

17. ФОЛЫ

17.1 Контакт в момент выбрасывания диска (фол атаки или защиты) (17.4 17.7)

КОММЕНТАРИЙ Только если бросающий врезается в неподвижного маркера, который по правилам занял свое положение, то это фол бросающего, т.е. если бросающий двигается в пространство, которое уже занял маркер, когда бросающий сделал движение, и маркер не совершает стрэддл, диск-спейс или рэплинг. Остальные контакты будут фолом маркера.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Если бросающий умышленно совершает контакт с маркером, который по правилам занял свою позицию, это фол атаки, а также нарушение самого важного правила – Духа Игры.

17.2 Блокирующий фол (17.8)

КОММЕНТАРИЙ Каждый игрок «резервирует» себе пространство по направлению своего движения. Размер этого пространства зависит от многих факторов (скорость, направление, игровая поверхность и т.д) и оно также велико, как и ответ на вопрос «если в этом пространстве случайно материализируется дерево, может ли игрок избежать контакта (без совершения резких движений, которые могут повредить его связкам)?». Движение таким образом, что пространство становится необоснованно большим, (бег на большой скорости с закрытыми глазами, не открывая их, чтобы проверить свое местоположение – отличный пример) считается неосторожным. Если два игрока одновременно «резервируют» одно и то же место, и происходит контакт, игрок, создавший конфликт (или тот, который пришел в эту точку позднее, так, что его пространство наложилось на пространство другого игрока – обычно игрок, пришедший позднее), является виновником фола.

Игроки имеют право свободно перемещаться по полю до тех пор, пока это не приводит к неизбежному столкновению. Столкновение не считается неизбежным, если игрок может своевременно отреагировать с учетом условий их скорости и линии видимости.

17.3 Опасная игра (17.1)

КОММЕНТАРИЙ Фол «Опасная Игра» может быть объявлен до какого-либо события, чтобы предотвратить потенциальное столкновение. Например, защитник бежит/прыгает в лейаут таким образом, что может произойти столкновение, если атака продолжит свое движение. Если такое происходит, то лучше не играть в диск, а объявить фол «опасная игра». Игрок, объявляющий Опасную Игру до потенциального инцидента, должен иметь на это веские основания. Фактически он должен видеть приближающегося игрока и иметь основание думать, что игрок не сможет избежать контакта – такой вывод может быть сделан, в том числе, с учетом предыдущих моментов, когда игрок не смог избежать контакта.

17.4. Фолы защитника при приеме, когда неочевидно, что диск можно было поймать (17.2)

ЧТО Игрок атаки бежит за забросом и падает от столкновения с игроком защиты. Непонятно, мог бы игрок атаки догнать этот диск, если бы фола не произошло.

РЕЗУЛЬТАТ Если атакующий игрок считает, что у него был шанс поймать диск, если бы не случилось столкновение, он может объявить фол. Если игрок защиты соглашается, что он стал причиной падения игрока атаки, но не думает, что игрок атаки мог поймать диск, он может

оспорить фол. Диск возвращается бросающему, и игроки возвращаются на места, где они находились в момент совершения броска (10.2.2).

ПОЧЕМУ Если падение не повлияло на ход игры, тогда контакт считается случайным, и не считается фолом (15.1).

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Если другим игрокам очевидно, что игрок атаки не имел ни малейшего шанса поймать диск, и фола не было, им следует убедить игрока атаки отозвать фол и объявить потерю.

17.5 Взаимные фолы при приеме (17.10.2)

КОММЕНТАРИЙ Случаются моменты, когда у обоих игроков есть право занять пространство, и ни один из игроков не является инициатором контакта. В таком случае, если происходит контакт, который влияет на результат игры, то он должен рассматриваться как Взаимный Фол (17.10.2). Диск должен вернуться к бросающему.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Случайные контакты могут случаться, если два или более игроков одновременно движутся в одном направлении, но такой контакт не должен оцениваться как фол. Игроки, участвующие в этой ситуации, должны учитывать, что очень часто они не могут сказать, кто инициировал контакт, тогда они должны спросить об этом игроков поблизости.

17.7 Косвенные фолы (17.9)

ЧТО Игрок атаки случайно врезается в игрока защиты, и они падают. Игрок с диском еще не совершил бросок. Игрок защиты объявляет фол.

РЕЗУЛЬТАТ Игра останавливается. Игрок защиты исправляет невыгодную ситуацию по своему расположению на поле, если она возникла в результате фола (17.9)

ПОЧЕМУ Фол не произошел до или во время попытки поймать диск, поэтому не считается фолом атаки при приеме.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО Если диск находился в воздухе во время момента фола, но фол не произошел до или во время попытки игроков поймать диск, тогда игра продолжается до приема диска. Если игрок атаки сохраняет владение диском, тогда игрок защиты исправляет невыгодную ситуацию по своему расположению на поле, если она возникла в результате фола и игра начинается с чека (16.3.2)