

# Правила ВФЛД по Алтимату 2013 - Интерпретации -

Официальная версия, вступившая в силу 01.01.2013  
Подготовлена комитетом ВФЛД по правилам игры в Алтимат

## Содержание

Введение.....	2
Принципы .....	2
1. Дух игры .....	4
2. Игровое поле.....	5
3. Экипировка .....	5
4. Розыгрыш, очко, игра .....	6
5. Команды.....	6
6. Начало игры.....	6
7. Ввод диска («Пулл»).....	6
8. Статус диска.....	7
9. Счет блокирующего («стол»).....	8
10. Чек.....	9
11. Аут .....	10
12. Прием диска и расположение игроков .....	11
13. Переход владения .....	14
14. Выигрыш очка .....	16
15. Объявление фолов, несоблюдений и нарушений .....	17
16. Возобновление игры после фола или объявленного нарушения .....	18
17. Фолы .....	19
18. Несоблюдения и нарушения .....	21
19. Остановка .....	24
20. Тайм-аут.....	24

## Введение

---

Настоящие Интерпретации дополняют Правила Алтимата ВФЛД2013. Правила ВФЛД – это основной документ, в котором описываются правила игры в Алтимат. Тем не менее, игроки могут обращаться к настоящему документу, чтобы корректно применять правила и решать вопросы на поле.

Правила написаны максимально полно, понятно, просто и аккуратно. Тем не менее, обычные игроки не всегда могут понять, как корректно применить Правила в какой-либо ситуации. Данные интерпретации содержат некоторые примеры использования правил.

В спорте, где есть судья или рефери, они принимают решение о том, являются ли нарушения существенными и влияют ли они на результат игры. Поскольку в алтимате предусмотрено самостоятельное судейство игроков, целью настоящих Интерпретаций также является определение общих условий, по которым нарушений будет оцениваться как существенное.

Несмотря на то, что интерпретации не являются частью правил игры, они регламентируют условия, которые необходимо соблюдать для обеспечения единого стиля игры. Если ситуация, описанная в данном документе, случается на поле, то необходимо следовать указаниям Интерпретаций.

## Принципы

---

Правила игры в Алтимат основаны на принципах, которые определяют то, как следует играть и как следует решать возникающие вопросы. В случае возникновения ситуаций, которые отдельно не оговорены в правилах, для решения вопросов следует обратиться к следующим принципам:

Предполагается, что ни один игрок не нарушает правила умышленно; поэтому правилами не предусматривается строгих наказаний, а скорее способ возобновления игры, таким образом, который моделирует ситуацию, которая могла бы сложиться на поле, если бы такого нарушения не было.

Команда не должна лишаться преимуществ на поле, если команда соперника совершила ошибку или нарушение.

Следует объявлять только те объявления, которые оказывают существенное влияние на ход игры. Игроки должны учитывать возможность разумно игнорировать небольшие нарушения, которые повлекли за собой незначительный ущерб по времени или расстоянию.

Не все видят сложившуюся ситуацию на поле одинаково. Два игрока с очень хорошим обзором ситуации могут увидеть совершенно противоположные вещи. Человеческое восприятие не идеально. Игроки должны учитывать этот фактор при решении вопросов.

Если объявление не может быть урегулировано, то диск должен быть возвращен в точку, когда было последнее его владения до объявления, и игра должна возобновиться с момента до объявления.

1.1	Обоснование объявления (1.3.4)	4
1.2	Последовательные объявления во время игры (1.3.7.)	4
1.3	Объявление только существенных нарушений (1.3.8)	4
1.4	Неуважительное празднование только что выигранного очка (1.6.4)	4
1.5	Обращение за помощью к «не-игрокам» (1.10)	4
1.6	Обсуждение того, что произошло на поле (1.12)	5
2.1	Размер игрового поля (2.1)	5
3.1	Запрещается носить опасную одежду или вещи (3.4)	5
7.1	Защита останавливает катящийся диск при вводе (7.7)	6
7.2	Место начала игры после ввода (7.10-7.12)	6
7.3	Обоснованная задержка пулла (7.1.1)	7
7.4	Офсайд (7.5)	7
8.1	Неправильное объявление	7
8.2	Значительное изменение положения диска	7
8.3	Задержка игры после перехода владения	8
9.1	Когда начинается счет блокирующего	8
9.2	Столл после объявления «пика»	8
9.3	Другие объявления (9.5.4)	8
9.4	Возобновление счета (9.6)	9
10.1	Помехи из-за экипировки (10.3)	9
10.2	Когда чек не требуется (10.1)	9
10.3	Задержка игры перед «чеком» (10.4.1)	9
11.1	«Величайшая игра» («Грейтест», Greatest) (11.3.1)	10
11.2	Выход игрока за пределы поля (11.6)	10
11.3	Выход диска за пределы поля (11.7)	10
11.4	Возврат диска, ушедшего в аут, не-игроком (11.8)	10
12.1	Что объявлять в случае «ин» или «аут» (12.3)	11
12.2	Расположение игроков (12.7)	11
12.3	Расположение игроков (12.8)	12
12.4	Игра в диск (12.9)	12
12.5	Положение игроков, когда диск находится в воздухе (12.6-12.9)	12
12.6	Одновременное движение в одну точку (12.10)	13
13.1	Падение диска без касания его атакующим игроком (13.1.1)	14
13.4	Переход владения из-за двойного касания (13.1.4)	14
13.3	Оспаривание потери пулла при приеме (13.2)	15
13.4	Потеря диска из за удара о землю (13.5.1)	15
13.5	Намеренно уроненный диск (13.6)	15
13.6	Где ставить опорную ногу – диск ушел в аут (13.8)	15
13.7	Где ставить опорную ногу после перехода владения – диск в поле (13.9)	16
13.8	Сигнал руками, после перехода владения в защищаемой голевой зоне (13.11.2.1)	16
13.9	Установка опорной ноги после перехода владения в защищаемой голевой зоне (13.11.3)	16
14.1	Гол «Кэллахан» (Callahan goal) (14.1)	16
14.2	Оспоренный выигрыш очка (14.1.1)	17
14.3	Пас после забитого очка (14.1)	17
15.1	Случайный контакт (15.1)	17
15.2	Объявление нарушения на маркинге	17
16.1	Что происходит, если игра возобновляется по этим сценариям (16.2)	18
16.2	Объявления, влияющие на игру (16.3)	18
17.1	Контакт в момент выбрасывания диска (фол атаки или защиты) (17.46 17.7)	19
17.2	Блокирующий фол 17.8	19
17.3	Опасная игра (17.1)	19
17.4	Фолы защитника при приеме, когда неочевидно, что диск можно было поймать (17.2)	20
17.5	Взаимные фолы при приеме (17.10.2)	20
17.7	Косвенные фолы (17.9)	20
18.1	«Дабл тим» (18.1.1.5)	21
18.2	Контакт с бросающим до броска (18.1.1.7)	21
18.3	«Рэпинг» (18.1.1.4)	21
18.4	Объявление последовательных нарушений маркера (18.1.5)	22
18.5	Маркер не сбрасывает счет после нарушения на маркинге (18.1.3)	22
18.6	Передача диска в движении после приёма паса (18.2.3.1)	22
18.7	Продолжение игры после объявления «пробежки» (18.2.7)	23
18.8	Объявление пробежки (18.2.6)	23
18.9	Типпинг (18.2.6.6)	23
18.10	Объявление пика (18.3.1)	24
19.1	Замена при травме (19.1.3)	24
19.2	Техническая остановка при сильном повреждении диска (19.2.2)	24
20.1	Тайм-аут между очками (20.7)	24

