

Интерпретации правил алтимата

Введение

Данные Интерпретации дополняют правила алтимата ВФЛД 2009 года. Правила алтимата ВФЛД являются главным документом, содержащим основные принципы игры в алтимат. Тем не менее, игроки могут обращаться к этим Интерпретациям за помощью в правильном применении правил и разрешении игровых ситуаций.

Правила написаны таким образом, чтобы быть максимально полными, понятными, простыми и точными. Однако, обычному игроку не всегда легко понять, каким образом применять правила к каждой конкретной ситуации. В этих Интерпретациях содержатся распространенные примеры применения правил.

В спорте с судьями, судьи решают, насколько значительно повлияло нарушение на исход игрового момента. Поскольку алтимат — саморегулируемый спорт, целью этих интерпретаций также является утверждение общих для всех оснований для принятия решения, какое нарушение правил считать значительным.

Хотя Интерпретации не являются частью правил, этих договоренностей следует придерживаться для создания общей манеры игры, и если на поле вы сталкиваетесь с ситуацией, описанной в этом документе, необходимо следовать руководствам Интерпретаций.

Принципы

Правила алтимата базируются на принципах, которые описывают как должна проходить игра, и как должны разрешаться возникающие разногласия. Сталкиваясь с ситуацией, которая прямым образом не описана в правилах, для разрешения разногласий можно руководствоваться следующими принципами:

- Предполагается, что ни один игрок не будет умышленно нарушать правила, поэтому за нарушения не предусмотрены строгие наказания. Вместо этого игра возобновляется так, как она наиболее вероятно продолжалась бы при отсутствии нарушения.
- Команда не должна ставиться в невыгодное положение, если соперники совершают ошибку или нарушают правила.
- Объявлять нарушения нужно тогда, когда они оказывают значительное влияние на ход игры. Игроки должны проявлять разумный уровень терпимости к несущественным нарушениям, касающимся небольших различий в расстоянии и времени.
- Каждый видит ситуацию по-своему. Два игрока, имеющих одинаково хороший обзор игрового момента, все равно могут видеть разное. Человеческое восприятие не безупречно. Пытаясь разобраться с объявлением, игроки должны отдавать себе в этом отчет.
- Если спорящие не пришли к соглашению, то диск возвращается тому, кто последним им владел до начала спорного эпизода.

1. Дух Игры

1.1. 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.

Дополнительно

На международных турнирах игроки должны учитывать и с пониманием относиться к языковым ограничениям, тем не менее оппоненты должны пообщаться, даже с помощью жестов. Капитаны и игроки играющих команд должны участвовать в обсуждениях, если они считают, что их игрок неправ или ведет себя некорректно.

1.2. 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.

1.3. Узнать видение ситуации не-игроками, если объявляется «аут» или «земля» (1.10)

Примечание

Окончательное решение по поводу объявления принимают непосредственные участники спорного эпизода. Не-игроки не должны давать советы по поводу объявления, пока их не попросят об этом игроки, участвовавшие в обсуждаемом эпизоде.

1.4. 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. Как только становится понятно, что спор разрешить не удастся, то диск возвращается тому, кто последним им владел до начала спорного эпизода.

2. Игровое поле

2.1. Игра на укороченных полях (2.1)

Примечание

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

3. Экипировка

3.1. 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

Нет интерпретаций для этого раздела.

5. Команды

Нет интерпретаций для этого раздела.

6. Начало игры

Нет интерпретаций для этого раздела.

7. Пулл

7.1. Защитник останавливает катящийся диск (7.8)

Ситуация

Диск при вводе ударяется об землю и начинает катиться по направлению к голевой зоне защитников, поэтому защитник останавливает диск, еще до того, как диска коснется игрок нападающей команды.

Результат

Это допускается. Если защитник подбивает диск по направлению к атакуемой зоне, диск может быть введен в игру в точке, в которой диск был подбит.

Игра возобновляется после чека.

Почему

В пункте 7.8 утверждается, что игрок защищающейся команды не может касаться диск, пока тот не коснется земли, поэтому очевидно, что в этой ситуации диск не «защищен». Пункт 8.4 утверждает, что любой игрок может остановить коснувшийся земли диск. А в пункте 8.5 разрешается ситуация, когда диск «подбит по направлению к другой голевой зоне».

Дополнительно

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 отнесен в точку, 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.

