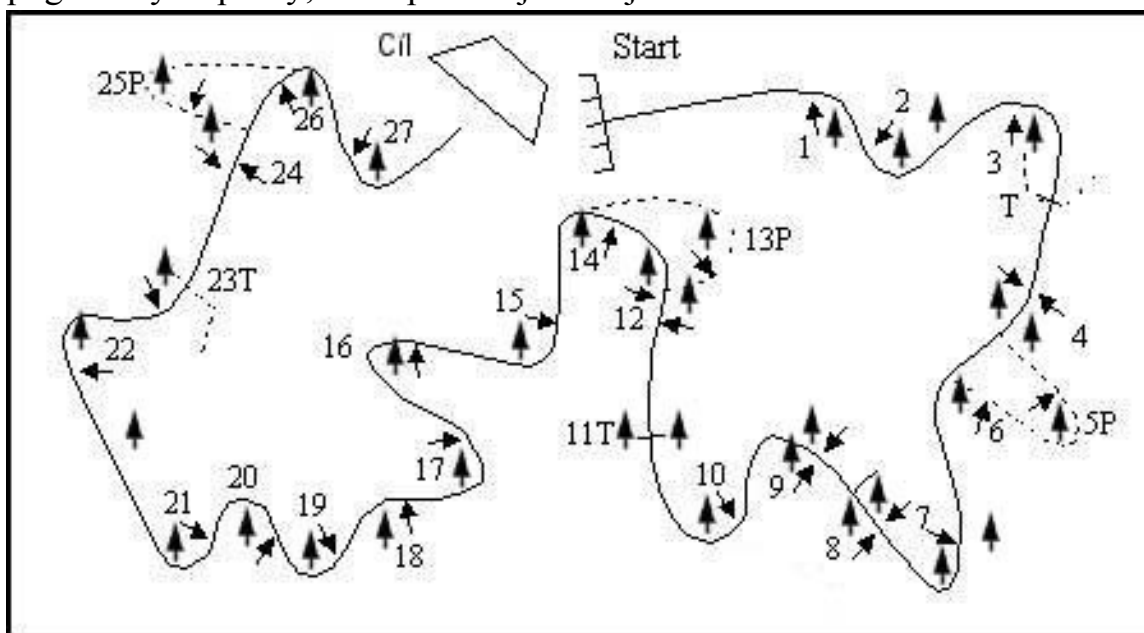


Pravidla

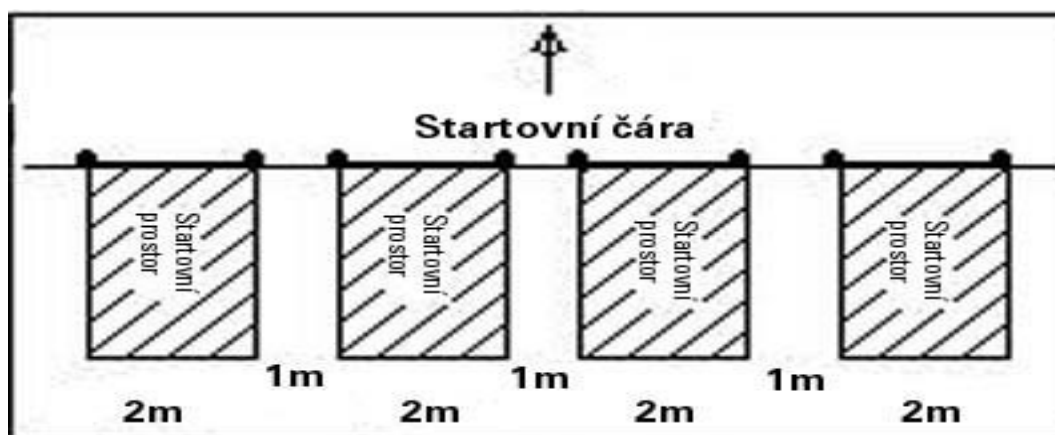
501. Trať

501.1 Popis: Trať měří zhruba 1km, typicky je umístěna v zatravněné nebo zalesněné oblasti, kde jsou vyznačeny startovní a cílová čára. Na trati je množství stacionárních objektů jako vysoké stromy a sloupy, z nichž 20 až 30 je vyznačeno jako povinných nebo testovacích. Vhodná je vyvážená směsice letových drah a trajektorií, aniž by byla zvýhodněna levá nebo pravá zatáčka. Ideální trať nabízí několik testů (3 - 4) a mnoho příležitostí ušetřit čas, které v případě neúspěchu znamenají ztrátu času. Nejlepší je hladký povrch pro běh s topografickými prvky, které přidávají na zajímavosti a obtížnosti soutěže.



