ЗИМНЯЯ ПЕСОЧНАЯ ЛИГА 2026-2027

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА

ПЛЯЖНЫЙ АЛТИМАТ

СОДЕРЖАНИЕ

Команда организаторов 3
Общий регламент Зимней Песочной Лиги 4
1. Общее положение 5
2. Составы команд на Лигу 6
3. Рейтинг команд в Лиги 7
4. Совет Лиги 8
5. Выбор MBП и тд. 9
6. Финансовые положения 10
Игровой регламент турниров-этапов ЗПЛ 2025-26 г. 11
1. Регламент игр 12
2. Составы команд и расписание игр 13
3. Тайминги 14
Игровой регламент Финала Лиги 15
Контакты 16
Ввод диска и объявление брика — пояснения к регламенту 17



КОМАНДА ОРГОВ

МОСКВА



МИША ТЕРЕХОВ
КООРДИНАТОР



САША ПУСТОВАЯ
ОРГ ВОПРОСЫ



АНЯ ПУСТОВАЯ
ФИН ВОПРОСЫ



АРИНА БУКРЕЕВА
SMM



ЖЕНЯ ЛЕБЕДЕВ
ВНУТРЕННИЕ РЕГЛАМЕНТЫ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ



ИНГА ИВАКИНА
ОРГ ВОПРОСЫ



СТЕПА МОСКАЛЕВ
ФИН ВОПРОСЫ

ОБЩИЙ РЕГЛАМЕНТ ЗИМНЕЙ ПЕСОЧНОЙ ЛИГИ



1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Зимняя песочная лига 2026–2027, далее Лига, проводится в формате нескольких последовательных однодневных турниров-этапов и финального турнира, далее Финал Лиги.

1.2 Лига разделена на два дивизиона — Центральный и Северо-Западный. Турниры-этапы в каждом дивизионе проводятся независимо друг от друга, за исключением Финала Лиги.

1.3 В каждом дивизионе должно пройти не менее 3 турниров-этапов.

1.4 Все этапы Лиги проводятся в смешанном дивизионе в формате 4×4, по правилам пляжного алтимата, утверждённым Всемирной Федерацией Летающих Дисков (WFDF) 1 января 2025 года и одобренным BULA, если иное не предусмотрено игровым регламентом Лиги.

1.5 В каждом отдельном этапе Лиги в каждом дивизионе принимают участие до 12 команд. Минимальное количество команд — 8. При этом не допускается участие нечётного количества команд, например 9 или 11. Организаторы оставляют за собой право не принять в основную сетку турнира одну команду — с наименьшим количеством очков рейтинга), если на очередной этап заявлено нечётное количество команд, но оставляют за собой право принять не прошедшие команды на дополнительные мероприятия в рамках этапа или Финала Лиги, если таковые будут организованы.
По усмотрению организаторов возможно проведение этапа с меньшим количеством команд.

1.6 Финал Лиги проводится в формате отдельного турнира для 8 команд — по 4 лучшие команды от каждого дивизиона согласно рейтингу команд в Лиге.

1.7 Отбор команд

1.7.1 Регистрация на первый этап Лиги открывается не менее чем за 3 недели до заявленной даты. Первые 6 команд, оплатившие взнос, попадают в основной список, остальные попадают в лист ожидания. Организаторы оставляют за собой право отбора оставшихся команд из листа ожидания.

1.7.2 На последующих этапах отбор команд и посев происходят согласно рейтингу команд в Лиге (набранные очки рейтинга) в каждом дивизионе отдельно. Если команда отказывается от участия на очередном этапе, на её место добирается команда из листа ожидания с лучшим рейтингом.

1.7.3 На последующих этапах при формировании списка участников в каждом дивизионе, при наличии новых команд в листе ожидания, до этого момента не принимавших участие в Лиге, по решению организаторов они могут занять место команд занимающих последние 2 места согласно рейтингу команд в Лиге (набранные очки рейтинга) в каждом дивизионе отдельно.

1.8 В течение Лиги командам разрешено переходить в другой дивизион (обратный переход запрещен). Переход разрешен только тем командам, которые отыграли в дивизионе не более одного этапа.
В данном случае рейтинговые очки команды, заработанные в одном из дивизионов, переносятся в новый.

2. СОСТАВЫ КОМАНД НА ВСЮ ЛИГУ

2.1 Минимально допустимый возраст заявленных игроков на момент проведения этапа Лиги — 12 лет.

2.2 Ростер команды на каждом этапе и в финале Лиги — не более 12 игроков, минимум 3 игрока мужского и 3 игрока женского пола.

2.3 Ростер команды формируется перед первым этапом Лиги и распространяется на все её этапы.

2.4 На каждом этапе Лиги команде необходимо сохранить не менее 50% состава команды от максимального ростера (минимум 6 человек), заявленного на один из этапов Лиги (минимум 6 человек в ростере должны быть заиграны в составе команды хотя бы на одном из этапов Лиги).

2.5 В течение Лиги командам разрешено в своём ростере:

2.5.1 Добавлять игроков, если изначально в составе было меньше 12 игроков.

2.5.2 Заменять игроков — удалять и добавлять новых игроков при условии сохранения не менее 50% состава команды от максимального ростера (минимум 6 человек), заявленного на один из этапов Лиги (6 человек в ростере должны быть заиграны в составе команды хотя бы на одном из этапов Лиги).

