

Данные правила вступили в действие с 1 января 2013 года.  
Официальная версия правил: <http://rules.wfdf.org/>  
Перевод на русский язык: <http://frisbee.by/rules>

## Содержание

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

## Введение

Алтимат — командный вид спорта, в котором в качестве снаряда используется летающий диск. Играют две команды, от каждой одновременно на поле находятся по семь человек. Поле для игры прямоугольной формы, по ширине равное примерно половине футбольного, с зачетными зонами на концах поля. Цель каждой команды — забить гол. Для этого игрок команды должен поймать диск в зачетной зоне соперника. Бегать с диском запрещено. Игроки могут передавать диск по воздуху любому игроку своей команды. В случае незавершенного паса (потери) 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. В своем поведении на поле игроки 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 вероятнее всего продолжалась бы при отсутствии нарушения.

1.3. Игроки должны осознавать, что они выполняют роль судей в любом споре между командами. 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 это возможно, общаясь уважительно;

1.3.7. единообразно делать объявления на протяжении игры;

1.3.8. делать объявления только в тех случаях, когда нарушение было достаточно существенным, чтобы повлиять на исход игрового эпизода.

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;

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;

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, игроки могут обращаться к не-игрокам, чтобы узнать их видение ситуации при объявлениях линии либо для уточнения правил.

1.11. Игроки и капитаны команд несут единоличную ответственность за все объявления.

1.12. Если игроки после обсуждения ситуации 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 прямоугольную область, размеры и зоны которой показаны на рисунке 1.

2.2. Игровое поле окружено линиями периметра, состоящими из двух боковых линий по длине поля и двух лицевых линий по ширине.

2.3. Линии периметра не являются частью игрового поля.

2.4. Голевые линии — это линии, отделяющие центральную зону от голевых зон, и являющиеся частью центральной зоны.

2.5. Точка «брик» представляет собой пересечение двух линий длиной по 1 м в центральной зоне на расстоянии 18 м от каждой голевой линии и на равном расстоянии от боковых линий.

2.6. Углы центральной и голевых зон отмечаются восемью яркими эластичными предметами (такими, как пластиковые конусы).

2.7. 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».

Рисунок 1 (Figure 1)

## 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. Для начала розыгрыша очка игрок защищающейся команды совершает пулл после того, как по крайней мере по одному игроку из каждой команды подняли руку вверх, сигнализируя о готовности своей команды.
- 7.3. 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.
- 7.4. Все игроки защищающейся команды в момент пулла должны находиться в своей зоне.
- 7.5. Если команда нарушает пункты 7.3 или 7.4 правил, то команда соперников, до того как принимающая команда коснется диска, должна объявить нарушение («оффсайд»). Повторный ввод диска в игру должен быть совершен как можно скорее.
- 7.6. Как только диск выпущен, все игроки могут двигаться в любых направлениях.
- 7.7. Ни один из игроков защищающейся команды не может касаться диска, пока это не сделает игрок атакующей команды или пока диск не коснется земли.
- 7.8. 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»).
- 7.9. Если диск касается игрового поля и ни разу не выходит за его пределы, а также если диск пойман в пределах игрового поля, то игрок устанавливает точку опоры в той точке, где диск остановился.
- 7.10. 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).
- 7.11. Если диск сначала касается игрового поля, а затем выходит в аут после контакта с игроком атакующей команды, или если игрок атакующей команды ловит пулл за пределами

игрового поля, то бросающий устанавливает точку опоры в точке игрового поля ближайшей к месту, где диск вышел в аут (раздел 11.5).

7.12. 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 (раздел 11.7). 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; или

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 потребовать, чтобы точка опоры была установлена в том месте, где произошло касание диска.

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.

8.6.1. Если нападающая команда нарушает правило пункт 8.6 правил, то защищающаяся команда может сделать устное предупреждение («Задержка игры») или объявить «Несоблюдение».

8.6.2. Если игрок, намеревающийся ввести диск в игру, находится в пределах трех метров от места установки точки опоры и, после устного предупреждения, продолжает нарушать пункт 8.6 правил, то маркер может начать столл-счет.

## 9. Столл-счет

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

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

9.3. Маркер может начинать или продолжать счет только если:

9.3.1. Диск «живой» (если не указано иное);

9.3.2. Маркер находится не далее 3-х метров от игрока с диском; и

9.3.3. Все защитники расположены согласно правилам (раздел 18.1).

