

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Fakulta tělesné výchovy a sportu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2016

Jan Ledinský

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Fakulta tělesné výchovy a sportu

Vznik a vývoj sportovní hry Ultimate

Bakalářská práce

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Tomáš Kočib

Vypracoval:

Jan Ledinský

Praha, srpen 2016

Prohlašuji, že jsem závěrečnou bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, dne

.....

.....

podpis diplomanta

Evidenční list

Souhlasím se zapůjčením své bakalářské práce ke studijním účelům. Uživatel svým podpisem stvrzuje, že tuto diplomovou práci použil ke studiu a prohlašuje, že ji uvede mezi použitými prameny.

Jméno a příjmení:

Fakulta/katedra:

Datum vypůjčení:

Podpis:

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu práce panu Ing. Tomáši Kočíbovi za jeho cenné rady, ochotu, trpělivost a vstřícný přístup v průběhu psaní bakalářské práce. Velké dík patří také mé rodině, která mi byla v průběhu psaní bakalářské práce velkou oporou.

Abstrakt

Název práce: Vznik a vývoj sportovní hry Ultimate

Cíle práce: Cílem práce je shrnutí aktuálně dostupných informací o sportovní hře Ultimate. Na základě získaných informací je snahou autora podat ucelený text o vzniku, vývoji a současném stavu netradiční sportovní hry Ultimate, též označované jako Ultimate Frisbee. Dalším cílem je komparovat vývoj sportovní hry Ultimate v jednotlivých částech světa.

Metoda: Pro získání informací, které vedly k popisu zkoumané problematiky, byla použita zejména analýza odborné literatury a analýza dokumentů a textů. Dále autor pracoval s historickým výzkumem, jenž byl relevantní pro pochopení současného stavu a vývoje Ultimate.

Výsledky: Autorovi se podařilo shromáždit informace o sportovní hře Ultimate na základě pramenů jak z dostupné české literatury a internetových zdrojů, tak hlavně ze zahraniční literatury. Shromážděné informace podávají ucelený pohled na moderní, rozvíjející se sport, který se v rámci posledních dvaceti let snaží dostat do povědomí české veřejnosti.

Klíčová slova: Ultimate Frisbee, Disk, Spirit of the Game

Abstract

Title: Ultimate Sport Game – Formation and Evolution

Objectives: The objective of this thesis is to summarize recently available pieces of information about Ultimate sport game. On the bases of gathered pieces the author's main task is to provide integrated text about formation, evolution and recent status of the unconventional sport game – Ultimate, also called as Ultimate Frisbee. Another objective is to compare evolution within different parts of the world.

Methods: To gain the pieces of information leading to the description of the examined issues there were used mainly method of analyses of professional literature and analyzes of documents and texts. The author also used historical research relevant to understanding of recent status of Ultimate evolution.

Results: The author succeed to gather information about the Ultimate sport game on the basis of the available sources from Czech literature and websites and mainly from foreign literature. The collected pieces of information provide integrated view of modern evolving sport which has been trying to get into the Czech public awareness for last twenty years.

Keywords: Ultimate Frisbee, Disc, Spirit of the Game

Obsah

Abstrakt.....	6
Abstract.....	7
Seznam použitých symbolů a zkratek	10
1 Úvod	11
2 Létající disk.....	13
2.1 Disk.....	13
2.1.1 Létající koláč.....	13
2.1.2 UFO.....	14
2.2 Diskové sporty.....	17
2.2.1 Overall	18
2.2.2 Freestyle.....	18
2.2.3 Guts	18
2.2.4 Disk Golf	19
2.2.5 Discathlon.....	19
2.2.6 Double Disc Court.....	19
2.2.7 Field Events	20
3 Metodologie.....	21
3.1 Cíl práce.....	21
3.2 Úkoly	21
3.3 Metody.....	21
3.3.1 Analýza odborné literatury	21
3.3.2 Historická výzkum	22
3.3.3 Analýza dokumentů a textů	22
4 Ultimate	23
4.1 Historie Ultimate	23
4.1.1 Vznik.....	23
4.1.2 Vývoj.....	25
4.2 Česká republika	28
4.3 Pravidla Ultimate.....	29
4.3.1 Spirit of the Game (duch hry).....	30
4.3.2 Hřiště a vybavení.....	32

4.3.3	Bod, dosažení bodu a hra, týmy (družstva).....	32
4.3.4	Začátek hry a výhoz.....	33
4.3.5	Stav disku	33
4.3.6	Počítání, stání, check.....	33
4.3.7	Auty	33
4.3.8	Chytání a postavení.....	33
4.3.9	Turnovery – změny držení disku	34
4.3.10	Skórování – dosažení bodu	34
4.3.11	Hlášení Faulů, Chyb a Přestupků.....	34
4.3.12	Oddechové časy	34
4.4	Ultimate aktuálně.....	34
4.4.1	Světové hry.....	34
4.4.2	Olympijské hry.....	35
4.4.3	USA.....	35
4.4.4	Austrálie, Japonsko, Kanada.....	36
4.4.5	Evropa	36
4.4.6	Česká republika	37
5	Závěr.....	39
	Seznam použité literatury.....	41
	Bibliografické zdroje.....	41
	Internetové zdroje	42
	Seznam obrázků a tabulek	44
	Přílohy	45

Seznam použitých symbolů a zkratek

USA	Spojené státy americké
AUDL	American Ultimate Disc League
U.F.O.	Unidentified Flying Object
TRC	Throw Run Catch
MTA	Maximum Time Aloft
DDC	Double Disc Court
WFDF	World Flying Disk Federation
SCP	Southern California Plastics
ČALD	Česká Asociace Létajícího Disku
MOV	Mezinárodní Olympijský Výbor
IFA	International Frisbee Association
ČAF	Česká asociace Frisbee
MOV	Mezinárodní Olympijský výbor
USAU	USA Ultimate
UPA	United Players Association

1 Úvod

Ultimate je bezkontaktní týmový sport, jehož cílem je chytit disk v soupeřově koncové zóně. Hraje se na travnatém hřišti o délce sto metrů a šířce třicet sedm metrů, osmnáct metrů na každé straně je koncová zóna, ve které se chycením disku skóruje. Sedm hráčů na každé straně se snaží přihrávkami dostat disk do koncové zóny soupeře. Pohyb hráče s diskem, kontakt s protihráčem či blokování defenzivního hráče v bránění je zakázáno. Ultimate se hraje v několika kategoriích, a to Open (ženy i muži bez omezení, ovšem pro výkonnostní rozdíly už zde hrají pouze muži), Ženy a Mixed (tři nebo čtyři ženy/muži na hřišti, volí si útočící tým). Kategorie jsou také rozděleny věkově pro juniory do patnácti, devatenácti a dvaceti tří let, a pro mastery, neboli kategorie od třiceti let pro ženy a třiceti tří let pro muže. Hra je postavena na principech Fair Play (Férové hry) a hraje se bez rozhodčích.

Téma Ultimate (nebo také Ultimate Frisbee či Ultimate Disk) jsem si zvolil, protože se tomuto sportu aktivně věnuji jako hráč českého národního týmu, který letos hrál na mistrovství světa v Londýně, kde naše týmy skončili na děleném devátém a třináctém místě, vloni jsem se zúčastnil mistrovství Evropy v Kodani, kde jsme se umístili na třináctém místě, a také jako hráč českého týmu Žlutá Zimnice, který se v české soutěži pravidelně umisťuje na medailových pozicích, a který také hraje Evropskou ligu s cílem postoupit na finálový turnaj, což se nám v roce 2015 podařilo a v kategorii Mixed jsme na finálovém turnaji podlehl pouze jednomu týmu a skončili tak na druhém místě.

Ultimate je momentálně jeden z nejrychleji rostoucích sportů na světě a svým konceptem zapadá do nových vizí Mezinárodního Olympijského Výboru, který cílí na zájem mladých hráčů, rovnost pohlaví a sledovanost. Díky těmto kritériím by se tento sport, který se zrodil v druhé polovině minulého století, mohl v roce 2024 dostat do programu Olympijských her.

Ohledně Ultimate existuje v české literatuře velmi málo informací či publikací, které by se tímto tématem zabývaly, nebo popisovaly historii tohoto sportu.

Mým cílem je v této práci shrnout poznatky o vzniku, historii a vývoji Ultimate, stejně jako popsat aktuální situaci v České republice i po celém světě tak, aby existoval souhrnný český text, který se tímto tématem bude zabývat.

Doufám, že tato práce bude sloužit jako zdroj informací pro ty, kteří se rozhodnou věnovat Ultimate svou pozornost a to jak z historického, tak aktuálního pohledu.

2 Létaující disk

2.1 Disk

Tato práce je věnována sportu Ultimate, který není klasickým míčovým sportem, a proto se nejdříve musíme zaměřit na předmět, který v této hře míč nahrazuje a tím je létaující disk, označovaný také Frisbee. První zmínky o hozeném disku sahají až do roku 400 před naším letopočtem. Řekové tehdy používali kameny či železo ve tvaru disku v boji nebo na pohřebních hrách. Písemné prameny také uvádí, že Římané měli ostře nabroušené štíty, které římská armáda vrhala jako zbraně v boji proti Hannibalovi (Leonardo, 2005).

Víme, že od té doby byli lidé schopni naučit se házet jakýmkoliv plochým předmětem: talíře, víka od popelnic, dokonce i víka od filmových pásů. Velikost, tvar i váha disku se však od dob Římanů velmi změnila.

Ohledně historie vzniku létaujícího disku, dnes jednoho z nejprodávanějších sportovních předmětů v Severní Americe, existuje mnoho mýtů a pohádek (Morisson, 2006).

2.1.1 Létaující koláč

Nejrozšířenější a neznámější označení létaujícího disku je bezpochyby Frisbee, což je ale registrovaná ochranná známka společnosti Wham-O, která jako jediná může své produkty takto nazývat. Název však disk Frisbee dostal mnohem dříve, než jej Fred Morrison stvořil (Morisson, 2006).

