

# Úprava pravidel pro Indoor Ultimate

Verze pravidel 1.2, České asociace létajícího disku, 19.12. 2017

Platí oficiální WFDF pravidla s následujícími výjimkami:

## Hřiště

Hřiště je 40 m dlouhé (nejmenší hodnota je 35 m) a 20 m široký (nejmenší hodnota je 15m) obdélník. Hřiště se skládá z Vlastního hřiště tvořeného obdélníkem 28 m x 20 m a dvou koncových zón tvořených vždy obdélníkem 6 x 20 m přilehlým ke každé z obou kratších hran Vlastního hřiště. Bricky neexistují. V případě použití menších rozměrů než 40x20 metrů se součástí Hřiště (Vlastní hřiště a Koncové zóny) doporučně zmenší.

## Týmy

Během každého bodu musí být z každého týmu na hřišti minimálně 3 a maximálně 5 hráčů.

## Výhoz

Upuštěný výhoz neznamena turnover. Dotkne-li se útočící hráč disku, aniž by jej chytil a aniž by se disk předtím dotkl země či autu, musí tento hráč rozehrát z místa, kde disk zůstal ležet. Pokud se disk po dotyku útočnicka významně vychýlil tak, že by tím útoku vznikla výhoda, může obrana zhlásit přestupek (Violation) a hráč, který se disku dotkl poprvé, rozehraje s checkem disk z místa, kde k dotyku došlo.

Pokud se disk dotkne autu poté, co překročil zadní nebo postranní hranice koncové zóny ve výšce 2 metrů a níže, musí házeč ustanovit pivot na tom místě Hřiště, které je nejbližší místu, kde se disk dostal do autu. Nezáleží přitom, zda se disk před opuštěním Hřiště dotkl země.

Pokud se disk dotkne autu poté, co překročil hranice Hřiště ve výšce více než 2 metrů, může házeč ustanovit pivot buď ve středu základní čáry, nebo na takovém místě Hřiště, které leží nejbližší místu, kde se disk dostal do autu. Výběr rozehry ze středu základní čáry musí házeč signalizovat před zvednutím disku zdvižením ruky. Nezáleží přitom, zda se disk před opuštěním Hřiště dotkl země.

## Počítání

Stallcount je 8.

## Ustanovení k autu

Strop a další předměty nad Hřištěm jsou v autu.

## Turnover „aut“

Po turnoveru „aut“ je místo turnoveru následující:

Pokud se disk dotkne stropu nebo jiného předmětu, zatímco se nachází uvnitř Hřiště, pak je místo turnoveru přímo pod místem dotyku.

## **Pokračování ve hře po hláše foul nebo přestupek (Violation)**

Pokud se má podle pravidel WFDF pokračovat v počítání nejvýše od 6, pokračuje se nejvýše od 4.  
Pokud se má podle pravidel WFDF pokračovat v počítání nejvýše od 8, pokračuje se nejvýše od 6.

### **Příklady**

*Výhoz přeletí ve výšce větší než 2 m přes zadní nebo postranní hranici koncové zóny. Zda se disk předtím, než vyletí do autu, dotkne země, nehraje žádnou roli.*

Házeč může zvednout ruku a rozehrát ze středu základní čáry.

*Výhoz přeletí ve výšce 2 m nebo níže přes zadní nebo postranní hranici koncové zóny. Zda se disk předtím, než vyletí do autu, dotkne země, nehraje žádnou roli.* → Házeč musí disk rozehrát na zadní nebo postranní hranici koncové zóny.

*Výhoz překročí postranní hranici do autu před koncovou zónou. Zda se disk předtím, než vyletí do autu, dotkne země, nehraje žádnou roli.* → Hra pokračuje dle pravidel pro Výhoz, který přeletěl hranice Vlastního hřiště výše než 2 metry či do 2 metrů.

*Kontestovaný stall out.* → Check – Stání – šest.

*Kontestovaný foul obrany.* → Check – Stání – čtyři.

*Disk se při hře dotkne stropu nebo basketbalového koše, zatímco se nachází uvnitř Hřiště.* → Disk se rozehraje z místa pod místem dotyku s autem.

*Disk se při hře dotkne stropu nebo basketbalového koše, zatímco se nachází v autu.* → Disk se rozehraje z místa, kde opustil Hřiště.



**ČALD**

česká asociace  
létajícího  
disku