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

9.5. После остановки игры столл-счет возобновляется следующим образом:

9.5.1. После неоспоренного нарушения со стороны защищающейся команды столл-счет сбрасывается до единицы (1).

9.5.2. После неоспоренного нарушения со стороны нападающей команды столл-счет возобновляется не более, чем с девяти (9).

9.5.3. После оспоренного столл-аута столл-счет возобновляется не более, чем с восьми (8).

9.5.4. После всех других объявлений столл-счет возобновляется не более, чем с шести (6).

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 последнее названное до остановки игры число больше n.

## 10. Чек

10.1. Каждый раз, когда игра останавливается во время розыгрыша очка из-за тайм-аута, фола, нарушения, оспоренного перехода владения, оспоренного гола, технической остановки, остановки по причине травмы или обсуждения, игра возобновляется через чек как можно быстрее. Задержку чек можно только для обсуждения объявления.

10.2. За исключением тайм-аута:

10.2.1. Все игроки должны вернуться на позиции, занимаемые в момент события, которое повлекло остановку игры, если не указано иное.

10.2.2. Если событие, повлекшее остановку игры, произошло после того, как бросающий отпустил диск, и для возобновления игры диск возвращается бросающему игроку, то все игроки должны вернуться на позиции, занимаемые в момент совершения броска, если не указано иное.

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 («экипировка»), но специально для этих целей игра останавливаться не может.

10.4. Игрок, делающий чек, должен сначала получить подтверждение у ближайшего соперника, что их команда готова.

10.4.1. Если команда необоснованно затягивает чек, то другая команда может сделать устное предупреждение («задержка игры»). Если после этого задержка продолжается, диск можно ввести в игру объявив «диск в игре» («диск ин») не дожидаясь подтверждения готовности команды соперников.

10.5. Для возобновления игры:

10.5.1. Если диск находится в пределах досягаемости защитника, то защитник должен коснуться диска и объявить «диск в игре» («диск ин») или «столлинг»;

10.5.2. Если диск находится вне досягаемости защитника, то игрок с диском должен коснуться диском земли и объявить «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 должен объявить «диск в игре» («диск ин»).

10.6. Если игрок с диском пытается сделать пас до чека, или объявляется нарушение пункта 10.2, то пас не засчитывается независимо от того, завершен он или нет, и диск возвращается бросающему 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 раздел 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. 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 ситуации считаются переходом владения из-за выхода в аут, и прием диска не засчитывается:

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 не инициирует контакт, занимая такую позицию.

12.9. 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. Игроки не могут использовать свои руки или ноги, чтобы препятствовать движению игроков команды соперников.

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 намеренно передан одним атакующим игроком другому (во время передачи нет такого момента, когда бы диска не касались одновременно оба игрока) («передача»);

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 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.Игрок, решивший, что произошел переход владения, должен немедленно сделать соответствующее объявление. Если любая из команд не согласна с объявлением, ее игроки могут объявить «не согласен» («контест»). Если после обсуждения ситуации игроки не пришли к соглашению, то диск возвращается тому, кто последним им владел до начала спорного эпизода.

13.3.Если атакующая команда не имеет разумной возможности объявить «быстрый счет» до «столл-аута», ситуация рассматривается как оспоренный «столл-аут» (9.5.3).

13.3.1.Если бросающий делает незавершенный пас после оспариваемого столл-аута, то происходит переход владения, и игра продолжается.

13.4.Если переход владения происходит вследствие «передачи», «двойного касания», «столл-аута» или неоспариваемого фола в нападении, то игра должна быть остановлена и возобновлена через чек.

13.5.После перехода владения любой игрок атакующей команды может завладеть диском, за исключением:

13.5.1.если переход владения происходит вследствие «перехвата», то игрок, перехвативший диск, должен сохранять владение диском; и

13.5.2.если переход владения происходит вследствие фола принимающего, то завладеть диском должен игрок, на котором сфолили.

13.6.Если игрок, владеющий диском после перехода владения, намеренно роняет диск или кладет его на землю, то владение диском должно вернуться к этому игроку.

13.7.Местом перехода владения считается место, где:

13.7.1.диск остановился или подобран атакующим игроком, или

13.7.2.остановился игрок, перехвативший диск, или

13.7.3.находился бросающий, в случае 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7, или

13.7.4.принимавший совершил неоспариваемый фол в нападении.

13.8.Если переход владения произошел в ауте, или если диск после перехода владения касается аута, то раскидывающий должен установить точку опоры в ближайшей к месту выхода в аут (раздел 11.7) точке центральной зоны.

