

# Правила алтимата 2013

Действуют с 1 января 2013 года  
Оригинальные правила на сайте [rules.wfdf.org](http://rules.wfdf.org)

## Содержание

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

► **Предоставление доказательств для подтверждения объявления (1.3.4)**

**Ситуация** Важной составляющей хорошего Духа является готовность игрока при необходимости вкратце объяснить, на каких основаниях было сделано объявление либо несогласие с объявлением (контекст).

**Пример** Защитник после объявления пробежки, если его попросят, может объяснить «Я видел, что ты поднял опорную ногу, пока диск был еще у тебя в руках».

**Почему** Объективные доказательства — это доказательства, действительность которых можно проверить. Они позволяют выяснить, что игрок сделал объявление основываясь не на эмоциях или на том, что он хотел или думал, что произойдет, а на том, что игрок действительно наблюдал. Если игрок недостаточно уверен в том, что его объявление будет объективным, он не должен его делать.

**Дополн.** На международных турнирах игроки должны учитывать и с пониманием относиться к языковым ограничениям, однако всегда должны быть в состоянии объяснить что они видели, пусть даже с помощью жестов. Капитаны и игроки играющих команд должны участвовать в обсуждениях, если они считают, что их игрок неправ или ведет себя некорректно.

- 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;

► **Объявлять единообразно на протяжении игры (1.3.7)**

**Ситуация** Нарушения должны объявляться вне зависимости от игровой обстановки. То есть игроки не должны начинать делать больше объявлений только потому, что близок конец игры и разница в счете небольшая.

**Пример** Если в начале игры не объявлялись незначительные пробежки, то они не должны объявляться и дальше.

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что игроки должны делать объявления единообразно на протяжении игры.

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

► **Объявлять только существенные нарушения (1.3.8)**

**Ситуация** Игроки должны проявлять уместную терпимость к несущественным нарушениям, касающимся небольших расхождений в оценке расстояния или времени.

**Пример** Не нужно объявлять пробежку, если раскидывающий устанавливает точку опоры в сантиметре от правильного места.

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что игроки должны объявлять только те нарушения, которые влияют 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;

► **Неуважительное празднование только что выигранного очка (1.6.4)**

**Ситуация** Это, например, колкости и язвительные замечания, обращенные к сопернику. Дразнить противника, «демонстрируя» ему диск, также включается в это понятие. Таких действий следует избегать.

**Результат** Капитаны играющих команд должны подробно обсудить и постараться разрешить все причины нарушения Духа.

- 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.

► **Видение ситуации не-игроками (1.10)**

**Примечание** Окончательное решение по-прежнему принимают игроки, вовлеченные в игровой эпизод. Не-игроки не должны комментировать объявление, пока за этим к ним не обратятся участники игрового эпизода.

Объявление линии определяется как 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 «офсайд».

★ Новое в правилах 2013: Указано, что игроки могут обращаться к не-игрокам для уточнения правил.

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

★ Новое в правилах 2013: Сделан акцент на том, что в этом виде спорта роль судей исполняют сами игроки.

🇺🇸 Различия с правилами USAU: По правилам USAU для разрешения спорных ситуаций могут назначаться обсерверы (XVIII).

1.12. Если игроки после обсуждения ситуации не пришли к соглашению, то диск возвращается тому, кто последним им владел до начала спорного эпизода.

► **Обсуждение того, что произошло в игре (1.11)**

**Примечание** Прежде чем диск будет возвращен бросающему в случае, когда игроки не могут прийти к одному мнению, они должны обсудить спорный эпизод. Оба игрока, участвовавшие в эпизоде, должны попытаться четко объяснить что, по их мнению, произошло в игре и выслушать точку зрения оппонента либо других игроков, имеющих лучший обзор игрового момента.

Если языковой барьер препятствует обсуждению, то в этом случае могут помочь жесты или воссоздание того, что происходило с игроком в спорном эпизоде (например, ударить себя по тыльной стороне ладони, чтобы показать, что во время приема диска был совершен удар по руке).

Обсуждение должно быть максимально коротким, и предпочтительным результатом будет отмена объявления или согласие с ним. Однако, как только становится понятно, что спор разрешить не удастся, то диск возвращается тому, кто последним им владел до начала спорного эпизода.

★ Новое в правилах 2013: Добавлено «после обсуждения». Объявление может быть оспорено (контест) только в том случае, когда обе команды обсудили игровой эпизод и пришли к мнению, что спор разрешить не удастся.

## 2. Игровое поле

2.1. Игровое поле представляет собой прямоугольную область, размеры и зоны которой показаны на рисунке 1.

► **Размеры поля (2.1)**

**Примечание** Размеры игрового поля — 100 на 37 метров. Игровое поле состоит из центральной зоны 64 метра длиной и двух голевых зон по 18 метров, расположенных в торцах центральной зоны.

Разметка поля должна быть выполнена неедким веществом, ширина линий разметки должны быть от 75 до 120 миллиметров.

Если недостаточно пространства для разметки полноразмерного поля, то в первую очередь должны быть укорочены голевые зоны, затем только центральная зона.

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.

★ Новое в правилах 2013: Понятие "Playing Field Proper" заменено на "Central Zone". Но поскольку "Playing Field Proper" и раньше переводилось как «центральная зона», то это изменение в оригинальных правилах не повлияло на русский перевод.

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.

★ Новое в правилах 2013: Расстояние до отметки «брик» уменьшено с 20 метров до 18.

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».

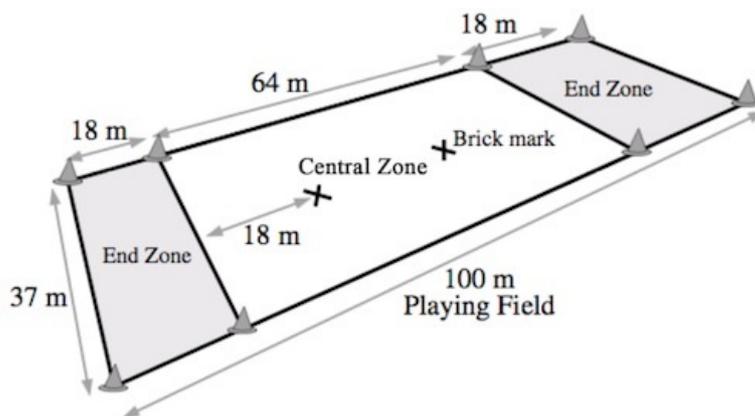


Рисунок 1 (Figure 1)

### 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.
  - ▶ Подробные требования к игровой форме описаны в приложении  WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix.
- 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).
  - ▶ **Игрок не может носить одежду или вещи, способные нанести вред (3.4)**

**Примечание** В частности: наручные часы, браслеты, пряжки и выступающие украшения. Не разрешается носить обувь с металлическими шипами, длинными шипами, шипами с острыми краями.

### 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).
  - ▶ Подробная информация о продолжительности игр есть в приложении  WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix.
- 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.

► Подробные требования к командам есть в приложении  WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix.

- 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

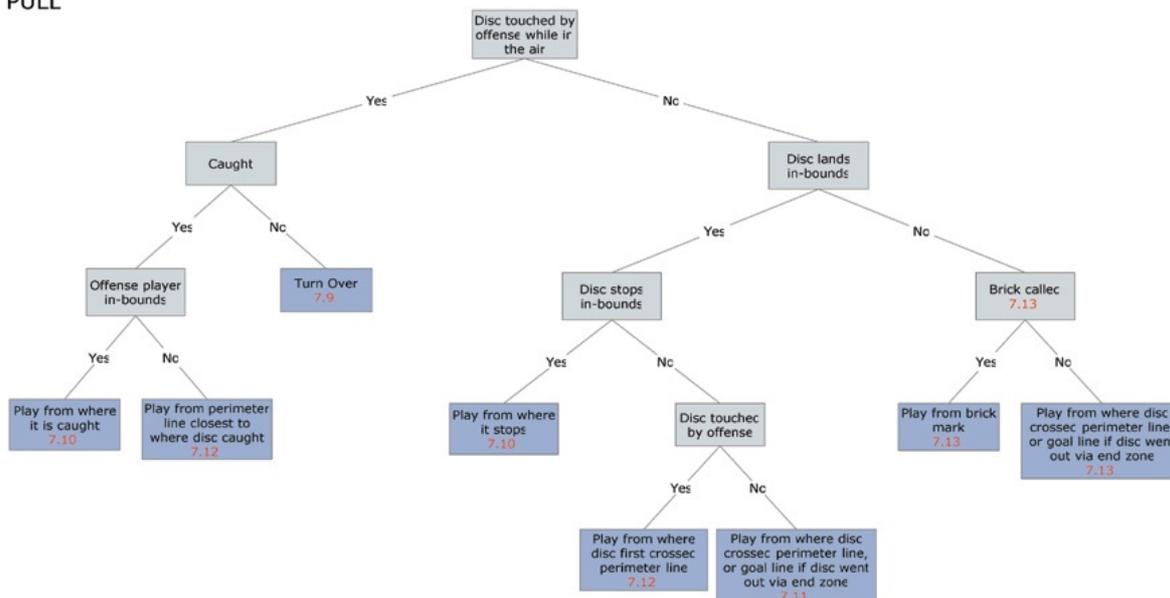
- 6.2. Другая команда делает оставшийся выбор.

- 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.

### PULL



7.1.1. Команды должны готовиться к пуллу без необоснованных задержек.

► **Обоснованная задержка перед пуллом (7.1.1)**

**Примечание** Совершение следующих действий считается примелимым перед пуллом:

- Празднование только что выигранного очка
- Определение играющих в следующем поинте
- Определение командных тактик на этот поинт, например:
  - кто с кем играет в защите
  - позиции в нападении
  - какой тип защиты и/или нападения будет использован

В качестве руководства: пулл должен быть совершен не позднее 75 секунд с начала розыгрыша очка (розыгрыш очка начинается с началом второй половины игры, либо сразу же после предыдущего очка)

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.

★ Новое в правилах 2013: Перед вводом диска в игру *обе* команды должны подать сигнал о готовности.

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 («офсайд»). Повторный ввод диска в игру должен быть совершен как можно скорее.

► **Офсайд (7.5)**

**Примечание** Прежде чем объявлять офсайд, рекомендуется предупредить капитана команды соперников, совершающей данное нарушение.

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что офсайд должен быть объявлен до того, как принимающая команда коснется диска.

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.

► **Защитник останавливает катящийся диск (7.7)**

**Ситуация** Диск при вводе после касания земли начинает катиться по направлению к голевой зоне защитников, поэтому защитник останавливает диск, еще до того, как диска коснется игрок нападающей команды.

**Результат** Это допускается (пункт 8.4). Если защитник подбивает диск по направлению к атакуемой его командой зоне, диск может быть введен в игру в точке, в которой диск был подбит (пункт 8.5).