2.6 В течение Лиги игрокам разрешено в одностороннем порядке переходить (обратный переход запрещён):

• в команды, уже принимавшие участие в Лиге,

• в команды, не участвовавшие до этого в Лиге в данном сезоне, но заявившиеся на очередной этап.

2.6.1 Каждый игрок по ходу Лиги имеет право только на один переход в другую команду.

2.6.2 Координаторам обеих команд необходимо уведомить обо всех изменениях ростера организаторов Лиги в мессенджерах или любым другим доступным способом.

2.6.3 Командам, участвующим в Финале Лиги, запрещено добавлять в свой ростер новых игроков, не заигранных за команду ни на одном из этапов.

2.7 Все правила касаются любых переходов, как внутри дивизиона, так и между дивизионами.

2.8 Если игрок указан в ростере команды, но по какой-то причине не приехал на турнир, то автоматически считается, что он сыграл на этом турнире за заявленную команду.

2.9 Закрытие ростеров будет происходить за 3 дня до начала каждого из этапов.

2.10 На усмотрение организаторов для команд с нарушениями ростера может применяться статус Tyro Team. Такие команды не допускаются в стыковые матчи (1/4, 1/2) и получают 0 баллов рейтинга за этап Лиги, отыгранный в статусе Tyro Team.

2.11 Все спорные вопросы про формирование ростеров и переходы игроков решаются совместно с организаторами Лиги. Право решающего голоса остаётся за организаторами.

3. РЕЙТИНГ КОМАНД В ЛИГЕ

3.1 Каждый этап проводится как независимый турнир со своим распределением итоговых мест.

3.2 Посев на первый этап Лиги происходит на усмотрение организаторов, на последующих этапах по рейтингу Лиги.

3.3 Первые четыре команды рейтинга формируют пауэр пул на следующий этап. В отдельных случаях по решению организаторов возможно использование сетки без пауэр пула.

3.4 По итогам каждого этапа командам-участницам начисляется рейтинг согласно Таблице 1.

3.5 Итоговый рейтинг команды после всех проведённых этапов Лиги — это сумма баллов, полученных данной командой на каждом этапе. Рейтинг по дивизионам формируется раздельно.

3.6 Лучшие 4 команды каждого дивизиона по результатам всех этапов согласно рейтингу попадают в Финал Лиги. В случае равенства очков рейтинга у нескольких команд в порядке приоритета учитываются:

а) количество посещенных этапов,

б) личные встречи между этими командами за все этапы Лиги,

в) разница забитых-пропущенных очков за все этапы Лиги.

3.7 Если одна из команд, отобравшихся на Финал Лиги, не может принять в нем участие, ее место отдается следующей по рейтингу команде из того же дивизиона. Если 5-я команда рейтинга также отказывается, то место в Финале Лиги переходит 5-й команде рейтинга другого дивизиона и так далее по змейке.

3.8 Победителем Лиги считается команда, победившая в Финале Лиги.

Таблица 1. Очки рейтинга в зависимости от места на турнире-этапе Лиги

Место	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очки рейтинга	250	230	222	210	205	190	182	170	162	150	141	130



4. СОВЕТ ЛИГИ

4.1 Решение спорных моментов по регламенту, выбору лучших игроков, а также о применении штрафов и наказаний принимает Совет Лиги (Совет).

4.2 Состав Совета обязан включать минимум 5 человек — два представителя от организаторов Лиги (по одному от каждого дивизиона) и рядовых членов (капитанов и/или других представителей от команд, участвующих в Лиге), подавших свои заявки.

4.3 Состав Совета избирается на весь сезон и публикуется минимум за 7 дней до первого этапа.

4.4 Представители организаторов Лиги в Совете имеют право вето по любому решению Совета.

4.5 Любой член Совета может взять самоотвод по текущему вопросу, либо снять с себя полномочия в любой момент. В последнем случае по ходу сезона организаторы Лиги могут объявить сбор заявок и довыборы в Совет.

4.6 Совет вправе самостоятельно принимать решение о начале рассмотрения любого эпизода. При этом Совет обязан рассмотреть эпизод по заявлению игрока или представителя команды.

4.7 Заявление в адрес организаторов Лиги или представителя Совета необходимо подать сразу после произошедшего эпизода в устной форме или в течение трёх дней после него в письменном виде. Заявление в свободной форме должно содержать время, место, действующих лиц, сам эпизод, обоснование претензии и ожидаемый результат.

4.8 Если произошедший эпизод требует немедленного рассмотрения (драка и другое вопиющие неспортивное поведение, систематическая грубая или опасная игра), представитель Совета вправе самостоятельно принимать решение о немедленной дисквалификации игрока до дальнейшего рассмотрения и принятия решения по эпизоду Советом Лиги.

4.9 Совет обязан в течение семи дней после подачи заявления его рассмотреть и дать развёрнутый ответ с обоснованием и готовым решением. Совет обязан принимать справедливое решение, нацеленное на улучшение и не повторение рассматриваемой ситуации.

Возможные наказания и штрафы, предусмотренные для команд:

– предупреждение;
– уменьшение среднего балла за Дух игры (от 0,1 до 1 балла за один эпизод);
– уменьшение очков рейтинга (10, 50 или 100 очков рейтинга за один эпизод);
– дисквалификация на один этап;
– дисквалификация до конца сезона.