13.8.1.Если не выполняются условия 13.8, то точка опоры должна быть установлена в соответствии с пунктами 13.9, 13.10 или 13.11 правил.

13.9.Если место перехода владения находится в центральной зоне, бросающий должен установить точку опоры в этом месте.

13.10.Если место перехода владения находится в атакуемой зоне, бросающий должен установить точку опоры в ближайшей точке голевой линии.

13.11.Если место перехода владения находится в защищаемой зоне, бросающий может выбрать, где установить точку опоры:

13.11.1.в месте перехода владения, оставшись на этом месте или сделав фейк, или

13.11.2.в ближайшей к месту перехода владения точке голевой линии, начав движение из места перехода владения.

13.11.2.1.Игрок, намеревающийся стать раскидывающим, перед тем, как поднять диск, может предупредить о том, что точка опоры будет установлена на голевой линии, подняв одну руку над головой.

13.11.3.Первое движение, отказ от движения или поднятая рука определяет, где будет установлена точка опоры, и это не может быть изменено.

13.12.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 атакующей зоны.

14.1.1. Если игрок считает, что был гол, он может объявить «гол», и игра должна остановиться. Если гол оспорен, или игрок отказывается от объявленного гола, игра должна возобновиться через чек.

14.2. Если игрок, поймавший диск, оказывается полностью за линией атакующей 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 существенного 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. Только бросающий может объявить нарушение маркера, назвав конкретное нарушение. Пробежку может объявить любой игрок команды соперников.

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 из-за незнания правил или неверно услышанного объявления игрок останавливает игру, то subsequent play stands, и игра возобновляется через чек с того момента, когда игра остановилась.

15.9. Если любой игрок команды, против которой объявлен фол, несоблюдение или нарушение не согласен с этим, он может объявить «не согласен» («контест»).

15.10. 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.

## 16. Продолжение игры после объявления фола или нарушения

16.1. Всякий раз, когда объявляется фол или нарушение, игра немедленно останавливается, и переход владения становится невозможным.

16.2. Однако, если фол или нарушение объявляются:

16.2.1. против бросающего, и после этого бросающий пытается отдать пас, или

16.2.2. когда бросающий совершает бросок, или

16.2.3. когда диск находится в воздухе,

16.2.4. После того, как определена команда, владеющая диском:

16.2.4.1. Если команда, объявившая фол или нарушение получает или сохраняет владение диском, игра продолжается. Игроки, подтверждающие использование этого правила, могут объявить «продолжаем» («плэй он»).

16.2.4.2. Если команда, объявившая фол или нарушение, не получает или не сохраняет владение диском, игра должна быть остановлена.

16.2.4.2.1. 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).

16.3.Если игроки обеих команд, участвующие в эпизоде, согласны с тем, что фол, нарушение или объявление не повлияли на исход игрового эпизода, то игра продолжается независимо от того, когда объявление было сделано.

16.3.1.Если был забит гол, он защищается.

16.3.2.Иначе, игроки, участвовавшие в эпизоде, должны устранить недостатки в расположении, вызванные нарушением, и возобновить игру через чек.

## 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 фолы 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 фолы;

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.Защитник нарушает правила расположения (18.1), в результате чего происходит контакт с бросающим, или

17.4.1.2.Перед выпуском диска защитник 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 фолы 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 защитником, не нарушающим правила расположения, происходит фол бросающего.

17.7.2.Случайный контакт после выпуска диска не является основанием для фолы, 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 фولا.

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.

17.10.2. Не случайные контакты между двумя или более игроками противоположных команд, двигающимися одновременно в одну точку, должны рассматриваться как взаимные фолы.

## 18. Несоблюдения и нарушения

18.1. Несоблюдения маркера:

18.1.1. Несоблюдения маркера включают:

18.1.1.1. «Быстрый счет» (fast count) — 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 маркера,

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 защитника находится на расстоянии меньшем диаметра диска от корпуса бросающего. Однако, если такая ситуация происходит исключительно по вине бросающего, то это не считается нарушением.

18.1.1.4. «Рэппинг» (wrapping) — линия между руками защитника содержит точку опоры бросающего.

18.1.1.5. «Дабл тим» (double team) — защитник, но не маркер, располагается в пределах 3-х метров от точки опоры бросающего, не опекая при этом другого игрока атакующей команды.

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

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

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

18.1.3. При неоспариваемом первом объявлении несоблюдения маркера, 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 маркера в течение одного столл-счета, маркер должен заново начать столл с единицы (1) и продолжить считать без остановки.