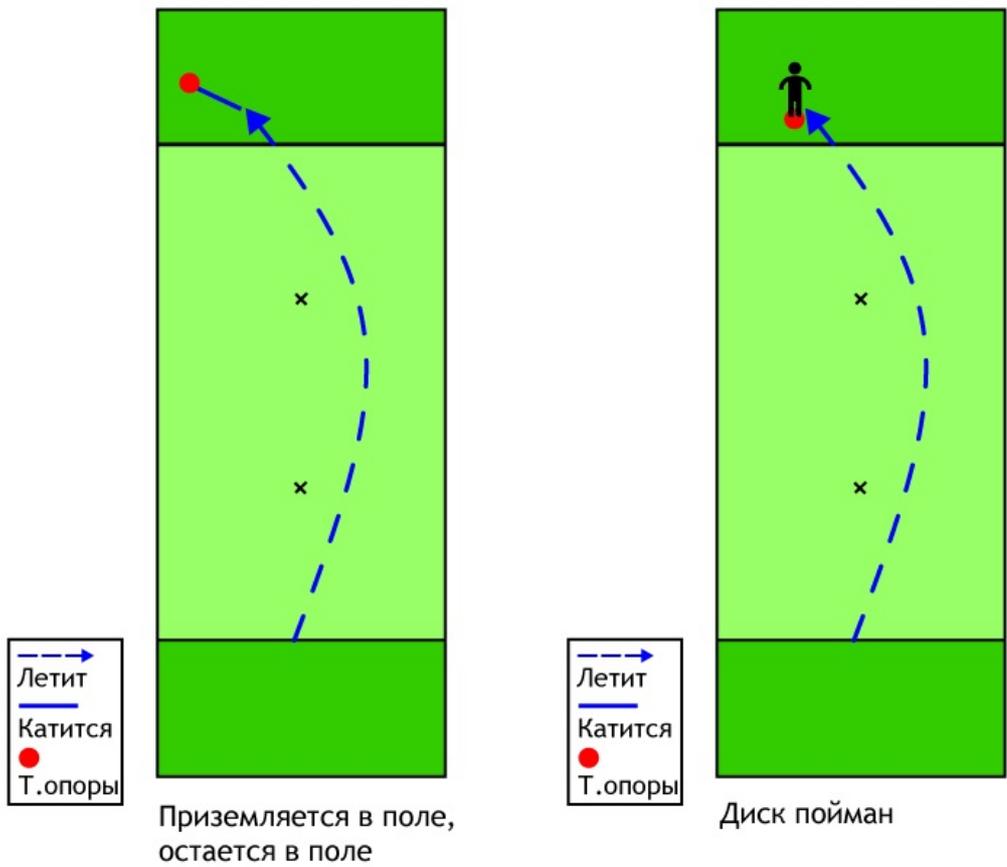
**Дополн.** Пока введенный диск находится в воздухе, игроки защищающейся команды не могут его касаться, даже если диск возвращается к голевой зоне защитников (например, из-за ветра). Если игрок все же касается диска, диск должен быть введен в игру в точке, где он вероятнее всего приземлился бы (правило 1.2).

Если введенный диск приземляется в атакуемой зоне нападающей команды (то есть очень короткий пулл), диск должен быть отнесен на голевую линию.

Любой игрок атакующей команды так же может остановить катящийся диск. После остановки диска, этот игрок не обязан поднимать диск.

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.

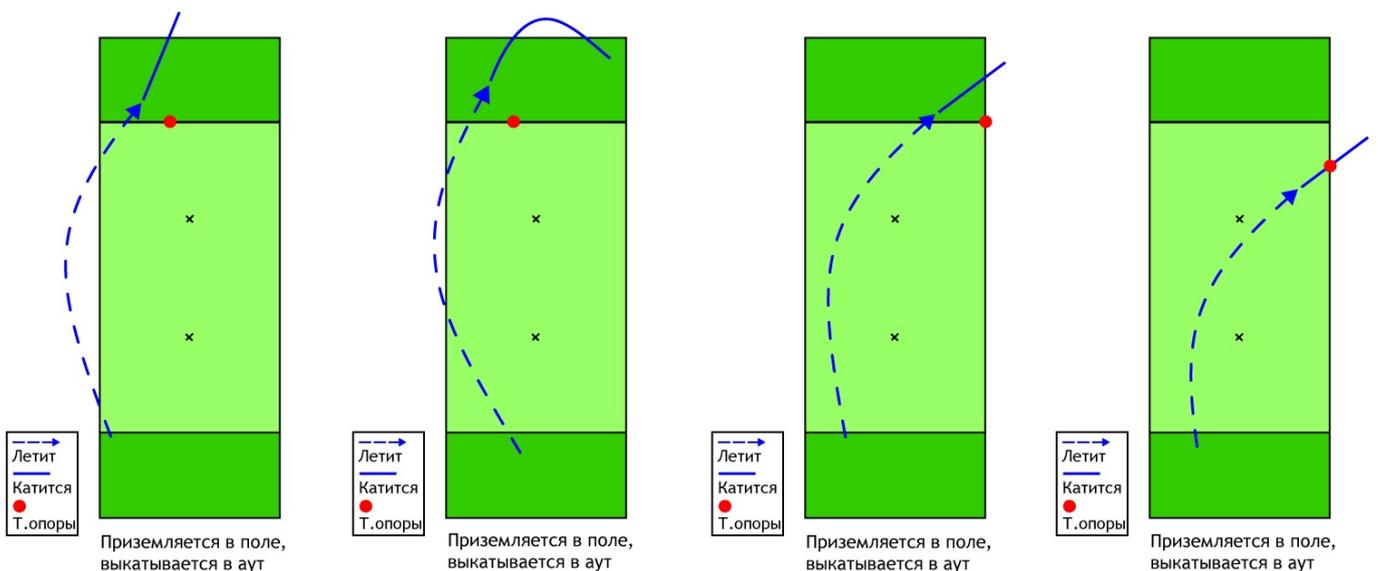


7.10. Если диск сначала касается игрового поля, а затем выходит в аут без контакта с игроком атакующей команды, игрок атакующей команды устанавливает точку опоры в точке центральной зоны, ближайшей к месту, где диск вышел в аут (раздел 11.7).

► Откуда вводить диск в игру после пулла (7.10 - 7.12)

**Примечание** Отсутствует правило «мидл».

Ввести диск с передней линии голевой зоны можно только в том случае, если диск выкатился через границу голевой зоны без контакта с игроком атакующей команды (7.10).

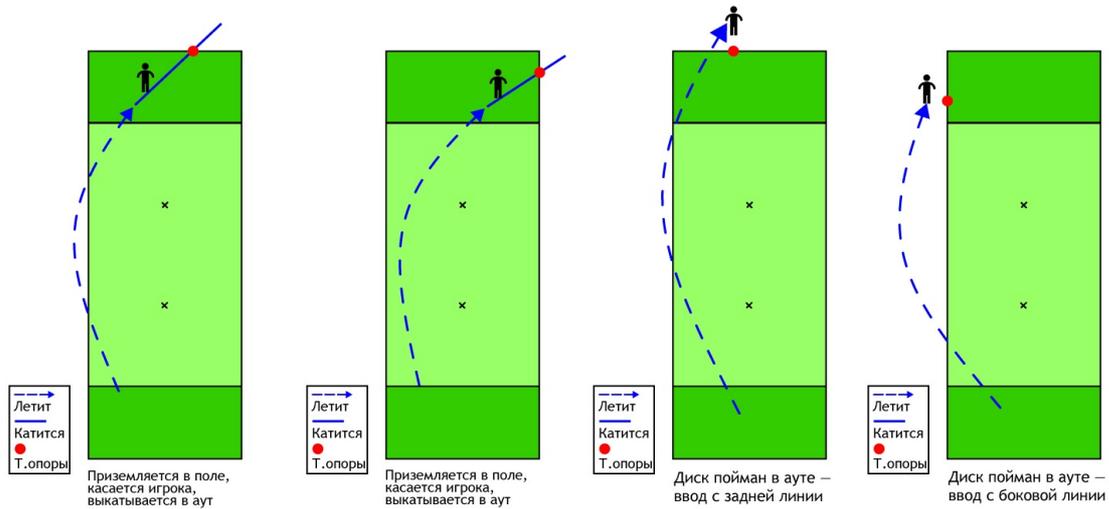


7.11. Если диск сначала касается игрового поля, а затем выходит в аут после контакта с игроком атакующей команды, или если игрок атакующей команды ловит пулл за пределами игрового поля, то бросающий устанавливает точку опоры в точке игрового поля ближайшей к месту, где диск вышел в аут (раздел 11.5).

**Откуда вводить диск в игру после пулла (7.10 - 7.12)**

**Примечание** Если вы пытаетесь остановить выкатывающийся в аут диск (но неудачно), то ввести диск в игру вы должны в том месте, где диск вышел в аут (с боковой линии или с задней линии зоны) (7.11).

Если вы ловите введенный диск в ауте, то должны ввести диск в точке игрового поля, ближайшей к месту приема диска (с боковой линии или с задней линии зоны) (7.11).

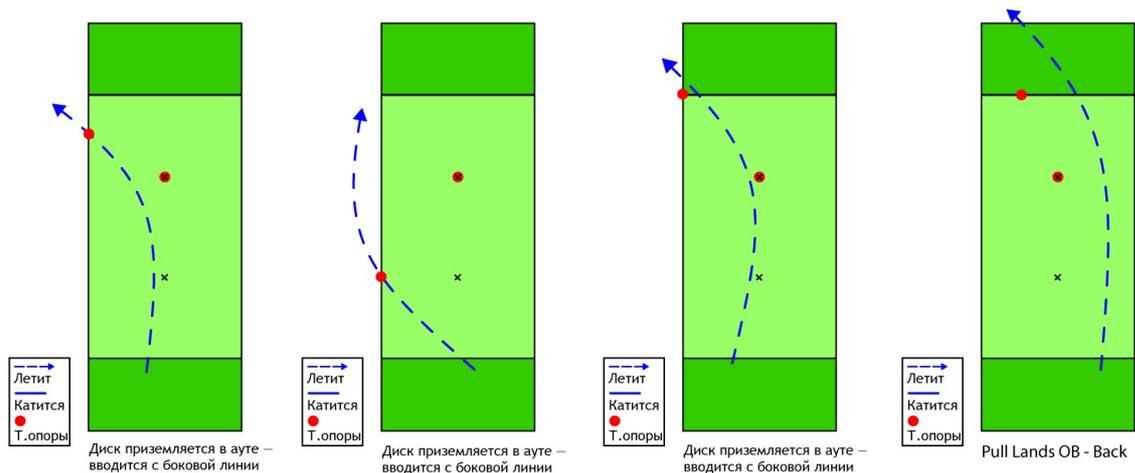


7.12. Если диск выходит в аут, не касаясь ни игрового поля, ни игрока атакующей команды, то бросающий устанавливает точку опоры либо на ближайшей к своей зоне отметке «брик», либо в точке центральной зоны, ближайшей к той, в которой диск вышел в аут (раздел 11.7). Для объявления «брика» игрок, намеревающийся взять диск, должен полностью поднять одну руку над головой до того, как взять диск.

► **Откуда вводить диск в игру после пулла (7.10 - 7.12)**

**Примечание** Если введенный диск не касается ни игрового поля, ни игрока нападающей команды и приземляется в ауте, вы можете отнести его на отметку «брик» (предварительно подняв руку, чтобы предупредить об этом) ИЛИ вы можете ввести диск в игру в той точке, где он вышел в аут, т. е. с боковой линии ИЛИ вы можете начать игру с голевой линии (только если диск вышел в аут через границу голевой зоны) (7.12)

Различия с правилами USAU: Если пулл выходит в аут, то по правилам USAU можно установить точку опоры в точке продольной оси поля, ближайшей к месту выхода диска в аут (VIII.B.6.d). Из правил ВФЛД это правило («мидл») убрали в редакции 2008 года.



