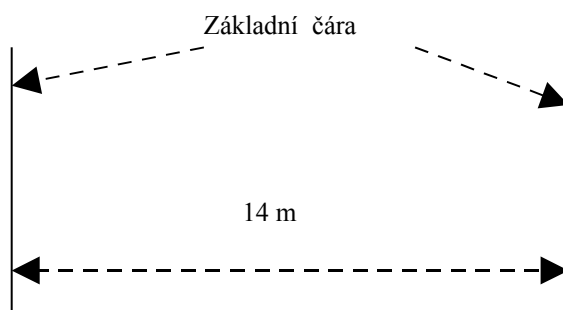


## Pravidla

V gutsu soupeří dvě družstva o pěti hráčích. Vítězí družstvo, které získá dříve 21 bodů. Každý bod začíná, když jsou přijímající hráči připraveni na své základní čáře a dají signál k hození disku. Bod je dokončen, když se hráč pokusí hodit disk směrem k soupeři nebo obránci nechytí správně disk, který na ně letěl. Získání bodu je tedy podmíněno úspěchem nebo neúspěchem bránícího týmu. Dobrý hod bez úspěšného chycení znamená bod pro útočící tým. Špatný hod je bodem pro tým přijímající.

### 301. Hřiště

**301.1 Rozměry:** Hřiště je tvořeno dvěma rovnoběžnými základními čarami vzdálenými od sebe 14m. Šířka hřiště je daná součtem bodovacích zón hráčů v týmu nad danou čarou.



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

**301.3 Označení:** Obě základní čáry by měly být vyznačeny nelepavým materiálem o šířce 5 - 10cm. Délka čar je 15m. Lze použít i lana přichyceného na koncích k zemi. Toto rozhodnutí náleží řediteli turnaje před zahájením hry.

**301.4 Diváci:** Celé hřiště by mělo být v zájmu bezpečnosti diváků a zabránění zbytečnému zasahování do hry ohraničeno čarami či provazem.

### 302 Vybavení

**302.1 Disk:** Pro Guts se používá model Pro Frisbee. V neoficiálních turnajích lze použít jakéhokoli disku, na kterém se oba týmy dohodnou.

**302.2 Ochranný oděv:** Hráči mohou mimo toho, co je uvedeno v bodu 2.3, používat jakéhokoli lehkého ochranného oblečení pokud toto neohrožuje ostatní hráče.

**302.3 Rukavice:** Na ruku je povoleno nosit rukavice, avšak bez jakýchkoli vycpávek a nepřesahující v oblasti dlaně tloušťku jedné vrstvy kůže. Hráči nesmí používat přilnavé ani lepkavé látky, které ulpívají na disku.

**302.4 Dresy:** Hráči nemusí používat dresů, které je odlišují od hráčů druhého týmu.

**302.5 Kopačky:** Kopačky jsou povoleny, hráči však nesmí užívat kopaček s kovovými prvky na povrchu.

### 303 Pravidla hry

**303.1 Úpravy pravidel:** Hra Guts se řídí pravidly WFDF, avšak lze ji hrát s jakkoli upravenými pravidly, dohodnou-li se na těchto úpravách oba týmy. Při turnaji podléhají tyto změny schválení ředitelem turnaje.

A. Losování: K určení rolí na počátku hry se užívá losu - „rozhozu“. Vítěz má na vybranou buď jako první házet nebo si vybrat stranu, kterou bude bránit. Tomu, kdo rozhoz prohraje, zbývá druhá možnost. V turnaji tří družstev si vybírá v další hře první ten, kdo prohrál předchozí zápas.

B. Zahájení hry: Před počátkem výměny vybere tým, který má házet, jednoho házejícího. Házející uvědomí soupeře o svém úmyslu házet zvednutím paže a počká na stejný signál z druhé strany. Poté zůstanou všichni hráči házejícího týmu kromě samotného házejícího na svých místech až do okamžiku zahájení výměny.

C. Připravenost: Před zahájením výměny uvědomí hráči v týmu, který chytá, svou připravenost ke hře buď slovně nebo pozvednutím paže. V té chvíli všichni hráči v týmu, který chytá, stojí špičkami na základní čáře a v takové vzdálenosti od sebe, aby se dva sousední hráči mohli dotknout špičkami prstů v upažení s pažemi směřujícími k sousednímu hráči. Všichni hráči musí zůstat v těchto pozicích až do vypuštění hodu.

D. Výměna: Výměna spočívá z hodu a pokusu o chycení a končí chycením disku nebo přidělením bodu.

E. Pohyb chytajícího týmu: Po vypuštění disku házejícím hráčem se hráči v chytajícím týmu smí pohybovat kterýmkoli směrem.

F. Hra: Hra probíhá střídáním jedné výměny za druhou do chvíle, kdy jeden tým dá tolik bodů, aby hru vyhrál. Po ukončení každé výměny se úlohy obou týmů střídají tak, že tým, který házel, bude chytat a naopak.

### **303.2 Házení:**

A. Určení házejícího hráče: Určení házejícího hráče pro danou výměnu se provádí podle okolností jedním z následujících způsobů:

1. Pro první hod hry si házejícího hráče vybere házející tým.

2. Pokračování po předchozí výměně: Kdykoli hráč dobře chytí hozený disk v pozici chytajícího týmu, ten samý hráč hází v následující výměně. Jsou-li dva hráči stejně vzdáleni od disku a ani jeden z nich se jej nedotkne, vybírá si házejícího hráče házející tým. Když se hráčům v chytajícím týmu nepovede dobré chycení, avšak disku se v průběhu výměny dotknou, hází v nadcházející výměně ten hráč, který se dotkl disku jako první.