7.2. Откуда вводить диск в игру после пулла (7.10 – 7.13)

Примечание

Отсутствует правило «миддл».

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. (7.11)

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 (если диск вышел в аут через границу голевой зоны). (7.13)

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). (7.12)

Если вы ловите введенный диск в ауте, то должны ввести диск в игру из точки, ближайшей к тому месту, где диск был пойман (с боковой линии или с задней линии зоны). (7.12)

7.3. Обоснованная задержка перед пуллом (7.1.1)

Примечание

Совершение следующих действий считается приемлемым 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)

7.4. Офсайд (7.6)

Примечание

Для обозначения нарушения пункта 7.6 объявляется «офсайд». «Офсайд» должен быть объявлен непосредственно сразу после того, как произошло нарушение, вне зависимости от того, где будет установлена точка опоры после пулла.

Рекомендуется предупредить капитана команды соперников, совершающей данное нарушение, прежде, чем нарушение будет объявлено.

8. Статус диска

8.1. 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.

Дополнительно

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. Затягивание игры (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.

Дополнительно

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.

9. Счет блокирующего (столл)

9.1. Когда начинать столл-счет (9.3 – 9.4)

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.

Почему

В пунктах 9.3/9.4 утверждается, что маркер может начинать столл-счет, находясь в пределах трех метров от бросающего при условии «живого» диска. (поэтому после перехода владения это

неприменимо). В этих пунктах ничего не сказано о том, что бросающий должен сначала установить точку опоры.

Дополнительно

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.

9.2. Столл-счет (9.6)

Ситуация

Если после объявления столл-счет должен быть возобновлен максимум с 6 и:

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

Дополнительно

Между первым звуком «столлинг» и первым звуком цифры счета должно пройти не меньше секунды.

10. Чек

10.1. Неисправное снаряжение (10.3)

Примечание

Неисправным снаряжением считается, например, развязавшиеся шнурки, погнутый диск или слетевшая обувь. Как бы то ни было, минимизировать подобные неисправности является ответственностью самих игроков.

10.2. Чек после объявленного фола или нарушения (10.1)

Результат

Бросающий не может сделать чек сам. Чтобы сделать, например, «граунд чек» ближайший защитник должен дать на это разрешение. Подобным образом защитник должен дожидаться, пока бросающий предоставит диск для чека. Если одна из команда затягивает совершение чека для того, чтобы обсудить тактики, это противоречит Духу Игры, капитаны играющих команд должны обсудить эту ситуацию как можно скорее.

Дополнительно

И бросающий, и защитник должны убедиться, что игроки их команд находятся на установленных местах. Если игроки не вернулись на свои позиции, а игра возобновилась после чека, это является нарушением, и игра должна быть остановлена.

11. Аут

11.1. «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.

Дополнительно

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 бросившим. Этот игрок должен установить точку опоры в точке центральной зоны, ближайшей к месту, где был отпущен диск.

11.2. Где установить опорную ногу после перехода владения — диск в поле (13.6)

Ситуация

Происходит переход владения, и диск находится в пределах центральной зоны игрового поля.

Результат

Бросающий устанавливает опорную ногу в том же месте, где находился поднятый диск.

Почему

В пункте 13.6 говорится о том, что бросающий устанавливает точку опоры в том месте, где произошел переход владения.

Дополнительно

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

11.3. Где установить опорную ногу — диск в ауте (11.8)

Ситуация

Диск перелетает боковую линию, и происходит переход владения, либо инерция выносит игрока за пределы поля.

Результат

Бросающий устанавливает опорную ногу на боковой линии или максимально близко к ней.

Почему

В пунктах 11.7/8 говорится, что бросающий должен установить опорную ногу в точке центральной зоны, ближайшей к месту, в котором диск пересек линию. Формально эта точка располагается непосредственно возле линии (поскольку линии периметра не являются частью игрового поля), расположить опорную ногу на самой линии тоже допустимо. Предполагая, что ширина линий периметра всего несколько сантиметров, «ошибка» расположения слишком мала, чтобы принимать ее во внимание. В то время как в правилах утверждается, что точка опоры должна быть установлена в поле, в пункте 11.3.2 так же говорится, что опорная нога может касаться аута.

