

## **12. ПРИЕМ ДИСКА И РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ**

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

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНО В случае проведения игр на полях без линий, игрок, принимающий диск, имеет преимущество в оспаривании объявлений «аут».

### **12.2 Расположение игроков (12.7)**

ЧТО Игрок А, играющий в диск, может снизить скорость движения, чтобы затруднить движение соперника в направлении к диску. Тем не менее, Игрок А не должен двигаться так, что сопернику не оставалось возможности избежать контакта – это рассматривается как блокирующий фол (17.8). В таких случаях может произойти определенный случайный контакт, но случайный контакт не считается фолом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Если Игрок А не играет в диск, а наоборот позволяет игроку своей команды играть, он может не двигаться совсем, чтобы помешать сопернику. Тем не менее, постоянное движение Игрока А или отсутствие такого движения, даже если они мешают сопернику, не считаются нарушением.

### **12.3 Расположение игроков (12.8)**

ЧТО Каждый игрок имеет право занять любую позицию на поле не занятую соперником, при условии, что такая позиция не инициирует контакт.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Если игрок инициирует контакт путем принятия такой позиции, это блокирующий фол (17.8).

### **12.4 Игра в диск (12.9)**

КОММЕНТАРИЙ Считается, что игрок «играет в диск» (правило 12.9) когда диск находится в воздухе, а игроки пытаются завладеть диском любым способом, т.е. поймать или блокировать его. При игре в диск, игроки должны убедиться в том, что их движения не инициируют контакт с другим игроком (ни их неподвижная поза, ни их планируемое положение в зависимости от их скорости и направления), до, во время или после попытки поймать диск.

Неслучайный контакт – любой контакт, который является опасным по природе или влияет на результат игры, независимо от того, если он случился после того, как диск был пойман.

Нарушение влияет на игру, если результат определенного момента мог быть абсолютно другим, если бы не произошло нарушение – например, игрок не смог бы перехватить диск, если бы не инициировал контакт с соперником.

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

ЧТО Игрок А, бегущий за диском, снижает скорость таким образом, чтобы сохранить положение между Игроком В и диском. Игрок В врезается в спину Игрока А, они оба падают.

РЕЗУЛЬТАТ Игрок В сфорлил на Игроке А. ПОЧЕМУ Игроку А разрешено замедляться для того, чтобы сыграть в диск. Игрок В мог оббежать Игрока А, тем самым избежав контакта.

ЧТО Игрок А, бегущий за диском, неожиданно останавливается и бежит в обратном направлении, в сторону приближающегося защитника. Игрок В врезается в спину Игрока А.

РЕЗУЛЬТАТ Игрок А сфорлил на Игроке В. ПОЧЕМУ Игроку В не удалось избежать контакта с Игроком А, таким образом Игрок А инициировал контакт.

ЧТО Игрок А, бегущий за диском, замедляется и начинает двигаться из стороны в сторону, мешая Игроку В обойти себя и сыграть в диск. Игрок В врезается в спину Игрока А. Игрок А ловит диск.

РЕЗУЛЬТАТ Игрок В сфорлил на Игроке А. Игрок А поймал диск, он может не объявлять фол, или объявить «игра продолжается» (плей он, play on), если был объявлен фол.

ПОЧЕМУ Игроку А разрешено замедляться для того, чтобы помешать Игроку А и сыграть в диск. Игрок В мог оббежать Игрока А, тем самым избежав контакта

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Препятствие движению игрока это не инициация контакта. В таких случаях может произойти определенный случайный контакт, но случайный контакт не считается фолом.

ЧТО Игрок А и Игрок В – игроки одной команды, бегущие за диском. Игрок В замедляется и двигается из стороны в сторону, чтобы помешать сопернику – Игроку С, оббежать их и сыграть в диск. Игрок А ловит диск.

