

ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник Міністра
молоді та спорту України

Олексій НІКІТЕНКО

ПРАВИЛА
спортивних змагань зі спорту з літаючим диском



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№52/3.2/24 від 12.12.2024
КЕП: Нікітенко О. В. 12.12.2024 10:45
3FAA9288358EC003040000015FD3800115AD300

I. Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань зі спорту з літаючим диском (далі — Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань зі спорту з літаючим диском, які проводяться на території України.

2. Ці Правила розроблено відповідно до Правил та Положень Всесвітньої федерації літаючих дисків (World flying disc federation — WFDF) та професійної асоціації диск-гольфу (Professional disc golf association — PDGA).

3. Вимоги цих Правил стосуються усіх дисциплін, з яких проводяться спортивні змагання зі спорту з літаючим диском.

4. Спортивні змагання зі спорту з літаючим диском проводяться з метою:

- 1) розвитку спорту з літаючим диском;
- 2) популяризації спорту з літаючим диском;
- 3) залучення громадян України до здорового образу життя;
- 4) виявлення найсильніших клубів та спортсменів України з виду спорту;
- 5) відбору команд та гравців для участі в міжнародних змаганнях;
- 6) обміну досвідом між спортсменами та тренерами;
- 7) підвищення спортивної майстерності гравців.

5. Право внесення змін до Правил належить Громадській організації “Українська федерація літаючих дисків” (далі — УФЛД). Зміни вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.

6. Терміни, які вживаються у цих Правилах, наведені у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

7. Прийняття рішень, що не передбачені цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

8. Спортивні змагання зі спорту з літаючим диском проводяться відповідно до положення про проведення відповідного спортивного змагання (далі — Положення), що затверджується організатором.

II. Організація та проведення спортивних змагань

1. Види спортивних змагань та дисциплін спорту з літаючим диском

Види спортивних змагань зі спорту з літаючим диском відрізняються за:

- 1) статтю учасників:
 - відкриті (будь-яка стать);
 - жіночі;
 - мікс (чоловіки та жінки у регламентованому Правилами співвідношенні);
- 2) типом покриття поля:
 - газон;
 - пісок;
 - паркет;
- 3) кількістю гравців у полі:
 - 7x7 — алтимат на газоні;
 - 5x5 — алтимат на піску або паркеті;
 - індивідуальні — диск-гольф;
- 4) взаємодією спортсменів:
 - індивідуальні — учасники змагаються самостійно і незалежно один від одного (лише спортивні змагання з диск-гольфу);
 - групові — двоє чи більше учасників, які входять до складу однієї команди, долають дистанцію спільно (співпрацюють);
- 5) заліком:
 - особисті — результати зараховуються кожному учаснику окремо;
 - командні — результати зараховуються команді, учасники якої виступають в одному виді програми та одній віковій групі;
 - особисто-командні — результати зараховуються кожному окремому учаснику та команді.

Дисципліни, з яких проводяться спортивні змагання спорту з літаючим диском:

- алтимат;
- диск-гольф.

2. Дисципліна: алтимат

Гра відбувається на полі прямокутної форми із заліковими зонами на кінцях поля (Додаток 1).

Словник термінів, пов'язаних з алтиматом, наведено в Додатку 2.

Мета кожної команди — забити гол, для чого гравець має зловити диск у заліковій зоні, яку атакує його команда.

Бігати з диском заборонено; диск передається повітрям будь-якому гравцеві своєї команди у будь-якому напрямку. У разі незавершеного пасу відбувається втрата, команда, яка захищалась, отримує диск і право атакувати.

Ігри тривають до 15 очок, близько 100 хвилин.

Алтимат — безконтактна дисципліна, в якій роль суддів на полі виконують самі гравці. Всі гравці відповідають за дотримання Правил та чесну гру кожного.

Передбачається, що гравці навмисно не порушуватимуть Правила, тому за незумисне порушення не передбачені суворі покарання. Натомість гра поновлюється так, як вона, найімовірніше, тривала б за відсутності порушення.

Гравці зобов'язані:

- 1) знати Правила;
- 2) бути неупередженими та об'єктивними;
- 3) бути чесними;
- 4) пояснювати точку зору коротко і ясно;
- 5) дозволяти супернику висловлювати точку зору;
- 6) вирішувати суперечки максимально швидко;
- 7) бути послідовними в оголошеннях протягом гри;
- 8) робити оголошення лише у випадках, коли порушення достатньо суттєве, щоб вплинути на результат ігрового епізоду.

Вітається високий змагальний дух, який, однак, не може шкодити взаємній повазі між гравцями, дотриманню узгоджених Правил гри чи отриманню задоволення від гри.

Наступні дії гравців заохочуються:

- 1) повідомлення партнера з команди щодо оголошення невірною або необов'язкового фолу або помилки;
- 2) відмова від оголошення, яке не вважається необхідним;
- 3) похвала суперника за хорошу гру;
- 4) представлення супернику;
- 5) спокійна реакція на незгоду або провокацію з боку суперника.

Наступні дії учасників необхідно уникати:

- 1) небезпечна гра і агресивна поведінка;
- 2) навмисні фоли або інші умисні порушення Правил;
- 3) образи або погрози в бік суперників;

- 4) неетичне святкування виграного очка;
- 5) оголошення порушень у відповідь на оголошення суперника;
- 6) заклик до суперника віддати пас.

Команди зобов'язані:

- 1) відповідати за пояснення гравцям Правил;
- 2) дисциплінувати гравців;
- 3) конструктивно підказувати іншим командам.

У випадку вчинення порушення новачком через незнання Правил досвідченіші гравці зобов'язані пояснити суть порушення.

Досвідчений гравець, допомагаючи з роз'ясненням Правил, може виконувати роль спостерігача в іграх між новачками або молодшими гравцями.

Спірні ситуації мають вирішуватися гравцями, які безпосередньо беруть участь в епізоді або які мали кращий огляд епізоду. Всі інші, за винятком капітанів, мають утримуватися від втручання в обговорення. Гравці на полі можуть цікавитися баченням епізоду не гравцями, якщо це допоможе їм зробити оголошення «контакт із землею» та «лінія».

Гравці і капітани команд несуть особисту відповідальність за оголошення.

Якщо після обговорення гравці не дійшли згоди щодо розвитку епізоду або не ясно, що відбулось в епізоді, або що, найімовірніше, мало відбутися в епізоді, диск повертається до гравця, який останній ним володів перед епізодом, що оскаржується.

Ігрове поле являє собою прямокутник (Додаток 1). Поле має бути рівним без перешкод та забезпечувати безпеку гравців.

Ігрове поле оточується обмежувальними лініями — двома боковими лініями за довжиною і двома лицьовими лініями за шириною.

Обмежувальні лінії не є частиною ігрового поля.

Гольові лінії — лінії, що відокремлюють центральну зону від залікових зон. Гольові лінії є частиною центральної зони.

Точка «брік» являє собою перетин двох перехрещених в центральній зоні ліній 1 м завдовжки на відстані 18 м від гольових ліній і посередині між боковими лініями.

Кути центральної і залікових зон позначаються вісьмома яскравими гнучкими предметами (пластиковими конусами).

Простір, що безпосередньо прилягає до ігрового поля, має бути звільнений від рухомих об'єктів. Якщо на заваді епізоду стали не гравці або об'єкти в межах трьох метрів від обмежувальної лінії, гравець, якому завадили, або гравець з диском можуть оголосити «Помилка».

Для гри може використовуватися будь-який диск, схвалений капітанами обох команд.

УФЛД може затверджувати список ухвалених дисків, рекомендованих для використання.

Гра складається з відповідної кількості розіграшів. Кожен розіграш закінчується голом.

Гра закінчується, коли одна з команд набирає п'ятнадцять очок.

Гра розділена на два рівні періоди. Перерва наступає тоді, коли одна з команд набирає вісім очок.

Розіграш першого очка кожної половини починається одночасно з її початком.

Якщо після виграного очка жодна з команд не перемогла або не оголошено перерву:

- негайно починається наступний розіграш;
- команди міняються заліковими зонами, які вони захищають;
- команда, що виграла очко, переходить на захист та вводить диск.

Допускаються зміни Правил, зумовлені специфікою окремих турнірів, кількістю і віком гравців або наявним місцем для гри.

Кожна команда має на полі від п'яти до семи гравців під час кожного розіграшу.

Команда має право робити необмежену кількість замін після виграного очка і перед тим, як команда просигналізувала щодо готовності до введення диска. Винятком є оголошення «травма».

Кожна команда призначає капітана, який представлятиме її.

Представники обох команд чесно визначають, яка команда першою обирає: приймати чи здійснювати пул або яку зону захищати на початку гри.

Інша команда робить вибір, що залишився.

На початку другої половини гри попередній вибір команд змінюється.

На початку гри після перерви або після голу гра починається викиданням диска — пулом. Команди мають готуватись до пулу без необґрунтованих затримок.

Пул може бути виконаний лише після того, як обидві команди просигналізували щодо готовності, коли гравець, який виконує пул, та гравець команди, що атакує, підняли руку вгору.

Просигналізувавши щодо готовності, усі гравці команди, що атакує, мають стояти однією ногою на лінії зони, яку вони захищають, не змінюючи положення відносно один одного, поки диск не буде введено до гри.

Просигналізувавши готовність, усі гравці команди, яка захищається, мають знаходитись у своїй заліковій зоні (стопа має знаходитись повністю за вертикальною площиною залікової лінії) до моменту введення диска до гри.

Якщо команда порушує Правила, команда суперників може оголосити помилку. Таке оголошення має бути зроблене до того, як команда, що приймає

диск, торкнеться його. У такому разі повторне введення має бути здійснене якомога швидше.

Як тільки диск випущений, всі гравці можуть рухатися в будь-якому напрямку.

Жоден гравець команди, яка захищається, не може торкатися диска після введення, поки диска не торкнеться гравець команди, яка атакує, або поки диск не торкнеться землі.

Якщо гравець команди, яка атакує, в полі або за його межами торкається диска до його контакту із землею, і команда, яка атакує, диск не спіймала, відбувається перехід володіння.

Якщо гравець команди, яка атакує, ловить введений диск, точка опори має бути встановлена в точці на полі, найближчій до місця, де було спіймано диск, навіть якщо ця точка в заліковій зоні, яку команда захищає.

Якщо диск спочатку торкається ігрового поля і не виходить за його межі, гравець з диском має встановити точку опори в місці, де зупинився диск, навіть якщо ця точка в заліковій зоні, яку приймаюча команда захищає.

Якщо диск спочатку торкається ігрового поля, а потім виходить за його межі, не торкаючись гравця команди, яка атакує, гравець з диском має встановити точку опори в тому місці, де диск перетнув бокову лінію або в найближчій точці в центральній зоні, якщо така точка виявиться в межах залікової зони, яку захищає команда з диском. Якщо диск торкається гравця команди, яка атакує, перед тим, як опиняється за межами поля, точка опори має бути встановлена в місці, де диск перетнув обмежувальну лінію, навіть якщо це місце в заліковій зоні, яку команда з диском захищає.

Якщо диск приземляється за межами поля, не торкаючись ігрового поля, гравця команди, яка атакує, гравець з диском може встановити точку опори на позначці «брік», що ближче до зони, яку захищає команда атаки, або на точці в центральній зоні, найближчій до місця, де диск вийшов за межі поля. Сигнал введення диску з точки «брік» має бути поданий будь-яким гравцем команди, яка атакує, підняттям витягнутої руки над головою до того, як диск піднято.

Диск вважається «нерухомим», і втрата неможлива у випадках:

- 1) після початку розіграшу до введення диска в гру;
- 2) після введення або втрати, якщо диск необхідно донести до місця встановлення точки опори, до встановлення точки опори;
- 3) після оголошення, яке зупиняє гру, або будь-якої іншої зупинки гри до «чеку».

Диск, що не є «нерухомим», вважається «живим».

«Нерухомий» диск не може бути переданий іншому гравцеві.

Будь-який гравець може спробувати зупинити диск, що котиться або ковзає, після того, як він торкнувся землі. Якщо, намагаючись зупинити такий диск, гравець істотно змінює положення диска, суперник може вимагати встановлення точки опори в тому місці, де відбувся контакт гравця з диском.

Після втрати та введення команда, що отримала диск, має ввести його в гру без затримок. Гравець атакуючої команди, який вводитиме диск в гру, має рухатися до диску зі швидкістю ходьби або швидше і встановити точку опори. Після втрати команда атаки має ввести диск у гру протягом визначених часових рамок, якщо диск не вийшов за межі поля і знаходиться:

- 1) в центральній зоні — протягом 10 (десяти) секунд після зупинки диску;
- 2) в заліковій зоні — протягом 20 (двадцяти) секунд після зупинки диску.

Якщо команда, яка атакує, порушує Правила, команда, яка захищається, може зробити усне попередження або оголосити «Помилка».