Abychom našli první zmínky o názvu dnes používaného disku, musíme pátrat v historii předminulého století. V roce 1871 se William Russell Frisbie ujal vedení nových pekáren v Bridgeportu, v Connecticutu. Pekárny záhy odkoupil od Old Baking Company a přejmenoval je na Frisbie Pie Company (společnost Frisbieho koláčů). William Russel umřel v roce 1903 a společnosti se ujal jeho syn Joseph. Ten se o pekárny staral až do své smrti v roce 1940. Pod jeho vedením se malá společnost rozrostla ze šesti na dvě stě padesát míst, mimo jiné i do Poughkeepsie ve státě New York a Providence na Rhode Island. Vdova po Josephovi, Marian Rose Frisbie, dál vedla Frisbieho pekárny, které v roce 1956 dosáhly svého maxima osmdesáti tisíc koláčů za den.

Frisbieho jméno se nesmazatelně zapsalo do historie nejen svým úspěchem v rámci produkce koláčů, ale především díky způsobu, jakým se Friesbieho výrobky vytvářely a prodávaly. Většina jich totiž byla vyráběna v plechových formách, které se za vratnou zálohu pěti centů prodávaly spolu s Friesbieho výrobky. Universitní studenti si pak tyto

výrobky kupovali a po snědení koláče, či jiného Friesbieho výrobku, jim zbyla plechová forma - talíř, kterým si poté na universitním kampusu házeli, s výkřiky „Frisbee!“ na upozornění, že talíř letí (Johnson, 1975).

2.1.2 UFO

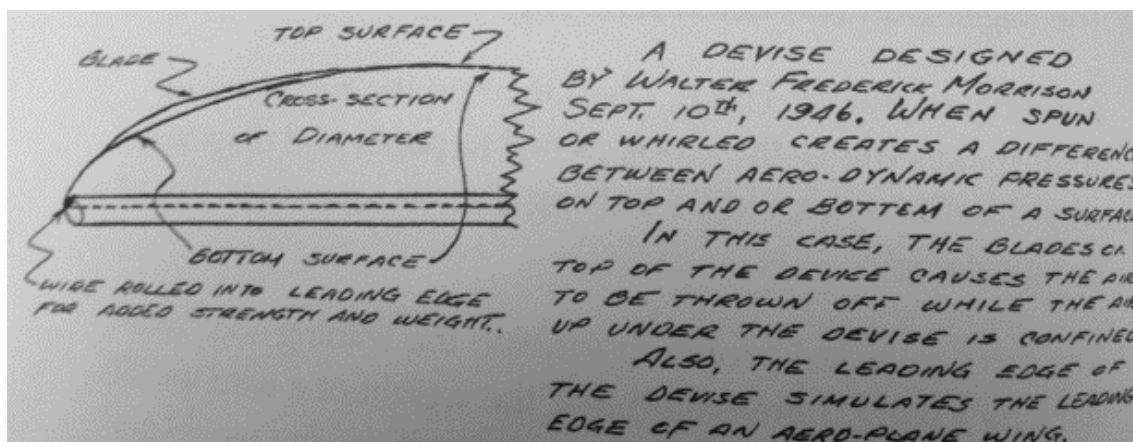
Plechový talíř však nebyl vhodným prostředkem pro hru, která by, nebýt vynálezu Waltera Fredericka Morrisona, nikdy nevznikla. Morrison se narodil ve Spojených státech amerických v roce 1920 v Richfieldu, ve státě Utah. A jako každý Američan té doby i on se v prostředí, ve kterém vyrůstal, dostal k několika předmětům ve tvaru disku, kterými se dalo házet, jako například víka od plechovek s barvou, plechy od koláčů či plechové víka od popelnic. Ve třicátých letech se jeho rodina přestěhovala do LA. V roce 1937 Morrisona pozvala jeho přítelkyně Lu ze střední školy na díkůvzdání ke svému strýci. Po slavnostní večeři se všichni přesunuli na zahradu, kde si celá rodina házela víkem od nádoby na popkorn (Morisson, 2006).

V následujících týdnech si Fred a Lu házeli s tímto víkem ještě tolikrát, až víko rozbili. Aby v házení mohli pokračovat, zapůjčil si Morrison z kuchyně své matky plochou formu na dort (cake pan). Svoji házecí aktivitu přesunuli na pláž, kde se jednomu kolemjdoucímu zalíbilo, jak Fred a Lu dokáží s formou házet a nabídl jim za ni čtvrtáček (25 centů). V tu chvíli se v hlavě Freda Morrisona zrodil nápad, jak na házení s diskem (formou) zbohatnout. Forma totiž stála pouhých pět centů. Brzy se „létající formy“ („flying cake pans“) daly koupit v různých částech Los Angeles, zejména pak na plážích a v parcích. Morrison si z výnosů hradil útraty na schůzkách s Lu a později také svatební prsten (Morisson, 2006).

Fred a jeho otec přemýšleli nad výrobou vlastních plechových forem, které by byly schopné lépe létat vzduchem, do jejich plánů však zasáhla druhá světová válka. Fred narukoval k letectvu a létal v bombardéru nad Itálií. Po sestřelení byl Morrison zajat a uvězněn v německém zajateckém táboře Stalagu 13. Z války se vrátil do Kalifornie a pracoval jako tesař, ale pobyt u letectva mu dal nový pohled na aerodynamiku, a tak v září roku 1946 nakreslil návrh na hračku v podobě létajícího disku. Morrison svůj vynález pojmenoval Whirlo-Way (návrh byl pojmenován po závodním koni; whirl- rychle se točící; way- cesta) a je to první známý návrh disku určeného pro létání. Tento návrh je zobrazen na obrázku č. 1. Autor tehdy ale nemohl tušit, že jeho nápad se stane jedním

z nejoblíbenějších sportovních předmětů na světě a že pomohl ke vzniku úplně nové oblasti sportovních her (Leonardo, 2005).

Obrázek 1: Whirlo-Way Design



Zdroj:http://3.bp.blogspot.com/8Rn8XvJ7A_Y/UrG8vGc6azI/AAAAAAAAALT0/dnFODtPAVno/s1600/whirlo-way_design.png

V době kdy navrhl Whirlo-way se Morrison seznámil s Warrenem Francionim, u kterého začal pracovat. Warren byl stejně jako Fred válečný veterán a rád si s ním házel plechovou formou. Po té, co Fred Warrenovi ukázal svůj návrh na létající disk, chtěl se Warren okamžitě podílet na výrobě. Rozhodli se, že začnou vyrábět Morrisonův disk Whirlo-Way, ale zkusí to nově dostupnou cestou – s použitím plastu místo plechu. Společně se dohodli na konkrétních detailech výroby a prodeje nového disku a ke konci roku 1947 založili svou firmu s názvem PIPCO (Morisson, 2006).

V březnu roku 1948 tak světlo světa spatřil první plastový disk. Tento plastový disk nedostal původní jméno Whirlo-Way, nýbrž byl nově pojmenovaný jako „Flying-Saucer“ (Létající talíř), protože americká veřejnost byla doslova fascinována zprávami o U.F.O., o kterém nechyběly informace v žádných novinách už od konce roku 1947. Morrison a Francioni doufali, že přejmenováním se bude jejich disk dobře prodávat, což se však nestalo. Přímý prodej na veletrzích a různých akcích fungoval dobře, ale ne z hlediska výdělku. Jakékoliv pokusy a velkoobchodování disku zkrachovaly, a tak se v únoru roku 1950 Fred Morrison rozhodl svůj podíl v PIPCO prodat Warrenovi a tím jejich spolupráce skončila nadobro. Warren dále pokračoval v prodeji disků za pomoci nových sponzorů, nový projekt však dopadl velmi špatně. Warren Francioni zkrachoval a rozhodl se znovu narukovat k letectvu (Morisson, 2006).

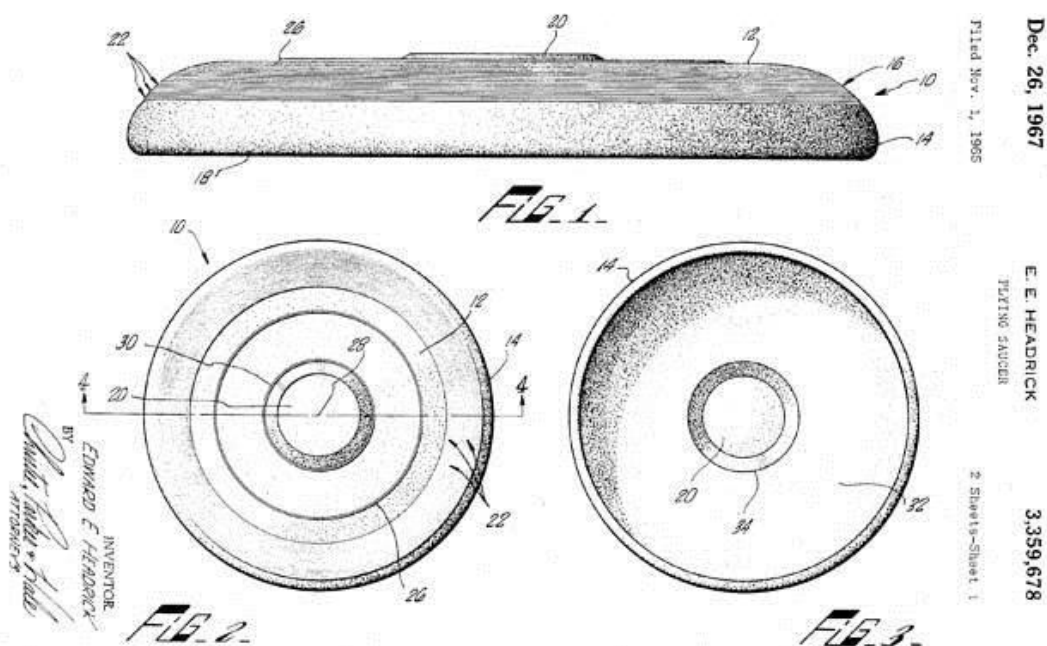
V roce 1953 oslovila Warrena firma SCP (Southern California Plastics), která první plastové disky vyráběla, zda by nemohla pokračovat ve výrobě s novým, měkčím typem plastu. Warren, za příslib honoráře z výtěžku z prodeje disků, souhlasil. Společnost SCP tak pokračovala výrobou a prodejem Flying Saucers (Létajících Talířů). O rok později se k prodeji disků vrátil také Fred Morrison. Kontaktoval SCP a udělal několik objednávek. Brzy ale zjistil, že bude lepší nechat vyrobit vlastní disk, než kupovat od někoho jiného. V roce 1955 tak vznikl další model z rukou Freda Morrisona pod názvem Pluto Platter, ke kterému jeho manželka Lu připsala: „Flat Flip Flies Straight – Tilted Flip Curves, Experiment!“ („Plochý Hod Letí rovně – Nakloněný Hod Zatáčí, Experimentujte!“) (Morisson, 2006).