РЕЗУЛЬТАТ Игрок С может объявить нарушение Игроку В. ПОЧЕМУ Игрок В не играет в диск. Игрок С играет в диск и, соответственно, Игрок В не должен умышленно мешать их движению.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Если Игрок В стоит неподвижно, он может там оставаться, даже если это помешает Игроку С сделать попытку сыграть в диск. Тем не менее, если Игрок В выставляет руку, чтобы помешать движению Игрока С – это считается движением, которое мешает Игроку С – это нарушение.

ЧТО Игрок А стоит и ждет получения диска. Игрок В бежит в сторону Игрока А, прыгает, перехватывает пас и затем сталкивается с Игроком А.

РЕЗУЛЬТАТ Игрок В сфорлил на Игроке А. ПОЧЕМУ В правиле 12.9 четко оговорено, что игра в диск не является обоснованием инициации контакта с другими игроками.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО В случае игры в диск, игроки должны убедиться в том, что их игра не повлечет за собой неизбежного столкновения с другим игроком, если тот стоит, или оценить скорость и направление движения игроков до, во время или после попытки сыграть в диск.

ЧТО Игрок А стоит и ждет получения диска. Игрок В бежит и затем прыгает так, чтобы не столкнуться с Игроком А, но перебить диск. Игрок А двигается по направлению к Игроку В, пока тот находится в воздухе. Происходит контакт Игрока А с Игроком В.

РЕЗУЛЬТАТ Игрок А сфолил на Игроке В.

ПОЧЕМУ Игрок А инициировал контакт путем движения в положение, где движущийся соперник не мог избежать столкновения. Это блокирующий фол.

## 12.6 Одновременное движение в одну точку (12.10)

ЧТО Два игрока из противоположных команд двигаются в одном направлении, чтобы сыграть в диск. Они видят друг друга и знают, что может произойти незначительный контакт. Контакт происходит.

РЕЗУЛЬТАТ Несмотря на то, что произошел контакт, это необязательно будет фол.

ПОЧЕМУ В случае, когда один игрок явно инициирует контакт с другим игроком, человек, инициирующий контакт является сфолившим игроком (т.е. если один игрок стоит на месте, а второй врезается в него, или игрок явно имеет право занять позицию, а соперник меняет направление и занимает это место с неизбежным контактом). Тем не менее, есть случаи, когда у обоих игроков есть право занять позицию, и ни один из игроков не считается инициатором контакта. В таком случае, если произошел незначительный контакт (игроки сталкиваются плечами или бедрами), он не обязательно является фолом, так как оба игрока несли ответственность за инициацию контакта и оба игрока знали, что такой контакт может произойти.

**СЦЕНАРИЙ 1:** Оба игрока инициируют контакт, и происходит незначительный контакт.

РЕЗУЛЬТАТ: Это не влияет на игру

**СЦЕНАРИЙ 2:** Оба игрока инициируют контакт, но он не является незначительным (игрок падает, или контакт является потенциально опасным).

РЕЗУЛЬТАТ: Это фол обоих игроков и должен быть рассматриваться как взаимный фол (17.10.2). Диск должен быть возвращен бросающему.

**СЦЕНАРИЙ 3:** Оба игрока инициируют контакт, и происходит незначительный контакт. Тем не менее, один игрок ударяет другого по руке при попытке сыграть в диск.

РЕЗУЛЬТАТ: Несмотря на то, что оба игрока инициировали контакт, игрок, который инициировал контакт руками – сфолил, так как непосредственно повлиял на результат игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Эти сценарии должны рассматриваться только при условии, что оба игрока одновременно инициировали контакт. Если очевидно, что какой-либо игрок инициирует контакт, то он совершает фол. Если один из игроков не знает о том, что произойдет контакт, второй игрок, знающий о контакте, должен постараться избежать контакта и объявить «Опасную Игру» (Dangerous play) по необходимости. Игроки, участвующие в ситуации должны учитывать, что у них не всегда самое лучшее видение игрока, который инициировал контакт, и они должны спросить игроков, находящихся рядом.