Якщо гравець команди атаки, який має намір ввести диск у гру, знаходиться в межах трьох метрів від місця встановлення точки опори і продовжує порушувати Правила після усного попередження, маркер може розпочати «стол-відлік».

Маркер веде «стол-відлік» гравцеві з диском, вимовивши «Столлінг» та рахуючи від одного до десяти. Інтервал між початком кожного числа рахунку має становити не менше однієї секунди.

«Стол-відлік» має бути добре чутний гравцеві з диском.

Маркер може починати або продовжувати відлік в разі якщо:

- 1) диск «живий» (якщо не вказано інше);
- 2) маркер знаходиться на відстані не більше трьох метрів від гравця з диском або правильної точки опори, якщо гравець з диском змістився з цього місця;
- 3) захисники розташовані згідно з Правилами.

Якщо маркер переміщується на відстань більше трьох метрів від гравця з диском або якщо інший гравець стає маркером, «стол-відлік» має бути початий заново зі слів «Столлінг один».

Після зупинки гри «стол-відлік» поновлюється:

- 1) після неоскарженого порушення з боку команди, яка захищається, «стол-відлік» відновлюється зі «Столлінг один»;
- 2) після неоскарженого порушення з боку команди, яка атакує, «стол-відлік» поновлюється максимум з дев'яти;
- 3) у разі оскарження «стол-ауту», «стол-відлік» поновлюється максимум зі «Столлінг вісім»;
- 4) після всіх інших оголошень, у тому числі «Пік», «стол-відлік» поновлюється максимум з шести.

Відновлення рахунку «з максимум n» означає: якщо «x» — останнє число, повністю вимовлене перед оголошенням, «стол-відлік» відновлюється з нижчого з двох чисел: «Столлінг (x плюс один)» або «Столлінг n».

У разі зупинки гри під час розіграшу через тайм-аут, фол, помилку, оскаржену втрату, визначену втрату, оскаржений гол, технічну зупинку, зупинку з причини травми або обговорення, гра поновлюється з «чеку»

якомога швидше. Затримка може мати місце лише для обговорення оголошення.

Розташування гравців після оголошення (окрім зупинок на тайм-аут та якщо не визначено інше):

1) якщо гра зупиняється до того, як виконано пас, всі гравці мають повернутися на позиції, які вони займали на момент, коли було здійснено оголошення;

2) якщо гра зупиняється після виконання пасу, якщо: диск повертається гравцеві, що був з диском, всі гравці мають повернутися на позиції, які вони займали у момент здійснення кидка або в момент оголошення, в залежності від того, що наступило раніше; епізод не переграється, усі гравці мають повернутися на місця, які вони займали, коли диск було спіймано або диск вдарився об землю; володіння диском переходить до іншого гравця в результаті неоскарженого порушення Правил, усі гравці мають повернутися на місця, які вони займали

3) на момент порушення;

4) всі гравці мають залишатися на цих позиціях до чеку.

Будь-який гравець може на короткий час продовжити зупинку, щоб поправити екіпірування (оголошення «екіпірування»), спеціально з цією метою гра зупинятися не може.

Гравець, який здійснює чек, зобов'язаний спочатку отримати в найближчого суперника підтвердження, що їх команда готова. Якщо команда необґрунтовано затулює чек, команда суперників може зробити усне попередження, та, якщо після цього затримка триває, диск може бути введено в гру оголошенням «Диск у грі» без очікування підтвердження готовності команди суперників.

Для відновлення гри, якщо диск:

1) знаходиться в руках гравця атакуючої команди: якщо гравець команди захисту знаходиться в межах досяжності, такий гравець має доторкнутися диску; якщо гравця команди захисту немає в межах досяжності, гравець з диском має торкнутися диском землі та виголосити «Диск у грі»;

2) на землі, захисник, що знаходиться найближче до диску, має оголосити «Диск у грі».

Якщо гравець з диском намагається зробити пас, не дочекавшись чеку, або оголошується порушення Правил, пас не зараховується незалежно від того, завершений він чи ні, диск повертається гравцеві, який здійснював кидок.

Все ігрове поле знаходиться «в межах поля». Обмежувальні лінії не є частиною ігрового поля і вважаються аутом. Всі не гравці є частиною ауту.

Аут складається з області, що не знаходиться в межах поля, і всього, що знаходиться в контакті з нею, окрім гравців команди, яка захищається, які завжди вважаються такими, що перебувають «в межах поля», коли намагаються перехопити диск.

Гравець атакуючої команди, яка не знаходиться за межами поля, знаходиться в полі. Гравець в повітрі залишається в межах поля / за межами поля до контакту з ігровим полем або аутом. Гравець з диском, який після контакту з ігровим полем опиняється за межами поля, вважається гравцем «в межах поля». Якщо гравець з диском залишає межі ігрового поля, точка опори встановлюється в тому місці на ігровому полі, де гравець перетнув обмежувальну лінію. Контакт між гравцями не передає статус «в межах поля» / «за межами поля» від одного гравця до іншого.

Диск знаходиться «в полі», коли він стає «живим» або коли гра починається або поновлюється.

Диск стає «за межами поля» після першого контакту з аутом або з гравцем атаки, який перебуває за межами поля. Диск, яким володіє гравець атаки, має такий же статус («в полі» або «за межами поля»), як цей гравець. Якщо диском одночасно володіють два або більше гравців атаки, один з яких знаходиться за межами поля, диск також має вважається «за межами поля».

Диск може вилітати за обмежувальні лінії і повертатися в поле, гравці можуть залишати межі поля, щоб дістатися до диска.

Місцем виходу диска за межі поля вважається місце, в якому, перед контактом з ділянкою або гравцем за межами поля, диск:

- 1) повністю або частково знаходився над ігровим полем;
- 2) знаходився у гравця в полі.

Якщо диск знаходиться за межами поля на відстані більше трьох метрів від місця встановлення точки опори, не гравці можуть подавати диск. Останні три метри до ігрового поля диск має нести гравець, який здійснюватиме кидок.

Гравець «ловить» диск, встановлюючи постійний контроль над диском, що не обертається.

Якщо гравець втрачає диск в результаті подальшого контакту з землею, партнером з команди або суперником, розташованим за Правилами, диск не вважається спійманим.

Наступні ситуації вважаються втратами через вихід за межі поля, прийом диска не зараховується:

- 1) приймаючий гравець знаходиться за межами поля у момент прийому;
- 2) перша точка контакту гравця, який прийняв диск, із землею після прийому диска та приземлення знаходиться за межами поля.

Спіймавши диск, гравець з диском стає «кидаючим».

Якщо диск одночасно ловлять гравці різних команд, диск залишається в команди, яка атакує.

Гравець, який зайняв відповідне положення, має право залишатися в цьому положенні, а гравці протилежної команди мають уникати контакту з таким гравцем.

Будь-який гравець може займати будь-яку позицію у полі, не зайняту гравцем протилежної команди, за умови що він не ініціює контакт, займаючи

таку позицію. В разі, коли диск знаходиться в повітрі, гравець не може рухатись у такий спосіб, щоб завадити супернику рухатись до диску за незайнятою траєкторією.

Гравець не може навмисно заважати руху гравця команди суперників, яка намагається заволодіти диском, якщо тільки він також не намагається заволодіти диском.

Гравці мають намагатися уникати контакту з іншими гравцями, причому немає ситуації, в якій ініціювання контакту може бути виправдане. Спроба заволодіти диском не є достатньою підставою для ініціювання контакту з іншими гравцями.

Якщо декілька гравців рухаються одночасно в одну точку, допускається незначний випадковий контакт, що не впливає на результат епізоду і безпеку гравців. Випадковий контакт має бути зведений до мінімуму, але не вважається фолом.

Гравці не можуть руками або ногами перешкоджати руху гравців команди-суперника.

Гравці не можуть фізично допомагати руху інших гравців чи використовувати елементи екіпірування, для допомоги дістатися диску.

Втрата, що призводить до переходу володіння диском від однієї команди до іншої, відбувається, коли:

- 1) диск торкається землі, коли ним не володіє гравець команди, яка атакує («земля»);
- 2) пас спійманий захисником («перехоплення»);
- 3) диск виходить за межі поля;
- 4) в разі введення гравець команди, яка приймає диск, торкається диска до того, як диск торкнеться землі, не зумівши при цьому зловити його («втрата в процесі ловлі вкидання»).

Втрата, що призводить до переходу володіння диском від однієї команди до іншої та наслідком якої є зупинка гри, відбувається:

- 1) у разі неоскарженого фолу на прийомі гравця атаки;
- 2) якщо гравець з диском не здійснив кидок до того, як маркер почав вимовляти слово «десять» в момент «стол-відліку» («стол аут»);
- 3) диск навмисно переданий одним атакуючим гравцем іншому, в момент передачі обидва гравці одночасно торкаються диска («передача»);
- 4) гравець, який здійснює кидок, навмисно робить так, щоб диск відскочив до нього від іншого гравця («рикошет»);
- 5) виконавши пас, гравець після кидка ловить диск до того, як його торкнувся інший гравець («подвійний дотик»);
- 6) гравець атаки навмисно допомагає іншому гравцеві своєї команди зловити диск;
- 7) гравець атаки використовує елемент екіпірування, щоб допомогти зловити пас.

Якщо гравець вважає, що відбулася втрата, він має негайно зробити відповідне оголошення. Якщо суперники не погоджуються з оголошенням, його може бути оскаржено. Якщо після обговорення ситуації гравці не дійшли згоди щодо ігрового моменту або не зрозуміло, що відбулося, диск повертається гравцеві, який останнім ним володів.

Якщо швидкий рахунок стається таким чином, що команда атаки не має можливості оголосити «швидкий рахунок» перед оголошенням «стол-аут», момент розглядається як оскаржений «стол-аут». Якщо гравець з диском оскаржує «стол-аут», але здійснює кидок, наслідком якого є втрата диску, така втрата залишається в силі, гра поновлюється після «чеку».

Після втрати будь-який гравець команди атаки може заволодіти диском, окрім випадків:

- 1) після «перехоплення» — у такому випадку гравець, що перехопив диск, зберігає володіння ним;
- 2) після фолу в атаці на прийомі — диском має заволодіти гравець, на якому порушено Правила.

Якщо гравець, що перехопив диск, навмисно впускає або кладе його на землю, володіння диском повертається до цього гравця, гра поновлюється через «чек».

Після втрати, місцем втрати вважається місце, де:

- 1) диск зупинився або його підняв гравець атаки;
- 2) зупинився гравець, який перехопив диск;
- 3) перебував гравець, який здійснював кидок;
- 4) знаходився гравець атаки, який навмисно допомагав іншому гравцеві своєї команди зловити диск або використовував елемент екіпірування, щоб допомогти зловити пас;
- 5) скоєно неоскаржений фол в атаці на прийомі.

Якщо місце втрати знаходиться за межами поля або після втрати диск торкається зони за межами поля, тоді гравець з диском має встановити точку опори в точці центральної зони, найближчій до місця виходу диска за межі поля.

Якщо місце втрати знаходиться в центральній зоні, гравець, який здійснює кидок, має встановити точку опори в цьому місці.

Якщо місце втрати знаходиться в заліковій зоні, яку атакує команда атаки, гравець, який здійснюватиме кидок, має встановити точку опори в найближчій точці на гольовій лінії.

Якщо місце втрати знаходиться в заліковій зоні, яку захищає команда атаки, гравець, який здійснюватиме кидок, може вибрати, де встановити точку опори:

- 1) в місці втрати, залишившись на цьому місці або зробивши обманливий рух;
- 2) в точці на гольовій лінії, найближчій до місця втрати, перемістившись туди з місця втрати. Гравець, який має намір підняти

диск для здійснення кидка, може просигналізувати, що точка опори буде встановлена на гольовій лінії, піднявши одну руку над головою;

3) перший рух, відсутність руху або сигналізування щодо введення диска в гру з гольової лінії визначає, де буде встановлена точка опори, і не може бути змінено.

Якщо після втрати гра продовжилася, гра зупиняється, диск повертається на місце втрати, гравці повертаються на позиції, які вони займали в момент втрати, гра поновлюється після чеку.

Гол вважається забитим, коли гравець, який знаходиться в полі, ловить пас, після чого перша точка його контакту з землею знаходиться повністю в межах зони, яку атакує його команда. Гравець, який вважає, що забито гол, може оголосити «гол», після чого гра зупиняється. У разі оскарження або відкликання голу, гра відновлюється після «чеку», і вважається, що оголошення було зроблене в момент піймання диску.

Якщо точка опори гравця, який зловив диск, опиняється повністю за гольовою лінією зони, яку атакує його команда, причому гол не було забито, такий гравець має встановити точку опори в найближчій точці на гольовій лінії.

Моментом виграшу очка вважається момент піймання диску і контакту гравця, який спіймав диск, із заліковою зоною.

Порушення Правил у результаті ненавмисного контакту між двома або більше гравцями різних команд називається фолом.

