

## DDC - Double Disc Court

### 201. Komentář

Účelem následujících pravidel je poskytnout instrukce k hraní této hry. Hry s létajícím talířem tradičně spoléhají na sportovního ducha, který vkládá zodpovědnost za dodržování pravidel hry na bedra samotných hráčů. Hra by se měla vyznačovat vysokým stupněm soutěživosti, ale nikdy ne na úkor vzájemného respektu mezi protihráči, pravidel, nebo prosté radosti ze hry. Ochrana tohoto základního prvku slouží k eliminaci nežádoucích úkazů ve hře. Takové chování jako zesměšňování soupeře, nebezpečná agresivita, vědomé porušování pravidel, snaha vyhrát za každou cenu apod. je prohřeškem proti sportovnímu duchu a všichni hráči se jej musí vyvarovat. Chování, které je v rozporu s tímto základním pravidlem, může mít za důsledek penalizaci nebo diskvalifikaci ředitelem turnaje.

DDC je hra, kterou hrají dvě družstva. Každé družstvo má dva hráče a jeden létající talíř. Úkolem družstva je bránit své území (hrací plochu) proti útočníkům.

Útočí se dvěma způsoby:

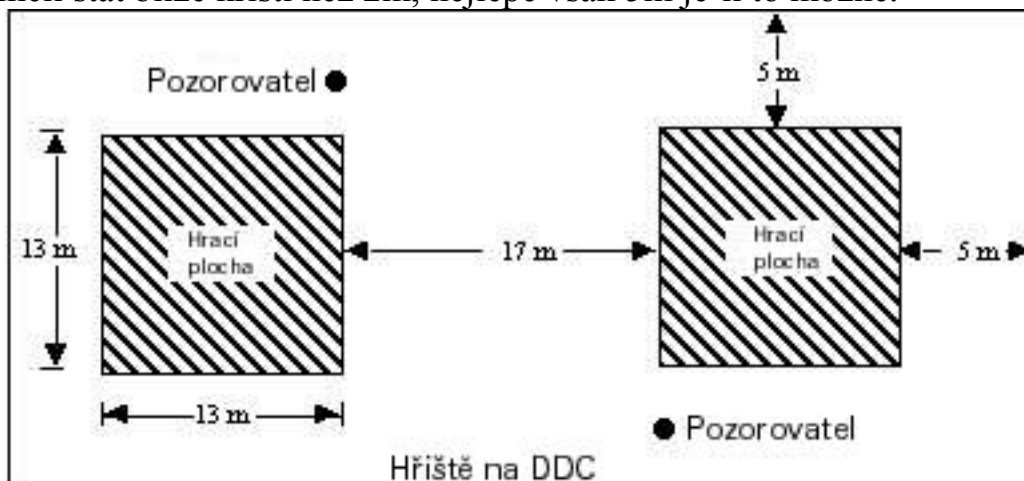
- 1) hozením jednoho ze dvou disků tak, aby se disk zcela zastavil v soupeřově území, aniž by se kdy dotkl prostoru mimo hranice tohoto území
- 2) hozením tak, aby se oba talíře dotkly soupeře nebo soupeřů ve stejný okamžik.

Družstvo si připočte bod, kdykoliv provede úspěšný útok, nebo když protihráči hodí disk mimo hrací plochu. Vyhrává družstvo, které první docílí požadovaného počtu bodů, který je určen pravidly soutěže.

Konečná interpretace pravidel a ducha tohoto dokumentu je v rukou ředitele nebo hlavního rozhodčího turnaje.

### 202. Hřiště

**202.1 Rozměry:** DDC se hraje ve dvou hracích plochách, které mají tvar čtverce o straně 13m a jsou od sebe vzdáleny 17m. Minimální vzdálenost je 5 m. Diváci by neměli stát blíže hřišti než 2m, nejlépe však 5m je-li to možné.