Возможные наказания и штрафы, предусмотренные для игроков:

– предупреждение;
– дисквалификация на один матч;
– дисквалификация на один этап;
– уменьшение очков рейтинга его команды (10, 50 или 100 очков рейтинга за один эпизод);
– дисквалификация до конца сезона;

Примеры, за которые к команде или игроку может быть применён штраф:

– неспортивное поведение (драка, игра в нетрезвом виде и др.);
– грубая или опасная игра;
– мат, оскорбления, проявление агрессии по отношению к сокомандникам, соперникам, сотрудникам Лиги или зрителям;
– умышленное затягивание времени;
– умышленное нарушение регламента Лиги;
– систематические нарушения правил;
– отсутствие реакции на объявления соперника и др.

5. ВЫБОР МВП, ЛУЧШИХ ИГРОКОВ, КОМАНД ПОБЕДИТЕЛЕЙ РЕГУЛЯРНОГО СЕЗОНА, ФИНАЛА ЛИГИ И В НОМИНАЦИИ ДУХ ИГРЫ

5.1 Лига состоит из регулярного сезона и Финала. В каждой из этих фаз определяются свои победители среди команд и лучших игроков.

5.2 Регулярный сезон

5.2.1 Победителем регулярного сезона становится команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга по итогам всех этапов Лиги в своём дивизионе.

5.2.2 Награду за «Дух игры» получает команда, набравшая наибольший средний балл в оценке «Духа игры» по итогам всех этапов Лиги в своём дивизионе.

5.2.3 Индивидуальные награды в конце сезона получают игроки Лиги в следующих номинациях:

– MVP среди мужчин. Выбирается один игрок Советом Лиги.

– MVP среди женщин. Выбирается один игрок Советом Лиги.

– Лучший игрок среди мужчин по статистике «гол+пас». Выбирается по одному игроку в каждом дивизионе.

– Лучший игрок среди женщин по статистике «гол+пас». Выбирается по одному игроку в каждом дивизионе.

– Лучший защитник среди мужчин. Выбирается по статистике по одному игроку в каждом дивизионе.

– Лучший защитник среди женщин. Выбирается по статистике по одному игроку в каждом дивизионе.

– Открытие сезона. Присуждается игроку, проявившему максимум своих умений, когда от него никто не ожидал такого результата. Советом Лиги выбирается только один игрок.

– Образцовый «Дух игры». Присуждается игроку, показавшему личную ответственность, честность и справедливость в сочетании с высокими показателями игровых способностей. Советом Лиги выбирается только один игрок.

5.3 Финал Лиги

5.3.2 Серебряным призёром становится команда, занявшая второе место на финальном этапе Лиги

5.3.3 Бронзовым призёром становится команда, занявшая третье место на финальном этапе Лиги

5.3.4 Награду за «Дух игры» получает команда, набравшая наибольший балл в оценке «Духа игры» на финальном этапе Лиг

5.3.5 Индивидуальные награды получают игроки Финала Лиги в следующих номинациях:

– MVP среди мужчин. Выбирается один игрок Советом Лиги.

– MVP среди женщин. Выбирается один игрок Советом Лиги.

6. ФИНАНСОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

6.1 В рамках сезона ЗПЛ участники оплачивают два вида взносов: командный взнос и организационный взнос с игрока.

6.2 Командный взнос сдаётся перед каждым этапом Лиги и составляет 14 000 ₽. Командный взнос покрывает расходы по аренде площадок и обеспечению основных турнирных расходов.

6.3 Организационный взнос с игрока является единоразовым платежом за участие в сезоне ЗПЛ.

6.3.1 Средства полученные от организационного взноса игрока пойдут на оплату работы организаторов Лиги.

6.3.2 Организационный взнос с игрока составит:
- школьники — бесплатно
- студенты — 500 ₽
- все остальные — 1 000 ₽

6.3.3 Каждый игрок, заявленный в ростере команды хотя бы на одном из этапов Лиги, должен оплатить организационный взнос игрока.

6.3.4 Организационный взнос с игрока переводится одним платежом от команды и должен быть оплачен после закрытия ростеров и до начала первого турнира-этапа.

6.3.5 В дальнейшем взнос с игрока оплачивается только за новых игроков. Если ростер остаётся без изменений, взнос не оплачивается.

6.4 Вся информация по срокам и деталям оплаты будет своевременно публиковаться в информационных постах в соцсетях Пляжного Алтимата.





ИГРОВОЙ РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРОВ-ЭТАПОВ ЗИМНЕЙ ПЕСОЧНОЙ ЛИГИ

1. РЕГЛАМЕНТ ИГР

1.1 Продолжительность игр — 20 минут.
Перерыв между играми – 2 минуты.

1.2 Победный счёт — 11 очков.

1.3 Столл-счёт – до 8.

1.4 Отметки «брик» – 8 метров от передних линий голевых зон.

1.5 По окончанию игрового времени будет специальный звуковой сигнал от стаффа.
После сигнала игра идёт до забитого очка и заканчивается без классического доигрывания.
Если время закончилось после забитого очка и до ввода диска в игру, то игра заканчивается.
Если после этого счёт становится равный, играется юниверс поинт.

1.6 Халфтайма нет.

1.7 У каждой команды есть 1 тайм-аут на игру продолжительностью 1 минута.
Время игры не останавливается.
Тайм-аут нельзя брать в последние 3 минуты игры — будут специальные звуковые сигналы от стаффов.

1.8 Ввод диска происходит согласно правилам утверждённым для игр зального алтимата:

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

1.8.2 Если диск касается игрового поля, затем игрок атаки не может его поймать или остановить (атакующий игрок касается диска), то диск вводится в игру с точки игрового поля, ближайшей к месту остановки диска (если диск не пересёк линию аута) или в месте, где диск пересёк линию аута.

