

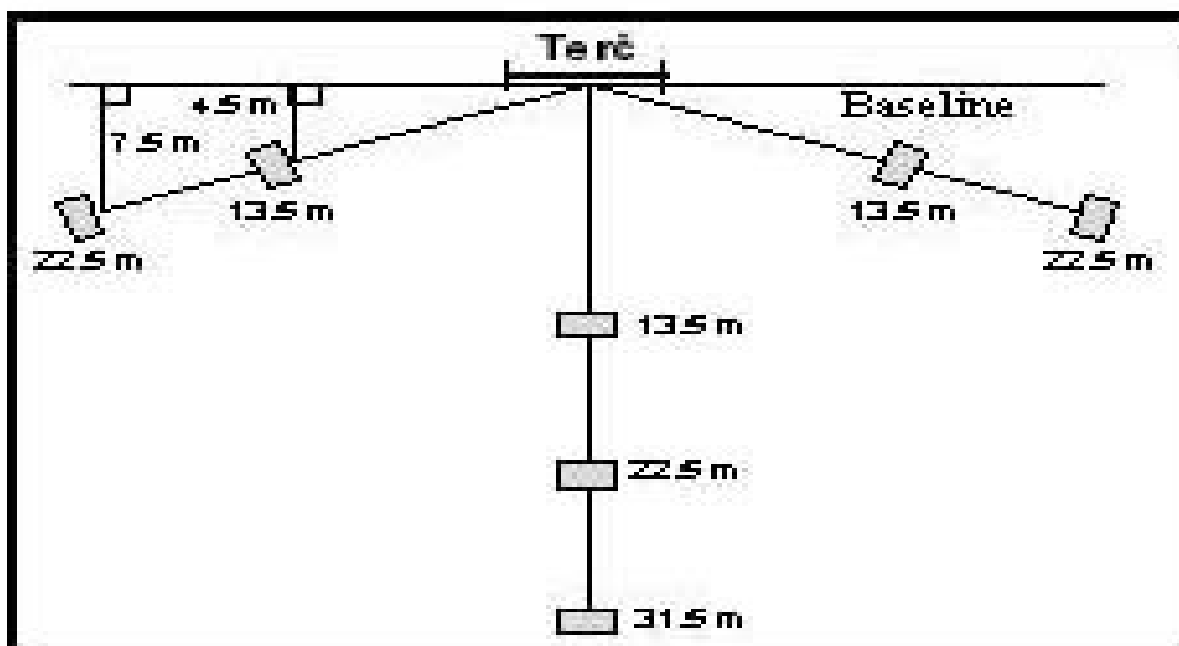
## Individuální disciplíny

### 601 Hřiště

**601.1 Povrch:** Jakýkoli, nejlépe však upravený trávník. Povrch by měl být rovný, bez překážek či děr, a poskytovat hráčům přiměřenou bezpečnost.

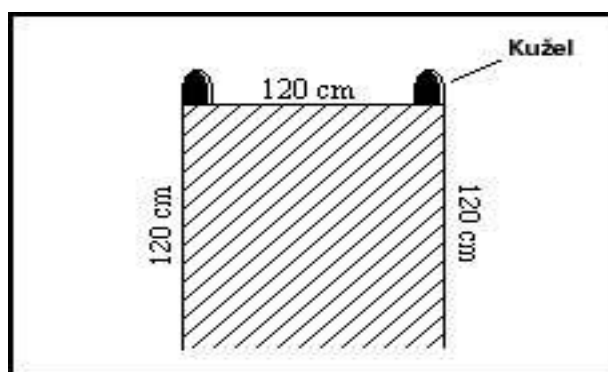
**601.2 Překážky:** Vyskytují-li se trvalé a předvídatelné překážky, které mohou bránit v hod, místa odkud se hází, by měla být umístěna tak, aby byly minimalizovány možné problémy. Registrované překážky však nedávají právo na opakování hodu, který se s nimi střetne. Vytyčené oblasti pro diváky jsou považovány za překážky.

**601.3 Hod na přesnost:** Hřiště pro hod na přesnost se skládá terče a 7 odhodových míst rozmístěných v různé vzdálenosti a úhlech od terče /dále jen mety/.



