








Ввод диска. Пояснение к регламенту.

Встречающиеся обозначения:

-  — траектория диска, летящего после пулла,
-  — траектория диска, катящегося после касания о землю и/или игрока,
-  — место касания диска игроком атакующей команды,
-  — точка из которой команда защиты кидает пулл,
-  — точка остановки диска,
-  — точка ввода диска после пулла командой атаки,
-  — место касания диска с игровым полем.

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

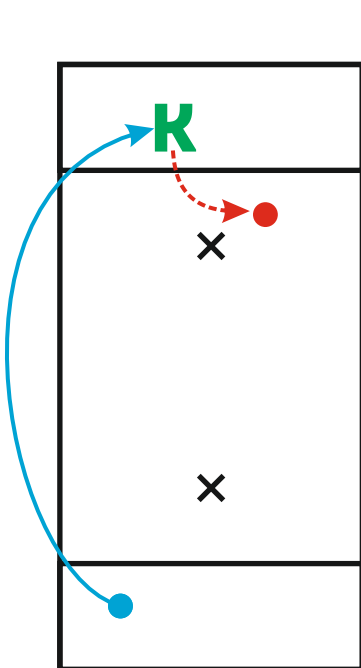


Рис. 1.

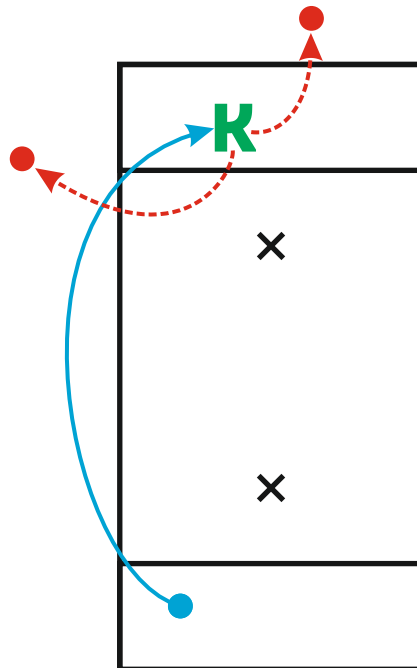


Рис. 2.

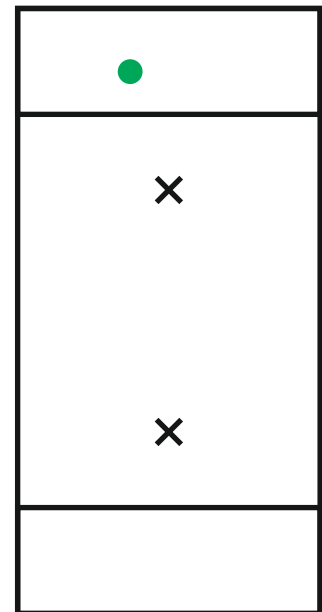


Рис. 3.

Ситуация 1 (рис. 1.): Игрок атаки коснулся диска, диск упал, прокатился пару метров и остался в поле.

Ситуация 2 (рис. 2.): Игрок атаки коснулся диска, диск упал, а затем выкатился в аут.

Ввод диска в игру в обоих случаях будет с точки игрового поля, ближайшей к месту касания атакующим игроком диска (рис. 3.).

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

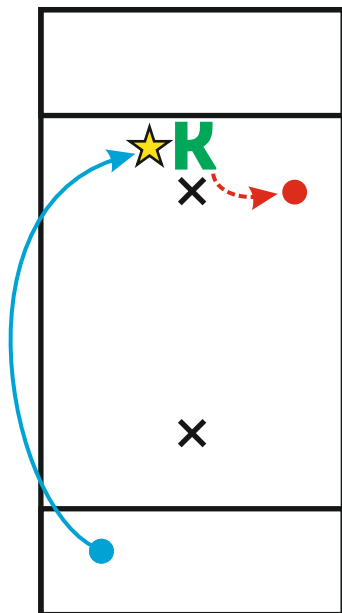


Рис. 4.

