25) v jedno (1) sekundových intervaloch. Akonáhle brániaci hráč dosiahol dvadsať päť (25), tento hráč môže overiť (check) disk a odštartovať stav odratávania.

A11. Overenie (The Check)

A12. Stav Odratávania (Stall Count)

- A12.1. Stav odratávania musí byť v anglickom jazyku.

A13. Hranice Hracej Plochy

A14. Skórovanie

A15. Obraty v Hre (Turnovers)

A16. Pravidlo Pokračovania

A17. Prijímajúci Hráči a Pozičné Právo

A18. Priestupky

A18.1. Ak diskusia presiahla tridsať sekúnd, funkcionár (ak je k dispozícii) dá pokyn hráčom pristúpiť k dohode čo najrýchlejšie alebo vrátiť disk poslednému hádzačovi.

A18.2. Kapitáni tímov by mali aktívne zasahovať, ak si myslia, že ich hráč vyvolal nesprávnu interpretáciu.

A19. Fauly

A19.1. Ak diskusia presiahla tridsať sekúnd, funkcionár (ak je k dispozícii) dá pokyn hráčom pristúpiť k dohode čo najrýchlejšie alebo vrátiť disk poslednému hádzačovi.

A19.2. Kapitáni tímov by mali aktívne zasahovať, ak si myslia, že ich hráč vyvolal nesprávnu interpretáciu.

A19.3. Hra, obsahujúca mnoho hrubých faulov, by mala byť referovaná usporiadateľovi turnaja, zástupcom WFDF a organizátorom. Organizátori turnaja rozhodnú, či bude uplatnený ďalší postup voči tímu alebo jednotlivcovi.

A20. Oddychové časy (Time Outs)

A20.1. Každý tím bude mať dva (2) oddychové časy v každom polčase.

A20.2. Časový limit neovplyvňuje počet oddychových časov ktoré tím môže použiť.

A20.3. Pri predĺžení hry, každý tím bude mať jeden (1) oddychový čas.

A20.4. Oddychové časy tímov neprekročia dĺžku dvoch (2) minút. Ak je k dispozícii časomerač, časový limit dvoch (2) minút pre oddychový čas bude uplatnený časomeračom nasledujúcim spôsobom:

A20.4.1. Medzi skórovaním bodov: Každý tímový oddychový čas medzi skórovaním bodov predlžuje čas medzi gólmi o dve (2) minúty. Hra je znova spustená podľa popisu v A6.2 s výnimkou, keď tridsať (30) sekúnd predtým ako útok musí byť pripravený prijať výhod časomerač dáva ďalšie varovné znamenie.

A20.4.2. Počas skórovania bodov: Časomerač dá znamenie ak tridsať (30) sekúnd a ešte raz ak pätnásť (15) sekúnd ostáva do ukončenia tímového oddychového času. Na konci tímového oddychového času všetci útočiaci hráči musia mať ustanovenú stacionárnu pozíciu a hádzač musí dať znamenie o pripravenosti na hru. Ak útok nie je pripravený na konci tímového oddychového času, potom časomerač dá znamenie o vypršaní oddychového času a markér môže začať alebo pokračovať v stave odratávania. Inak obrana má ďalších pätnásť (15) sekúnd na ustanovenie pozícií, počas ktorých útok musí ostať statický. Časomerač dá posledné znamenie keď týchto pätnásť (15) sekúnd vyprší a v tomto momente útok môže začať hrať okamžite. Ak oba tímy sú pripravené kedykoľvek pred posledným znamením potom hra je odštartovaná overením (check).