Порушення Правил маркування або пробіжка є недотриманнями, які не призводять до зупинки гри.

Будь-яке інше порушення Правил є помилкою.

Оголосити фол може тільки гравець, на якому було порушено Правила.

Тільки гравець, який здійснює кидок, може оголосити недотримання маркування, назвавши конкретне недотримання Правил. «Пробіжку» може оголосити будь-який гравець команди суперників.

Будь-який гравець команди-суперниці може оголосити помилку, голосно вимовивши назву помилки або просто слово «Помилка», якщо інше не визначено у відповідному пункті Правил.

У разі оголошення фолу або помилки, що призводять до зупинки гри, гравці мають зупинити гру, подавши візуальний або звуковий сигнал зупинки, як тільки їм стає відомо щодо оголошення. Усі гравці на полі мають дублювати оголошення. Якщо гру зупинено для обговорень без жодного оголошення, вважається, що таке оголошення було зроблене з початком обговорення.

Оголошення мають бути зроблені відразу ж після встановлення факту порушення Правил.

Після того, як гравець невірно ініціює зупинку гри, у тому числі через невірно почуте оголошення, незнання Правил, або не одразу робить оголошення:

1) якщо володіння диском залишається або переходить до команди, що захищалась, результат епізоду залишається в силі;

2) якщо володіння диском не залишається або не переходить до команди, що захищалась, диск має бути повернутий гравцеві, у якого знаходився диск до епізоду, що оскаржується.

Якщо будь-який гравець команди, проти якої оголошений фол, недотримання або помилка, не погоджується з цим, він може оголосити «Не погоджуюсь».

Якщо гравець, який виголошує «Фол», «Недотримання» або «Порушення» пізніше вирішує, що таке оголошення було помилковим, оголошення може бути відкликано, виголосивши «Скасовано».

Гра поновлюється через «чек».

Кожен раз, коли оголошується фол або помилка, гра негайно зупиняється, втрата неможлива.

Гра продовжується до встановлення володіння диском, якщо фол або помилка:

1) оголошуються проти гравця з диском після чого цей гравець намагається виконати пас, або

2) оголошується в момент здійснення гравцем кидка, або

3) оголошується або стається, коли диск знаходиться в повітрі.

Після встановлення команди, що володіє диском, якщо команда яка оголосила фол або помилку:

1) отримує або зберігає володіння в результаті пасу, гра продовжується без зупинки. На підтвердження використання цього Правил гравці можуть оголосити «Продовжуємо»;

2) не отримує або не зберігає володіння диском, гра має бути зупинена;

3) вважає, що вони вплинули на володіння диском, диск повертається гравцеві, який здійснював кидок, для введення через «чек» (якщо Правилами не вказано інше).

Не зважаючи на те, коли трапився фол або помилка або коли було здійснено оголошення, якщо гру не було повністю зупинено, і гравці обох команд, які беруть участь в епізоді, згодні з тим, що фол, помилка або оголошення не вплинули на результат ігрового епізоду, результат ігрового моменту залишається в силі. Правило не може бути замінене жодним іншим Правилем. Якщо підсумком епізоду є гол, він залишається в силі. Якщо підсумком епізоду не є гол, гравці, які брали участь в епізоді, можуть надолужити позиційну невігоду, викликаною фолом, помилкою або оголошенням і відновити гру через «чек».

Небезпечна гра:

1) нехтування безпекою гравців, незалежно від того був контакт чи ні, розглядається небезпечною грою і трактується фолом. Це Правило не

може бути замінене іншим Правилom. Якщо така небезпечна гра є неоскарженою, це має трактуватися як найбільш відповідний фол.

Фоли в захисті (захисника) в момент прийому:

1) фол в захисті в момент прийому відбувається, коли захисник ініціює контакт з приймаючим гравцем до, в момент або безпосередньо після того, як обидва гравці намагаються зловити диск;

2) після неоскарженого фолу в захисті в момент прийому приймаючий гравець отримує диск в точці, в якій мало місце порушення Правил. Диск вважається «нерухожим» доти, поки не буде встановлено точку опори в найближчій точці на гольовій лінії. Якщо фол оскаржується, диск повертається гравцеві, який здійснював кидок.

Виштовхування:

1) виштовхування трапляється, коли гравець атаки ловить диск у стрибку і до приземлення на ньому вчиняється фол, в результаті контакту цей гравець, який приймає диск: приземлюється за межами поля, а не в його межах; приземляються в центральній зоні, а не в заліковій зоні, яку атакує його команда;

2) якщо гравець, який приймає диск, мав приземлитися в заліковій зоні, яку атакує його команда, тоді це — гол;

3) якщо виштовхування оскаржується, диск повертається гравцеві, який здійснював кидок, якщо гравець, який приймав диск, приземлився за межами поля. В інших випадках диск залишається у гравця команди атаки.

Фоли захисника в разі кидка (маркування):

1) фол захисника в разі кидка відбувається, коли: захисник розташовується з порушенням Правил, в результаті чого відбувається контакт з кидаючим; захисник ініціює контакт з кидаючим або має місце контакт, спричинений тим, що кидаючий та захисник намагалися зайняти незайняту позицію перед тим, як диск випущено; якщо фол захисника в разі кидка відбувається перед тим, як гравець з диском виконав кидок, але не під час кидального руху, гравець з диском може оголосити «Контакт». Після такого оголошення, яке не оскаржується, гра не зупиняється, і маркер має почати відлік з одного.

«Стрип»:

1) «стрип» — фол в захисті, в результаті якого гравець, який приймає диск, або гравець, який здійснює кидок, впускає диск після встановлення контролю над ним;

2) якщо вдалий прийом призвів до голу, фол не оскаржується, гол зараховується.

Фоли в разі прийому в атаці:

1) фол в атаці в разі прийому відбувається, коли гравець атаки ініціює контакт із захисником до, в момент або безпосередньо після того, як обидва гравці намагаються зловити диск;

2) якщо фол не оскаржується, володіння диском переходить до іншої команди, диск вводиться з місця, де було вчинено фол;

3) якщо диск зловлено і фол оскаржується, диск повертається гравцеві, який здійснював кидок.

Фоли в момент кидка (гравцем з диском):

1) якщо гравець, який здійснює кидок, ініціює контакт із захисником, який не порушує Правила розташування, це — фол в момент кидка;

2) випадковий контакт після випуску диска не є достатньою підставою для фолу, але його слід уникати.

Фоли блокування:

1) фол блокування має місце, коли гравець займає на полі таку позицію, що у гравця протилежної команди немає можливості уникнути контакту. Такі ситуації мають трактуватися як фол в момент прийому або непрямий фол.

Непрямі фоли:

1) контакт між гравцем атаки та захисником, який безпосередньо не впливає на спробу спіймати диск, називається непрямим фолом;

2) якщо непрямий фол не оскаржується, гравець, щодо якого порушено Правила, може зайняти позицію, яку би він займав, якби не було фолу.

Взаємні фоли:

1) якщо в одному ігровому епізоді фоли оголошені гравцем атаки і захисту, диск повертається гравцеві, що здійснював кидок;

2) невідповідний контакт між двома або більше гравцями протилежних команд, які рухаються одночасно в одну точку, має розглядатися як взаємний фол.

Недотримання під час маркування:

недотримання під час маркування включає:

- в разі «швидкого рахунку» — маркер:
 - починає рахунок «стол» раніше, ніж диск став «живим»;
 - не починає або не відновлює «стол-відлік» зі слова «Столлінг»;
 - рахує з інтервалом менше однієї секунди;
 - правильно не зменшує або не розпочинає «стол-відлік» з початку;
 - починає «стол-відлік» з неправильного числа;
- «стредл» — точка опори кидаючого знаходиться на лінії між стопами гравця команди, яка захищається;
- «диск спейс»: будь-яка частина тіла захисника знаходиться на відстані, меншій одного діаметра диска від корпусу гравця з диском. Якщо така ситуація відбувається виключно з вини гравця з диском, це не вважається порушенням;

- «репінг» — лінія між руками захисника перетинає корпус гравця з диском або будь-яка частина тіла захисника знаходиться над точкою опори гравця з диском. Якщо така ситуація виникає виключно через рух гравця з диском, це не вважається недотриманням;

- «дабл тім» — в межах трьох метрів від точки опори кидаючого, окрім маркера, знаходиться ще один захисник, не опікуючи іншого гравця атаки. Проте, якщо інший гравець просто перебігає цю зону, це — не «дабл тім»;

- «огляд» — захисник навмисно закриває огляд гравцю з диском будь-якою частиною тіла;

- «контакт» — захисник торкається гравця з диском до того, як останній випускає диск, але не під час самого кидка. Якщо цей контакт викликаний виключно рухами гравця з диском, це не є порушенням.

Недотримання під час маркування може бути оскаржене командою, що захищається. У цьому випадку гра зупиняється.

Після усіх недотримань маркування, що не оскаржуються, маркер відновлює відлік з останнього повністю вимовленого перед оголошенням числа, мінус один.

Маркер відновлює «стол-відлік» лише після того, як усі гравці займуть вірні позиції на полі. Якщо маркер відновлює відлік раніше, це вважається повторним недотриманням маркування.

Замість недотримання під час маркування гравець з диском може оголосити помилку маркування, і гра зупиняється, якщо:

- 1) «стол-відлік» не виправлено;
- 2) немає «стол-відліку»;
- 3) мало місце грубе недотримання маркування;
- 4) подібні недотримання під час маркування часто повторюються.

Якщо гравець з диском оголошує недотримання під час маркування або помилку маркування та намагається виконати пас під час або після оголошення, таке оголошення не впливає на результат епізоду. Якщо диск не було спіймано або його було перехоплено, це вважається втратою. Якщо диск повертається гравцеві, який виконував кидок через інше порушення Правил, «стол»-відлік має бути скоригованим.

Недотримання «Пробіжка»:

- 1) гравець з диском може віддати пас у будь-який час, знаходячись або встановивши точку опори повністю в межах поля; гравець, що вважається «в полі» і приймає пас, перебуваючи в повітрі, може віддати пас до контакту з землею;

- 2) спіймавши диск та приземлившись в межах поля, гравець з диском має зменшувати швидкість якомога швидше, не змінюючи напрямку руху, поки не буде встановлено точку опори; сповільнюючись, гравець з диском може зробити кидок. Контакт з ігровим полем має зберігатися протягом всього кидального руху;

3) гравець з диском може змінювати напрямок руху тільки встановивши «точку опори», одна частина тіла гравця з диском має зберігати постійний контакт з відповідною точкою ігрового поля, що називається «точкою опори»;

4) гравець з диском, який лежить на землі або стоїть на колінах, не зобов'язаний встановлювати точку опори; якщо такий гравець підіймається, це — не пробіжка, за умови, що точку опори встановлено у тому ж місці;

5) «пробіжка» відбувається, коли:

- гравець з диском встановлює точку опори в невірному місці;
- гравець з диском змінює напрямок руху до того, як зупиниться або здійснить кидок;
- спіймавши диск, гравець з диском не сповільнюється максимально швидко;
- гравець з диском втрачає контакт з точкою опори перед виконанням пасу;
- гравець з диском не зберігає контакт з ігровим полем під час кидального руху;
- гравець навмисне підкидає, штовхає або затримує диск, щоб просунути в будь-якому напрямку;

6) після неоскарженої «пробіжки» гра не зупиняється; гравець з диском встановлює точку опори в правильному місці, вказаному гравцем, що оголосив «пробіжку». Це має відбуватися без затримок з боку обох гравців; стол-рахунок призупиняється і гравець з диском не може кинути диск, поки точка опори не встановлена у вірному місці; перш ніж відновити стол-рахунок, маркер має вимовити «столінг»;

7) якщо після оголошення «пробіжки» і не встановивши точку опори у вірному місці гравець з диском робить завершений пас, команда, яка захищається, може оголосити помилку «пробіжки». Гравець з диском має повернутися в місце, яке він займав в момент недотримання. Гра поновлюється через «чек»;

8) якщо після оголошення пробіжки гравець робить незавершений пас, гра триває;

9) якщо «пробіжка» оскаржується, але пас не був зроблений, гра зупиняється.

«Пік»:

1) якщо гравець команди захисту захищається проти гравця атаки і інший гравець заважає йому рухатися в напрямку до гравця, проти якого він захищається, або разом з ним, цей захисник може оголосити «Пік». Не вважається «піком» ситуація, коли гравець, проти якого захищаються, і гравець, що створює перепону, намагаються дістатися до диску;

перед тим, як оголосити «Пік», захисник може зробити паузу до двох секунд, щоби зрозуміти, чи впливає перепона на результат епізоду;

2) якщо гра зупиняється, захисник, якому було перегороджено шлях, може зайняти встановлену за згодою обох сторін позицію, яку б він займав, якби не було оголошення, якщо Правилами не встановлено інше;

3) усі гравці мають обґрунтовано намагатися уникати ситуацій, що призводять до «піку»;

4) під час зупинки гри гравці можуть незначно відкоригувати розташування на полі, щоб уникнути потенційних «піків».

