

Игровой регламент турнира ОЧМ 2023 г.

Турнир проводится в ОД и ЖД, на песчаном типе покрытия, в формате 5 на 5.

Турнир проводится в соответствии с правилами пляжного алтимата, утвержденными Всемирной Федерацией Летающих Дисков (WFDF) в январе 2019 года.

[Полный текст правил](#)

Обновленные правила включают:

- нога под лентой, но не задевает её — это «Ин»,
- нет лимита времени на поднятие диска, но игрок должен двигаться к диску со скоростью шага.

[Полный список изменений в правилах](#)

Регламент групповых игр, игр плей-офф и игр за места (кроме финалов)

1. Продолжительность игр – 30 минут.
2. Победный счет – 11 очков.
3. Правило пага кап не действует;
4. Халф тайма нет.
5. У каждой команды есть 1 тайм-аут на игру, продолжительностью 1 минута. Время игры не останавливается.
6. Тайм-аут **нельзя брать** после окончания игрового времени.

Регламент финалов

1. Продолжительность игры – 42 минут.
2. Победный счет – 13 очков.
3. Правило пага кап не действует. По истечении времени, если не достигли победного счета, то игра продолжается до +1 у лидирующей команды.
4. **Халф тайм.** По истечению 20 минут или по достижению одной из команд 7 очков. Продолжительность халф тайма – 2 минуты. После халф тайма команда, которая начинала игру с защиты начинает вторую половину с атаки и наоборот, кроме этого команды меняются сторонами относительно первого розыгрыша.
5. У каждой команды есть 1 тайм-аут в каждой половине игры, продолжительностью 1 минута. Время игры не останавливается.
6. Тайм аут **можно брать** в любой момент игры.

Пулл

1. **«Потеря при пулле».** Если игрок атакующей команды в поле или за его пределами касается диска до его касания земли, после чего атакующая команда не может его поймать, это считается потерей.
2. Если игрок атакующей команды ловит пулл, он должен установить точку опоры в ближайшей к месту приема точке игрового поля, даже если она находится внутри защищаемой его командой зоны.
3. Если диск вначале касается игрового поля и ни разу не выходит за его пределы, то игрок должен установить точку опоры там, где диск остановился, даже если это произошло в пределах защищаемой его командой зоны.
4. Если диск сначала касается игрового поля и затем выходит в аут без контакта с игроком атакующей команды, то бросающий должен установить точку опоры в ближайшей точке центральной зоны к точке, где диск первый раз пересёк линию периметра игрового поля.
5. Если перед выходом в аут диск касается игрока атакующей команды, бросающий должен установить точку опоры в том месте, где диск первый раз пересёк периметр, даже если эта точка внутри защищаемой его командой зоны.
6. Если диск выходит в аут не коснувшись ни игрового поля, ни игрока атакующей команды, то бросающий может установить точку опоры либо на ближайшей к своей зоне отметке «брик», либо в точке центральной зоны, ближайшей к месту выхода диска в аут). Чтобы подать обязывающий сигнал о вводе диска с отметки «брик», любой игрок атакующей команды должен поднять полностью выпрямленную руку над головой и объявить «брик».
7. Отметка «Брик» определяется в центре игрового поля на заранее указанном на разметке расстоянии от голевой зоны.

Состав команд

1. В каждой команде должен быть выделен Капитан и КДИ.
2. Для несовершеннолетних игроков потребуется [согласие родителей](#).
3. Все **игроки одной команды должны носить единую форму** с хорошо читаемыми номерами.

Расписание игр

1. Перерыв между групповыми играми – 5 минут. Возможны задержки! Если одна или обе команды не готовы начать игру по истечении трёх минут после запуска игрового времени, они будут наказываться 1 очком за каждую минуту их опоздания.
2. Полную сетку, расписание и результаты игр можно посмотреть по ссылке: [Открытый чемпионат Москвы 2023 | Ultie.org](#)

Тайминг

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

После забитого очка:

1. 45 секунд – 1 свисток. Объявление «15 секунд!», готовность атаки.
Поднятая рука любого игрока атаки.
2. 60 секунд – 2 свистка. Объявление «Игра началась!», готовность защиты.
Поднятый диск вводящего.
3. 75 секунд – 3 свистка. Игра должна начаться.

После объявления «Тайм аута»:

1. 45 сек – 1 свисток. Объявление «15 секунд!».
Все игроки должны расставиться по местам.
2. 1 мин – 2 свистка. Объявление «Игра началась».
3. 1 мин 15 сек – 3 свистка. Игра должна начаться.

После «Халф тайма»:

1. 1 мин 30 сек – Объявление «Конец Тайм Аута!».
Все игроки должны расставиться по местам.
2. 1 мин 45сек – 1 свисток. Объявление «15 секунд!»
3. 2 мин – 2 свистка. Объявление «Игра началась!»
4. 2 мин 15 сек – 3 свистка. Игра должна начаться.

После других объявлений:

1. Обсуждение эпизода.
2. 15 секунд – Объявление «КАПИТАНЫ!». КДИ должны подойти к обсуждающим эпизод и решить спорные вопросы.
3. 30 секунд – Объявление «Диск бросающему!»
4. 45 секунд – Объявление «Игра началась!»