1.8.3 Запрещено специально подбивать диск без намерения поймать или остановить его. В этом случае, команда защиты имеет право ввести диск в игру повторно.

1.8.4 Игрок, коснувшийся диска не обязан начинать розыгрыш.

1.8.5 Атакующая команда вправе объявить «брик» в случаях, когда:

1.8.5.1 Диск коснулся центральной части поля и вышел (вылетел или выкатился) в аут, не касаясь игроков атаки.

1.8.5.2 Диск пролетел над линией центральной части поля ниже 0,5 метра, не касаясь игроков атаки. Имеется в виду передняя линия зоны. Если диск при этом остался в поле, то надо начинать игру с места его остановки.

1.8.5.3 Диск пролетел над линией игрового поля (не «центральной части») выше чем 2 метра и затем не вернулся по воздуху в пределы игрового поля, не касаясь игроков атаки.

1.8.6 Если выполняется один из пунктов 1.8.5.1–1.8.5.3, то игрок атаки имеет право объявить «Брик» или начать игру с ближайшей точки от места выхода диска за пределы игрового поля. Во всех остальных случаях игра начинается согласно п. 1.8.1 или с точки игрового поля (не «центральной части»), ближайшей к точке выхода диска в аут (если условия не описаны в п. 1.8.1).

1.8.7 Если диск вышел в аут (вылетел или выкатился) после «пула», то игрок, начинающий розыгрыш, должен установить опорную точку в корректном месте игрового поля (согласно пунктам 1.8.5–1.8.6) и сделать «граундчек» (коснуться диском игрового поля) или «селфчек» (ударить самостоятельно по диску), прежде чем вводить диск в игру.

1.8.8 Все спорные ситуации должны решаться максимально оперативно. При невозможности найти компромисс в течении 15 сек необходимо повторить ввод диска в игру (перепул).

1.9 За 3 минуты до конца игрового времени, после соответствующего объявления от стаффа, для избежания затягивания игры в конце матча, защищающаяся команда имеет право вводить пулл через 15 секунд после забитого гола (объявление стаффа «АТАКА!»), не дожидаясь сигнала готовности (поднятой руки) от атакующей команды. Если атака не готова за 15 секунд, то играет тем количеством игроков, которые успели выйти в свою зону. Если в момент ввода пула на поле у атакующей команды более 4 человек, то игра начинается через чек с центра задней линии зоны атакующей команды со стол счёта 6 (атака должна выставить состав в соответствии с пунктом 2.2 настоящего регламента).

1.10 Любые броски разрешены.

2. СОСТАВЫ КОМАНД

2.1 Составы команды на каждый этап Лиги определяются в соответствии с пунктом 2 общего регламента Лиги.

2.2 Соотношение между полами игроков одной команды на поле должно быть 2/2–2 игрока мужского и 2 женского пола.

2.3 В каждой команде должен быть выделен Капитан и Капитан по Духу Игры (далее КДИ).

2.4 Для несовершеннолетних игроков необходимо заполнить согласие родителей.

2.5 Каждый игрок должен получить аккредитацию по знанию правил на официальном сайте WFDF. Каждый игрок команды должен сдать STANDART аккредитацию, КДИ должен иметь ADVANCED аккредитацию. Пройти аккредитацию по знаниям правил можно здесь. Информацию по аккредитации необходимо предоставить организаторам. Ответственность за знание и соблюдение правил лежит на капитанах и КДИ команд.

2.6 Каждая команда до начала игр должна сдать подписанную капитаном форму отказа от претензий. Саму форму для своей команды вы можете найти здесь или взять перед началом своих игр у стаффа.

2.7 Все игроки одной команды должны носить единую форму с хорошо читаемыми номерами.

3. РАСПИСАНИЕ ИГР

3.1 Перерыв между играми 2 минуты. В случае задержки расписания игры будут идти без перерыва.

3.2 Полную сетку и расписание игр можно посмотреть в группе турнира или по ссылке.

3.3 Если после последней групповой игры у одной или нескольких подгрупп команд равное количество побед, то каждая подгруппа ранжируется отдельно по приведённым ниже критериям ранжирования.

3.3.1 Критерии ранжирования в порядке приоритета:

1) количество выигранных игр, считая только игры между командами с равным количеством побед,

2) наименьшее количество проигранных игр,

3) разница голов в матчах между командами с равным количеством побед,

4) разница голов в матчах против всех общих соперников,

5) количество голов, забитых за матч, учитываются только матчи между командами с равным количеством побед,

6) количество голов, забитых за матч, учитываются матчи против всех общих соперников,

7) каждая команда назначает по одному игроку, который должен бросить диск на дальность от задней линии эндзона. Порядок бросков определяется случайным образом, путём подбрасывания диска или иным способом. Команды ранжируются в порядке убывания расстояния от места, где лежит каждый диск, до места, где лежит кирпич, от ближайшего к самому дальнему

4. ТАЙМИНГИ

Во всех играх устанавливается строгий временной регламент на ввод диска, тайм ауты, объявления. Стафф обозначает временные отрезки свистком:

4.1 После забитого гола

№	Время	Свистки	Объявление	Комментарий
1	15 секунд	1	«АТАКА!»	Готовность атаки — поднятая рука любого игрока атаки. За 3 минуты до конца игрового времени через 15 сек после забитого гола, защита может вводить пул не дожидаясь готовности атаки.
2	30 секунд	2	«ЗАЩИТА!»	Готовность защиты — поднятый диск вводящего.
3	45 секунд	3	«ПУЛ!»	Игра должна начаться