Дополнительно

Если диск вылетает через боковую линию голевой зоны, то точка опоры должна быть установлена в том месте, где находится конус. В пункте 2.8 утверждается, что угол центральной зоны должен быть обозначен конусом, поэтому двигать конус игрок не должен. Поэтому точка опоры должна быть установлена на передней линии голевой зоны возле конуса. Двигать конус нет необходимости.

Обратите внимание, что игрок имеет право на пространство, достаточное для вращения на опорной ноге (иначе вероятно возникновение опасных ситуаций).

11.4. 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 игрового поля (11.7.2). Обратите внимание: если защитник сбивает диск, но ветер возвращает диск в поле, то диск остается «живым».

Игроки атакующей команды могут находиться «в ауте» (11.5). Это значит, что если в аналогичной ситуации игрок атакующей команды первым касается диска, то это является переходом 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, точка опоры устанавливается там, где диск находился «в поле». Если в такой ситуации происходит переход владения, диск должен быть введен в игру из точки, ближайшей к месту, где нападающий коснулся диска.

11.5. Не-игрок возвращает вышедший в аут диск (11.9)

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.

Дополнительно

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.

11.6. Объявление «ин» и «аут» (11.5)

Ситуация

Игрок ловит диск, и непонятно, был «ин» или «аут».

Ситуации:

1. Противник объявляет «аут», и игрок соглашается
2. Противник объявляет «аут», но другой игрок с лучшей точкой обзора не соглашается.

Взаимного согласия нет.

3. Противник объявляет «аут», но другой игрок с лучшей точкой обзора не соглашается и предоставляет дополнительные сведения, которые убеждают противника, что аута не было.

4. Противник объявляет пробежку, поскольку он полагает, что игрок поймал диск в поле, затем по инерции выбежал в аут, но не вернулся в поле.

Результат

1. Переход владения
2. Диск возвращается предыдущему бросающему
3. Диск считается принятым в поле, и игра возобновляется после чека
4. Противник приостанавливает столл-счет и указывает на то место, где должна быть установлена точка опоры. Бросающий без задержек устанавливает точку опоры в правильном месте, столл-счет может быть возобновлен.

Почему

В ситуациях 1 и 2 применяется пункт 13.2: непонятно, был ли переход владения, и противник сделал объявление (обратите внимание, что в правилах не уточняется, какое конкретно объявление должно быть сделано, но «аут» самое подходящее).

Ситуация 3 является свободным толкованием пункта 13.2: у игрока может сложиться впечатление, что соперник сделал объявление не имея соответствующей информации (например, «когда я поймал диск, моя правая нога еще находилась в воздухе»), утверждая таким образом, что у него было лучшее видение произошедшего. Если соперник соглашается с данной информацией, которая ясно означает, что перехода владения не было, то вернуть диск на пас назад, очевидно, является не является хорошим решением (это следует из пункта 1.2).

Обратите внимание, что ситуации, схожие с 3-й, могут привести к длительным обсуждениям, чего следует всеми силами избегать. Если понятно, что противник не принимает дополнительные сведения, игрок может просто объявить «не согласен» («контест») и вернуть диск предыдущему бросающему.

Дополнительно

Практически всегда лучшим решением является вернуть диск предыдущему бросающему.

«Проверить положение ног» не является объявлением, и остановки игры не происходит. Если игроки считают, что игрок находится в ауте, то должен быть объявлен либо «аут», либо «пробежка». Если у игрока не было обзора, он должен оставить принятие решение об объявлении тем игрокам, у которых обзор был (возможно, только принимающему). Если никто не знает, был «ин» или «аут», то принимающий получает преимущество, и игра продолжается.

12. Прием диска и расположение игроков

12.1. Попытка завладеть диском (12.9)

Примечание

Игрок считается «пытающимся завладеть диском» (пункт 12.7), если диск находится в полете, и игрок стремится совершить любой контакт с диском, то есть поймать его или перебить.

12.2. 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.

Дополнительно

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.

Дополнительно

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.

Дополнительно

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.

13. Переходы владения

13.1. Двойной переход владения (13.1)

Ситуация

Защитник из команды А перехватывает пас команды В и затем кладет диск на землю либо намеренно роняет диск.

Результат

Это является двойным переходом владения, и команда В получает владение диском.

Почему

Как только защитник из команды А получает владение диском, он становится нападающим игроком. Если после этого диск касается земли, при этом им не владеет игрок атакующей команды, то это переход владения, команда А теряет владение диском.