**202.2 Povrch:** Hřiště na DDC může mít jakýkoli povrch (doporučuje se udržovaný trávník) pokud je rovný, bez překážek, děr a zaručuje bezpečí při hře.

**202.3 Ohraničení:** Čáry, které vymezují hrací plochy, by měly ležet na povrchu a měli by tato území viditelně označovat. Ohraničující čáry nejsou součástí hřiště, jsou součástí autu. Používejte čáry široké v rozmezí 5 až 10cm.

**202.4 Označení rohů:** Rohy hracích území by měly být označeny kuželi vyrobenými z ohebného materiálu jasných barev. Jejich výška a šířka by neměla být větší než 13cm a menší než 9cm. Kužely by měly být umístěny v rozích hracích ploch a nejsou považovány za jejich součást.

### **203. Disky**

A. Použity mohou být jakékoli disky, které vyhovují požadavkům WFDF a jsou přijatelné pro oba týmy.

B. Zvláštní omezení: Z důvodů zvláštností hry a bezpečnosti při hře musí disky vyhovovat jak všeobecným požadavkům WFDF, tak i následujícím specifikacím:

(1) Konfigurace okrajů: Musí dosáhnout konfigurace okraje s hodnotou 75 nebo větší (nesmí být skosen)

(2) Váha: Nesmí vážit více než 6,7g/cm vnějšího průměru

(3) Ohebnost: Nesmí přesáhnout tlak 9,1kg (metoda testování ohebnosti)

C. Pokud se týmy nemohou shodnout, oficiální disky pro hru budou oranžové disky 23A či 23B značky Frisbee o váze přibližně 110g.

D. Pokud se týmy nemohou shodnout na dvou oficiálně schválených discích, které jsou v sekci 3C, situace se dá vyřešit dvěma způsoby:

(1) každý z týmů dodá do hry jeden oficiálně schválený disk

(2) není-li toto řešení pro oba týmy akceptovatelné, rozhodne se losem. Vítězný tým pak dodá do zápasu oba oficiálně schválené disky.

### **204.1 Zahájení hry:**

A. Předběžné kroky: Nejdřív by družstva měla vyřešit tzv. předběžné kroky pomocí losu /rozhoz/. Družstvo, které los /rozhoz/ vyhraje, má možnost výběru ze tří níže uvedených bodů pro první výměnu zápasu. Družstvo, které prohrálo, má možnost si vybrat ze zbylých dvou bodů a poslední možnost výběru má opět družstvo, které rozhoz vyhrálo:

(1) pole, které budou bránit

(2) jaký tým zahájí zápas (odpočítáním, zvoláním)

(3) jaký tým oznámí svého podávajícího hráče

B. Přípravenost: Družstva se připraví na zahájení hry tak, že se postaví do hrací plochy, kterou budou bránit. Jeden hráč z každého družstva bude mít disk a připraví se k servisu. Servírující hráč zahajujícího týmu musí 3 sekundy před zahájením podání zaujmout a držet pozici ve svém území. Po odpočítání provede podání a pak se on i všichni ostatní mohou po hřišti pohybovat jak chtějí. Podání musí být provedeno z hrací plochy.

C. Podání: Hra začíná současným vyhozením disků podávajícími hráči po odpočítání /zvolání/ nepodávajícího hráče zahajovacího týmu. Hráči týmu se

musí na podání střídat. Odpočítávání /zvolání/ se provádí následujícím způsobem: "Připraveni, tři, dva, hod' ". Mezi jednotlivými slovy musí být pravidelné intervaly. Celková doba odpočítávání nesmí být kratší než 2 sekundy a ne delší než 3,5 sekundy. Podávající hráči musí disky vyhodit zároveň se slovem "hod' ". Těsně před odpočítáváním oznámí odpočítávající hráč skóre tak, že počet bodů zahajovacího týmu uvede jako první.