1. Если после сигнала «ПУЛ!» игра не началась по вине защиты — розыгрыш начинается через чек с брика защищающейся команды;
2. Если после сигнала «ПУЛ!» игра не началась по вине атаки — то с центра задней линии зоны через чек от игрока защищающейся команды.
3. Стаффы обозначают только свистки.
4. В случае несоблюдения тайминга любой из команд, противоположная команда имеет право объявить о нарушении, громко произнеся «Нарушение» или «Violation» и использовав соответствующий сигнал руками.
5. Все объявления нарушений тайминга происходят со стороны игроков. При несогласии команды с объявленным нарушением тайминга, последнее слово в решении ситуации за стаффом. Если и это не помогает решить ситуацию, команды должны произвести ввод диска в игру заново.

4.2 После объявления «Тайм аута»

№	Время	Свистки	Объявление	Комментарий
1	30 секунд	1	«АТАКА!»	Все игроки атаки должны расставиться по местам
2	45 секунд	2	«ЗАЩИТА!»	Все игроки защиты должны расставиться по местам
3	60 секунд	3	«ИГРА!»	Игра должна начаться

4.3 После других объявлений

№	Время	Свистки	Объявление	Комментарий
1	15 секунд	1	«КАПИТАНЫ!»	КДИ должны подойти к обсуждающим эпизод и решить спорные вопросы
2	30 секунд	2	«Диск бросающему!»	Обсуждение должно закончиться и диск должны передать легитимному бросающему согласно правилами
3	45 секунд	3	«ИГРА!»	Игра должна начаться

ИГРОВОЙ РЕГЛАМЕНТ ФИНАЛА ЛИГИ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Финал Лиги представляет собой отдельный турнир для лучших 4 команд каждого дивизиона согласно пункту 3.6 общего регламента Лиги.

1.2 На усмотрение организаторов возможно добавление ещё 8 команд, играющих в отдельной сетке, без возможности борьбы с первого по восьмое место. Отбор этих команд будет происходить согласно пункту 3.7 общего регламента Лиги.

1.3 Итоговый регламент Финала соответствует игровому регламенту этапов Лиги, за исключением пунктов описанных ниже.

2. РЕГЛАМЕНТ ВСЕХ ИГР

2.1 Продолжительность игр — 20 минут. Перерыв между играми – 5 минут.

2.2 Победный счёт — 11 очков.

2.3 Столл-счёт – до 8.

2.4 Отметки «брик» – 5 метров от передних линий голевых зон.

2.5 Правило пага кап не действует. По истечении времени, если не достигли победного счета, то игра продолжается до +1 у лидирующей команды.

2.6 Халфтайма нет.

2.7 У каждой команды есть 1 тайм-аут на игру продолжительностью 1 минута. Время игры не останавливается.

3. РЕГЛАМЕНТ ФИНАЛА

3.1 Продолжительность игры — 40 минут.

3.2 Победный счёт — 15 очков.

3.3 Столл-счёт – до 8.

3.4 Отметки «брик» – 5 метров от передних линий голевых зон.

3.5 Правило пага кап не действует. По истечении времени, если не достигли победного счета, то игра продолжается до +1 у лидирующей команды.

3.6 Халфтайм – по истечению 20 минут или по достижению одной из команд 8 очков (если не достигли 8, то игра продолжается до +1 у лидирующей команды). Продолжительность халф тайма — 2 минуты.

3.7 У каждой команды есть 1 тайм-аут на игру продолжительностью 1 минута. Время игры не останавливается.

КОНТАКТЫ

ПЛЯЖКА
ТЕЛЕГРАМ

ЗПЛ
ВКОНТАКТЕ

ПЛЯЖКА
ВКОНТАКТЕ

МОСКВА:

САША ПУСТОВАЯ
+7 916 002 2724
@pustovaya69

ПЕТЕРБУРГ:

ИНГА ИВАКИНА
+7 910 464 4443
@Inga4848





ВВОД ДИСКА. ПОЯСНЕНИЯ К РЕГЛАМЕНТУ

Ввод диска

Обозначения

- траектория пулла
- траектория катящегося диска
- К — место касания диска игроком атаки
- точка, из которой команда защиты вводит пулл
- точка остановки диска
- точка ввода диска командой атаки после пулла
- место касания диска игрового поля