# 1. Дух игры

## 1.1 Обоснование объявления (1.3.4)

Что	Одним из факторов, характеризующих «хороший дух» является готовность игрока в случае необходимости дать краткие пояснения объективных причин, которые привели к объявлению или оспариванию объявления.
Пример	После объявления «пробежки» (travel, трэвэл), если игрока спросят, он может сказать: «я видел, как ты пододвинул опорную ногу, но диск все еще был у тебя в руках»
Почему	Объективное доказательство – это доказательство, которое может быть проверено на достоверность. Оно поясняет, что объявление не было основано на эмоциях, или том, что игрок хотел или ожидал увидеть, а на том, что действительно случилось. Если игрок не совсем уверен в объективности доказательства, такое объявление делать не стоит.
Дополнительно	Игроки должны знать и понимать языковые ограничения, которые могут возникнуть на международных соревнованиях, тем не менее, соперники должны общаться, объясняя жестами то, что они увидели. Капитаны команд и другие игроки должны включаться в обсуждение, если они думают, что игрок их команды неправ или ведет себя некорректно.

## 1.2 Последовательные объявления во время игры (1.3.7.)

Что	Игроки не должны делать объявления не учитывая условий игры. Это значит, что игроки не должны делать больше объявлений, когда игра близка к завершению, а счет практически равный.
Пример	Если в начале игры незначительная «пробежка» не была объявлена, тогда подобные нарушения не должны объявляться и позднее по ходу игры.

## 1.3 Объявление только существенных нарушений (1.3.8)

Что	Игроки должны учитывать возможность разумно игнорировать небольшие нарушения, которые повлекли за собой незначительный ущерб по времени или расстоянию
Пример	Если раскидывающий устанавливает точку опоры в одном сантиметре от правильной точки, то тогда «пробежку» объявлять не следует

## 1.4 Неуважительное празднование только что выигранного очка (1.6.4)

Что	Нельзя оскорблять соперника или дразнить его «показывая» пойманный диск. Таких действий следует избегать
Результат	Капитаны команд-соперников должны обсудить все вопросы, касающиеся нарушений и постараться решить их

## 1.5 Обращение за помощью к «не-игрокам» (1.10)

Комментарий	Только игроки, участвующие в инциденте могут сделать объявление. Не-игроки не должны давать каких-либо комментариев касательно
-------------	--

	<p>объявления, пока игроки не попросят их об этом.</p> <p>Объявления на линии определяются также как любые объявления, имеющие отношение к точке, где диск выкатился или вышел в аут, или положению игрока по отношению к линиям периметра поля или голевых зон. Объявления на линии – это объявления «аут», «гол» или «офсайд»</p>
--	---

## 1.6 Обсуждение того, что произошло на поле (1.12)

Комментарий	<p>В случае если игроки не могут достичь согласия, до возврата диска бросающему игроку должны обсудить то, что произошло на поле. Оба участвующих игрока должны постараться четко объяснить свое понимание ситуации и выслушать точку зрения соперника или других игроков, имеющих хороший обзор ситуации.</p> <p>Если обсуждение не представляется возможным из-за языкового барьера, тогда для объяснения ситуации можно применять жесты или движения (например, можно провести рукой по другой руке, чтобы показать, что вас ударили по ней, когда вы пытались поймать диск).</p> <p>Все обсуждения должны быть максимально короткими. Идеальным решением таких ситуаций является отозванное или неоспоренное объявление. Тем не менее, если становится понятно, что такое решение не может быть найдено, диск должен вернуться к игроку, который владел им последним до объявления.</p>
-------------	---

## 2. Игровое поле

### 2.1 Размер игрового поля (2.1)

Комментарий	<p>Размер игрового поля составляет сто (100) метров в длину на тридцать семь (37) метров в ширину.</p> <p>Игровое поле включает: центральную зону длиной шестьдесят четыре (64)метра, и две голевые зоны восемнадцать (18) метров в длину с каждой стороны игрового поля.</p> <p>Толщина всех линий составляет от семидесяти пяти (75) до ста двадцати (120) миллиметров. Линии должны быть нанесены при помощи неядовитых веществ.</p> <p>Если пространство не позволяет организовать полноформатное поле, то до сокращения размера центральной зоны, необходимо сделать короче голевые зоны.</p>
-------------	--

## 3. Экипировка

### 3.1 Запрещается носить опасную одежду или вещи (3.4)

Комментарий	<p>Запрещаются наручные часы, браслеты, пряжки и массивные украшения.</p> <p>На бутсах запрещены металлические шипы, длинные или острые шипы.</p>
-------------	---

## 4. Розыгрыш, очко, игра

---

Для этого раздела Интерпретаций не предусмотрено.

## 5. Команды

---

Для этого раздела Интерпретаций не предусмотрено.

## 6. Начало игры

---

Для этого раздела Интерпретаций не предусмотрено.

## 7. Ввод диска («Пулл»)

---

### 7.1 Защита останавливает катящийся диск при вводе (7.7)

Что	Пулл падает на землю и начинает катиться в сторону зоны защиты, защитник останавливает диск до того, как диска коснется игрок атакующей команды.
Результат	Это допустимо (Правило 8.4). Если игрок защищающейся команды пинает диск в сторону зоны атакующей команды, то игроки атаки могут начинать игру с точки, где игрок защиты пнул диск (Правило 8.5).
Дополнительно	Если диск находится в воздухе, то игроки защиты не имеют права касаться диска, даже если он движется по направлению к защищаемой зоне (например, из-за ветра). Если игрок касается диска, то точка опоры должна быть установлена там, куда, скорее всего, приземлился бы диск (Правило 1.2). Если пулл приземлился в защищаемой зоне (т.е. очень короткий пулл), то атака должна начинаться с линии зоны. Любой игрок атаки может остановить катящийся диск. Этот игрок необязательно должен взять диск, если он останавливает его.