## 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

 Различия с правилами USAU: По правилам USAU возможен переход владения, пока игрок несет диск к месту установки точки опоры (XII.B)

8.1.3. После объявления нарушения, которое останавливает игру, либо после любой другой остановки игры до «чека».

### ► Некорректное объявление нарушения (8.1.3)

**Ситуация** Игрок оповещает о совершении фола или нарушении и выкрикивает «стоп» или употребляет некорректное название нарушения.

**Результат** Необходимо поступить так, как если бы нарушение было объявлено корректно.

**Почему** Очевидно, что игрок увидел нарушение правил. Этот факт имеет больший приоритет, чем незнание корректного термина.

**Дополн.** Игрок должен взять себе за правило учить корректные термины (пункт 1.3.1), а более опытные игроки должны рассказать правильный вариант объявления нарушения (пункт 1.8).

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.

### ► Существенное изменение положения диска (8.5)

**Ситуация** Пытаясь остановить катящийся диск, игрок подбивает его в направлении атакуемой его командой зоны.

**Результат** Команда соперников может потребовать (устно либо показав рукой), чтобы точка опоры была установлена в том месте, где произошел контакт с диском. Чек не требуется, поскольку остановки игры не происходит (аналогично неоспоренному объявлению пробежки (пункт 18.2.7)).

Если положение диска изменяет атакующая команда, то установить точку опоры в том месте, где произошел контакт с диском, нужно только в том случае, если этого потребует команда соперников.

★ Новое в правилах 2013: Теперь игра не останавливается, когда игрок существенно изменяет положение катящегося диска, пытаясь его остановить.

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.

### ► Затягивание игры после перехода владения (8.6)

**Ситуация** Произошел переход владения, и игрок, намеревающийся стать раскидывающим, стоит возле диска в ожидании, пока его команда построится для нападения.

**Результат** Защита должна напомнить этому игроку о том, что он должен ввести диск в игру. Намеренное затягивание игры противоречит Духу игры, капитаны играющих команд должны обсудить эту ситуацию как можно скорее.

**Почему** В правиле 8.6 говорится, что новый раскидывающий должен поднять диск без задержек.

**Дополн.** Если другие игроки двигаются по направлению к диску (обычная ситуация после перехода владения), то ближайший к диску игрок может принять решение не поднимать диск — это не является нарушением.

Прежде чем начинать столл-счет, рекомендуется сделать команде соперников предупреждение и убедиться, что они осведомлены об этом правиле.

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

★ Новое в правилах 2013: Добавлено объявление «Задержка игры».

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

★ Новое в правилах 2013: Появилась возможность начинать столл-счет, если после перехода владения происходит затягивание игры.

🇺🇸 Различия с правилами USAU: По правилам USAU когда диск лежит на земле у атакующей команды есть 10 секунд, чтобы ввести диск в игру. Если после устного предупреждения через 5 секунд и через 10 секунд (pre-stall) диск в игру не введен, то защитник, находящийся в пределах трех метров от диска, может начать столл-счет (XIII.A.3)

## 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.

★ Новое в правилах 2013: Теперь не нужно делать паузу между произнесением «столлинг» и первой цифрой счета.

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

9.3. Маркер может начинать или продолжать счет только если:

### ▶ Когда начинать столл-счет (9.3)

**Ситуация** Маркер может начинать столл-счет, как только раскидывающий поймал диск.

**Результат** Даже если раскидывающий игрок еще находится в движении, либо поднимается после лейаута, или даже возвращается на игровое поле после того, как выбежал в аут, маркер может начинать столл-счет.

**Дополн.** Если для возвращения обратно на поле игроку нападения требуется дополнительное время, чтобы обойти предметы, находящиеся в ауте (по причинам безопасности рядом с полем не должно ничего находиться, но на практике зачастую это не так), то маркер должен предоставить нападающему это время и не начинать столл-счет. Это элементарный Дух Игры.

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:

★ Новое в правилах 2013: Упрощены правила возобновления столл-счета после остановки игры.

- 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 максимум с девяти (9).
- 9.5.3. После оспоренного столл-аута столл-счет возобновляется максимум с восьми (8).
- 9.5.4. После всех иных объявлений столл-счет возобновляется максимум с шести (6).

▶ **Столл-счет после пика (9.5.4)**

**Примечание** После объявленного пика столл-счет должен быть возобновлен максимум с шести (6).

▶ **Иные объявления (9.5.4)**

**Примечание** Иные объявления включают:

- Пик
- Оспоренный фол
- Оспоренный гол
- Оспоренный переход владения (за исключением столл-аута)
- Препятствия на бровке (2.7)
- Травма
- Техническая остановка

9.6. Возобновить счет «максимум 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.

▶ **Столл-счет (9.6)**

**Ситуация** Если столл-счет должен быть возобновлен максимум с 6 и

1. счет остановился на 4, то столл-счет возобновляется «столлинг 5»
2. счет остановился на 8, то столл-счет возобновляется «столлинг 6»

**Дополн.** Пауза между «столлинг» и следующей цифрой счета не нужна.

## 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. Задержать чек можно только для обсуждения объявления.

▶ **Когда не нужен чек (10.1)**

**Примечание** Чек не нужен после пулла или после перехода владения, даже в том случае, если раскидывающий должен пройти к месту установки точки опоры. Как только установлена точка опоры, раскидывающий может отдавать пас, а маркер может начинать столл-счет.

Если точка опоры установлена в неправильном месте, то это является пробегом.

Если маркер начинает столл-счет до того, как установлена точка опоры — это «быстрый счет» (фаст-каунт).

★ Новое в правилах 2013: Уточняются ситуации, когда чек не нужен. Так же уточняется, что можно задержать чек для обсуждения объявления.

🇺🇸 Различия с правилами USAU: По правилам USAU необходим граунд чек в том случае, если после перехода владения диск необходимо отнести к месту установки точки опоры (XIII.B.)

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

### ► Неисправная экипировка (10.3)

**Примечание** Неисправной экипировкой считается, например, развязавшиеся шнурки, погнутый диск или слетевшая обувь. Как бы то ни было, минимизировать подобные заминки является ответственностью самих игроков.

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

### ► Затягивание чека (10.4.1)

**Ситуация** Затягивание чека для обсуждения командных тактик (кто кого опекает, кто должен открыться на следующий пас) является ненужной задержкой. Не является ненужной задержкой обсуждение результата сделанного объявления.

**Результат** Если защита продолжает затягивать игру после объявления «задержки игры», то раскидывающий может объявить «диск в игре» («диск ин») и сразу же отдавать пас.

Если нападение продолжает затягивать игру после объявления «задержки игры», то маркер может объявить «диск в игре» («диск ин») и сразу же начать столл-счет.

**Дополн.** Прежде чем сделать чек, игрок тем не менее должен убедиться, что все игроки вернулись на правильные позиции и находятся там до чека.

**Примечание** Прежде чем воспользоваться этим правилом, рекомендуется сделать команде соперников предупреждение и убедиться, что они об этом правиле осведомлены.

★ Новое в правилах 2013: Добавлена возможность сделать чек, если происходит ненужная задержка после остановки игры.

## 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.

### ► «Грейтест» (11.3.1)

**Ситуация** Игрок нападения осознает, что не сможет поймать диск в поле, и выпрыгивает, находясь в поле, ловит диск и бросает его до того, как приземлиться (в ауте).

**Результат** Это допустимый пас.

**Почему** В правиле 11.3.1. утверждается, что если игрок выпрыгивает из положения «в поле», то в воздухе он находится «в поле». Это состояние длится до тех пор, пока игрок не приземлится в ауте, а до этого момента игрок уже выпустил диск. Поэтому диск в аут не выходит.  
В соответствии с правилом 18.2.2. игрок может бросить диск, находясь в воздухе.

**Дополн.** Игрок не может ловить свой собственный «грейтест». Это является переходом владения (13.1.4). Если оспорен пойманный после «грейтеста» пас, то игрок, сделавший «грейтест», считается последним бросавшим. Этот игрок должен установить точку опоры в точке центральной зоны, ближайшей к месту, где был отпущен диск.

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.

### ► Покидать игровое поле (11.6)

**Примечание** Игрокам разрешается покидать игровое поле и возвращаться в любом месте.

Но если игрок атакующей команды выпрыгивает из аута и касается диска прежде чем коснуться игрового поля — это переход владения (пункты 11.3.1/ 11.5/ 12.3.1).

**Дополн.** Намеренно покидать поле и прятаться за игроками/предметами на бровке является примером плохого Духа.

- 11.7. Местом выхода диска в аут считается место, в котором произошло последнее из нижеперечисленных событий (прежде, чем диск касается чего-либо в ауте):

### ► Диск выходит в аут (11.7)

**Ситуация** Дальний бросок с боковой линии не возвращается в поле. Где установить точку опоры и продолжить игру?

**Результат** Защитник всегда считается «в поле» (11.2). Это значит, что если защитник касается диска находясь в ауте, то диск вводится в игру с ближайшей точки центральной зоны (11.7.2). Обратите внимание: если защитник сбивает диск, но

ветер возвращает диск в поле, то диск остается «живым».

А вот игроки атакующей команды могут находиться «в ауте» (11.5). Это значит, что если в аналогичной ситуации первым диска касается игрок атакующей команды, то происходит переход владения, и диск возвращается в то место, где он пересек линию периметра (т.е. последний раз находился «в поле») (11.7.1).

Если игрок нападающей команды выпрыгивает из положения «в поле» и касается диска до приземления, то точка опоры устанавливается там, где диск находился «в поле». Если в этой ситуации происходит переход владения, диск должен быть введен в игру из точки, ближайшей к месту, где нападающий коснулся диска.

**Примечание** Если игроки с хорошим обзором игрового момента не могут прийти к единому мнению насчет места выхода диска в аут, то нужно использовать среднее из предлагаемых ими вариантов.

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.

#### **Не-игрок возвращает вышедший в аут диск (11.8)**

**Ситуация** Не-игрок возвращает вышедший в аут диск раскидывающему, находящемуся на линии периметра.

**Результат** Правило 11.9 позволяет не-игрокам вернуть диск, тем не менее последние 3 метра раскидывающий должен нести диск сам. Поэтому раскидывающий должен отойти от поля на 3 метра и затем вернуться. Затем он может установить точку опоры в корректном месте поля и продолжить игру.

**Дополн.** Если раскидывающий не отходит на 3 метра и начинает игру, то команда соперников может объявить нарушение, и игра возобновляется после чека.

Тем не менее, если диск возвращен раскидывающему, и это не причиняет неудобства соперникам, они могут позволить игре продолжиться.

Так же не-игроки могут остановить диск в ауте, если он находится дальше 3-х метров от места установки точки опоры.

**Примечание** Не-игроки не должны нарочно касаться диска, пока диск не выходит в аут.

## **12. Прием диска и расположение игроков**

### **► Расположение игроков во время полета диска (12.6 – 12.9)**

**Ситуация** Игрок А преследует диск и замедляет движение, чтобы гарантированно находиться между диском и игроком В. Игрок В налетает на спину игрока А, и они оба спотыкаются и падают.

