

Высшая битва: турнир по алтимату в
НИУ ВШЭ

HANDBOOK



MAIN

пр. Вернадского 86, стр. 9

первая игра:

14:30

ты справишься,
дружок



#ВысшаяБитва16

REGULATIONS



#1

Турнир проводится по правилам, утвержденным Всемирной Федерацией Летающих Дисков (WFDF), если иное не предусмотрено регламентом турнира.

#2

Регламент всех игр, кроме финалов

- Продолжительность игр – 20 минут
- Победный счет – 11 очков, доигрывание +1;
- Действует правило ПАГА-кап: по окончании времени матча происходит доигрывание текущего очка. Если после этого разрыв в счете составляет 3 и более очков – матч заканчивается;
- У каждой команды есть один тайм-аут продолжительностью 1 минута;
- Атакующая команда имеет 45 секунд с начала розыгрыша очка для подачи сигнала о готовности к пулу;
- Защищающаяся команда имеет не более 50 секунд с начала розыгрыша очка для введения диска в игру (пула);
- По окончании игрового времени таймаут брать нельзя.



#3

Регламент игр за 5-е и 3-е место

- Продолжительность игр – 25 минут
- Победный счет – 11, доигрывание +1;
- ПАГА-кап не действует;
- У каждой команды есть один тайм-аут продолжительностью 1 минута.

#4

Регламент финала

- Продолжительность игр – 40 минут
- Победный счет – 15, доигрывание +1;
- ПАГА-кап не действует;
- По истечении 20 минут или достижения одной из команд 7 очков в игре объявляется 5-тиминутный перерыв;
- У каждой команды есть по одному тайм-ауту продолжительностью 1 минута в каждой половине игры.

#5

Время и счет блокирующего

- Во время тайм-аута время игры не останавливается;
- Счет блокирующего игрока до восьми (8);
- В случае не оспоренного нарушения со стороны защиты, счет сбрасывается до единицы (1);
- В случае не оспоренного нарушения со стороны атаки, счет не более чем с шести (6);
- Возобновление счета после опротестованного фола, объявленного защитой, максимум с шести (6);
- В случае оспоренного "стол-аут" счет начинается не более чем с шести (6);
- В случае всех остальных объявлений возобновление счета производится не более чем с четырех (4).

Ввод диска (выдержки из официальных правил WFDF п.7)

И зачем это читать...



- 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. 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 намеренья поймать или остановить его. В этом случае, команда защиты имеет право ввести диск в игру повторно. Игрок коснувшийся диска не обязан начинать розыгрыш.
- 4.2. Атакующая команда вправе объявить "брик" (5 метров от передней линии зоны атакующей команды) в следующих случаях:
 - В случае когда диск коснулся центральной части поля и вышел (вылетел или выкатился) в аут, не касаясь игроков атаки;
 - В случае когда диск пролетел над линией центральной части поля ниже 0.5 метра, , не касаясь игроков атаки;
 - 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;

- 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).
- 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.

#7

Если две команды имеют одинаковое количество очков, то в зачет идет результат личной встречи. Если три или более команд оканчивают с одинаковым результатом, то учитываются только игры между этими командами. Если и после этого проблема не решена, учитывается разница голов между этими командами. В случае, если проблема не решена снова, то учитывается разница голов во всех встречах.

#8

Ответственность за выступающих на турнире игроков несет капитан противоположной команды

Как ты себя чувствуешь?



#9

На поле одновременно находятся по 5 игроков из каждой команды. От каждой команды на поле должны всегда находиться 2-3 девушки. Количество девушек на поле определяет нападающая команда. Ограничений на количество выпускников на поле нет.



#10

Запрет на "Защиту Кашина". Нельзя затруднять обзор атакующему игроку ладонью и другими частями своего тела специально.