### 7.2 Место начала игры после ввода (7.10-7.12)

Комментарий	<ul style="list-style-type: none"><li>• Нет правила вывода диска на середину</li><li>• Только если диск выкатывается за заднюю линию голевой зоны до того, как его коснется игрок атаки, то игрок может принести диск к передней линии зоны. (7.10)</li><li>• Если диск не касается игрового поля или атакующего игрока и приземляется за пределами поля – вы можете начать игру с отметки «брик» (что обозначается поднятием руки вверх) ИЛИ вы можете начать игру с того места, где диск вышел в аут, например, с боковой линии, ИЛИ игра может начаться с передней линии зоны (только если диск вышел за пределы задней линии зоны) (7.12)</li><li>• Если контакт с диском произошел при попытке предотвратить его выкатывание за пределы поля (но попытка не удалась), то игру следует начинать с места, где диск вышел в аут (боковая линия/задняя линия зоны) (7.11)</li></ul>
-------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Если пулл пойман за пределами поля, игра должна начаться с точки, ближайшей к месту ловли диска (боковая линия/задняя линия зоны) (7.11)</li> </ul>
--	--

### 7.3. Обоснованная задержка пулла (7.1.1)

Комментарий	<p>Следующие действия считаются обоснованными до ввода диска:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Празднование забитого очка,</li> <li>• Определение участников следующего розыгрыша,</li> <li>• Определение тактики команды на следующий розыгрыш, например: <ul style="list-style-type: none"> <li>о «разбор» игроков для защиты</li> <li>о положение атаки</li> <li>о какой тип атаки и/или защиты будет играть команда</li> </ul> </li> </ul> <p>Ввод диска должен быть совершен в течение 75 секунд после начала очка (которое начинается после начала половины игры или после того, как было забито предыдущее очко)</p>
-------------	---

### 7.4 Офсайд (7.5)

Комментарий	До объявления такого нарушения команде рекомендуется сделать предупреждение капитану нарушающей команды
-------------	---

## 8. Статус диска

### 8.1 Неправильное объявление

Что	Игрок жестом показывает фол или нарушение и кричит «стоп» или использует неправильное название объявления
Результат	Объявление должно рассматриваться, как если бы игрок использовал корректное название
Почему	Очевидно, что игрок видел нарушение правил. Этот фактор превалирует над незнанием технически-правильного термина
Дополнительно	Игрок, который использовал неправильный термин, должен обязательно выучить правильный термин (1.3.1), а более опытные игроки должны назвать ему правильный термин (правило 1.8).

### 8.2 Значительное изменение положения диска

Что	При попытке остановить катящийся диск игрок пинает диск в сторону своей атакующей зоны
Результат	<p>Противоположная команда может запросить установить точку опоры там, где произошел первый контакт с диском, устно или показывая на правильное местоположение. Игра не останавливается и «чек» не требуется для возобновления игры (схоже с неоспоренной «пробежкой» (правило 18.2.7)).</p> <p>Если атакующая команда значительно изменила положение диска, то они не должны устанавливать точку опоры там, где произошел первый контакт с диском, если только противоположная команда не</p>

	просит их об этом.
--	--------------------

### 8.3. Задержка игры после перехода владения

Что	Произошел переход владения и игрок, намеревающийся взять диск, стоит рядом и ждет построения команды
Результат	Защита должна напомнить игроку, что он должен вводить диск в игру. Преднамеренная задержка игры противоречит понятию «духа игры» и должна обсуждаться капитанами как можно скорее
Почему	Правило 8.6 гласит, что новый раскидывающий не должен задерживаться при подъеме диска.
Дополнительно	Если другие игроки продолжают двигаться в сторону диска (обычная ситуация после перехода владения), а ближайший игрок решает не поднимать диск – это не является нарушением. Команде рекомендуется сделать предупреждение команде соперника и до возобновления счета убедиться в том, что они знают правила

## 9. Счет блокирующего («стол»)

### 9.1. Когда начинается счет блокирующего

Что	Маркер может начать счет, как только бросающий игрок получил диск
Результат	Даже если бросающему необходимо остановиться, встать после лейаута или вернуться в поле, после того, как он выбежал из него, маркер имеет право начать счет
Дополнительно	Если атакующему необходимо время, чтобы восстановиться, если ему пришлось обогать посторонний предмет за пределами поля (по требованиям безопасности, таких предметов там быть не должно, но на практике они могут встречаться), маркер не должен начинать счет до тех пор, пока игрок не вернется. Это одно из основных правил «духа игры».

### 9.2. Стол после объявления «пика»

Комментарий	Счет после объявления «пика» возобновляется максимум с шести (6)
-------------	--

### 9.3. Другие объявления (9.5.4)

Комментарий	«Другие объявления» включают: <ul style="list-style-type: none"> <li>• пик</li> <li>• оспоренный фол</li> <li>• оспоренное очко</li> <li>• оспоренный переход владения (кроме «стол-аут»)</li> <li>• нарушение из-за помехи вне поля (2.7)</li> <li>• травма</li> <li>• техническая остановка</li> </ul>
-------------	--



#### 9.4. Возобновление счета (9.6)

Что	Если после объявления счет должен начаться максимум с 6 и: 1. Если счет был остановлен на 4, стол возобновляется со «столлинг 5». 2. Если счет был остановлен на 8, счет возобновляется со «столлинг 6».
Дополнительно	Нет необходимости делать паузу между словом «столлинг» и числом счета.

## 10. Чек

### 10.1 Помехи из-за экипировки (10.3)

Комментарий	Помехи из-за экипировки включают, например, развязавшийся шнурок, погнутый диск или слетевшую обувь. Тем не менее, ответственностью каждого игрока является стремление к уменьшению числа и времени таких остановок за счет проверки своей экипировки заранее.
-------------	--

### 10.2 Когда чек не требуется (10.1)

Комментарий	Чек не требуется после пулла или перехода владения, даже если бросающему необходимо идти к правильной точке ввода диска. Бросающий должен отдать пас, а маркер может начать считать, как только точка опоры установлена в правильное положение. Если точка опоры установлена неверно – это «пробежка». Если маркер начинает счет до установки точки опоры – это «фаст каунт»
-------------	--

### 10.3 Задержка игры перед «чеком» (10.4.1)

Что	Необоснованная задержка включает обсуждение тактик команды (кто какого игрока защищает, кто должен поймать следующий пас). Обсуждение последствий объявления не считается необоснованной задержкой.
Результат	После объявления «необоснованной задержки» команде защиты, при условии, если такая задержка продолжается, бросающий может объявить «диск ин» и затем незамедлительно отдать пас. После объявления «необоснованной задержки» команде атаки, при условии, если такая задержка продолжается, маркер может объявить «диск ин» и затем незамедлительно начать столл-счет.
Дополнительно	Игрок, выполняющий чек, до ввода диска в игру, должен удостовериться в том, что все игроки неподвижны и находятся в правильных местах
Комментарий	Команде рекомендуется сделать предупреждение команде соперника и до того, как это правило будет применено убедиться в том, что команда соперника знает это правило.

## 11. Аут

### 11.1 «Величайшая игра» («Грейтест», Greatest) (11.3.1)

Что	Атакующий игрок понимает, что не может поймать диск в поле, выпрыгивает в положение «аут», ловит диск и вбрасывает его до того, как приземлится в ауте.
Результат	Этот пас засчитывается
Почему	Правило 11.3.1 гласит: Игрок в воздухе, выпрыгнувший из поля, считается в поле. Это продолжается до момента, пока игрок не приземлится в «ауте» и до этого момента игрок уже совершил бросок. Таким образом диск не считается выброшенным из «аута». Игроку разрешается отдавать диск, пока он находится в воздухе, в соответствии с правилом 18.2.2
Дополнительно	Игрок не имеет права поймать собственный «грейтест». Это переход владения (13.1.4). Если после «грейтеста» есть оспоренное объявление относительно приема, то игрок, выполнивший «грейтест», является последним бросающим. Он должен установить точку опоры в точке на поле, ближайшей к точке, где был выброшен диск (или на линии зоны, если такое объявление приведет к установке точки опоры в их зоне атаки).

