

Правила Алтимата

Редакция 2009 года

Правила действуют с 14 марта 2009 года на всех соревнованиях, одобренных Всемирной федерацией летающих дисков.

Содержание

Введение	1
1. Дух Игры	1
2. Игровое поле	2
3. Экипировка	3
4. Розыгрыш, очко, игра	3
5. Команды	3
6. Начало игры	4
7. Пулл	4
8. Статус диска	4
9. Счет блокирующего (Столл)	5
10. Чек	5
11. Аут	5
12. Прием диска и расположение игроков	6
13. Переходы владения	7
14. Выигрыш очка	7
15. Объявление фолов, несоблюдений и нарушений	8
16. Продолжение игры после объявления фола или нарушения	8
17. Фолы	9
18. Несоблюдения и нарушения	10
19. Остановка игры	11
20. Тайм-ауты	12
Определения	12

Введение

Алтимат — командный вид спорта с летающим диском, играется двумя командами по семь человек. Поле для алтимата прямоугольное, по ширине равное примерно половине футбольного, с зонами на концах поля. Цель каждой команды — выиграть очко. Для этого игрок этой команды должен поймать диск в зоне соперника. Игроки не могут передвигаться с диском, но могут пасовать диск в любом направлении любому игроку своей команды. В случае незавершенного паса происходит переход владения, т.е. защищавшаяся команда берет диск и начинает атаковать. Обычно игры проходят до 17 очков и длятся около 100 минут. Алтимат — бесконтактный вид спорта, в котором роль судей исполняют сами игроки. Игроки в своем поведении руководствуются Духом игры.

1. Дух Игры

1.1. Алтимат — неконтактный вид спорта, в котором роль судей исполняют сами игроки. Все игроки отвечают за соблюдение правил. В основе алтимата лежит Дух игры, который накладывает ответственность за честную игру на каждого игрока.

1.2. Предполагается, что ни один игрок не будет умышленно нарушать правила, поэтому за нарушения не предусмотрены строгие наказания. Вместо этого игра возобновляется так, как она наиболее вероятно продолжалась бы при отсутствии нарушения.

1.3. Игроки должны осознавать, что они выполняют роль судей в любом споре между командами. В таких ситуациях игроки должны:

1.3.1. знать правила;

1.3.2. быть порядочными и объективными;

1.3.3. быть правдивыми;

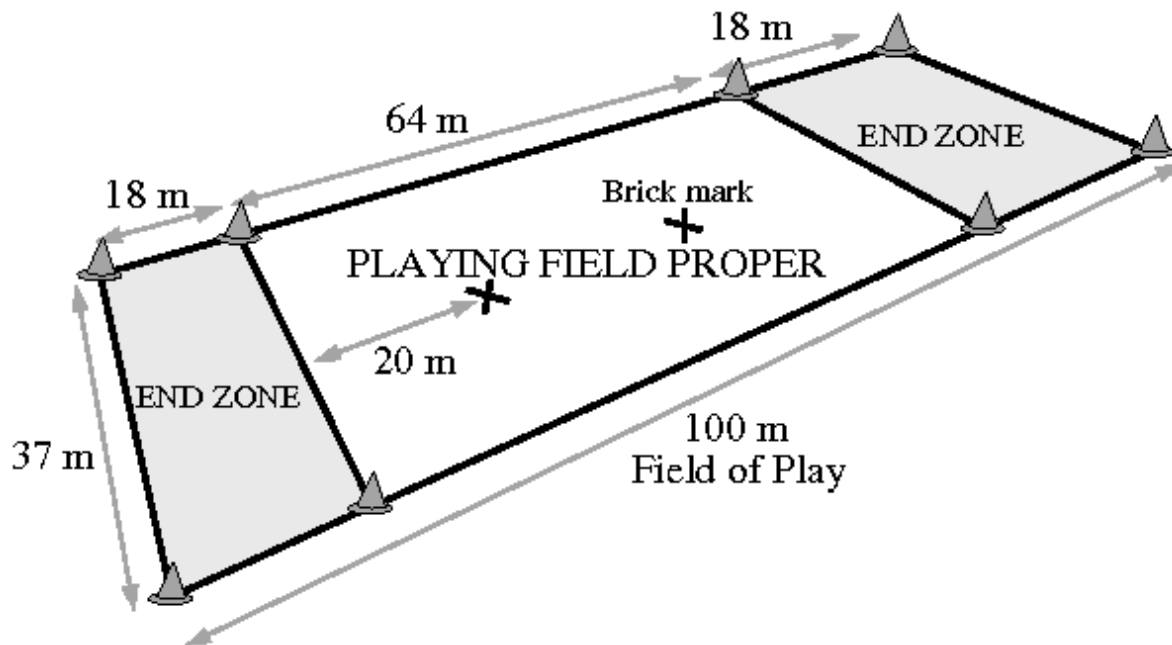
1.3.4. объяснять свою точку зрения коротко и ясно;

1.3.5. позволять говорить оппоненту;