**Результат** Игрок В сфолил на игроке А.

**Почему** Пытаясь завладеть диском, игроку А разрешается замедлять движение. У игрока В была разумная возможность избежать контакта с игроком А, поэтому контакт инициировал игрок В.

**Ситуация** Игрок А преследует диск, внезапно останавливается и тотчас же бежит обратно в направлении приближающегося защитника. Игрок В налетает на спину игрока А.

**Результат** Игрок А сфолил на игроке В.

**Почему** У игрока В не было разумной возможности избежать контакта с игроком А, поэтому контакт инициировал игрок А.

**Ситуация** Игрок А преследует диск, замедляет движение и двигается из стороны в сторону, чтобы не дать возможность игроку В обойти себя и попытаться завладеть диском. Игрок В налетает на спину игрока А. Игрок А ловит диск.

**Результат** Игрок В сфолил на игроке А. Игроку А нет необходимости делать объявление, поскольку он владеет диском. Если объявление было сделано, следует объявить «продолжаем» («плэй он»).

**Почему** Пытаясь завладеть диском, игроку А разрешается замедлять движение и препятствовать движению других игроков. У игрока В была разумная возможность избежать контакта с игроком А, поэтому контакт инициировал игрок В.

**Дополн.** Препятствие движению игрока и инициирование контакта — это не одно и то же.

В подобных условиях возможен случайный контакт, но случайный контакт не является фолом.

**Ситуация** Два игрока одной команды А и В преследуют диск. Игрок В замедляет движение и двигается из стороны в сторону, чтобы не дать возможность противнику, игроку С, обойти себя и попытаться завладеть диском. Игрок А ловит диск.

**Результат** Игрок С может объявить игроку В нарушение.

**Почему** Игрок В не пытается завладеть диском. Игрок С пытается завладеть диском, поэтому игрок В не имеет права намеренно препятствовать движению других игроков.

**Дополн.** Если игрок В неподвижен, он может оставаться на своей позиции, даже если этим он препятствует попытке игрока С завладеть диском. Однако, если игрок В раскидывает руки в стороны, чтобы помешать игроку С — это рассматривается как препятствие движению игрока С и является нарушением.

**Ситуация** Игрок А неподвижен и готовится поймать диск. Игрок В двигается в направлении игрока А, выпрыгивает, перехватывает пас и затем сталкивается с игроком А.

**Результат** Игрок В сфолил на игроке А.

**Почему** В пункте 12.9 четко говорится, что попытка завладеть диском не является оправданием для инициирования контакта с другими игроками.

**Дополн.** Изменяя скорость или направление движения, пытаясь завладеть диском, игрок должен убедиться, что он гарантированно не столкнется со стоящим игроком и не вынудит движущего игрока изменить скорость или направление движения во время или после приема диска.

**Ситуация** Игрок А неподвижен и готовится поймать диск. Игрок В бежит и выпрыгивает таким образом, чтобы избежать контакта с игроком А, и перехватывает пас. Игрок А движется и пересекает траекторию игрока В, находящегося в воздухе. Происходит контакт между игроками А и В.

**Результат** Игрок А сфолил на игроке В.

**Почему** Игрок А инициировал контакт, двигаясь таким образом, что игрок В не имел возможности избежать столкновения. Это является блокирующим фолом.

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:

► **Объявление «ин» и «аут» (12.3)**

**Примечание** Если соперник считает, что нападающий поймал диск в ауте, немедленно должен быть объявлен «аут». «Проверить положение ног» не является объявлением, и остановки игры не происходит.

Если неясно, был ли аут, то игра должна остановиться, и игроки, имевшие лучшую точку обзора, должны обсудить объявление аута. Можно обратиться к людям на бровке, чтобы узнать их видение ситуации, однако окончательное решение принимают игроки, вовлеченные в игровой эпизод.

Если объявление оспорено, диск должен вернуться к предыдущему бросающему.

**Дополн.** Во время игр на полях без разметки, к принимающему должна применяться презумпция невиновности при объявлениях аута.

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.

### ► Расположение игрока (12.7)

**Ситуация** Игроку А, пытающемуся завладеть диском, разрешено замедлять движение и препятствовать движению других игроков. Тем не менее, игрок А не должен двигаться таким образом, чтобы у соперника не было разумной возможности избежать контакта — это блокирующий фол (17.8).  
В такой ситуации возможен случайный контакт, но случайный контакт фолом не является.

**Дополн.** Если игрок А не пытается завладеть диском, but is instead allowing a teammate to make a play at the disc, игрок А не должен препятствовать движению соперников. Тем не менее, если игрок А неподвижен or moving in a consistent manner, то это не является нарушением, даже если этим он препятствует движению соперников.

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.

### ► Расположение игрока (12.8)

**Ситуация** Любой игрок имеет право занимать любое место на поле, не занятое игроком команды соперников, при условии, что занимая это место он не инициирует контакт.

**Примечание** Если игрок все же инициирует контакт, это является блокирующим фолом (17.8).

12.9. Все игроки должны пытаться избегать 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.

### ► Попытка завладеть диском (12.9)

**Примечание** Игрок считается «пытающимся завладеть диском» (пункт 12.9), если диск находится в полете, и игрок стремится совершить любой контакт с диском, то есть поймать его или перебить.

Игроки должны убедиться, что они не станут причиной существенного контакта с другими игроками (ни с неподвижно расположенным игроком, ни в том месте, где игрок предположительно окажется, принимая во внимание скорость и направление его движения) до, во время и после попытки завладеть диском.

Существенным считается контакт, который либо по своей природе опасен, либо влияет на исход игрового эпизода, даже если происходит после того, как установлено владение диском.

Нарушение влияет на игру, если исход определенного игрового момента мог бы быть существенно другим, если бы нарушения не произошло - например, игрок не смог бы перехватить пас без значительного контакта с соперником.

 Различия с правилами USAU: По правилам USAU не считается фолом значительный контакт, который произошел уже после того, как диск словлен или сбит (XVI.H.3.B.3)

12.10. Если несколько игроков движутся одновременно в одну точку, то допускается незначительный случайный контакт, не влияющий на исход эпизода и безопасность игроков. Случайный контакт должен быть сведен к минимуму, но не должен считаться фолом.

### Движение одновременно в одно и то же место (12.10)

**Ситуация** Два игрока из разных команд движутся одновременно в одну точку, пытаясь завладеть диском. Они оба осведомлены друг о друге и отдают себе отчет, что возможен незначительный контакт. Контакт действительно происходит.

**Результат** Даже хотя контакт и произошел, это не обязательно является фолом.

**Почему** В ситуациях, когда один игрок явно инициирует контакт с другим, он является причиной фолла (то есть один игрок неподвижен, а другой сталкивается с ним, or one player clearly has a right to a space and an opponent changes direction and impedes that space in an unavoidable way). Однако, случаются ситуации, когда у обоих игроков есть право на определенную область пространства, и ни один игрок не может считаться инициатором контакта. Если в таких обстоятельствах происходит незначительный контакт (т.е. игроки сталкиваются плечами или бедрами), то это не обязательно считается фолом, поскольку оба игрока ответственны за инициирование контакта, и оба игрока отдавали себе отчет, что может произойти контакт.

**Ситуация 1:** Оба игрока являются инициаторами контакта, происходит незначительный контакт.

**Результат:** Результат паса сохраняется.

**Ситуация 2:** Оба игрока являются инициаторами контакта, однако контакт является существенным (то есть контакт приводит к тому, что игрок падает, либо контакт потенциально опасен).

**Результат:** Это является фолом со стороны обоих игроков, ситуация нужно рассматривать как взаимный фол (17.10.2). Диск необходимо вернуть бросающему.

**Ситуация 3:** Оба игрока являются инициаторами контакта, незначительный контакт происходит. Однако, пытаясь завладеть диском один из игроков ударяет другого по рукам.

**Результат:** Даже хотя инициаторами контакта телами являются оба игрока, игрок, который инициировал контакт руками, совершает фол, поскольку это прямым образом повлияло на исход игрового момента.

**Дополн.** Принимать во внимание эти ситуации можно только в том случае, если оба игрока инициируют контакт одновременно. Если очевидно, что один игрок инициировал контакт, то он совершает фол.

Если только один из игроков отдает себе отчет о том, что может произойти контакт, этот игрок должен избежать контакта, при этом уместно будет объявить «опасную игру».

Игроки, участвующие в таких игровых моментах, должны помнить, что зачастую они не могут точно определить инициатора контакта и должны спросить игроков поблизости их видение ситуации.

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

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что игроки не могут использовать свои руки или ноги, чтобы препятствовать движению игроков.

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»);

► **Касание диском земли, пока бросающий еще не владеет диском (13.1.1)**

**Примечание** Если пытаешься завладеть диском после перехода владения или после пулла (когда диск уже коснулся земли) игрок неумело обращается с диском, это не должно считаться переходом владения.

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. пытаешься сделать пас, бросающий касается диска после броска, но перед тем, как диска коснулся другой игрок («двойное касание»);

► **Переход владения вследствие двойного касания (13.1.4)**

**Ситуация** Раскидывающий случайно отпускает диск, затем ловит его снова, при этом никакой другой игрок не касается диска.

**Результат** Это не является переходом владения вследствие двойного касания (13.1.4). Маркер может продолжить столл-счет. Если раскидывающий переместил опорную ногу, может быть объявлена пробежка.

**Почему** Переход владения вследствие двойного касания может случиться только лишь в том случае, если раскидывающий пытается сделать пас. «Пас» определяется (в разделе «Бросок») как «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». Поскольку диск не находился в полете после бросательного движения, включая обманное движение, то пас не был совершен, поэтому пункт 13.1.4 не применим.

**Дополн.** Если раскидывающий случайно отпускает диск после обманного движения, то он не может касаться диска до тех пор, пока диска не коснется другой игрок.

- 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.

► **Оспоренная потеря при пулле (13.2)**

**Примечание** Если оспорено объявление «потеря при пулле», то вводившая диск команда может либо сделать повторный пулл, либо отказаться от объявления.

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 переход владения остается в силе, и игра продолжается.

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

★ Новое в правилах 2013: После перехода владения из-за «столл-аута» и других указанных причин игра должна быть остановлена.

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

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, кто может получить владение диском после перехода владения.

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

► **Потеря при перехвате из-за касания земли (13.5.1)**

**Примечание** Если защитник из команды А пытается перехватить пас и теряет контроль над диском из-за контакта с землей либо случайно роняет диск, то считается, что приема диска не произошло, и завладеть диском может любой игрок из команды А.

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.

### ► Игрок намеренно роняет диск (13.6)

- Ситуация** 1. Игрок А перехватывает пас и затем намеренно роняет или кладет диск на землю, чтобы бросающим стал кто-то из его команды.
2. Игрок А возвращает вышедший в аут диск и затем намеренно роняет его в предполагаемом месте установки точки опоры.

**Результат** Это не является «двойным переходом владения». Команда соперников может объявить нарушение, в этом случае игра останавливается, и игрок А должен снова получить владение диском. Игра возобновляется через чек.

**Допол.** Однако, если игрок А сразу после перехвата пытается отдать пас, и этот пас незавершен — это переход владения.

**Примечание** Если есть хоть какие-то сомнения в том, была ли потеря диска сделана специально, чтобы его сокомандник смог стать раскидывающим, либо игрок на самом деле пытался отдать пас, но неудачно, — в этом случае к игроку должна быть применена презумпция невиновности.