Зупинка з причини травми:

1) зупинка з причини травми, «травма», може бути оголошена гравцем, що отримав травму, або будь-яким гравцем команди, гравець якої отримав травму;

2) якщо у будь-якого гравця виявлена відкрита рана або рана, що кровоточить, обов'язково має бути оголошена зупинка з причини травми; травмований гравець має бути замінений і не може повертатися в гру, поки рана не оброблена і кровотеча не зупинена;

3) якщо травма не є результатом контакту з гравцем протилежної команди, гравець має обрати: бути заміненим або взяти для своєї команди тайм-аут;

4) якщо травма є результатом контакту з гравцем протилежної команди, гравець може залишитися в грі або бути заміненим;

5) якщо травмований гравець зловив диск і впустив його через травму, диск повертається цьому гравцеві;

6) вважається, що зупинка з причини травми оголошується в момент травми, якщо тільки гравець, який зазнав травми, не вирішує залишитись у грі до того, як було здійснено оголошення;

7) якщо диск був у повітрі в той момент, коли було оголошено щодо зупинки з причини травми, гра продовжується до того моменту, коли диск буде спіймано, або диск вдариться об землю. Якщо травма не була спричинена фолом, завершений пас або втрата залишаються в силі і гра поновлюється з того місця після зупинки.

Технічна зупинка:

1) будь-який гравець може оголосити технічну зупинку («Технічна»), якщо, на його думку, на полі виникла ситуація, яка піддає небезпеці гравців. Гра має зупинитись негайно;

2) гравець з диском може оголосити технічну зупинку під час гри для заміни сильно пошкодженого диска;

3) після оголошення технічної зупинки:

якщо оголошення або ситуація, яка виникла, не вплинули на результат епізоду, результат пасу залишається в силі, гра поновлюється з цього моменту;

якщо оголошення або ситуація, яка виникла, вплинули на результат епізоду, диск повертається гравцеві, який здійснював кидок.

Якщо виконується заміна гравця з причини травми або технічної зупинки (через неналежне екіпірування), команда-суперник може також провести заміну одного гравця. Гравці, що виходять на заміну, мають зайняти місце гравця, якого вони замінили, а також володіння диском, «стол-відлік» тощо.

Тайм-аут

Гравець, що оголошує тайм-аут, має утворити двома руками або рукою і диском букву «Т» і голосно виголосити «тайм-аут», щоб оголошення було чути іншій команді.

Кожна команда може взяти два тайм-ауту в кожній половині гри.

Після початку розіграшу і перед тим, як обидві команди просигналізували готовність, гравець будь-якої команди може оголосити тайм-аут. Тайм-аут продовжує час від початку розіграшу до подальшого введення на сімдесят п'ять секунд.

Після введення тільки гравець з диском, що не втратив диск після контакту із землею, може оголосити тайм-аут. Тайм-аут розпочинається, коли сформовано букву «Т» та триває сімдесят п'ять секунд. Після такого тайм-ауту:

- 1) не дозволяється проводити заміни, крім замін з причини травми;
- 2) гра поновлюється з тієї ж точки, де був оголошений тайм-аут;
- 3) диск залишається у того ж гравця, який оголосив тайм-аут;
- 4) всі інші гравці команди атаки можуть займати будь-які позиції на полі;
- 5) після того, як гравці атаки розташовуються на полі, гравці команди захисту можуть зайняти будь-яку позицію на ігровому полі;
- 6) якщо маркер не змінився, стол-рахунок залишається незмінним.

Якщо гравець з диском оголошує тайм-аут, коли у його команди не залишилося тайм-аутів, гра зупиняється. Перед відновленням гри з чеком, маркер має додати дві секунди до «стол-відліку». Якщо в результаті «стол-відлік» дорівнює десяти або більше, відбувається перехід володіння в результаті «стол-ауту».

3. Дисципліна: диск-гольф

Метою гри в диск-гольф є подолання відрізків поля для гри в диск-гольф (Поля) від початку до кінця з найменшою кількістю кидків диску. Гравець, який проходить відповідний раунд/раунди з найменшою кількістю кидків, включаючи штрафні кидки, перемагає. Гра кожного відрізка починається з майданчику-ті і закінчується попаданням диску в мішень. Після того, як гравець здійснив кидок з майданчику-ті, кожен наступний кидок гравець здійснює з місця зупинки диску. Після завершення відрізка гравець переходить до наступного майданчика-ті, і так до тих пір, поки він не завершить всі відрізки. Словник термінів, пов'язаних з дисципліною диск-гольф, наданий в Додатку 3 до цих Правил.

Поле для гри в диск-гольф містить природні перешкоди у вигляді дерев, а також різноманіття ландшафту. Природні перешкоди є частиною гри, і гравець не має видозмінювати їх, щоб спростити кидок. Спосіб проходження відрізків поля гравці обирають самостійно. Незалежно від того, де зупинився диск, гравець має продовжувати гру від положення диску, якщо інше не передбачено Правилами.

Диски, що використовуються в грі, мають відповідати вимогам, встановленим в документації Технічних Стандартів ПАДГ.

Не допускається грати диском із внесеними змінами, що впливають на його літаючі характеристики, що не передбачені виробником. Допускається природне зношування диску, а також легке шліфування виробничих дефектів. Дуже стерті диски або диски, пофарбовані шаром фарби помітної товщини неприпустимі до використання.

Використання диска, на якому присутні тріщини чи перфорація, неприпустиме.

Диск, який викликає сумніви у гравця чи судді вважається забороненим, поки інше не погодить головний суддя.

Гравець, який під час гри кине заборонений диск, карається двома штрафними кидками, без попередження. Гравець, який повторно використовує заборонений диск під час змагань, може бути дискваліфікованим.

Всі диски, що використовуються в грі, за виключенням міні дисків, мають бути унікально підписані чорнилом, маркером або барвником. Гравець отримує попередження в разі першого випадку використання непідписаного диску. Після попередження кожен кидок непоміченого диску карається одним штрафним кидком.

Під час раунду гравець не може використовувати жодних засобів, що допомагають виконати кидок. Виключення становлять засоби, які допомагають запобігти натиранню шкіри (рукавички, пластир, еластичний бинт, марля, еластичні налокітники та наколінники). Використання предметів, що полегшують визначений напрям, не допускається. Використання підкладок

на положенні, таких як рушник, допускається, якщо їх товщина не перевищує одного сантиметру в стиснутому вигляді.

Предмет, який викликає сумніви у гравця чи судді вважається неприпустимим, поки інше не погодить головний суддя.

Гравець отримує два штрафних кидка без попередження, якщо в будь-який час раунду буде помічений за використанням допоміжних засобів. Гравець, який повторно буде помічений за використанням допоміжних засобів під час спортивних змагань, може бути дискваліфікованим.

Гравець не може здійснювати кидок до тих пір, поки не буде абсолютно впевненим у тому, що кинутий ним диск не створить перешкод іншому гравцеві, і його кидок не становитиме небезпеки для будь-кого з присутніх.

Гравці мають слідкувати за кидками інших учасників групи з метою надання допомоги у знаходженні втрачених дисків і для дотримання Правил всіма присутніми.

Гравці мають утриматись від будь-якого роду відволікаючих звуків, а також від будь-яких потенційних візуальних перешкод кидаючому. Приклади нечемної поведінки: вигуки, лайка, фрістайлинг, агресивні дії щодо обладнання, кидки позачергово, кидання або копання сумок, кидання маркерів, просування відрізком вперед дальнього гравця. Крик, що попереджає будь-кого щодо небезпеки, не є порушенням етикету.

Відмова виконувати дії, що передбачені Правилами, такі як допомога в пошуку втраченого диска, переміщення ігрового інвентарю чи особистих речей, що заважають іншим гравцям, несумлінне ведення рахунку, є порушенням Правил етикету.

Розкидання сміття є порушенням Правил етикету.

Правила етикету зобов'язують гравців, які палять, не заважати оточуючим. Викидання недопалка на землю вважається порушенням Правил.

Гравець, який порушив Правила етикету, може бути попереджений будь-яким гравцем, навіть з іншої групи або суддею. За кожне наступне порушення Правил етикету протягом раунду гравцю додається один штрафний кидок. Багаторазове порушення Правил етикету загрожує дискваліфікацією гравця.

Черговість кидків з майданчику-ті на початковому відрізку визначається порядком, у якому гравці перераховані в залікових картках.

Порядок гравців на кожному наступному відрізку визначається таким чином, що гравці з найменшими результатами на попередньому відрізку грають першими. Якщо результати рівні, розглядаються всі попередні результати до тих пір, поки порядок кидків не буде визначеним.

Після того, як гравці здійснили кидки з майданчику-ті, першим здійснює наступний кидок дальній гравець — той, чий диск знаходиться найдалше від мішені. За таким принципом гра продовжується, поки всі гравці не закінчать відрізок.

Для підтримання темпу гри, гравець, що знаходиться ближче до мішені ніж дальній гравець, може грати позачергово за згодою дальнього гравця.

Під час турніру, групи не можуть обганяти один одного крім тих випадків, коли у відповідності до Правил або за вказівкою головного судді група, що йде попереду, має відійти в сторону.

Кидки позачергово є порушенням правил етикету.

Пробний кидок, здійснений під час раунду, карається додаванням одного штрафного кидка до результату гравця.

Початковий кидок

На кожному відрізьку гра починається з кидка, який гравець виконує з майданчика-ті. В момент випуску диску хоча б одна точка опори гравця має перебувати в зіткненні з поверхнею майданчика-ті, і всі точки опори мають знаходитись в середині майданчика-ті. Точка опори за межами майданчика-ті дозволяється в разі умови, що це відбувається до чи після, але не в момент випуску диска з руки.

Будь-який контакт точки опори з поверхнею за межами майданчика-ті в момент випуску диска з руки є заступом і вважається порушенням Правил.

Позиціонування

Місцезнаходження кинутого диску визначається положенням, в якому він вперше прийшов до стану спокою.

Диск визнається таким, що знаходиться в стані спокою, там, де він перестав рухатись від імпульсу, заданого кидком. Диск у воді або в листі буде вважатись таким, що знаходиться в стані спокою тоді, коли він рухається тільки завдяки руху листя, води чи вітру.

Якщо диск прийшов до стану спокою над чи під ігровою поверхнею, його положення буде встановлено безпосередньо над чи під диском.

Якщо кинутий диск розлетиться на шматки, найбільший шматок буде вважатись кинутим диском.

Якщо кинутий диск був зрушений після того, як він вперше прийшов до стану спокою в межах ігрової зони, він має бути переміщений назад на своє приблизне місцезнаходження. Якщо ж він прийшов до стану спокою за межами ігрового поля, він не може переміщатися, і всі подальші дії з диском здійснюються, ґрунтуючись на тому, в якому місці він прийшов до стану спокою.

Визначення положення

Місце зупинки кинутого диску на ігровій поверхні в межах ігрової зони відмічає його положення.

Також положення можна відмітити міні маркер-диском, замінивши ним кинутий диск таким чином, щоб міні маркер торкався переднього краю кинутого диска на лінії гри, після чого кинутий диск можна прибрати.

Гравець зобов'язаний відмічати положення міні маркером тільки у випадках, які описані Правилами. До таких випадків відносяться:

- 1) відмітка приблизного положення;
- 2) відмітка над чи під ігровою поверхнею;
- 3) переміщення положення в межах одного метру від зони поза грою;
- 4) переміщення положення в разі відступу.

Якщо диск зупинився в межах ігрової зони ближче одного метру від лінії поза грою, положення може бути переміщено в межах одного метру від лінії поза грою за уявною прямою, що проходить через центр диска перпендикулярно лінії поза грою, навіть у випадку, якщо положення виявляється переміщеним ближче до мішені. Для цілей позначки положення лінія поза грою є вертикальною площиною.

Якщо перешкода заважає гравцеві прийняти правильну позицію за маркер-диск, він може замість цього відмітити положення міні маркер-диск безпосередньо за перешкодою на лінії гри.

Маркер-диск, який перемістили до здійснення наступного кидка, має бути повернений на початкове місцезнаходження, щоб відзначити приблизне положення.

За перше порушення Правила позначення положення гравець отримує попередження. За кожне наступне порушення цього Правила під час раунду, гравець отримує один штрафний кидок до свого рахунку.

Виконання кидка з позиції

Гравець для кидка має вибрати таку позицію, яка призведе до найменшого руху будь-яких предметів, які є невід'ємною частиною поля. Після того, як гравець прийняв позицію, він не може рухати ці предмети, щоб звільнити простір для здійснення кидка. Допускається, що гравець може випадково зачепити предмети під час виконання кидка.

