

Правила гри в алтимат 2025-2028

Офіційна версія, чинна з 1 січня 2025 року

Розроблено підкомітетом з правил ВФЛД

Зміст

Вступ.....	2
1. Дух Гри.....	2
2. Ігрове поле.....	5
3. Спортивна форма і інвентар.....	6
4. Пойнт, гол і гра.....	6
5. Команди.....	7
6. Початок гри.....	7
7. Пул.....	7
8. Статус гри.....	9
9. Стол-відлік.....	10
10. Чек.....	12
11. Поза межами поля.....	13
12. Приймання диску і розташування гравців.....	14
13. Перехід володіння.....	16
14. Зарахування очка.....	19
15. Оголошення фолів, недотримань і порушень.....	19
16. Продовження гри після оголошень.....	21
17. Фоли.....	22
18. Недотримання та порушення.....	24
19. Зупинки гри з міркувань безпеки.....	28
20. Тайм-аути.....	29
Визначення термінів.....	30
Юридична ліцензія.....	34

Вступ

Алтимат – це командний вид спорту, в якому одночасно на полі знаходяться по 7 гравців в кожній команді, та в якому у якості снаряду використовується літаючий диск.

Гра відбувається на прямокутному полі, завширшки як половина футбольного поля, із заліковими зонами з двох кінців поля.

Мета кожної команди – занести гол (очко), а саме: щоб гравець зловив диск у заліковій зоні, яку атакує його команда.

Бігати з диском заборонено; натомість диск передається (пасується) повітрям будь-якому гравцеві своєї команди у будь-якому напрямку.

У разі незавершеного пасу відбувається перехід володіння диском до іншої команди, яка має встановити володіння та спробувати занести гол в протилежну залікову зону.

Зазвичай ігри тривають до 15 очок або близько 100 хвилин.

Алтимат – безконтактний вид спорту, в якому роль суддів виконують самі гравці. Поведінка гравців на полі та гра скеровуються Духом Гри.

Основна частина цих правил є загальною та охоплює більшість ситуацій на полі, однак, деякі правила стосуються конкретних ігрових моментів та мають перевагу над загальними випадками.

Ці правила можуть мати варіації, адаптовані під конкретні змагання, з огляду на кількість гравців, вік гравців та доступне місце для проведення змагань.

У відповідних Додатках вказані додаткові правила, які застосовуються до конкретних типів заходів під егідою Всесвітньої Федерації Літаючих Дисків (WFDF).

1. Дух Гри

1.1 Алтимат – безконтактний вид спорту, в якому роль суддів виконують самі гравці. Всі гравці є відповідальними за дотримання правил. В основі алтимату лежить Дух Гри, який покладає відповідальність за чесну гру на кожного гравця.

1.2 Вважається, що жоден гравець навмисно не порушуватиме правила, тому за ненавмисне порушення не передбачено суворих покарань. Натомість гра продовжується таким чином, як би вона найімовірніше відбувалася за відсутності порушення.

1.2.1. Якщо відбувається навмисне чи грубе порушення правил або Духу Гри, капітани повинні обговорити це питання та погодити подальші дії, навіть якщо така розв'язка ситуації не відповідає якомусь конкретному правилу.

1.3 Гравці повинні усвідомлювати, що вони виконують роль суддів у будь-яких суперечках між командами.

Гравці зобов'язані:

1.3.1 знати та виконувати як правила гри, так і положення Духу Гри;

1.3.2 бути справедливими та об'єктивними;

1.3.3 бути чесними;

1.3.4 пояснювати свою точку зору чітко та коротко;

1.3.5 надавати опоненту можливість висловити свою точку зору;

1.3.6 прислухатися та рахуватися із точкою зору опонента;

1.3.7 шанобливо спілкуватися і використовувати мову тіла та жести, враховуючи можливі культурні відмінності;

1.3.8 вирішувати суперечки ефективно;

1.3.9 бути послідовними в оголошеннях протягом усієї гри;

та

1.3.10 робити оголошення лише у тих випадках, коли порушення достатньо суттєве, щоб вплинути на результат ігрового епізоду, або там де є ризик небезпеки для гравця.

1.4 Заохочується високий змагальний рівень гри, який, однак, ніколи не повинен шкодити взаємній повазі між гравцями, дотриманню узгоджених правил гри, безпеці гравців, чи, власне, отриманню задоволення від гри.

1.5 Наступні дії є деякими прикладами гарного Духу:

1.5.1 відмінити оголошення, якщо більше не вважаєш, що воно було правильним;

1.5.2 перевірити рішення із суперником на боковій лінії після суперечливого моменту;

1.5.3 похвалити опонента за гарну гру або Дух;

1.5.4 представитися супернику; та

1.5.5 спокійно реагувати на незгоду або провокацію.

1.6 Наступні дії є явними порушеннями Духу Гри, яких треба уникати:

- 1.6.1 небезпечна гра і агресивна поведінка;
- 1.6.2 навмисні фоли або інші навмисні порушення правил;
- 1.6.3 образи або погрози на адресу суперника;
- 1.6.4 нешанобливе святкування занесеного очка;
- 1.6.5 оголошення порушень у відповідь на оголошення суперника;
- 1.6.6 заклик до суперника віддати тобі пас; та
- 1.6.7 інша поведінка в стилі "виграти будь-якою ціною".

1.7 Команди опікуються дотриманням Духу Гри і зобов'язані:

- 1.7.1 нести відповідальність за навчання своєї команди правилам гри та гарному Духу;
- 1.7.2 дисциплінувати співкомандників, які демонструють поганій Дух;
- 1.7.3 давати конструктивний зворотній зв'язок іншим командам, що вони роблять добре та/або як вони можуть покращити свій Дух Гри; та
- 1.7.4 за необхідності оголошувати зупинку гри по Духу, щоб вирішити проблеми з Духом Гри.

1.8 У випадку, якщо новачок був причетний до порушення та не знає правил, – більш досвідчені гравці повинні допомогти у роз'ясненні порушення.

1.9 Досвідчений гравець, що допомагає з роз'ясненням правил гри та вирішенням суперечок на полі, може виконувати роль спостерігача в іграх між новачками або молодшими гравцями.

1.10 Спірні ситуації мають обговорюватися гравцями, які безпосередньо брали участь в епізоді, і тими, хто мав кращу позицію для огляду.

1.10.1. Якщо гравець, не залучений до спірної ситуації, переконаний, що його товариш по команді зробив помилкове оголошення або спричинив фол чи порушення, – він повинен йому про це повідомити.

1.10.2 Не-гравці, за винятком капітанів, повинні утримуватися від втручання в обговорення. При цьому гравці на полі можуть цікавитися баченням епізоду іншими людьми, щоб прояснити правила та зробити правильне оголошення.

1.11 Виключно гравці і капітани команд несуть повну відповідальність за усі оголошення та їхнє вирішення.

1.12 Якщо після обговорення гравці не дійшли згоди або ж не зрозуміло чи не очевидно:

1.12.1. що відбулося в епізоді, або

1.12.2. що найімовірніше мало відбутися в епізоді, —

диск повертається до останнього гравця, який ним володів перед епізодом, що оскаржується.

2. Ігрове поле

2.1. Ігрове поле являє собою прямокутник із розмірами та зонами, як зображено на Рисунку 1. Крім того, поле повинно бути практично рівним, не мати перешкод та забезпечувати прийнятний рівень безпеки для гравців.

2.2. Ігрове поле обмежене лініями периметру, а саме: 2 (двома) боковими лініями вздовж поля і 2 (двома) кінцевими лініями впоперек поля.

2.3. Лінії периметру не є частиною ігрового поля.

2.4. Залікові лінії — це лінії, що відокремлюють центральну зону від залікових зон. Залікові лінії є частиною центральної зони.

2.5. Точки "брік" являють собою перетин 2 (двох) перехрещених в центральній частині полі ліній, кожна завдовжки 1 (один) метр. Вони розташовуються на відстані, що дорівнює глибині залікової зони, від кожної залікової лінії та посередині між боковими лініями.

2.6. Кути центральної і залікових зон позначаються вісьмома яскравими гнучкими предметами, наприклад, пластиковими конусами.

2.7. Простір, що безпосередньо прилягає до ігрового поля, повинен бути звільнений від рухомих об'єктів. Якщо на заваді гри стали не-гравці або об'єкти в межах 3 (трьох) метрів від ліній периметру, гравець, якому завадили, або гравець із диском можуть оголосити "Порушення" ("Violation").