18.1.6. Если после несоблюдения маркера столл-счет не ведется или ведется неверно, может быть объявлено нарушение, и игра должна будет остановиться.

18.1.7. Если несоблюдение маркера 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 отдаст 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 происходить 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.Прежде чем возобновить столл-счет, маркер должен произнести «столинг».

18.2.8.Если до того, как точка опоры установлена в правильном месте, бросающий делает заверченный пас, то защищающаяся команда может объявить «пробежку». Игра останавливается и диск возвращается бросающему.

18.2.8.1.До чека бросающий должен установить точку опоры в правильном месте. Маркер может вернуться к бросающему, если он находился там во время броска.

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 игрок мешает защитнику, опекающему игрока атакующей команды, двигаться к этому игроку или вместе с ним, то защитник может объявить «пик».

18.3.2.После остановки игры защитник может занять установленную по обоюдному согласию позицию, которую бы он занимал, если бы пика не было. Диск возвращается бросавшему игроку (если диск был брошен).

## 19.Остановка игры

19.1.Остановки по причине травмы.

19.1.1.Остановка по причине травмы, «травма», может быть объявлена игроком, получившим травму, или любым игроком его команды.

19.1.2.Если у любого игрока обнаружена открытая или кровоточащая рана, обязательно должна быть объявлена остановка по причине травмы. Пострадавший игрок должен быть заменен и не должен возвращаться в игру, пока рана не обработана и кровотечение не остановлено.

19.1.3.Если травма не является результатом контакта с игроком противоположной команды, пострадавший игрок может либо быть заменен, либо взять для своей команды тайм-аут.

19.1.4.Если травма является результатом контакта с игроком противоположной команды, пострадавший игрок может либо остаться в игре, либо быть заменен.

19.1.5.Если пострадавший игрок покидает поле, противоположная команда также может произвести одну замену.

19.1.6.Если пострадавший игрок поймал диск и выронил его из-за травмы, то диск возвращается этому игроку.

19.1.7.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 техническую остановку («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 остановка по причине травмы не являлась результатом фола, то результат паса сохраняется, и игра возобновляется с конечной точки паса.

19.3.2.После объявления технической остановки:

19.3.2.1.Если объявление или возникшая ситуация не повлияли на исход эпизода, то результат паса сохраняется, и игра возобновляется с конечной точки паса.

19.3.2.2.Если объявление или возникшая ситуация повлияли на исход эпизода, то диск возвращается бросавшему.

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 игрок 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).

### **Влиять на игру (Affect the play)**

Нарушение влияет на игру, если исход определенного игрового момента мог бы быть существенно другим, если бы нарушения не произошло.

### **Атакуемая 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 фола, 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» и «травма».

### **Центральная зона (Central zone)**

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

### **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)**

После перехода владения, устанавливается точка опоры - место, куда бросающий устанавливает часть своего тела (обычно ногу). После получения паса, бросающий должен остановиться и установить точку опоры, если он желает двигаться перед броском. Бросающий может вращаться, сохраняя физический контакт с землей в точке опоры на игровом поле.

### **Женщина (Female)**

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

### **Голевая линия (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.

### **Контакт с землёй (Ground contact)**

Любой контакт игрока с землёй, связанный с каким-либо событием или манёвром, включая приземление или обретение равновесия после прыжков, наклонов или падений.

### **Опекать (Guarding)**

Защитник опекает нападающего, если он находится не дальше трех метров от нападающего и реагирует на его движения.

### **Случайный контакт (Incidental contact)**

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

### **Инициирование контакта (Initiate contact)**

Любое движение по направлению к корректно расположенному противнику (either their stationary position, or their expected position based on their established speed and direction), в результате которого неизбежен существенный контакт.

### **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. Линия не распространяется за пределы меток.

### **Объявление линии (Line call)**

Любое объявление, имеющее отношение к месту выхода диска в аут либо расположения игрока относительно линий периметра или голевой линии. Это следующие объявления: «аут», «гол» и «оффсайд».

### **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.

### **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)**

Точка игрового поля, где бросающий устанавливает центр вращения (в том числе, после перехода владения). Игрок с диском может не устанавливать точку опоры, если он не собирается вращаться (см. Вращение).

### **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. Потеря владения диска из-за контакта с землёй при приёме, отменяет владение диска игроком в пределах текущего розыгрыша. 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 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.

Переход владения (см. ниже) диска не происходит, пока не будут соблюдены все правила.

### **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.

### **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.