## Umístění MET

Mety musí být jasně označeny čarami ohraničenými na obou koncích kolnými postranními čarami, všechny tyto čáry jsou 120cm dlouhé a 5 - 10cm široké. Přední rohy by měly být označeny malými ohebnými kuželi.



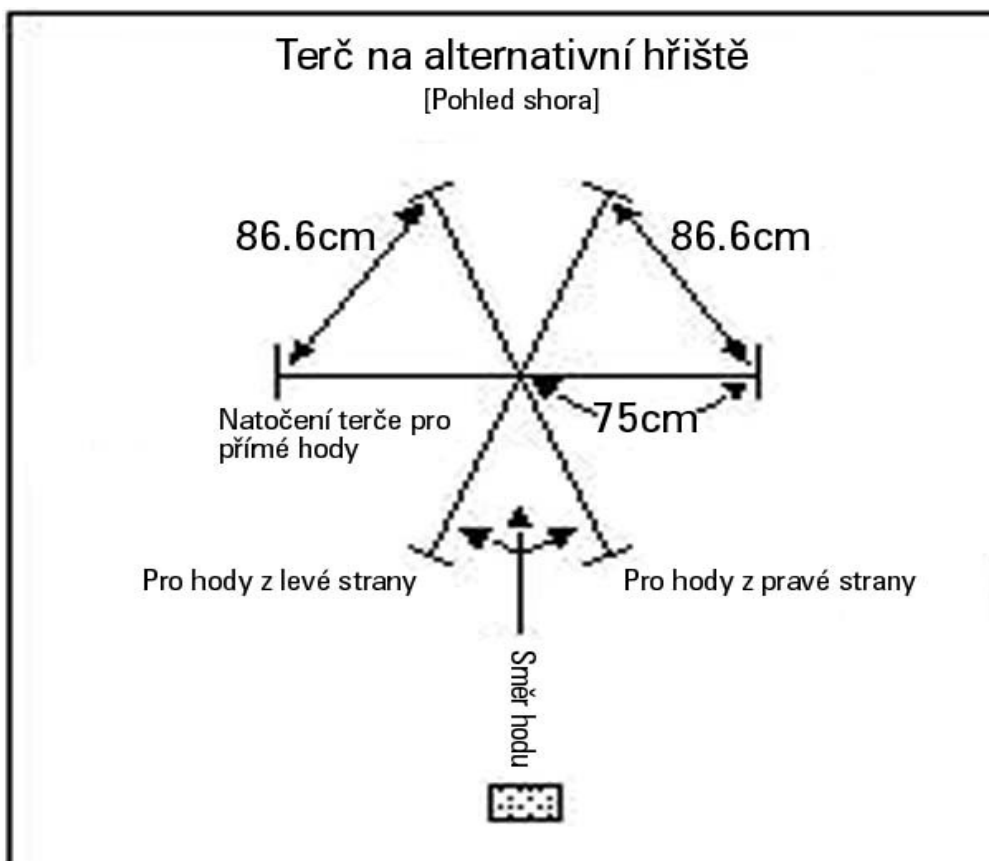
Meta

A. Mety přímo před terčem: Ve vzdálenosti 13,5m, 22,5m a 31,5m od terče jsou umístěny přímé mety.

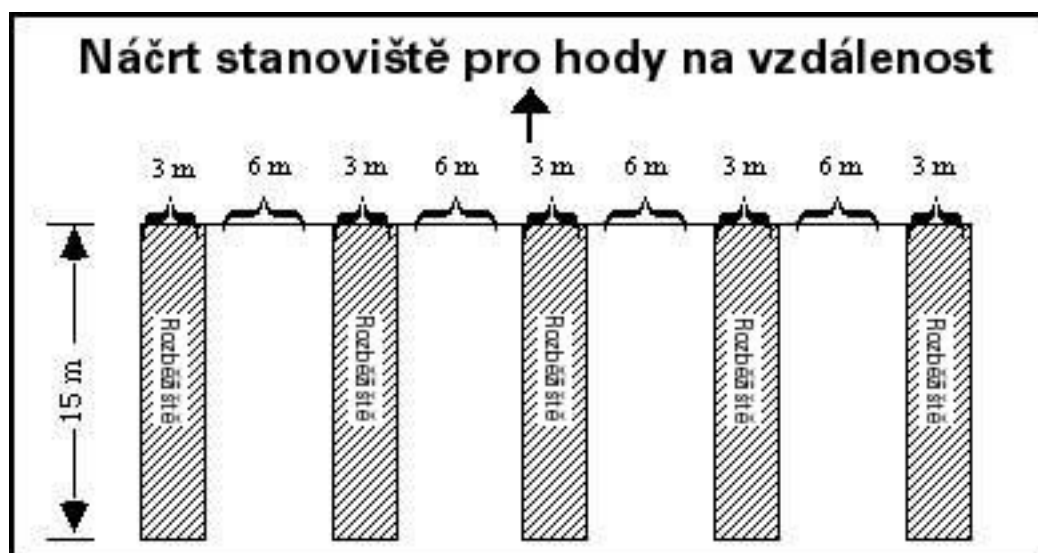
B. Mety nalevo od terče: Nalevo od terče jsou dvě mety. Jedna ve vzdálenosti 13,5m od terče pod takovým úhlem k terči, že spojnice mezi prostředkem přední čáry této mety a čarou protínající rovinu terče je dlouhá 4,5m a kolmá na čáru protínající rovinu terče. Druhá meta je ve vzdálenosti 22,5m od terče pod stejným úhlem. Spojnice mezi prostředkem přední čáry této mety a čarou protínající rovinu terče je dlouhá 7,5m (měřeno kolmo na čáru protínající rovinu terče).

C. Meta napravo od terče: Napravo od terče jsou dvě mety. Jedna ve vzdálenosti 13,5m od terče pod takovým úhlem k terči, že spojnice mezi prostředkem přední čáry této mety a čarou protínající rovinu terče je dlouhá 4,5m a kolmá na čáru protínající rovinu terče. Druhá meta je ve vzdálenosti 22,5m od terče pod stejným úhlem. Spojnice mezi prostředkem přední čáry této mety a čarou protínající rovinu terče je dlouhá 7,5m (měřeno kolmo na čáru protínající rovinu terče).

