

LATVIJAS FRISBIJA FEDERĀCIJAS NOTEIKUMI FRISBIJAM TELPĀS 2022

1. Šie noteikumi ir WFDF frisbija noteikumu papildinājums, lai pielāgotu frisbija spēli telpu apstākļiem. Viss, kas nav atrunāts šajos noteikumos, paliek spēkā saskaņā ar aktuālo WFDF frisbija noteikumu versiju.

2. Spēles laukums

2.1. Spēles laukums ir četrdesmit (40) metrus garš un divdesmit (20) metrus plats (redzams 1.attēlā).

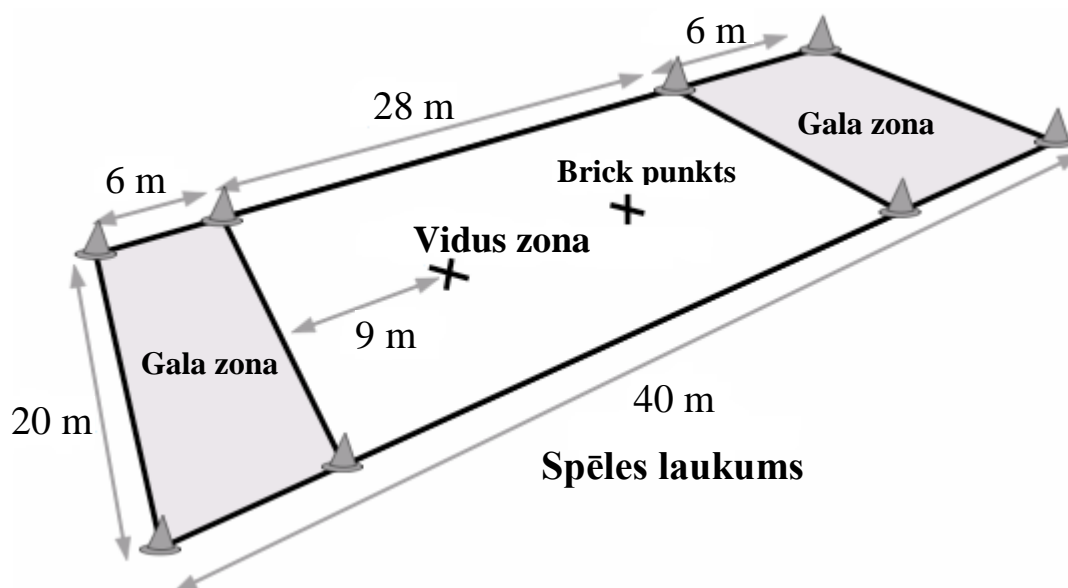
2.2. Gala zona ir sešus (6) metrus dziļa un divdesmit (20) metrus plata.

2.3. Brick punkts atrodas 9 metrus no katras zonas līnijas pa vidu starp abām sānu līnijām.

2.4. Ja spēles laukums ir mazāks par šajos noteikumos noteikto, tad:

2.4.1. gala zonas dziļums un brick punkta attālums no zonas līnijas tiek samazināts proporcionāli spēles laukuma garuma samazinājumam;

2.4.2. gala zonas platums ir tāds pats, kā spēles laukuma platums.



3. Spēlētāju skaits

3.1. Uz katra punkta izspēli komandai laukumā jābūt 5 spēlētājiem.

3.2. Ja komanda nespēj nodrošināt 5 spēlētājus, tad tai tiek piešķirts tehniskais zaudējums.

4. Spēles uzsākšana ar pārmetienu

4.1. Korekts pārmetiens ir pārmetiens, kuram ir spēkā viens no zemāk redzamajiem punktiem:

4.1.1. disks piezemējas laukumā un paliek tajā vai izslīd ārpus laukuma zemāk nekā divu metru augstumā;

4.1.2. diskam pieskaras uzbrukuma spēlētājs;

4.1.3. disks iziet autā zemāk par 2 metriem.

4.2. Ja uzbrukuma spēlētājs pieskaras diskam, bet to nenoķer, tad disks tik un tā paliek uzbrūkošajai komandai. Spēle jāatsāk no tās vietas, kur disks apstājās vai izgāja autā. Lai gan, ja aizsargājošā komanda uzskata, ka pēc pieskaršanās diskam uzbrūkošā komanda ieguva nozīmīgu priekšrocību, tad spēle jāatsāk no tās vietas, kur uzbrukuma spēlētājs pieskārās diskam.

4.3. Ja tiek izdarīts korekts pārmetiens un disks nokrīt zemē, pirms tam pieskaras uzbrucēji, tad spēle jāatsāk no punkta, kur disks apstājās. Ja korekts pārmetiens pēc nokrišanas zemē iziet ārpus laukuma, tad spēle jāatsāk no perimetra līnijas pēc iespējas tuvāk vietai, kur disks izgāja autā vai no tuvākā punkta uz zonas līnijas, ja disks laukuma perimetra līniju šķērsoja uzbrūkošās komandas aizsardzības zonā.

4.4. Nekorekta pārmetiena gadījumā komanda var izvēlēties:

4.4.1. sākt spēli no brick punkta – par izvēli sākt no brick punkta jāziņo atbilstoši WFDF noteikumiem.

4.4.2. sākt spēli no vietas, kur disks izgāja autā.