- 1.3.6. разрешать споры так быстро, насколько возможно; а так же
- 1.3.7. уважительно общаться друг с другом.
- 1.4. Высокий соревновательный настрой приветствуется, но он никогда не должен наносить ущерб взаимному уважению игроков, соблюдению настоящих правил и элементарному удовольствию от игры.
- 1.5. Следующие действия являются примерами хорошего Духа:
 - 1.5.1. сообщить партнеру по команде, если он объявил неправильный или необязательный фол, или же нарушил правила;
 - 1.5.2. отказаться от объявления нарушения, если больше не считаешь, что объявление было необходимо;
 - 1.5.3. похвалить оппонента за хорошую игру или Дух;
 - 1.5.4. представиться сопернику; а так же
 - 1.5.5. спокойно реагировать на несогласие или провокацию со стороны соперника.
- 1.6. Следующие действия считаются явными нарушениями Духа игры и должны избегаться всеми участниками:
 - 1.6.1. опасная игра и агрессивное поведение;
 - 1.6.2. умышленные фолы или другие умышленные нарушения правил;
 - 1.6.3. угрозы по отношению к другим игрокам;
 - 1.6.4. неуважительное празднование только что выигранного очка;
 - 1.6.5. объявление нарушений в отместку за объявления соперника; а так же
 - 1.6.6. призыв к сопернику отдать тебе пас.
- 1.7. Команды являются хранителями Духа игры и должны:
 - 1.7.1. отвечать за объяснение своим игрокам Правил и Духа;
 - 1.7.2. наказывать игроков, проявляющих плохой Дух игры;
 - 1.7.3. конструктивно подсказывать другим командам, как они могут улучшить свой Дух игры.
- 1.8. В случае, когда новичок нарушает правила из-за их незнания, опытные игроки обязаны объяснить ему данное нарушение.
- 1.9. Опытный игрок может исполнять роль наблюдателя в играх между новичками или более молодыми игроками. Он может давать пояснения к правилам и иметь решающее слово при спорах во время игры.
- 1.10. Спорные ситуации должны решаться игроками, непосредственно участвовавшими в эпизоде, или игроками, имевшими лучшую точку обзора. Не-игроки, за исключением капитанов, должны воздерживаться от вступления в спор. Однако, если объявлен «аут» или «земля», то игроки могут обратиться за помощью к не-игрокам, чтобы узнать их видение данной ситуации.
- 1.11. Если спорящие не пришли к соглашению, то диск возвращается тому, кто последним им владел до начала спорного эпизода.

2. Игровое поле

- 2.1. Игровое поле представляет собой прямоугольник длиной 100 м и шириной 37 м.
- 2.2. Периметром игрового поля является линия периметра, состоящая из двух боковых линий и двух лицевых линий.
- 2.3. Линии периметра не являются частью игрового поля.
- 2.4. Игровое поле разделяется на центральную зону, длиной 64 м и шириной 37 м, и две голевые зоны, каждая длиной 18 м и шириной 37 м, на торцах центральной зоны.
- 2.5. Линии зоны — это линии, отделяющие центральную зону от голевых зон и являющиеся частью центральной зоны.
- 2.6. Точка «брик» представляет собой пересечение двух линий длиной по 1 м в центральной зоне на расстоянии 20 м от каждой линии зоны, и на равном расстоянии от боковых линий.
- 2.7. Все линии должны иметь ширину от 75 до 120 мм и не должны обозначаться едким материалом.
- 2.8. Углы центральной зоны и голевых зон обозначаются с помощью восьми ярких, гибких предметов (например, пластиковых конусов).
- 2.9. Непосредственно примыкающее к игровому полю пространство должно быть очищено от движимых объектов. Если не-игроки или объекты в пределах трех (3) метров от линии периметра препятствуют игре, то бросающий либо любой игрок, которому созданы препятствия для игры может объявить «нарушение», и столл-счет возобновляется максимум с девяти (9).



3. Экипировка

- 3.1. Для игры может использоваться любой диск, одобренный обоими капитанами.
- 3.2. ВФЛД может утверждать список одобренных дисков, рекомендованных к использованию.
- 3.3. Каждый игрок должен быть одет в форму, позволяющую определить его командную принадлежность.
- 3.4. Ни один игрок не может носить одежду или вещи, способные нанести вред ему самому или другим игрокам (наручные часы, ремни, обувь с острыми краями или длинными шипами, выступающие украшения).

4. Розыгрыш, очко, игра

- 4.1. Игра состоит из определенного количества розыгрышей. Каждый розыгрыш заканчивается в тот момент, когда команда выигрывает очко.
- 4.2. Игра заканчивается, когда одна из команд достигает 17 очков (эта команда побеждает).
- 4.3. Игра разделена на 2 половины. Перерыв объявляется тогда, когда одна из команд достигает 9 очков.
- 4.4. Розыгрыш первого очка каждой половины начинается одновременно с началом половины.
- 4.5. Если после выигранного очка игра не закончилась и не объявлен перерыв, то:
 - 4.5.1. немедленно начинается розыгрыш следующего очка;
 - 4.5.2. команды меняются сторонами;
 - 4.5.3. команда, выигравшая очко, делает пулл (раздел 7).
- 4.6. Допускаются изменения правил, обусловленные спецификой отдельных турниров, количеством и возрастом игроков или имеющимся в распоряжении местом для игры.

5. Команды

- 5.1. Каждая команда должна иметь на поле от пяти (5) до семи (7) человек во время розыгрыша каждого очка.
- 5.2. Каждая команда имеет право делать неограниченное количество замен только между выигранным очком и последующим пуллом, кроме замен по причине травмы (Раздел 19).
- 5.3. Каждая команда должна назначить капитана, который будет представлять команду.

6. Начало игры

- 6.1. Капитаны двух команд определяют, какая команда первой делает выбор:
 - 6.1.1. принимать или совершать пулл, либо
 - 6.1.2. какую зону защищать
- 6.2. Другая команда делает оставшийся выбор.
- 6.3. В начале второй половины команды меняются сторонами и пулл делает команда, принимавшая пулл в первом тайме.