★ Новое в правилах 2013: «Двойной переход владения» отменен. Таким образом, если после перехода владения игрок кладет диск на землю или намеренно его роняет, то этот игрок должен снова получить владение диском.

🇺🇸 Различия с правилами USAU: По правилам USAU, если после перехвата игрок намеренно роняет диск или кладет его на землю, то это считается двойным переходом владения (XII.B)

### 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. принимающий 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.

### ► Где установить точку опоры – диск в ауте (13.8)

**Примечание** Формально, точка опоры должна быть установлена сразу рядом с линией периметра (поскольку линии периметра не являются частью игрового поля), однако так же допускается установить опорную ногу на линии периметра. Поскольку ширина линии несколько сантиметров, «ошибка» слишком мала, что брать ее в расчет. Не смотря на то, что по правилам точка опоры должна быть установлена в пределах поля, правило 11.3.2 так же говорит о том, что опорная нога может касаться аута.

**Дополн.** Если диск вылетает через границу голевой зоны, то в месте установки точки опоры располагается конус. Поскольку угол центральной зоны должен быть обозначен этим конусом в соответствии с правилом 2.6, следовательно игрок этот конус сдвигать не должен. Поэтому точку опоры необходимо установить на голевой линии сразу рядом с конусом. Двигать конус нет необходимости. Обратите внимание, что игрок имеет право на пространство, достаточное для свободного вращения опорной ноги (иначе существует вероятность возникновения опасных ситуаций).

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.

### ► Где установить точку опоры – диск в поле (13.9)

**Ситуация** Происходит переход владения, и точка опоры должна быть установлена в центральной зоне.

**Результат** Бросающий устанавливает точку опоры в том месте, где находится диск.

**Почему** Правило 13.6 говорит о том, что бросающий должен установить точку опоры в месте перехода владения.

**Дополн.** Точка опоры должна быть установлена максимально близко к месту, где находится диск. Игрок не должен устанавливать правую ногу в месте перехода владения, а затем использовать левую ногу как опорную. Это является пробежкой (18.2.6.1).

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.

► **Сигнал руками после перехода владения в защищаемой зоне (13.11.2.1)**

**Примечание** Для всех игроков может быть полезным, если игрок сигнализирует о том, что диск будет введен с голевой линии. Тем не менее, это дело добровольное. Игрок, намеревающийся стать раскидывающим, может установить точку опоры на голевой линии, не сообщая об этом.

Защита может попросить уточнить игрока, откуда он будет вводить диск, и хорошим тоном будет ответить (показав рукой место ввода диска), хотя это и не обязательно.

★ Новое в правилах 2013: Добавлена возможность подать сигнал, если после перехода владения точка опоры будет установлена на голевой линии.

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

► **Установка точки опоры после перехода владения в защищаемой зоне (13.11.3)**

**Примечание** Нарушение правила 13.11.3 должно рассматриваться как пробежка. Игра не останавливается, но игрок должен вернуться к месту установки корректной точки опоры.

Бросающий не может поднять диск, осмотреться в поисках игроков для паса, и затем начать движение к голевой линии.

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 атакуемой зоны.

► **«Кэллахен» (14.1)**

**Ситуация** Нападающая команда бросает диск, но защитник перехватывает пас в зоне, которую защищает нападающая команда (эта же зона является атакуемой для защищающейся команды).

**Результат** Защищающаяся команда выигрывает очко.

**Почему** Правило 14.1 утверждает, что очко засчитывается, когда игрок, ловит допустимый пас, после чего первая точка контакта его с землей находится полностью в пределах атакуемой зоны. О том, что пас должен быть отдан игроком этой же команды, в правиле не говорится.

**Дополн.** Название «Кэллахен» не является официальным названием для такого очка.

### ► Бросок диска после выигрыша очка (14.1)

**Ситуация** Игрок ловит диск в атакуемой зоне, не осознает этого и бросает диск.

**Результат** Это очко.

**Почему** В правиле 14.1 не говорится, что игрок, выигравший очко, должен это осознавать. Поэтому если кто-то четко видел, что было очко, значит это очко. Факт последующего броска можно проигнорировать.

**Примечание** Если есть сомнения в том, что было очко (т.е. нет согласия с игроком, у которого было лучшее видение ситуации, и также есть противоположные точки зрения на игровой момент), то во внимание принимается результат паса.

**Дополн.** Можно обратиться к людям на бровке, чтобы узнать их мнение по поводу того, был ли диск пойман в зоне. Однако, окончательное решение по-прежнему принимают игроки, вовлеченные в игровой эпизод.

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 им гола, игра должна возобновиться через чек.

#### Оспоренный гол (14.1.1)

**Примечание** Если гол оспорен, или если игрок отказывается от объявленного им гола, при этом игрок сохраняет владение диском, то все игроки должны вернуться на позиции, которые они занимали в момент, когда был пойман диск.

**Дополн.** Если игрок имеет все основания полагать, что он забил гол, и ведет себя так, как если бы гол был (например, празднуя выигранное очко), то такое поведение игрока следует рассматривать как объявление «гол».

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что после объявления «гол» игра должна остановиться.

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 существенного контакта между двумя или более игроками разных команд.

### ► Случайный контакт (15.1)

**Примечание** Существенный контакт, который произошел случайно, все равно является фолом — для этого он не должен быть намеренным. На самом деле, намеренного контакта вообще не должно быть в алтимате.

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.

### ► Объявление несоблюдений (15.5)

**Примечание** Нарушения маркера может объявлять только бросающий. Если нарушение маркера объявляет другой игрок, это объявление не действует. Разумеется, бросающий может повторить это объявление, и соперник должен отреагировать соответственно.

Любой игрок команды соперников может объявить пробежку, однако, если пробежку объявляет не маркер, то объявление должно быть достаточно громким, чтобы бросающий и маркер могли его услышать.

★ Новое в правилах 2013: Только бросающий может объявлять нарушения маркера.

- 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 все произошедшее до остановки игры остается в силе, и игра возобновляется через чек с того момента, когда игра остановилась.
- ★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что происходит в случае, если игра была остановлена по ошибке.
- 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 невозможен.

 Различия с правилами USAU: По правилам USAU игра не останавливается до тех пор, пока бросающий не осознает, что было объявление. Если после объявления бросающий продолжает игру, и происходит переход владения, то переход владения остается в силе (XVI.C)

- 16.2. Однако, если фол или нарушение объявляются:

► **Как возобновляется игра в следующих ситуациях (16.2)**

**Ситуация** Маркер объявляет фол против бросающего, затем бросающий совершает пас. Пас незавершен.

**Результат** Переход владения остается в силе. Игра не останавливается.

**Почему** В соответствии с пунктом 16.2.4.1 владение диском получает команда, объявившая фол, поэтому игра продолжается.

**Ситуация** Бросающий объявляет фол против маркера во время совершения броска. Пас получается точный, диск летит прямо по направлению к предназначенному игроку — открытому игроку нападающей команды. Принимающий роняет несложный пас.

**Результат** Переход владения остается в силе. Игра возобновляется через чек.

**Почему** В соответствии с пунктом 16.3 — команда, объявившая фол, теряет владение диском, поскольку на переход владения фол фактически не повлиял — это произошло из-за игрока, который не поймал несложный пас.

**Дополн.** Если фол повлиял на направление полета диска или на его стабильность в полете (диск «колеблется»), тогда разумно полагать, что фол оказал влияние на игру. Следовательно, диск должен быть возвращен бросающему, как сказано в пункте 16.2.4.2.1.

**Ситуация** В скоплении игроков на левой половине поля происходит «пик», в это же время на правой половине поля игрок отдает пас, во время объявления «пика» диск находится в полете. Игрок нападающей команды ловит диск.

**Результат** Результат паса остается в силе. Игрок, объявивший «пик», двигается туда, где он должен был бы находиться, по его мнению.

**Почему** Пункт 16.3 — «пик» не влияет на владение диском.

**Дополн.** Если бы игрок нападающей команды уронил диск, произошел бы переход владения (16.2.4.1).

Если «пик» объявлен до броска (или до совершения броскового движения), и это не повлияло на исход игрового момента, то переход владения остается в силе (16.3).

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 результат игрового момента остается в силе, вне зависимости от того, когда объявление было сделано.

► **Влияние объявления на игру (16.3)**

**Результат** Фол, нарушение или объявление влияют на игру, если при их отсутствии исход определенного игрового момента мог бы быть существенно другим. Пример объявления, которое повлияло на игру: принимающий осознает, что объявление было сделано до броска, поэтому замедляет движение и не принимает пас.

**Дополн.** Пока игра остановлена для обсуждения таких ситуаций, разумно узнать у соперников их мнение по поводу того, повлиял ли фол, нарушение или объявление на исход игрового эпизода. Если соперники считают, что результат мог быть существенно другим, они должны быть в состоянии предоставить некие веские обоснования.

★ Новое в правилах 2013: Вне зависимости от того, когда объявление было сделано, результат игрового эпизода может остаться в силе, если нарушение или объявление на него не повлияли.

16.3.1. Если был забит гол, он остается в силе.

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:

### Опасная игра (17.1)

**Примечание** Бывают ситуации, которые могут привести к опасной игре (например, защитник бежит или прыгает в лейауте таким образом, что если нападающий продолжит движение, то произойдет несчастный случай). В подобной ситуации правильным поведением будет не пытаться завладеть диском и объявить «опасную игру».

У игрока должны быть разумные основания для объявления «опасной игры» перед возможным столкновением. Он должен действительно иметь возможность видеть приближающегося игрока, а так же иметь основания полагать, что игрок не будет избегать контакта — тут можно учесть предыдущие ситуации, в которых этот игрок не уклонялся от контакта.

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:

### ► Фолы защитника при приеме диска, когда неясно, был ли пойман диск (17.2)

**Ситуация** После дальнего паса игрок нападающей команды преследует диск и на бегу спотыкается по вине защитника. Непонятно, поймал ли бы нападающий диск, если бы фолы не было.

**Результат** Если нападающий полагает, что у него был реальный шанс поймать этот диск, если бы не споткнулся, то он может объявить фол.

Если защитник соглашается с тем, что нападающий споткнулся по его вине, но не согласен с тем, что нападающий смог бы поймать диск, то защитник может оспорить фол. Диск возвращается бросающему, и игроки возвращаются на те позиции, где они находились в момент совершения броска (пункт 10.2.2).

**Результат** Если такой контакт не повлиял на ход игры, то он должен считаться случайным, и соответственно, это не фол (пункт 15.1).

**Дополн.** Если другим игрокам очевидно, что у нападающего не было ни одного шанса поймать диск при отсутствии фолы, то они должны подействовать тому, чтобы нападающий отказался от объявления, и произошел переход владения.

### ► Фолы защитника и нападающего при приеме диска (17.2, 17.6)

**Примечание** Понятие фолы защитника или нападающего при приеме применимо только до или во время попытки поймать диск. Фол считается совершенным до или во время попытки поймать диск, если во время совершения фолы:

- диск находится в воздухе, и
- игроки, между которыми произошел фол, стремятся совершить любой контакт с диском, то есть поймать его или перебить.