Létající disky se znovu objevovaly na víkendových veletrzích a po dobu dvou let byli Lu a Fred v prodeji disků tak dobří, že zaujali Riche Knerra a Spuda Melina – vlastníky společnosti Wham-O, která vyráběla praky, luky či kuše, a chtěla se dostat do rychle rostoucího trhu hraček. Po týdnech vyjednávání se mezi sebou dohodli a Wham-O měla k dispozici veškerá práva na prodej a distribuci Pluto Platterů, výměnou za podíl z tržby pro manžele Morrisonovy. Po pár měsících se Rich Knerr doslechl, že studenti z východního pobřeží nazývají Pluto Plattery jiným jménem, a to Frisbee. Richovi se název zamlouval a pod vidinnou většího prodeje přejmenoval Pluto Platter na Frisbee.

V roce 1958 pomohla společnost Wham-O Fredu Morrisonovi získat patent na design pro „Flying Toy“ (Létající hračku) a o rok později získala společnost Wham-O registrovanou ochrannou známku právě pro název Frisbee (Morisson, 2006).

V roce 1964 najala společnost Wham-O Eda Headricka, který měl za úkol zvýšit prodej létajících disků. Headrick zcela přeměnil velikosti jednotlivých částí disku a také zcela změnil název. Nový disk pojmenoval Professional Model Frisbee a aby dodal disku řádnou profesionalitu, dal na disk obrázek Olympijských kruhů. Prodej disků skutečně výrazně stoupl, i když prameny neuvádějí, z jakých přesně důvodů (Morisson, 2006). Konkrétní podoba patentu je zobrazena na obrázku č. 2.

Obrázek 2: Ed Headrick patent



Zdroj: https://atomicscout.files.wordpress.com/2013/12/freinkel_patentfrisbee.jpg

2.2 Diskové sporty

Od roku 1948, kdy světlo světa spatřil první plastový disk, se mezi lidmi objevila spousta nových her s diskem. Nespočetné množství jich můžeme najít pouze na určitých místech zeměkoule, jiná mají zastoupení po celém světě. Ve výčtu níže uvádím pouze nejrozšířenější hry s diskem, které spadají pod WFDF Světové federace létajícího disku:

- Ultimate
- Beach Ultimate (obměna)
- Freestyle
- Guts
- Disk Golf
- Discathlon
- Double Disc Court
- Field Events
- Overall

Tato práce je věnována hře Ultimate, ostatní hry uvedu pouze stručně.

2.2.1 Overall

Soutěž Overall můžeme přirovnat k atletickému desetiboji. Každý účastník se v jednotlivých disciplínách snaží získat co nejlepší umístění, kdo získá nejvíce bodů, vítězí. Zvláštností však je, že dvě disciplíny se konají ve dvojicích (DDC), či dokonce trojicích (Freestyle). Soutěžící tak musí dokázat nejen dovednosti v soutěžích jednotlivců, ale také schopnost spolupráce ve dvojici či týmu.

Jednotlivé disciplíny jsou:

Accuracy (přesnost)

Discathlon

Disk golf

Distance

Double Disc Court

Freestyle

2.2.2 Freestyle

Freestyle je jedna z prvních her, které se objevili s vynalezením disku. Ve Freestylu (Volném stylu) se konají soutěže jednotlivců, dvojic a trojic v „žonglování“ s diskem. V každé soutěži se hodnotí kvalita provedení, množství triků i jejich obtížnost a součinnost mezi jednotlivci. Do triků předváděných ve Freestylu můžeme zařadit různé způsoby roztáčení disku, chytání disku, držení točícího se disku, různé způsoby přihrávek, nebo akrobatické prvky před či po chycení disku (Filandr, 2007).

V soutěžích mají jednotlivci, či týmy dvojic nebo trojic, obvykle tři až pět minut na předvedení svých dovedností. Rozhodčí pak jejich výkon hodnotí ve třech kategoriích - obtížnost, umělecký dojem a provedení. V každé kategorii může soutěžící získat až deset bodů, celkem tedy až třicet bodů. Tým nebo jednotlivec s nejvyšším skóre vyhrává.

2.2.3 Guts

První zmínky o hře Guts se objevují už v roce 1954, o čtyři roky později byla tato hra zařazena do programu Invitational Frisbee Tournament, který se konal ve městě Escanaba v americkém státě Michigan.

Guts je velmi jednoduchá hra, jejíž cílem je hodit disk soupeřícímu týmu tak, aby ho nebyl schopen chytit. Hra se obvykle hraje pět proti pěti, týmy stojí v řadě čelem k sobě

na čarách od sebe vzdálených 14 metrů. Tým získává bod dvěma možnostmi – soupeřící tým udělá chybu tím, že buď nechytí disk, nebo ho chytí nepovoleným způsobem, nebo se soupeřící tým netrefí diskem do vymezeného prostoru. Týmy se střídají v házení po každé výměně, ne každá výměna končí bodem. Utkání se hraje do jedna-dvaceti bodů, vítězný tým musí vyhrát rozdílem alespoň dvou bodů. Týmy si mění strany při součtu skóre jedenáct, nebo jeho násobku (Filandr, 2007).

2.2.4 Disk Golf

První oficiální Disk golfový turnaj se konal již v roce 1968. Disk golf je variantou klasického golfu, místo míčku a několika různých holí hráč používá různé disky, ale hraje se na velmi podobných hřištích jako klasický golf. Cílem je na co nejméně hodů trefit koš, který nahrazuje golfovou jamku. Disk golf se ve většině vlastností shoduje s klasickým golfem a hráči organizace PDGA (Professional Disc Golf Association – Asociace profesionálních hráčů disk golfu) získávají za umístění v turnaji stovky dolarů jako odměnu.

Pro amatérské hráče, kteří nemají k dispozici disk-golfové vybavení, stačí jakýkoliv disk k házení, mezi sebou si pak hráči určí, jaký cíl bude nahrazovat disk-golfovou jamku a jakým způsobem cíle dosáhnou. Ve vybírání cílů se pak střídají a vyhrává ten hráč, který dosáhne všech cílů na co nejméně hodů (Filandr, 2007).

2.2.5 Discathlon

Discathlon je disciplína, která spojuje házení diskem a běh. Cílem je v co nejkratším čase proběhnout předepsanou trať. Každý závodník má dva nebo tři disky, které před sebou postupně hází, běží na místo dopadu, odkud hází druhý disk a první si vezme zpátky k sobě. Na trase musí projít nebo prohodit povinné překážky. Na trati je vždy více závodníků a vyhrává první v cíli (Filandr, 2007).

2.2.6 Double Disc Court

Double Disc Court je sportovní hra, ve které proti sobě soupeří dva týmy o dvou hráčích dvěma disky. Každý tým brání svoje území před hody soupeře a snaží se disk hodit na území soupeře tak, aby ho soupeř nechytí a disk zůstal ležet v jeho území, nebo soupeř držel oba disky najednou. V každé výměně může každý tým získat nula, jeden nebo dva body (Filandr, 2007).

2.2.7 Field Events

Field events neboli Individuální disciplíny. Do těchto disciplín patří soutěže v hodu do dálky (distance), hody na cíl (accuracy) a SCF (self-caught flight), tedy hody které účastník sám hází a sám chytá, jako je MTA (Maximum Time Aloft – Nejdelší čas letu) a TRC (Throw – Run – Catch; Hodit – Běžet – Chytit). Aktuální rekord v hodu do dálky je 338 metrů.

3 Metodologie

3.1 Cíl práce

Cílem práce je shrnutí aktuálně dostupných informací o sportovní hře Ultimate.

3.2 Úkoly

S ohledem na formulovaný cíl práce a v návaznosti na zvolené metody práce byly stanoveny následující úkoly:

- Vzhledem k charakteru sportovní hry Ultimate seznámit čtenáře s historií disku, jako hlavního nástroje pro Ultimate Frisbee.
- Přiblížit a popsat diskové sporty, ke kterým patří zejména Freestyle, Disk Golf, Double Disc Court a Discathlon.
- Zaznamenat vznik Ultimate Frisbee, počínaje historickým vývojem až po současnost.
- Na základě již stanovených pravidel Ultimate popsat jejich použití v praxi a přiblížit čtenáři průběh hry Ultimate.
- Analyzovat aktuální situaci sportovní hry Ultimate a porovnat vývoj Ultimate ve vybraných zemích světa.

3.3 Metody

Tato bakalářská práce využívala zejména kvalitativního výzkumu, pomocí něž se autor zaměřil zejména na analýzu široké škály dostupné literatury s cílem podání uceleného textu o sportovní hře Ultimate. Vzhledem ke zvolené problematice však existuje jen omezený počet dostupné literatury, což je třeba brát na zřetel. Kvalitativní výzkum se mimo jiné zabýval popisem, interpretací, zobecněním a komparací.

Pro splnění cíle a dílčích cílů a úkolů byly použity tyto metody:

3.3.1 Analýza odborné literatury

Analýza odborné literatury z oblasti Ultimate Frisbee a z oblasti diskových sportů poskytuje teoretická východiska k řešení zkoumané problematiky. K výsledkům významně přispěly zahraniční internetové zdroje, stejně tak jako zahraniční knižní zdroje.