В момент випуску диска з руки, гравець зобов'язаний:

- 1) мати хоча б одну точку опори на положенні;
- 2) не встановлювати точки опори ближче до мішені, ніж задній край маркер-диску;
- 3) мати всі точки опори в межах ігрової зони.

Заступ за маркер-диск дозволяється тільки після випуску диска з руки за виключенням Патта.

Паттом вважається кидок з відстані десяти і менше метрів до мішені, рахуючи від заднього краю маркер-диску до основи мішені. Продовження руху після Патту, в разі якого будь-яка точка опори гравця торкнеться ігрової поверхні ближче до мішені, ніж задній край маркер-диску, є порушенням Правил позиції. Після здійснення кидка гравець має продемонструвати повний контроль і баланс перш ніж просуватись до мішені.

За перше порушення Правила позиції гравець отримує попередження. За кожне наступне порушення Правила під час раунду гравець отримує один штрафний кидок до свого рахунку.

Кидок з порушенням позиції не зараховується. Перекидання здійснюється з того ж положення, не чекаючи чергових кидків інших гравців групи.

Закінчення відрізка

Мішень-кошик: для того, щоб завершити відрізок, гравець має випустити диск з руки і той має прийти до стану спокою в ланцюгах чи в лотку мішені-кошика (в тому числі застрягти в середині лотка або повиснути в ланцюгах мішені-кошика), виключаючи диск, що лежить або висить на верхній частині мішені-кошика.

Мішень-об'єкт: для того щоб завершити відрізок гравець має випустити диск з руки, і той має торкнутись відміченої частини мішені визначеним головним суддею способом.

Перешкоди та відступи

Перешкоди позиції або руху під час кидка: гравцеві не дозволяється рухати жодні предмети і/або їх частини у полі за винятком природних предметів біля позиції гравця. Не можна полегшувати положення, рухаючи обладнання парку (знаки, сміттєві баки, столи для пікніка), які є частиною поля. Гравцеві дозволяється просити інших людей відійти в сторону і/або прибрати речі з лінії гри, у тому числі, якщо вони заважають прийняти позицію.

Природні перешкоди: гравець може змінити місцезнаходження тільки в разі наявності перешкод, які знаходяться на або позаду положення: випадкова вода, опале листя чи сміття, зламані гілки, повністю відірвані від стовбура дерева, транспортні засоби, небезпечні комахи чи звірі, обладнання інших гравців, глядачі або будь-який інший предмет чи зона, визначена головним суддею до початку раунду. Для цього гравець відсуває перешкоди, якщо це можливо, якщо ні — пересуває положення на найближче можливе місце, яке не ближче до кошика, на лінії гри, і не далі ніж на п'ять метрів від початкового положення, якщо інше не обумовлено головним суддею до початку гри.

Майданчик-ті та інше обладнання поля можна очищати від перешкод.

Гравець отримує один штрафний кидок до свого рахунку без попередження за порушення правила перешкод і відступів.

Гравець, який навмисно пошкодив будь-що у полі, отримує два штрафних кидки до свого рахунку без попередження. Гравець також може бути дискваліфікований.

Право на відступ або перекидання

Право на відступ. Гравець може в будь-який момент часу скористатись правом на відступ. Положення переміщається на нове місце на лінії гри не ближче до кошика. До рахунку гравця додається один штрафний кидок.

Право на перекидання. Гравець може в будь-який момент часу скористатись правом на перекидання з попереднього положення. Попередній кидок і один штрафний кидок додається до рахунку гравця.

Помилкова гра

Гравці несуть відповідальність за коректне проходження поля. До початку гри гравці мають відвідати збори гравців і дізнатись щодо спеціальних умов, якщо такі є на полі, включаючи додаткові мішені, альтернативні майданчики-ті, змінене розташування мішеней, зони поза грою, обов'язкові перешкоди, розташування дроп-зон.

Помилкова гра відбувається в тих випадках, коли гравцю не вдалось завершити відрізки вірно в необхідному порядку або якщо кидок здійснювався з невірною положення.

В тих випадках, коли правила Помилкової гри різним чином впливають на учасників групи, гравці групи мають залишатись разом, щоб переконатись, що всі Правила виконуються.

У випадках, коли факт помилкової гри виявляється після того, як гравець здав картку, перегравання не допускається, і гравець отримує два штрафних кидки за помилкову гру.

Помилкова гра не є порушенням Правила позиції і не є пробним кидком.

Гравець, який навмисно веде помилкову гру, щоб отримати перевагу, карається згідно з Правилами.

Різновиди помилкової гри:

- 1) невірне положення. Гравець:
 - здійснив кидок не з того майданчика-ті;
 - здійснив кидок з положення, не позначеного своїм диском;
 - здійснив кидок з положення поза грою, як з положення в межах ігрової зони;
 - здійснив кидок з положення, позначеного диском від попереднього кидка, який не подолав обов'язкової перешкоди з необхідної сторони.

Якщо після здійснення помилкового кидка, гравець не здійснював наступні кидки, гравець відновлює гру з вірного положення, і до його результату додається один штрафний кидок, сам помилковий кидок також враховується в результаті. Якщо він вже встиг здійснити кидок/кидки, просто продовжує гру з поточного положення, але до його рахунку додається два штрафних кидки;

- 2) помилкова мішень. Гравець закінчив відрізок, влучив у мішень, яка не призначена для даного відрізка. Якщо не було здійснено наступних кидків, гравець здійснює наступний кидок з відповідного положення. Якщо мішень, в яку він влучив, є мішенню-кошиком, він керується правилом "Позиціонування". Якщо гравець встиг почати гру на наступному відрізку, здійснивши кидок з майданчику-ті в сторону мішені наступного відрізка, він отримує два штрафних кидки до свого рахунку;

3) незавершення відрізка. Гравець, який не завершив попередній відрізок, здійснив кидок з майданчика-ті. Його рахунок за незавершення попереднього відрізка буде дорівнювати кількості фактично зроблених кидків плюс ще один кидок за попадання в кошик плюс два штрафних кидка. Він не зобов'язаний фізично закінчувати відрізок. Навмисне незавершення відрізка несе за собою дискваліфікацію;

4) непослідовна гра. Гравець закінчив відрізок в невірному порядку. Гравець має продовжити проходити відрізки в необхідному порядку. Незалежно від кількості пропущених або зіграних в невірному порядку мішеней до рахунку гравця додається два штрафних кидки, ті мішені, в які він влучив, не переграються;

5) пропущений відрізок через запізнення. Гравець не зміг зіграти на відрізку через запізнення. Гравцеві записується до результату пар плюс чотири за кожен пропущений відрізок;

6) пропущений відрізок. Раунд закінчився, але гравець знехтував будь-який відрізком. Підрахунок очок такий же, як і в попередньому пункті. Пропущений відрізок через запізнення;

7) невірний відрізок. Гравець завершив відрізок, який не є частиною поля для даного раунду, замість відрізка, який є його частиною. Відрізок вважається зіграним, і два штрафних кидки додаються до рахунку гравця;

8) додатковий відрізок. Гравець завершив відрізок, який не є частиною поля для даного раунду. Два штрафних кидки додається до рахунку гравця, рахунок додаткового відрізка не враховується.

Затягування часу

Гравцю дається 30 секунд на виконання кидка після того як:

- 1) попередній гравець завершив кидок;
- 2) у гравця була достатня кількість часу для того, щоб дістатись диску;
- 3) ігрова зона звільнена від перешкод, що викликані сторонньою силою.

Гравцеві виноситься попередження за перший випадок затягування часу. За кожне наступне порушення Правила затягування часу протягом раунду до рахунку гравця додається один штрафний кидок.

Обов'язкові перешкоди

Обов'язкові перешкоди обмежують свободу траєкторії польоту диску. Диск має пролетіти з необхідної сторони обов'язкової перешкоди перед завершенням відрізка. Диск вважається таким, що подолав обов'язкову перешкоду, якщо він пролетів з необхідної сторони і зупинився повністю за лінією обов'язкової перешкоди.

Лінія обов'язкової перешкоди — лінія, позначена головним суддею або дизайнером поля, за якою визначається, чи подолав диск обов'язкову перешкоду.

Якщо лінія не позначена, лінією обов'язкової перешкоди вважається пряма, перпендикулярна лінії, що з'єднує обов'язкову перешкоду з попередньою обов'язковою перешкодою або, якщо такої немає, з майданчиком-ті.

У випадку, якщо зустрічається подвійна обов'язкова перешкода, коли лінія не позначена, лінією обов'язкової перешкоди є пряма лінія, що з'єднує обидві перешкоди і яка продовжується між ними в обох напрямках.

Вважається, що гравець не подолав обов'язкову перешкоду, якщо диск пройшов перешкоду з невірної сторони і зупинився повністю за лінією обов'язкової перешкоди.

За кожен кидок, в разі виконання якого перешкоду не було подолано, гравець отримує один штрафний кидок до свого рахунку. Наступний кидок необхідно виконувати з дроп-зони, яка передбачена для кожної перешкоди відповідно.

Якщо не передбачено дроп-зони, гравець здійснює кидок з попереднього положення.

Якщо, подолавши обов'язкову перешкоду, гравець здійснює наступний кидок з вірного боку обов'язкової перешкоди, але в зворотньому напрямку, вважається, що гравець має знову пройти обов'язкову перешкоду. Лінія, що з'єднує всі вірні положення диску на відрізку, має проходити з вірного боку обов'язкових перешкод на цьому відрізку.

Найближча непройдена обов'язкова перешкода вважається мішенню з точки зору застосованих до неї правил, пов'язаних з позначенням положення, позицією, перешкодами і відступами в тому випадку, якщо лінія гри не пересікає лінію цієї обов'язкової перешкоди з вірного боку.

Стороння сила

Якщо кинутий диск потрапив у людину чи тварину, гра продовжується з місця повної зупинки диску.

Кинутий диск, який спеціально відбили чи спіймали має бути переміщений на приблизне місце розташування в місці контакту.

Кинутий диск, який перемістили після того, як він прийшов до стану спокою, має бути розміщений на приблизне місцезнаходження. Маркер-диск, який перемістили, має бути розміщений на приблизне місцезнаходження.

Гравець, який навмисно впливав на диск іншого гравця будь-яким з нижче наведених способів, отримує два штрафних кидки до рахунку:

- 1) змінив траєкторію польоту кинутого диску (крім як для уникнення травм);
- 2) пересунув диск або міні маркер-диск (крім як в процесі ідентифікації, пошуку чи маркування);
- 3) приховав кинутий диск чи міні маркер.

Гравець має право на перекидання без штрафів у випадку впливу на його диск.

Гравці не мають знаходитись або залишати речі на траєкторії польоту диску інших гравців. Гравець може попросити відійти або прибрати речі. Відмова буде визнана порушенням правил етикету.

Допускається зміна траєкторії польоту диска іншим гравцем зі згоди кидаючого з метою запобігання втрати диску. Після цього диск вважається втраченим.

Поза грою

Зона поза грою — це зона, з якої не можна здійснювати кидок і в якій не можна займати позицію. Лінія поза грою є частиною зони поза грою. Будь-яка ділянка поля, яка не знаходиться поза грою, вважається ігровою зоною.

Диск визнається поза грою, коли він повністю оточений зоною поза грою.

Диск, який неможливо знайти, визнається поза грою, якщо є докази, що він зупинився в зоні поза грою. Якщо такого доказу немає, він визнається втраченим, гра продовжується.

Гравець, чий диск опинився поза грою, отримує один штрафний кидок, і обирає, звідки здійснювати наступний кидок:

- 1) з попереднього положення;
- 2) з місця, в межах одного метру на прямій, перпендикулярній лінії поза грою в точці перетину диском лінії поза грою, навіть якщо це ближче до кошика;
- 3) з відповідної дроп-зони, якщо така є.

Лінія поза грою визначається вертикальною площиною, яка через неї проходить. У випадку, якщо положення диску знаходиться ближче ніж один метр від лінії поза грою, положення може бути переміщене в межах одного метру від лінії поза грою прямою, що проходить через центр диску перпендикулярно лінії поза грою, навіть у випадку, якщо положення опиняється переміщеним ближче до мішені.

Якщо гравець пересунув диск до того, як його місцеположення відносно зони пози грою було визначено, диск буде вважатись поза грою.

Втрачений диск

Диск визнається втраченим, якщо гравець не може знайти його протягом трьох хвилин після того, як він досяг місця, де його востаннє бачили. Гравці в групі мають право засікти три хвилини і мають проінформувати членів групи, що відлік пішов. Всі гравці мають допомагати шукати диск. Диск визнається втраченим після трьох хвилин.

Гравець, чий диск визнаний втраченим, отримує один штрафний кидок до рахунку. Наступний кидок він здійснює з попереднього положення.

Головний суддя може призначити дроп-зону для втрачених дисків для конкретного відрізка. Якщо є дроп-зона, гравець може здійснити кидок з неї. В будь-якому випадку гравець отримує один штрафний кидок.