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

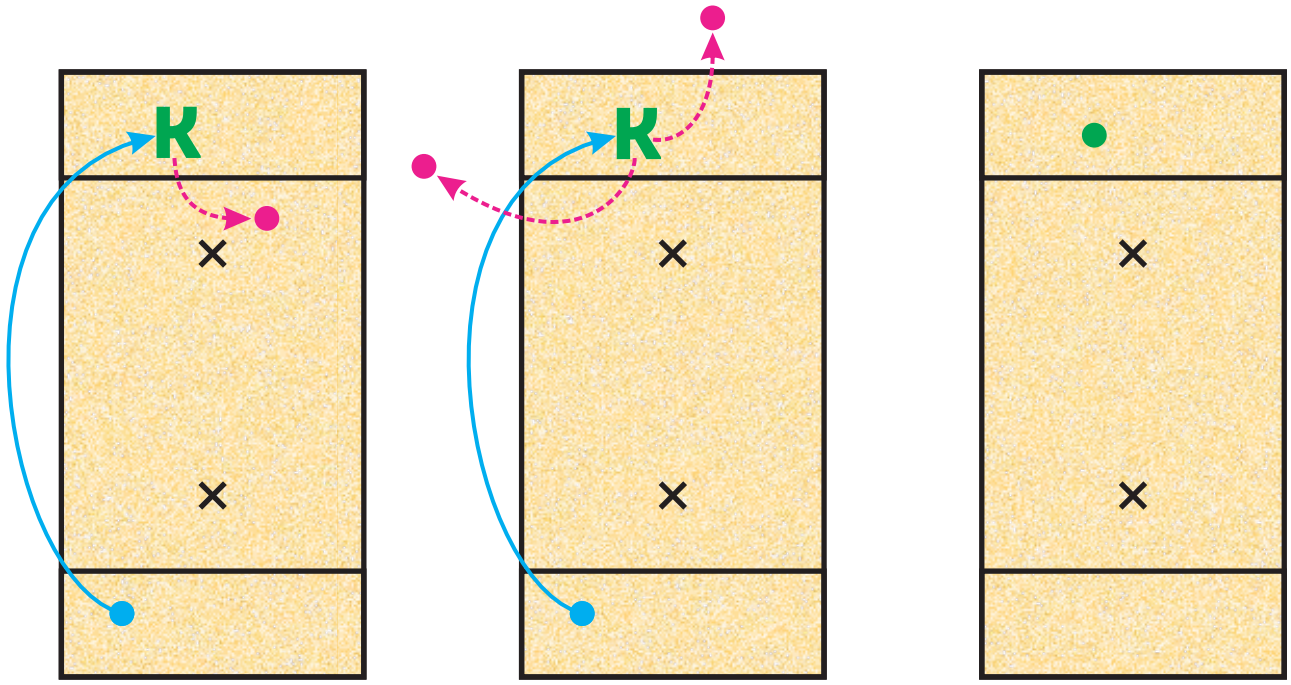


Рисунок 1 Рисунок 2 Рисунок 3

Ситуация 1 (рис. 1)	Игрок атаки коснулся летящего диска. Диск упал, прокатился пару метров и остался в поле
Ситуация 2 (рис. 2)	Игрок атаки коснулся диска. Диск упал и затем выкатился в аут
Ввод диска (рис. 3)	В обоих случаях — с точки касания атакующим игроком диска

1.7.2 Если диск касается игрового поля, затем игрок атаки не может его поймать или остановить (атакующий игрок касается диска), то диск вводится в игру с точки игрового поля, ближайшей к месту остановки диска (если диск не пересек линию аута) или в месте, где диск пересек линию аута.

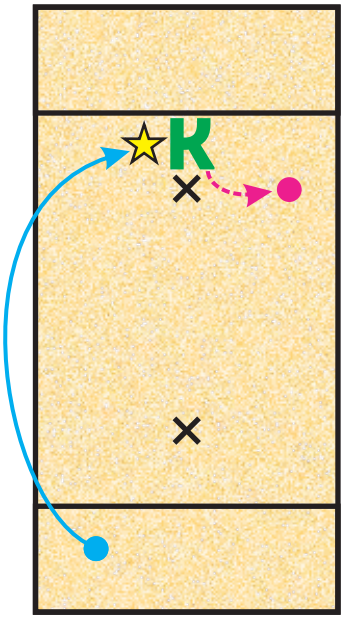


Рисунок 4

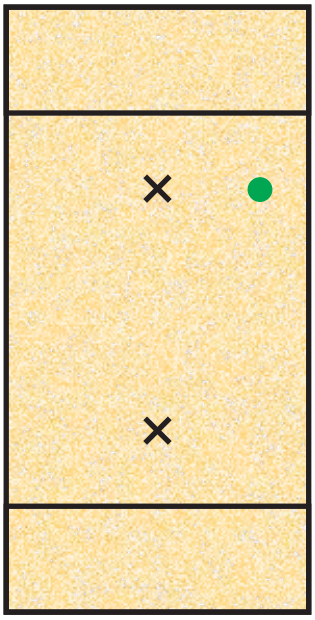


Рисунок 5

Ситуация 1 (рис. 4)	диск коснулся земли, затем игрок атаки коснулся диска, затем диск прокатился и остался в поле
Ввод диска (рис. 5)	с точки остановки диска

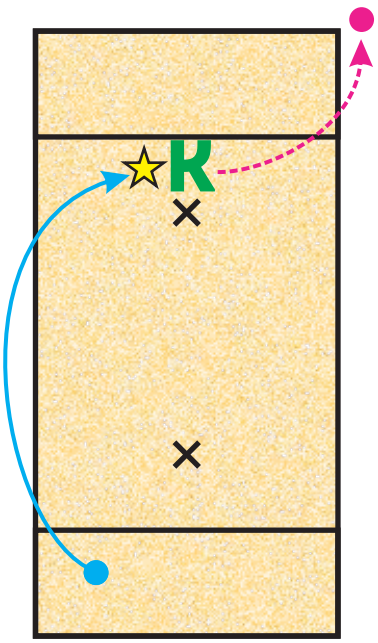


Рисунок 6

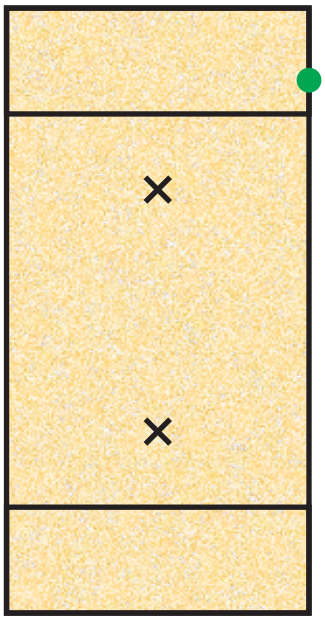


Рисунок 7

Ситуация 2 (рис. 6)	диск коснулся земли, затем игрок атаки коснулся диска, затем диск выкатился в аут
Ввод диска (рис. 7)	с точки, где диск пересёк линию аута