Dodatok B: Definície

Prevádzanie Hodu	Pohyb ruky smerujúci dopredu pred vypustením disku.
Útočiaca Koncová Zóna	Koncová zóna, do ktorej sa momentálne útočiaci tím pokúša skórovať.
Najlepšia Perspektíva	Najlepší možný výhľad hráča na situáciu v hre vrátane relatívnej pozície disku, povrchu, hráčov a označených čiar.
Izolačný Bod (Brick)	Akýkoľvek výhod, ktorý sa na začiatku hry stane súčasťou priestoru mimo hraciu plochu bez dotyku prijímajúceho tímu.
Overenie (Check)	Dotknutie disku brániacim hráčom za účelom znovu spustenia hry.
Kontakt	Dotyk protihráčov s určitým stupňom tlaku a sily.
Brániaca Koncová Zóna	Koncová zóna, do ktorej sa momentálne brániaci tím pokúša zamádziť skórovaniu útočiaceho tímu.
Brániaci Hráč	Akýkoľvek hráč, ktorého tím nemá kontrolu nad diskom. Brániaci hráč nesmie v hre zodvihnúť disk. Brániaci hráč si nesmie kričať o prihrávku od protihráča.
Koncová Zóna	Časť hracej plochy, ktorá nie je časťou Hlavnej Hracej Plochy.
Predĺženie Hry	V prípade nerozhodného výsledku o jeden gól menej ako je stanovený počet gólov v hre (napr. hra na 17 gólov má nerozhodný výsledok 16-16).
Hracia Plocha	Celá plocha ihriska, ktorá je v hracej ploche vrátane plochy Koncových zón.
Ženská Hráčka	Akýkoľvek hráč ženského pohlavia podľa aktuálnych smerníc Medzinárodného Olympijského Výboru (International Olympic Committee).
Gólová Čiara	Časť Hlavnej Hracej Plochy. Táto čiara oddeľuje hlavnú hraciu plochu od koncových zón.
Povrch	Povrch pozostáva zo všetkých hmotných vecí vrátane trávniku, plastických kužeľov a ihriskového príslušenstva okrem všetkých hráčov a ich oblečenia.
Kontakt so Zemou	Vzťahuje sa na dotyk akejkoľvek časti tela so zemou v špecifickej udalosti alebo manévri pri dopade alebo znovunadobudnutí rovnováhy po páde (napr. skákanie, nakláňanie sa alebo padnutie).
Prerušenie Prihrávky	Ak obránca chytí prihrávku určenú útočiacemu hráčovi.
Legitímne Postavenie	Statická poloha ustanovená hráčovým telom s výnimkou roztiahnutia rúk a nôh, ktorému sa všetci protihráči môžu vyhnúť vzhľadom na odstup a čas.
Čiara	Hranica definujúca hraciu plochu. Na ihrisku bez čiar je hranica definovaná ako imaginárna čiara medzi dvoma ihriskovými kužeľmi s hrúbkou ako daný kužeľ. Úsek čiary nie je predĺžený za tieto definované kužele.
Markér	Brániaci hráč vykonávajúci stav odratávania na hádzача.
Útočiaci Hráč	Hráč, ktorého tím ma disk pod kontrolou.
Mimo Hracej Plochy	Všetko, čo nie je súčasťou Hracej plochy vrátane obvodových čiar.
Obvodové Čiary	Čiary oddeľujúce hlavnú hraciu plochu a koncové zóny od priestoru mimo hracej plochy. Tieto čiary nie sú súčasťou hracej plochy.
Otáčací Bod (Pivot)	Špecifická časť tela v nepretržitom kontakte s ustanoveným bodom na ihrisku počas držania disku hádzачом. Ak existuje definitívny bod pre uvedenie disku do hry, potom časť tela v kontakte s týmto bodom je otáčací bod.
Hra	Čas pred zahájením výhodu a pred skórovaním gólu.
Hráč	Jeden zo štrnástich (14) jedincov skutočne sa podieľajúcich na hre v danom momente.