### 11.2 Выход игрока за пределы поля (11.6)

Комментарий	Игрокам разрешается покинуть пределы поля и заходить в него в любое время. Однако если атакующий игрок выпрыгивает из поля и ловит диск до своего контакта с игровым полем, это переход владения (правило 11.3.1/ 11.5/ 12.3.1).
Дополнительно	Плохим духом считается намеренно выбежать из поля и использовать игроков/ предметы на бровке, чтобы изменить свое местоположение.

### 11.3 Выход диска за пределы поля (11.7)

Что	Заброс с боковой линии не возвращается в поле. Где вы поставите свою точку опоры?
Результат	Игрок защиты считается «в поле» в любой момент игры в диск (11.2). Это означает, что если защитник касается диска вне поля, то ввод диска происходит с точки центральной зоны, ближайшей к месту контакта (11.7.2). Комментарий: если защитник сбивает диск, но ветер вносит диск в пределы поля, то диск считается «живым», если он пересек боковую линию поля (т.е. оказался «в поле»). (11.7.1). Если игрок атаки выпрыгивает из поля и касается диска до приземления, тогда этот момент определяет нахождение диска «в поле». Если после этого произошел переход владения, то диск вводится в игру с точки, ближайшей к точке контакта игрока атаки с диском.

### 11.4 Возврат диска, ушедшего в аут, не-игроком (11.8)

Что	Не-игрок приносит диск, ушедший в аут и возвращает его
-----	--

	бросающему, стоящему на линии поля.
Результат	Правило 11.8 разрешает не-игроку возвращать диск, тем не менее, последние три метра до точки опоры диск должен нести бросающий игрок. Таким образом, бросающий должен выйти на 3 метра за пределы поля и затем возвратиться. Затем он может установить точку опоры в нужном месте и продолжить игру.
Дополнительно	Если бросающий начинает игру до того, как выйдет на 3 метра за пределы поля, команда соперника может объявить нарушение и тогда игра должна продолжиться после чека. Тем не менее, если соперник не считает, что его команда оказалась в невыгодном положении, если диск был возвращен раскидывающему, он может разрешить продолжить игру. Не игроки также могут останавливать катящийся диск, который находится на расстоянии более 3 метров от точки опоры.
Комментарий	Не-игроки не должны умышленно касаться диска, который еще не вышел в «аут»

## 12. Прием диска и расположение игроков

### 12.1 Что объявлять в случае «ин» или «аут» (12.3)

Что	Если соперник считает, что атакующий игрок поймал диск за пределами поля, он должен незамедлительно сделать объявление «аут». «Смотрите на ноги» - это не объявление, игра не останавливается. В случае, если непонятно «ин» или «аут», тогда игра останавливается, а игроки с лучшим видением ситуации обсуждают объявление. Игроки могут спросить не-игроков на бровке о ситуации. Тем не менее, окончательное объявление должны сделать игроки, участвующие в ситуации.
Дополнительно	В случае проведения игр на полях без разметки, игрок, принимающий диск, имеет преимущество в оспаривании объявлений «аут».

### 12.2 Расположение игроков (12.7)

Что	Игрок А, играющий в диск, может снизить скорость движения, чтобы затруднить движение соперника в направлении к диску. Тем не менее, Игрок А не должен двигаться таким образом, чтобы мешать сопернику обойти его – это рассматривается как блокирующий фол (17.8). В таких случаях может произойти определенный случайный контакт, но случайный контакт не считается фолом.
Дополнительно	Если Игрок А не играет в диск, а наоборот позволяет игроку своей команды играть, он может не двигаться совсем, чтобы помешать сопернику. Тем не менее, постоянное движение Игрока А или отсутствие такого движения, даже если они мешают сопернику, не считаются нарушением

### 12.3 Расположение игроков (12.8)

Что	Каждый игрок имеет право занять любую позицию на поле не занятую соперником, при условии, что такая позиция не инициирует контакт
Дополнительно	Если игрок инициирует контакт путем принятия такой позиции, это блокирующий фол (17.8)

### 12.4 Игра в диск (12.9)

Комментарий	<p>Считается, что игрок «играет в диск» (правило 12.9) когда диск находится в воздухе, а игроки пытаются завладеть диском любым способом, т.е. поймать или заблокировать его.</p> <p>При игре в диск, игроки должны убедиться в том, что их движения не инициируют контакт с другим игроком (ни их неподвижная поза, не их планируемое положение в зависимости от их скорости и направления), до, во время или после попытки поймать диск.</p> <p>Неслучайный контакт – любой контакт, который является опасным по природе или влияет на результат игры, независимо от того, если он случился после того, как диск был пойман.</p> <p>Нарушение влияет на игру, если результат определенного момента мог быть абсолютно другим, если бы не произошло нарушение – например, игрок не смог бы перехватить диск, если бы не инициировал контакт с соперником</p>
-------------	---

### 12.5 Положение игроков, когда диск находится в воздухе (12.6-12.9)

Что	Игрок А, бегущий за диском, снижает скорость таким образом, чтобы сохранить положение между Игроком В и диском. Игрок В врзается в спину Игрока А, они оба падают.
Результат	Игрок В сфолил на Игроке А.
Почему	Игроку А разрешено замедляться для того, чтобы сыграть в диск. Игрок В мог оббежать Игрока А, тем самым избежав контакта.
Что	Игрок А, бегущий за диском, неожиданно останавливается и бежит в обратном направлении, в сторону приближающегося защитника. Игрок В врзается в спину Игрока А.
Результат	Игрок А сфолил на Игроке В.
Почему	Игроку В не удалось избежать контакта с Игроком А, таким образом Игрок А инициировал контакт.
Что	Игрок А, бегущий за диском, замедляется и начинает двигаться из стороны в сторону, мешая Игроку В обойти себя и сыграть в диск. Игрок В врзается в спину Игрока А. Игрок А ловит диск.
Результат	Игрок В сфолил на Игроке А. Игрок А поймал диск, он может не объявлять фол, или объявить «игра продолжается» (плей он, play on), если был объявлен фол.
Почему	Игроку А разрешено замедляться для того, чтобы помешать Игроку А и сыграть в диск. Игрок В мог оббежать Игрока А, тем самым избежав контакта
Дополнительно	Препятствие движению игрока это не инициация контакта. В таких случаях может произойти определенный случайный контакт,