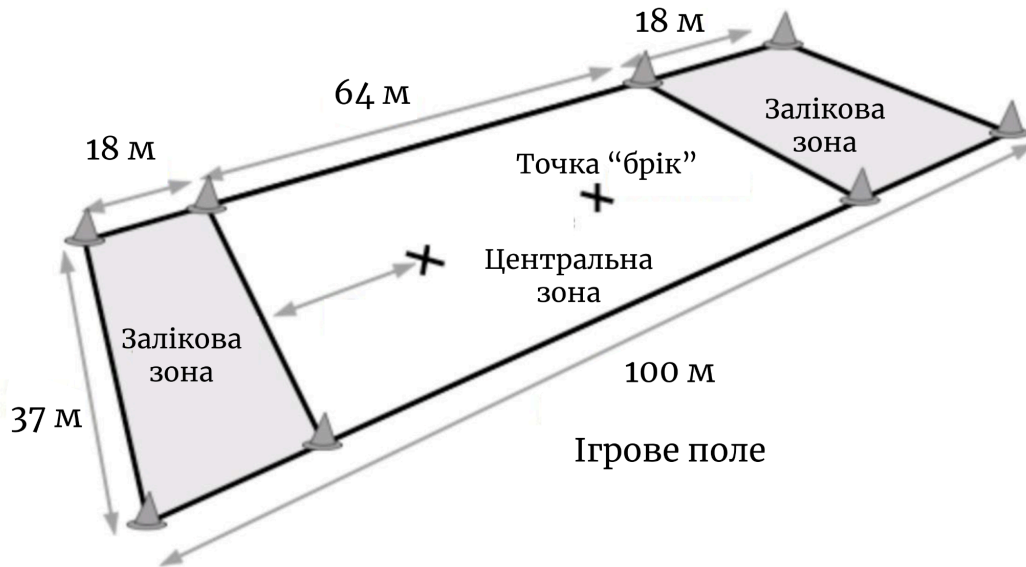


Рисунок 1.

3. Спортивна форма і інвентар

- 3.1. Для гри може використовуватися будь-який диск, схвалений капітанами обох команд.
- 3.2. ВФЛД може затверджувати список дисків, рекомендованих для використання.
- 3.3. Гравці мають бути одягнені у форму, що відрізняє їх команду від іншої.
- 3.4. Гравцям заборонено мати на собі елементи одягу або екіпірування, що можуть завдати шкоди їм самим чи іншим гравцям або завадити опонентам грати.

4. Пойнт, гол і гра

- 4.1. Гра складається з певної кількості пойнтів (розіграшів). Кожен пойнт закінчується зарахуванням гола (очка).
- 4.2. Гра закінчується та виграється командою, що першою набрала 15 (п'ятнадцять) очок.
- 4.3. Гра розділена на 2 (дві) частини – половини. Перерва між половинами ("хаф-тайм") настає тоді, коли одна з команд набирає 8 (вісім) очок.
- 4.4. Перший пойнт кожної половини починається одночасно з початком половини.

4.5 Якщо після зарахованого очка жодна з команд не перемогла і при цьому не оголошено перерву між половинами:

4.5.1. одразу починається наступний розіграш;

4.5.2. команди міняються заліковими зонами, які вони захищають; та

4.5.3. команда, що занесла гол, переходить у захист та вводить диск наступною.

5. Команди

5.1. Кожна команда повинна мати на полі від 5 (п'яти) (мінімально) до 7 (семи) (максимально) гравців під час кожного розіграшу.

5.2. Кожна команда повинна призначити капітана та капітана по Духу Гри ("спіріт-капітана"), які представлятимуть її.

5.3. Команда має право робити необмежену кількість замін в період після занесення голу і перед тим, як ця команда просигналізувала щодо готовності до пулу.

5.4 Для ігор у Змішаному (Mixed) дивізіоні має використовуватися система чергування кількості гравців на полі кожної статі у співвідношенні 4:3.

6. Початок гри

6.1. Представники обох команд справедливо визначають, яка команда першою обирає:

6.1.1. приймати чи вводити перший пул; або

6.1.2. яку залікову зону захищати на початку гри.

6.2. Інша команда отримує право обрати з того, що залишилося.

6.3. На початку другої половини гри команди міняються цими початковими домовленостями.

6.4. Для ігор у Змішаному (Mixed) дивізіоні команди мають обговорити будь-які способи спрощення ідентифікації співвідношення гравців на полі.

7. Пул

7.1. На початку гри, після перерви або після занесеного голу гра починається кидком команди захисту, що називається "пул".

- 7.1.1. Команди повинні бути готові до пулу без необґрунтованих затримок.
- 7.2. Пул може бути виконаний лише після того, як обидві команди просигналізували про свою готовність, тобто, коли гравець, що виконує пул, та гравець команди нападу підняли руку над головою.
- 7.3. Просигналізувавши про готовність, усі гравці команди нападу мають стояти однією ногою на заліковій лінії зони, яку вони захищають, не змінюючи положення відносно один одного, доки диск не буде випущено в повітря.
- 7.4. Просигналізувавши готовність, усі гравці команди захисту, до моменту випуску пулу в повітря, повинні знаходитись у своїй заліковій зоні – тобто тримати стопи повністю позаду вертикальної площини залікової лінії).
- 7.5 Якщо команда порушує пп. 7.3 ("фальстарт") або 7.4 ("офсайд"), то команда суперників може оголосити відповідне порушення. Таке оголошення повинно бути зроблене до того, як команда нападу торкнеться диску (при цьому пункт 7.8. також дійсний).
- 7.5.1. Якщо команда захисту оголошує "фальстарт", гравець з диском повинен встановити точку опори відповідно до пп. 7.9, 7.10, 7.11 або 7.12, після цього гра має продовжитись якнайшвидше, наче в цій точці був оголошений "тайм-аут".
- 7.5.2. Якщо команда нападу оголошує "офсайд", тоді її гравці не повинні торкатися диску, поки той не торкнеться землі. Після цього гра продовжується як після оголошення "брік" (при цьому "чек" непотрібний).
- 7.6. Як тільки пул випущено в повітря, всі гравці можуть рухатися в будь-якому напрямку.
- 7.7. Жоден гравець команди захисту не може торкатися диску після пулу, допоки диску не торкнеться гравець команди нападу, або поки диск не торкнеться землі.
- 7.8. Якщо гравець команди нападу, в полі або за його межами, торкається диску до падіння на землю, і команда нападу не може встановити володіння, то відбувається перехід володіння ("втрата при пулі").
- 7.9. Якщо гравець команди нападу ловить пул і встановлює володіння диском, то точка опори повинна бути встановлена в точці на полі, найближчій до місця, де відбулася фіксація диска, навіть якщо ця точка знаходиться в заліковій зоні, яку команда захищає.
- 7.10. Якщо диск спочатку торкається ігрового поля і не виходить за його межі, то гравець з диском повинен встановити точку опори в місці, де зупинився диск, навіть якщо ця точка в заліковій зоні, яку ця команда захищає.
- 7.11. Якщо диск спочатку торкається ігрового поля, а потім виходить за його межі, не торкаючись гравця команди нападу, розкидуючий повинен встановити точку опори в

тому місці, де диск вперше перетнув лінію периметру, або в найближчій точці центральної частини поля, якщо точка опори виявиться в межах залікової зони, яку захищає команда нападу.

7.11.1. Якщо диск торкається гравця команди нападу до того як опиниться за межами поля, то точка опори повинна бути встановлена в місці, де диск вперше перетнув лінію периметра, навіть якщо ця точка в заліковій зоні, яку захищає команда нападу.

7.12. Якщо диск приземляється за межами поля, не торкаючись ані ігрового поля, ані гравця команди нападу, то гравець з диском може встановити точку опори на позначці "брік", найближчій до зони, яку захищає команда нападу, або у точці в центральній зоні, найближчій до місця, де диск вийшов за межі поля (Пункт 11.8). У разі введення диску з точки "брік", про це має бути оголошено до того, як диск піднято. Відповідний вибір має бути просигналізовано будь-яким гравцем команди нападу шляхом підняття руки над головою і саме оголошенням "брік".

8. Статус гри

8.1. Гра вважається "мертвою", і перехід володіння диском неможливий у таких випадках:

8.1.1. Після початку розіграшу і до моменту, коли пул випущено в повітря;

8.1.2. Від моменту, коли диск потрібно донести до місця встановлення точки опори після пулу або переходу володіння, до моменту встановлення точки опори;

8.1.3. Після оголошення, яке зупиняє гру, або будь-якої іншої зупинки гри до "Чеку"; або

8.1.4. Після того, як диск торкається землі, до моменту, як відповідна команда встановлює володіння ним.

8.1.5. Гравцям дозволяється пересуватися полем під час "мертвої" гри (якщо не погоджено інше).

8.2. Гра, яка не є "мертвою", вважається "живою".