Jako zdroj interpretace v oblasti popisu pravidel Ultimate Frisbee byla použita oficiální pravidla.

3.3.2 Historická výzkum

Historický výzkum popisuje situaci v minulosti a je předpokladem pro správnou interpretaci současného dění. S kvalitativním výzkumem má však historický výzkum určité podobné znaky. Cílem historického výzkumu bylo odhalit neznámé skutečnosti, související se vznikem disku a hry Ultimate Frisbee jako takové. Mimo jiné nám historický výzkum napomohl k nalezení určitých vztahů mezi minulostí a přítomností a přispěl k pochopení celkového vývoje této netradiční sportovní disciplíny.

3.3.3 Analýza dokumentů a textů

Pomocí analýzy dokumentů a textů, pocházejících především ze zahraničních internetových zdrojů, je cílem autora nalézt podložená fakta o aktuálním vývoji v České republice a v zahraničí. Tato analýza dokumentů umožňuje popis a komparaci, které jsou založené na aktuálních datech a událostech.

4 Ultimate

4.1 Historie Ultimate

V době, kdy se definovaly základy a pravidla sportovní hry Ultimate, znaly světlo světa všechny dnes známé a celosvětově hrané sportovní hry, jako fotbal, hokej, basketbal, baseball, házená, americký fotbal a další. Proto není divu, že v Ultimate můžeme najít spoustu známek jiných sportů, nebo naopak omezení prvků hry objevujících se ve sportovních hrách. Na druhou stranu se ve hře Ultimate objevuje několik nových prvků, které jen vzdáleně připomínají prvky obsažené ve hrách míčových a setkáváme se tak se zcela novými pojmy. Samotný vznik Ultimate je velmi úzce svázán s jiným velkým sportem, kterým je americký fotbal, díky házení diskem se pak setkáváme s pojmy známými díky úderům v tenise.

4.1.1 Vznik

V létě roku 1968 se Joel Silver, tehdy mladý, chytrý a komunikativní student ze South Orange, New Jersey, účastnil letního kurzu na škole Mount Hermon, který byl určený pro studenty středních škol hlásící se na univerzitu. Zde se Joel seznámil s Jaredem Kassem, studentem Amherst College, který zde pracoval jako jeden z lektorů kurzu. Ten jej seznámil se hrou, které říkali Frisbee football (Fotbal s Frisbee). Hra byla nápadně podobná americkému fotbalu, který se často hraje ve zjednodušené verzi, nazývané Touch football (dotykový fotbal) (Leonardo, 2005).

Jared samotný se s hrou Frisbee football setkal při studiu na vysoké škole, když ve volném čase se svými spolužáky občas hráli americký fotbal, občas si kopali s míčem a někdy si házeli s diskem. Postupem času vyměnili míč za disk a výsledné hře říkali Frisbee Football. Pravidla byla jednoduchá: S diskem se nesmí běhat a hráči se snaží disk nahrát svému spoluhráči tak, aby ho spoluhráč chytil za gólovou čarou. Obránce se nemohl dotknout útočníka s diskem, ale disk samotný mohl zachytit, nebo srazit na zem. Když nebyla přihrávka dokončena, obránce získal disk tam, kde disk spadl. Jared dodává, že kdyby se s diskem mohlo běhat, musela by být hra kontaktní. Proto bylo v pořádku udělat pár kroků po zachycení disku, ale pouze do zastavení (Leonardo, 2005).

Přestože nebyl žádný sportovec, Joel se do frisbee a házení s ním zamiloval a napadlo ho, že by to mohl být plnohodnotný sport. A protože byl, mimo jiné, také ve školní radě, jednoho dne předstoupil před zasedající radu a navrhl, aby se vytvořila komise, která by

zjistila možnosti zařazení frisbee do školních osnov. Nejspíše jako vtip, byl návrh schválen (Leonardo, 2005).

Joel tak začal hrát hru s diskem na denní bázi, společně s Bernardem Hellringem, Jonny Hinesem a Chasem Leiwantem. Tato skupina, která spolu trávila téměř veškerý volný čas, chtěla dát hře jasnější pravidla. Základem pro jejich definici bylo zkoušení a kombinování pravidel fotbalu, basketbalu a hokeje.

- Hráč s diskem musel stejně jako v basketbalu stát na jedné noze, druhou mohl dělat kroky.
- Ten, kdo disk chytal, mohl udělat pouze jeden a půl kroku po chycení.
- Pokud obránce fauloval člověka, který disk odhazoval, hod se opakoval.
- Stejně tak, když útočník nechytí přihrávku, protože byl faulovaný, disk zůstal útočníkovi (pravidlo převzaté z amerického fotbalu).

Joel s kamarády se také rozhodovali, zda udělat určité místo pro skórování, jakousi „branku“, či zůstat u území, jako v americkém fotbale. Nakonec zůstalo u druhé možnosti. Úvodní „podání“ (česky nazvané výhoz), následující po každém dosaženém bodu, pojmenoval Silver jako „Pull“, po zhlédnutí filmu ze série Jamese Bonda „Thunderball“, ve kterém se toto slovo objevuje jako povel na vystřelení holuba (malého plastového disku) na který se střílí z brokovnice (Leonardo, 2005).

Skupina lidí ze střední školy, na kterou Joel Silver chodil, se začala scházet na parkovišti v blízkosti školy, na kterém skoro nikdo neparkoval a večer a v noci bylo osvětlené. Mladí lidé se zde scházeli jak ve sportovním oblečení, tak v džínách a sandálech, aby si mohli zahrát frisbee. Frisbee Football se tak stal společenskou událostí o víkendech a o svátcích. Začátkem roku 1970 se Hellring se Silverem dohodli, že sepiší oficiální pravidla pro svou hru. Při vymýšlení jejího názvu řekl Silver Hellringovi, že je to ultimátní hra mezi ostatními hrami s diskem (s Frisbeem), nazvali ji tedy Ultimate Frisbee (Leonardo, 2005).

4.1.2 Vývoj

První pravidla zmiňovala, že hry se může zúčastnit rozhodčí, jehož úsudek musí být respektován. Pokud však rozhodčí přítomen není, je hra postavena na systému cti a rozpory mohou být řešeny i hozením mince, či podobným způsobem. Rozhodčí se ale hry zpravidla neúčastnil, protože se hrálo večer, nebo v noci, a tak se hra rozhodovala na základě nejlepšího svědomí všech zúčastněných. Tím byly položeny základy dnešního Spirit of the Game, neboli „ducha hry“, který dnes „nahrazuje“ rozhodčí i v soutěžích na nejvyšší úrovni.

Pravidla také stanovila počet hráčů na dvacet až třicet na každé straně, nejčastěji se však hrálo po sedmi na každé straně. Bylo určeno, že gólové čáry mají být od sebe čtyřicet až šedesát metrů, šířka hřiště ani hloubka koncových zón nebyla ničím upřesněna. Pokud bylo hřiště na rozlehlém místě, mohl hráč skórovat i padesát metrů za gólovou čarou.

V roce 1970 odcházel Silver, Hellring i Hines každý na jinou vysokou školu a slíbili si, že vezmou Ultimate s sebou. Šestáho listopadu roku 1972 se konala první mezi-univerzitní hra mezi Rutgers a Princetonem – na den přesně při sto třetím výročí mezi-univerzitní hry amerického fotbalu právě mezi těmito dvěma školami. Hru natáčela televize a zúčastnilo se jí více než tisíc fanoušků.

Díky práci Silvera, Hellringa a Hignese se Ultimate během pár let dostal na desítky vysokých škol. Co se ale nedařilo, byla spolupráce s výrobcí disků. Žáci Kolumbijské střední vymysleli hru s názvem Ultimate Frisbee, ale společnost Wham-O byla vlastníkem označení Frisbee. Tato sportovní hra tak byla od začátku sama proti sobě. Představitel Wham-O dal sice svolení žákům střední školy název Frisbee používat, pouze však jako reklamní prostředek. Protože společnost Wham-O Ultimate nevladnula, nemohla na něm vydělat žádné peníze a tak hledala jiný sport, který by Ultimate nahradil. I přes veškerou vstřícnost, kterou hráči Ultimate ke společnosti Wham-O chovali, se nikdy necítili být ze strany společnosti podporováni.

Tak to bylo až do chvíle, kdy společnost Wham-O najala Dana Roddicka jako ředitele IFA – International Frisbee Association, tedy Mezinárodní asociace Frisbee. Roddick, dobře známý ze světa Ultimate, udělal ve společnosti Wham-O několik změn a mimo jiné zařídil, že každý známý Frisbee sport bude mít vlastní komisi na vytváření pravidel a tudíž i Ultimate. Dobré vztahy však nevydržely věčně. V roce 1978 se z názvu Ultimate

Frisbee musela oddělit registrovaná ochranná známka Wham-O – Frisbee. Od té doby se tento sport jmenuje pouze Ultimate, i když široká veřejnost stále používá název Ultimate Frisbee (Leonardo, 2007).

V roce 1974 se stal neoficiálním mistrem USA tým Rutgers, o rok později se konal první organizovaný turnaj na univerzitě v Yale. Osm týmů se zúčastnilo Meziuniverzitního Šampionátu v Ultimate Frisbee z nichž jako vítěz opět vyšel tým Rutgers, neboli Scarlet Knights. V témže roce se konalo mistrovství USA při příležitosti Světového šampionátu Frisbee na Rose Bowlu v Pasadeně, který každoročně pořádala IFA. Ultimate zde bylo v roce 1975 představeno poprvé (Zagoria, 2007).

V témže roce se také konal třetí ročník *Mother's day Classic* (turnaj ke dni matek) v Hampshiru pořádaný týmem Tufts. Tento turnaj společně s turnajem na Světovém Šampionátu Frisbee byly zmíněné v magazínu Time, kde byl Ultimate označen jako „vtip velkých sportů“. Článek dále zmiňuje řeč mladšího bratra jednoho z hráčů, který zasněně mluví o budoucnosti Ultimate a profesionálních franšízách, podobných těm fotbalovým a basebalovým. Přítomní hráči se však v článku zmiňují, že „příliš konkurence udělá z této hry něco, co nebudu chtít hrát“ (Zagoria, 2007).