Nákres trati

501.2 Čáry: Čáry vyznačují start, cíl, testy (T) a v případě potřeby rovinu dvojitě povinnosti. Měly by být široké 5 až 10cm a vyznačeny neleptavým materiálem. Startovní čára: Měly by být vyznačeny 4 startovní čáry, každá 2m dlouhá, s rozstupem alespoň 1m.



B. Cílová čára: Cílová čára by měla být dvojitě povinná, 3 - 5m dlouhá, s omezením výšky. Trať je ukončena, pokud celý disk proletí správným směrem v rovině nad touto čarou.

C. Testovací čára: Čára, za kterou musí hráč házet, aby splnil test. Není-li povinná sama o sobě, měla by být vyznačena kužely a být opatřena postranními čarami, které směřují dozadu od konců čáry pod úhlem 120°. Při testovacím hodu musí být postavení nohou i disk za touto čarou a uvnitř postranních čar.

502 Vybavení

502.1 Disky:

A. Každý hráč by měl zahájit hru s 2 nebo 3 disky, a v každém okamžiku používat disky dva. Lze použít jakéhokoli typu létajícího talíře, který splňuje minimální požadavky článku 1 Pravidel WFDF, a konkrétní požadavky pro Discathon (viz 2.1B) Disky nemusí být shodné. Pro přehled musí být všechny používané disky označeny na horní i dolní straně.

B. Zvláštní omezení: Z důvodů organizace hry a bezpečnosti musí disky používané ve hře splňovat obecné požadavky WFDF na disk a následující upřesnění:

(1) Hrana: musí být alespoň 75 nebo více (nesmí být ostrá-viz kapitola 108D).

(2) Hmotnost: Nesmí přesahovat 6,7g/cm vnějšího obvodu.

(3) Tuhost: Musí být dostatečně ohebný, aby se ohnul až k bodu prohnutí pod váhou nejvýše 9,1kg za standardních testovacích podmínek.

503 Pravidla hry

503.1 Úprava pravidel:

A. Hra se řídí pravidly WFDF kromě výjimek uvedených v odstavci 3.1B

B. Variace: Discathon lze hrát podle okolností s mírně upravenými pravidly co se týká délky trasy, nehratelných míst, interference, trestů, soutěže a jejího řízení apod. Při turnaji jsou tyto změny podle čl. 1 pravidel WFDF v pravomoci ředitele turnaje. Před zahájením hry musí být všichni hráči informováni o změnách pravidel.

503.2 Zahájení hry: Hráčům bude přiděleno startovní pořadí a hráči startují ve 4 minutových intervalech ve skupinách po 4 hráčích. Startér vyzve hráče, aby si vybrali startovní pozici v opačném pořadí, než v jakém jsou na startovní listině, a zahájí závod slovy "Připravit ... pozor ... hod'." Kadence startovního povelu by měla být nepředvídatelná. Hráč, který vyhodí před zazněním slova "hod' " dostává 10 trestných sekund, nebo může být diskvalifikován v případě, že hodil o více než 3 sekundy dříve.

503.3 Hra: Každému hráči se měří čas správného překonání trati. Hráč začíná tím, že vyhodí disk zpoza startovní čáry, poté pokračuje po trati, přičemž vždy hází z místa, kde se disk po dopadu zastavil při posledním hodu, až do chvíle, kdy disk plně překročí cílovou čáru. Vítězem je hráč, který celou trať absolvuje

v nejkratším čase včetně úprav času a trestného času. Odpovědnost za správné absolvování trati včetně znalosti vytyčené trati a způsobu hry záleží plně na hráči. Hráč, který neabsolvuje celou trať, dostane trestný čas za každý takový přestupek v délce dvojnásobku odhadnutého ušetřeného času nebo 10 sekund - v závislosti na tom, který z těchto časů je delší. Hráč může být diskvalifikován, rozhodne-li hlavní rozhodčí, že neabsolvování trati správným způsobem bylo úmyslné.