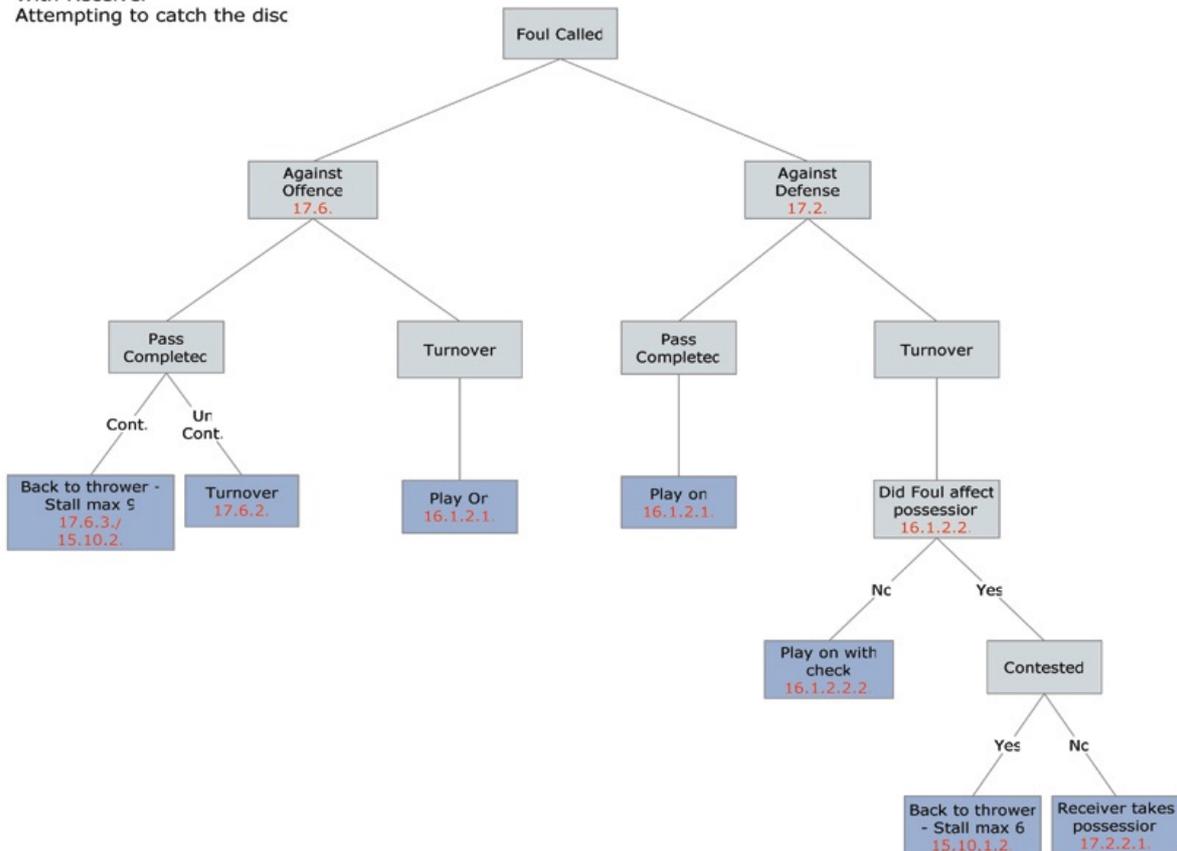
Существенный контакт, который происходит непосредственно после попытки завладеть диском (например, защитник ловит диск и затем сталкивается с нападающим), считается случившимся во время попытки завладеть диском.

Если диск находится в воздухе, но участвующие в фолы игроки бежали принять или защитить следующий пас, отданный после того, как будет установлено владение диском, то такая ситуация должна быть рассмотрена как косвенный фол (пункт 17.9).

При неоспоренном фолы нападающего при приеме происходит переход владения (пункт 17.6.2); однако при неоспоренном косвенным фолы нападающего перехода владения не происходит (пункт 17.9.2).

## Foul

With Receiver  
Attempting to catch the disc



- 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»:

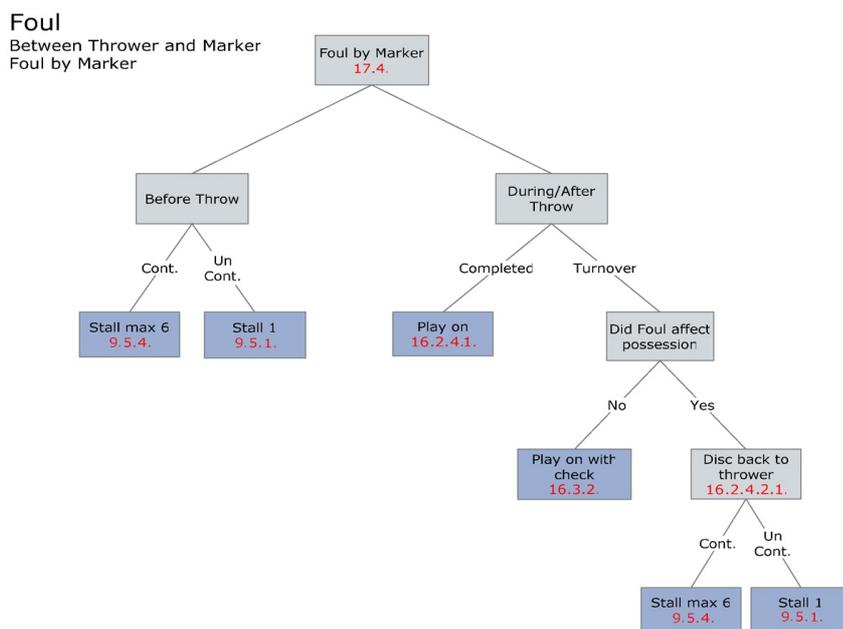
- 17.3.1. Когда принимающий ловит диск в прыжке, и защитник фолит на нем до приземления, то такой фол называется «форс-аут», если в результате контакта принимающий:
  - 17.3.1.1. приземляется в ауте вместо приземления в поле; или
  - 17.3.1.2. приземляется в центральной зоне вместо атакуемой его командой 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:

► **Контакт во время совершения броска (фолы защитника и фолы бросающего) (17.4, 17.7)**

**Примечание** Фол бросающего происходит только в том случае, когда бросающий движется в сторону неподвижного маркера, располагающегося в соответствии с правилами. То есть бросающий движется в ту область пространства, которую занял маркер во время начала совершения броска, при этом маркер не нарушает правил «стрэддл», «диск спэйс», «рэппинг». Любой другой контакт является фолом маркера.

**Дополн.** Если бросающий намеренно совершает контакт с маркером — это является фолом бросающего, а так же нарушением самого важного правила — Духа Игры.



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

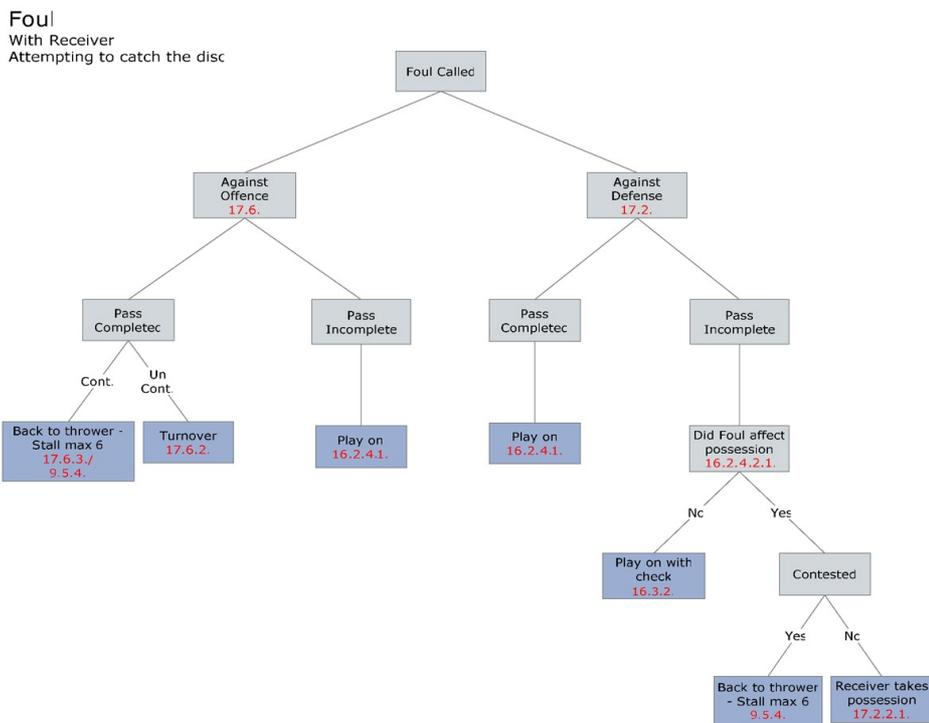
17.4.1.2. Перед выпуском диска защитник инициирует контакт с бросающим, или же движение части тела игрока защищающейся команды приводит к контакту с бросающим.

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

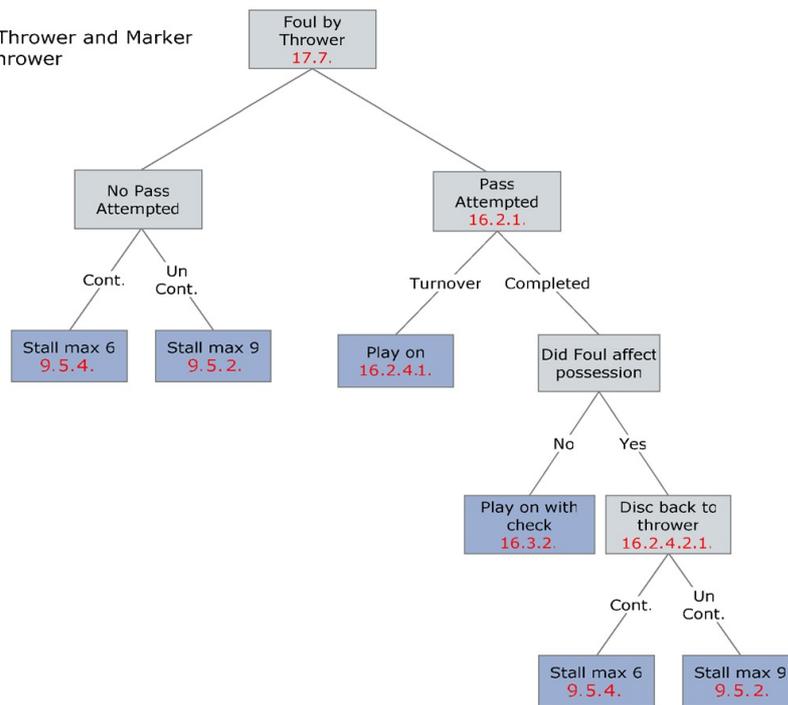
17.6.2. Если фол не оспорен, то происходит переход владения, и диск возвращается на место, где произошел фол.

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

## 17.7. Фолы бросающего:

### Foul

Between Thrower and Marker  
Foul by Thrower



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 фола, но его следует избегать.

## 17.8. Блокирующие фолы:

### ► Блокирующие фолы (17.8)

#### Примечание

У каждого игрока в направлении движения есть некоторый запас свободного пространства. Объем этого пространства зависит от многих факторов (скорость движения, направление взгляда, покрытие игрового поля и так далее). Оценить этот объем можно ответив на вопрос: если бы в этом пространстве внезапно материализовалось дерево, смог бы игрок избежать контакта, не подвергая риску здоровье суставов?