Ke konci roku 1975 hrálo Ultimate na východním pobřeží 53 týmů z různých prostředí, alespoň podle seznamu, který si vedl Schindel. Další týmy však na jeho seznamu zůstávaly bez potvrzení a o zbytku USA neměl ve svém seznamu žádné záznamy. Rozhodl se tedy, že napíše dopis všem na svém seznamu a pozve je na „důležité setkání“, jak se v dopise psalo. Setkání se konalo 22. prosince 1975 a i přes velmi nepříznivé podmínky se na místě setkání v Maplewoodu v New Jersey sešlo 56 zástupců třiceti dvou týmů. Na setkání se řešily pravidla Ultimate, vztah hráčů s IFA, plánování následující sezóny a možnost konání vlastního mistrovství. Několik následujících let se toto setkání konalo zde v Maplewoodu přes vánoční prázdniny díky dostupnosti většiny zástupců týmů (Zagoria, 2007).

Na prvním setkání se zástupci týmů dohodli, že mistrovství spojených států bude předcházet kvalifikace týmů ze středo-západu, ze které postoupí tři týmy na finálový turnaj. Mistrovství se pak bude konat na východním pobřeží, v areálu Hampshírské vysoké školy. Dále se na tomto setkání diskutovaly změny pravidel, jako bylo představení počítání do patnácti vteřin, aby soupeřící družstvo nemohlo vyhrát pouhým držením disku

a změna velikosti hřiště na určitý počet yardů z předem nedefinovaného pravidla „dlouhé tak, jak je to možné“(Zagoria, 2007).

I když se v roce 1976 konalo mistrovství USA (které po třetí v řadě vyhráli Rutgers) i s předchozí středo-západní kvalifikací, rozhodně se nejednalo o celonárodní mistrovství. Jak se spojenými státy rozšiřovala novinka v podobě plastového disku, i studenti na západním pobřeží vymýšleli novou týmovou hru s diskem. Tom Kennedy a Tom Shepherd ze Santa Barbary se spolu seznámili v parku právě díky létajícímu disku a často se scházeli, aby si diskem házeli. Jeden večer experimentovali s americkým fotbalem, aby vymysleli nový týmový sport s diskem, než je zastavila tma noci. Zhruba tou dobou objevili článek z magazínu Time, kde byl o Ultimate článek, a použily zmíněné pravidla pro svou hru. Společně s dalšími začali trénovat jednou týdně, každé pondělí večer pod umělým osvětlením (Zagoria, 2007).

Brzy se začaly objevovat týmy po celém západním pobřeží, a tak měly týmy důvod dožadovat se vlastní kvalifikace na mistrovství USA. První mistrovství západního pobřeží mezi východem a západem se konalo v Kalifornii v roce 1977 následované národním mistrovstvím. Z východního mistrovství do něj vzešel Penn State, ze západního pak Santa Barbara Condors. I když byl tým ze Santa Barbary prakticky nezkušený nováček, i díky vyššímu věku hráčů porazil v souboji o národní titul tým z Penn State s přehledem 32:14 (Zagoria, 2007).

Po mistrovství následujícího roku bylo navrženo, aby se ze dvou kvalifikačních oblastí pro národní mistrovství, východní a západní, udělaly oblasti čtyři, společně s centrální a jižní. Na dalším setkání kapitánů na konci roku 1978 se rozhodlo, že místo východo-západního mistrovství se bude mistrovství konat mezi pěti týmy, které budou hrát formátem každý s každým, ze čtyř regionů: Západního, jižního, středozápadního a dvou východních, díky velkému počtu týmů na východním pobřeží. Východ se pak rozdělil na dva samostatné regiony: Severovýchodní a Středo atlantický (Zagoria, 2007).

Na konci sedmdesátých let se taky začaly objevovat první zmínky o nové organizaci, která by sdružovala hráče Ultimate. První návrhy se setkávaly s velkým odporem, protože hráči se nechtěli nijak organizovat, chtěli jen plánovat turnaje a hlavně je Ultimate. Pro organizaci jim stačilo každoroční setkání na východním pobřeží, kde byla myšlenka centrální organizace představena a taky rezolutně zavržena. I přes počáteční odpor se

z myšlenky stala skutečnost a vznikla tak Asociace hráčů Ultimate (UPA)(Zagoria, 2007).

Od svého vzniku prošla UPA celou řadou změn, podstatné zprvu bylo, že kancelář se všemi dokumenty ohledně UPA neměly svoje místo a putovaly společně s výkonným ředitelem organizace. To se v roce 1992 změnilo a UPA dostala na stálo kancelářské prostory v Colorado Springs – městě, kde, mimo další sportovní organizace, sídlí olympijský výbor spojených států. Hlavní organizace Ultimate sídlí v Colorado Springs i dnes. V roce 2002 se ale odstěhovala do Boulderu, v té době z důvodu nevyužití potenciálu, co se dalších organizací v Colorado Springs týče (Weisbrod, 2016).

V roce 2010 se z UPA stalo USAU (USA Ultimate). Změna sledovala stále větší zájem o Ultimate ze strany hráčů i veřejnosti. V roce 2012 pak následovalo přestěhování se z Boulderu zpět do Colorado Springs, kde má USAU momentálně kýžený přístup k dalším sportovním organizacím, především pak k olympijskému výboru (Weisbrod, 2016)

Evropa má svou organizaci od roku 1981, kdy vznikla *European Flying Disk Federation* (EFDF – Evropská Federace Létajícího Disku). Co se světové organizace týče, *World Flying Disk Organization* (WFDF – Světová Organizace Létajícího Disku) byla založena v roce 1984. Obě organizace vznikly za účelem organizace evropských a světových soutěží respektive. V současnosti má WFDF více jak šedesát členských asociací, které reprezentují sportovce z více jak osm a padesáti zemí. Jak jsem již dříve zmiňoval, od roku 2015 je organizace WFDF uznána mezinárodním olympijským výborem (Filandr, 2007).

4.2 Česká republika

Historie Ultimate v České republice začíná otevřením hranic v devadesátých letech minulého století. Kromě lidí mířících s diskem do naší republiky, se v roce 1991 s diskem seznámili plavci z vysokoškolského klubu ČVUT – Fakulty elektrotechniky. Jejich kolegové z Itálie přivezli do Prahy několik disků spolu s metodikami a na Strahově plavcům a pár dalším zájemcům předvedli hru Ultimate. V tom samém roce zařadila katedra elektrotechnické fakulty ČVUT Ultimate do nabídky vyučovaných sportů a také vznikl první oddíl při Vysokoškolském sportovním klubu. V lednu následujícího roku se tento oddíl zúčastnil prvního turnaje v zahraničí. V České republice se v roce 1992

povedlo uspořádat první mezinárodní turnaj s účastí dvanácti týmů z celé Evropy (Filandr, 2007).

V roce 1993 byla založena Česká Asociace Frisbee (ČAF), která zaštiťovala pouze Ultimate. Postupně vznikaly další oddíly a tím i pravidelná národní soutěž. Od roku 1993 jezdí čeští hráči reprezentovat naši republiku na Mistrovství Evropy a světa. V roce 1994 na Mistrovství Světa v Colchestru byla mezinárodní organizací uznána česká asociace. V témže roce se konalo první mistrovství České republiky.

V roce 1999 byla ČAF přejmenována na Českou asociaci létajícího disku (ČALD) a sdružuje pod sebou všechny sporty s létajícím diskem, Ultimate tvoří její největší část. Na níže uvedené tabulce můžeme sledovat výsledky české reprezentace od roku 1993 do roku 2015.

Tabulka 1: Dosavadní výsledky české reprezentace

Rok	Soutěž	Město	Země	Kategorie	Umístění	Speciální ocenění
1993	MS	Arnhem	Holandsko	open	Poslední	
1994	ME	Colchester	Británie	Open	Poslední	
1995	MS	Fonteney-leComte	Francie	Open	10. z 11.	
1996	MS	Jonkeping	Švédsko	Open	Poslední	
1996	MS	Jonkeping	Švédsko	Ženy	13. ze 14.	
2000	MS	Heilbron	Německo	Mixed	11. ze 14.	
2003	ME	Fonteney-leComte	Francie	Mixed	3. z 11.	Spirit of the Game
2004	MS	Turku	Finsko	Mixed	6. z 16	
2007	ME	Southampton	Británie	Mixed	2.	Spirit of the Game
2007	ME	Southampton	Británie	Open	Poslední	
2008	ME	Le Pouliguen	Francie	Open	7.	
2011	ME	Maribor	Slovinsko	Open	5.	
2011	ME	Maribor	Slovinsko	Ženy	8.	
2015	ME	Kodaň	Dánsko	Mixed	4.	
2015	ME	Kodaň	Dánsko	Open	13.	
2015	ME	Kodaň	Dánsko	Ženy	16.	
2016	MS	Londýn	Británie	Mixed	9.-12.	
2016	MS	Londýn	Británie	Open	13.-16.	
2016	MS	Londýn	Británie	Mas. ženy	10.	

Zdroj: Vlastní úprava na základě získaných dat od Asociace českého létajícího disku (ČALD)

4.3 Pravidla Ultimate

Pravidla Ultimate jsou tvořena tím způsobem, jako by každý z hráčů na hřišti byl rozhodčí. Pravidla jsou rozebrána do nejmenšího detailu, který ve hře může nastat.