8.3. Гравець з диском не може передавати володіння диском іншому гравцю під час "мертвої" гри.

8.4. Будь-який гравець може спробувати зупинити диск, що котиться або ковзає, після того, як він торкнувся землі.

8.4.1. Якщо гравець, намагаючись зупинити такий диск, істотно змінює його положення, суперник може вимагати встановити точку опори в тому місці, де відбувся контакт гравця з диском.

8.5. Після переходу володіння та після Пулу гравець команди нападу повинен рухатися в напрямку диску у темпі ходьби або швидше, щоб встановити точку опори.

8.5.1. Окрім вказаного у п.8.5., після переходу володіння гравець з диском має встановити точку опори в рамках визначених часових обмежень, якщо диск не вийшов за межі поля і знаходиться:

8.5.1.1. в центральній частині поля – протягом 10 (десяти) секунд після зупинки диску;

8.5.1.2. в заліковій зоні – протягом 20 (двадцяти) секунд після зупинки диску.

8.5.2 Якщо команда нападу порушує пп. 8.5. чи 8.5.1., команда захисту може оголосити попередження ("Затримка гри" ("Delay") або розпочати попередній відлік за порушення п. 8.5.1) або оголосити "Порушення".

8.5.2.1. Якщо після попередження команда нападу продовжує порушувати пп. 8.5. чи 8.5.1., тоді п. 9.3.1. не застосовується і маркер може розпочати стол-відлік.

8.5.3 Захист має рухатися таким чином, щоб не перешкоджати нападу встановити володіння диском або точку опори.

8.5.4 Якщо гравці не можуть дійти згоди щодо коректного місця точки опори, то має бути використана відповідна точка посередині між двома запропонованими.

9. Стол-відлік

9.1. Маркер веде стол-відлік гравцеві з диском, оголосивши "Столінг" (Stalling) та після цього рахуючи далі від 1 (одного) до 10 (десяти). Інтервал між початком кожного числа стол-відліку повинен становити не менше 1 (однієї) секунди.

9.2. Стол-відлік повинен вимовлятися чітко та зрозуміло для гравця з диском.

9.3. Маркер може починати або продовжувати стол-відлік тільки якщо:

9.3.1. Гра є живою, або ж відразу після переходу володіння, коли встановлено точку опори;

9.3.2. Маркер знаходиться на відстані не більше 3 (трьох) метрів від точки опори розкидуючого, або від місця, де має бути точка опори, якщо розкидуючий відсутній у цьому місці; та

9.3.3. Всі захисники розташовані згідно правил (п. 18.1).

9.4. Якщо маркер переміщується на відстань більше 3 (трьох) метрів від точки опори, або якщо інший гравець захисту стає маркером, то стол-відлік необхідно почати заново зі слів "Столінг один (1)" (Stalling One).

9.5. Після зупинки гри стол-відлік поновлюється таким чином:

9.5.1. Після погодженого порушення з боку команди захисту стол-відлік відновлюється зі слів "Столінг один (1)" (Stalling One).

9.5.2. Після погодженого порушення з боку команди нападу, стол-відлік поновлюється максимум з дев'яти (9).

9.5.3. Після оскарженого стол-ауту стол-відлік поновлюється максимум зі "Столінг вісім (8)" (Stalling Eight).

9.5.4. Після продовження гри у відповідності з п. 16.3.2 стол-відлік відновлюється зі слів "Столінг один (1)" (Stalling One).

9.5.5 Після всіх інших оголошень, у тому числі "Пік", стол-відлік поновлюється максимум з шести (6). Проте:

9.5.5.1. Якщо зроблене оголошення щодо гравця, який кидав диск, та окреме оголошення щодо порушення під час прийому, в такому випадку диск повертається до гравця, який його кидав, і стол-відлік відновлюється на підставі вирішення епізоду із цим гравцем.

9.5.5.2. Якщо оголошене порушення пов'язане із "Чеком" (Розділ 10), тоді стол-відлік відновлюється з того числа, яке було визначене до цього порушення.

9.6. Відновлення стол-відліку "з максимум n", де n визначається відповідно до п.п.9.5.2, 9.5.4 або 20.3.6., означає наступне:

9.6.1. Якщо "x" – остання погоджена цифра, повністю вимовлена перед оголошенням, тоді стол-відлік відновлюється з: "Столінг (x плюс один)" (Stalling X plus One) або "Столінг n" (Stalling n), залежно від того, яке з цих двох чисел менше.

10. Чек

10.1. У разі зупинки гри під час розіграшу через фол, порушення, оскаржену втрату, погоджену втрату, оскаржений гол, зупинку, обговорення або після завершення тайм-ауту, гра поновлюється якомога швидше через "Чек". Затримка "Чеку" може відбуватися лише для обговорення оголошення.

10.2. Розташування гравців після оголошення (окрім зупинок на тайм-аут та якщо не погоджено інше):

10.2.1. Якщо гра зупиняється до того, як виконано пас, всі гравці повинні повернутися на позиції, які вони займали на момент, коли було здійснено оголошення.

10.2.2. Якщо гра зупиняється після виконання пасу, тоді:

10.2.2.1. Якщо диск повертається гравцеві, що був з диском, то всі гравці повинні повернутися на позиції, які вони займали у момент виконання кидку або в момент оголошення, в залежності від того, що відбулося раніше.

10.2.2.2. Якщо результат епізоду лишається в силі, то усі гравці повинні повернутися на місця, які вони займали, коли було встановлене володіння диском, або коли диск вдарився об землю.

10.2.2.3. Якщо володіння диском переходить до іншого гравця в результаті погодженого порушення правил, усі гравці повинні повернутися на місця, які вони займали на момент порушення.

10.2.3. Всі гравці повинні залишатися на цих позиціях до виконання "Чеку".

10.3. Будь-який гравець може на короткий час продовжити зупинку, щоб поправити екіпіровку (оголошення "Екіпіровка"), але спеціально з цією метою гру зупиняти не можна.

10.4. Гравець, що здійснює "Чек", і найближчий гравець команди суперника повинні переконатися, що гравці їхніх команд готові до гри і розміщені відповідно до п.10.2. правил.

10.5. Якщо команда необгрунтовано затягує "Чек" диску, то команда суперників може оголосити попередження ("Затримка гри" ("Delay")). Якщо після цього затримка триває, команда, що оголосила попередження, може зробити "Чек" диску оголошенням "Диск ін" (Disk In), не чекаючи підтвердження готовності команди суперників, але лише за умови, що команда, яка оголошує "Чек", нерухома та розміщена відповідно до п. 10.2. правил.

10.6. Для відновлення гри через "Чек":

10.6.1. Якщо диск знаходиться в руках розкидуючого гравця:

10.6.1.1. якщо захисник знаходиться в межах досяжності, то він повинен доторкнутися до диску.

10.6.1.2. якщо захисника немає в межах досяжності, гравець з диском повинен торкнутися диском до землі та оголосити "Диск ін".

10.6.2. Якщо диск на землі, тоді захисник, що знаходиться найближче до диску, повинен оголосити "Диск ін".

10.7. Гравець може оголосити порушення щодо "Чеку", якщо суперник:

10.7.1. намагається віддати пас без правильного виконання "Чеку" відповідно до п. 10.6. правил; або

10.7.2. продовжує гру без погодження найближчого гравця з команди суперників; або

10.7.3. рухається безпосередньо перед чеком; або

10.7.4. не займав позицію відповідно до правил.

10.7.5. Після оголошення цього порушення будь-який пас не зараховується, незалежно від того, чи був він завершений, чи ні, і володіння диском повертається назад до гравця, який його кидав (якщо не застосовується п.16.3 правил).

11. Поза межами поля

11.1. Вважається, що вся територія ігрового поля є "в полі". Лінії периметру не є частиною ігрового поля і вважаються "поза межами поля" (аутами). Всі не-гравці вважаються частиною ауту.

11.2. Аут – це поверхня "землі" за межами поля, а також все, що знаходиться з нею в контакті. Винятком є гравці команди захисту, що завжди мають статус "в полі".

11.3. Гравець нападу, який не знаходиться в ауті, має статус "в полі".

11.3.1. Гравець, який знаходиться в повітрі, зберігає свій статус "в полі" / "в ауті" до моменту коли він торкається ігрового поля або аута.

11.3.2. Гравець, який зловив диск, контактуючи з поверхнею ігрового поля, і потім торкнувся аута, вважається "в полі", якщо він продовжує контролювати зловлений ним диск до моменту встановлення володіння диском.

11.3.2.1 Якщо гравець з диском залишає межі ігрового поля, він має встановити точку опори в місці на ігровому полі, де він перетнув лінію периметру (якщо не застосовується 14.3).