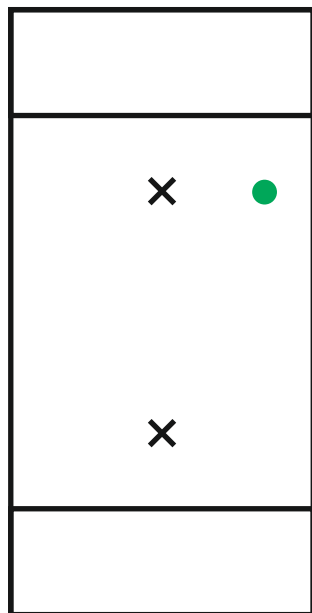


Рис. 5.

Ситуация (рис. 4.): Диск коснулся земли, затем игрок атаки неудачно попытался его остановить, диск прокатился пару метров и остался в поле.

Ввод диска в игру с точки игрового поля, ближайшей к месту остановки диска (рис. 5.).

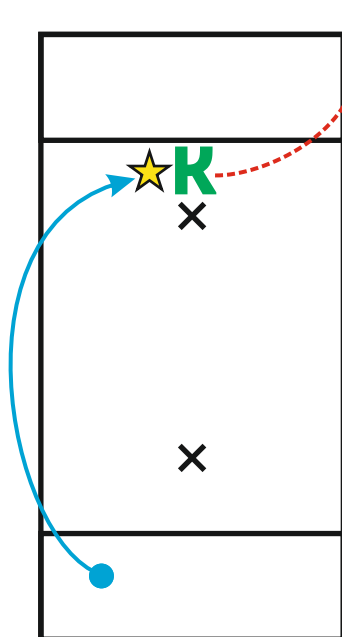


Рис. 6.

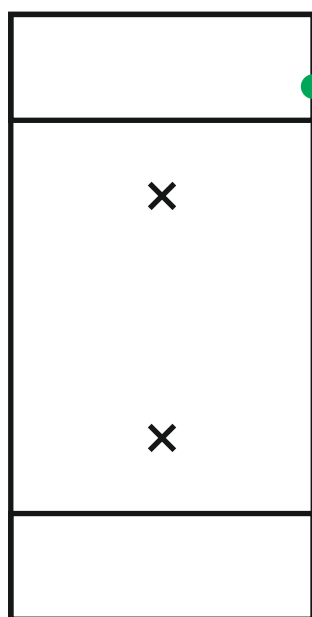


Рис. 7.

Ситуация (рис. 6.): Диск коснулся земли, затем игрок атаки неудачно попытался его остановить, диск выкатился в аут.

Ввод диска в игру с точки игрового поля, в которой диск пересек линию аута (рис. 7.).

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

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

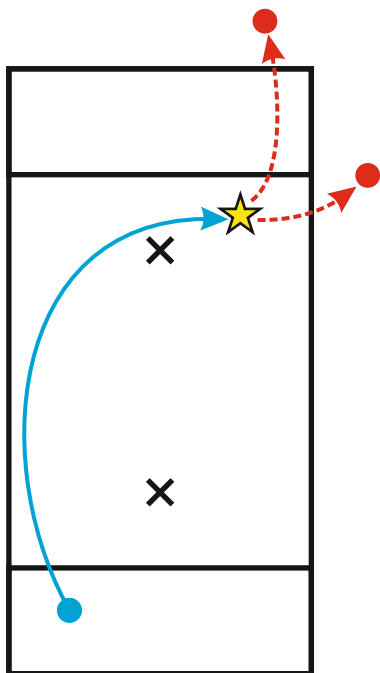


Рис. 8.