Якщо до закінчення турніру буде виявлено, що хтось прибрав або взяв втрачений диск, від рахунку гравця віднімуть два кидки за той відрізок.

Втрачений маркер-диск замінюють на інший, відмічаючи приблизне положення без штрафів.

Умовні кидки

Умовні кидки — додаткові кидки, які не додаються до результату гравця, якщо вони, в кінцевому рахунку, не були використані для завершення відрізка. Використання таких кидків вітається в усіх випадках, коли невідомо де знаходиться положення гравця, і виконання таких кидків пришвидшить гру, або, коли гравець сумнівається в коректному застосуванні Правил. Ці кидки не додаються до рахунку гравця і не вважаються пробними кидками, якщо гравець заздалегідь попередив, що ці кидки є умовними.

Умовні кидки застосовуються в наступних випадках:

1) економія часу. Гравець може оголосити умовний кидок в разі дотримання наступних умов:

- неможливо з легкістю визначити статус диску;
- більшість групи згодна, що використання умовного кидка може зекономити час;
- кинутий диск міг опинитись поза грою, бути втраченим або не подолати обов'язкову перешкоду. Гравець може завершити відрізок використовуючи один зі сценаріїв, який буде визнаний групою або суддею, в одному з яких диск опинився в правильному положенні;

2) гравець може здійснити серію умовних кидків у випадку, коли він не згоден з думкою групи і хоче оскаржити Правила, якщо поблизу немає судді для швидкого вирішення суперечки. В цьому випадку фіксуються обидва результати, щоб головний суддя визначив вірний результат в кінці гри.

Будучи оголошеним, умовний кидок не може розцінюватись як перекидання.

Вся інша інформація, не освітлена нижче, міститься в керівництві проведення спортивних змагань.

Оскарження

Коли група не може дійти рішення стосовно трактування Правил, відповідальність за рішення лежить на гравцеві, однак будь-який гравець може звернутись до судді, і рішення судді буде вважатись важливішим за думку групи. Будь-який член групи, який бажає використати думку групи, має чітко оголосити це.

Якщо суддя доступний, група має поступитись місцем групам для гри, під час уточнення Правил в судді.

Якщо суддя не доступний, є два варіанти. Група може погодитись з думкою кидаючого. Якщо кидаючий не згодний з думкою групи, він може здійснити умовний кидок. Використання умовного кидка вітається у випадках, коли гравець не згодний з групою чи думкою судді.

Гравець може оскаржити Правило судді у головного судді. Якщо головний суддя доступний, рішення оголошується відразу, група має зачекати, поки рішення буде озвучене і відійти в сторону, щоб пропустити інші групи. Якщо головний суддя не доступний, група має продовжувати грати в порядку, визначеному суддею. Скарга має подаватись якомога раніше, фінальне рішення приймається головним суддею.

У тих випадках, коли рішення групи чи судді оскаржене, суддя або головний суддя можуть із міркувань справедливості, дозволити гравцеві залишити кількість кидків незмінною або скорегувати рахунок гравця так, щоб це відображало принцип справедливого трактування Правил. Тільки в тому випадку, якщо переграти відрізок буде найбільш справедливим варіантом, необхідно рішення головного судді, щоб призначити перегравання.

Ведення рахунку

Гравець, який є першим в списку карток гравців, несе відповідальність за ведення і заповнення карток гравців.

Гравці в групі мають за чергою вести рахунок, якщо інше не передбачено рішенням групи і самого записуючого.

Після завершення кожного відрізка гравець групи, який веде рахунок, має чітко вголосити ім'я гравця групи, а той має сповістити результат на відрізку. Гравець групи, який веде рахунок, має повторити вголос його результат, щоб він був почутий усіма гравцями групи. Якщо є якісь розбіжності, група має перерахувати кількість кидків гравця і прийти до вірного рішення. Якщо гравці не можуть дійти згоди, вони мають керуватись Правилами.

Гравець групи, який веде рахунок, має записувати суму кидків всіх гравців на кожному відрізку, включно зі штрафними кидками. Фінальна сума кидків має бути порахована і записана, як сума всіх кидків, включаючи штрафні кидки. Використання будь-чого крім чисел, що позначають кількість кидків, чи залишене пусте місце в картці, означає невірний відрізок або невірний рахунок і має каратись.

Попередження або штрафні кидки за порушення Правил мають відмічатись в картці гравця.

В кінці раунду кожен гравець має підписати свою картку, висловлюючи згоду з рахунком. Якщо члени групи виявили помилку, вони можуть виправити її до здачі карток. Гравці, чії картки були здані невідписаними, несуть відповідальність за внесені результати.

Всі картки мають бути повернені протягом 30 хвилин після завершення раунду, раунд вважається завершеним, коли остання група закінчила всі відрізки поля, і в неї, на думку головного судді, було достатньо часу, щоб дістатись до штабу турніру. Якщо група запізниться, до кожного гравця групи буде застосовано покарання у вигляді двох штрафних кидків до їх рахунку.

Після здачі карток, підсумкові результати в них вважаються кінцевими і не підлягають оскарженню, за винятком наступних випадків:

1) штрафні кидки можуть бути призначені в будь-який час, поки спортивні змагання офіційно не завершені;

2) якщо була виявлена арифметична помилка в підрахунках кінцевих очок, або в кількості кидків на конкретному відрізку, в тому числі пропуску відрізків, головний суддя додає два штрафних кидки до коректного рахунку. Якщо помилка відбулася з іншої причини, головний суддя виправляє результат, не додаючи штрафних кидків.

Особливі умови

Правила, що описують особливі умови, мають бути позначені і роз'яснені всім гравцям до початку гри. Кожен гравець несе відповідальність за дотримання Правил, озвучених на зборах гравців.

Умови використання дроп-зони також можуть бути підтвержені особливими умовами. Головний суддя має пояснити до початку турніру як має бути використана дроп-зона, і чи є якийсь штраф за її використання.

Будь-які обумовлені Правила, що суперечать цим Правилам не дійсні, якщо не узгоджені з головним суддею турніру.

Правила на розсуд — Правила, які можуть бути оголошені головним суддею без схвалення ПАДГ. Всі такі Правила мають бути оголошені до початку гри на зборах гравців.

Правило двох метрів

Якщо диск зупинився вище двох метрів над ігровою поверхнею, гравцю нараховується один штрафний кидок, подальші дії проходять згідно з Правилами.

Якщо точка під диском виявилась над зоною поза грою, диск вважається поза грою і грається таким чином, не дивлячись на правила двох метрів.

На диск, що підтримується мішенню, правило двох метрів не поширюється.

Якщо гравець зрушив диск до того, як було визначено його статус, диск вважається розташованим вище двох метрів.

Голоний суддя може визначити правило двох метрів для всього поля, конкретних відрізків чи окремих об'єктів.

Експериментальні правила можуть бути введені головним суддею з попередньої згоди ПАДГ. Будь-які експериментальні правила мають бути оголошені на зборах гравців до початку турніру.

4. Положення про змагання (Регламент)

1. Підставою для організації і проведення спортивних змагань є Положення про змагання (далі — Регламент).

2. Регламент визначає умови проведення спортивного змагання і включає розділи:

- 1) цілі та завдання заходу;
- 2) строки і місце проведення заходу;
- 3) організація та керівництво заходу;
- 4) учасники заходу;
- 5) вид заходу (особисті, командні, особисто-командні);
- 6) програма проведення спортивних змагань;
- 7) безпека та підготовка місць проведення заходу;
- 8) умови визначення першості та нагородження переможців і призерів;
- 9) умови фінансування заходу та матеріальне забезпечення учасників;
- 10) строки та порядок надання заявок для участі у заході;
- 11) інші умови, які забезпечують якісне проведення конкретного заходу.

3. Регламент розробляють на підставі цих Правил.

4. Регламент не має суперечити цим Правилам.

5. Регламент розробляється на календарний рік або (за потреби) на кожний окремий захід та затверджується організатором цього заходу не пізніше ніж за два місяці до початку його проведення.

6. Регламент розсилається організаціям, що братимуть участь у спортивних змаганнях, не пізніше ніж за два місяці до їх проведення.

7. Змінити та доповнити Регламент має право тільки організація, яка його затвердила, не пізніше ніж за два тижні до початку першого жеребкування.

8. Під час спортивних змагань у разі необхідності (несприятлива погода, загроза життю чи здоров'ю гравців, тощо) головний суддя (головний суддя спортивних змагань) за згодою представника організації, яка їх проводить, має право вносити зміни до програми спортивних змагань. Щодо внесених змін повідомляють представників команд, які беруть участь у спортивних змаганнях, та представників засобів масової інформації.

5. Медичне забезпечення спортивних змагань

Відповідно до статті 51 Закону України «Про фізичну культуру і спорт» допуск осіб до занять фізичною культурою і спортом здійснює лікар спортивної медицини.

Медичне забезпечення та допуск до спортивних змагань регламентується наказом Міністерства молоді та спорту України та Міністерства охорони здоров'я України від 15.07.2020 року № 603/1608 «Про медичне забезпечення проведення фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів», зареєстрований в Міністерстві юстиції України 31 липня 2020 р. за № 731/35014.

Послуги зі спортивної медицини особам, які займаються фізичною культурою та спортом, надають заклади лікарсько-фізкультурної допомоги та заклади охорони здоров'я, що мають у штаті посаду лікаря зі спортивної медицини та мають право на проведення медичних оглядів та надання медичного допуску особам до занять фізичною культурою та спортом, у тому числі з обов'язковим диспансерним наглядом.

III. Учасники спортивних змагань

До участі у спортивних змаганнях зі спорту з літаючим диском допускаються команди областей, Автономної Республіки Крим, міст Києва та Севастополя, спортивних клубів, фізкультурно-спортивних товариств, відомств та дитячо-юнацьких спортивних шкіл. До участі у відкритих спортивних змаганнях за окремим рішенням можуть бути допущені закордонні команди.

До спортивних змагань у складах команд допускаються громадяни України та особи, які мають офіційне право проживання на території України.

Всі учасники спортивних змагань, незалежно від вікової категорії, зобов'язані знати Правила гри і брати участь у грі відповідно до встановлених Правил, виконувати рішення суддів стосовно гри, виконувати вимоги щодо екіпіровки, захисних засобів. Всі спортсмени зобов'язані мати поліс медичного страхування від нещасного випадку та для участі у спортивних змаганнях.

Порядок допуску команд та спортсменів до участі у спортивних змаганнях визначається цими Правилами та Регламентом змагань.

Регламент визначає систему проведення спортивних змагань, умови, терміни їх проведення, порядок проведення мандатної комісії з допуску спортсменів до спортивних змагань, умови визначення переможців, їх нагородження та інші питання щодо організації та проведення спортивних змагань.

Учасники спортивних змагань мають право отримувати нагороди за спортивні результати, отримувати спортивні звання та спортивні розряди, звертатись до суддів через капітана команди, мають можливість через офіційних представників команди подавати апеляції на рішення організаторів та суддів спортивних змагань до відповідних структурних підрозділів організацій, які організують та проводять спортивні змагання.

Гравці мають бути класифіковані за віком і статтю та змагатись з іншими гравцями з такою ж класифікацією, або, на свій розсуд, у відкритому дивізіоні.

Вікові групи учасників спортивних змагань (за віком спортсмена, якого він досягає в рік змагань):

- 1) юнаки (хлопці, дівчата): до 12 років;
- 2) юніори (хлопці, дівчата): до 20 років;
- 3) дорослі: вікові обмеження відсутні;
- 4) ветерани (чоловіки, жінки): від 33 (від 30 років для жінок) років та старші;
- 5) гросмейстери (чоловіки, жінки): від 40 років та старші;
- 6) старші гросмейстери (чоловіки, жінки): від 55 років та старші;
- 7) легенди (чоловіки, жінки): від 65 років та старші.

Класифікація за статтю спортсменів:

- 1) відкритий дивізіон: гравці, які не відносяться до будь-якого іншого дивізіону або вирішили не змагатися в інших дивізіонах;

2) жіночий дивізіон: дозволений лише для гравців жіночої статі відповідної вікової групи. В залежності від кількості жінок гравців, які беруть в ньому участь;

3) мікс: змішаний дивізіон відповідної вікової групи, де співвідношення (кількість чоловіків та жінок) визначена Регламентом.

Припинення класифікації: головний суддя турніру може тимчасово відмінити один або більше дивізіонів на турнірі, якщо були кваліфіковані в цей дивізіон менше п'яти осіб. Якщо дивізіон відмінено, гравці, які б кваліфікувались до нього, мають змагатись у іншому дивізіоні, якому відповідають, або у відкритому дивізіоні;

Якщо гравець кваліфікується в один або більше дивізіоні, він або вона перед початком ігор обирає дивізіон, в якому буде змагатись, і не зможе грати в інших дивізіонах протягом цього турніру.