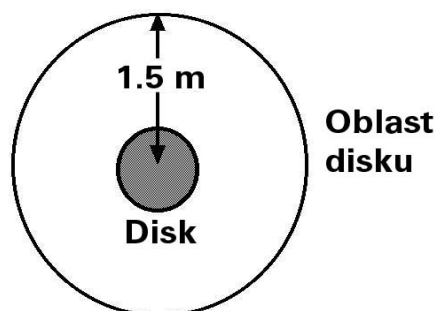
503.4 Hody

A. Zahajovací hody: Zahajovací hody by měl být proveden zpoza startovní čáry po zaznění signálu od startéra.

B. Další hody: Všechny další hody by měly být provedeny z místa, kde se disk po dopadu zastavil, kromě případů ustanoveného nehratelného místa, které se řídí odstavcem 3.5D nebo hodu, který hráč sám chytil. Hod probíhá tak, že hráč má jeden opěrný bod alespoň částečně v oblasti disku (místo hodu). Disk, který značí místo kde se disk po dopadu zastavil, zůstává na tomto místě a smí být sebrán až po provedení dalšího hodu.

C. Technika: Hod smí letět jakýmkoli směrem a být hozen jakýmkoli způsobem, podle odst. 3.7 v případě povinností.

503.5 Místo disku: Místo disku tvoří disk, který je v klidu. Disk se smí zastavit sám nebo jej smí zastavit hráč po jeho dopadu na zem. Hráč se při dalším hodu musí dotýkat země v rozmezí 1,5m od středu disku, jenž je v klidu. Hráč který použil nesprávného umístění nebo špatného postupu při házení dostává trestný čas v délce dvojnásobku odhadnutého ušetřeného času nebo 10 sekund - v závislosti na tom, který z těchto časů je delší. Trestný čas se přičítá za každý takový přestupek.



A. Disk ve vzduchu: Hráč nesmí chytit svůj vlastní hod nebo se jinak pokusit dostat disk na zem během jeho letu, kromě případu, kdy se pokouší o chycení vlastního hodu v rámci povinnosti. Pokud hráč chytí disk, který řádně proletěl oběma rovinami jednoduché povinnosti nebo jedno rovinou dvojitě povinnosti, přičemž svým tělem nenaruší žádnou z rovin, nemusí nechat disk dopadnout. Než disk opět vyhodí může ho nést maximálně tři kroky (kontakty se zemí).

B. Aut: Zastaví-li se disk v autu, nelze jej vzít znovu do hry. Má-li hráč další dva disky, může položit disk na zem na místě, kde původní disk do autu vyletěl.

C. Nehratelná místa: Pokud nejde házet z místa, kde se disk zastavil, jako např. ve vodě nebo v keři, může hráč disk buď vytáhnout nebo použít svůj další disk a ustanovit nové místo, kde se disk zastavil, následujícím způsobem:

(1) Na úrovni země: Disk se položí na místo, kde vylétl do nehratelného místa.

(2) Nad úrovní země: Nové místo je co nejbližší místu, které je přímo pod diskem, který se nedá hrát. Je-li z této oblasti taktéž nemožné hrát, nové místo bude určeno podle odst. 503.5D(1).

D. Ztracené disky: Pokud hráč nemůže najít svůj disk, o kterém předpokládá, že je v oblasti, ze které lze hrát, může jej prohlásit za ztracený a ustanovit nové místo s jedním ze zbývajících dvou disků v místě, které je nejbližší místu, kde by se nacházel ztracený disk. Po ukončení závodu nahlásí hráč disk statistikovi závodu, který za něj započítá 10 trestných minut. Hráči může být udělen další trestný čas nebo může být diskvalifikován, rozhodne-li hlavní rozhodčí, že ztráta disku byla úmyslná nebo k ní došlo, aby hráč získal výhodu v soutěži.

503.6 Disk ve hře:

A. Hráč nese alespoň dva disky, které jsou aktivně ve hře během postupu hráče po trati. Jeden disk tvoří místo disku, zatímco druhým se hází. Disky se takto střídají.

B. Třetí disk: Hráč může zahájit závod se třemi disky, aby zamezil diskvalifikaci v případě, že dojde ke ztrátě disku, autu nebo nehratelnému místu.