D. Nesprávné podání: Pokud nedojde ke správnému odpočítávání, nezahajující tým může oznámit "chybné odpočítávání". Hodí-li podávající hráč příliš brzo, protihráč může oznámit "brzo". Hodí-li podávající hráč příliš pozdě, může protihráč oznámit "pozdě ". Aby tyto protesty byly platné, musí být učiněny okamžitě. Tým, který toto oznámení učiní, si nemůže připočítat body, které při podání získal. Může nechat podání zopakovat a nebo byly-li oba disky při podání chyceny, může, poté co se hráči připraví, nechat pokračovat ve hře - „ hraj dál “.

E. Nesprávný podávající: Pokud si jakýkoli hráč uvědomí, že podání bylo provedeno nesprávnými hráči, musí okamžitě ohlásit "špatný podávající". Pokud je oznámení učiněno předtím, než se disk dotkne země, nebo před první následující přihrávkou, musí být podání zopakováno bez ohledu na výsledek tohoto podání. Jinak hra pokračuje až do ukončení výměny a body jsou náležitě uděleny. V každém případě následující podání provedou hráči původně k tomu určení.

F. Zahajování: Zahájení první výměny hry bude provedeno tak, jak je popsáno v sekci 204.1A. U následujících výměn a opakování ve hře bude zahajovacím týmem ten, který získal předešlý bod. V zápasech na více než jeden set bude zahajovacím týmem první výměny dalšího setu ten tým, který předešlý set vyhrál.

G. Kombinace podání: Kombinace podání v prvním setu zápasu bude určena podle sekce 204.1a. V zápasech o více než jednom setu se budou kombinace podání v setech střídat. To znamená, že pokud v první hře podával současně hráč A z družstva AB a hráč C z družstva CD, ve druhé hře bude hráč A podávat s hráčem D a hráč B s hráčem C. V další výměně /třetím setu/ , po této kombinaci podání, označí zahajující tým svého podávajícího hráče jako první.

H. Výměna hracích území: Během hry si týmy vymění hrací plochu pokaždé, když součet bodů obou týmů se zvýší o pět.

I. Oddechový čas (Time Out): Oddechový čas si může vyžádat jakýkoli z týmů mezi výměnami. Délka oddechového času je 1 minuta. Každý tým má právo na jeden oddechový čas v jednom setu.

J. Plynulost hry: Po ukončení výměny a stanovení bodů se týmy bez prodlevy připraví k podání. Zahajující tým musí začít odpočítávat podání během 10 sekund po tom, co budou všichni hráči připraveni. Přestávky mezi jednotlivými sety v zápase by neměly být delší než 3 minuty. Přestávky mezi jednotlivými zápasy kola by neměly být delší než 5 minut. Toto časové ohraničení by mělo sloužit jako všeobecné doporučení k zachování normálního tempa hry. Zvláštní

situace jako např. povětrnostní podmínky si zaslouží zvláštní posouzení.

## **204.2 Hra**

A. Všeobecné ustanovení: Během výměny se používají oba disky. Hra probíhá když:

- (1) se hráči pokouší vhodit disk do území protihráčů tak, aby dopadl pod povoleným úhlem a zastavil se tam, aniž by se dotkl země mimo hrací plochu
- (2) se hráči pokouší hodit tak, aby se oba disky dotkly jednoho či obou protihráčů současně.

Hra pokračuje dokud se disk:

- nedotkne země mimo hrací plochu
- zcela nezastaví v hrací ploše
- nebo pokud se oba disky současně nedotknou hráče nebo hráčů jednoho družstva

Dotkne-li se disk země uvnitř hrací plochy a poté se ho dotkne hráč ještě před tím, než byl přidělen bod, připíše se tento bod k dobru protihráčům.

