

- Временные ограничения -

Тройной свисток всегда означает, что игра должна продолжиться незамедлительно!

Временные ограничения между розыгрышем очков

Временное ограничение между забитым очком и последующим вводом диска в игру составляет 60 (шестьдесят) секунд для принимающей команды (команды атаки) и 75 (семьдесят пять) секунд для команды, вводящей диск (команды защиты). Эти временные интервалы обозначаются следующим образом:

По прошествии 45 (сорока пяти) секунд – один свисток

+ (а) Секундомер запускается стаффом незамедлительно после того, как было забито очко (в случае дискуссий и спорных моментов – незамедлительно после того, как защищающаяся команда согласилась с очком). По истечению 45 (сорока пяти) секунд стафф подает одинарный свисток, чтобы предупредить игроков атакующей команды о том, что у них осталось 15 (пятнадцать) секунд.

По прошествии 60 (шестидесяти) секунд – два свистка

+ (б) По истечению 60 секунд, *в случае если атакующая команда подтверждает свою готовность поднятой рукой*, стафф подает сигнал (двойной свисток) игрокам защищающейся команды, что у них осталось 15 (пятнадцать) секунд.

+ (в) *Если атакующая команда не подтвердила свою готовность до двойного свистка (свистка о прошествии 60 секунд)*, этот сигнал означает, что эта команда теряет тайм-аут (если у нее еще остались тайм-ауты). В таком случае стафф говорит капитанам команд, что командой атаки взят тайм-аут, и начинается время тайм-аута. Если у атакующей команды к этому моменту не осталось тайм-аутов, то тайм-аут не применяется, пулл не производится, и атакующая команда начинает владение диском с точки, находящейся на пересечении линии аута и передней линией своей зоны, сторону линии аута выбирает защищающаяся команда. Игра возобновляется после чека.

По прошествии 75 (семидесяти пяти) секунд – три свистка

+ (г) Если защищающаяся команда не ввела диск в игру до тройного свистка, эта команда теряет тайм-аут (если у нее еще остались тайм-ауты). В таком случае стафф говорит капитанам команд, что командой защиты взят тайм-аут, и начинается время тайм-аута. Если у защищающейся команды к этому моменту не осталось тайм-аутов, то тайм-аут не применяется, пулл не производится, и атакующая команда начинает владение диском с точки «брик», ближайшей к той зоне, куда эта команда атакует. Игра возобновляется после чека.

Временные ограничения в начале игры и после халф-тайма

Стафф подает сигналы:

- **за 30 секунд** до времени, когда команда атаки должна обозначить свою готовность поднятой рукой – **один свисток**;
- **за 15 секунд** до времени, когда команда атаки должна обозначить свою готовность поднятой рукой – **один свисток**;
- **за 15 секунд** до времени, когда команда защиты должна ввести диск – **двойной свисток**;
- **финальный сигнал (тройной свисток)**, когда игра должна продолжиться немедленно.

Временные ограничения после тайм-аутов

(а) Тайм-ауты между очками:

Каждый тайм-аут, взятый в перерыве между очками, увеличивает время между очками (смотри выше) на 2 минуты. Стафф подает сигналы (свистки) точно так же, как после халф-тайма.

(б) Тайм-ауты во время розыгрыша очка

Стафф подает сигналы:

Одинарный свисток за 30 (тридцать) секунд до окончания времени тайм-аута, и **одинарный свисток за 15 (пятнадцать) секунд** до окончания времени тайм-аута.

По окончании 2 минут *все игроки команды атаки должны занимать стационарные позиции*, а игрок, владеющий диском, должен обозначить готовность поднятой рукой.

Если команда атаки не готова по истечении 2 минут, тогда стафф производит **двойной свисток**, обозначающий, что время тайм-аута вышло. После этого маркер может незамедлительно начать (или продолжить) счет.

Если команда атаки готова по истечении 2 минут, у команды защиты есть дополнительные **15 (пятнадцать) секунд** для того, чтобы занять стационарные позиции на поле. После 15 (пятнадцати) секунд, стафф подает **финальный сигнал (тройной свисток)**, после которого команда атаки может незамедлительно начинать игру.

Временные ограничения после объявления фола или нарушения

Стафф подает сигналы:

- по прошествии **30 секунд** (если вопрос не решен) – **один свисток**. К обсуждению подключаются капитаны команд (если до этого они не участвовали в нем).
- по прошествии **60 секунд** (если вопрос не решен) – **тройной свисток**. Объявление считается оспоренным. Диск возвращается к последнему бросавшему. Игра возобновляется после чека.

Комментарии

1: Если обе команды готовы продолжить игру в любое время до финального сигнала (тройного свистка), тогда игра возобновляется после чека, и стафф не подает оставшиеся сигналы.

2: Сигнал готовности подается поднятием руки игроком команды, о которой идет речь. Игроки этой команды должны предварительно занять и удерживать свои позиции.