Считается безответственным двигаться таким образом, что размер этого пространства становится необоснованно большим (крайний пример: игрок бежит на полной скорости с закрытыми глазами).

Если у двух игроков один и тот же запас пространства для движения в один момент времени, и происходит контакт, вина за фол лежит на том игроке, кто был причиной the conflict of reservations (i.e. whoever last moved so that their reserved space clashed with the other players reserved space - usually the player who got the reservation last).

Игроки могут двигаться в любом направлении, пока их действия не приводят к непредотвратимому (которого нельзя избежать) столкновению. Считается, что столкновения можно избежать, если игрок имеет возможность вовремя среагировать и избежать его, с учетом скорости движения игрока и направления его взгляда.

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:

### ► Косвенные фолы (17.9)

- Ситуация** Игрок нападающей команды непредумышленно сталкивается с защитником и сбивает его с ног. Бросающий не совершил бросок. Защитник объявляет фол.
- Результат** Игра останавливается. Защитник устраняет недостатки в расположении, возникшие в результате фола (пункт 17.9). Столл-счет возобновляется максимум с девяти.
- Почему** Фол произошел не во время или до попытки завладеть диском, поэтому он не является фолом принимающего в нападении.
- Дополн.** Если во время совершения фола диск находился в полете, но фол произошел не во время или до попытки этих игроков завладеть диском, то игра продолжается до тех пор, пока не будет определена команда, владеющая диском. Если нападающая команда сохраняет владение диском, защитник должен устранить недостатки в расположении, возникшие в результате фола, и игра возобновляется после чека (16.3.2).

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.

17.10.2. Существенный контакт между двумя или более игроками противоположных команд, двигающимися одновременно в одну точку, должен рассматриваться как взаимный фол.

### ► Взаимный фол при приеме диска (17.10.2)

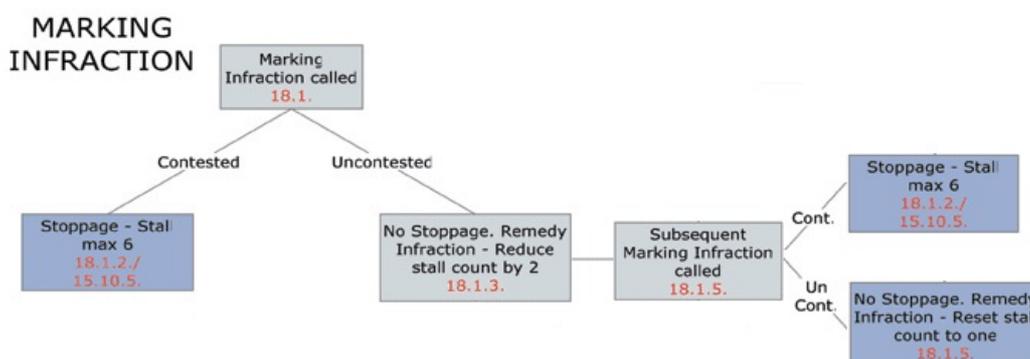
**Примечание** Случаются ситуации, когда у обоих игроков есть право на определенную область пространства, и ни один игрок не может считаться инициатором контакта. Если в такой ситуации происходит контакт, который влияет на исход игрового эпизода, то это нужно рассматривать как взаимный фол (17.10.2). Диск необходимо вернуть бросающему.

**Дополн.** Когда два или более игроков движутся одновременно в одну точку поля, может происходить незначительный контакт, который не должен рассматриваться как фол. Игроки, участвующие в таких игровых моментах, должны помнить, что зачастую они сами не могут точно определить инициатора контакта и должны узнать видение ситуации ближайшими игроками.

★ Новое в правилах 2013: Уточняется, что происходит после существенного контакта между игроками противоположных команд, двигающихся в одну точку.

## 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.

► **Рэппинг (18.1.1.4)**

**Примечание** Маркер имеет право раскинуть в стороны руки для того, чтобы вынудить бросающего отдать пас в определенном направлении («форс»).

★ Новое в правилах 2013: Скорректировано определение «рэппинга».

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.

► **Дабл тим (18.1.1.5)**

**Ситуация** Два или более защитников находятся в пределах трех метров от бросающего, при этом не опекая никакого другого нападающего.

**Результат** Бросающий может объявить «дабл тим», кроме случаев, когда «лишние» защитники могут утверждать, что они опекают другого нападающего (то есть находятся в пределах трех метров от него и реагируют на его поведение).

**Примечание** При зонной защите обычной является ситуация, когда защитник приближается на расстояние ближе трех метров к бросающему, поскольку в эту же область пространства входит еще один нападающий. Чтобы исключить дабл тим, защитник должен опекал этого нападающего, что может включать в себя попытки помешать отдать этому нападающему пас.

Если защита не считает, что дабл тим имел место, может быть объявлен контест, и в этом случае игра должна остановиться — нельзя просто проигнорировать объявление.

Опекал одного и того же нападающего может любое число защитников.

**Дополн.** При первом неоспоренном объявлении «дабл тим» маркер должен вначале дождаться, пока игроки займут корректные позиции (18.1.4), и затем вычесть 2 из столл-счета (18.1.3). Если игроки расположились неправильно — это новое нарушение, даже если столл-счет уже был уменьшен.

★ Новое в правилах 2013: Скорректировано определение «дабл тим», в пределах трех метров от бросающего могут находиться «лишние» защитники только если они опекают своих противников.

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.

### Контакт с бросающим до совершения бросательного движения (18.1.1.7)

**Ситуация** Защитник инициирует контакт с бросающим до совершения бросательного движения.

**Результат** С соответствии с пунктом 18.1.7 это является несоблюдением «контакт». Если объявление не оспорено, то игра не останавливается, но столл-счет должен быть уменьшен на 2 (или сброшен до 1, если ранее уже было объявлено несоблюдение маркера во время текущего владения диском бросающего).

**Дополн.** После этого касания бросающий так же имеет право объявить фол (пункт 17.4), в этом случае игра останавливается.

Если во время совершения бросательного движения бросающий случайно объявляет «контакт», это необходимо рассматривать как фол в соответствии с пунктом 17.4.

«Контакт» можно объявить, только если этот контакт не является случайным, т.е. он ограничивает возможность бросающего совершать вращения вокруг точки опоры, совершать обманные движения или готовиться к броску.

 **Различия с правилами USAU:** В правилах USAU нет объявления «контакт» — нарушение может рассматриваться как «диск спэйс» (XIV.B.3)

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

18.1.3. При первом неоспоренном объявлении несоблюдения маркера, маркер должен вычесть два (2) из столл-счета и продолжить счет.

### Маркер не корректирует столл-счет после несоблюдения маркера (18.1.3)

**Примечание** Вычитание двух секунд из столл-счета аналогично возобновлению столл-счета с числа, на единицу меньшего, чем посленее произнесенное перед объявлением. Например: столлинг 1, 2, 3, фаст каунт, 2, 3, и так далее. Если бы не был объявлен «фаст каунта», в этом примере счет продолжился бы на «4», однако из-за объявления был уменьшен на 2.

**Дополн.** Если маркер не корректирует столл-счет (не уменьшает на 2 или не сбрасывает до 1 по необходимости) бросающий должен объявить «быстрый счет» («фаст каунт») (18.1.1.1). Если маркер по-прежнему не корректирует столл-счет, бросающий может объявить нарушение. Игра останавливается, маркеру необходимо объяснить его нарушение.

Если маркер начинает столл-счет с некорректного числа (например, начинает счет дальше чем за три метра до бросающего, либо после отдаления от бросающего дальше трех метров), то после объявления «фаст каунта» маркер обязан возобновить столл-счет с правильного числа, даже если это означает уменьшить счет больше, чем на 2 секунды.

Если несоблюдение маркера объявлено до того, как счет достигнет 2, маркер должен возобновить столл-счет с 1 (отрицательного столл-счета быть не может).

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.

### ► Объявление последующего несоблюдения маркера (18.1.5)

**Примечание** Последующим несоблюдением называется в том случае, если в течение одного столл-счета маркеру уже было сделано неоспоренное объявление.

Последующим несоблюдением называется так же в том случае, если после первого неоспоренного объявления игра останавливалась из-за несвязанного объявления («пика», например).

Защита должна иметь возможность исправить предыдущее нарушение, прежде чем будет объявлено последующее. Например, если объявляется «дабл тим», и затем немедленно объявляется снова, то это не считается объявлением последующего несоблюдения.

Столл-счет не должен возобновляться до тех пор, пока не устранено неверное расположение игроков (пункт 18.1.4), в противном случае немедленно должен быть объявлен «фаст каунт».

 **Различия с правилами USAU:** По правилам USAU столл-счет не сбрасывается автоматически до 1. Вместо этого

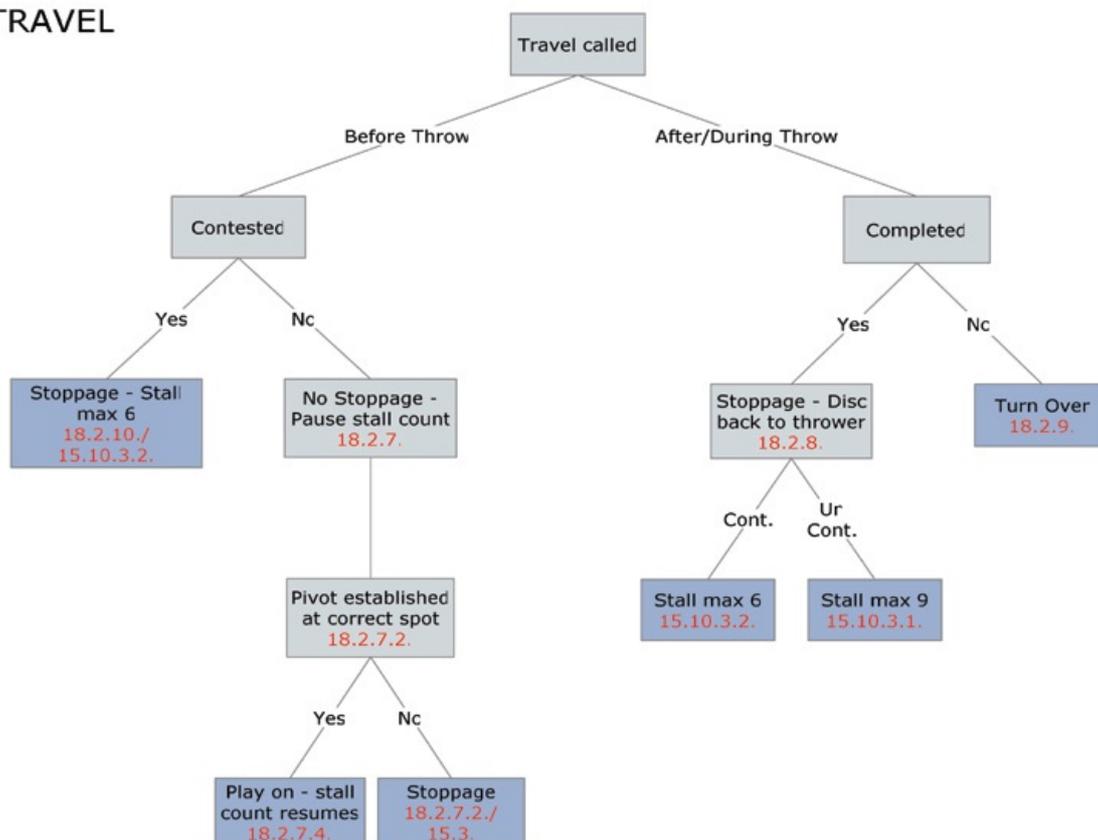
у бросающего есть выбор: либо уменьшение столл-счета на 2, либо остановка игры и возобновление столл-счета заново (XIV.B.8)

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»):

## TRAVEL



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.

