

Игровой регламент зимней песочной лиги 2023-24 г.

Все турниры Лиги проводятся в смешанном дивизионе, на песчаном типе покрытия (в крытом помещении), в формате 4 на 4.

Турнир проводится в соответствии с правилами пляжного алтимата, утвержденными Всемирной Федерацией Летающих Дисков (WFDF) в январе 2019 года, если другое не предусмотрено настоящим регламентом.

[Полный текст правил](#)

1. Регламент игр

- 1.1. Продолжительность игр – 20 минут. Перерыв между играми - 2 минуты.
- 1.2. Победный счет – 11 очков.
- 1.3. Столл - счет до 8.
- 1.4. Во всех играх действует правило пага кап — если время вышло и доигран очередной розыгрыш и при этом разрыв у команд составляет 3 очка или больше, то игра заканчивается без доигрывания, если же разрыв меньше 3 очков, то устанавливается новый point-sap путём добавления одного очка к наибольшему результату одной из команд (доигрывание + 1 к большему счёту).
- 1.5. Халф тайма нет.
- 1.6. У каждой команды есть 1 тайм-аут на игру, продолжительностью 1 минута. Время игры не останавливается. Тайм-аут нельзя брать после окончания игрового времени.
- 1.7. Ввод диска происходит согласно правилам утвержденным для игр зального алтимата:
 - 1.7.1. 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. 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.
 - 1.7.2. Атакующая команда вправе объявить "брик" (**5 метров от передней линии зоны атакующей команды**) в следующих случаях:
 - 1.7.2.1. В случае когда диск коснулся центральной части поля и вышел (вылетел или выкатился) в аут, не касаясь игроков атаки;
 - 1.7.2.2. В случае когда диск пролетел над линией центральной части поля ниже 0.5 метра, не касаясь игроков атаки;
 - 1.7.2.3. 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;
 - 1.7.2.4. Если выполняется один из пунктов 1.7.2.1.-1.7.2.3., 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.1.7.1 или с точки игрового поля (не "центральной части"), ближайшей к точки выхода диска в аут (если условия не описаны в п.1.7.1).

1.7.2.5. 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 1.7.2.1.-1.7.2.4) и сделать "граундтач" (коснуться диском игрового поля) или "селфчек" (ударить самостоятельно по диску), прежде чем вводить диск в игру.

1.8. Любые броски разрешены.

2. Состав команд

2.1. Состав команды на каждый турнир-этап определяется в соответствии с пунктом 2 [общего регламента Лиги](#).

2.2. Пропорция между полами игроков на поле должна быть 2/2 (2 игрока мужского пола и 2 женского).

2.3. В каждой команде должен быть выделен Капитан и Капитан по Духу Игры (далее КДИ).

2.4. Для несовершеннолетних игроков потребуется [согласие родителей](#).

2.5. Каждый игрок должен получить аккредитацию по знанию правил на официальном сайте WFDF. КДИ должен иметь ADVANCED аккредитацию. Пройти аккредитацию по знаниям правил можно [здесь](#). Ответственность за знание и соблюдение правил лежит на капитанах и КДИ команд.

2.6. Каждая команда до начала игр должна сдать подписанную капитаном форму отказа. Саму форму для своей команды вы можете найти [здесь](#) или взять перед началом своих игр у стаффа.

2.7. Все игроки одной команды должны носить единую форму с хорошо читаемыми номерами.

3. Расписание игр

3.1. Перерыв между играми 2 минуты. В случае задержки расписания игры будут идти без перерыва.

3.2. Полную сетку и расписание игр можно посмотреть в [группе турнира](#) или по [ссылке](#).

3.3. Если у команд после последней групповой игры равное количество очков, то учитываются в порядке приоритета:

- а) личные встречи
- б) разница забитых-пропущенных очков
- в) забитые
- г) посев

4. Тайминг

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

После забитого очка:

1. 1 свисток - 30 секунд - Объявление "15 секунд!". готовность атаки. Поднятая рука любого игрока атаки.

2. 2 свистка - 45 секунд - Объявление "Игра началась!". готовность защиты. Поднятый диск вводящего.
3. 3 свистка - 60 секунд - 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 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!"

Умышленное затягивание времени не допускается!