11.3.3. Якщо гравець із диском торкається ауту, то він вважається "в полі" до тих пір, поки не здійснить пас.

11.3.4. Контакт між гравцями не передає статус "в полі"/"в ауті" від одного іншому.

11.4. Наступні ситуації визначаються як перехід володіння "Аут", і при цьому вважається, що диск не спіймали:

11.4.1. будь-яка частина гравця нападу, який ловить диск, знаходиться в ауті, коли він торкається диску; або

11.4.2. якщо гравець зловив диск, знаходячись в повітрі, та зберігав володіння диском в момент, коли його першою точкою контакту був аут.

11.5. Диск вважається "в полі" коли гра "жива" або коли гра починається чи продовжується після зупинки.

11.6. Диск набуває статусу "в ауті" коли він контактує з "аутом" або гравцем нападу, який знаходиться в ауті. Диск, який було зловлено гравцем нападу, набуває такого ж самого статусу "в полі"/"в ауті", як і гравець. Якщо диск одночасно зловлено кількома гравцями нападу, і один із них знаходиться в ауті, вважається, що диск також в ауті.

11.7. Диск може вилітати за лінію периметру і повертатися в межі ігрового поля, гравці також можуть покидати межі ігрового поля, щоб дістатися диску.

11.8. Місцем, де диск вийшов в аут, вважається точка, де відбулась одна з наведених нижче подій (до того, як диск торкнувся будь-чого в ауті):

11.8.1. диск повністю або частково знаходився над ігровим полем; або

11.8.2. диска торкнувся гравець, який знаходився "в полі".

11.9. Якщо диск знаходиться за межами поля далі ніж три (3) метри від місця, де має бути встановлена точка опори, його може повернути не-гравець. Останні три (3) метри до ігрового поля диск має нести гравець, який буде його потім кидати.

12. Приймання диску і розташування гравців

12.1. "Ловля" диску відбувається, коли гравець тримає диск, що не обертається, зажатий як мінімум між двома частинами тіла. Ловля диску призводить до того, що гравець може встановити володіння над диском.

12.1.1. Якщо гравцю не вдається утримати зловлений диск через подальший контакт із землею, або внаслідок контакту під час ловлі з гравцем своєї команди або гравцем команди суперника, розташованого згідно правил, — в такому випадку вважається, що володіння диском не було встановлено.

12.2. Гравець стає розкидуючим після того, як він встановив володіння над диском.

12.3. Якщо диск одночасно ловлять гравець нападу і гравець захисту, то володіння диском залишається у гравця нападу.

12.4. Гравець, що зайняв свою позицію на полі, має право залишатися в цій позиції, і гравець команди суперника має уникати контакту з ним.

12.5. Кожен гравець має право зайняти будь-яку позицію на полі, яка не зайнята гравцем команди суперника, за умови, що він не ініціює контакт, займаючи цю позицію, та не рухається необачно чи небезпечно агресивно.

12.5.1. Проте, коли диск знаходиться у повітрі, спосіб переміщення гравця не може бути зумовлений виключно метою завадити супернику зайняти вільну позицію, щоб дістатися диску.

12.6. Усі гравці повинні намагатися уникати контакту з іншими гравцями, і немає такої ситуації, коли ініціювання контакту є виправданим. Це також включає уникнення контакту з нерухомим суперником, або з очікуваним положенням суперника, спираючись на його швидкість та напрямок руху.

12.6.1. Ціль заволодіти диском не є вагомим приводом для ініціювання контакту з іншими гравцями.

12.6.2. Перед стрибком або різкою зміною своєї позиції, гравець має бути достатньо впевненим, що це не призведе до ініціювання контакту з опонентом.

12.6.3. Якщо гравець недостатньо впевнений, що зможе правомірно дістатися диску раніше суперника, який рухається згідно правил, він має скоригувати свій рух, щоб уникнути ініціювання контакту. Результат гри залишається в силі, навіть якщо такі коригування було зроблено.

12.7. Гравцем, що ініціює контакт, вважається гравець, який:

12.7.1. Досягає точки контакту після того, як суперник вже зайняв правомірну позицію в тій самій точці (це стосується нерухомих гравців і тих, які рухаються), або

12.7.2. Коригує своє положення таким чином, що створює неминучий контакт із суперником, що рухається згідно правил, враховуючи позиції всіх інших гравців, а також їх швидкість і напрямок руху.

12.7.3. Якщо не зрозуміло, хто ініціював контакт, але один з гравців стрибав або різко змінював позицію, — то цей гравець буде вважатися ініціатором контакту.

12.8. Деякий незначний контакт може виникати, коли двоє або більше гравців рухаються одночасно в напрямку однієї точки. Незначний контакт не вважається фолом, але має бути зведений до мінімуму.

12.9. Гравці не можуть перешкоджати руху інших гравців, використовуючи простягнуті ноги або руки.

12.10. Жоден гравець не може фізично допомогати рухатись іншим гравцям, а також використовувати будь-які елементи екіпіровки чи інвентарю задля того, щоб дістатись диску.

13. Перехід володіння

13.1. Перехід володіння диском від однієї команди до іншої відбувається, коли:

13.1.1. диск контактує з поверхнею ігрового поля, і при цьому ним не володіє жоден гравець нападу ("земля" або "граунд" ("down"));

13.1.1.1. проте це не вважається "землею", якщо гравець ловить диск перед тим, як той торкнеться землі, і продовжує володіння диском під час контакту із землею.

13.1.2. гравець захисту встановлює володіння диском ("перехоплення");

13.1.3. диск набуває статусу "за межами поля" ("в ауті") або;

13.1.4. під час пулу гравець нападу торкається диску до того, як диск торкнеться землі, не зумівши встановити володіння диском ("втрата при пулі").

13.2. Перехід володіння диску від однієї команди до іншої, в результаті якого гра зупиняється, відбувається коли:

13.2.1. має місце неоскаржений фол нападу при прийомі диску;

13.2.2. гравець з диском не кинув пас до того, як маркер почав говорити слово "десять" під час стол-відліку ("стол-аут");

13.2.3. диск було навмисно передано від одного гравця нападу до іншого, і при цьому не було моменту, коли б диска одночасно не торкались обидва гравці ("передача з рук в руки" ("handover"));

13.2.4. гравець, який кидає диск, навмисно робить так, щоб диск відскочив йому від іншого гравця ("рикошет" ("deflection"));

13.2.5. у спробі віддати пас гравець випускає диск і після цього сам його і ловить, до того, як диску торкнеться інший гравець ("пас самому собі" ("self-catch"));

13.2.6. гравець нападу навмисно допомагає рухатись своєму товаришу по команді, щоб той зловив диск;

13.2.7. гравець нападу використовує будь-які елементи екіпіровки або інвентарю для того, щоб зловити диск.

13.3. Якщо гравець вважає, що відбувся перехід володіння диском, він має негайно зробити відповідне оголошення. Якщо суперники не згодні, вони можуть оголосити "контест", і гра має зупинитись. Якщо після обговорення гравці не дійшли згоди, або немає певності в тому, що відбулося, диск повертається тому гравцю, який останній ним володів до початку спірного епізоду.

13.4. Після оголошення "стол-аут":

13.4.1. Якщо розкидуючий все ще володіє диском, але вважає що "фаст-каунт" відбувся таким чином, що в нього не було можливості його оголосити до того, як було оголошено "стол-аут", – в такому разі ситуація розглядається або як неоскаржене порушення з боку команди захисту (9.5.1), або як оскаржений "стол-аут" (9.5.3).

13.4.2. Якщо розкидуючий зробив успішний пас, він може оскаржити "стол-аут", якщо вважає, що його або не було, або відбувся "фаст-каунт" безпосередньо перед "стол-аутом".

13.4.3. Якщо гравець з диском оскаржує "стол-аут", віддаючи пас, і при цьому пас незавершений – така ситуація вважається переходом володіння диску, і гра продовжується після "чеку".

13.5. Будь-який гравець нападу може взяти диск після переходу володіння, крім випадків, коли:

13.5.1. диск було "перехоплено": в цьому випадку володіння диском залишається у гравця, який його перехопив; або

13.5.2. після неоскарженого фолу нападу при прийомі диску: в цьому випадку володіння диском має встановити гравець, по відношенню до якого відбулося порушення.

13.6. Якщо після переходу володіння, або після того як пул торкнувся землі, гравець, який володіє диском, навмисно випускає його з рук, кладе на землю або передає іншому, – цей гравець має відновити володіння диском і продовжити гру після "чеку".