B. Bezvýchodná situace: Drží-li kdykoli během výměny hráč na každé straně disk současně, nastává tzv. "bezvýchodná situace". Pak je na zahajujícím týmu, aby hodil do 4 sekund od okamžiku, kdy bezvýchodná situace nastala, pokud se tak nerozhodne učinit soupeřův tým. Jestliže zahajující tým nezahájí, protivníkům tým může začít počítat "stání-zdržování" - viz 4.7.

C. Poškození: Pokud je během výměny poškozeno označení hřiště či létající talíř, kterýkoli tým může ohlásit "hřiště" či "disk", čímž požádá, aby hranice hrací plochy byly opraveny, nebo aby byl disk vyměněn při nejbližší bezvýchodné situaci.

D. Vnější ovlivnění: Pokud dojde k interferenci mezi hráčem či diskem a vnějším činitelem (např. divák, zvíře) a hráči se shodnou, že tím došlo k ovlivnění hry, výměna bude opakována.

E. Koučování: Koučování během výměny není povoleno. V jiných případech je povoleno za předpokladu, že tím nebude narušeno pravidlo o plynulosti hry.

F. Zdvořilostní signály: Během hry nastávají okamžiky, jejichž signalizace ujasňuje situaci jak protivníkovi družstvu, tak i časoměřičům. Pokud se taková událost přihodí, je vhodné ji signalizovat následujícími nepovinnými signály:

- (1) Pokud výměna právě skončila a disk dopadl poblíž hranice hřiště v takových místech, kde si ani pozorovatel ani protihráči nemusí být jisti, zda-li byl či nebyl aut, měli by se používat následující signály. Byl-li disk v autu, hráč ukáže mimo střed hřiště paži nataženou vzhůru pod úhlem 45 stupňů. Padl-li disk do hřiště, ukáže hráč do středu hřiště paži nataženou dolů pod úhlem 45 stupňů.
- (2) Jestliže jeden z týmů ohlásí dvojitý dotek a druhý tým s tím souhlasí, dá svůj souhlas najevo tím, že zvedne ruku s prsty nataženými ve tvaru V.

## **204.3 Házení**

A. Pozice v hřišti: Pozicí hráče v hřišti se rozumí kruh o průměru 1m se středem pod jeho boky. Pozice v hřišti je zaujata v okamžiku chycení a kontaktu se zemí.

Je-li disk chycen za hranicemi hrací plochy, středem pozice bude nejbližší možné místo v hrací ploše. Jestliže se hráč po chycení disku a kontaktu se zemí setrvačností přiblíží k hrací ploše soupeře, musí se o tento úsek vrátit, aby mohl správnou pozici zaujmout. Jestliže se hráč pohybuje ke stranám nebo dozadu, může házet bez toho, že by zaujal pozici v hřišti jen v tom případě, hodí-li dříve než dojde ke třem kontaktům se zemí. S výjimkou podání musí být každý hod proveden tak, aby poslední místo hráčova kontaktu se zemí bylo v místě pozice v hřišti.