Alternativní hřiště: K vytvoření hřiště lze použít také pohyblivého terče. Umístění terče by mělo být namalováno na zemi. Při použití pohyblivého terče jsou na hřišti pouze tři mety ve vzdálenosti 13,5 – 22,5 a 31,5m od terče. Správný úhel pro hody ze stran nastavíme pootočením terče.

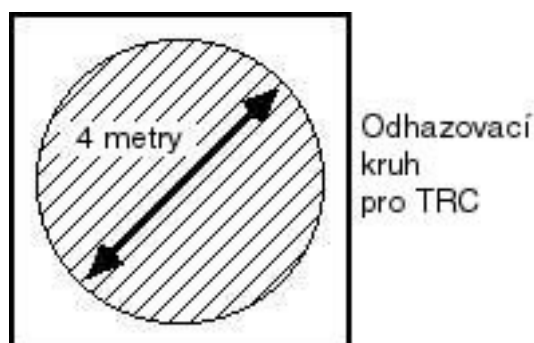


**601.4 Hod do dálky:** Hřiště při soutěži v hodu do dálky by mělo být dostatečně velké, aby stačilo na celý let disku. Musí být co nejrovnější a na místě, kde nebude let disku příliš ovlivněn větrem. Hřiště by mělo být situováno tak, aby se házelo po směru převládajícího větru. Čarami by mělo být vyznačeno 5 míst k házení (rozběžišť). Šířka rozběžišť by měla být vymezena čarou dlouhou 3m s kolmými postranními čarami v délce 3 až 15m. Čáry by měly být široké 5 - 10cm. Přední rohy rozběžiště by měly být označeny malými ohebnými kuželi. Mezi jednotlivými rozběžišti by měla být mezera alespoň 6m.



**601.5 MTA - Maximální doba ve vzduchu.** Hřiště při soutěži MTA by mělo být dostatečně velké, aby stačilo na celý let disku a co nejrovnější, aby umožnilo pohyb hráčů.