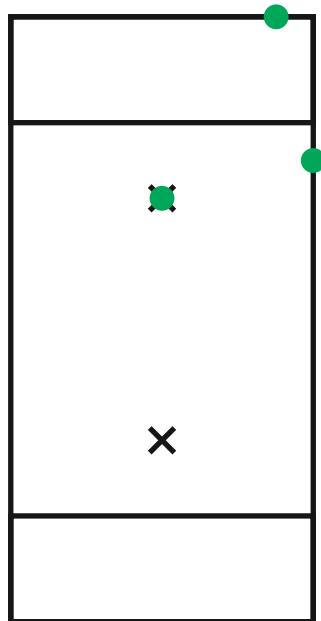


Рис. 9.

Ситуация (рис. 8.): Диск коснулся центральной части поля и выкатился в аут.

Ввод диска с «Брика» или с точки игрового поля, в которой диск пересек линию аута (рис. 9.).

4.2.2. В случае, когда диск пролетел над линией центральной части поля ниже 0,5 метра, не касаясь игроков атаки (рис. 10.);

4.2.3. В случае, когда диск пролетел над линией игрового поля (не «центральной части») выше чем 2 метра и затем не вернулся (по воздуху) в пределы игрового поля, не касаясь игроков атаки (рис. 11.);

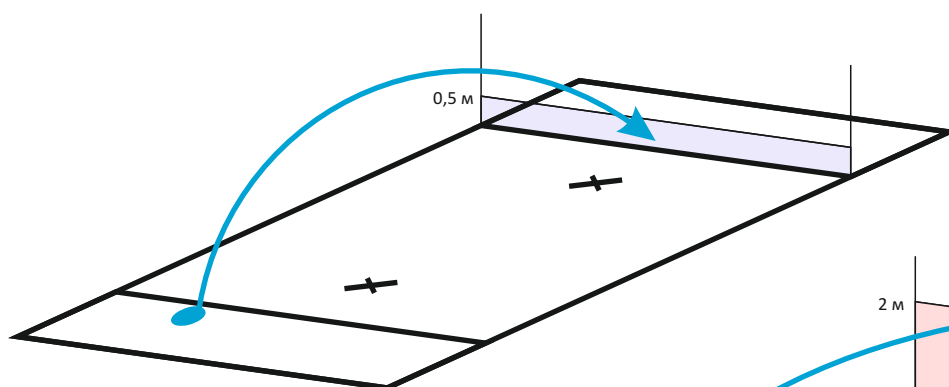


Рис. 10.

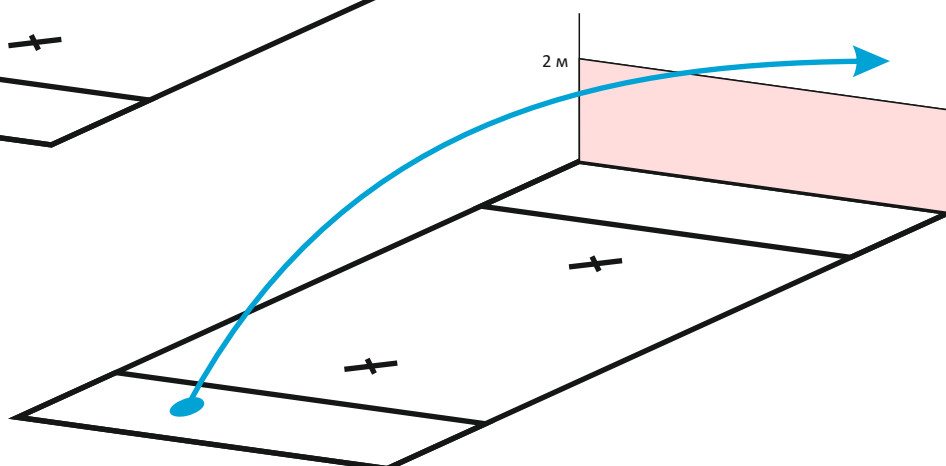


Рис. 11.