4.5. Ja divi uz laukuma esoši spēlētāji nespēj vienoties, vai pārmetiens bija korekts, tad spēles atsākšanai tiek izmantots kompromiss. Spēle jāatsāk no zonas priekšējās līnijas vidus punkta.

4.6. Katra punkta sākumā pirms sekojošā pārmetiena, lai sāktu spēli:

4.6.1. Uzbrūkošā komanda

4.6.1.1. Uzbrūkošajai komandai ir trīsdesmit (30) sekundes no punkta sākuma, lai paziņotu par gatavību saņemt pārmetienu.

- 4.6.1.2. Ja uzbrūkošā komanda nepaspēj laikā signalizēt savu gatavību, tad aizsardzībā esošā komanda uzbrūkošajai komandai var pieprasīt ņemt minūtes pārtraukumu.
- 4.6.1.3. Ja uzbrūkošajai komandai nav palicis neviens minūtes pārtraukums, tad aizsardzībā esošā komanda neizdara pārmetienu. Uzbrūkošās komandas spēlētājam jāpaņem disks un jāuzsāk punkta izspēle no savas aizsardzības gala perimetra līnijas un perimetra sānu līnijas krustpunkta. Kurā no diviem krustpunktiem jāatsāk spēle, norāda aizsardzības komanda. Spēle jāatsāk ar diska ievadīšanu spēlē.
- 4.6.2. Aizsardzībā esošā komanda
 - 4.6.2.1. Aizsardzībā esošajai komandai ir trīsdesmit piecas (35) sekundes no punkta sākuma, lai izdarītu pārmetienu.
 - 4.6.2.2. Ja aizsardzībā esošā komanda laikus neizdara pārmetienu, tad uzbrūkošā komanda var pieprasīt aizsardzībā esošajai komandai ņemt minūtes pārtraukumu.
 - 4.6.2.3. Ja aizsardzībā esošajai komandai nav palicis neviens minūtes pārtraukums, tad uzbrūkošā komanda var ignorēt pārmetiena izdarīšanu, un sākt spēli no tā brick punkta, kas atrodas tuvāk uzbrukuma gala zonai. Spēle jāatsāk ar diska ievadīšanu spēlē.
- 4.6.3. Stafs signalizē
 - 4.6.3.1.1. Divdesmit (20) sekundes pēc punkta sākuma (10 sekunžu brīdinājums uzbrūkošajai komandai).
 - 4.6.3.1.2. Trīsdesmit (30) sekundes pēc punkta sākuma (uzbrūkošajai komandai jāsignalizē par savu gatavību).
 - 4.6.3.1.3. Trīsdesmit piecas (35) sekundes pēc punkta sākuma (jāsākas spēlei).
- 4.6.4. Minūtes pārtraukums, kas pieprasīts pēc punkta beigām un pirms pārmetiena izdarīšanas
 - 4.6.4.1. Minūtes pārtraukums paildzina laiku starp punkta sākumu un pārmetiena izdarīšanas brīdi par vienu (1) minūti.
 - 4.6.4.2. Stafs signalizē
 - 4.6.4.2.1. Trīsdesmit (30) sekundes pēc minūtes pārtraukuma sākuma (30 sekunžu brīdinājums)

4.6.4.2.2. Sešdesmit (60) sekundes pēc minūtes pārtraukuma sākuma
(minūtes pārtraukuma beigu signāls)

4.6.4.2.3. Pēc tam signalizē atbilstoši punktam 4.6.3.

5. Skaitīšana

5.1. Maksimālais skaits ir 8. Ja metējs neizmet disku pirms sedzējs pirmo reizi sāk vārdu „astoņi”, tad disks pāriet pretinieku komandai.

5.2. Gadījumos, kad pēc WFDF noteikumiem skaitīšana jāatsāk no maksimums 9, tā jāatsāk no maksimums 7.

5.3. Gadījumos, kad pēc WFDF noteikumiem skaitīšana jāatsāk no maksimums 6, tā jāatsāk no maksimums 5.

6. Spēles ilgums un minūtes pārtraukumi

6.1. Spēles ilgums

6.1.1. Spēles ilgumu un maksimālā punktu robežu nosaka sacensību direktors un tas ir atrunāts sacensību izspēles kārtībā.

6.1.2. Ieteicamie spēles formāti

6.1.2.1. Spēles ilgums 25 min, maksimālā punktu robeža 11 punkti, nav puslaika pārtraukuma.

6.1.2.2. Spēles ilgums 35 min, maksimālā punktu robeža 13 punkti, puslaika pārtraukums pie 7 punktiem, vai pēc 20 min.

6.1.2.3. Puslaika pārtraukuma ilgums ir 2 minūtes.

6.1.2.4. Stafs signalizē:

6.1.2.4.1. Deviņdesmit (90) sekundes no puslaika pārtraukuma sākuma
(30 sekunžu brīdinājums)

6.1.2.4.2. Divas (2) minūtes no puslaika pārtraukuma sākuma (puslaika pārtraukuma beigu signāls)

6.2. Minūtes pārtraukumi

6.2.1. Ja nav puslaika pārtraukumi, tad katrai komandai ir viens minūtes pārtraukums.

6.2.2. Ja ir puslaika pārtraukums, tad katrai komandai katrā puslaikā ir viens minūtes pārtraukums.

6.2.3. Minūtes pārtraukuma ilgums ir viena minūte.