C. Málo disků: Zbude-li hráči při závodě pouze jeden disk, hráč nepokračuje dál a je prohlášen za DNF (hráč, který nedokončil závod).

503.7 Povinnosti:

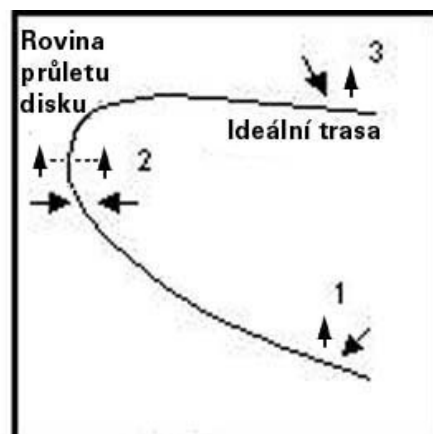
A. Hráč sleduje vytyčenou trať, letu disku a správně plní všechny povinnosti na trati tak, že hází diskem okolo nebo skrz vytyčenou oblast správným směrem dříve, než postoupí k cílové čáře. Správná trasa letu je vyznačena šipkou nebo jinak. Hod, který prolétává povinností nesprávně, se nepočítá. Hráč by měl učinit, vše co je určeno pravidly, aby správně splnil povinnosti před tím, než postoupí k cílové čáře. Je-li zapotřebí návratu disku k tomu, aby byla splněna povinnost, může disk bez potrestání proletět povinností i opačným směrem.

B. Jednoduchá povinnost: Je-li k vytyčení povinnosti použit jen jeden předmět, měl by disk proletět dvěma vertikálními rovinami na vyznačené straně povinnosti ve správném pořadí a správným směrem, aby byla povinnost splněna. Jedna - vstupní rovina - je kolmá na linii mezi danou a předcházející povinností. Nepředchází-li žádná povinnost, mezi danou povinností a startovní čarou. Druhá - výstupní rovina - je kolmá na linii mezi danou a následující povinností. Nenásleduje-li žádná povinnost, mezi danou povinností a cílovou čarou.

C. Dvojitá povinnost: Je-li povinnost vyznačena mezi dvěma předměty v těsné blízkosti, disk musí plně proletět vertikální rovinou mezi oběma předměty ve směru od předcházející k následující povinnosti (rovina průletu disku).



Jednoduchá povinnost



Dvojitá povinnost

(1). Výškově omezená dvojitá povinnost: Dvojitá povinnost může být také omezena výškově pomocí dobře viditelné pásky mezi oběma předměty, které povinnost definují.

503.8 Test: Aby byl splněn test, hráč musí mít jako ležící disk, tak obě nohy za testovací čarou, a dosáhnout příští "cílové" dvojité povinnosti jedním hodem. Nepodaří-li se hráči splnit test či se rozhodne jej vynechat, nemusí pokračovat za testovací čáru, není-li to povinné. Musí však splnit jak dvojitou povinnost, která slouží za test, tak trestnou povinnost těsně za tímto testem.



503.9 Chování hráčů: V jakékoli situaci, kdy by hráč mohl získat nespravedlivě výhodu nad jiným hráčem tím, že by neplnil úkoly, které má, může být hlavním rozhodčím potrestán nebo vyloučen. Je potrestán v délce čtyřnásobku odhadnutého ušetřeného času v případě, že je tímto chováním postižen jiný hráč. Nedošlo-li k žádné úspoře času, je délka trestu určena hlavním rozhodčím podle závažnosti přestupku.

A. Chování: Hráči by se měli maximálně snažit soutěžit bez ovlivňování ostatních. Při házení se mají chovat opatrně, aby nezasáhli jiné hráče ani jejich disky v letu. Stejně tak by se měli maximálně snažit vyhnout se hodům jiných hráčů.

B. Přednost: Disk hráče, který se dostal k místu disku nebo právě hází, má přednost před probíhajícím hráčem. Kdykoli se dva hráči blíží k místu, kde se jejich disky zastavily tak blízko od sebe, že se vzájemně ovlivňují, má přednost hráč, který do místa doběhl dříve.