Брик

1.7.5 Атакующая команда вправе объявить «Брик», 5 метров от передней линии зоны атакующей команды, в случаях, когда:

1.7.5.1 Диск коснулся центральной части поля и вышел (вылетел или выкатился) в аут, не касаясь игроков атаки.

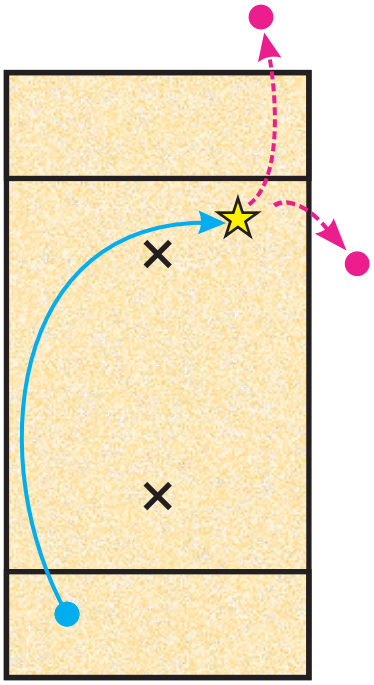


Рисунок 8

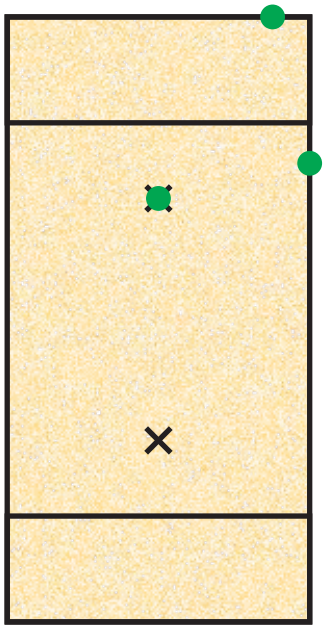


Рисунок 9

Ситуация (рис. 8)	Диск коснулся центральной части поля и вылетел или выкатился в аут.
Ввод диска (рис. 9)	с «Брика» или с точки, где диск пересёк линию аута

1.7.5.2 Диск пролетел над линией центральной части поля ниже 0,5 метра, не касаясь игроков атаки. Имеется ввиду передняя линия зоны. Если диск при этом остался в поле, то надо начинать игру с места его остановки.

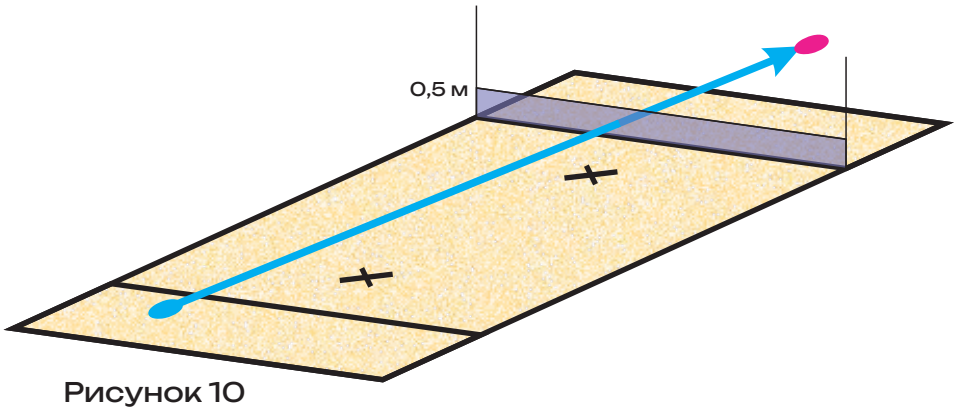


Рисунок 10

Ситуация 1 (рис. 10)	диск пролетел ниже 0,5 метра над передней линией зоны и выкатился или вылетел в аут, не касаясь игроков атаки
Ввод диска (рис. 11)	с «Брика» или с точки, где диск пересёк линию аута