7. Пулл

- 7.1. В начале игры, после перерыва или после забитого очка, игра начинается вводом диска, который называется пулл.
 - 7.1.1. Команды должны готовиться к пуллу без необоснованных задержек.
- 7.2. Пулл совершается одним игроком защищающейся команды для начала розыгрыша очка по готовности нападающей команды.
- 7.3. По меньшей мере один игрок атакующей команды поднимает руку вверх, чтобы сообщить о готовности своей команды.
- 7.4. После готовности, и до тех пор, пока диск не выпущен, игроки атакующей команды должны стоять одной ногой на своей линии зоны, не меняя положения относительно друг друга.
- 7.5. Все игроки защищающейся команды в момент пулла должны находиться в своей зоне.
- 7.6. Если команда соперников объявляет нарушение пунктов 7.4 или 7.5, то диск вводится в игру заново.
- 7.7. Как только диск выпущен, все игроки могут двигаться в любых направлениях.
- 7.8. Ни один из игроков защищающейся команды не может касаться диска, пока это не сделает игрок атакующей команды или пока диск не коснется земли.
- 7.9. Если игрок атакующей команды в поле или за его пределами касается диска до его касания земли, после чего атакующая команда не может его поймать, это считается потерей («потеря при пулле»).
- 7.10. Если диск падает в игровом поле и не выходит за его пределы, а также если диск пойман в игровом поле, то игрок устанавливает точку опоры в той точке, где диск остановился.
- 7.11. Если диск сначала касается игрового поля, а затем выходит в аут без контакта с игроком атакующей команды, игрок атакующей команды устанавливает точку опоры в точке центральной зоны, ближайшей к месту, где диск вышел в аут (Раздел 11.7).
- 7.12. Если диск выходит в аут после контакта с игроком атакующей команды, или игрок атакующей команды ловит пулл в ауте, бросающий устанавливает точку опоры в точке игрового поля, ближайшей к месту, где диск вышел в аут (Раздел 11.7).
- 7.13. Если диск выходит в аут, не касаясь ни игрового поля, ни игрока атакующей команды, то бросающий устанавливает точку опоры либо на ближайшей к своей зоне отметке «брик», либо в точке центральной зоны, ближайшей к той, в которой диск вышел в аут. Для объявления «брика» игрок, намеревающийся взять диск, должен полностью поднять одну руку над головой до того, как взять диск.

8. Статус диска

- 8.1. Диск считается «мертвым» и переход владения не может произойти в следующих случаях:
 - 8.1.1. После начала розыгрыша очка и до ввода диска в игру
 - 8.1.2. После пулла или после перехода владения до момента установки точки опоры в случаях, когда диск должен быть отнесен к месту установки корректной точки опоры
 - 8.1.3. После объявления нарушения, которое останавливает игру, либо после любой другой остановки игры до «чека».
- 8.2. Не «мертвый» диск считается «живым».
- 8.3. «Мертвый» диск не может быть передан другому игроку.
- 8.4. Любой игрок может попытаться остановить катящийся или скользящий диск после того, как он коснулся земли.

8.5. Если, пытаясь остановить такой диск, игрок существенно изменяет положение диска, то другая команда может объявить «нарушение» и игра возобновляется после «чека» с того места, где произошел контакт с игроком.

8.6. После перехода владения команда, получившая диск, должна ввести его в игру без задержек. Игрок атакующей команды, который будет вводить диск в игру, должен двигаться прямо к диску и затем к месту установки точки опоры не медленнее, чем со скоростью шага.

9. Счет блокирующего (Столл)

9.1. Маркер начинает столл-счет в отношении игрока с диском, произнеся «столлинг» и затем считая от 1 до 10. Интервал между началом каждого слова при счете должен составлять не меньше одной секунды.

9.2. Столл-счет должен быть хорошо слышен игроку с диском.

9.3. Маркер может начинать счет только если диск «живой».

9.4. Маркер не может начинать или продолжать счет, пока не окажется на расстоянии не более 3-х метров от игрока с диском, и все защитники располагаются согласно правилам (Раздел 18.1).

9.5. Если маркер перемещается на расстояние более 3-х метров от игрока с диском, или другой игрок становится маркером, столл-счет должен быть начат заново с единицы.

9.6. Возобновить счет «не более чем с n», где <n> — число от 1 до 9, означает объявить «столлинг» и затем число, на один больше чем последнее, названное до остановки игры, или число <n>, если получившееся число больше <n>.

10. Чек

10.1. Каждый раз, когда игра останавливается во время розыгрыша очка из-за тайм-аута, фола, нарушения, спорного владения, опасной ситуации или травмы, игра возобновляется после чека как можно быстрее.

10.2. За исключением тайм-аута:

10.2.1. Все игроки должны вернуться на позиции, занимаемые в момент происшествия, которое повлекло остановку игры.

10.2.2. Если в момент происшествия, повлекшего остановку игры, диск находился в воздухе, и для возобновления игры он возвращается бросавшему игроку, остальные игроки должны вернуться на позиции, занимаемые в момент совершения броска.

10.2.3. Все игроки должны оставаться на этих позициях до чека.

10.3. Любой игрок может на короткое время продлить остановку, чтобы поправить экипировку, но специально для этих целей игра останавливаться не может.

10.4. Игрок, делающий чек, и ближайший игрок команды соперников вначале должны убедиться, что их команды готовы.

10.5. Для возобновления игры:

10.5.1. если диск находится в пределах досягаемости защитника, то защитник касается диска и объявляет «диск в игре» («диск ин»);

10.5.2. если диск находится вне досягаемости защитника, то игрок с диском касается диском земли и объявляет «диск в игре» («диск ин»); или

10.5.3. если диск находится вне досягаемости защитника, и ни один из игроков атакующей команды не владеет диском, то ближайший к диску защитник объявляет «диск в игре» («диск ин»).

10.6. Если игрок с диском пытается сделать пас до чека, или объявляется нарушение п.10.2., то пас не засчитывается независимо от того, завершен он или нет, и диск возвращается бросавшему игроку.

11. Аут

11.1. Вся поверхность игрового поля считается «в поле». Линии периметра не являются частью игрового поля и являются аутом. Все не-игроки являются частью аута.

11.2. Аут состоит из области за пределами поля и всего, что находится в контакте с ней, за исключением защитников, которые всегда считаются находящимися в поле, когда пытаются перехватить диск.