13.7. Після переходу володіння місцем переходу володіння вважається місце, де:

13.7.1. диск зупинився або був піднятий гравцем нападу; або

13.7.2. зупинився гравець, який перехопив диск; або

13.7.3. знаходився гравець з диском під час оголошення у випадках 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; або

13.7.4. знаходився гравець нападу у випадках 13.2.6 і 13.2.7; або

13.7.5. відбувся неоскаржений фол нападу при прийомі диску.

13.8. Якщо місце переходу володіння знаходиться в ауті або диск торкнувся ауту після того, як відбувся перехід володіння, гравець з диском має встановити точку опори в центральній частині поля в місці, яке найближче до того, де диск вийшов в аут (п. 11.8).

13.8.1. Якщо п. 13.8 не застосовується, то точка опори має бути встановлена згідно пунктів 13.9, 13.10 або 13.11

13.9. Якщо місце переходу володіння знаходиться в центральній частині поля, гравець з диском має встановити точку опори саме в цьому місці.

13.10. Якщо місце переходу володіння знаходиться в зоні, яку атакує команда нападу, гравець з диском має встановити точку опори на заліковій лінії зони у місці, найближчому до того, де відбувся перехід володіння.

13.11. Якщо місце переходу володіння знаходиться в зоні, яку захищає команда нападу, гравець з диском може обирати, де встановити точку опори:

13.11.1. в місці переходу володіння, залишаючись в цьому місці або роблячи фейк; або

13.11.2. на заліковій лінії зони в місці, найближчому до того, де відбувся перехід володіння, рухаючись з місця переходу володіння.

13.11.2.1. Гравець, який збирається взяти диск, перед тим, як підняти його, може попередити, що він вийде на залікову лінію, повністю піднявши руку над головою.

13.11.3. Коли гравець починає відразу рухатись від місця переходу володіння, залишається на ньому, робить фейк, або сигналізує про намір вийти на залікову лінію – в такий спосіб він визначає, де буде встановлено точку опори, і це не може бути змінено.

13.12. Якщо після неоскарженого переходу володіння гра несвідомо продовжилась, її необхідно зупинити. При цьому диск повертається в місце переходу володіння, а гравці мають зайняти позиції, де вони знаходилися в момент переходу володіння. Гра відновлюється після "чеку".

14. Зарахування очка

14.1. Гол (очко) зараховується, коли гравець, який знаходиться "в полі", ловить пас, який було виконано згідно правил, і:

14.1.1. всі точки контакту гравця із землею повністю знаходяться в заліковій зоні, яку команда атакує, або, якщо гравець знаходився в повітрі, всі точки його першого контакту із землею, після того, як він спіймав диск, знаходяться в заліковій зоні, яку команда атакує; і

14.1.2. гравець встановлює володіння над диском і продовжує контролювати його весь час, поки триває контакт із землею, що має відношення до ловлі (зверніть увагу на пп. 12.1, 12.1.1).

14.2. Якщо гравець вважає, що гол було занесено, він може оголосити "гол", і в такому випадку гра зупиняється. Після оскарженого або відміненого оголошення голу, гра має відновитись через "чек", і вважається, що оголошення було зроблено в момент, коли гравець встановив володіння диском.

14.3. Якщо гравець, який заволодів диском, врешті опиняється в заліковій зоні, яку атакує його команда, і при цьому пойнт не було зараховано згідно п. 14.1, гравець має встановити точку опори в найближчому місці на заліковій лінії зони.

14.4. Момент, коли гол вважається занесеним, – це момент, коли гравець встановив володіння диском.

15. Оголошення фолів, недотримань і порушень

15.1. Порушення правил через значний контакт між двома або більше гравцями протилежних команд вважається фолом.

15.1.1. Якщо гравець навмисно ініціює незначний контакт – це також вважається порушенням правил, але розглядається, як порушення (violation), а не фол.

15.2. Порушення правил під час маркування або "Пробіжка" вважаються недотриманнями (infractions). Недотримання не зупиняють гру.

15.3. Всі інші порушення правил вважаються "порушеннями" (violation).

15.4. Оголосити "Фол" може тільки гравець, по відношенню до якого цей фол відбувся.

15.5. Загалом лише гравець з диском може оголошувати недотримання, називаючи відповідну назву недотримання.

15.5.1 Однак, будь-який гравець нападу може оголосити "Дабл тім" ("double team"), та будь-який захисник може оголосити "Пробіжку" ("travel").

15.6. Будь-який гравець протилежної команди може оголошувати порушення, називаючи назву порушення або просто виголошуючи "Порушення" ("Violation"), якщо конкретним правилом не вказано інше.

15.7. Якщо оголошено фол або порушення, які зупиняють гру, гравці мають візуально або вголос якнайшвидше повідомити про зупинку щойно вони дізнались про оголошення, і всі гравці по всьому полю мають повторити оголошення. Якщо гру було зупинено для обговорення без будь-якого оголошення, то вважається, що оголошення було зроблено, щойно почалася дискусія.

15.8. Оголошення має бути зроблено якнайшвидше після того, як було помічено порушення правил.

15.9. У випадках, якщо гру було зупинено помилково, в тому числі, коли гравець неправильно почув оголошення, не знав правил, або зробив оголошення не відразу:

15.9.1. якщо команда суперників зберігає володіння диском, результат епізоду залишається незмінним

15.9.2. якщо команда суперників не зберігає та не отримує володіння диском, то диск повинні повернути гравцю, який останній володів ним до початку спірного епізоду, якщо не застосовується правило 16.3.

15.9.3. Стол-відлік продовжується так, начебто відбулось неоскаржене порушення зі сторони гравця, який помилково зупинив гру.

15.10. Якщо гравець, по відношенню до якого було оголошено фол, порушення або недотримання, не згоден, що порушення відбулося, або вважає, що зроблено невірне оголошення, — він може оголосити "Не згоден" ("Контест", "Contest").

15.11. Якщо гравець, який зробив будь-яке оголошення, згодом вирішує, що його оголошення невірне, він може відкликати його, оголосивши "Відміна" ("Retracted"). Гра відновлюється так, наче відбулося неоскаржене порушення правил зі сторони цього гравця.

15.12. Якщо під час одного ігрового моменту або перед тим, як гра зупинилась, відбулося декілька порушень правил, їх необхідно вирішувати у зворотній послідовності (порушення, яке відбулось пізніше, — першим, яке раніше — останнім).

15.13. Гравцям варто використовувати сигнали руками (узгоджені ВФЛД), щоб повідомляти про оголошення.

16. Продовження гри після оголошень

16.1. Кожного разу, коли оголошено фол або порушення, або коли гравець намагається будь-яким чином зупинити гру, гра негайно зупиняється і перехід володіння не є можливим (окрім ситуацій зазначених в 15.9, 16.2 та 16.3).

16.2. Якщо фол або порушення:

16.2.1 було оголошено по відношенню до гравця з диском, і він намагався здійснити пас, або

16.2.2. було оголошене гравцем з диском в момент кидку, або

16.2.3. було оголошене або відбулося в момент, коли диск знаходився в повітрі, то гра має продовжуватись до моменту, поки не встановлено володіння диском.

16.2.4. Як тільки володіння диском встановлене:

16.2.4.1. Якщо команда, яка оголосила фол або порушення, здобуває або зберігає володіння диском в результаті пасу, результат ігрового моменту залишається в силі. Гра може продовжуватися без зупинки, якщо гравець, який зробив оголошення, якнайшвидше оголосить "Плей он" ("Play on").

16.2.4.2. Якщо команда, яка оголосила фол або порушення правил, не здобуває або не зберігає володіння диском в результаті пасу, гра повинна зупинитися.

16.2.4.2.1. Якщо команда, яка оголосила фол або порушення правил, вважає, що фол або порушення вплинули на володіння диском, то диск необхідно повернути гравцю, який віддавав пас (якщо інше не передбачено спеціальним правилом).

16.3. Незалежно від того, коли було зроблено оголошення, якщо гравці обох команд, які приймали участь в ігровому моменті, погоджуються, що подія або оголошення не повпливали на результат епізоду, то результат залишається в силі. Це правило не відмінюється жодним іншим правилом.

16.3.1. Якщо результатом епізоду є гол, то гол залишається зарахованим.

16.3.2. Якщо в результаті епізоду не було занесено гол, то гравці, які приймали участь в ігровому моменті, можуть усунути недоліки в розташуванні, спричинені подією або оголошенням, і продовжити гру через "чек".

17. Фоли

17.1. Небезпечна гра (Dangerous Play):

17.1.1. Необачні дії, які нехтують безпекою інших гравців, або представляють значний ризик травмування інших гравців, а також небезпечна та агресивна поведінка вважаються "небезпечною грою" і повинні трактуватися як фол, незважаючи на те, відбувся контакт чи ні. Це правило не відмінюється жодним іншим правилом щодо фолів. Якщо погоджено, що мала місце "небезпечна гра", вона має трактуватися як найбільш релевантний фол з тих, що описані в Розділі 17.