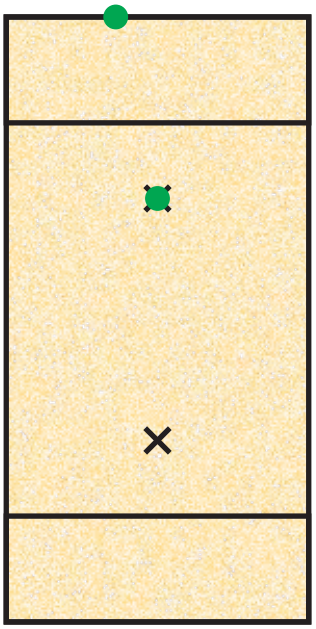


Рисунок 11

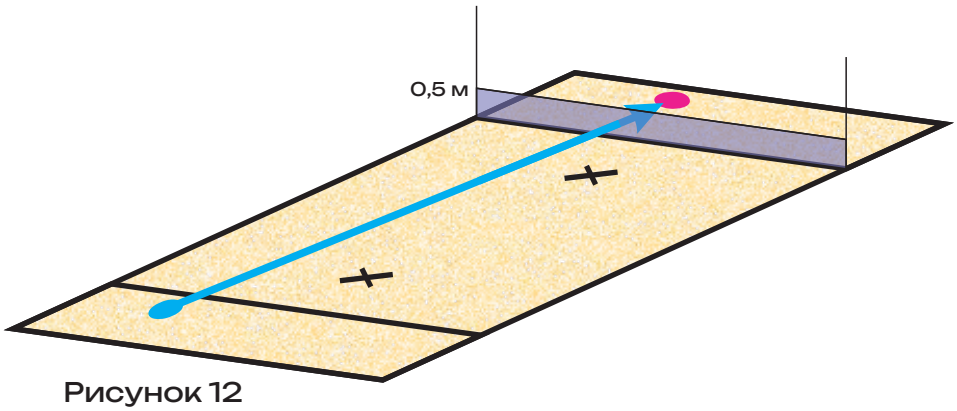


Рисунок 12

Ситуация 2 (рис. 12)	диск пролетел ниже 0,5 над передней линией зоны, приземлился и остался в зоне; игроки диска не касались
Ввод диска (рис. 13)	с места остановки диск

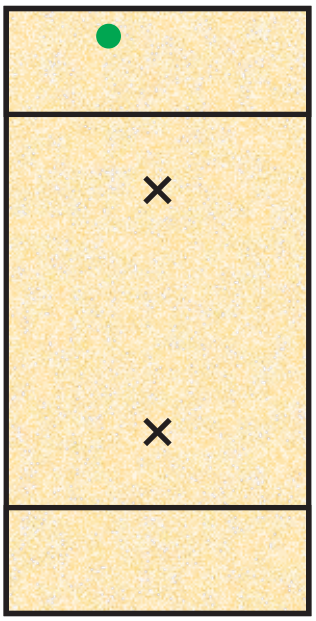


Рисунок 13

1.7.5.3 Диск пролетел над линией игрового поля (не «центральной части») выше, чем 2 метра, и затем не вернулся по воздуху в пределы игрового поля, не касаясь игроков атаки.

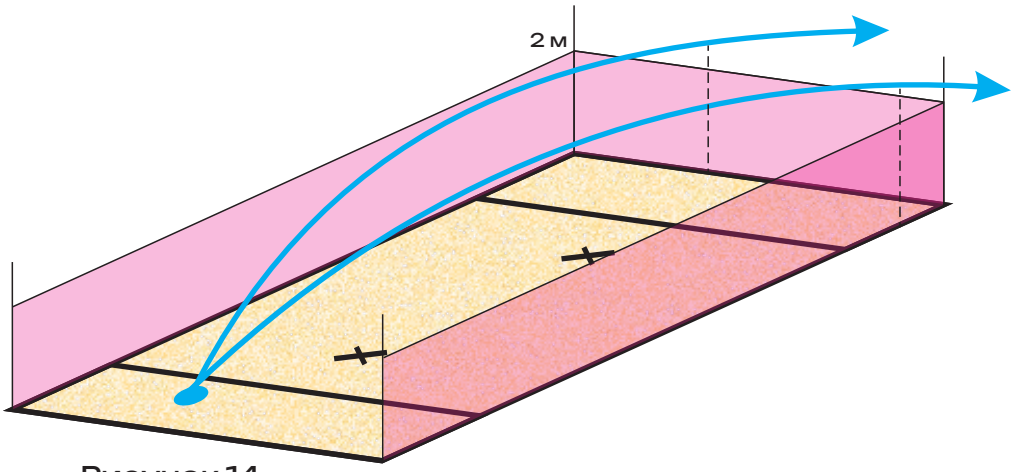


Рисунок 14

Ситуация (рис. 14)	диск пролетел выше 2 метров над одной из боковых линий или над задней линией зоны и вылетел в аут, не касаясь ни игрового поля, ни игроков; и остался в ауте
Ввод диска (рис. 15)	с «Брика» или с точки, где диск пересёк линию аута

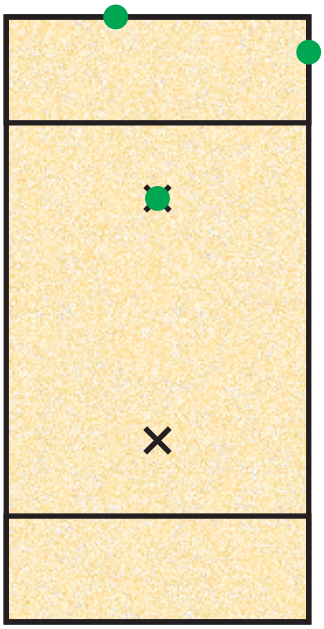


Рисунок 15

1.7.3 Запрещено специально подбивать диск без намерения поймать или остановить его. В этом случае команда защиты имеет право ввести диск в игру повторно.

1.7.4 Игрок, коснувшийся диска, не обязан начинать розыгрыш.

1.7.5.6 Если выполняется один из пунктов 1.7.5.1–1.7.5.3, то игрок атаки имеет право объявить «Брик» или начать игру с ближайшей точки от места выхода диска за пределы игрового поля. Во всех остальных случаях игра начинается согласно п. 1.7.1 или с точки игрового поля (не «центральной части»), ближайшей к точке выхода диска в аут (если условия не описаны в п. 1.7.1)