- 11.3. Игрок атакующей команды, не находящийся в ауте, находится в поле.
- 11.3.1. Игрок в воздухе остается в ауте/в поле (в зависимости от точки толчка) до контакта с игровым полем или аутом.
- 11.3.2. Если игрок, владеющий диском, после контакта с игровым полем касается аута, он по-прежнему считается «в поле».
- 11.3.2.1. Если игрок с диском покидает пределы игрового поля, он устанавливает точку опоры в точке игрового поля, ближайшей к месту пересечения линии периметра (если не выполняется 14.2).
- 11.3.3. Контакт между игроками не передает статус «в ауте»/«в поле» от одного игрока к другому.
- 11.4. Диск считается «в поле», когда он «живой», или когда игра начинается или возобновляется.
- 11.5. Диск становится «в ауте», когда он впервые касается аута или атакующего игрока, находящегося в ауте. Диск, которым владеет атакующий игрок, имеет такой же статус «в ауте»/«в поле», как и этот игрок. Если диском одновременно владеют два или более атакующих игрока, один из которых находится в ауте, диск также считается находящимся в ауте.
- 11.6. Диск может вылетать за пределы линии периметра и возвращаться в поле. Игроки могут покидать пределы поля, чтобы добраться до диска.
- 11.7. Местом выхода диска в аут считается место, в котором произошло последнее из нижеперечисленных событий (прежде, чем диск касается чего-либо в ауте):
- 11.7.1. диск полностью или частично находится над игровым полем; или
- 11.7.2. диска коснулся игрок, находящийся в поле.
- 11.8. Для продолжения игры после выхода диска в аут, игрок команды, к которой перешло владение, устанавливает точку опоры в точке центральной зоны, ближайшую к тому месту, где диск выходит в аут.
- 11.9. Если диск находится в ауте на расстоянии более трех (3) метров от того места, где должна быть установлена точка опоры, то не-игроки могут вернуть диск. Последние три метра до игрового поля диск должен нести бросающий.

12. Прием диска и расположение игроков

- 12.1. Игрок ловит диск, устанавливая постоянный контроль над невращающимся диском.
- 12.2. Если игрок теряет диск в результате последующего контакта с землей, партнером или соперником, расположенным согласно правилам, диск не считается пойманным.
- 12.3. Следующие случаи являются переходом владения:
- 12.3.1. принимающий игрок находится в ауте в момент приема, или
- 12.3.2. первая точка контакта принимающего игрока с землей после приема диска находится в ауте, при этом диск находится у принимающего игрока.
- 12.4. После приема игрок, принявший диск, становится бросающим.
- 12.5. Если диск одновременно ловят игроки разных команд, диск остается у атакующей команды.
- 12.6. Игрок, занявший устойчивое положение, имеет право оставаться в таком положении. Игроки противоположной команды должны избегать контакта с таким игроком.
- 12.7. Игрок не может намеренно мешать движению игрока команды соперников, пытающегося завладеть диском, если только он также не пытается завладеть диском.
- 12.8. Любой игрок может занимать любую позицию на поле, не занятую игроком противоположной команды, при условии что он избегает контакта, занимая такую позицию.
- 12.9. Когда диск находится в воздухе, все игроки должны пытаться избежать контакта с другими игроками. Инициирование контакта не может быть оправдано ни в какой ситуации. «Попытка завладеть диском» не является достаточным основанием для инициирования контакта с другими игроками.
- 12.10. Допускается незначительный случайный контакт, не влияющий на исход эпизода и безопасность игроков, поскольку двое или больше игроков двигаются одновременно в одну точку. Случайный контакт должен быть сведен к минимуму, но не считается фолом.
- 12.11. Каждый игрок имеет право на пространство непосредственно над ним. Соперник не может мешать игроку занимать это пространство.
- 12.12. Игроки не могут физически помогать движению других игроков.

13. Переходы владения

- 13.1. Переход владения от одной команды к другой происходит, когда:
- 13.1.1. диск касается земли, при этом им не владеет игрок атакующей команды («земля»);
 - 13.1.2. диск передается одним атакующим игроком другому (т.е. во время передачи диск не находится в воздухе) (<>);
 - 13.1.3. бросающий намеренно делает так, чтобы диск отскочил к нему от другого игрока («рикошет»);
 - 13.1.4. пытаясь сделать пас, бросающий касается диска после броска, но перед тем, как диска коснулся другой игрок («двойное касание»);
 - 13.1.5. пас пойман (сбит) защитником («перехват»);
 - 13.1.6. диск выходит в аут («аут»);
 - 13.1.7. игрок с диском не совершил бросок до того, как маркер начал говорить слово «десять» во время столл-счета («столл-аут»);
 - 13.1.8. принимающему игроку объявлен неоспариваемый фол в нападении; или
 - 13.1.9. при приеме пулла игрок принимающей команды касается диска до того, как диск коснется земли, не сумев при этом поймать диск («потеря при пулле»).
- 13.2. Если неясно, случился ли переход владения, игрок(и) с лучшим обзором может объявить потерю. Если противоположная команда не согласна, то ее игроки могут объявить «не согласен», после чего:
- 13.2.1. диск возвращается бросавшему, и
 - 13.2.2. столл-счет возобновляется не более, чем с девяти.
- 13.3. Если атакующая команда не имеет разумной возможности объявить «быстрый счет» до «столл-аута», ситуация рассматривается как оспоренный «столл-аут»
- 13.4. Если бросающий делает незавершенный пас после оспариваемого столл-аута, то происходит переход владения и игра продолжается.
- 13.5. Местом перехода владения считается место, где:
- 13.5.1. диск остановился или подобран атакующим игроком, или
 - 13.5.2. остановился игрок, перехвативший диск, или
 - 13.5.3. находился бросающий, в случае 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7, или
 - 13.5.4. принимающий совершил неоспариваемый фол в нападении.
- 13.6. Если место перехода владения находится в центральной зоне, бросающий должен установить точку опоры в этом месте.
- 13.7. Если место перехода владения находится в зоне защищающейся команды, бросающий должен установить точку опоры в ближайшей точке линии зоны.
- 13.8. Если место перехода владения находится в зоне атакующей команды, то игрок, взявший диск, может выбрать, где установить точку опоры:
- 13.8.1. с места перехода владения, оставшись на этом месте или сделав фейк, или
 - 13.8.2. с ближайшей точки линии зоны, придя в эту точку с места перехода владения.
 - 13.8.3. Движение, совершенное или не совершенное сразу после подбора диска, определяет, где будет установлена точка опоры.
- 13.9. Если место перехода владения находится за пределами поля, диск вводится в игру согласно 11.7.
- 13.10. Если после перехода владения игра бессознательно продолжилась, то игра останавливается, диск возвращается на место, в котором произошел переход владения, игроки возвращаются на свои позиции, которые они занимали в момент перехода владения, и игра возобновляется после чека.