17.2. Фоли при прийомі диску (Receiving Fouls):

17.2.1. "Фол при прийомі диску" виникає, коли гравець ініціює значний контакт із суперником до, під час, або відразу після того, як обидва гравці намагалися заволодіти диском.

17.2.1.1. Контакт з руками суперника, який відбувається після того, як диск було зловлено, або після того, як гравець вже не міг дістатися диску, не є достатньою підставою для оголошення фолу, але його слід уникати (за винятком контакту, що зазначений в пунктах 17.1 та 17.3).

17.2.2. Якщо з фолом при прийомі диску погодились, то гравець, по відношенню до якого відбувся фол, отримує володіння диском в місці порушення, навіть якщо це місце знаходиться в заліковій зоні, і гра відновлюється після чеку. Якщо після чеку застосовується правило 14.3, то стол-відлік не можна починати, доки гравець не встановить точку опори в найближчому місці на лінії залікової зони. Якщо фол оскаржений, то диск повертається до гравця, який віддавав пас.

17.3. Стріп фоли (Strip Fouls):

17.3.1. Стріп фол виникає тоді, коли порушення суперника змушує гравця впустити диск, який він зловив, або спричиняє втрату володіння диском.

17.3.2. Якщо стріп фол не оскаржується, і за його відсутності гравець заніс би гол, то цей гол зараховується.

17.4. Блокування / Блокуючий фол (Blocking Fouls):

17.4.1. Блокуванням вважається ситуація, коли гравець займає таку позицію, яку суперник, що рухається згідно правил, не може оминати з урахуванням його поточного положення, швидкості, напрямку та незначного контакту. Це слід розглядати як фол при прийомі диску або непрямий фол, залежно від ситуації.

17.5. Форс-аут (Force-out Fouls):

17.5.1. Форс-аут – це фол з боку захисника по відношенню до гравця, який знаходиться в процесі встановлення володіння диском, при цьому контакт відбувається до моменту, коли володіння диском було встановлено, і в результаті гравець, який отримувал диск:

17.5.1.1. ловить диск в ауті, замість того, щоб залишитись в полі; або

17.5.1.2. ловить диск в центральній частині поля, а не в заліковій зоні, яку вони атакують.

17.5.2. Якщо гравець мав спіймати диск в заліковій зоні, яку атакував, – зараховується гол.

17.5.3. Якщо порушення "форс аут" оскаржено, і гравець, який отримувал диск, опинився за межами поля, то диск повертається до гравця, який віддавал пас. У інших випадках диск залишається у гравця, який зловив диск.

17.6. Фол маркера (фол в захисті проти розкидуючого)

17.6.1 Фол маркера виникає коли:

17.6.1.1. Відбувається значний контакт гравця з диском і захисника, який порушує правила щодо розміщення (розділ 18.1); або

17.6.1.2. Захисник ініціює значний контакт із гравцем з диском, або виникає значний контакт в результаті того, що обидва гравці намагались зайняти одну й ту саму вільну позицію до моменту, коли диск було кинуте.

17.6.1.3. Якщо Фол маркера відбувся до того, як диск випущено з рук і не під час кидального руху (throwing motion), гравець з диском може оголосити недотримання "Контакт". Якщо недотримання щодо контакту не оскаржується, то гра не зупиняється, і маркер має почати стол-відлік з одиниці (1).

17.7. Фоли розкидуючого гравця нападу під час кидку:

17.7.1. Фол розкидуючого гравця нападу під час кидку виникає виключно коли гравець, що кидає диск, відповідальний за ініціювання значного контакту із захисником, який займає позицію згідно правил.

17.7.2. Контакт, який виникає після того як гравець випустив диск, не є достатньою підставою для оголошення фолу, але разом з тим його слід уникати.

17.8. Непрямі (indirect) фоли:

17.8.1. Непрямий фол виникає тоді, коли між гравцем, що ловить диск, і захисником, відбувається значний контакт, який безпосередньо не впливає на спробу дістатись диску.

17.8.1.1. Перед тим як оголосити "Непрямий фол" гравець може відкласти оголошення на дві (2) секунди, щоб визначити, чи порушення вплинуло на хід гри.

17.8.2. Якщо з таким фолом згодні, то гравець по відношенню до якого відбувся фол, може усунути будь-які недоліки у розміщенні на полі, що були спричинені фолом.

17.9. Взаємні фоли:

17.9.1. Якщо в одному і тому ж ігровому моменті гравці нападу і захисту оголошують фоли, з якими погодились обидві сторони, це вважається взаємним фолом. В такому випадку диск повертається до гравця, який останнім безперечно володів диском перед фолом.

17.9.2. Якщо між двома або більше гравцями протилежних команд, які одночасно рухаються в напрямку одного і того ж місця, виникає значний контакт, це вважається взаємним фолом.

17.9.2.1. Однак, якщо це трапляється після того, як диск було зловлено, або після того, як гравці, що були задіяні в моменті, більше не можуть дістатися диску, це має розглядатись як непрямий фол (за винятком контакту, що стосується пункту 17.1).

18. Недотримання та порушення

18.1. Недотримання маркера:

18.1.1. Недотримання маркера включають наступне:

18.1.1.1. "Фаст каунт" – відбувається, коли маркер:

18.1.1.1.1. починає або продовжує стол-відлік не відповідно до правил,

18.1.1.1.2. починає або відновлює стол-відлік без слова "Столінг",

18.1.1.1.3. рахує з інтервалом меншим за секунду,

18.1.1.1.4. неправильно зменшує або відновлює стол-відлік, коли необхідно, або

18.1.1.1.5. починає стол-відлік з неправильної цифри.

18.1.1.2. "Стредл" – лінія, яка з'єднує стопи захисника, знаходиться на відстані меншій ніж діаметр диску від точки опори гравця з диском.

18.1.1.3. "Диск спейс" – будь-яка частина тіла захисника знаходиться на відстані меншій ніж діаметр диску від тулубу гравця з диском. Однак, якщо така ситуація виникає виключно через рухи гравця з диском, це не вважається недотриманням.

18.1.1.4. "Обгортання" ("Wrapping") – лінія між руками захисника знаходиться на відстані меншій ніж діаметр диску від тулубу гравця з диском, або будь-яка частина тіла захисника знаходиться над точкою опори розкидуючого. Однак, якщо така ситуація виникає виключно через рухи гравця з диском, це не вважається недотриманням.

18.1.1.5. "Дабл тім" – будь-який гравець захисту, крім маркера, знаходиться на відстані меншій ніж три (3) метри від точки опори гравця з диском, при цьому не захищаючись проти іншого гравця нападу.

18.1.1.5.1. Захисник, який захищається проти іншого гравця нападу, може спробувати завадити пасу від розкидуючого, за умови якщо він продовжує захищатися проти свого гравця нападу.

18.1.1.5.2. Однак, якщо гравець просто пробігає таким чином, це не вважається за дабл тім.

18.1.1.6. "Огляд" ("Vision") – захисник, використовуючи будь-яку частину свого тіла, навмисно перешкоджає огляду гравця з диском.

18.1.2. Недотримання маркера можуть бути оскаржені захисником. В такому випадку гра зупиняється.

18.1.2.1. Якщо пас було завершено, оскаржене недотримання маркера має розглядатись як порушення зі сторони нападу і диск має повернутись до гравця, який віддавав пас.

18.1.3. Після будь-якого недотримання маркера з переліку в пункті 18.1.1, та за умови що гру не було зупинено, маркер має відновити стол-відлік з числа на одиницю (1) менше ніж те, яке останнім було повністю вимовлено до оголошення.

18.1.3.1. Маркер не може відновлювати стол-відлік до того, як не буде виправлено його розміщення. Якщо рахунок було відновлено без виправлення, – це вважається повторним недотриманням маркера.

18.1.4. Замість того, щоб оголошувати недотримання зі сторони маркера, відповідний гравець може оголосити порушення і зупинити гру, якщо:

18.1.4.1. стол-відлік не було виправлено,

18.1.4.2. маркер не вів стол-відлік,

18.1.4.3. відбувається грубе недотримання зі сторони маркера, або

18.1.4.4. існує тенденція повторних недотримань маркера.

18.1.5. Якщо було оголошено недотримання або порушення маркера, і при цьому гравець з диском намагався віддати пас до, під час або після оголошення, таке оголошення не зараховується (якщо не застосовується 18.1.2.1). Якщо при цьому пас незавершений, перехід володіння лишається в силі.