**601.6 TRC - Hod do dálky s chycením (Hod', běh a chyt').** Hřiště při soutěži MTA by mělo být dostatečně velké, aby stačilo na celý let disku, a co nejrovnější, aby umožnilo pohyb hráčů. V závislosti na velikosti hřiště a směru větru by měl být vyznačen jeden nebo více odhodových kruhů o vnitřním průměru 4 m. Čáry vymežující kruhy by měly být široké 5 - 10cm.



## 602. Vybavení:

**602.1 Disky:** Hráč smí používat jeden nebo více disků jakéhokoli typu, které splňují minimální požadavky popsané ve čl.1 pravidel WFDF a specifické požadavky pro hod na přesnost v odstavci 602.1(A). Disky nemusí být identické.

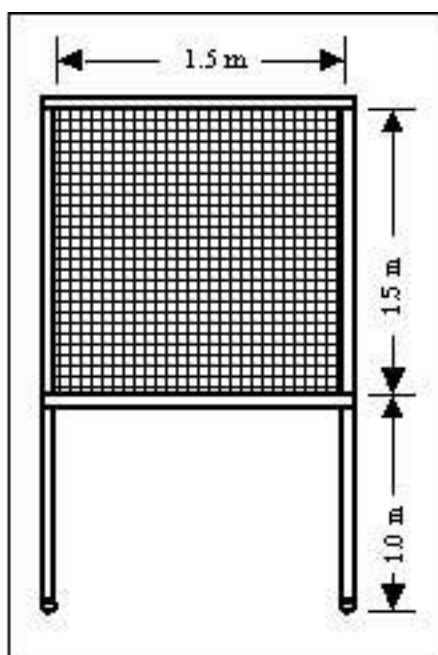
A. Zvláštní omezení: S ohledem na organizaci hry a bezpečnost musí disky používané při hodech na přesnost splňovat jak požadavky na disk WFDF, tak následující podmínky:

- (1) Hrana musí být alespoň 75 nebo více (nesmí být ostrá - viz kapitola 108D).
- (2) Poloměr vodící hrany disku musí být větší než 1,6mm.
- (3) Hmotnost nesmí přesahovat 6,7g/cm vnějšího obvodu.
- (4) Tuhost: Disk musí být dostatečně ohebný. Musí se ohnout až k bodu prohnutí pod váhou nejvýše 9,1kg za standardních testovacích podmínek.

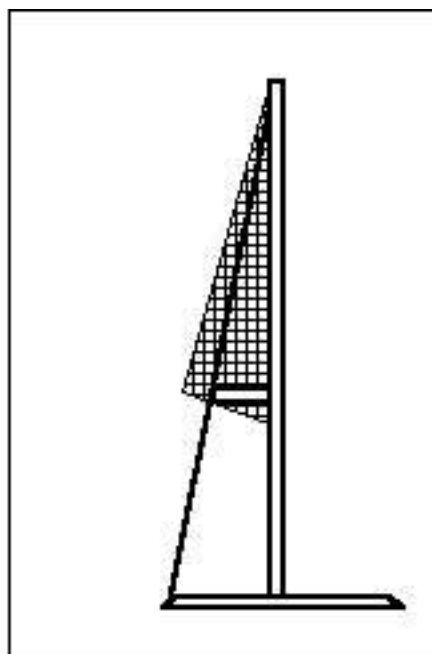
**602.2 Měření vzdálenosti:** Pro hod do dálky a TRC se používá pásmo nebo elektronických měřidel s přesností 1 cm a dosahem do 200m.

**602.3 Stopky:** Pro MTA se používá 4 stopek s přesností na setinu sekundy.

**602.4 Terč:** Pro hod na přesnost se postaví dvourozměrný terč z neohebného materiálu tvaru čtverce o hraně 1,5m. Dolní hrana terče musí být ve výši 1m nad zemí. Terč by měl sám o sobě stát a být vybaven lehkou sítí.