IV. Суддівська колегія

1. Склад суддівської колегії

Головний суддя (директор) турніру очолює керівництво турніру, контролює його, призначає посадових (офіційних) осіб та делегує повноваження і обов'язки їм та іншому персоналу турніру, за необхідності тлумачить Правила, вирішує суперечки в міру їх виникнення, приймає інші міри, яких вимагають Правила, гарантує професійне, ефективне, послідовне та чесне проведення турніру.

До складу суддівської колегії за рішенням головного судді можуть додатково входити:

- заступник головного судді,
- заступник головного судді — лікар спортивних змагань,
- головний секретар,
- суддя, що відповідає за сітку та розклад змагань,
- суддя-хронометрист, інформатор.

2. Дискваліфікація

Суддівська колегія може дискваліфікувати гравця будь-яких змагань у випадку, коли гравець:

- 1) виявляє грубу, насильницьку, непристойну, образливу або нелегальну поведінку;
- 2) постійно докучає іншим гравцям, обманює або іншими нечесними методами намагається отримати перевагу над іншими гравцями або іншим чином дратує спостерігачів, організаторів та гравців.

3. Протести

Якщо гравець хоче оспорити прийняте суддівською колегією рішення або результат, він має заповнити письмовий протест до УФЛД протягом 10 днів з моменту виникнення спірної ситуації. Протест має бути розглянутий та підтверджений, відхилений або зберігатись в очікуванні розслідування на розсуд призначеної УФЛД особи. Розслідування може включати спілкування з будь-яким або усіма особами, знайомими з обставинами події, або зібрання слухання в разі необхідності. Рішення має бути прийняте без надмірних затримок, результати мають бути надані головному судді турніру і гравцю, що подавав протест. Усі рішення є остаточними та не підлягають оскарженню.

Керівництво УФЛД або призначена офіційна особа має підтримувати протест у разі його подання переконливими доказами того, що головний суддя або інша офіційна особа спортивних змагань навмисно або свідомо:

- 1) сфальсифікувала результати турніру;
- 2) невірно допомагала або робила заяви, вчинки з метою надання нечесної переваги одному або більше гравцям;
- 3) фізично, заявами або вчинками перешкоджала грати на користь одного або більше гравців;
- 4) дискваліфікувала гравця без причини;
- 5) будь-яким іншим чином виконувала дії з метою створення нечесної переваги для одного або більше гравців;
- 6) прийняла хабар або іншу компенсацію від гравця або іншої людини в обмін на дії описані вище.

Відхилення протесту: керівництво УФЛД або призначена офіційна особа має відхиляти протести, метою яких є наступне:

- 1) заява або рішення, прийняте головним суддею турніру або іншою офіційною особою, були зроблені з добрих намірів, незважаючи на наслідки;
- 2) заява або рішення, прийняте головним суддею турніру або іншою офіційною особою, створила нечесну перевагу, однак нечесна перевага не була мотивацією для заяви або рішення;
- 3) будь-яка дія гравця, некоректні дії гравців мають бути розглянуті на рівні турніру.

Наслідки для гравця, що протестує: у випадку, якщо протест було підтримано, керівництво УФЛД або призначена офіційна особа має, в разі можливості, спробувати повернути гравця, що протестує, у стан, де він мав опинитись, якби не було обставин, що призвели до протесту.

Санкції: якщо протест підтримано, керівництво УФЛД або призначена офіційна особа може накласти санкції на головного суддю турніру, офіційну особу турніру або іншу особу у порядку, наскільки це буде визнано доцільним. Санкції можуть включати, але не обмежуються:

- 1) дискваліфікацією гравця заднім числом на турнірі, що розглядається; відстороненням гравця, головного судді турніру або іншої офіційної особи на визначений або невизначений період часу;
- 2) заборонаю гравцю брати участь у турнірі, зніманням нагород або відзначення того, що нагорода була досягнута у результаті невідповідної поведінки, що призвела до протесту.

V. Місце проведення спортивних змагань

1. Офіційні спортивні змагання згідно з Постановою КМУ від 18.12.1998 № 2025 «Про порядок підготовки спортивних споруд та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних та культурно-видовищних заходів» проводяться тільки на спортивних спорудах і в спеціально відведених місцях, прийнятих до експлуатації комісіями з контролю за станом спортивних споруд та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних заходів суддівськими колегіями, в разі суворого дотримання всіма суб'єктами норм і правил експлуатації споруд та місць розташування учасників заходу, місць загального користування, інженерних систем та систем оповіщення, санітарно-гігієнічного режиму приміщень, арен і територій; норм готовності засобів пожежогасіння, спортивно-технологічного устаткування та інвентарю; правил проведення спортивних змагань з видів спорту, правил поведінки учасників і глядачів, правил пожежної безпеки, інших нормативних актів та вимог.

VI. Вимоги до одягу учасників

1. Гравці командних змагань мають бути одягнені у форму, що відрізняє одну команду від іншої.
2. Гравцям заборонено мати на собі елементи одягу або екіпірування, що можуть завдати шкоду їм або іншим гравцям або завадити суперникам грати.

VII. Антидопінгові заходи

1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі — НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань:

1) здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, під час реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його в списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях;

2) реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях за умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти, прослуханих на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру;

3) забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА;

4) забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени та їх допоміжний персонал, судді та представники організаторів;

5) забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг контролю чи іншого персоналу з відбору допінг-проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів про обрання їх для тестування, здійснення супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг-проби, документального оформлення процедури допінг-контролю, тощо);

б) за можливості у найкоротший термін інформують НАДЦ про всі виявлені випадки можливих порушень антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

VIII. Адаптація ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування до повноцінного життя суспільства

1. Реалізація фізичних, психологічних, соціальних можливостей ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, систематизація заходів, спрямованих на відновлення та компенсацію функціональних можливостей організму для поліпшення фізичного та психологічного стану людини в процесі діяльності Федерації з подальшого розвитку виду спорту як суб'єкта сфери фізичної культури і спорту в сучасних умовах відбуватиметься з урахуванням спрямування зусиль на залучення визначених категорій населення до занять фізичною культурою та спортом.

2. Федерація в ході адаптації виду спорту до потреб ветеранів війни, осіб з інвалідністю відповідної нозології, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування ставить за мету сприяння інклюзії та інтеграції до повноцінного життя суспільства, фізичній, психологічній реабілітації, розвиток можливостей до ведення самостійного способу життя, залученості до місцевої спільноти. З цією метою забезпечуються належні та сприятливі умови для зміцнення громадського здоров'я шляхом використання оздоровчої рухової активності, розв'язання спеціалізованих завдань та практичних проблем з комплексністю та невизначеністю умов, обґрунтовуються вибір та реалізація відповідних заходів для визначених категорій населення.

3. Спортивні заходи проводяться серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування. Допуск до участі у спортивних заходах учасників визначених категорій населення відбувається за умови допуску лікаря до занять фізичною культурою та спортом з урахуванням обмежень до виконання фізичних вправ та наявності страхового полісу, дійсного на термін проведення заходу (умови договору страхування мають передбачати участь у спортивних заходах). Допуск до спортивних заходів відбувається без урахування спортивних розрядів та звань.

4. Федерація бере участь у створенні безперешкодного доступу учасників спортивних заходів до місць їх проведення, використання спортивних споруд, обладнання та інвентарю, що сприятиме фізкультурно-спортивній реабілітації осіб різного віку та статі.

5. Федерація, створюючи та забезпечуючи умови для адаптації ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, співпрацює з місцевими органами виконавчої влади,

органами місцевого самоврядування, іншими громадськими об'єднаннями фізкультурно-спортивної спрямованості.

6. За результатами участі в спортивних заходах серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями функціонування спортивні розряди та звання не присвоюються.

Директор департаменту спорту
вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

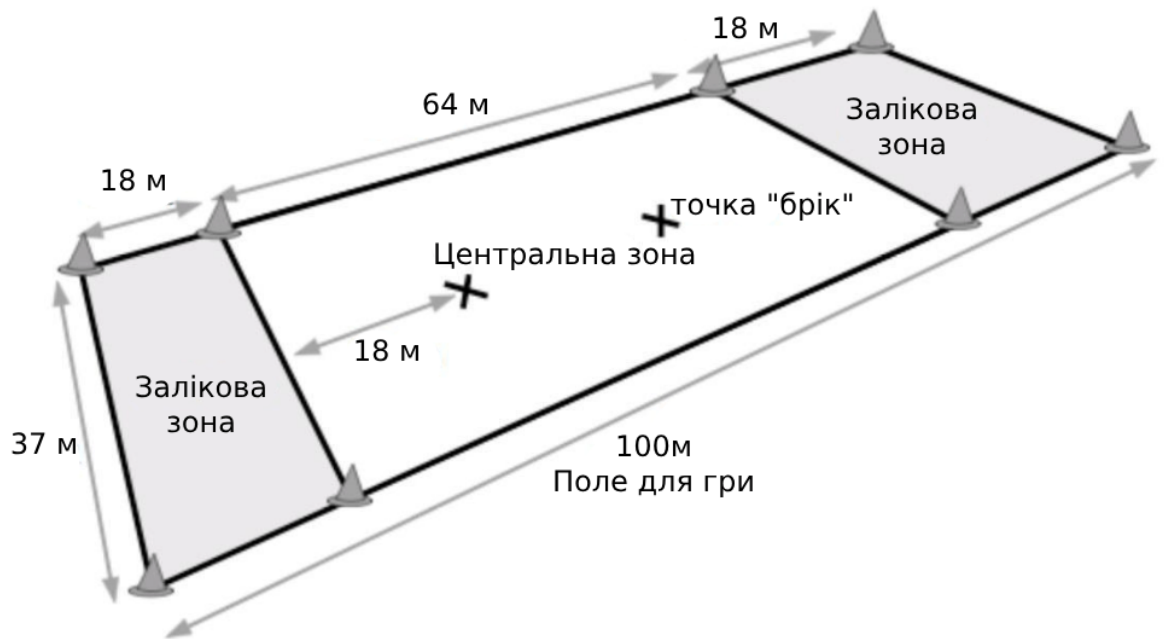
ПОГОДЖЕНО
Голова Правління ГО
"Українська Федерація Літаючих Дисків"

Дмитро БАБИЧ



Додаток 1
до Правил спортивних змагань
зі спорту з літаючим диском

Поле для гри в алтимат



Додаток 2
до Правил спортивних змагань
зі спорту з літаючим диском

Словник термінів алтимату

Термін	Визначення
Авто-чек (Self check)	Дотик диском до землі гравцем з диском для відновлення гри у випадку, коли в межах досяжності немає захисників.
Аут, за межами поля (Out-of-bounds, OB)	Все, що не є частиною ігрового поля, включаючи лінії периметра.
Брік (Brick)	Введений в гру диск, що приземлився за межами поля, не торкаючись гравців приймаючої команди.
Введення («пул», Pull)	Кидок однієї команди іншій для початку розіграшу на початку половини гри або після голу. Пул не вважається фактичним пасом.
Випадковий контакт (Incidental contact)	Будь-який контакт, який за своїм характером не є небезпечним і не впливає на епізод.
Володіння диском (Possession of the disc)	Впевнений контакт і контроль над диском, що не обертається. Спіймати пас дорівнює встановленню володіння над цим пасом. Втрата володіння диску через контакт із землею при прийомі скасовує володіння диска гравцем у межах поточного розіграшу. Диск, яким володіє гравець, вважається частиною цього гравця. Команда володіє диском, якщо гравець цієї команди володіє диском або може підняти диск.
Впливати на гру (Affect the play)	Порушення впливає на гру, якщо можна обґрунтовано вважати, що результат певного ігрового моменту міг би бути суттєво іншим, якби порушення не відбулося.
Встановити точку опори (Establish a pivot)	Після втрати визначається точка опори, і гравець з диском встановлює точку опори зафіксувавши частину свого тіла (зазвичай стопу). Отримавши пас, гравець з диском повинен зупинитися і встановити точку опори, якщо він бажає рухатися перед кидком. Встановлена точка опори фіксується тоді, коли частина тіла гравця

	зберігає постійний контакт з конкретною точкою на ігровому полі.
Втрата (Turnover)	Будь-яка подія, в результаті якої змінюється команда, що володіє диском. Втрата не вважається помилкою.
Гольова зона (End zone)	Одна з двох ділянок на кінцях ігрового поля, в якій, піймавши диск, команди можуть виграти очко.
Гольова зона атаки (Attacking end zone)	Гольова зона, в якій дана команда повинна зловити диск, щоб виграти очко.
Гольова лінія (Goal line)	Лінія, що відокремлює центральну зону від гольової зони.
Гравець (Player)	Одна з максимум 14 (чотирнадцяти) осіб, які в даний час беруть участь в розіграванні.
Гравець атаки (Offensive player)	Гравець, команда якого володіє диском.
Гравець з диском / гравець, який здійснює кидок / кидаючий (Thrower)	Гравець команди атаки, що володіє диском; або гравець, який щойно зробив пас, до того моменту, коли буде визначений результат пасу.
Де зупинився диск (Where the disc stops)	Означає місце, де диск спійманий або припиняє котитися або ковзати сам або з допомогою гравця.
Допустиме розташування (Legitimate position)	Стаціонарне положення тіла гравця, за винятком розведених у сторони рук і ніг, при якому всі інші гравці можуть уникнути контакту з гравцем, зважаючи на час і відстань.
Захисник (Defensive player)	Будь-який гравець, команда якого не володіє диском.
Земля (Ground)	Земля складається з усіх твердих матеріальних об'єктів, включаючи траву, конуси, обладнання, воду, дерева, огорожу, стіни і не-гравців, але виключаючи всіх гравців і одяг на них, частинки, що знаходяться в повітрі і опади.
Зона, яку команда захищає (Defending end zone)	Залікова зона, в якій дана команда намагається завадити супернику зловити диск та забити гол.
Зупинка гри (Stoppage of play)	Будь-яке припинення гри, що відбулося у разі фолу, порушення, обговорення, травми або тайм-ауту і яке потребує чеку або авто-чеку для відновлення гри.