	но случайный контакт не считается фолом.
Что	Игрок А и Игрок В – игроки одной команды, бегущие за диском. Игрок В замедляется и двигается из стороны в сторону, чтобы помешать сопернику – Игроку С, оббежать их и сыграть в диск. Игрок А ловит диск.
Результат	Игрок С может объявить нарушение Игроку В.
Почему	Игрок В не играет в диск. Игрок С играет в диск и, соответственно, Игрок В не должен умышленно мешать их движению.
Дополнительно	Если Игрок В стоит неподвижно, он может там оставаться, даже если это мешает Игроку С сделать попытку сыграть в диск. Тем не менее, если Игрок В выставляет руку, чтобы помешать движению Игрока С – это считается движением, которое мешает Игроку С – это нарушение.
Что	Игрок А стоит и ждет получения диска. Игрок В бежит в сторону Игрока А, прыгает, перехватывает пас и затем сталкивается с Игроком А.
Результат	Игрок В сфолил на Игроке А.
Почему	В правиле 12.9 четко оговорено, что игра в диск не является обоснованием инициации контакта с другими игроками.
Дополнительно	В случае игры в диск, игроки должны убедиться в том, что их игра не повлечет за собой неизбежного столкновения с другим игроком, если тот стоит, или оценить скорость и направление движения игроков до, во время или после попытки сыграть в диск.
Что	Игрок А стоит и ждет получения диска. Игрок В бежит и затем прыгает так, чтобы помешать Игроку А получить пас. Игрок А врезается в Игрока В, пока тот находится в воздухе. Происходит контакт Игрока А с Игроком В.
Результат	Игрок А сфолил на Игроке В.
Почему	Игрок А инициировал контакт путем движения в положение, где движущийся соперник не мог избежать столкновения. Это блокирующий фол.

## 12.6 Одновременное движение в одну точку (12.10)

Что	Два игрока из противоположных команд двигаются в одном направлении, чтобы сыграть в диск. Они видят друг друга и знают, что может произойти незначительный контакт. Контакт происходит.
Результат	Несмотря на то, что произошел контакт, это необязательно будет фол
Почему	В случае, когда один игрок явно инициирует контакт с другим игроком, человек, инициирующий контакт является сфолившим игроком (т.е. если один игрок стоит на месте, а второй врезается в него, или игрок явно имеет право занять позицию, а соперник меняет направление и занимает это место с неизбежным контактом). Тем не менее, если случаи, когда у обоих игроков есть право занять позицию, и ни один из игроков не считается инициатором контакта. В таком случае, если произошел незначительный контакт (игроки сталкиваются плечами или бедрами), он не обязательно является фолом, так как оба игрока несли ответственность за инициацию контакта и оба игрока знали, что такой контакт может произойти.

	<p>Сценарий 1: Оба игрока инициируют контакт, и происходит незначительный контакт. Результат: Это не влияет на игру</p> <p>Сценарий 2: Оба игрока инициируют контакт, но он не является незначительным (игрок падает, или попадает в потенциально опасную ситуацию). Результат: Это фол обоих игроков и должен быть рассматриваться как взаимный фол (17.10.2). Диск должен быть возвращен бросающему.</p> <p>Сценарий 3: Оба игрока инициируют контакт, и происходит незначительный контакт. Тем не менее, один игрок ударяет другого по руке при попытке сыграть в диск. Результат: Несмотря на то, что оба игрока инициировали контакт, игрок, который инициировал контакт руками – сфолил, так как непосредственно повлиял на результат игры.</p>
Дополнительно	<p>Эти сценарии должны рассматриваться только при условии, что оба игрока одновременно инициировали контакт. Если очевидно, что какой-либо игрок инициирует контакт, то он совершает фол.</p> <p>Если один из игроков не знает о том, что произойдет контакт, второй игрок, знающий о контакте, должен постараться избежать контакта и объявить «Опасную Игру» (Dangerous play) по необходимости.</p> <p>Игроки, участвующие в ситуации должны учитывать, что у них не всегда самое лучшее видение игрока, который инициировал контакт, и они должны спросить игроков, находящихся рядом.</p>

## 13. Переход владения

### 13.1 Падение диска без касания его атакующим игроком (13.1.1)

Комментарии	Если игрок поворачивает диск в руках до его фиксации после перехода владения или после пула, который упал на землю, это не переход владения.
-------------	--

### 13.4 Переход владения из-за двойного касания (13.1.4)

Что	Бросающий случайно роняет диск при повороте и затем ловит его снова, до того, как диска коснется другой игрок.
Результат	Это не переход владения из-за двойного касания (13.1.4). Маркер может продолжить стол-счет. Если бросающий передвинул опорную ногу – можно объявить «пробежку».
Почему	Переход из-за двойного владения может только произойти, если бросающий сделал попытку отдать пас. Пас (в разделе Бросок) определяется как «полет диска как следствие броска, включая после обманного движения и намерено потерянного диска, что влияет на потерю контакта между бросающим и диском». Так как диск не

	находился в воздухе после броска или обманного движения, пас не был сделан и соответственно 13.1.4 не произошло.
Дополнительно	Если диск случайно выпущен после обманного движения, раскидывающий не имеет права трогать диск до того, как его получит иной игрок.

### 13.3 Оспаривание потери пулла при приеме (13.2)

Комментарий	Если «потерянный пулл» оспаривается, то команда, вводящая диск может повторить ввод или отозвать объявление
-------------	---

### 13.4 Потеря диска из за удара о землю (13.5.1)

Комментарий	Если при попытке перехвата паса защитник Команды А теряет контроль над диском в результате падения, или случайно роняет диск, то тогда прием диска не засчитывается, и любой игрок Команды А может поднять диск.
-------------	--

### 13.5 Намеренно уроненный диск (13.6)

Что	Игрок А перехватывает диск и затем умышленно роняет его, или кладет диск на землю, чтобы игрок их команды мог стать раскидывающим. Игрок А достает диск, вышедший в аут и затем умышленно роняет его в месте предполагаемой точки опоры, чтобы игрок их команды мог стать раскидывающим.
Результат	Это не «двойная потеря». Команда соперника может объявить Нарушение, тогда игра останавливается и Игрок А должен взять диск. Игра возобновляется с чека.
Дополнительно	Тем не менее, если Игрок А пытается отдать диск сразу после перехвата и пас не проходит, то это переход владения
Комментарий	В случае каких-либо разногласий относительно того, была ли потеря из-за того, что игрок намеревался передать диск сокоманднику, чтобы тот стал раскидывающим, или он действительно пытался сделать передачу, то игроку в этом случае отдается преимущество.

### 13.6 Где ставить опорную ногу - диск ушел в аут (13.8)

Комментарий	Официально, точка опоры должна находиться рядом с линией (так как линия не является частью игрового поля), но также допускается ставить опорную ногу на линию. Учитывая то, что линия периметра шириной всего лишь несколько сантиметров, «погрешность» слишком мала, чтобы быть значительной. Правило говорит, что точка опоры должна быть установлена в границах поля, правило 11.3.2 также говорит, что допускается касание опорной ноги зоны аута.
Дополнительно	Если диск вылетел за боковую линию голевой зоны, а точка предполагаемой опоры находится там, где стоит конус, то в соответствие с Правилем 2.6, согласно которому граница центральной зоны должна быть отмечена конусами, игрок не должен двигать конус. Таким образом, точка опоры должна быть установлена на линии зоны, рядом с конусом. Нет необходимости двигать конус. Обратите внимание, что игроку нужно обеспечить необходимое

	пространство вокруг, чтобы он мог поворачиваться на опорной ноге (иначе, при повороте могут возникать опасные ситуации)
--	---

