

# Правила игры в Фрисбол

Вторая редакция

## Основные положения

Фрисбол – индивидуальный и командный вид спорта. В игре участвуют три *игрока*. В игре существуют три *роли*: *мама*, *кэтчер* и *голкипер*. Игра проходит на специальном *поле* для игры в Фрисбол, разделённом на игровые зоны. Необходимый инвентарь для игры: тарелка *фрисби* для игры в Фрисбол, *мяч* для игры в Фрисбол и *баскет* для игры в Фрисбол. В ходе игры производятся *подачи*, приводящие к различным игровым ситуациям. По результатам подачи начисляются игровые очки. Цель игры: набрать большее количество очков: личных – для *индивидуальной адаптации*, или командных – для *командной адаптации*.

## Поле для игры в Фрисбол

Площадь поля для игры в Фрисбол вариативна и может начинаться от 20 м<sup>2</sup>. Соотношение *ширины* поля к *длине (высоте<sup>1</sup>)* поля: 11:10. На рис. 1 представлена схема поля для игры в Фрисбол.

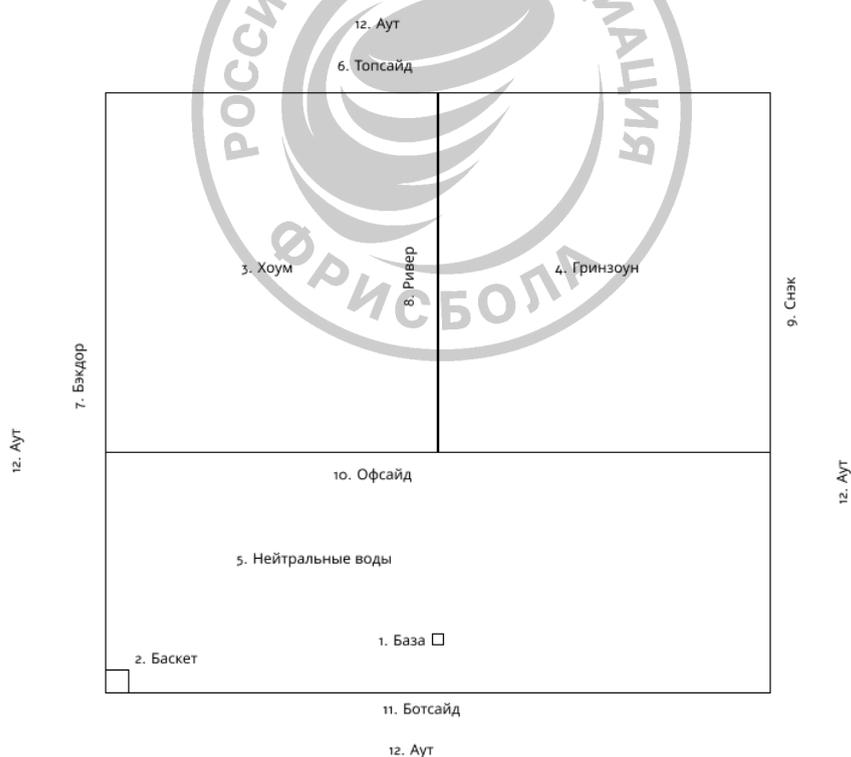


Рис. 1. Поле для игры в Фрисбол

<sup>1</sup> Высота поля в правилах Фрисбола отождествляется с длиной.