18.2. Недотримання "Пробіжка" ("Travel"):

18.2.1. Після ловлі диску гравець з диском має сповільнитись якнайшвидше без зміни напрямку руху, до того моменту як буде мати встановлену точку опори.

18.2.1.1. Однак, якщо гравець ловить диск у стрибку або коли біжить, то він може віддати пас, не скидаючи швидкості та не встановлюючи точку опори, але за умов що:

18.2.2.1.1. гравець не змінює напрямок або не прискорюється до того, як віддасть пас; і

18.2.2.1.2. після того як гравець зловив диск і до того, як віддав пас було встановлено максимум дві додаткові точки контакту із землею.

18.2.2 Гравець з диском може здійснювати рухи в будь-якому напрямку (повертатися) тільки після встановлення і утримання точки опори, поки не зроблено пас.

18.2.3 Гравець з диском, який не стоїть на ногах, може використовувати будь-яку частину тіла як точку опору.

18.2.3.1. Якщо такий гравець підводиться, це не вважається "пробіжкою", але тільки якщо точка опори встановлена в тому ж самому місці.

18.2.4. Недотримання "пробіжка" трапляється якщо:

18.2.4.1. гравець з диском встановлює точку опори в неправильному місці, а також якщо він не зменшує швидкість якнайшвидше або змінює напрям руху після того як зловив диск;

18.2.4.2. гравець кидає диск, порушуючи 18.2.1.1;

18.2.4.3. кожного разу коли гравець з диском має рухатися до визначеної точки, він замахуєть або починає кидальний рух до того як встановив точку опори;

18.2.4.4. гравцю з диском не вдається утримати встановлену точку опори до моменту як диск кинуту;

18.2.4.5. гравець навмисно підкидає, підбиває диск до себе, або робить затримки з метою щоб переміститись у певному напрямку.

18.2.5. Якщо гравець погоджується з оголошенням "пробіжки", гра не зупиняється.

18.2.5.1. Гравець з диском має встановити точку опори в місці, визначеному гравцем, який зробив оголошення. Це має відбуватись без затримок від обох гравців.

18.2.5.2. Стол-відлік зупиняється і гравець з диском не може віддати пас, доки точку опори не буде встановлено у правильному місці.

18.2.5.3. Для того щоб відновити стол-відлік маркеру не потрібно казати слово "Столінг" (Stalling).

18.2.6. Якщо гравець з диском віддає завершений пас після того, як було оголошено недотримання "пробіжка", але перед тим, як було встановлено точку опори у правильному місці, команда захисту може оголосити порушення щодо пробіжи. Гра зупиняється і диск має повернутись до гравця, який його кидав. Гравець з диском має повернутись в місце, яке він займав під час оголошення недотримання. Гра має відновитись чеком.

18.2.7. Якщо після оголошення недотримання "пробіжка" гравець з диском віддає пас, але він не завершений, то гра продовжується.

18.2.8. Якщо гравець з диском не погоджується з недотриманням "пробіжка", і при цьому пас ще не було кинуту, то гра зупиняється.

18.3. Порушення "Пік":

18.3.1. Якщо будь-який гравець перешкоджає гравцю команди захисту, який захищає конкретного гравця нападу, рухатись у напрямку або разом із гравцем якого він захищає, то гравець захисту може оголосити "Пік". Однак це не "пік", коли обидва гравці – гравець, якого захищають, і гравець, що стає на його шляху, – борються за диск в цей момент.

18.3.1.1. Гравець може оголосити пік із затримкою в дві (2) секунди, щоб визначити, чи вплинула перешкода на гру.

18.3.2. Якщо гру було зупинено, гравець, якому перешкодили рух, має зайняти позицію, в якій він би перебував, якби йому не перешкождали, якщо не погоджено інше.

18.3.3. Гравці мають намагатися уникати ситуацій, через які може бути оголошено "Пік".

18.3.3.1. Під час будь-якої зупинки гри гравці можуть домовитись трохи змінити своє положення, щоб уникнути потенційних "Піків".

19. Зупинки гри з міркувань безпеки

19.1. Зупинка гри через травму

19.1.1. Зупинка гри через травму, "Травма" ("Injury"), може бути оголошена травмованим гравцем, або будь-яким гравцем з його команди.

19.1.2. Якщо травма не була спричинена гравцем команди суперника, травмований гравець має замінитися або взяти для своєї команди Тайм-аут.

19.1.3. Якщо травма була спричинена гравцем команди суперника, травмований гравець має обрати чи залишитись на полі, чи замінитися.

19.1.4. Якщо травмований гравець встановив володіння диском, а потім втратив його в результаті травмування, володіння диском зберігається в цього гравця.

19.1.5. Моментом оголошення "Травма" вважається момент, коли гравець травмувався, тільки якщо травмований гравець не вирішив продовжити гру до моменту оголошення зупинки.

19.1.6. Якщо оголошення щодо травми було зроблено, коли диск знаходився в повітрі, гра продовжується до тих пір, поки не буде встановлено володіння диском або диск торкнеться землі. Якщо травма не була спричинена фолом гравця команди суперника, то прийом диску або його втрата залишаються чинними, і після зупинки гра має відновитись в тому ж місці.

19.2. Технічні зупинки

19.2.1. Будь-який гравець, який помічає ситуацію, що загрожує гравцям, включаючи ситуації, коли гравці мають відкриті рани або кровотечі, має оголосити технічну зупинку, сказавши "технічна зупинка" ("technical") або "стоп". В такому випадку гра має негайно зупинитись.

19.2.1.1. Товариші по команді, тренер або офіційні представники повинні попереджати гравців про будь-які небезпечні умови та обставини.

19.2.1.2. У гравця, який має проблему, що стосується відкритої рани або кровотечі, є сімдесят (70) секунд для того, щоб усунути проблему. Якщо гравцю потрібно більше часу, він має зробити заміну або взяти своїй команді тайм-аут.

19.2.2. Гравець з диском може оголосити технічну зупинку гри для того щоб замінити диск, якщо він значно пошкоджений.

19.2.3. Якщо технічна зупинка була оголошена в той час коли диск знаходився в повітрі, або після оголошення гра неспівомо продовжилась:

19.2.3.1. Якщо оголошення або проблема не вплинули на гру, ловля диску або його втрата залишаються чинними, і гра продовжується з того ж місця.

19.2.3.2. Якщо оголошення або проблема повпливали на гру, диск повертається назад до гравця, який його кидав.

19.3. Якщо гравця було замінено через травму або недопустиме чи пошкоджене екіпірування, команда суперника також може замінити одного зі своїх гравців.

19.3.1. Гравець, який вийшов на заміну, повністю наслідуює статус гравця, якого він замінив (положення, володіння диском, стол-відлік), і може робити оголошення від його імені.

20. Тайм-аути

20.1. Гравець, який оголошує тайм-аут, має руками або однією рукою і диском сформувати літеру "Т" та сказати "тайм-аут" (time-out), звертаючись до суперника.

20.2. Гравець будь-якої команди може оголосити тайм-аут після початку розіграшу, але до того, як обидві команди подали сигнал про готовність. Тайм-аут продовжує час між початком поинту і пулом на сімдесят п'ять (75) секунд.

20.3. Після того як було зроблено пул лише гравець, що володіє диском, може оголосити "тайм-аут". Відлік часу тайм-ауту починається з моменту, коли гравець сформував літеру "Т", і триває сімдесят п'ять (75) секунд. Після такого таймауту:

20.3.1. Заміни гравців не дозволяються, окрім замін через травму.

20.3.2. Гра відновлюється там, де знаходиться точка опори.

20.3.3. Диск залишається у гравця, який оголосив тайм-аут.

20.3.4. Всі інші гравці нападу мають зайняти нерухоме положення у будь-якому місці.

20.3.5. Після того, як гравці нападу зайняли свої позиції, гравці захисту мають зайняти нерухоме положення у будь-якому місці.

20.3.6. Стол-відлік відновлюється максимум з дев'яти (9). Однак якщо маркера було змінено, стол-відлік має початись зі слів "Столінг один (1)".

20.4. Якщо гравець з диском намагається оголосити "тайм-аут", коли гра триває, і коли у його команди більше не залишилось "тайм-аутів", то гра зупиняється. Перед тим, як відновити гру через чек, маркер має додати дві (2) секунди до стол-відліку, з якого гра мала б відновитись. Якщо в результаті цього стол-відлік дорівнює десяти (10) або більше, відбувається перехід володіння в результаті "стол-ауту".