„Ultimate je kolektivní sport se sedmi hráči na každé straně, který se hraje s létajícím diskem. Hraje se na obdélníkovém hřišti s přibližně poloviční šíří fotbalového hřiště. Na obou stranách hřiště je koncová zóna. Konkrétní podoba hřiště je zobrazena na obrázku č. 3. Cílem týmu je skórovat a to tak, že hráč chytí přihrávku v koncové zóně soupeře. Házeč nesmí s diskem běžet, může však přihrávat kterýmkoli směrem. Po nevydařeném přihrávce dochází k turnoveru a soupeřící tým, útočící na protilehlou koncovou zónu, získává disk a může skórovat. Hra se běžně hraje na 17 bodů a trvá přibližně 100 minut. Ultimate se hraje bez rozhodčího a je bezkontaktní. *Spirit of the Game* (duch hry) určuje, jak mají hráči rozhodovat hru a jak se na hřišti chovat.“

4.3.1 Spirit of the Game (duch hry)

Ultimate je bezkontaktní sport hraný i na vysoké úrovni bez rozhodčího. Každý hráč se tedy podílí na rozhodování hry a je zodpovědný za dodržování pravidel. Hráči se řídí Spirit of the Game (Duchem Hry), čili odpovědnost za fair play leží na každém hráči. V Ultimate nejsou žádné tvrdé tresty - nepředpokládá se, že by hráči úmyslně porušovali pravidla. Po přerušení hry je snaha pokračovat ve hře tak, jako by k přestupku nedošlo. Aby mohli hráči rozhodovat hru, musí:

„Znát pravidla, rozhodovat spravedlivě a objektivně, mluvit pravdu; vysvětlit svůj názor jasně a stručně, umožnit protivníkovi vyjádřit svůj názor, vyřešit diskuse tak rychle, jak je možné a užívat zdvořilého jazyka, v průběhu celé hry hlásit přestupky vyváženě, a hlásit jenom takové přestupky, které podstatně ovlivní výsledek aktuální herní situace.“

Příklady chování v rámci **dobrého spiritu**:

- Okamžitě upozornit spoluhráče při špatné nebo nepotřebné hlášce nebo při faulu nebo přestupku vůči pravidlům.
- Odvolání hlášky pokud si myslíte, že hláška nebyla nezbytná.
- Ocenění soupeře za dobrou hru nebo spiritu.
- Představení se soupeři.
- Klidná reakce při nedorozumění nebo provokaci.

Příklady **chování porušující spirit**, kterého je třeba se vyvarovat:

- Nebezpečná hra a agresivní chování.
- Úmyslné faulování a jiné úmyslné porušení pravidel.
- Zesměšňování nebo zastrašování soupeře.
- Bezohledná oslava po skórování.
- Oplácení soupeřových hlášek.
- Hlášení se o nahrávku od soupeře.

Týmy jsou ochránci spiritů a mají odpovědnost za své hráče, stejně jako za poskytnutí zpětné vazby soupeři, jak špatný spirit zlepšit. Zkušenější hráči mají povinnost vysvětlit pravidla a přestupky v situaci, kdy nastanou, novějším hráčům. Zkušení hráči mohou dohlížet na hru začátečníků či mladých hráčů a pomáhat jim s rozhodováním herních situací. Pokud se hráči po diskuzi o přestupku neshodnou, jak se situace odehrála, disk se vrací zpět k poslednímu nezpochybnitelnému házeči.

V rámci každého zápasu, který se odehraje, si týmy udělí vzájemný spirit, tedy jak se druhý tým projevoval na hřišti v rámci společného soupeření. Spirit se uděluje v pěti kategoriích (v českých soutěžích se momentálně nepoužívá český překlad, proto přikládám originální znění a názornou ukázkou v příloze č.1):

- Znalost pravidel (*Rules knowledge*)
- Fauly a tělesný kontakt (*Fouls and Body contact*)
- Férové smýšlení (*Fair-Mindedness*)
- Pozitivní přístup a sebeovládání (*Positive Attitude And Self-Control*)
- Komunikace (*Communication*)

Týmy si u každé kategorie udělují známky nula až čtyři, přičemž nula znamená velmi špatné a čtyřka výborné. Pokud se při hře nestane nic výjimečného a soupeřící tým se choval v rámci pravidel, tým by měl druhému týmu dělit dvojku u všech kategorií, celkově tedy deset bodů.

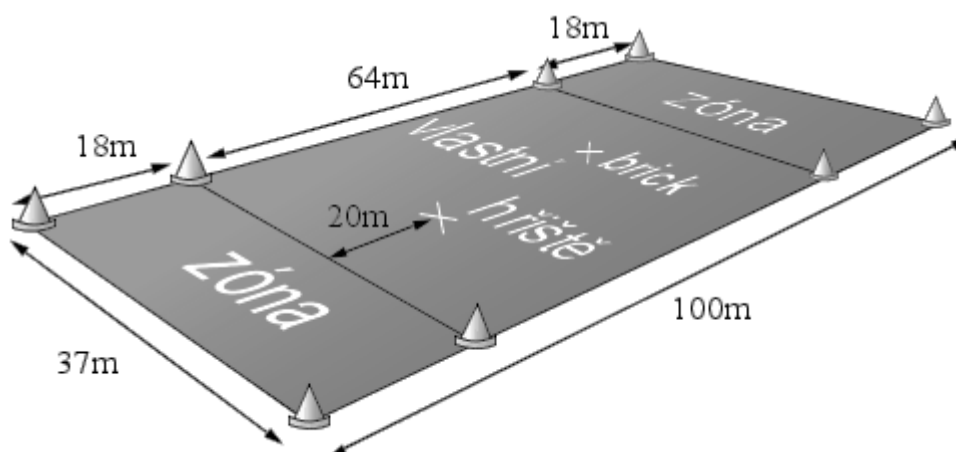
V rámci udělování ocenění *Spirit of the Game* zaznamenala Česká republika hned dva úspěchy ve své historii při účasti na mistrovství Evropy, když ocenění vyhrála v roce 2003 a 2007, jak můžeme vidět v tabulce 1 na straně 25.

4.3.2 Hřiště a vybavení

Hřiště pro Ultimate má tvar obdélníku s rozměry sto metrů na délku a třicet sedm metrů na šířku. Na podélných koncích jsou osmnáct metrů hluboké zóny, na podélné polovině hřiště osmnáct metrů od koncové zóny je vyznačeno velké X, kterému se říká „Brick“. Obvodová čára není součástí hřiště, stejně jako gólová čára není součástí koncové zóny.

Hrát se může s jakýmkoliv diskem, na kterém se shodnou kapitáni, pokud pravidla soutěže či turnaje nenařizují jinak. Každý hráč musí mít na sobě dres, který ho odlišuje od soupeře a nesmí na sobě mít žádné oblečení nebo předměty, které by mohly ublížit jemu nebo jinému hráči.

Obrázek 3: Hřiště pro Ultimate Frisbee



Zdroj: <http://www.frisbee-tree.estranky.cz/clanky/ultimate-frisbee/pravidla/>

4.3.3 Bod, dosažení bodu a hra, týmy (družstva)

Oficiálně se hra hraje do sedmnácti bodů. První bod utkání zahajuje výhoz a ukončuje chycení disku v koncové zóně soupeře, každý další bod začíná hned po chycení disku. Tým, který bodu dosáhl, vyhazuje disk (podává) druhému týmu, přičemž po každém bodu si týmy vymění strany. Počet bodů potřebných pro výhru mohou upravit pravidla jednotlivých soutěží.

Každý tým musí mít, během každého bodu, na hrací ploše nejvíce sedm, nejméně pak pět hráčů. Po dosažení bodu mohou oba týmy vystřídat libovolný počet hráčů. Každý tým musí mít kapitána, který tým zastupuje.

4.3.4 Začátek hry a výhoz

Před začátkem hry se kapitáni jednotlivých družstev dohodnou, které půjde na obranu a které naopak útočit, a který tým začne na které straně. Obvykle si hodí mincí, kdo vyhraje, má možnost první volby, tou je zpravidla volba útoku. Druhá strana má poté možnost zvolit stranu, na které začne hru. Na začátku druhého poločasu se možnosti vymění. Hra začíná výhozem disku na začátku obou poločasů a po dosažení každého bodu. Hra by měla začít bez zbytečné prodlevy tím, že z každého týmu alespoň jeden hráč zvedne ruku nad hlavu na znamení, že je jeho družstvo připraveno.

4.3.5 Stav disku

Pravidla Ultimate přesně určují, kdy je disk takzvaně mrtvý, což znamená, že se nemůže změnit, který tým ho má v držení. Když není disk mrtvý, je živý. Když se změní držení disku, útočící tým musí rozehrát bez zdržování.

4.3.6 Počítání, stání, check

Protože je hra bezkontaktní, hráč může o disk přijít pouze dvěma způsoby. Tím že ho odhodí, nebo tím že mu bránící hráč napočítá „stání“ od jedné do deseti. Mezery mezi jednotlivými čísly nesmí být kratší než jedna vteřina. Check, neboli kontrola, uvádí mrtvý disk do hry. Check provádí obrana po zastavení hry.

4.3.7 Auty

Jak již bylo zmíněno, celé hřiště je součástí hrací plochy, přičemž obvodové čáry se do součásti hřiště nepočítají. Pokud hráč hlásí aut, znamená to, že se útočící hráč při chytu nacházel mimo území hřiště. Disk tak ztrácí a získává jej obrana.

4.3.8 Chytání a postavení

Chycením disku se rozumí „prokázání kontroly nad netočícím se diskem.“ V případě, že k této situaci nedojde, má se za to, že chycení disku je neplatné. Stejně tak, jako u jiných skupin v rámci pravidel, i zde existuje celá řada výjimek, kdy je chycení disku platné a kdy naopak neplatné. Za zmínku stojí například současné chycení disku útočником i obráncem. V tomto případě je disk ponechán útočící straně.

4.3.9 Turnovery – změny držení disku

Pod pojmem turnover rozumíme situaci, když útočící strana ztrácí disk a disk získává strana druhá. K této ztrátě disku (turnover) dochází zejména tehdy, dotkne-li se disk země, je zachycen obráncem, nachází-li se v autu či došlo k tzv. „napočítání“ obráncem. Disk se poté rozehrává z místa vyplývajícího z konkrétní herní situace.

4.3.10 Skórování – dosažení bodu

Príslušná strana získává bod chycením disku v útočné koncové zóně.

4.3.11 Hlášení Faulů, Chyb a Přestupků

V této kapitole pravidel jsou rozlišeny pojmy faul, chyba a přestupek. Vzhledem k tomu, že existuje celá řada konkrétních situací, které mohou ve hře nastat je zde dopodrobna popsáno, co se má za faul, za chybu či za přestupek. Jednotlivé aspekty viz oficiální pravidla Ultimate.