1. Поле должно быть оборудовано **базой**, любым выбранным объектом, сумма сторон, которого не превышает 1 м. База должна располагаться в центре *нейтральных вод* по ширине, и не менее чем в половину длины нейтральных вод от *офсайда*.
2. **Баскет** должен располагаться на углу *бэждора* и *ботсайда*.
3. **Хоум** – прямоугольная зона, в которой начинается подачу *мама*. По длине занимает не менее половины длины поля, по ширине ровно половину ширины поля. Располагается в углу, образованном *бэждором* и *топсайдом*.
4. **Гринзоун** – прямоугольная зона, в которой начинают подачу *кэтчер* и *голкипер*. По длине занимает длину *хоума*, по ширине ровно половину ширины поля. Располагается в углу, образованном *топсайдом* и *снэком*.
5. **Нейтральные воды** – прямоугольная зона, располагающаяся между *офсайдом* и *ботсайдом*.
6. **Топсайд** – отрезок, проходящий от *бэждора* до *снэка*, касающийся только *хоума* и *гринзоун*.
7. **Бэждор** – отрезок, проходящий от *топсайда* до *ботсайда*, касающийся только *хоума* и *нейтральных вод*.
8. **Ривер** – отрезок, проходящий между *хоумом* и *гринзоун*.
9. **Снэк** – отрезок, проходящий от *топсайда* до *ботсайда*, касающийся только *гринзоун* и *нейтральных вод*.
10. **Офсайд** – отрезок, проходящий от *бэждора* до *снэка*, касающийся только *хоума*, *гринзоун* и *нейтральных вод*.
11. **Ботсайд** – отрезок, проходящий от *бэждора* до *снэка*, касающийся только *нейтральных вод*.
12. **Аут** – зона за пределом игрового поля.

## Инвентарь для игры в Фрисбол

**Фрисби** – пластиковый диск с загнутыми краями диаметром 20-25 сантиметров.

**Мяч** – любой предмет, именуемый мячом в другом виде спорта или в разговорной речи, с которым возможны три нетравматических<sup>2</sup> взаимодействия:

- А. Пинок – удар ногой по мячу с целью приведения его в движение.
- В. Бросок – приведение в движение мяча с помощью рук.
- С. Ловля мяча – касание с целью предотвращения движения мяча.

**Баскет** – любой предмет имеющий сетку (объект из перекрещенных и параллельных линий или нитей), через который возможно прохождение мяча (сквозная сетка), или возможно вложение меча, с долгосрочным удержанием его внутри сетки.

## Игровой процесс

Игра делится на *таймы*. В ходе тайма осуществляется шесть *раундов*. В каждом раунде тайма игроки должны менять роль в соответствии с таблицей 1. Раунд делится на шесть *подач*. В начале подачи игроки располагаются в *своих зонах*. *Мама* располагается в *хоуме*, а *кэтчер* и *голкипер* в *гринзоун*. У *мамы* в руке должен располагаться *фрисби*, а под ногой *голкипера* мяч. *Голкипер* должен стоять в метре в сторону *снэка* от *кэтчера* (*кэтчер* должен предоставить

---

<sup>2</sup> Возможность получения травм того или иного характера возможна, но мяч должен подразумевать возможность использования его безопасным способом.

возможность соблюдения этого правила и одновременного нахождения голкипера в гринзоун). Мама делает *начальный бросок фрисби*, который приводит к возникновению *игровой ситуации*. Игровые ситуации могут перетекать из одной в другую<sup>3</sup>, пока какая-либо игровая ситуация не завершит подачу. По результатам подачи игрокам или игроку могут начисляться очки.

	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок
1-й раунд	Мама	Кэтчер	Голкипер
2-й раунд	Кэтчер	Голкипер	Мама
3-й раунд	Голкипер	Мама	Кэтчер
4-й раунд	Мама	Голкипер	Кэтчер
5-й раунд	Кэтчер	Мама	Голкипер
6-й раунд	Голкипер	Кэтчер	Мама

Таблица 1. Схема тайма<sup>4</sup>

## Игровые ситуации

### Начальный бросок фрисби

Приводит к игровым ситуациям: Нормал, Фейл, Стил, Фол, Фальстарт, Мисклик.

### Нормал

После начального броска фрисби, кэтчер держит в руках фрисби. Голкипер и мама начинают бежать до базы. Цель мамы – добежать до базы первым, цель голкипера – добежать до базы первым. Приводит к игровым ситуациям: Гол, Стэппам.

### Гол

После нормала голкипер касается базы и кричит “База!” раньше мамы. подача завершена. Голкипер получает два очка, кэтчер получает одно очко.