Získanie Kontroly nad Diskom	<p>Nepretržitý kontakt a kontrola nad netočiacim sa diskom.</p> <p>Chytenie prihrávky je ekvivalentné získaniu kontroly nad prihrávkou.</p> <p>Strata kontroly nad diskom po chytení prihrávky v dôsledku kontaktu so zemou ruší hráčovu kontrolu nad diskom v danom momente.</p> <p>Disk držaný hráčom je považovaný za súčasť tohto hráča.</p> <p>Kontrola nad diskom hráča z tímu, ktorý drží disk alebo môže zodvihnúť disk je považovaný za tímovu kontrolu nad diskom.</p>
Hlavná Hracia Plocha	Časť hracej plochy vrátane čiar koncových zón okrem Koncových zón a obvodových čiar.
Výhod (Pull)	Hodenie disku jedným tímom inému tímu na začiatku hry, na začiatku polčasu alebo po skórovaní.
Uvedenie Disku do Hry	Nastane, ak hádzač ustanový otáčací bod.
Prijímatelia	Všetci útočiaci hráči s výnimkou hádzača.
Samostatné Overenie	Rozhodnutie hráča znovu otvoriť hru dotykom disku o zem s tým, že žiaden brániaci hráč nie je v dosahu hádzača.
Prerušenie v Hre	<p>Akémkoľvek zastavenie hry následkom faulu, priestupku, sporu alebo oddychového času vyžadujúce si overenie alebo samostatné overenie na znovu zahájenie hry.</p> <p>Hra je považovaná za zastavenú, ak hráč s kontrolou nad diskom si je vedomý prerušenia. Ak tento hráč nadobudol kontrolu nad diskom až po prerušení, hra je považovaná za zastavenú v čase získania kontroly nad diskom.</p> <p>Obrat v hre je bezpredmetný, pokiaľ nie je aplikované pravidlo pokračovania.</p>
Hodenie	<p>Letiaci disk nasledovaný akýmkoľvek pohybom prevádzania hodu vrátane napodobenia prevádzania hodu a úmyselného pustená disku, ktorý má za následok stratu kontaktu medzi hádzačom a diskom.</p> <p>Prihrávka je ekvivalentná hodeniu.</p> <p>Prevádzanie hodu je pohyb hádzača prenášajúceho hybnosť z hráča na disk a končí hodením disku. Otáčanie a prehýbanie sa nie sú považované za prevádzanie hodu.</p>
Hádzač (Thrower)	Útočiaci hráč s kontrolou nad diskom alebo hráč, ktorý práve hodil disk až do momentu, keď je rozhodnuté o výsledku hodenia.
Časový Limit (Time Cap)	Časový Limit je nastavený rozsah času od začiatku hry, ktorý po uplynutí a skórovaní aktuálneho gólu nastaví Bodový Limit na hodnotu gólov o dva (2) viac, ako je aktuálne skóre vedúceho tímu alebo oboch tímov ak je remíza.
Obrat v Hre (Turnover)	Akákoľvek udalosť, ktorá má za následok zmenu tímovej kontroly nad diskom.
Miesto Zastavenia Disku	Vzťahuje sa na miesto, kde je disk chytený, kde sa zastaví prirodzenou cestou alebo miesta, kde sa zastavil valiaci alebo šmýkajúci sa disk.

Dodatok C: Právne Normy

Attribution 2.5

CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN "AS-IS" BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

This Work ("WFDF Rules of Ultimate 2007") is licensed under a Creative Commons Attribution 2.5 license. The Licensor and Original Author of the Work is World Flying Disc Federation, a non-profit corporation registered in the state of Colorado, USA.

1. Definitions

- a. **"Collective Work"** means a work, such as a periodical issue, anthology or encyclopedia, in which the Work in its entirety in unmodified form, along with a number of other contributions, constituting separate and independent works in themselves, are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work (as defined below) for the purposes of this License.
- b. **"Derivative Work"** means a work based upon the Work or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted, except that a work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical composition or sound

recording, the synchronization of the Work in timed-relation with a moving image ("synching") will be considered a Derivative Work for the purpose of this License.

- C. **"Licensor"** means the individual or entity that offers the Work under the terms of this License.
- D. **"Original Author"** means the individual or entity who created the Work.
- E. **"Work"** means the copyrightable work of authorship offered under the terms of this License.
- F. **"You"** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.

2. Fair Use Rights. Nothing in this license is intended to reduce, limit, or restrict any rights arising from fair use, first sale or other limitations on the exclusive rights of the copyright owner under copyright law or other applicable laws.