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

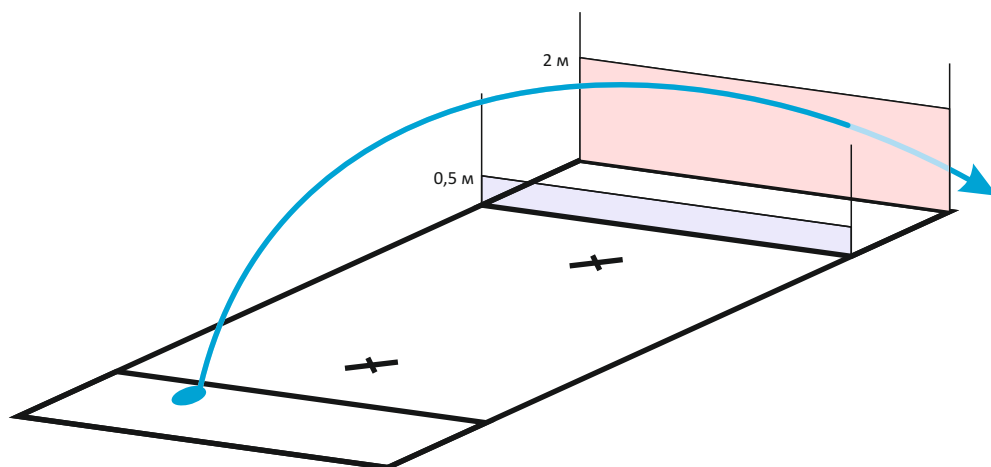


Рис. 12.

Ситуация (рис. 12.): Диск вылетел в аут, пролетев выше 0,5 м над линией центральной части поля и ниже 2 м над задней линией..

Ввод диска с места, где диск пересек линию аута (рис. 13.).

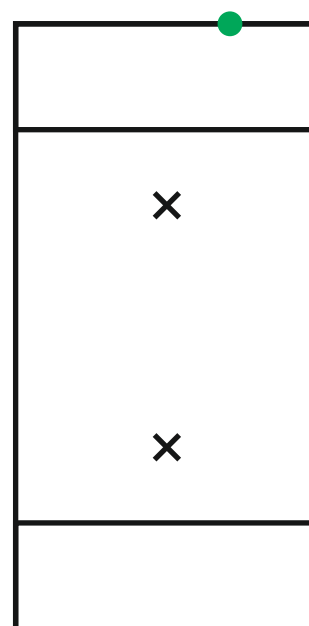


Рис. 13.

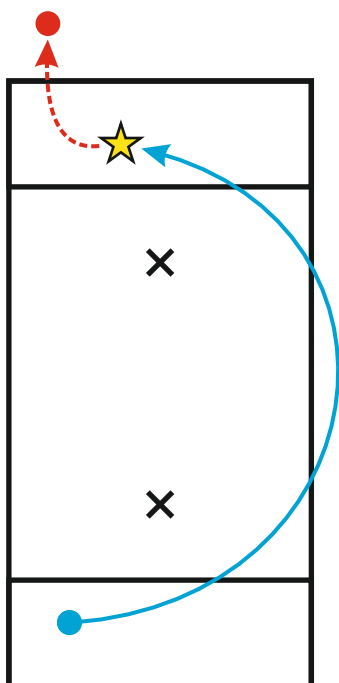


Рис. 14.

Ситуация (рис. 14.): Диск коснулся земли в голевой зоне, затем вышел в аут.

Ввод диска в игру с точки игрового поля, в которой диск пересек линию аута (рис. 15.).

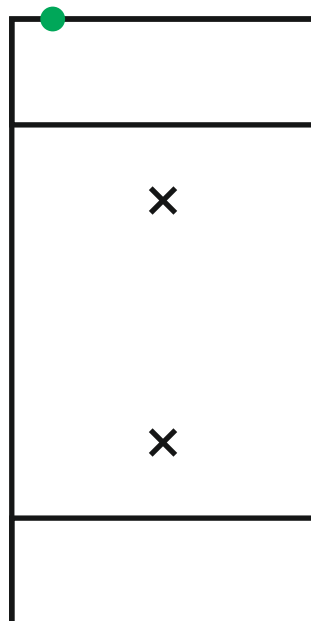


Рис. 15.

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