### Стэппам

После нормала мама касается базы и кричит “База!” раньше голкипера. подача завершена. Мама получает три очка.

<sup>3</sup> Игровая ситуация А может наступить, только если до этого произошла игровая ситуация В, в которой указано, что она приводит к игровой ситуации А, за исключением игровых ситуаций Трабл и Даблтрабл.

<sup>4</sup> Колонки таблицы соответствуют игрокам, строки – раундам, а значения ячеек – роли игрока в этом раунде.

## Фейл

После начального броска фрисби, кэтчер не держит в руках фрисби, фрисби упал на поле в гринзоун. Голкипер пинает мяч в сторону мамы. Цель кэтчера коснуться базы и крикнуть “База!”. Цель мамы поймать мяч. Приводит к игровым ситуациям: Сейв, Бэйсс.

## Бейсс

Кэтчер касается базы и кричит “База!” раньше, чем мама держит мяч. Подача завершена. Кэтчер получает одно очко.

## Сэйв

Мама держит мяч, при этом кэтчер не успел коснуться базы и крикнуть “База!”. Подача завершена. Мама получает одно очко, голкипер получает одно очко.

## Стил

Голкипер держит фрисби. Цель голкипера пробегая через гринзоун и хоум пересечь бэкдор. Цель мамы и кэтчера: коснуться базы и крикнуть “База!”. Приводит к игровым ситуациям: Хоумран, Осада.

## Хоумран

Голкипер пересекает бэкдор раньше чем мама и кэтчер коснулись базы и крикнули “База!”. Подача завершена. Голкипер получает 3 очка.

## Осада

Мама и кэтчер коснулись базы и крикнули “База!”, при этом голкипер не успел пересечь бэкдор. Подача завершена. Мама и кэтчер получают по 2 очка. Голкипер получает 1 очко.

## Фол

Фрисби падает в ауте. Приводит к игровым ситуациям: Фольксваген, Жук.

## Фольксваген

Фрисби падает в ауте при этом не успев после начального броска фрисби коснуться кэтчера или голкипера. Разыгрывается первый фол-сейшн.

## Жук

Фрисби падает в ауте при этом успев коснуться кэтчера или голкипера. Разыгрывается второй фол-сейшн.

## Первый фол-сейшн

С места, где упал фрисби мама кидает мяч в баскет. Цель мамы: сделать так, чтобы мяч прошёл через сетку баскета, либо остался в сетке. Если это удаётся, мама получает 1 очко,

кэтчер и голкипер получают по одному очку, и подача завершается. Если ей этого не удаётся начинается второй фол-сейшн.

## Второй фол-сейшн

С места, где упал фрисби после первого фол-сейшена, в случае предыдущей игровой ситуации Фолькцаген, либо с того места где упал фрисби, в случае предыдущей игровой ситуации Жук, голкипер кидает мяч в баскет. Цель голкипера: сделать так, чтобы мяч прошёл через сетку баскета, либо остался в сетке. Если это удаётся, голкипер получает 2 очка, и подача завершается. Если ему этого не удаётся начинается третий фол-сейшн.

## Третий фол-сейшн

С места, где упал фрисби после второго фол-сейшена кэтчер кидает мяч в баскет. Цель кэтчера: сделать так чтобы мяч прошёл через сетку баскета, либо остался в сетке. Если это удаётся, кэтчер получает 1 очко, иначе никто не получает очков. подача завершена.

## Фальстарт

Наступает, если после начального броска фрисби какой-либо игрок покинет свою зону пока фрисби находится в воздухе. Приводит к игровой ситуации: Рейсинг.

## Рейсинг

Игрок совершивший фальстарт становится рядом<sup>5</sup> с углом бэкдора и топсайда. Остальные игроки становятся на углу снэка и топсайда. По команде судьи все начинают бежать по часовой стрелке вокруг поля (в ауте), не касаясь игрового поля. Задача игрока, совершившего фальстарт – пробежать два круга так, чтобы его не коснулись двое других игроков. Задача остальных игроков – коснуться игрока совершившего фальстарт. В дальнейшем время этой подачи Первое Дополнительное Правило Фрисбола не действует. Приводит к игровым ситуациям: Тачдаун, Спидран и Факинтёрн и Зевок.

