



И ГРОВОЙ РЕГЛАМЕНТ ФФДР ПО ФЛАИНГ ДИСКУ (АЛТИМАТ) В РЕГУЛЯРНОМ КЛУБНОМ ЗАЛЬНОМ СЕЗОНЕ 2018-2019гг.

Версия от 24.10.2018

Документ подготовлен комитетом по зальному алтимату ФФДР.

Регулярный Зальный Клубный Сезон по флаинг диску (алтимату) и Открытый Зальный Чемпионат России по флаинг диску (алтимату).

Турнир проводится по правилам, утвержденным Всемирной Федерацией Флаинг Дисков (ВФФД) редакции 2018 года, если иное не предусмотрено данным регламентом.

1. Регламент всех игр, кроме финалов

1.1. Продолжительность игр – 25 минут, без перерыва;

1.2. Победный счет – 11 очков, доигрывание +1 (максимальный счет – 11 очков);

1.3. У каждой команды есть по одному (1) тайм-ауту продолжительностью 1 минута. **Запрещается брать тайм-аут после окончания игрового времени и за три минуты до окончания игрового времени.**

1.4. Начало игры после "тайм-аутов":

1.4.1. По окончании времени тайм-аута все игроки атаки должны располагаться в неподвижном состоянии (запрещается перемещаться по полю) до момента ввода диска в игру.

1.4.2. Один из игроков защиты должен сделать "диск чек" атакующему игроку с диском не более чем через 15 секунд после окончания времени тайм-аута (при условии неподвижности игроков атаки).

1.4.3. Если защита не делает "диск чек" в течение 15 секунд после окончания тайм-аута, игрок атаки, владеющий диск имеет право

сделать "граунд чек" (коснуться диском игрового поля) и начать игру.

1.5 Сразу после признания защитой заработанного очка соперника, атака имеет 20 секунд чтобы сигнализировать о готовности к началу розыгрыша следующего очка. Если атака не дает сигнал по истечении 30 секунд, защита может ввести диск в игру без сигнала. Защита имеет 30 секунд чтобы ввести диск в игру или максимум еще 10 секунд после сигнала атакующей команды.

2. Регламент финалов

2.1. Продолжительность игр – 40 минут, с перерывом – 2 минуты;

2.2. Перерыв наступает после достижения одной из команд 8 очков, либо после истечения 20 минут. Если время истекло и доигранное очко не принесло ни одной из команд 8 очков, то устанавливается новый point-sar по достижении которого объявляется перерыв. Новый point-sar устанавливается путем добавления одного очка к наивысшему результату одной из команд;

2.3. Победный счет – 15 очков, доигрывание +1 (максимальный счет – 15 очков);

2.4. У каждой команды есть по одному (1) тайм-ауту продолжительностью 1 минута в каждой половине игры.

2.4.1. Регламент тайм-аутов такой же как в групповых и стыковых играх.

3. Время игры и счет блокирующего

3.1. Время розыгрыша начинается с момента признания гола;

3.2. Во время тайм-аута время игры не останавливается;

3.3. Маркер считает игрока с диском до восьми (8);

3.4. Расстояние между маркером и игроком с диском не более двух (2) метров;

3.5. После остановки игры счет возобновляется следующим образом:

3.5.1. После неоспоренного нарушения маркером игроком защиты счет сбрасывается до единицы (1);

3.5.2. После неоспоренного нарушения игроком атаки с диском счет возобновляется максимум с шести (6);

3.5.3. После оспоренного объявления "Столл-аут" счет возобновляется максимум с шести (6);

3.5.4. После любых других объявлений* счет возобновляется максимум с пяти (5).

3.6. Возобновление счета "максимум с n" - означает сказать "Столлинг" и затем назвать число, на один больше чем последнее названное до остановки игры. Или число n, если число больше n**.

*Интерпретации - Пункт 9.3

Любые другие объявления означают: "Пик", оспоренный "Фол", оспоренное выигранное очко, оспоренный переход владения (исключая "Столл-аут"), нарушение расположения людей или предметов около боковой линии (Пункт 2.7), "Травма" или техническая остановка игры.

**Интерпретации - Пункт 9.4

Если после объявления счет должен возобновиться максимум с пяти (5) и

1) последнее названное число до остановки игры было 3, то счет возобновляется со "Столлинг 4";

2) последнее названное число до остановки игры было 7, то счет возобновляется со "Столлинг 5".