C: Hra diskem jiného hráče: Sebere či hodí-li hráč cizí disk, může být potrestán nebo diskvalifikován, ledaže by byl schopen napravit tuto chybu navrácením disku na jeho správné místo před tím, než tím ovlivní jiného hráče. Vrchní rozhodčí může upravit čas nebo opakovat běh poškozeného hráče.

D. Neúmyslné ovlivnění: Vzhledem k otevřenosti trati a přítomnosti jiných hráčů, rozhodčích a diváků existuje velký prostor pro ovlivnění závodu. Mezi takové náhodné důvody patří zasažení zvířete, pozorovatele na trati či jiného hráče. Toto je součástí rizika závodu a čas se kvůli tomu neupravuje.

E. Úmyslné ovlivnění: Mezi úmyslné ovlivnění patří cokoli provedené diváky či jinými běžci, co je zamýšleno jako ovlivnění disku v letu, pohybu při házení, běhu či postavení hráče v okamžiku hodů. V případě úmyslného ovlivnění se vrchní rozhodčí může rozhodnout pro úpravu času nebo opakování běhu tohoto hráče. Rozhodnutí opakovat běh je založeno na závažnosti ovlivnění a schopnosti rozhodčího přesně odhadnout časovou ztrátu.

503.10 Změna podmínek: Došlo-li během jednoho kola závodu k jednoznačné změně povětrnostních podmínek, jako je začátek nebo konec deště, vrchní rozhodčí prostuduje časy, aby zjistil, vedla-li změna počasí k význačné změně časů. Pokud po vyřazení časů, které představují nejhorších 10 % časů v každé skupině, se průměrné časy mezi skupinami liší o více než 15 sekund, jsou výsledky přepracovány a z každé skupiny postupuje shodný počet hráčů.

504 Organizace soutěže

504.1 Činovníci:

A: Pomocník startéra: Pomocník startéra volá hráče do oblasti startu a tvoří startovní skupiny.

B. Startér: Startér startuje hráče tak, že 1 minutu před startem vyzve hráče, aby se dostavili ke startu. Dále signalizuje 30 sekund před startem závodu a samotný start. Na počátku startér spustí dvoje stopky, které pak předá časoměřiči.

C. Časoměřič: Časoměřič hlásí dosažený čas cílovým rozhodčím.

D. Cíloví rozhodčí: Čtyři cíloví rozhodčí měří čas v okamžiku, když disk přeletí cílovou čáru. Čas zaznamenají na nálepku, kterou připevní na „patříčný disk“. Tento disk předají s nalepeným časem statistikovi.

E. Statistik: Statistik zapisuje všechny časy včetně trestných sekund a celkových časů. Výsledný čas by měl být zapsán při předání disku hráči.

F. Pozorovatelé na trati: Pozorovatelé na trati sledují dodržování pravidel, testovací čáry a kritické povinnosti. Zachytí-li přestupek, oznámí to hráči a není-li přestupek napraven, oznámí to po závodě vrchnímu rozhodčímu.

G. Vrchní rozhodčí: Je rozhodčí, který koordinuje ostatní činovníky. Činí rozhodnutí ve smyslu úpravy časů, opakování běhu a diskvalifikace.

504.2 Postup: Počet hráčů, kteří v každém kole postupují, se určí před začátkem závodu podle počtu přihlášených.

A. První kolo: Nejvýše nasazení hráči jsou losováni v prvním kole do různých startovních skupin. Do druhého kola postupuje zhruba polovina startujících.

B. Druhé kolo: Postupuje 16 nejlepších.

C. Semifinále: Do finále postupují vítězové všech rozběhů po 4 hráčích a jeden hráč z druhého místa s nejlepším časem.

D: Finále: Soutěží spolu 5 zbývajících hráčů.

504.3 Nerozhodné výsledky: Při stejném čase je vítězem hráč s lepším časem v předchozím rozběhu.

504.4 Opožděný příchod: Hráč musí být na místě připravený k běhu podle vyvěšeného startovního pořadí. Nezareaguje-li hráč na výzvu činovníka, postupuje se následovně:

Nedostaví-li se hráč do své startovní skupiny na zavolání pomocníka startéra, dostává se na jeho místo následující hráč. Chybějící hráč je pak zařazen do následující skupiny. Pokud se do ní dostaví, může startovat, ale s trestem 15 sekund. Neozve-li se ani na druhé povolání, je vyřazen ze závodu.