## Тачдаун

Игрока, совершившего фальстарт, касается другой игрок, до того как игрок, совершивший фальстарт, обежал поле дважды. Игрок, коснувшийся игрока совершившего фальстарт, получает два очка. Второй игрок не совершивший фальстарт, не коснувшийся игрока совершившего фальстарт получает одно очко. подача заканчивается.

## Спидран

Игрок совершивший фальстарт успевает обежать поле дважды, до того как его коснутся игроки не совершившие фальстарт. Все игроки получают По одному очку. подача заканчивается.

---

<sup>5</sup> Словами “рядом” и “около” в правилах игры Фрисбол обозначается место в пределах метра от указанного объекта.

## Мисклик

Разыгрывается, если кэтчер ударил мяч, либо если голкипер ударил мяч до наступления фэйла. Игроки, которые не пнули мяч до конца подачи именуется гудбоями. Игрок пнувший мяч – бэдбоем. Гудбои становятся на топсайд, а бэдбой рядом с базой. Цель бэдбоя пнуть мяч так, чтобы он пересёк топсайд ниже наивысшей головы гудбоев. Цель гудбоев предотвратить пересечение мячом топсайда. Гудбои не должны сгибаться ниже чем в половину своего роста. Приводит к игровым ситуациям: Флекс, Киккер и Штанга.

## Флекс

Один из гудбоев сгибается больше чем в половину своего роста. Никто не получает очков. Подача заканчивается.

## Киккер

Мяч пересекает топсайд ниже голов гудбоев. Гудбоям и бэдбою начисляется по одному очку. Подача заканчивается.

## Штанга

Мяч не пересекает топсайд наивысшей из голов гудбоев. Гудбоям начисляется по одному очку. Подача заканчивается.

## Трабл

Двое игроков, коснувшиеся друг друга до конца подачи именуется бэдбоями. Первым бэдбоем является либо мама, либо кэтчер, если мамы среди гудбоев нет. Игрок не коснувшийся этих игроков до конца подачи именуется гудбоем. Первый бэдбой встаёт на бэкдоре, второй на снэке. Первый бэдбой бросает второму бэдбою фрисби. Приводит к игровым ситуациям: Фас, Анфас.

## Фас

Гудбой держит в руках фрисби, либо фрисби лежит на земле, при этом ситуации Анфас не произошла за время подачи. Гудбой получает 2 очка. Подача заканчивается.

## Анфас

Второй бэдбой держит в руках фрисби. Все игроки получают 1 очко. Подача заканчивается.

## Даблтрабл

Все встают на свои *места*. Мама встаёт на углу бэкдора и топсайда, кэтчер встаёт на углу топсайда и снэка, голкипер встаёт на базу. Все должны всё время находиться рядом со своим местом до конца подачи. Приводит к ситуации: Мазердей.

## Мазердей

Мама бросает фрисби кэтчеру. Приводит к ситуациям: Кэтчер пати и Шейм.

## Кэтчер пати

Кэтчер ловит фрисби и бросает фрисби голкиперу. Приводит к ситуациям: Уотергейт и Гол 2.

## Шейм

Кэтчер не ловит фрисби. Мама и голкипер получают по одному очку. Подача завершена.

## Уотергейт

Голкипер ловит фрисби и бросает фрисби маме. Приводит к ситуациям Эф и Френдшип.

## Гол 2

Голкипер не ловит фрисби. Кэтчер и мама получают по одному очку. Подача завершена.

## Эф

Мама не ловит фрисби. Кэтчер и голкипер получают по одному очку. Подача завершена.

## Френдшип

Мама ловит фрисби. Подача завершена.