Дополнительно

Если в попытке перехватить пас защитник из команды А теряет контроль над диском вследствие контакта с землей либо случайно роняет диск, то считается, что прием диска не был осуществлен, и команда А получает владение диском.

Если переход владения оспорен, то игрок команды А, которому приписывается намеренная потеря диска, должен получить владение диском (пункт 1.11).

13.2. Переход владения вследствие двойного касания (13.1.4)

Ситуация

Вращаясь вокруг точки опоры, раскидывающий случайно отпускает диск, а 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» определен (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.

Дополнительно

Если раскидывающий случайно отпускает диск после обманного движения, он не может касаться диска до тех пор, пока диска не коснется другой игрок, иначе это будет являться «двойным касанием».

13.3. Где установить опорную ногу после перехода владения — диск в поле (13.6)

Ситуация

Происходит переход владения, и диск находится в пределах центральной зоны игрового поля.

Результат

Бросающий устанавливает опорную ногу в том месте, где остановился диск.

Почему

В пункте 13.6 говорится, что бросающий должен установить точку опоры в месте перехода владения.

Дополнительно

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

13.4. Установка опорной ноги в защищаемой зоне после перехода владения (13.8)

Ситуация

Происходит переход владения в защищаемой зоне, игрок устанавливает точку опоры в этой зоне, затем решает установить точку опоры на голевой линии.

Результат

Это является пробежкой. Игра не останавливается, но бросающий должен вернуться к начальной точке опоры в голевой зоне.

Почему

В пункте 13.8.1 утверждается, что если игрок остается на месте перехода владения, либо совершает обманное движение, это означает, что игрок установил точку опоры в этом месте. В пункте 13.8.3 утверждается, что, будучи установленной, точка опоры не может быть изменена. В пункте 18.2.6.4 утверждается, что если бросающий теряет контакт с точкой опоры до того, как отдаст пас, это является пробежкой, а в пункте 18.2.7 говорится, что неоспоренная пробежка не останавливает игру.

Дополнительно

Если бросающий подбирает диск в голевой зоне и сразу же начинает движение, то диск необходимо отнести на голевую линию. Если этого не сделать, то это так же будет являться пробежкой.

Запрещается, подобрав диск, осмотреться на предмет наличия игроков, которым можно отдать пас, а затем двигаться к голевой линии.

14. Выигрыш очка

14.1. «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.

Дополнительно

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

14.2. Выигрыш очка (14.1)

Примечание

Если игрок полагает, что было очко, то в соответствии с пунктом 14.1 он должен объявить «гол». Это объявление останавливает игру.

14.3. Принимающий почти выигрывает очко (14.2)

Ситуация

Игрок ловит диск вблизи голевой зоны, но нет уверенности в том, что в соответствии с пунктом 14.1 должно быть засчитано очко.

Результат

Если неясно, должно ли быть засчитано очко, игрок должен покинуть голевую зону, и игра продолжается (пункт 14.2). Если игра не была остановлена для обсуждения очка, или если принимающий не объявил «гол», игра может быть продолжена без чека.

Дополнительно

Если принимающий объявил «гол», и это объявление было оспорено, или если обсуждение того, должно ли быть засчитано очко заняло значительное время, то игра должна быть возобновлена через чек.

14.4. 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.

Дополнительно

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.

15. Объявление фолов, несоблюдений и нарушений

15.1. Согласие с объявлением (15.8)

Примечание

Объявление фола и согласие с ним должны быть озвучены громко и четко.

15.2 Объявление несоблюдений (15.5)

Примечание

В пункте 15.5 утверждается, что любой игрок может объявить несоблюдение. Однако, если объявление делает не бросающий и не маркер, то объявление должно быть достаточно громким, чтобы эти игроки могли его услышать.

16. Возобновление игры после объявления фола или нарушения

16.1. Как возобновляется игра в следующих ситуациях (16.1)

Ситуация

Маркер объявляет фол против бросающего, затем бросающий совершает пас. Пас незавершен(ый).

Результат

Происходит переход владения.

Почему

В соответствии с пунктом 16.1.2.1 команда, сделавшая объявление, получает владение диском, 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

Происходит переход владений. Игра возобновляется после чека.

Почему

В соответствии с пунктом 16.1.2.2.2 — команда, объявившая фол, теряет владение диском, поскольку на переход владения фол фактически не повлиял — это произошло из-за игрока, который не поймал несложный пас.