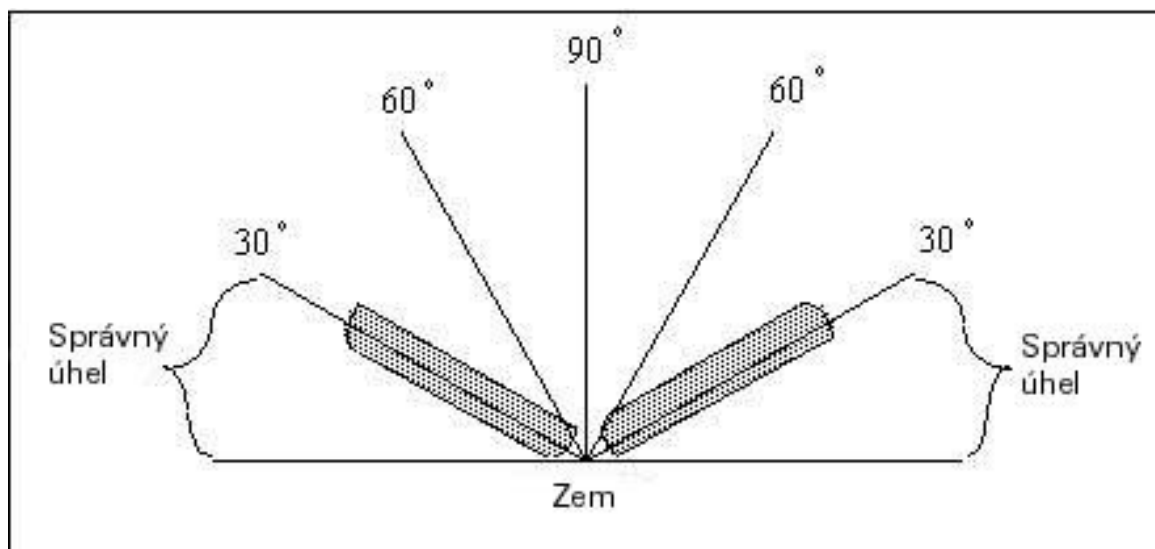
B. Kroky: Hráč se dopouští kroků, jestliže ztratí kontakt se zemí a další kontakt nastane v jiném místě a stále drží disk. Pokud po tom, co se dopustil kroků, hráč hodí, protihráči mohou ohlásit "Kroky" - viz 4.7.

C Kontakt s čarou: Nachází-li se hráč ve správné pozici ve hřišti, ale během hodu se dostane do kontaktu s čarou, proti hráči mohou ohlásit "čára".

D. Házení zpoza hranic hrací plochy: Hody učiněné v okamžiku kontaktu s místem, které leží zcela mimo hrací plochu, nebo ze vzduchu, kdy k poslednímu kontaktu se zemí došlo mimo hranice hrací plochy, se připočtou ke skóre soupeři. Hod učiněný po takovém hodu se hodnotí jako tzv. opožděný hod - viz 204.3G.

E. Úhel přistání: Při všech hodech musí disk dopadnout na zem pod úhlem menším než  $30^\circ$  od horizontály kromě případu, kdy se hod odkutálí od házejícího hráče po úvodním kontaktu se zemí a je níže než 2,5m ve chvíli, kdy prochází přední čarou soupeřovy hrací plochy.

Když se zdá, že disk dopadne pod nepovoleným úhlem, neházející tým může ohlásit "Úhel". Ohlášení musí být učiněno před tím, než se disk dotkne země - viz 204.3G.



F. Útočný faul: Je-li hráč zasažen rychle letícím diskem v úrovni nad koleny ve chvíli, když se připravuje hodit, bránící tým, může ohlásit "útočný faul". Poté je situace znovu rozehrána. Dospěje-li se k rozhodnutí, že bránící hráč do hodu

úmyslně naběhl, situace se znovu nerozehrává a body se rozdělí podle běžných pravidel.

G. Opožděný hod: Hod, učiněný po dosažení bodu, je opožděný a jeho výsledek se nepočítává k dobru házejícímu týmu. Pokud ovšem opožděný hod skončí v zázemí, připočítá se bod ve prospěch bránícího týmu.

#### **204.4 Chytání**

A. Všeobecné ustanovení: K chycení disku může hráč použít jednu nebo obě ruce. Kromě standartních způsobů chytání je povoleno i chycení při současném doteku se zemí či hraničními čarami, současné chycení dvěma hráči a takové způsoby, jako je chycení disku bez použití rukou (např. tělem).

Hráč smí chytit i takový disk, který byl tečován jeho spoluhráčem. Disk chycený dvěma spoluhráči současně může být hozen kterýmkoli z těchto hráčů.