### 13.7 Где ставить опорную ногу после перехода владения - диск в поле (13.9)

Что	Произошел переход владения и точка опоры должна быть установлена в центральной зоне
Результат	Игрок устанавливает опорную ногу в точке, где находится диск
Почему	Правило 13.7 гласит, что бросающий должен установить точку опоры в месте перехода владения
Дополнительно	Точка опоры должна быть установлена максимально близко к точке расположения диска. Игроки не имеют права ставить правую ногу в точке падения диска, а затем использовать левую ногу в качестве опорной. Это «пробежка» (18.2.6.1)

### 13.8 Сигнал руками, после перехода владения в защищаемой голевой зоне (13.11.2.1)

Комментарий	<p>Сигнал линии зоны может понадобиться, чтобы уведомить всех игроков о том, что игра начнется с линии зоны.</p> <p>Тем не менее, этот сигнал не является обязательным.</p> <p>Предполагаемый бросающий может установить точку опоры на линии зоны, даже если они не сообщили об этом.</p> <p>Защита может спросить предполагаемого бросающего о его намерении продолжать игру с линии, и хорошим духом считается ответить им (сигнал рукой), тем не менее, это не обязательно.</p>
-------------	---

### 13.9 Установка опорной ноги после перехода владения в защищаемой голевой зоне (13.11.3)

Комментарий	Если бросающий нарушает правило 13.11.3, то такое нарушение считается «пробежкой». Игра не останавливается, но бросающий должен вернуться в правильное место. Бросающий не может поднять диск, посмотреть вокруг в поисках игрока и затем перейти на линию зоны
-------------	---

## 14. Выигрыш очка

### 14.1 Гол «Кэллахан» (Callahan goal) (14.1)

Что	Атака отдает пас, но защитник перехватывает диск в зоне, которую защищает атака (зона, куда атакует защита)
Результат	Защита выигрывает очко
Почему	Правило 14.1 говорит, что очко занесено, когда игрок ловит разрешенный пас и первый его контакт с землей происходит в атакуемой зоне. Правило не говорит о том, что пас должен идти от сокомандника
Дополнительно	Термин «Кэллахан» - неофициальное название такого типа выбранного очка



## 14.2 Оспоренный выигрыш очка (14.1.1)

Комментарий	После оспоренного или отозванного очка, где получающий остается с диском, все игроки должны вернуться на место, где они находились, когда пас был пойман
Дополнительно	Если игрок предполагает, что он занес очко и ведет себя соответствующим образом (например, празднует забитое очко), то тогда считается, что он объявил «гол».

## 14.3 Пас после забитого очка (14.1)

Что	Игрок ловит диск в зоне, но, не зная этого, отдает диск
Результат	Это гол
Почему	Правило 14.1 не говорит о том, что игрок, занесший очко, должен об этом знать. Если у кого-то есть хорошее видение ситуации, и он говорит, что это гол – это гол. Диск не может быть отдан после занесенного очка, это действие не считается
Комментарий	Если в ситуации непонятно, занес ли игрок очко (например, непонятно, у кого был максимально лучший обзор ситуации, и есть противоположные точки зрения), то такое очко должно рассматриваться как оспоренный переход владения (13.2)
Дополнительно	Игроки могут спросить мнения игроков на бровке, чтобы определить был ли пойман диск в голевой зоне. Тем не менее, окончательное решение остается за участниками ситуации.

## 15. Объявление фолов, несоблюдений и нарушений

### 15.1 Случайный контакт (15.1)

Комментарий	Умышленный контакт, который произошел случайно, считается фолом – он не обязательно должен быть умышленным. Фактически, в Алтимате не должно быть умышленных контактов
-------------	--

### 15.2 Объявление нарушения на маркинге

Комментарий	Только бросающий может сделать объявление на маркинге. Если другие игроки сделают такое объявление, то оно не имеет силы. Раскидывающий игрок может повторить объявление сокомандника, и тогда команда соперника должна отреагировать должным образом. Любой игрок противоположной команды может объявить «пробежку», тем не менее, если объявление сделано не маркером, то оно должно быть достаточно громким, чтобы раскидывающий и маркер слышали его.
-------------	---

## 16. Возобновление игры после фола или объявленного нарушения

### 16.1 Что происходит, если игра возобновляется по этим сценариям (16.2)

Что	Маркер объявляет фол бросающему, бросающий отдает пас. Пас незавершен
Результат	Переход владения. Игра не останавливается
Почему	Правило 16.2.4.1 гласит «Если команда, объявившая фол или нарушение получает или сохраняет владение диском, игра продолжается.»
Что	Бросающий объявляет фол маркеру во время броска. Бросок удаётся и летит по направлению к предполагаемой цели – игроку атаки без защитника. Атака теряет на приеме легкого паса.
Результат	Переход владения. Игра возобновляется с чека.
Почему	Правило 16.3 – Игрок команды, объявившей нарушение, потерял диск, но фактически фол не повлиял на переход владения, принимающий не смог поймать хороший пас
Дополнительно	Если фактически по причине фола диск поменял направление или вылетел неровно, то очевидно, что фол повлиял на игру. Диск должен вернуться к раскидывающему в соответствии с правилом 16.2.4.2.1
Что	В стеке на левой стороне поля объявлен пик, в тоже время на правой стороне поля отдается пас – диск находится в воздухе в момент объявления. Игрок атаки ловит диск.
Результат	Пас завершен, игрок, объявивший пик, может перейти на то место, где, по его мнению, он оказался бы, если бы такого объявления не было
Почему	Правило 16.3 – Пик не повлиял на владение диском
Дополнительно	Если атакующий игрок роняет диск – это переход владения (16.2.4.1). Если пик был объявлен до броска (или движения броска) и ни пик, ни объявление пика не повлияли на игру – это переход владения (16.3)

### 16.2 Объявления, влияющие на игру (16.3)

Результат	<p>Фол, нарушение или объявление влияют на результат, если результат мог бы быть существенно другим, если бы такого объявления не было. Например, объявление повлияло на игру, если принимающий знает, что объявление было сделано до броска, поэтому замедляется и не принимает диск.</p> <p>Во время остановки для обсуждения момента, игроку рекомендуется спросить у команды соперника, считают ли они, что фол, нарушение или объявление повлияли на результат игры. Если соперники считают, что повлияли, то они должны предоставить разумное обоснование.</p>
-----------	--

## 17. Фолы

### 17.1 Контакт в момент выбрасывания диска (фол атаки или защиты) (17.4б 17.7)

Комментарий	Только если бросающий врывается в неподвижного маркера, который по правилам занял свое положение, то это фол бросающего, т.е. если бросающий движется в пространство, которое уже занял маркер, когда бросающий сделал движение, и маркер не совершает стрэддл, диск-спейс или рэппинг. Остальные контакты будут фолом маркера
Дополнительно	Если бросающий умышленно совершает контакт с маркером, который по правилам занял свою позицию, это фол атаки, а также нарушение самого важного правила – Духа Игры