4.3.12 Oddechové časy

Oddechový čas je hlášen hráčem vytvořením písmena T (Time-Out) pomocí disku a rukou. Každý tým má nárok na dva oddechové časy na poločas a jeho trvání je 2 minuty. V jeho průběhu není povoleno střídání a házečem zůstává stejný hráč, který si oddechový čas bral. Rozehrává se z místa, kde byla před oddechovým časem hra ukončena.

4.4 Ultimate aktuálně

4.4.1 Světové hry

Od roku 2001 se Ultimate Frisbee pravidelně objevuje na Světových hrách (World games), které jsou takzvanými „Olympijskými hrami neolympijských sportů“. Světové hry se konají každé čtyři roky, vždy následující rok po letních Olympijských hrách. Aktuálně sdružují Světové hry přes třicet sportů, které nejsou zařazeny do programu her Olympijských. Ultimate je jediný zástupce diskových sportů, přestože při své premiéře na Světových hrách v roce 2001 se v rámci diskových sportů představil rovněž Disk golf. Ten se však na Světových hrách objevil jen jeden rok a na dalších ročnících Světových her již chyběl. Turnaje se vždy zúčastní šest národních týmů, pět nejlepších národů podle světových tabulek z předchozího mistrovství světa a pořadatelská země. Mezi sebou hrají formátem každý s každým, medaile se udělují podle počtu vítězství. Stejně jako na mistrovství světa se i na Světových hrách hraje bez rozhodčích. Příští rok se budou konat

v pořadí již desáté Světové hry, které se uskuteční ve Vratislavi, kde se kromě domácího polského týmu představí týmy spojených států, Kanady, Austrálie, Japonska a Kolumbie.

Tabulka 2: Umístění národních týmů na Světových hrách

Rok/umístění	Zlato	Stříbro	Bronz	Čtvrté	Páté	Šesté
2001	Kanada	Spojené státy americké	Japonsko ^{1*}	Švédsko	Finsko	Německo
2005	Spojené státy americké	Austrálie	Kanada	Japonsko	Německo*	Finsko
2009	Spojené státy americké	Japonsko	Austrálie	Kanada	Velká Británie	Tchaj-wan*
2013	Spojené státy americké	Austrálie	Kanada	Kolumbie*	Japonsko	Velká Británie

Zdroj: Vlastní úprava na základě dat získaných od USAU

4.4.2 Olympijské hry

V roce 2015 udělila Mezinárodní Olympijská komise uznání organizaci WFDF, po dvou letech, kdy toto uznání bylo bráno pouze jako dočasné. Ultimate má tak momentálně šanci dostat se na Olympijské hry mnohem dříve, než by kdokoliv čekal. Hra Ultimate se jen těsně nedostala do úzkého výběru osmi neolympijských sportů, ze kterých pořadatel Olympijských her 2020 vybral tři sporty, které se na Olympijských hrách objeví. Budoucnost sportu Ultimate Frisbee na Olympijských hrách i přes to zůstává velmi nadějná, neboť mezinárodní olympijský výbor se rozhodl přehodnotit přístup k aktuálním sportům na olympijských hrách díky novému programu mezinárodního olympijského výboru nazvanému „Olympic Agenda 2020“ (Viz. Příloha číslo 2). V něm MOV prezentuje čtyřicet doporučení, kterými se bude v následujících letech řídit. Do těchto doporučení patří například snížení nákladů, spuštění televizního programu, stejný počet mužských i ženských sportovců či opatření proti diskriminaci sexuální orientace.

4.4.3 USA

Amerika je již několik let na špici světového Ultimate. Kromě tří ze čtyř titulů Světových her se reprezentace pravidelně umísťuje na předních příčkách světových šampionátů, nejčastěji na příčce zlaté. Úspěch USA není žádným překvapením, hra Ultimate v USA vznikla a momentálně ji zde aktivně hraje přes pět milionů lidí. Disk najdete v každé Americké domácnosti, hraje se na většině vysokých škol a americká asociace Ultimate (USAU) hojně investuje do středních a základních škol, co se rozvoje týče. Ultimate se

¹ *označení hostitelské země

v USA v různých obměnách hraje na základních, střední a vysokých školách, s nejsledovanějšími událostmi, které vysílá jedna z předních amerických televizních společností ESPN, finálovým turnajem vysokých škol a národním mistrovstvím klubů.

V roce 2012 vznikla v Americe první profesionální liga nazvaná AUDL – *American Ultimate Disc League*. V roce svého vzniku bylo v AUDL 8 týmů. Kvůli rozepřím však většina týmů zanikla, jeden z nich odešel a založil vlastní ligu – MLU- *Mayor League Ultimate*, který od svého založení dodnes má osm týmů, čtyři na východním a čtyři na západním pobřeží. I přes zdánlivý neúspěšný první rok se AUDL rozrostlo na dnešních 26 týmů ve čtyřech divizích po celých spojených státech a Kanadě.

Obě dvě profesionální ligy používají ve hře rozhodčí a po vzoru amerického fotbalu rozdělily hru na čtyři části – čtvrtiny, s delším poločasem. Jediný způsob, jak mohou hráči alespoň z části usměrňovat špatné výroky rozhodčích, je pravidlo o integritě, kdy hráč, který je rozhodnutím rozhodčího zvýhodněn, může výrok odříct a tím vzít průběh situace do svých rukou.

4.4.4 Austrálie, Japonsko, Kanada

Zatímco Amerika vede pomyslný světový žebříček Ultimate, na paty jí šlape doslova půlka světa. V Austrálii jsou pro Ultimate příhodné podmínky a dá se hrát většinu roku. Kanada zase měří své síly s Amerikou častěji, než jakákoliv jiná země. Japonci svým odlišným stylem dokážou vždy překvapit. Tento precedens potvrdilo i letošní mistrovství světa reprezentací, když se v mužské kategorii za týmem spojených států umístilo na druhém místě Japonsko, na třetím Austrálie a na čtvrtém Kanada. Ve všech pěti kategoriích se tyto týmy neumístili hůře, jak na šestém místě z 39 zúčastněných zemí.

4.4.5 Evropa

Evropské týmy se zlepšují každým rokem a stále více konkurují týmům ze zámoří. Krom celosvětových soutěží, kde Evropa měří své síly s celým světem, jako je mistrovství světa reprezentací a mistrovství světa klubů, se každý rok koná Evropská liga a každé čtyři roky mistrovství Evropy. Na mistrovství Evropy není kvalifikace, a tak každý národní tým, který projeví zájem, má šanci poměřit své síly s evropskou elitou. Ke špičce evropského Ultimate v open kategorii patří loňští mistři z Velké Británie, vicemistři z Německa, bronzoví Francouzi a Belgičané, kteří skončili čtvrtí. České republice se v této kategorii příliš nedařilo a skončila až na třináctém místě. Ve smíšené kategorii si stojíme mnohem lépe, když na loňském mistrovství Evropy obsadila česká reprezentace čtvrté místo, za

reprezentacemi Velké Británie, Irska a Francie. V ženské kategorii pak loni vynikly reprezentace Finska, Švýcarska a Německa. O poznání lepší byly loňské výkony českých klubů v rámci evropské ligy. Evropská liga vrcholí finálovým turnajem, na který se týmy kvalifikují pomocí kvalifikačních turnajů z pěti regionů (centrální, severní, jižní, západní a východní). Celkem se na tento závěrečný turnaj kvalifikuje třicet dva mužských týmů, dvanáct smíšených týmů a dvanáct ženských týmů. Každý region obdrží určitý počet postupových míst podle výsledků z minulého roku. Zjednodušeně řečeno, pokud týmy z určitého regionu hrají dobře na finálovém turnaji, dostanou o místo více na další ročník evropské ligy. Naopak pokud hrají špatně a umístí se v dolní části výsledkové listiny, pro další rok dostane jejich region o místo méně. V mužské kategorii na loňském finálovém turnaji český tým jen těsně nepostoupil do elitní osmičky, což byl velký úspěch pro české Ultimate. Ve smíšené kategorii obsadily české týmy čtvrté a druhé místo a z finále si odvezli cenné stříbro rok po tom, co český tým bral bronz.

4.4.6 Česká republika

Podle internetové stránky České asociace létajícího disku je v České republice momentálně 655 aktivních členů české asociace létajícího disku (údaj platný k 31. 10. 2015) a zhruba 20 týmů pravidelně měří své síly na Mistrovství republiky, které se koná dvakrát ročně, venku (travnaté, většinou fotbalové hřiště) a v hale, ve třech kategoriích open, ženy a mix. Formát těchto soutěží se mění, z důvodu různých počtů týmů v jednotlivých soutěžích a kategoriích, způsobených předepsaným počtem hráčů. Z důvodu velikosti halového hřiště se halová mistrovství hrají po pěti hráčích na každé straně, hrací doba bývá maximálně 40 minut (není přesně určeno soutěžním řádem a čas bývá spíše kratší). Týmy jsou rozdělené do lig, čítajících vždy po deseti týmech. Prvních pět týmů první ligy z předchozího ročníku se automaticky kvalifikuje do finále první ligy, druhých pět musí do kvalifikace první ligy. Kvalifikaci doplňuje pět nejlepších týmů z finále druhé ligy, týmy které se v druhé lize umístí na horším, jak pátém místě, musí do kvalifikace o druhou ligu. Díky vzniku a zániku nových týmů může být finále druhé ligy a kvalifikace o první ligu rozšířeno až na 12 týmů, nově vzniklé týmy však mohou hrát pouze v aktuálně nejnižší lize. Venkovní liga se od té halové liší především povrchem, na kterém se hraje, tedy travnatým hřištěm, ale také velikostí hřiště a počtu hráčů, kteří proti sobě nastoupí. Hraje se formátem sedm hráčů na každé straně a hrací doba dosahuje až devadesáti minut. Když tedy halový tým čítá soupisku pěti až 15 hráčů, venkovní soupiska bývá i dvojnásobná a týmů pro venkovní sezónu je tak mnohem méně. Všechny

týmy, které se chtějí kvalifikovat do finále české ligy, musí projít dvěma kvalifikačními koly, tedy prvním a druhým ligovým turnajem. První ligový turnaj je rozdělen na dvě šesti členné skupiny, podle výsledků předchozího roku, které hrají každý s každým o nasazení do druhého ligového turnaje. V druhém ligovém turnaji jsou pak tři čtyřčlenné skupiny, podle výsledků prvního kvalifikačního kola, které znovu hrají každý s každým. K první skupině se pak přidají nejlepší dva z druhé skupiny a první skupina pak hraje další zápasy o nasazení do finálového turnaje. Horší dva z druhé skupiny pak hrají baráž o sedmé postupové místo, tým, který prohraje i tuto baráž musí do druhé baráže o osmé místo s vítězem třetí skupiny. Na finálový turnaj pak postupuje osm nejlepších týmů, které se rozdělí do dvou skupin. Týmy ve skupinách spolu hrají formátem každý s každým, aby se určilo nasazení do čtvrtfinále. Turnaj pak pokračuje vyřazovacím systémem, z něhož neporažený tým bude vítězem ligy.