B. Dobré hody: Dobrý hod je, když jsou splněny všechny následující požadavky:

1. Hod letí do brankové zóny chytajícího hráče nebo skrz ní a doletí až k základní čáře aniž by se dotkl země.

2. Hod proletí nebo se dotkne základní čáry vrchní stranou nahoru pod úhlem méně než 90 stupňů k zemi.

3. Hod je vypuštěn v době kdy se hráč dotýká země za svou základní čarou

4. Disk není úmyslně zdeformován tak, aby se změnila dráha jeho letu.

C. Postavení ostatních hráčů v házejícím týmu: Ostatní hráči v házejícím týmu mohou během hodu stát kdekoli za základní čarou tak, aby jejich postavení nebránilo ve výhledu chytajícího týmu či jej jinak omezovalo.

D. Fauly: K faulu dochází, kdykoli házející hráč šlápne na základní čáru před vypuštěním disku. Fauly hlásí určený hráč házejícího týmu. Tento hráč stojí na konci své základní čáry, aby měl jasný výhled na postavení házejícího hráče.

### 303.3 Chytání

A. Definice: Čisté chycení splňuje všechny následující požadavky:

1. Disk je držen pouze v jedné ruce dostatečně dlouho, aby bylo jasné, že je plně pod kontrolou hráče.
2. Disku se nedotknou žádné dvě části těla hráče současně.
3. Disk se nedotkne země dříve, než jsou splněny oba předchozí předpoklady.

### 303.4 Branková zóna:

A. Definice: Branková zóna je oblast, uvnitř které chytající hráč při nejlepší snaze může dosáhnout na letící disk bez pohybu nohou. Jde vlastně o dvourozměrnou oblast určenou vertikální rovinou kolmou na hřiště, která prochází v místě základní čáry. Obvod brankové zóny je určen následovně:



1. Základnou zóny je základní čára.
2. Vrchní hranicí zóny je rovnoběžná imaginární linie přímo nad základní čarou, která prochází horním bodem nejdelšího prstu delší paže chytajícího hráče při plném vzpažení.
3. Postranní hranice roviny jsou imaginární linie na obou stranách krajních hráčů kolmé na základní čáru a horní hranici roviny. Tyto linie procházejí nejdelším nataženým prstem vnější upažené paže krajního hráče.

B. Nejlepší snaha: Hráč nemusí ztratit kontakt se zemí, aby dosáhl na disk. Pokud se však takto pohne (např. skok), aby vertikálně zvětšil svůj dosah za hranici své nejlepší snahy, je hod na hranici nebo pod hranicí dosahu hráče považován za dobrý hod, i když mohl být, před tím než se pohnul, vně původní hráčovy brankové zóny. Vertikálním pohybem hráč zvětšuje výšku své brankové zóny.

### 303.5 Výsledek utkání:

A. Utkání: Každý set se hraje do té doby, než jeden tým dá 21 bodů s náskokem alespoň 2 body. Utkání se hraje na jeden nebo více setů.

1. Set se skórem 20:20 se prodlužuje. Hraje se až do té doby, než jeden tým získá náskok 2 body.

2. Týmy si při každém součtu bodů 11 vymění strany.

B. Body:

1. Házející tým dá bod, kdykoli hodí dobrý hod do brankové zóny jednoho z hráčů chytajícího týmu, a chytajícímu týmu se nepodaří dobré chycení, za předpokladu, že se házející tým nedopustí faulu. Při faulu nezískává bod žádný tým.

2. Chytající tým dá bod, kdykoli házející tým nehodí dobrý hod, ledaže by se toto stalo následkem faulu. V tomto případě nezískává bod žádný tým. Nehodí-li házející tým dobrý hod, chytající tým nemusí disk dobře chytit.

3. Dobrý hod následovaný dobrým chycením znamená, že bod nezískává nikdo.

### **303.6 Střídání:**

A. Je povoleno: Střídání je možné, kdykoli jeden z týmů dosáhne ve hře 11 bodů. Nejsou žádná omezení návratu hráče do hry poté, co vystřídal. Počet hráčů připravených na střídání není omezen.

B. Zranění: Tým může kdykoli vystřídat zraněného hráče. Navíc může tým vystřídat za zraněného hráče jiného hráče, který není hráčem týmu. Tento hráč nesmí být zaregistrován jako hráč žádného jiného Guts týmu v probíhajícím turnaji. Zraněný hráč se nesmí vrátit zpět do daného zápasu.

### **303.7 Pozorovatelé:**

A. Převážně hlásí ve hře sami hráči. Obvykle hlásí házející hráč, co se týká hodů, a chytající hráč, co se týká chycení.

B. Rozpory: V případě rozporu se sejdou kapitáni týmů, aby rozpor probrali a rozřešili. Není-li to možné, hod se opakuje.

C. Pozorovatelé: Dle své volby mohou kapitáni nebo kapitáni a ředitel turnaje vybrat až 3 zkušené osoby, které se neúčastní hry, jako pozorovatele. Povinností pozorovatele je pozorně sledovat hru, aby mohli učinit rozhodnutí pouze v případě rozporu, který nelze vyřešit. Jinak zůstávají pozorovatelé pasivní a sami o sobě nehlásí.

1. Dojde-li k rozporu, který nelze rozřešit zúčastněnými hráči či kapitány, mohou kapitáni povolát pozorovatele, aby rozhodli. Rozhodnutí náleží pozorovateli s nejlepším výhledem na hru. Dle svého přání mohou pozorovatelé prodiskutovat hru mezi sebou předtím, než vyřknou rozhodnutí.

2. Povoláním pozorovatelů se týmy zavazují k tomu, že se budou řídit jejich rozhodnutími.