Čelný pohled



Boční pohled

## 603. Pravidla

### 603.1 Hod na přesnost

A. Hra: Hráč hází z každé mety 4x, celkem 28 hodů. Cílem je hodit co nejvíce disků do oblasti terče. Před postupem k další metě musí dokončit všechny 4 hody. Pořadí met si může určit sám hráč. Nikdo nesmí stát u terče a chytat disky, ale smí je po dopadu podávat zpět hráči.

B. Disky: Hráč si přinese alespoň 4 vlastní disky podle odst. 2.1. Doporučuje se mít alespoň jeden disk navíc, pro případ poškození atp.

C. Čas: Na všech 28 hodů má hráč celkem 7 minut. Jednu minutu před vypršením času zazní časové znamení. Jakýkoli hod vyhozený po vypršení 7 minut je považován za neúspěšný.

D. Přestupky: Hráč nesmí během hodu vykročit z mety. Následným pohybem po vypuštění disku se smí dotknout za čarou, která metu vymezuje. Hod s přestupkem se počítá jako neúspěšný.

E. Dobrý hod: Dobrý hod je takový, kdy disk úplně proletí terčem odpředu dozadu, a hráč se při tom nedopustí žádného přestupku.

F. Počítání výsledků: Dobrý hod se počítá za jeden bod. Za neúspěšný hod se nepočítá žádný bod.

### **603.2 Hod do dálky**

A. Hra: V každém kole má hráč 5 pokusů, aby hodil disk co nejdále.

B. Disky: Hráč si přinese alespoň 5 vlastních disků podle odst. 2.1. Doporučuje se mít alespoň jeden disk navíc pro případ opakování hodu.

C. Čas: Na všech 5 hodů má hráč celkem 2,5 minuty. 30 sekund před vypršením času zazní časové znamení. V semifinále či finále se může tento časový limit změnit. Podle tohoto pravidla mají hráči 4 minuty na všech 5 hodů od okamžiku, kdy čárový rozhodčí dá signál k zahájení soutěže. Všichni hráči hází ve stejnou dobu. V semifinále je možné zařadit dvě kola. Znamení o čase zazní dvě minuty a také 30 sekund před koncem časového limitu. Při použití jakéhokoli časového limitu se žádný hod po vypršení času nepočítá.

D. Přestupky: Hráč nesmí v průběhu hodu překročit odhodovou čaru, za kterou stojí. Následným pohybem po vypuštění disku se smí dotknout prostoru za čarou. Hod s přestupkem se počítá jako neúspěšný.

E. Měření: Platné hody se měří ze středu odhodové čáry do středu disku v místě, kde dopadl. Naměřená vzdálenost se zaokrouhluje na cm.

F. Výsledek: Počítá s nejdelší hod.

G. Překážka ve hře: Dotkne-li se disku za hodu člověk nebo zvíře, může si hráč zvolit:

- že se hod bude měřit od místa dotyku
- opakování hodu. Pro každý opakovaný hod je povoleno dalších 30 sekund.

### **603.3 MTA**

A. Hra: Hráč se snaží hodit disk tak, aby předtím než jej sám chytí, zůstal co nejdéle ve vzduchu. V každém kole má hráč 5 pokusů.

B. Disky: Hráč si přinese alespoň 1 vlastní disk podle odst. 2.1. Doporučuje se aby hráč měl alespoň jeden disk navíc pro případ, že se disk ztratí nebo se nedá dále použít.

C. Měření délky letu hodu: Čas se měří od okamžiku vypuštění disku do okamžiku, kdy se jej hráč poprvé dotkne při pokusu o chycení. Naměřený čas se zaokrouhluje na setiny sekundy. Výsledný čas bude průměrem tří naměřených časů. Pokud budou zaznamenány pouze dva časy, použije se čas naměřený záložním měřičem. Nebude-li záložní čas k dispozici, bude výsledkem průměr z

daných dvou časů. Je-li k dispozici pouze jeden čas, musí se hod opakovat. U neúspěšných hodů se nezaznamenává žádný čas.

D. Čas hry: Hráč musí disk vyhodit do 15 sekund od zaznění signálu k hodů. Hody vypuštěné po uplynutí 15 sekund se počítají jako 0.