TEAMS



Сквонч	Мисиксы	Gazorpazorp	Юнити	Аутоэротическая ассимиляция	Орущее солнце
Тишин Л	Хилько Б	Минин	Бойченко	Кашин	Петров
Кондаков	Нестеров	Фридлендер	Гильманов	Карпов	Войтенко
Бавин	Волохин	Кузнецов	Хилько В	Воронов	Акбашев
Смирнов	Хам	Тишин А	Басов	Лукин	Севрюгин
Козинов	Ильяшенко	Демин	Суриков	Иноземцев	Бородич
	Скалецкий	Думанский	Тимофеев	Блинов	Роземблум
Нанаева	Мелина	Пестова	Ману	Завьялова	Никоненко
Сидорова	Поспелова	Сурикова	Рудак	Кайкы	Одинцова
Заруднева	Майорова	Филатова	Литовинская	Барышева	Корнилова
Корнева	Лещенко		Зеваева		Суворова

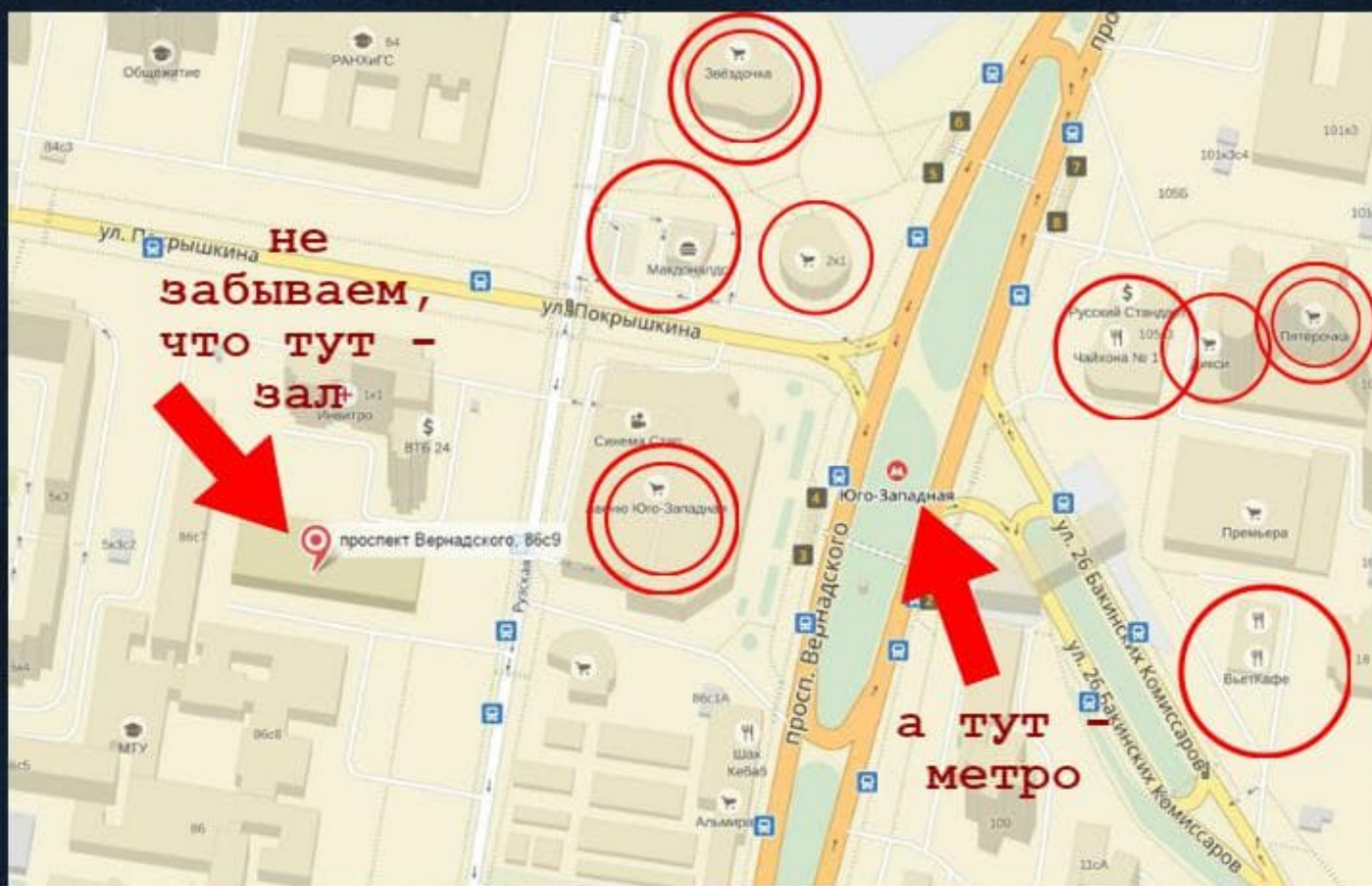
Парни						
Корзина 1	Корзина 2	Корзина 3	Корзина 4	Корзина 5	Корзина 6	Корзина 7
Хилько Борис	Гильманов	Воронов	Лукин	Суриков	Думанский	
Кашин	Карпов	Волохин	Севрюгин	Иноземцев	Тимофеев	
Петров	Кондаков	Кузнецов	Смирнов	Козинов	Скалецкий	
Минин	Фридлендер	Хилько Валентин	Хам	Демин	Бородич	
Бойченко	Нестеров	Акбашев	Тишин Артем	Uzuner	Роземблум	
Тишин Алексей	Войтенко	Бавин	Басов	Ильяшенко		
Девушки						
Корзина 1	Корзина 2	Корзина 3	Корзина 4	Корзина 5		
Никоненко	Сидорова	Корнилова	Майорова			
Пестова	Одинцова	Корнева	Суворова			
Малоп Соупе	Поспелова	Лещенко	Литовинская			
Завьялова	Кайкы	Филатова	Зеваева			
Нанаева Ю	Рудак	Заруднева	Мамутова			
Мелина	Сурикова	Барышева				