### 17.2 Блокирующий фол 17.8

Комментарий	<p>Каждый игрок «резервирует» себе пространство по направлению своего движения. Размер этого пространства зависит от многих факторов (скорость, направление, игровая поверхность и т.д) и оно также велико, как и ответ на вопрос «если в этом пространстве случайно материализуется дерево, может ли игрок избежать контакта (без совершения резких движений, которые могут повредить его связкам)?».</p> <p>Движение таким образом, что пространство становится необоснованно большим, (бег на большой скорости с закрытыми глазами, не открывая их, чтобы проверить свое местоположение – отличный пример) считается неосторожным.</p> <p>Если два игрока одновременно «резервируют» одно и то же место, и происходит контакт, игрок, создавший конфликт (или тот, который пришел в эту точку позднее, так, что его пространство наложилось на пространство другого игрока – обычно игрок, пришедший позднее), является виновником фола.</p> <p>Игроки имеют право свободно перемещаться по полю до тех пор, пока это не приводит к неизбежному столкновению.</p> <p>Столкновение не считается неизбежным, если игрок может своевременно отреагировать с учетом условий их скорости и линии видимости.</p>
-------------	---

### 17.3 Опасная игра (17.1)

Комментарий	<p>Фол «Опасная Игра» может быть объявлен до какого-либо события, чтобы предотвратить потенциальное столкновение. Например, защитник бежит/прыгает в лейаут таким образом, что может произойти столкновение, если атака продолжит свое движение. Если такое происходит, то лучше не играть в диск, а объявить фол «опасная игра».</p> <p>Игрок, объявляющий Опасную Игру до потенциального инцидента, должен иметь на это веские основания. Фактически он должен видеть приближающегося игрока и иметь основание думать, что игрок не сможет избежать контакта – такой вывод может быть сделан, в том числе, с учетом предыдущих моментов, когда игрок не смог избежать контакта.</p>
-------------	---

#### 17.4. Фолы защитника при приеме, когда неочевидно, что диск можно было поймать (17.2)

Что	Игрок атаки бежит за забросом и падает от столкновения с игроком защиты. Непонятно, мог бы игрок атаки догнать этот диск, если бы фола не произошло.
Результат	Если атакующий игрок считает, что у него был шанс поймать диск, если бы не случилось столкновение, он может объявить фол. Если игрок защиты соглашается, что он стал причиной падения игрока атаки, но не думает, что игрок атаки мог поймать диск, он может оспорить фол. Диск возвращается бросающему, и игроки возвращаются на места, где они находились в момент совершения броска (10.2.2).
Почему	Если падение не повлияло на ход игры, тогда контакт считается случайным, и не считается фолом (15.1)
Дополнительно	Если другим игрокам очевидно, что игрок атаки не имел ни малейшего шанса поймать диск, и фола не было, им следует убедить игрока атаки отозвать фол и объявить потерю.

#### 17.5 Взаимные фолы при приеме (17.10.2)

Комментарий	Случаются моменты, когда у обоих игроков есть право занять пространство, и ни один из игроков не является инициатором контакта. В таком случае, если происходит контакт, который влияет на результат игры, то он должен рассматриваться как Взаимный Фол (17.10.2). Диск должен вернуться к бросающему.
Дополнительно	Случайные контакты могут случаться, если два или более игроков одновременно движутся в одном направлении, но такой контакт не должен оцениваться как фол. Игроки, участвующие в этой ситуации, должны учитывать, что очень часто они не могут сказать, кто инициировал контакт, тогда они должны спросить об этом игроков поблизости.

#### 17.7 Косвенные фолы (17.9)

Что	Игрок атаки случайно врывается в игрока защиты, и они падают. Игрок с диском еще не совершил бросок. Игрок защиты объявляет фол
Результат	Игра останавливается. Игрок защиты исправляет невыгодную ситуацию по своему расположению на поле, если она возникла в результате фола (17.9)
Почему	Фол не произошел до или во время попытки поймать диск, поэтому не считается фолом атаки при приеме.
Дополнительно	Если диск находился в воздухе во время момента фола, но фол не произошел до или во время попытки игроков поймать диск, тогда игра продолжается до приема диска. Если игрок атаки сохраняет владение диском, тогда игрок защиты исправляет невыгодную ситуацию по своему расположению на поле, если она возникла в результате фола и игра начинается с чека (16.3.2)

## 18. Несоблюдения и нарушения

### 18.1 «Дабл тим» (18.1.1.5)

Что	Двое или больше защитников находятся в пределах трех метров от точки опоры бросающего, не опекая при этом другого игрока атакующей команды.
Результат	Бросающий может объявить «дабл тим», если « лишние» защитники не могут заявить, что защищают (в пределах трех метров от нападающего и действуют в зависимости от поведения этого нападающего) другого нападающего.
Комментарии	<p>В защищаемой зоне защитник часто приближается к бросающему на 3 метра и меньше, когда другой атакующий входит в ту же самую зону. Чтобы избежать ситуации «дабл тим», защитник может опекать такого атакующего, при этом такая опека может включать попытку остановить передачу на этого атакующего.</p> <p>Если защищаемая команда не считает, что произошло нарушение «дабл тим», они могут оспорить объявление «дабл тим» и игра должна остановиться – просто проигнорировать объявление нельзя.</p> <p>Любое количество защитников может опекать одного и того же принимающего игрока атакующей команды.</p>
Дополнительно	Если « дабл тим» объявляется в первый раз и не оспаривается, маркер должен дождаться исправления неправильного расположения игроков (18.1.4), а затем уменьшить столл-счёт на 2 (18.1.3). Если расположение не исправлено, это считается еще одним несоблюдением, даже если столл-счёт был исправлен на два.

### 18.2 Контакт с бросающим до броска (18.1.1.7)

Что	Защитник инициирует контакт с бросающим до броска.
Результат	Это является несоблюдением в соответствии с правилом 18.1.7. Если защитник не оспаривает нарушение, то игра продолжается, но столл-счёт должен быть уменьшен на 2 (или начаться с 1, если до этого были несоблюдения маркера в период владения диском этим бросающим).
Дополнительно	<p>Бросающий может объявить фол (правило 17.4) при данном контакте, в данном случае игра останавливается.</p> <p>Если бросающий случайно объявляет «Контакт», который произошел во время броска, это должно расцениваться как «фол» в соответствии с правилом 17.4.</p> <p>Контакт объявляется только если он не является случайным, например, влияет на способность бросающего вращаться вокруг точки опоры, имитировать бросок или готовиться к броску.</p>

### 18.3. «Рэпинг» (18.1.1.4)

Комментарии	Маркер может вытянуть руки, чтобы попытаться «вынудить» бросающего совершить бросок в определенном направлении.
-------------	---

#### 18.4. Объявление последовательных нарушений маркера (18.1.5)

Комментарии	<p>Последовательное нарушение маркера представляет собой любое нарушение маркера, объявленное после ранее объявленного неоспоренного нарушения маркера в период владения диском одним и тем же бросающим.</p> <p>Если объявляется неоспоренное нарушение маркера и игра останавливается из-за несвязанного с ним объявления (напр., пика), любое последующее нарушение со стороны маркера считается последовательным нарушением маркера.</p> <p>До объявления последовательного нарушения маркера в период владения диском одним и тем же бросающим, необходимо предоставить защитнику возможность исправить несоблюдение до последующего объявления. Например, если «дабл тим» объявляется один раз, и сразу же после этого объявление повторяется, это не считается последовательным нарушением. Тем не менее, столл-счёт не начинается, до тех пор, пока недопустимое положение игроков не будет исправлено (правило 18.1.4) – если защищающаяся команда не восстанавливает положение, может быть немедленно объявлен «быстрый счёт».</p>
-------------	--