14. Выигрыш очка

- 14.1. Очко засчитывается, когда игрок, находящийся в поле, ловит пас, после чего первая точка контакта его с землей находится полностью в пределах атакуемой зоны.
- 14.2. Если игрок, поймавший диск, оказывается полностью за линией атакуемой зоны, не получив при этом очко согласно 14.1, этот игрок должен установить точку опоры в ближайшей точке линии зоны.
- 14.3. Временем выигрыша очка считается время первого контакта принимающего игрока с зоной.

15. Объявление фолов, несоблюдений и нарушений

- 15.1. Фол — это нарушение правил в результате неслучайного контакта между двумя или более игроками разных команд.
- 15.2. «Нарушения маркера» и «пробежка» являются «несоблюдениями». «Несоблюдения» не останавливают игру.
- 15.3. Любое другое нарушение правил является «нарушением»
- 15.4. Объявить «фол» может только игрок, на котором сфолили.
- 15.5. Любой игрок команды соперников может объявить «несоблюдение», произнеся название несоблюдения.
- 15.6. Любой игрок команды соперников может объявить «нарушение», громко произнеся название нарушения или просто слово «нарушение», если иное действие не описано в соответствующем пункте правил.
- 15.7. Объявления должны быть сделаны сразу же после того, как произошло нарушение правил.
- 15.8. Если любой игрок команды, против которой объявлен фол, несоблюдение или нарушение не согласен с этим, он может объявить «не согласен» («контест»).
- 15.9. Если игрок, объявивший фол, нарушение или контест позднее решает, что в объявлении не было необходимости, он может отменить объявление произнеся «Отмена». Игра возобновляется после чека.
- 15.10. Если не указано иначе, то столл-счет после фола, нарушение или контеста возобновляется, как следует ниже:
- 15.10.1. После фола или нарушения защищающейся команды:
- 15.10.1.1. если фол или нарушение не оспорены, счет сбрасывается до единицы (1);
- 15.10.1.2. если фол оспорен, счет возобновляется не более чем с шести (6).
- 15.10.2. После фола атакующей команды счет возобновляется не более чем с девяти (9), независимо от того, оспорен фол или нет.
- 15.10.3. После нарушения атакующей команды:
- 15.10.3.1. если нарушение не оспорено, счет возобновляется не более чем с девяти (9);
- 15.10.3.2. если нарушение оспорено, счет возобновляется не более чем с шести (6).
- 15.10.4. После взаимного фола или нарушения счет возобновляется не более чем с шести (6).
- 15.10.5. Для всех остальных оспоренных объявлений счет возобновляется не более чем с шести (6).

16. Продолжение игры после объявления фола или нарушения

- 16.1. Всякий раз, когда объявляется фол или нарушение, игра немедленно останавливается, и переход владения становится невозможен.
- 16.1.1. Однако, если фол или нарушение объявляются:
- 16.1.1.1. против бросающего, и после этого бросающий пытается отдать пас, или
- 16.1.1.2. когда бросающий совершает бросок, или
- 16.1.1.3. когда диск находится в воздухе,
- 16.1.2. После того, как определена команда, владеющая диском:
- 16.1.2.1. Если команда, объявившая фол или нарушение получает или сохраняет владение диском, игра продолжается. Игроки, подтверждающие использование этого правила, должны немедленно объявить «продолжаем» («плэй он»).
- 16.1.2.2. Если команда, объявившая фол или нарушение не получает или не сохраняет владение диском, игра останавливается.
- 16.1.2.2.1. Если команда, объявившая фол или нарушение считает, что фол или нарушение повлияли на владение диском, диск возвращается бросающему для чека (если в определенном пункте правил не указано иначе).
- 16.1.2.2.2. Если команда, объявившая фол или нарушение, полагает, что этот фол или нарушение не повлиял на игру, то она должна отменить объявление фола или нарушения, устранить недостатки в расположении игроков, возникшие в результате фола или нарушения, и возобновить игру после чека.

17. Фолы

17.1. Опасная игра:

17.1.1. Безответственное пренебрежение безопасностью игроков, независимо от того был контакт или нет, рассматривается как опасная игра и трактуется как фол. Это правило не отменяется никаким другим правилом.

17.2. Фолы защитника при приеме:

17.2.1. Фол защитника при приеме происходит, когда защитник инициирует контакт с принимающим до или во время попытки поймать диск.

17.2.2. После фола защитника при приеме:

17.2.2.1. если фол был совершен в пределах центральной зоны либо защищаемой зоны, то диск отдается принимающему в месте совершения фола;

17.2.2.2. если фол был совершен в атакуемой, то диск отдается принимающему в ближайшей точке линии зоны. Сфоливший игрок должен защищаться там же;

17.2.2.3. если фол был оспорен, то диск возвращается бросавшему игроку.

17.3. Фол «форс-аут»:

17.3.1. Когда принимающий ловит диск в прыжке, и защитник фолит на нем до приземления, то такой фол называется «форс-аут», если в результате контакта принимающий:

17.3.1.1. приземляется в ауте вместо приземления в поле; или

17.3.1.2. приземляется в центральной зоне вместо атакуемой его командой зоны.

17.3.2. Если принимающий приземлится в атакуемой его командой зоне, то засчитывается очко.