E. Chycení: Pokud je disk chycen před tím, než se dotkne země a udržen v jedné ruce aniž by se současně dotýkal jiné části těla, je chycení platné. Hráč, než disk chytí, se jej smí dotknout kolikrát chce. Smí se však dotýkat disku v jednom okamžiku pouze jednou částí těla. Pokud se disk dotkne země v okamžiku chycení, je chycení platné. Hráč musí mít disk plně pod kontrolou, než jej upustí, přehodí do druhé ruky nebo se jej dotkne jinou částí těla. Platnost sporných chytů hlásí sám hráč. Rozhodčí mohou toto hlášení změnit.

F. Výsledek: Výsledkem je nejlepší čas.

G. Skupiny: Aby soutěž proběhla co nejrychleji, jsou hráči rozděleni do skupin po pěti. Hráči se střídají v házení. Každý hráč hodí jednou a pořadí se opakuje až do okamžiku, kdy v daném kole házel každý pětkrát.

H. Startovní pořadí: V prvním kole se pořadí určí některým z náhodných způsobů. V dalších kolech si mohou hráči sami vybrat, v sestupném pořadí podle výkonů v posledním kole, místo a pořadí svého hodu. Pokud měli v předchozím kole dva hráči stejný výsledek, rozhodne se losem (rozhozem).

I. Překážka ve hře: Kdykoli se chytitelného disku dotkne za letu osoba nebo zvíře, nebo něco zabrání hráči v chycení chytitelného disku, pokus se nepočítá a hráč má náhradní pokus. Trvalé nebo předvídatelné překážky neopravňují hráče k novému pokusu.

#### **603.4 TRC**

A. Hra: Hráč se snaží hodit disk z vyznačené kruhové oblasti tak, aby jej chytil co nejdále od místa vyhození. Každý hráč má v každém kole 5 pokusů.

B. Disky: Hráč si přinese alespoň 1 vlastní disk podle odst. 602.1. Doporučuje se mít alespoň jeden disk navíc pro případ, že se disk ztratí nebo nedá dále použít.

C. Přestupky: Hráč nesmí během hodu překročit čáru označující odhodový kruh ve kterém stojí. Následným pohybem po vypuštění disku se smí dotknout prostoru mimo tento kruh. Hod s přestupkem se počítá jako 0.

D. Měření: Délka hodu se měří z místa přímo pod diskem, kde se jej hráč poprvé dotkl při pokusu o chycení, k nejbližšímu místu odhodového kruhu. Délka hodu se zaokrouhluje na cm. Pokud je toto místo uvnitř odhodového kruhu, zaznamenává se 0.

E. Chycení: Pravidla pro chytání jsou stejná jako v ods. 603.3E pro MTA.

F. Doba hry: Pravidla pro dobu hry jsou stejná jako v ods. 603.3D pro MTA.

G. Počítání: Počítá se nejdelší hod zakončený platným chycením.

H. Skupiny: Pravidla pro tvoření skupin jsou stejná jako v ods.603.3G pro MTA.

I. Startovní pořadí: Pravidla jsou stejná jako v ods. 603.3H pro MTA.

J. Interference: Pravidla jsou stejná jako v ods. 603.3I pro MTA.

#### **603.5 SCF:**

A. Hra: SCF je kombinací MTA a TRC, kdy se provádí součet bodů za stejný hod podle MTA a TRC. Pravidla jsou stejná.

B. Počítání: Skóre pro SCF se v každém kole počítá vynásobením času MTA číslem 5,5 (zaokrouhloveno na setiny). Toto číslo se přičte k výsledku z TRC. Např. MTA dlouhý 10,05 s má hodnotu 55,28 bodu ( $5,5 \times 10,05 = 55,275$ ). TRC v délce 57,41m má hodnotu 57,41 bodů. Součet těchto dvou hodnot 112,69 bodů je výsledek v kombinované soutěži SFC ( $55,28 + 57,41 = 112,69$  bodů).

## **604 Organizace**

### **604.1 Rozhodčí:**

A. Hod na přesnost: Vrchní rozhodčí určí hráčům jejich místa a koordinuje ostatní rozhodčí. Rozhodčí měří čas hráčů, hlásí chyby a zaznamenává dobré hody. Úspěšné a neúspěšné zasažení terče může hlásit další pomocník.