5 Závěr

Ultimate Frisbee je bezkontaktní týmový sport, který patří stále mezi netradiční sporty. Jeho zaměřením se řadí mezi sporty diskové. Tento netradiční sport má své kořeny ve Spojených státech amerických, kde se v roce 1968 zrodila myšlenka bezkontaktního amerického fotbalu, hraného s plastovým diskem, v hlavě dnes velmi známé osoby v podobě Joela Silvera, filmového producenta známého například pro velkofilm Matrix, a v americe se také nachází nejpočetnější základna příznivců tohoto sportu. Aktuálně hraje aktivně Ultimate ve spojených státech amerických přes padesát tisíc hráčů. V České republice můžeme konstatovat, že se počet aktivních hráčů rok od roku rozšiřuje, momentálně se aktivně účastní ligových turnajů zhruba 650 členů české asociace létajícího disku.

Cílem práce bylo shrnout aktuálně dostupné informace o sportovní hře Ultimate. Na základě získaných informací bylo snahou autora podat ucelený text o vzniku, vývoji a současném stavu netradiční sportovní hry Ultimate, též označované jako Ultimate Frisbee. Dozvěděli jsme se, že Ultimate je velmi mladý sport, který vznikl v polovině minulého století a již nyní se nachází na programu světových her. Krom toho je světová federace létajícího disku uznána mezinárodním olympijským výborem a Ultimate je tak na dobré cestě k začlenění do programu Olympijských Her. K dalším cílům této práce patřila komparace a popis současného vývoje sportovní hry Ultimate v jednotlivých částech světa, která nám ukazuje Evropskou scénu Ultimate mírně v pozadí dalších silných zemí jiných kontinentů, jako je Austrálie, Japonsko, Kanada, ale především Spojené státy Americké.

Práce se z velké části zabývala především vznikem a vývojem Ultimate. Při tomto popisu autor čerpal z celé řady dostupných knižních zdrojů, stejně tak jako ze zahraničních i domácích internetových zdrojů. V české literatuře můžeme najít minimum materiálu pojednávajícím o tématu Ultimate či létající disk. Můžeme říct, že momentálně neexistuje jednotná literatura, popisující vznik, vývoj a současné dění ohledně Ultimate. Právě v tomto ohledu by měla tato práce sloužit české veřejnosti k hlubšímu poznání sportovní hry Ultimate. Vedle historického kontextu Ultimate byla velká část pozornosti věnována pravidlům Ultimate Frisbee a speciální kategorii Spirit of the Game, která hraje pro Ultimate Frisbee klíčovou roli, neboť od nejmenších ligových turnajů po mistrovství

světa reprezentací se Ultimate hraje bez pomoci třetí strany, tedy rozhodčích. Hráči sami udávají tempo hry a rozhodují sporné situace ve hře.

V neposlední řadě jsme se v práci podívali na rozdílné přístupy k dohlížení na férovost na hřišti, když v Evropě neexistuje třetí strana, která by na hráče dohlížela, zatímco ve spojených státech existuje systém observerů, kteří na hru dohlíží a v případě sporu mezi hráči pomáhají situaci vyřešit. K úplnému extrému se pak dostáváme v nově vzniklých profesionálních ligách, které velmi pozměnily pravidla, a přidali do hry rozhodčí, kteří rozhodují místo hráčů.

Seznam použité literatury

Bibliografické zdroje

1. BACCARINI, Michael a Tiina BOOTH. *Essential ultimate: teaching, coaching, playing*. 1st Ed. Champaign, IL: Human Kinetics, c2008, xiii, 175 p. ISBN 07-360-5093-0.
2. FILANDR, Jan a Tomáš VESELÝ. *Frisbee: Létat je tak snadné*. Česká asociace létajícího disku, 2007, xiii, 175 p.
3. GRIGGS, Gerald. *The Origins and Development of Ultimate Frisbee*. Sport Journal. 2009, roč. 12, č. 3, s. 1-1.
4. LEONARDO, Pasquale Anthony. *Ultimate: the greatest sport ever invented by man*. 1st Ed. Halcottsville, NY: Breakaway Books, 2007, p. cm. ISBN 978-189-1369-759.
5. PARINELLA, James a Eric ZASLOW. *Ultimate techniques and tactics*. Champaign, IL: Human Kinetics, c2004, xi, 195 p. ISBN 07-360-5104-X.
6. WINOGRAD, Evan a Jack R. ENGSBERG. *Throwing Techniques for Ultimate Frisbee*. Sport Journal. 2012, roč. 15, s. 1-1.
7. WRITTEN AND EDITED BY PASQUALE ANTHONY LEONARDO AND ADAM ZAGORIA. *Ultimate: the first four decades*. Los Altos, Calif: Ultimate History, Inc, 2005. ISBN 978-097-6449-607
8. BY FRED MORRISON a *The essential guide to collecting flyin' discs / by Phil Kennedy PLUS. Flat flip flies straight!: true origins of the frisbee*. Wethersfield, CT: Wormhole Publishers, 2006. ISBN 0977451747.
9. SACH, Jacqueline. *The Wham-O ultimate frisbee handbook*. Kennebunkport, Me: Cider Mill Press, 2009. ISBN 1604330236.
10. STUDARUS, James. *Fundamentals of ultimate*. Goleta, Calif.: Studarus Pub., c2003. ISBN 09-728-9030-0.
11. MALAFRONTTE, Victor A. a F. Davis. JOHNSON. *The complete book of frisbee: the history of the sport*. Alameda, CA: American Trends Pub. Co., c1998. ISBN 09-663-8552-7.

12. JOHNSON, Stancel E. D. *Frisbee: a practitioner's manual and definitive treatise*. New York: Workman Pub. Co., 1975. ISBN 09-111-0453-4.
13. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-736-7040-2.

Internetové zdroje

14. BBC: Olympic Games: Snooker misses out on 2020 Tokyo place [online]. [cit. 2016-04-08]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/sport/olympics/33223492>
15. International World Games Association: Flying Disc [online]. [cit. 2016-04-08]. Dostupné z: <http://www.theworldgames.org/the-sports/sports/trend-sports/flying-disc>
16. World Flying Disc Federation: Tokyo 2020 approves short-list of applicants for additional events at the 2020 Olympic Games - Disc Sports fail to make the cut [online]. [cit. 2016-04-08]. Dostupné z: <http://www.wfdf.org/news-media/news/press/2-official-communication/688-tokyo-2020-approves-short-list-of-applicants-for-additional-events-at-the-2020-olympic-games>
17. Dominate and develop: How USA Ultimate stays at the top. *Show Game* [online]. Londýn: Sean Colfer, 2015 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://showgame.co.uk/2015/09/dominate-and-develop.html>
18. USAU/UPA History. *Ultimate History* [online]. San Francisco, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://ultimatehistory.com/history/usa-ultimate-history/>
19. Historie Ultimate. *ČALD* [online]. Praha, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://cald.cz/historie-ultimate>
20. Evropská liga a reprezentace. *Frisbee* [online]. Praha, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://www.frisbee.cz/evropska-liga-a-reprezentace.html>
21. Rules of Play. *WFDF* [online]. Colorado Springs, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://www.wfdf.org/sports/rules-of-play>
22. World Games 2001. *USA Ultimate* [online]. Colorado Springs, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z:

http://www.usultimate.org/about/usultimate/international/world_games_2001.aspx

23. From UPA To USAU. *Ultiworld* [online]. Weisbrod, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://ultiworld.com/2016/07/05/from-upa-to-usau/>
24. Overview. *Ultimatecentral* [online]. Philadelphia: Kauffman, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://euf.ultimatecentral.com/e/eucf-2016>
25. Ultimate Frisbee's surprising arrival as a likely olympic sport. *Newyorker* [online]. New York: Bethea, 2015 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://www.newyorker.com/news/sporting-scene/ultimate-frisbees-surprising-arrival-as-a-likely-olympic-sport>
26. About Flying Disk. *The World Games 2017* [online]. Vratislav, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://theworldgames2017.com/en/program-sportowy/flying-disc/>
27. Frisbee. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Frisbee>
28. Ultimate (sport). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ultimate_\(sport\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ultimate_(sport))
29. History of Ultimate. *American Ultimate Disc League* [online]. 2015 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: <http://www.theaudl.com/about/historyultimate>
30. American Ultimate Disc League. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/American_Ultimate_Disc_League
31. Major League Ultimate. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Philadelphia: Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-08-22]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Major_League_Ultimate

Seznam obrázků a tabulek

Obrázek 1: Whirlo-Way Design.....	15
Obrázek 2: Ed Headrick patent	17
Obrázek 3: Hřiště pro Ultimate Frisbee	32
Tabulka 1: Dosavadní výsledky české reprezentace	29
Tabulka 2: Umístění národních týmů na Světových hrách	35

Přílohy

Příloha 1 – Vzorový list pro hodnocení spirititu

Příloha 2 – Olympijský program 2020