17.3.3. Если «форс-аут» оспаривается, диск возвращается бросавшему игроку в том случае, когда принимающий приземлился в ауте, в других случаях диск остается у принимающего.

17.4. Фолы защитника при броске:

17.4.1. Фол защитника при броске происходит, когда:

17.4.1.1. Игрок защищаемой команды нарушает правила расположения (18.1), в результате чего происходит контакт с бросающим, или

17.4.1.2. Перед выпуском диска игрок защищаемой команды инициирует контакт с бросающим, или же движение части тела игрока защищаемой команды приводит к контакту с бросающим.

17.5. «Стрип»:

17.5.1. Фол в защите, в результате которого принимающий или бросающий теряет диск после установления контроля над ним, называется «стрип».

17.5.2. Если при отсутствии фола было бы забито очко, и фол при этом не оспаривается, то очко засчитывается.

17.6. Фолы принимающего:

17.6.1. Инициированный принимающим контакт с защитником перед попыткой приема или во время попытки приема диска является фолом принимающего.

17.6.2. Если фол не оспорен, то происходит переход владения, и диск возвращается на место, где произошел фол.

17.6.3. Если пас завершен и фол оспорен, то диск возвращается бросавшему игроку.

17.7. Фолы бросающего:

17.7.1. Если бросающий инициирует контакт с игроком защищаемой команды, не нарушающим правила расположения, происходит фол бросающего.

17.7.2. Случайный контакт после выпуска диска не является основанием для фола, но его следует избегать.

17.8. Блокирующие фолы:

17.8.1. Если игрок занимает такую позицию, что у игрока противоположной команды нет возможности избежать контакта с ним, то в результате такого контакта происходит блокирующий фол.

17.9. Косвенные фолы:

17.9.1. Контакт между принимающим и защищающимся игроками, который напрямую не влияет на попытку поймать диск, называется косвенным фолом.

17.9.2. Если косвенный фол неоспорен, то игрок, на котором сфолили может устранить недостатки в расположении, возникшие в результате фола.

17.10. Взаимные фолы:

17.10.1. Если в одном и том же игровом эпизоде фолы объявлены нападающим игроком и защищающимся игроком, то диск возвращается бросающему.

18. Несоблюдения и нарушения

18.1. Несоблюдения блокирующего:

18.1.1. Несоблюдения блокирующего включают:

18.1.1.1. «Быстрый счет» («фаст каунт») - маркер:

18.1.1.1.1. начинает счет пока диск еще не «живой»,

18.1.1.1.2. не начинает столл-счет со слова «столлинг»,

18.1.1.1.3. считает с интервалом менее секунды,

18.1.1.1.4. не вычитает две секунды из столл-счета после первого объявления любого несоблюдения блокирующего,

18.1.1.1.5. начинает столл-счет с некорректного значения.

18.1.1.2. «Стрэддл» (straddle) — точка опоры игрока с диском находится на линии, соединяющей ноги (ступни) игрока защищающейся команды.

18.1.1.3. «Диск спэйс» (disk space) — любая часть тела игрока защищающейся команды находится на расстоянии меньшем диаметра диска от корпуса либо опорной точки бросающего. Однако, если такая ситуация происходит исключительно по вине бросающего, то это не считается нарушением.

18.1.1.4. «Рэппинг» (wrapping) — игрок защищающейся команды руками мешает игроку с диском поворачиваться в любом направлении.

18.1.1.5. «Дабл тим» (double team) — два или более игроков защищающейся команды находятся в пределах трех метров от точки опоры бросающего, причем в пределах трех метров от этих защитников нет других атакующих игроков.

18.1.1.6. «Вижн» (vision) — игрок защищающейся команды намеренно закрывает обзор бросающему любой частью тела.

18.1.1.7. «Контакт» (Contact) — игрок защищающейся команды касается бросающего, но не во время броска. Однако, если этот контакт вызван исключительно движениями бросающего, это не является несоблюдением.

18.1.2. Несоблюдения блокирующего могут быть оспорены защищающейся командой. В этом случае игра останавливается.

18.1.3. При неоспариваемом первом объявлении несоблюдения блокирующего, маркер должен уменьшить столл-счет на две секунды и продолжить счет.

18.1.4. Маркер не может возобновлять счет до устранения неправильного расположения игроков. Возобновление счета в такой ситуации является повторным несоблюдением.

18.1.5. При любом последующем неоспариваемом несоблюдении блокирующего в течение одного столл-счета игра останавливается, счет сбрасывается до единицы и игра продолжается после чека.

18.1.6. Если несоблюдение блокирующего объявляется во время попытки сделать пас, или когда диск уже в воздухе, то объявление игнорируется.

18.2. «Пробежка» («трэвел»):

18.2.1. Бросающий может отдать пас в любое время, пока находится полностью в пределах поля или пока точка опоры установлена в пределах поля.

18.2.2. Игрок, считающийся «в поле» и принимающий пас, находясь в воздухе, может попытаться отдать пас до контакта с землей.

18.2.3. После приема диска и до установки точки опоры бросающий должен, не меняя направления движения, остановиться так быстро, насколько это возможно.

18.2.3.1. Бросающий может совершить бросок пока сбрасывает скорость. При этом контакт с игровым полем должен сохраняться в течение всего бросательного движения.

18.2.4. Бросающий может менять направление только установив «точку опоры». Часть тела бросающего должна сохранять постоянный контакт с определенной точкой игрового поля, называемой «точкой опоры».

18.2.5. Бросающему, который лежит на земле или стоит на коленях, не обязательно устанавливать точку опоры.

18.2.5.1. Как только бросающий останавливается, его центр масс определяет точку опоры, и пока бросающий лежит на земле или стоит на коленях, он не должен сдвигаться с этой точки.

18.2.5.2. Если бросающий встает с земли или с колен, то он должен установить точку опоры в этой же точке.