Дополнение: Теперь нет необходимости делать задержку между словом "Столлинг" и числом счета.

4. Ввод диска

4.1. Если игрок атакующей команды касается диска до его касания земли, после чего атакующая команда не может поймать диск, это не считается потерей. В этом случае диск необходимо начинать разыгрывать с точки игрового поля, ближайшей к месту касания атакующим игроком диска.

Если диск касается игрового поля, затем игрок атаки не может его поймать или остановить (атакующий игрок касается диска), то диск вводится в игру с точки игрового поля, ближайшей к месту остановки диска (если диск не пересек линию аута) или в месте, где диск пересек линию аута. Запрещено специально подбивать диск без намеренья поймать или остановить его. В этом случае, команда защиты имеет право ввести диск в игру повторно. Игрок коснувшийся диска не обязан начинать розыгрыш.

4.2. Атакующая команда вправе объявить "брик" (5 метров от передней линии зоны атакующей команды) в следующих случаях:

4.2.1. В случае когда диск коснулся центральной части поля и вышел (вылетел или выкатился) в аут, не касаясь игроков атаки;

4.2.2. В случае когда диск пролетел над линией центральной части поля ниже 0.5 метра, не касаясь игроков атаки;

4.2.3. В случае когда диск пролетел над линией игрового поля (не "центральной части") выше чем 2 метра и затем не вернулся (по воздуху) в пределы игрового поля, не касаясь игроков атаки;

4.2.4. Если выполняется один из пунктов 4.2.1.-4.2.3., то игрок атаки имеет право объявить "Брик" или начать игру с ближайшей точки от места выхода диска за пределы игрового поля. Во всех остальных случаях игра начинается согласно п.4.1 или с точки игрового поля (не "центральной части"), ближайшей к точки выхода диска в аут (если условия не описаны в п.4.1).

4.2.5. Если диск вышел в аут (вылетел или выкатился) после "пулла", то игрок, начинающий розыгрыш, должен установить опорную точку в корректном месте игрового поля (согласно пунктам 4.2.1.-4.2.4) и сделать "граундтач" (коснуться диском игрового поля) или "селфчек" (ударить самостоятельно по диску), прежде чем вводить диск в игру.

5. Если предыдущая игра заканчивается позже времени начала следующей игры, то отсчёт игрового времени начинается сразу после освобождения игровой площадки. Если одна или обе команды не готовы по истечении трёх минут (и это не связано с переездом из другого зала), то команда(ы) будут наказываться 1 очком за каждую начавшуюся минуту их опоздания.

6. Если две команды имеют одинаковое количество очков, то в зачёт идёт результат личной встречи. Если три или более команд оканчивают с одинаковым результатом, то учитываются только игры между этими командами. Если и после этого проблема не решена, учитывается разница голов между этими командами. В случае, если проблема не решена снова, то учитывается разница голов во всех встречах. Если и тогда проблема не решена, то приоритет отдается команде забившей наибольшее количество голов во всех встречах. Если проблема не решена, то выше ставится команда, имеющая более высокий текущий рейтинг Зального Клубного Сезона. Если используя все вышеперечисленные способы не удастся разрешить ситуацию, то проблема решается простым подбрасывание диска капитанами участвующих в споре команд. Команда, чей капитан выиграл подбрасывания дисков ставиться выше.

7. Если на игре присутствует обслуживающий персонал ("стафф"), который следит за счетом игры, то в этом случае играющие команды все равно обязаны контролировать правильность ведения счета на протяжении всей игры. Если по окончании игры "стафф" зафиксировал итоговый счет в протоколе и последний розыгрыш завершился признанием гола одной из команд, то итоговый счет более не может быть оспорен.

8. Команда может выпускать на поле только игроков, указанных в официальном командном ростере, утвержденном ОКТ турнира.

9. В случае возникновения серьезных претензий хотя бы одной из команд относительно Духа Игры, ОКТ турнира вправе провести заседание (если посчитает нужным) Комитета по Духу Игры Турнира, который в свою очередь может принимать решения по улаживанию конфликтных ситуаций, в том числе признавать победу/поражение одной из команд, снижения количества очков, а также исключать команду с турнира. Комитет по Духу Игры Турнира может пригласить на свое заседание представителей любой из команд для решения спорных ситуаций. Состав Комитета по Духу Игры Турнира определяется ОКТ или ФФДР.