Дополнительно

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 16.1.2.2.1.

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

Пас засчитывается, и игрок, объявивший «пик», двигается туда, где он должен был бы находиться, по его мнению.

Почему

Пункт 16.1.2.2.2 — «пик» не влияет на владение диском.

Дополнительно

Если бы игрок нападающей команды не поймал бы диск, произошел бы переход владения (16.1.2.1).

Если «пик» объявлен до броска (или до совершения броскового движения), игра незамедлительно останавливается и переход владения становится невозможен (16.1).

17. Фолы

17.1. Контакт во время совершения броска (фолы защитника и фолы бросающего) (17.4, 17.7)

Результат

Фол бросающего происходит только в том случае, когда бросающий движется в сторону неподвижного маркера. То есть бросающий движется в ту область пространства, которую занял маркер во время начала совершения броска. Любой другой контакт является фолом защитника.

Дополнительно

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

17.2. Рука бросающего ударяется в руку защитника во время совершения броска (17.4, 17.7)

Ситуация

1. Защитник неподвижен (то есть бросающий ударяет по ноге защитника, либо рука защитника неподвижна)

2. Бросающий начинает бросательное движение в область пространства, незанятое телом либо конечностями защитника; защитник движется «в бросок» и ударяет бросающего.

Результат

1. Фол бросающего.
2. Фол защитника.

17.3. Блокирующие фолы (17.8)

Примечание

У каждого игрока в направлении движения есть запас пространства. Объем этого пространства зависит от многих факторов (скорость движения, направление взгляда, покрытия игрового поля и так далее) и содержится в ответе 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 (крайним примером может быть ситуация, когда 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 «конфликта пространства игроков» (т.е. виноват тот, кто сделал последнее движение, которое привело к пересечению занятых пространств игроков – обычно это тот игрок, который последним занял место).

Игроки могут двигаться в любом направлении, пока их действия не приводят к непредотвратимому столкновению (которого нельзя избежать).

Считается, что столкновения можно избежать, если игрок имеет возможность вовремя среагировать и избежать его, с учетом скорости движения игрока и направления его взгляда.

17.4. Опасная игра (17.1)

Примечание

Бывают ситуации, которые могут привести к опасной игре (например, 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.

17.5. Фолы защитника при приеме диска, когда неясно, был ли бы 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).

Почему

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

Дополнительно

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

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

17.7. Контакт инициирован одновременно принимающим и защитником (17.2, 17.6)

Ситуация

Два игрока из разных команд двигаются в одну точку, чтобы попытаться завладеть диском. Они оба осведомлены друг о друге и отдают себе отчет, что возможен незначительный контакт. Незначительный 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 фولا (то есть один игрок неподвижен, а другой сталкивается с ним, или один игрок явно занял какую-то позицию или двигался в определенном направлении, а его противник изменил направление и помешал ему и контакт было невозможно избежать (см. пункт 17.3 Интерпретаций))

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 не является незначительным (т.е. 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.). 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 оба игрока являются инициаторами контакта телами, игрок, который инициировал контакт руками, совершает фол, поскольку это прямым образом повлияло на исход игрового момента.

Дополнительно

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, и уместно будет объявить «опасную игру» (см. пункт 17.4 Интерпретаций)

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

17.8. 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.

Дополнительно

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 (16.1.2.2.2).

18. Несоблюдения и нарушения

18.1. Дабл тим (18.1.1.5)

Ситуация

Два или более игроков защищающейся команды находятся в пределах трех метров от бросающего.

Результат

Бросающий может объявить «дабл тим», за исключением тех случаев, когда все «дополнительные» защитники могут утверждать, что они находятся в пределах трех метров от игрока нападающей команды (кроме бросающего). Защитникам не обязательно сосредотачивать свое внимание на этом нападающем, достаточно расстояния.

Почему

В пункте 18.1.1.5 описана в точности эта ситуация.

Дополнительно

Это совершенно нормальная ситуация, когда возле одного принимающего игрока нападающей команды находится много защитников.

При первом неоспоренном объявлении «дабл тим» маркер должен вначале дождаться устранения неправильного расположения игроков (18.1.4) и затем вычесть 2 из столл-счета (18.1.3). Если игроки расположились неправильно, то это является еще одним нарушением, даже если столл-счет уже был уменьшен на 2.