SCHEDULE

	команда	счет		команда	время
1	Сквонч	-	-	Мисиксы	14:30
2	Gazorazor	-	-	Юнити	14:55
3	Аутоэротическая ассимиляция	-	-	Орущее солнце	15:20
ОТКРЫТИЕ					
4	Сквонч	-	-	Gazorazor	15:45
5	Мисиксы	-	-	Орущее солнце	16:10
6	Юнити	-	-	Аутоэротическая ассимиляция	16:35
7	Gazorazor	-	-	Мисиксы	17:00
8	Аутоэротическая ассимиляция	-	-	Сквонч	17:25
9	Орущее солнце	-	-	Юнити	17:50
10	Gazorazor	-	-	Аутоэротическая ассимиляция	18:15
11	Сквонч	-	-	Орущее солнце	18:40
12	Мисиксы	-	-	Юнити	19:05
13	Орущее солнце	-	-	Gazorazor	19:30
14	Юнити	-	-	Сквонч	19:55
15	Аутоэротическая ассимиляция	-	-	Мисиксы	20:20
16	G5	-	-	G6	20:45
17	G3	-	-	G4	21:15
18	G1	-	-	G2	21:45
НАГРАЖДЕНИЕ					22:30

Счет	Сквонч	Мисиксы	Gazorazor	Юнити	Аутоэротическая ассимиляция	Орущее солнце	Забили	Пропустили	
Сквонч	■								
Мисиксы		■							
Gazorazor			■						
Юнити				■					
Аутоэротическая ассимиляция					■				
Орущее солнце						■			
Дух Игры	Сквонч	Мисиксы	Gazorazor	Юнити	Аутоэротическая ассимиляция	Орущее солнце	Игра за место	Сумма	Среднее
Сквонч	■								
Мисиксы		■							
Gazorazor			■						
Юнити				■					
Аутоэротическая ассимиляция					■				
Орущее солнце						■			

FOOD



А теперь про еду.
Красными кружочками на карте обозначены места, где можно принять пищу. Двумя кружочками – продуктовые магазины. (вроде все понятно, какие могут быть вопросы, пф)



QUESTIONS?

**Вашему вниманию
предоставляется Совет Риков:**

Главные Рики и грозы Вышки:

Борис Хилько: 8 (926) 146-11-91
<https://vk.com/id14154278>

Настя Пестова: 8 (916) 696-30-71
<https://vk.com/nekotleta>



**Главный Морти Главного Рика-
Бориса:**

Дима Кондаков: 8 (925) 996-14-18
https://vk.com/dimon__33

**Вообще странные персонажи, но у них
можно спросить про Духонутость на
играх;**

Ришат Гильманов: 8 (903) 809-77-77
<https://vk.com/gilmanovr>

Настя Никоненко: 8 (909) 965-21-95
https://vk.com/a_n_a_s_t_a_s_k_a



LAST

Все знают, что нашему клубу 6 лет, а значит... ПОРА ШВИФТАНУТЬСЯ!

ул. Свободы

д. 48,
стр. 1

400 р.

билет в день
турнира

500 р.

билет в день
вечеринки

november

25

Запоминайте хэштег:
#ВысшаяБитва16, он поможет
выиграть бесплатный билет!