	Втрата диска не відбувається, поки не будуть дотримані всі правила.
Ігрове поле (Playing field)	Область, що складається з центральної зони і гольових зон, але не включають обмежувальні лінії.
Ініціювання контакту (Initiate contact)	Будь-який рух у напрямку до правильно розташованого суперника (розташованого нерухомо, або рух у напрямку до того місця, де гравець імовірно виявиться, беручи до уваги швидкість і напрям його руху), в результаті якого неминучий невідомий контакт.
Кидальний рух (Throwing motion)	Кидальний рух — це рух, яким імпульс від гравця, що виконує кидок, передається до диска в напрямку польоту, в результаті чого відбувається кидок. Обертання навколо точки опори не є частиною дії здійснення кидка.
Кидок (Throw)	Диск в польоті після будь-якого кидального руху, включаючи обманний рух і навмисно кинутий на землю диск, в результаті якого відбувається втрата контакту гравця з диском. Пас дорівнює кидку.
Контакт із землею (Ground contact)	Будь-який контакт гравця з землею, пов'язаний з якою-небудь подією або маневром, включаючи приземлення чи набуття рівноваги після стрибків, нахилів або падінь.
Кращий огляд (Best perspective)	Точка, з якої гравець має найповніший огляд відносної позиції диску, поля, гравців та позначок ліній, стосовно яких відбувається ігровий епізод.
Лінія (Line)	Межа, яка визначає ігрові ділянки. На полі без розмітки межа визначається як уявна лінія між двома мітками; товщина лінії дорівнює ширині цих міток. Лінія не поширюється за межі міток.
Маркер (Marker)	Захисник, який може вести стол-рахунок гравцю з диском.
Момент кидка (Act of throwing)	Див. «Кидальний рух» (Throwing motion).
Не-гравець (Non-player)	Будь-яка людина, включаючи гравців команди, яка в даний момент не бере участі в розіграві.

Обмежувальні лінії (Perimeter lines)	Лінії, що відокремлюють центральну зону або гольові зони від ділянки за межами поля. Вони не є частиною ігрового поля.
Оголошення (Call)	Чітко почуті оголошення фолу, недотримання та помилки або травми. Можуть бути використані такі терміни: «Фол», «Пробіжка», конкретне порушення правил маркування, «Помилка» (або назва конкретної помилки), «Стол», «Технічна» і «Травма».
Опикати (Guarding)	Захисник опікає гравця атаки, якщо він знаходиться на відстані, яка не більша, ніж три метри від нападника, і реагує на його рухи.
Перехоплення (Interception)	Коли гравець команди, що захищається, ловить пас гравця команди, що атакує.
Приймаючі (Receivers)	Всі гравці команди атаки, крім гравця з диском.
Розіграш (Play)	Період від Введення до виграшу очка. Розіграш може бути зупинений, якщо відбувається оголошення, після чого розіграш відновлюється після чеку.
Спроба спіймати диск (Making a play at the disk)	Коли диск знаходиться в повітрі і гравець намагається дістатися до нього у будь-який спосіб (наприклад: спіймати чи заблокувати). Це включає біг в напрямку до місця, в якому гравець очікує дістатися до диску.
Точка опори (Pivot point)	Точка на ігровому полі, в якій гравець з диском встановлює центр обертання після втрати, введення (пулу), тайм-ауту, залишивши центральну зону або в якій вже було встановлено точку опори. Гравець з диском може не мати встановленої точки опори, якщо він не зупинився та не починав обертатися навколо вісі.
Центр обертання (Pivot)	Рух у будь-якому напрямку, зберігаючи постійний контакт частини тіла з певною точкою ігрового поля — «точкою опори».
Центральна зона (Central zone)	Ділянка ігрового поля, що включає гольові лінії, але не включає гольові зони і обмежувальні лінії.
Чек (Check)	Дотик до диска гравцем команди, яка захищається, для відновлення гри.

Додаток 3
до Правил спортивних змагань
зі спорту з літаючим диском

Словник термінів диск-гольфу

Термін	Визначення
В межах ігрової зони (In-bounds)	Вся площа ігрової поверхні, яка не визнана поза грою.
Випадкова Вода (Casual Water):	Зони води, за виключенням тих, які ще до початку гри були визначені головним суддею як зони поза грою або ті, які до початку гри були визначені головним суддею як не «Випадкова Вода».
Відрізок (Hole)	Пронумерована частина поля (відрізок). Рахунок кожного відрізка записується у відповідне місце в картці гравця.
Група (Group)	Згідно з Правилами, гравці, що змагаються, призначені грати разом з метою підтвердження результатів.
Дальній гравець (Away Player)	Гравець, чиє положення знаходиться далі інших від мішені.
Дроп-Зона (Drop Zone)	Зона на полі, визначена головним суддею, з якої здійснюється кидок, коли є можливість грати не з положення. Кидок з дроп-зони здійснюється таким самим чином, як якби він здійснювався з майданчику. Майданчик-ті може бути дроп-зоною. Дроп-зона є положенням.
Закінчити відрізок (Hole-Out)	Термін, що означає успішне завершення гри на даному відрізку.
Збори гравців (Players' Meeting)	Зустріч гравців з головним суддею турніру чи суддею поля до початку змагань, на якій гравці отримують інформацію щодо регламенту, опис поля, і особливих умов під час проведення змагань.
Ігрова поверхня (Playing Surface)	Поверхня, зазвичай земля, що здатна витримати гравця, на якій гравець може прийняти позицію. Ігрова поверхня може знаходитись над чи під іншою ігровою поверхнею. Якщо незрозуміло, чи є поверхня ігровою, це повинен роз'яснити суддя чи головний суддя.

Кидок (Throw)	Переданий диску гравцем поступальний рух, результатом якого диск, перемістившись у просторі, опинився в стані спокою, отримавши нове положення.
Ланцюги (Chains)	Спеціальний вловлюючий елемент мішені-кошика, що призначений направляти диск безпосередньо в лоток мішені-кошика.
Лінія гри (Line of Play)	Уявна лінія на ігровій поверхні, що проходить від центру мішені через центр маркер-диска і далі.
Лінія-ті (Tee Line)	Лінія в передній частині майданчика-ті чи лінія між зовнішніми краями двох ті-відміток.
Лоток (Tray)	Відкритий приймач, в який диск може впасти чи бути закинутим.
Майданчик-ті (Teeing Area)	Зона початку відрізка, обмежена краями спеціальної поверхні. Якщо спеціальна поверхня відсутня, майданчиком-ті вважається ігрова поверхня (земля, асфальт) в межах трьох метрів позаду лінії-ті. Майданчик-ті також є положенням.
Маркер/Маркер-диск (Marker)	Термін, що позначає міні маркер-диск, або кинутий диск, що повністю зупинився, який може бути використаний для відмітки положення, з якого кидаючий буде виконувати наступний кидок.
Міні (Mini)	Див. Міні маркер-диск.
Міні маркер-диск (Mini Marker Disc)	Спеціальний невеликий диск, що використовується для відмітки положення (не призначений для кидків).
Місцеположення (Position)	Положення диску після кидка, коли він повністю зупинився.
Мішень (Target):	Пристрій, при попаданні в який відбувається завершення відрізка.
Мішень-корзина	Корзина, сконструйована таким чином, щоб вловлювати диски і зазвичай складається з лотка, ланцюгів і підтримки ланцюгів, яка закріплена на штоку. Мішень-об'єкт зазвичай має позначену зону, в яку передбачається попасти.
Обов'язкова перешкода (Mandatory)	Об'єкт чи об'єкти, які диск має оминати. Обов'язкова перешкода покликана обмежити можливий шлях диска на шляху до мішені.
Пар (Par)	Залікове число, визначене головним суддею, за яке в середньому досвідчений диск-гольфист, за умови безпомилкової гри, проходить відповідний відрізок за

	нормальних погодніх умов, що дозволяє завершити відрізок за два кидка з близької відстані до мішені.
Патт (Putt)	Будь-який кидок з відстані 10 метрів і менше від задньої частини маркер-диска до основи мішені.
Перекидання (Re-throw)	Додатковий кидок, що здійснюється з того ж положення, замість попереднього кидка з цього положення.
Перешкода (Obstacle)	Будь-яка особливість поля, яка якось впливає на будь-який аспект гри.
Підтримка ланцюгів (Chain Support)	Структура, на якій закріплені ланцюги. Як правило, являє собою відбивач в верхній частині корзини.
Поза грою (Out-of-Bounds)	Зона, визначена головним суддею до початку гри, з якої диск не може бути кинутим, і в межах якої не можна приймати позицію. Лінія поза грою являє собою вертикальну площину, що проходить знизу доверху. Лінія поза грою сама є зоною поза грою. Диск, що знаходиться поза грою, не вважається втраченим диском.
Полегшення положення (Relief)	Умова, при якій гравець має право на зміну положення чи оточуючого простору (усунення найближчих перешкод) чи переміщення положення від перешкод, у випадку, коли усунути перешкоди неможливо.
Положення (Lie)	Положення на поверхні за маркер-диском, на якому гравець, згідно з Правилами, займає позицію для подальшого здійснення кидка. Положення являє собою лінію довжиною 30 сантиметрів, вздовж лінії гри, що починається від заднього краю маркер-диску. Для першого кидка від майданчику-ті весь майданчик-ті є положенням. Дроп-зона також є положенням.
Попередження (Warning)	Первинне зауваження гравцю за порушення Правил. В разі попередження гравцеві роз'яснюється, що при наступних порушеннях того ж Правила протягом даного раунду до його рахунку будуть додані штрафні кидки, згідно з Правилами.
Попереднє положення (Previous Lie)	Положення, утворене в результаті попереднього кидка, відмічене маркер-диском, а у випадку, якщо маркер-диск був зміщений — найближче приблизне положення.
Приблизне положення (Approximate Position)	Обумовлене учасниками групи положення диска, найбільш близьке до реального місця диска.

Пробний кидок (Practice Throw)	Будь-який кидок під час раунду, далі ніж на два метри, який не є умовним кидком, помилковим кидком чи кидком з порушенням правил позиції, в результаті якого не переміщається положення.
Суддя (Official):	Людина, що призначена для винесення рішень стосовно Правил під час гри.
Точка опори (Supporting Point)	Будь-яка частина тіла гравця, яка торкається ігрової поверхні чи іншого об'єкту, здатного дати опору, в момент випускання диску.
Умовний кидок (Provisional Throw)	Додатковий кидок, узгоджений з групою гравців чи суддею, який є частиною альтернативної серії кидків. Застосовується у випадку незгоди із застосованим Правилком або для економії часу. Тільки одна серія кидків зараховується гравцю після вирішення спірної ситуації.
Шток (Pole)	Центральна труба, яка підтримує решту елементів мішені-кошика.
Штрафний кидок (Penalty Throw)	Очко, яке згідно з Правилами, додається до рахунку гравця за порушення Правил, в тому числі за переміщення положення.

ЗМІСТ

I.	Загальні положення	2
II.	Організація та проведення спортивних змагань	3
	1. Види спортивних змагань та дисциплін спорту з літаючим диском	3
	2. Дисципліна: алтимат	3
	3. Дисципліна: диск-гольф	21
	4. Положення про змагання (Регламент)	33
	5. Медичне забезпечення спортивних змагань	34
III.	Учасники спортивних змагань	35
IV.	Суддівська колегія	37
	1. Склад суддівської колегії	37
	2. Дискваліфікація	37
	3. Протести	37
V.	Місце проведення спортивних змагань	39
VI.	Вимоги до одягу учасників	39
VII.	Антидопінгові заходи	40
VIII.	Адаптація ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування до повноцінного життя суспільства	41