## Дабл трабл чардж

Игроки встают друг к другу спиной и показывают пальцем на игрока до которого хотят прикоснуться. После по счёту арбитра все поворачиваются и касаются того на кого указали. Приводит к ситуациям: Трабл, Дабл Трабл.

## Факинтёрн

Происходит, если во время рейсинга, игрок совершивший фальстарт коснётся игрового поля. Игроки не коснувшиеся игрового поля получают по 2 очка. Подача завершается.

## Зевок

Происходит, если во время Рейсинга, игрок не совершивший фальстарт коснётся игрового поля. Никто из игроков не получает игровых очков. Подача завершается.

	Мама	Кэтчер	Голкипер
Гол		+1	+2
Стэпмам	+3		
Бейсс		+1	

Сэйв	+1		+1
Хоумран			+3
Осада	+2	+2	+1
Первый фол-сейшн	+1	+1	+1
Второй фол-сейшн			+2
Третий фол-сейшн		+1	
Эф		+1	+1
Шэйм	+1		+1
Гол 2	+1	+1	
Френдшип	0	0	0

Таблица 2. Результаты игровых ситуаций при Фоле, Нормале, Стиле и Фейле.

	Игрок совершивший фальстарт	Другой игрок, если догнал	Другой игрок, если не догнал
Тачдаун		+2	+1
Спидран	+1	не имеет смысла	+1
Факинтёрн		не имеет смысла	+2
Зевок	0	0	0

Таблица 3. Результаты игровых ситуаций при Фальстарте.

	Бэдбой	Гудбой
Флекс	0	0
Киккер	+1	+1
Штанга		+1

Таблица 4. Результаты игровых ситуаций при Мисклике.

	Бэдбой	Гудбой
Анфас	+1	+1
Фас		+2

Таблица 5. Результаты игровых ситуаций при Трабле.

## Дополнительные правила Фрисбола

### Первое дополнительное правило Фрисбола

Фрисбол за исключением игровой ситуаций Рейсинг, Тачдаун, Трабл, Даблтрабл и Даблтрабл чардж не является контактным видом спорта. Прикосновение двух игроков во время подачи за исключением оговоренных ситуаций приводит к игровой ситуации Трабл. Одновременное касание трёх игроков приводит к игровой ситуации Даблтрабл.

### Второе дополнительное правило Фрисбола

Раз в раунд игрок перед подачей может *инициировать* (привести в действие игровую ситуацию как подачу) Даблтрабл чардж. Даблтрабл чардж учитывается как дополнительная подача при учёте *бонусных очков*.

### Третье дополнительное правило Фрисбола

Игра немедленно прекращается, когда были достигнуты все игровые ситуации.

## Бонусные очки

В ходе игры игрокам могут начислять дополнительные очки по следующим правилам:

- **Фэт.** Если игрок набрал ненулевые очки за каждую подачу в раунде играя за голкипера.
- **Тройня.** Если игрок набрал ненулевые очки за каждую подачу в раунде играя за маму.
- **Грей.** Если игрок набрал ненулевые очки за каждую подачу в раунде играя за кэтчера.
- **Фрешблад.** Если игрок набрал ненулевые очки за первую подачу в раунде.
- **Каре.** Если за тайм игрок собрал бонусные очки Фэт, Тройня, Грей и Фрешблад<sup>6</sup>.

## Адаптации игры

### Индивидуальная адаптация

Во Фрисбол можно играть индивидуально. Для этого три человека договариваются о количестве таймов в игре. Затем с помощью монетки выбирают порядок 1-го, 2-го и 3-го игрока.

### Командная адаптация

Во Фрисбол можно играть командами. Девять человек разбиваются на команды по три. Каждый раунд команды могут заменять своих игроков. Счёт игрока идёт в счёт команды. Однако при замене, стрики накопленные игроком не сохраняются.

---

<sup>6</sup> Совокупность собранных дополнительных очков игроком за тайм называется *стриком*.

## Чемпионаты

На чемпионатах Русской Федерации Фрисбола игра не ограничена количеством таймов и идёт до достижения Третьего дополнительного правила Фрисбола.