18.2. 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).

Дополнительно

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.

18.3. Рэппинг (18.1.1.4)

Примечание

Маркер имеет право раскинуть в стороны руки для того, чтобы вынудить бросающего отдать пас в определенном направлении («форс»). Однако, руки маркера должны быть расположены в одной плоскости с телом маркера («плоско») или за телом, но перед ним.

18.4 Повторное объявление несоблюдения маркера (18.1.5)

Примечание

Повторным объявлением является любое объявление несоблюдения маркера, если во время текущего владения диском бросающего уже было объявлено неоспоренное несоблюдение маркера.

Если объявлено неоспоренное несоблюдение маркера, после чего игра останавливается из-за несвязанного объявления (например, «пика»), то любое несоблюдение маркера, объявленное после этого, все равно считается повторным объявлением.

Прежде, чем объявлять повторное несоблюдение маркера, защищающаяся команда должна иметь возможность скорректировать предыдущее несоблюдение. Например, если объявлен «дабл тим», и тотчас же объявляется снова, то это не считается повторным объявлением несоблюдения. Столл-счет не может быть возобновлен до тех пор, пока не скорректировано неверное расположение (пункт 18.1.4) — если защита этого не делает, это должно быть объявлено незамедлительно.

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

Примечание

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.

18.6. 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.

Дополнительно

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

18.7 Продолжение 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

Дополнительно

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.

18.8. 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 поведение ожидается и не должно считаться пробежкой.

18.9. Типпинг (подбрасывание диска) (18.2.6.6)

Ситуация

Любой контакт принимающего с диском, не являющийся «чистым» приемом диска, может рассматриваться как «типпинг». Рассмотрим эти случаи:

1. Игрок намеренно подбрасывает диск, чтобы поймать его в голевой зоне и выиграть очко
2. Игрок подбрасывает диск таким образом, чтобы его партнер по команде поймал диск в голевой зоне
3. Игрок неловко пытается поймать диск, и в конце концов устанавливает контроль над диском в голевой зоне

Результат

1. Это пробежка
2. Это очко
3. Это очко, если только неловкое обращение с диском не было преднамеренным

Почему

Нарушение правил в соответствии с пунктом 18.2.6.6 происходит лишь в том случае, если игрок намеренно подбрасывает себе диск для того, чтобы продвинуться в каком-нибудь направлении.

18.10. Продолжение игры после объявления «пика» (18.3.2)

Ситуация

Как продолжить игру после объявления «пика».

Результат

- Если во время объявления «пика» бросающий не совершает бросательное движение, и/или диск не находится в полете, то игра останавливается, и разрешается пик.
- Если во время объявления «пика» бросающий совершает бросательное движение, и/или диск находится в полете, то игра продолжается до тех пор, пока либо пас не будет завершен (после чего диск возвращается бросающему, если пик повлиял на владение диском), либо не произойдет переход владения (засчитывается переход владения, и игра продолжается) — пункт 16.1.2
- Как только пойман первый пас, игра останавливается, и все следующие пасы не берутся в расчет, пока игра не будет возобновлена.

Дополнительно

Игрок может объявить пик, если в тот момент, когда ему заблокировали движение, он находился менее чем в 5-ти метрах от игрока, которого он активно «опекает».

Если пик не оспорен, пострадавший защитник может пройти на то место, где он оказался бы, не будь на его пути препятствий.

18.11. Оспоренный пик (18.3.1)

Ситуация

Нападающий оспаривает объявление пика, поскольку не считает, что защитник активно его накрывал.

Результат

Диск возвращается бросающему, столл-счет возобновляется максимум с 6 (пункт 15.10.5). Игроки должны вернуться на те позиции, которые они занимали во время объявления пика.

Дополнительно

Пик может быть оспорен только если он произошел до броска, или если диск пойман нападающей командой.

Если защитник осознает, что пика не было, он должен отказаться от объявления.

19. Остановка игры

19.1. 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)

19.2 Остановка игры, когда диск находится у раскидывающего (19.3)

Примечание

Если остановка игры происходит в то время, пока диск находится у раскидывающего, столл-счет должен быть начат максимум с шести (6).

20. Тайм-ауты

20.1. Тайм-аут между поинтами (20.7)

Примечание

Если капитан объявляет «тайм-аут» между поинтами, когда у его команды не осталось тайм-аутов, то это объявление не действует.