Визначення термінів

Процес кидку	Див. Кидальний рух
Вплив на гру	Порушення або оголошення впливає на гру, якщо можна обгрунтовано припустити, що результат ігрового епізоду міг бути суттєво іншим, якби порушення або оголошення не відбулось.
Зона, яку атакують	Залікова зона, в яку команда, про яку йде мова, намагається занести гол.
Найкраща точка зору	Найбільш довершена з наявних точка огляду гравця, яка включає в себе положення диску, землі, гравців та розмітки поля, які стосуються ігрового моменту.
Оголошення	Чітко чутне повідомлення про те, що відбулося порушення, фол, недотримання, перехід володіння або травма. Можуть використовуватись наступні визначення: фол (Foul), пробіжка (Travel), конкретна назва недотримання маркера, "порушення" (або конкретна назва порушення), конкретна назва переходу володіння, Технічна зупинка (Technical) і Травма (Injury).
Ловля (Фіксація) диску	Диск, що не обертається та затиснутий як мінімум між двома частинами тіла гравця. Якщо гравець спочатку ловить диск і потім, перед тим як встановити володіння, йому не вдається утримати зафіксований диск ("утримувати зафіксований диск" значить продовжити утримувати диск, що не обертається та затиснутий як мінімум між двома частинами тіла), в такому випадку вважається, що первісну фіксацію диску було перервано.
Центральна зона	Частина ігрового поля, що включає залікові лінії, але не включає залікові зони та лінії периметру поля.

Зона, яку захищають	Залікова зона, в яку команда, про яку йде мова, намагається перешкодити команді суперника занести гол.
Гравець захисту	Будь-який гравець команди, яка не володіє диском.
Залікова зона	Одна із двох областей в обох кінцях поля, куди команди намагаються занести гол, зловивши в них диск.
Залікова лінія (передня лінія зони)	Лінії, які відокремлюють центральну зону від обоих залікових зон. Залікова лінія не є частиною залікової зони.
Земля (ground)	Включає в себе всі істотні матеріальні об'єкти, включаючи траву, конуси розмітки, інвентар, воду, дерева, паркани, стіни, не-гравців, але виключаючи всіх гравців та одяг на них, частинки, які знаходяться в повітрі, та опади.
Контакт із землею	Будь-який контакт гравця із землею, пов'язаний з якоюсь конкретною подією або маневром, включаючи приземлення або відновлення рівноваги (наприклад, після стрибку, нахилу або падіння).
Опіка гравця або захист проти гравця (guarding)	Вважається, що гравець захисту опікує гравця нападу, якщо він знаходиться на відстані не більше ніж три метри від нього, та в першу чергу зосереджений на цьому гравці нападу та реакції на його дії.
Перехоплення	Коли гравець команди захисту встановлює володіння диском після кидка від гравця команди нападу.
Правомірне положення (правомірна позиція)	Рухоме або нерухоме положення (позиція), встановлене гравцем, яке не порушує жодне з правил.
Лінія	Межа, яка визначає ігровий майданчик. На полі, на якому відсутня розмітка, ця межа визначається як уявна лінія між двома мітками поля; ширина такої лінії дорівнює ширині міток. Лінія не поширюється за межі міток.
Зіграти на диск	Коли диск знаходиться в повітрі і гравець намагається у будь-який спосіб встановити з ним контакт, наприклад зловити або перебити його. Визначення також включає в себе процес бігу у напрямку місця, де гравець розраховує встановити контакт з диском.
Маркер	Захисник, який може вести стол-відлік гравцю з диском.
Незначний контакт	Контакт, який передбачає мінімальну фізичну силу і не змінює рух або позицію іншого гравця. Контакт з витягнутими руками або рукою суперника, який збирається або вже контактує з диском, або контакт з рукою гравця з

	дискон під час кидку, не вважається незначним контактом.
Не-гравець	Будь-яка людина, включаючи гравців команди, які в даний момент не приймають участь у розігравші.
Гравець нападу	Гравець команди, яка володіє диском.
Поза межами поля (аут)	Все, що не є частиною ігрового поля, включаючи лінії периметру.
Лінії периметру	Лінії, які відділяють центральну зону або залікові зони від ауту. Лінії периметру не є частиною ігрового поля.
Поворот навколо точки опори (pivot)	Рух гравця з диском в будь-якому напрямку, при якому одна з частин його тіла має постійний контакт з конкретним місцем на землі, яке називається точкою опори. Гравець з диском встановлює точку опори, розміщуючи або утримуючи якусь з частин тіла у місці, яке він має намір використовувати як точку опори. Якщо у гравця з диском є можливість мати декілька точок опори, то точка опори вважається не визначеною, поки гравець не відірве одну ногу від землі.
Точка опори	Місце ігрового поля, де гравець з диском має встановити точку опори після переходу володіння, пулу, тайм-ауту, виходу за межі поля, або у місці, де точку опори вже було встановлено.
Розіграш	Час після того, як було виконано пул і до моменту як було занесено очко. Розіграш може зупинитись через оголошення, в такому випадку гра відновлюється після чеку.
Гравець	Люди, які фактично приймають участь у поточному поїнті (розігравші).
Ігрове поле	Територія, яка включає центральну частину поля і залікові зони, але не враховуючи лінії периметру.
Володіння диском	Гравець встановлює володіння диском коли: <ul style="list-style-type: none"> - гравець зловив диск, і йому вдалось утримати його протягом помітного моменту, і - гравець зберіг володіння диском не дивлячись на контакт із землею, що мав відношення до ловлі диску, або до моменту, поки диск не було кинуте. Гравець також може встановити володіння диском, після того як диск торкнувся землі і його підняли, або передали цьому гравцеві після переходу володіння, пулу, або зупинки гри.

	<p>Після того як гравець встановив володіння диском, він може змінювати хват диску, і це не впливатиме на володіння, доки зберігається контакт з диском.</p> <p>Диск, що знаходиться у володінні гравцем, або був зловлений гравцем, вважається частиною цього гравця.</p> <p>Вважається, що команда володіє диском, якщо гравець цієї команди володіє диском, або має підняти диск.</p>
Попередній відлік (Pre-stall)	Попередження щодо часових обмежень для відновлення гри, яке видається оголошенням двадцяти (20), десяти (10), і п'яти (5) секунд (залежно від ситуації).
Пул	Кидок диску командою захисту команді нападу, що розпочинає розіграш після занесеного голу або на початку половини гри. Пул не вважається пасом.
Гравець, що приймає диск	Будь-який гравець нападу окрім того, що кидає диск.
Зупинка, пов'язана з Духом Гри	Зупинка для обговорення моментів, які стосуються Духу Гри.
Зупинка гри	Будь-яка зупинка гри через фол, порушення, обговорення, оскаржене оголошення, травму чи тайм-аут, яка потребує чеку для відновлення гри.
Кидок	Диск в польоті, який слідує за будь-яким кидальним рухом, у тому числі після спроби зробити фейс або навмисно кинутий на землю диск, в результаті чого втрачається контакт між гравцем з диском і диском. Пас вважається кидком.
Гравець з диском / розкидуючий	Гравець команди нападу, який володіє диском, або гравець, який щойно кинув диск, до моменту, коли результат пасу визначено.
Кидальний рух	Рух, який передає імпульс від гравця до диску у напрямку польоту, в результаті чого відбувається кидок. Повороти навколо точки опори і замахи диском не вважаються частиною процесу кидку.
Перехід володіння	Будь-яка подія, результат якої змінює команду, що володіє диском. Перехід володіння не вважається порушенням.
Там, де диск зупинився	Мається на увазі місце, де гравець встановив володіння, де диск впав або зупинився після кочення чи ковзання.

Юридична ліцензія

Ця робота (Правила гри в алтимат ВФЛД 2025 - 2028), та всі відповідні документи ліцензовані Creative Commons Attribution 4.0. Ліцензіатом та оригінальним автором цієї роботи є Всесвітня Федерація Літаючих Дисків, некомерційна корпорація, зареєстрована у штаті Колорадо, США. Це короткий зміст Юридичного Кодексу (повну ліцензію можна знайти в Додатку G).

Ви можете вільно:

- робити копії, поширювати, показувати і виконувати ці правила;
- створювати похідні правила;
- комерційно використовувати правила.

За таких умов:

- Ви маєте підписувати роботу у спосіб погоджений автором або ліцензіаром.
- Для будь-якого повторного використання або розповсюдження ви повинні чітко пояснити іншим умови ліцензії.
- Будь-яку з цих умов може бути не виконано після погодження з ВФЛД.

Вищезазначене жодним чином не впливає на ваше добросовісне використання та інші права.

Переклад підготували:

Дмитро Бабич, Марія Копач, Михайло Казмірчук,
Олександр Морозюк, Сергій Лобач, Юлія Іванус.



Затверджено Українською федерацією літаючих дисків.

17 березня 2025 року

Президент УФЛД
Д.М. Бабич