18.2.6. Трэвел происходит, когда:

18.2.6.1. бросающий устанавливает точку опоры в неверном месте;

18.2.6.2. бросающий меняет направление движения до того, как остановится или совершит бросок;

- 18.2.6.3. бросающий не останавливается так быстро, как это возможно;
- 18.2.6.4. бросающий теряет контакт с точкой опоры до того, как отаст пас; или
- 18.2.6.5. бросающий не сохраняет контакт с игровым полем во время бросательного движения; или
- 18.2.6.6. принимающий умышленно подбрасывает диск или делает дилэй, чтобы продвинуться в каком-либо направлении.
- 18.2.7. После неоспоренного трэвела игра не останавливается.
- 18.2.7.1. Игрок, объявивший трэвел указывает правильное место, в котором бросающий устанавливает точку опоры. Это должно проходить без задержек со стороны обоих игроков.
- 18.2.7.2. Столл-счет приостанавливается и бросающий не может бросить диск, пока точка опоры не установлена в правильном месте.
- 18.2.7.3. Как только установлена точка опоры, игрок защищающейся команды должен объявить «продолжаем» («плэй он»).
- 18.2.7.4. Прежде чем возобновить столл-счет маркер должен сказать «столинг» или «продолжаем».
- 18.2.8. Если до того, как точка опоры установлена в правильном месте, бросающий делает законченный пас, то защищающаяся команда может объявить «Нарушение». Игра останавливается и диск возвращается бросающему.
- 18.2.9. Если после трэвела бросающий делает незавершенный пас, то игра продолжается.
- 18.2.10. Если трэвел оспорен, и пас не был сделан, то игра останавливается.
- 18.3. «Пик»:
- 18.3.1. Если защитник находится на небольшом расстоянии от атакующего игрока, которого он опекает, и ему мешают двигаться к этому игроку или вместе с ним, то защитник может объявить «пик».
- 18.3.2. После остановки игры защитник может занять позицию, которую бы он занимал, если бы не было пика. Диск возвращается бросавшему игроку (если диск был брошен) и столл-счет возобновляется не более чем с девяти.

19. Остановка игры

- 19.1. Остановки по причине травмы.
- 19.1.1. Остановка по причине травмы, «травма», может быть объявлена игроком, получившим травму, или его партнером по команде, если он сам не может немедленно ее объявить. В таком случае считается, что остановка была объявлена в момент травмы.
- 19.1.2. Если у любого игрока обнаружена открытая или кровоточащая рана, обязательно должна быть объявлена остановка. Пострадавший игрок должен быть заменен и не может вернуться в игру, пока рана не обработана и кровотечение не остановлено.
- 19.1.3. Если травма является результатом фола (независимо от того, оспорен он или нет), пострадавший игрок может остаться на поле. В противном случае он должен быть заменен.
- 19.1.4. Если пострадавший игрок покидает поле, противоположная команда так же может произвести одну замену.
- 19.1.5. Если пострадавший игрок поймал диск и выронил его из-за травмы, то диск возвращается этому игроку.
- 19.1.6. Игроки, вышедшие на замену во время остановки игры из-за травмы, полностью дублируют замененных игроков в момент замены (расположение, владение диском, столл-счет и т.д.).
- 19.2. Технические остановки.
- 19.2.1. Для остановки игры в случае возникновения ситуации, подвергающей опасности игроков, любой игрок может объявить «техническая».
- 19.2.2. Игрок с диском может объявить техническую остановку во время игры для замены сильно поврежденного диска.
- 19.3. Если в момент объявления остановки диск был в воздухе, игра продолжается до тех пор, пока не будет определена команда, владеющая диском.
- 19.3.1. Если травма или возникшая угроза безопасности не повлияли на исход эпизода, то результат паса сохраняется и игра возобновляется с конечной точки паса.
- 19.3.2. Если травма или возникшая угроза безопасности повлияли на исход эпизода, то диск возвращается бросавшему и счет возобновляется не более чем с девяти.
- 19.4. Если ведется учет игрового времени, то часы останавливаются на время остановки.

20. Тайм-ауты

- 20.1. Игрок, объявляющий тайм-аут, должен образовать двумя руками или рукой и диском букву «Т» и громко объявить «тайм-аут», чтобы было слышно другой команде.
- 20.2. Каждая команда должна иметь возможность взять два (2) тайм-аута во время «половины».
- 20.3. Тайм-аут может быть объявлен в любой момент «половины».
- 20.4. Тайм-аут длится две (2) минуты.
- 20.5. После выигранного очка и перед последующим пуллом капитан любой команды может объявить тайм-аут. Тайм-аут на две (2) минуты увеличивает время, которое может пройти от начала розыгрыша до последующего пулла.
- 20.6. Во время розыгрыша только игрок с диском, установивший точку опоры, может объявить тайм-аут. После такого тайм-аута:
- 20.6.1. Не разрешаются замены, кроме замен по причине травмы.
- 20.6.2. Игра возобновляется с той же точки, где был объявлен тайм-аут.
- 20.6.3. Диск остается у того же игрока, который объявил тайм-аут.
- 20.6.4. Все остальные игроки атакующей команды могут занимать любые позиции на поле.
- 20.6.5. После выбора позиций атакующими игроками защитники могут занять любую позицию на поле.
- 20.6.6. Столл-счет остается таким же, если не сменился маркер.
- 20.7. Если игрок с диском объявляет тайм-аут, когда у его команды не осталось тайм-аутов, игра останавливается. Перед возобновлением игры с чеком, маркер добавляет две (2) секунды к столл-счету. Если в результате столл-счет становится равен 10 или больше, то происходит «столл-аут» переход владения. Если столл-счет еще не был начат, то защита может начать столл-счет с трех (3).

Определения

Момент броска (Act of throwing)

Смотрите Бросательное движение (Throwing motion).

Атакующая зона (Attacking end zone)

Голевая зона, в которой данная команда пытается выиграть очко.