#### 18.5. Маркер не сбрасывает счет после нарушения на маркинге (18.1.3)

Комментарии	<p>Отнять две секунды от столл-счёта – то же самое, что и продолжать вести столл-счёт от последнего произнесённого числа до объявления минус одна секунда, например, «Столлинг один, два, три, быстрый счёт, два, три» и т.д. В данном примере, если бы не был объявлен «быстрый счёт», столл-счёт продолжился бы с четырёх. Тем не менее, из-за объявления «быстрого счёта» он был уменьшен на два.</p>
Дополнительно	<p>Если маркер не исправляет столл-счёт (уменьшив его на 2 или 1, в зависимости от требований), бросающий должен объявить несоблюдение «быстрого счёта» (18.1.1.1). Если маркер и в этом случае не изменяет быстрый счёт, бросающий может объявить Нарушение. Игра останавливается, и нарушение объясняется маркеру.</p> <p>Если было объявлено несоблюдение «быстрого счёта», потому что маркер начал вести столл-счёт от неправильного числа (например, если он/она находится на расстоянии больше 3 метров от бросающего, или после перемещения более чем на 3 метра от бросающего», маркер должен автоматически исправить столл-счёт на правильное число, даже если это означает сокращение счёта более чем на 2 секунды.</p> <p>Если несоблюдение маркера объявляется до того, как столл-счёт достигнет 2, маркер должен начать вести столл-счёт от 1 (это не должно привести к «отрицательному столл-счёту»).</p>

#### 18.6 Передача диска в движении после приёма паса (18.2.3.1)

Что	<p>Атакующий ловит диск на бегу и передаёт диск во время продолжения движения.</p>
Результат	<p>Это допускается при условии, что игрок пытался остановиться так быстро, насколько это возможно, и сохранял контакт с игровым полем во время броска.</p>
Дополнительно	<p>После того, как бросающий отдал диск, ему/ей не нужно останавливаться.</p>

### 18.7 Продолжение игры после объявления «пробежки» (18.2.7)

Что	Объявляется неоспоренная пробежка и бросающий не выпускает диск.
Результат	Игра не останавливается. Бросающий должен установить точку опоры в правильном месте в соответствии с правилом 18.2.7.
Дополнительно	Если пробежка не оспаривается, все игроки, кроме бросающего, могут свободно перемещаться по полю. Если пробежка оспаривается, игра останавливается, и игроки должны вернуться на те места, где они были в момент объявления пробежки. Если бросающий не может установить точку опоры в правильном месте перед пасом, это является нарушением в соответствии с правилом 18.2.8. Если пас не завершён, игра продолжается. Если пас завершён, игра останавливается и диск возвращается бросающему.

### 18.8. Объявление пробежки (18.2.6)

Примечание	<p>Защищающаяся команда не должна объявлять пробежку в соответствии с п. 18.2, если не могут подтвердить, что игрок не пытался остановиться, пока владел диском. В частности:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- игроку, который ловит и бросает диск, полностью находясь в воздухе, не нужно замедляться</li><li>- размер шагов игрока должен уменьшаться по мере замедления</li><li>- игроку не разрешается поддерживать постоянную скорость, когда он ловит и бросает диск, если только прием и бросок диска не происходит в воздухе</li><li>- для остановки игроку не должно требоваться более 5 шагов</li></ul> <p>Если у защищающейся команды нет подтверждения в соответствии с вышеперечисленными пунктами, она не должна объявлять пробежку. Игрокам также необходимо принимать во внимание, что игрок может менять направление после установки точки опоры – любое изменение направления после установки точки опоры не считается пробежкой.</p> <p>В некоторых случаях принимающий может недолго сохранять скорость или слегка изменить направление, чтобы избежать контакта с защитником, совершающим лейаут, или перепрыгнуть через игрока, находящегося на земле. В данных ситуациях подобные действия не считаются пробежкой.</p>
------------	---

### 18.9. Типпинг (18.2.6.6)

Примечание	<p>Для принимающего игрока любой контакт с диском, не являющимся чистым приемом диска, может считаться типпингом (в правилах также используются термины бобблинг, фамблинг и дилэй).</p> <p>Если игрок намеренно толкает диск самому себе в голевую зону, чтобы получить очко, это считается нарушением «пробежка».</p> <p>Если игрок толкает диск, чтобы игрок его команды мог поймать диск в голевой зоне, это считается голом.</p> <p>Если игрок пытается удерживать диск, когда ловит его, и, в конце концов, ловит его в голевой зоне, это считается голом, если фамблинг не был намеренным.</p>
------------	---

## 18.10. Объявление пика (18.3.1)

Комментарий	<p>Пик объявляется, только если игрок, которому мешают, находится в пределах 3 метров от игрока, которого он защищал в момент, когда ему помешали. Тем не менее, им не нужно находиться в пределах 3 метров в момент объявления, потому что из-за помех данное расстояние может быстро увеличиться перед объявлением.</p> <p>Атакующая команда не может объявить пик.</p> <p>Защитник, которому помешали, когда он пытался играть в диск, не может объявить пик, если такая помеха не связана с возможностью защитника двигаться вперед / вместе с игроком, которого он опекает (тем не менее, защитник может объявить нарушение в соответствии с Правилom 12.7, если применимо).</p>
Дополнительно	<p>Если атакующая команда сохраняет владение диском после неоспоренного пика, защитник, объявивший пик, может пройти в согласованное место, в котором он находился бы, если бы не ему не помешали. Все остальные игроки, включая атакующего игрока, которого опекал защитник, должны быть расположены в соответствии с правилом 10.2.</p> <p>Если атакующая команда сохраняет владение диском после оспоренного пика, все игроки, включая игрока, объявившего пик, должны быть расположены в соответствии с правилом 10.2.</p>

## 19. Остановка

### 19.1 Замена при травме (19.1.3)

Примечание	<p>Травмированный игрок должен выбрать один из двух предоставленных вариантов; тем не менее, если у его команды не осталось тайм-аутов, игрока необходимо заменить.</p>
------------	---

### 19.2 Техническая остановка при сильном повреждении диска (19.2.2)

Комментарий	<p>Сильно поврежденным диском считается треснутый, порванный, помятый, пробитый, значительно деформированный диск или диск с выбоинами; слегка деформированный, грязный или мокрый диск не считается поврежденным.</p> <p>Тем не менее, остановка может быть продлена для исправления искривленного диска (правило 10.3).</p>
-------------	---

## 20. Тайм-аут

### 20.1 Тайм-аут между очками (20.7)

Комментарий	<p>Если команда объявляет тайм-аут между очками и у этой команды не осталось тайм-аутов, объявление тайм-аута никак не отражается на ходе игры.</p>
-------------	---