3. License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

- a. to reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collective Works, and to reproduce the Work as incorporated in the Collective Works;
- b. to create and reproduce Derivative Works;
- c. to distribute copies or phonorecords of, display publicly, perform publicly, and perform publicly by means of a digital audio transmission the Work including as incorporated in Collective Works;
- d. to distribute copies or phonorecords of, display publicly, perform publicly, and perform publicly by means of a digital audio transmission Derivative Works.
- e. For the avoidance of doubt, where the work is a musical composition:
 - i. **Performance Royalties Under Blanket Licenses** . Licensor waives the exclusive right to collect, whether individually or via a performance rights society (e.g. ASCAP, BMI, SESAC), royalties for the public performance

or public digital performance (e.g. webcast) of the Work.

ii. **Mechanical Rights and Statutory Royalties** . Licensor waives the exclusive right to collect, whether individually or via a music rights agency or designated agent (e.g. Harry Fox Agency), royalties for any phonorecord You create from the Work ("cover version") and distribute, subject to the compulsory license created by 17 USC Section 115 of the US Copyright Act (or the equivalent in other jurisdictions).

f. **Webcasting Rights and Statutory Royalties** . For the avoidance of doubt, where the Work is a sound recording, Licensor waives the exclusive right to collect, whether individually or via a performance-rights society (e.g. SoundExchange), royalties for the public digital performance (e.g. webcast) of the Work, subject to the compulsory license created by 17 USC Section 114 of the US Copyright Act (or the equivalent in other jurisdictions).

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. All rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4. Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

a. You may distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Work only under the terms of this License, and You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier for, this License with every copy or phonorecord of the Work You distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform. You may not offer or impose any terms on the Work that alter or restrict the terms of this License or the recipients' exercise of the rights granted hereunder. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties. You may not distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Work with any technological measures that control access or use of the Work in a manner inconsistent with the terms of this License Agreement. The above applies to the Work as incorporated in a Collective Work, but this does not require the Collective Work apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collective Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collective Work any credit as required by clause 4(b), as requested. If You create a Derivative

Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Derivative Work any credit as required by clause 4(b), as requested.

- b. If you distribute, publicly display, publicly perform, or publicly digitally perform the Work or any Derivative Works or Collective Works, You must keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or (ii) if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g. a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; the title of the Work if supplied; to the extent reasonably practicable, the Uniform Resource Identifier, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and in the case of a Derivative Work, a credit identifying the use of the Work in the Derivative Work (e.g., "French translation of the Work by Original Author," or "Screenplay based on original Work by Original Author"). Such credit may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Derivative Work or Collective Work, at a minimum such credit will appear where any other comparable authorship credit appears and in a manner at least as prominent as such other comparable authorship credit.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON-INFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

- a. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Derivative Works or Collective Works from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.
- b. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

- a. Each time You distribute or publicly digitally perform the Work or a Collective Work, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- b. Each time You distribute or publicly digitally perform a Derivative Work, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- c. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.
- d. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.
- e. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any

party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, neither party will use the trademark "Creative Commons" or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time.

Creative Commons may be contacted at <http://creativecommons.org/>.

Dodatok D: Poďakovanie

2007 Ultimate WFDF Pravidlá (Verzia 2007.01.01) boli recenzované a zrevidované mnohými ťažko pracujúcimi jedincami. Nevyskytli sa žiadne bezvýznamné pripomienky keďže každá poznámka na posunula bližšie k lepšiemu zväzku pravidiel nášho športu. Poďakovanie za prínos k tomuto dielu patrí nasledujúcim ľuďom:

WFDF Pod-Komisia Pravidiel: Brian Gisel, Jonathan Potts, Florian Pfender, Art Hawkins, Elizabeth Murray, Chris Van Holmes, Troy Frever.

WFDF Ultimate Komisia: Dan Engstrom, Si Hill, Julia Jouhki, Paul Eriksson, Bill Rodriguez, Thomas Griesbaum and Rue Veitl.

Ďalšie Veľmi Užitočné Návrhy od: Kolja Sulimma, Joey Gray, Paul Northwood and Christian Schneider, Mark Moran.

Zámerom WFDF je predkladať revidované Ultimate pravidlá každý rok 1. januára. Počas roku WFDF Pod-Komisia Pravidiel bude zbierať a zvažovať akékoľvek návrhy na zmenu pravidiel. Ak sa vyskytnú akékoľvek pripomienky k týmto pravidlám alebo návrhy na budúce zmeny, prosíme o preposlanie elektronickej správy v anglickom jazyku na brian.Gisel@wfdf.org.