B. Dvojitý dotyk: Dotkne-li se hráč nebo tým obou disků současně, nebo použije-li k takovému dotyku disk, který má právě v držení, došlo k tzv. dvojitému dotyku. Když útočící tým tento, dle jejich názoru, dvojitý dotek zpozoruje, může oznámit "dvoják", a to okamžitě potom, co k němu došlo. Pokud bránící tým souhlasí, výměna se ukončí a útočící tým si připíše dva body. Pokud bránící tým nesouhlasí, musí zvolat "ne" okamžitě po oznámení "dvoják" a hrát bez přerušení do nejbližší bezvýhodné situace nebo dosažení nesporného bodu. V té chvíli musí hráči zůstat na své pozici v hřišti a všechny sporné situace budou řešeny v tom pořadí, v jakém nastaly. Pokud je sporná situace vyřešena tak, že dojde k přidělení bodu či bodů, je výměna ukončena. Pokud se ovšem rozhodne, že ani jedna sporná situace nevedla k udělení bodu či bodů, pak jsou buď přiděleny všechny nediskutované body, nebo se ve hře pokračuje, jakmile jsou hráči připraveni - viz 204.7 - pokračování ve hře. Ve hrách, kde jsou přítomni pozorovatelé, má takový pozorovatel zvolat "dvoják" nebo "čisté" okamžitě po jakémkoli zpochybněném oznámení. Souhlasné oznámení "dvoják" výměnu ukončuje, nesouhlasné oznámení "čisté" naznačuje, že výměna nemá být chybným ohlášením dvojitého doteku ovlivněna.

#### **204.5 Nadhození**

A. Všeobecné ustanovení: Nadhození je standartní způsob, jak uniknout dvojitému kontaktu a většinou se provede s prvním diskem, kterého se tým dotkne. S výjimkou únikových situací je týmu povoleno jen jedno nadhození. Úniková situace nastává, jestliže jsou na jedno hrací pole hozeny oba disky. Prohřešek proti tomuto se posuzuje jako kroky -viz 204.7.

Při všech kontaktech, které nevedou k chycení, musí být disk krátce udeřen. Nadhození a tečování je povoleno, pokud není disk delší dobu držen, nebo během dotyku nadzvednut. Jakýkoli další kontakt s diskem, včetně zdržení či nesprávného nadhození, se posuzuje jako chycení.

B. Nadhození oběma rukama: Obouručné nadhození nebo tečování musí být v souladu se sekci 204.5A a navíc s omezením, že nedojde k současnému dotyku na opačných stranách disku.

#### **204.6 Počítání bodů**

A. Všeobecné ustanovení: Kdykoli se disk úplně zastaví v hrací ploše (za předpokladu, že dopadl pod povoleným úhlem) aniž by se kdykoli dotkl hřiště mimo toto území, připíše se bod útočícímu družstvu. Kdykoli se disk dotkne území mimo hrací plochu, připíše se bod tomu týmu, který se disku nedotkl poslední. Disk, který se zastaví uvnitř hrací plochy, a přitom zasahuje do vertikály okrajové čáry, aniž by se jí dotýkal, je v autu.

Soupeřův tým si připíše bod, kdykoli během hry:

- (1) se disk dostane do kontaktu s hráčem a je upuštěn
- (2) se hráč dotkne svého vlastního hodu, nebo hodu svého spoluhráče
- (3) hráč podá disk svému spoluhráči

Kdykoli se během hry hráč nebo tým dotkne obou disků současně, soupeřův tým si připíše dva body.

B. Zrušení: Zrušení nastává, dopadnou-li oba disky na zem a výsledkem by bylo připsání bodu oběma týmům. K připsání bodů nedojde a hra se zopakuje s tím, že se začíná z další kombinace podání.

C. Kontakt ve vzduchu: Dojde-li ve vzduchu ke kontaktu disků, připíše se bod soupeři toho týmu, jemuž disk dopadl do hrací plochy a tam se zastavil. Jestliže se hráč nebo tým dotkne jednoho či obou disků po jejich kontaktu a nechytí je, jeho soupeři si připíšou bod za každý disk, který nebyl chycen, ať už dopadl uvnitř či mimo hrací plochu.