B. Hod do dálky: Vrchní rozhodčí určí hráčům jejich místa a koordinuje ostatní rozhodčí. Rozhodčí u odhodiště měří čas a hlásí chyby hráče. V dopadišti jsou pro každého soutěžícího dva měřiči kteří spolupracují při zachycení místa dopadu a měření nejdelšího hodu.

C. MTA: Vrchní rozhodčí určí hráčům jejich místa a koordinuje ostatní rozhodčí. Jeden rozhodčí vyvolává hráče, měří jejich čas k házení, určuje a zaznamenává oficiální časy úspěšných hodů. Tři časoměřiči (a jeden záložní) měří dobu hodu stopkami.

D. TRC: Vrchní rozhodčí určí hráčům jejich místa a koordinuje ostatní rozhodčí. Rozhodčí na vyvolává hráče, měří jejich čas k házení a určuje a zaznamenává oficiální délky úspěšných hodů. Pět měřičů zaznamená každý úspěšný hod a měří délku nejdelších hodů.

**604.2 Postup:** Počet hráčů, kteří z každého kola postupují, je určován před zahájením soutěže podle počtu přihlášených. Nejvýše nasazení hráči jsou rovnoměrně rozmístěni ve skupinách prvního kola. Startovní pořadí v následujících kolech je určeno výkony hráčů. Viz 603.3H.

A. Systém postupu v soutěži hod do dálky, SCF, MTA, TRC :

1: 30 a méně startujících: z 1. kola - postupuje 15 + nerozhodné výsledky, ze semifinále – 5 do - finále.

2: 31 až 80 startujících: z 1. kola - postupuje 25 + nerozhodné výsledky, ze semifinále - 5 do finále.

3: Více než 80 startujících: z 1. kola - postupuje 50 + nerozhodné výsledky, z 2. kola - postupuje 10 + nerozhodné výsledky, ze semifinále - 5 do finále.

B. Hod na přesnost:

1: 30 a méně startujících: z 1. kola - postupuje 12 + nerozhodné výsledky, ze semifinále - 2 do finále.

2: 31 až 80 startujících: z 1. kola - postupuje 20 + nerozhodné výsledky, ze semifinále - 2 do finále.

3: Více než 80 startujících: z 1. kola - postupuje 40 + nerozhodné výsledky, z 2. kola - postupuje 8 + nerozhodné výsledky, ze semifinále - 2 do finále.

### **604.3 Nerozhodné výsledky:**

A. Hod na přesnost: Je-li nutno rozhodnout nerozhodný výsledek, hrají hráči proti sobě s tím, že vítězí hráč, který první vyhraje jednu čtyřhodovou metu.

B. Hod do dálky : Je-li nutno rozhodnout nerozhodný výsledek, házejí hráči současně proti sobě s tím, že vítězí hráč, který první vyhraje tři z těchto jednohodových zápasů.

C. SCF: Je-li nutno rozhodnout nerozhodný výsledek, hrají hráči proti sobě. Vzájemný zápas se skládá z jednoho MTA a TRC hodu pro každého hráče. Výsledky se kombinují běžným způsobem za vzniku SCF skóre s tím, že vítězí hráč, který získá vyšší skóre.

**604.4 Pozdní příchod:** Hráči musí být na místě připraveni na výzvu ke startu. Startovní pořadí musí být vyvěšeno. Nezareaguje-li hráč na výzvu, postupuje se následovně:

A. Hod na přesnost: Nezareaguje-li hráč na výzvu, startuje následující hráč. Chybějící hráč bude znovu vyzván po tomto hráči. Pokud se dostaví, může házet, a od jeho výkonu jsou odečteny dva body. Nezareaguje-li hráč ani na druhou výzvu, je vyřazen.

B. Hod do dálky a SCF: Nezareaguje-li hráč na výzvu, startuje následující hráč. Chybějící hráč bude znovu vyzván po tomto hráči. Pokud se dostaví, může házet, ale má pouze tři hody. Nezareaguje-li hráč ani na druhou výzvu, je vyřazen.