### ► Пас во время движения после приема диска (18.2.3.1)

**Ситуация** Игрок нападающей команды на бегу ловит диск и отдает пас пока сбрасывает скорость.

**Результат** Игрок имеет на это право, при условии, что он старался сбросить скорость так быстро, насколько это возможно и сохранял контакт с игровым полем в течение всего бросательного движения.

**Дополн.** Как только бросающий отдал пас, ему уже нет необходимости останавливаться.

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:

► **Объявление пробежки (18.2.6)**

**Примечание** Пробежка может быть объявлена согласно разделу 18.2, если у защиты есть доказательства того, что игрок с диском не пытался остановиться. В частности:

- игроку, который ловит диск и отдает пас, все это время находясь в воздухе, нет необходимости сбрасывать скорость
- ширина шагов игрока по мере сбрасывания скорости должна уменьшаться
- принимая диск и отдавая пас, игрок не имеет права сохранять постоянную скорость движения, кроме случаев, когда игрок ловит диск и отдает пас, находясь в воздухе
- чтобы остановиться, игроку не требуется больше пяти шагов

Если у защиты нет доказательств по этим пунктам, тревел не объявляется.

Необходимо так же принимать во внимание тот факт, что после установки точки опоры игроки могут изменять направление, любое изменения направления после установки опоры не должно объявляться пробежкой.

Чтобы избежать контакта с прыгающим в лейауте защитником или чтобы перепрыгнуть лежащего на земле игрока, в некоторых ситуациях принимающему может быть необходимо на короткое время сохранить скорость движения или слегка изменить направление движения. В таких ситуациях подобное поведения ожидаемо и не должно считаться пробежкой.

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 сбрасывает скорость настолько быстро, насколько 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.

► **Типпинг (подбрасывание диска) (18.2.6.6)**

**Примечание** Любой контакт принимающего с диском, не являющийся «чистым» приемом диска, может рассматриваться как «типпинг» (в правилах так же встречаются выражения «неумелое обращение с диском», «жонглирование», «дилэй»).

Если игрок намеренно подбрасывает диск, чтобы поймать его в голевой зоне и выиграть очко, то это пробежка.

Если игрок подбрасывает диск таким образом, чтобы его партнер по команде поймал диск в голевой зоне, то это гол.

Если игрок неумело пытается поймать диск, и в конце концов устанавливает контроль над диском в голевой зоне, то это гол, если только неумелое обращение с диском не было преднамеренным.

18.2.7. После неоспоренного трэвела игра не останавливается.

► **Возобновление игры после объявления пробежки (18.2.7)**

**Ситуация** Объявлена пробежка, объявление не оспорено, бросок не был совершен.

**Результат** Игра не останавливается. Бросающий должен установить точку опоры в правильном месте в соответствии с пунктом 18.2.7.

**Дополн.** Если объявление не оспорено, все игроки, за исключением бросающего, могут свободно перемещаться по полю. Если объявление оспорено, игра останавливается, игроки должны вернуться на те позиции, которые они занимали в

момент объявления пробежки.

Если бросающий не устанавливает точку опоры в правильном месте до того, как отдать пас, это является нарушением в соответствии с пунктом 18.2.8. Если пас незавершен, игра продолжается. Если пас завершен, игра останавливается, и диск возвращается бросающему.

🇺🇸 Различия с правилами USAU: По правилам USAU при объявлении пробежки игра останавливается, даже если раскидывающий не выпустил диск (XVI.J.)

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».

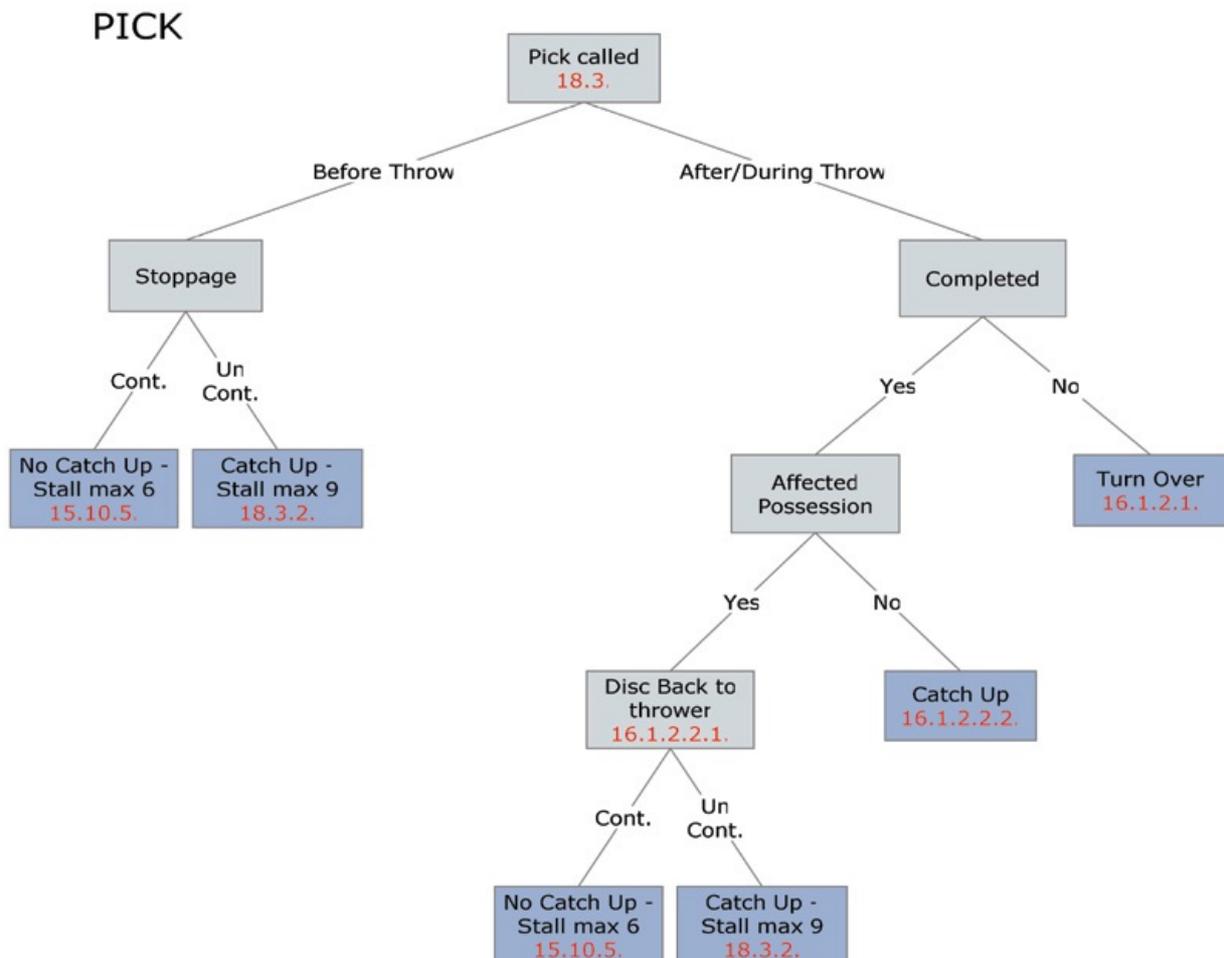
18.2.8. Если до того, как точка опоры установлена в правильном месте, бросающий делает завершенный пас, то защищающаяся команда может объявить «пробежку». Игра останавливается и диск возвращается бросающему.

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».

► **Объявление пика (18.3.1)**

**Примечание** Пик может быть объявлен только в том случае, если в момент нарушения потерпевший игрок находился в пределах трех метров от опекаемого им игрока. Однако, в момент объявления нарушения расстояние не обязано быть меньше трех метров, поскольку за время объявления это расстояние могло быстро увеличиться вследствие того, что игроку было затруднено движение.

Нападающий не может объявлять пик.

Если защитник пытается завладеть диском, он не должен объявлять пик, поскольку помеха в данном случае не имеет отношения к возможности защитника двигаться к опекаемому игроку или вместе с ним (однако, в этой ситуации уже может действовать правило 12.7).

**Дополн.** Если нападение получает владение диском после неоспоренного пика, то пострадавший защитник может пройти на то место, где он оказался бы, если бы нарушения не было. Остальные игроки, включая опекаемого нападающего, должны расположиться согласно 10.2.

Если нападение получает владение диском, и пик оспорен, то все игроки, включая объявившего пик, должны расположиться согласно 10.2.

★ Новое в правилах 2013: С 5 до 3 метров уменьшено максимальное расстояние до опекаемого игрока, в пределах которого должен находиться защитник, чтобы 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.

★ Новое в правилах 2013: Объявить остановку игры по причине травмы разрешается любому игроку команды, чей игрок травмирован.

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.

► **Замена по причине травмы (19.1.3)**

**Примечание** Травмированный игрок должен выбрать один из двух возможных вариантов; впрочем, если у его команды не осталось тайм-аутов, то игрок должен быть заменен.

★ Новое в правилах 2013: Если травма не является результатом контакта с соперником, то травмированный игрок может взять тайм-аут вместо того, чтобы покинуть поле.

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.

► **Техническая остановка из-за сильно поврежденного диска (19.2.2)**

**Примечание** Сильно поврежденным считается диск, который треснут, порван, смят, проколот или очень сильно погнут (в форме чебурека). Слегка погнутый, мокрый или грязный диск сильно поврежденным не считается. Впрочем, для исправления погнутого диска можно продлить существующую остановку игры (пункт 10.3).

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 остается в силе, и игра возобновляется с конечной точки паса.

★ Новое в правилах 2013: Внесены изменения в то, как возобновляется игра после остановки по причине травмы, не являющейся результатом фола.

19.3.2. После объявления технической остановки:

19.3.2.1. Если объявление или возникшая ситуация не повлияли на исход эпизода, то результат паса остается в силе, 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.

★ Новое в правилах 2013: Взять тайм-аут между поинтами разрешается любому игроку, а не только капитану.

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 переход владения в результате «столл-аута». Если столл-счет еще не был начат, то защита может начать столл-счет с трех (3).

► **Тайм-аут между поинтами (20.7)**

**Примечание** Если между поинтами объявляется тайм-аут, когда у команды не осталось тайм-аутов, то это объявление не действует.

 Различия с правилами USAU: По правилам USAU, если объявляется тайм-аут, когда у команды тайм-аутов не осталось, происходит переход владения (VI.B.6).

# 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 землёй 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 (располагающемуся неподвижно, либо движение по направлению к тому месту, где игрок предположительно окажется, принимая во внимание скорость и направление его движения), 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 «офсайд».

### **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 перимента.

## **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, раскидывающий (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.