Poté, co dojde ke kontaktu ve vzduchu, není dovolen žádný další hod a po zbytek výměny neplatí pravidlo o omezení úhlu dopadu a dvojitým kontaktu. K opakování výměny dojde, jestliže se skóre nemění nebo je-li výsledkem bod pro každé družstvo.

#### **204.7 Porušení pravidel**

A. Všeobecné ustanovení: Aby bylo platné oznámení o porušení pravidel (kroky, kontakt s čarou, počítání), musí být takové oznámení učiněno během nebo vzápětí potom, co k porušení došlo. Porušení pravidla o úhlu dopadu musí být oznámeno ještě před tím, než disk dopadne na zem. Pokud tým, který je z porušení pravidel obviněn, s tímto obviněním souhlasí, hra se okamžitě přerušuje a žádný z hodů, provedený po tomto oznámení, se již nezapočítává. Družstvo, které přestupek ohlásilo, může:

- (1) pominout porušení s tím, že jakékoli body, kterých bylo při výměně dosaženo, jsou normálně připočítány ke skóre
- (2) požádat o zopakování výměny.

Pokud se tým dopustí jakéhokoli porušení pravidel třikrát za sebou, soupeřův tým si připíše bod za předpokladu, že zvolil možnost opakování výměny.

B. Zpochybněné oznámení: Pokud hráč s oznámením o porušení pravidel nesouhlasí, musí zvolat "ne" hned po oznámení přestupku. Hra pokračuje bez přerušování do nejbližší bezvýhodné situace nebo dosažení nesporného bodu. V té chvíli musí hráči zůstat ve své pozici v hrací ploše a všechny sporné situace budou řešeny v tom pořadí, v jakém nastaly. Pokud pak hráči s oznámením souhlasí, družstvo, které oznámení učinilo, si vybere z možností uvedených v

bodě 204.7A. Pokud hráči souhlasí, že oznámení bylo neplatné, jsou buď přiděleny všechny nediskutované body, nebo se pokračuje ve hře, jakmile jsou hráči připraveni.

C. Vyvážené porušení pravidel: Dojde-li během výměny k jednomu či více porušení pravidel ze strany obou družstev, tato porušení se navzájem vyváží. Sehrání výměny se opakuje, aniž by se porušení pravidel jakémukoli týmu přičetlo.

### **205. Pozorovatelé**

Pozorovatelé by měli být přítomni u všech semifinálových a finálových zápasů. Pokud si to týmy vyžádají, mohou být přítomni i u jiných zápasů. Tito pozorovatelé by měli být umístěni na opačných stranách hřiště v úrovni přední hraniční čáry - 2 až 4 m od hrací plochy kterou pozorují.

#### **205.1 Pozorovatelé mají tyto úkoly:**

- A. zaznamenávat skóre a oznámit je, kdykoli si hráči vymění strany, nebo kdykoli jsou o to požádáni
- B. oznamovat, kdy si mají hráči vyměnit strany (hrací plochy)
- C. zaznamenávat všechna porušení pravidel
- D. oznamovat všechny kontakty s čarou
- E. okamžitě rozhodnout zpochybněné dvojité držení disku (viz 4.4B)
- F. kontrolovat délku přestávek mezi hrami a během odpočinkového času a oznámit, když čas vyhrazený pro tyto přestávky vypršel
- G. vyřešit jakákoli zpochybněná oznámení, pokud jsou o to hráči požádáni

Pokud hráči obou týmů s rozhodnutím pozorovatelů nesouhlasí, mohou při shodě všech hráčů, pozorovatele přehlasovat. Dále se předpokládá, že hráči z vlastní iniciativy přehlasují oznámení, které by vedlo k jejich zvýhodnění, pokud si jsou jisti, že toto oznámení bylo chybné.