Брик (Brick)

Любой пулл, который приземляется в ауте, не коснувшись игроков принимающей команды.

Объявление (Call)

Четко слышимое объявление фолла, несоблюдения, нарушения или травмы, которые имели место. Могут быть использованы следующие термины: «фол», «трэвел» («пробежка»), название конкретного несоблюдения маркера, «нарушение» (или название конкретного нарушения), «столл», «техническая», «фриз», «травма».

Чек (Check)

Касание диска игроком защищающейся команды с целью возобновить игру.

Защищаемая зона (Defending end zone)

Голевая зона, в которой данная команда пытается предотвратить получение очка противником.

Защитник (Defensive player)

Любой игрок, чья команда в данный момент не владеет диском.

Голевая зона (End zone)

Одна из двух площадок на торцах игрового поля, поймав в которой диск команды могут выиграть очко.

Установить точку опоры (Establish a pivot)

After a turnover, the pivot point is defined, and the thrower establishes a pivot by placing a part of their body (usually a foot) there. After receiving a pass, a thrower must establish a pivot after they have come to a stop if they wish to then move. They establish the pivot by keeping a part of their body in constant contact with a particular point on the playing field.

Женщина (Female)

Любой человек, определенный как женщина согласно текущим правилам Международного олимпийского комитета.

Линия зоны (Goal line)

Линия, отделяющая центральную зону от голевой зоны.

Земля (Ground)

Земля состоит из всех твердых материальных объектов, включая траву, конусы, оборудование, воду и неиграющих, но исключая всех игроков и одежду на них, находящиеся в воздухе частицы и осадки.

Ground contact

Refers to all player contact with the ground directly related to a specific event or manoeuvre, including landing or recovery after being off-balance (e.g., jumping, diving, leaning, or falling).

Случайный контакт (Incidental contact)

Любой контакт, который по своему характеру не опасен и не влияет на исход игры.

Перехват (Interception)

Когда игрок защищающейся команды ловит пас игрока атакующей команды.

Допустимое расположение (Legitimate position)

Такое расположение тела игрока (за исключением разведенных в стороны рук и ног), при котором все остальные игроки могут избежать контакта с игроком, принимая во внимание время и расстояние.

Линия (Line)

Граница, определяющая пространство для игры. На поле без линий разметки граница определяется как воображаемая линия между двумя метками; толщина линии равна ширине этих меток. Line segments are not extrapolated beyond the defining markers.

Мужчина (Male)

Любой человек, не являющийся женщиной.

Маркер (Marker)

Защитник, ведущий столл-счет бросающему.

Не-игрок

Любой человек, включая игроков команды, который в данный момент не участвует в розыгрыше очка.

Нападающий (Offensive player)

Игрок, чья команда владеет диском.

Аут (Out-of-bounds, OB)

Все, что не является частью игрового поля, включая линии периметра.

Линии периметра (Perimeter lines)

Линии, отделяющие центральную зону или голевые зоны от аута. Не являются частью игрового поля.

Вращение (Pivot) вокруг точки опоры

Движение в любом направлении, при котором часть тела сохраняет постоянный контакт с определенной точкой игрового поля, называемой «точкой опоры».

Точка опоры (Pivot point)

The point on the playing field where the thrower is required to establish a pivot after a turnover, or where a pivot has already been established. A thrower may not have established a pivot point if they have not come to a stop and have not pivoted.

Розыгрыш (Play)

Промежуток времени с начала пулла до выигрыша очка. Розыгрыш может быть остановлен, если происходит объявление, после чего возобновляется с чеком.

Игрок (Player)

Один из 14 (максимум) человек, в данное время участвующих розыгрыше.

Владение диском (Possession of the disc)

Уверенный контакт и контроль над невращающимся диском.
Поймать пас эквивалентно установлению владения этим пасом.

Loss of possession due to ground contact related to a pass reception negates that player's possession up to that point.

Диск, которым владеет игрок, считается частью этого игрока.

Команда считается владеющей диском, если игрок этой команды владеет диском, либо может поднять диск.

Игровое поле (Playing field)

Область, состоящая из центральной зоны и голевых зон, не включающая линии перимента.

Центральная зона (Playing field proper)

Участок игрового поля, включающий линии зоны, не включающий голевые зоны и линии периметра.

Пулл (Pull)

Бросок одной из команд другой команде, чтобы начать розыгрыш (в начале периода либо после выигранного очка игра).

Принимающие (Receivers)

Все игроки атакующей команды, кроме бросающего.

Авто-чек (Self check)

Касание диском земли бросающим для возобновления игры, в случае, когда в пределах досягаемости нет защитников.

Остановка игры (Stoppage of play)

Любое прекращение игры, произошедшее из-за фола, нарушения, обсуждения или тайм-аута и требующее чека либо авто-чека для возобновления игры.

The disc is not subject to a turnover unless the continuation rule applies.

Бросок (Throw)

Диск в полете, который следует за любым бросательным движением, включая обманное движение и намеренно брошенный на землю диск. В результате бросательного движения происходит потеря контакта бросающего с диском.

Пас эквивалентен броску.

Бросающий (Thrower)

Игрок атакующей команды, владеющий диском; либо игрок, только что сделавший пас, до того момента, когда будет определен результат паса.

Бросательное движение (Throwing motion)

Движение, которое передает диску импульс бросающего в направлении полета, в результате чего происходит бросок. Вращения вокруг точки опоры не являются частью акта совершения броска.

Предел времени (Time cap)

Определенное количество времени с начала игры, по прошествии которого и окончании текущего розыгрыша будет определено, до какого счета будет длиться игра. Этот счет на 2 очка больше, чем счет ведущей команды, либо любой команды, если счет равный.

Переход владения (Turnover)

Любое событие, в результате которого сменяется команда, владеющая диском.

Где остановился диск (Where the disc stops)

Имеет отношение к определению места, где диск пойман либо прекращает катиться или скользить.