

# ATVĒRTĀ LATVIJAS FRISBIJA LĪGA TELPĀS 2022

## SACENSĪBU IZSPĒLES KĀRTĪBA

### 1. Spēles laika formāts

- 1.1. Spēles ilgums 35 minūtes;
- 1.2. Maksimālā punktu robeža - 13 punkti;
- 1.3. Puslaika pārtraukums pie 7 punktiem vai pēc 20 nospēlētām minūtēm;
- 1.4. Puslaika pārtraukums ilgst 1 minūti;
- 1.5. Katrai komandai viens minūtes pārtraukums katrā puslaikā;

### 2. Līgas izspēle

2.1. Sieviešu divīzijā piedalās komandas no Latvijas, Lietuvas un Igaunijas. Komandas izspēlē pilnu apli, katra ar katru. Spēles norisinās divos posmos. Pēc komandu kopvērtējuma līgā, tās tiks izsētas priekš Baltijas Frisbija čempionāta. Baltijas frisbija čempionātā var startēt komandas, kas piedalījušās Latvijas frisbija līgā.

2.2. Vīriešu divīzijā līgā piedalās komandas no Latvijas un Igaunijas. Komandas izspēlē pilnu apli, katra ar katru. Spēles norisinās divos posmos. Pēc komandu kopvērtējuma līgā, tās tiks izsētas Baltijas Frisbija čempionātam, kurā startēs 4 labākās komandas no Atvērtās Latvijas frisbija līgas un 4 labākās komandas no Lietuvas telpu frisbija līgas.

### 3. Spēlētāju skaita ierobežojumi

3.1. Spēles pieteikumā jābūt vismaz 7 spēlētājiem. Spēlētājs skaitās pieteikumā, ja tas pilnā ekipāžā piedalījies spēles atklāšanā.

3.2. Ja komanda spēles pieteikumā nespēj nodrošināt 7 spēlētājus, bet nodrošina vismaz 5 spēlētājus, tad komandai tiek uzlikts naudas sods 30,00 euro uz konkrēto sacensību dienu.

3.3. Ja spēles laikā izveidojas situācija, ka komanda nespēj nodrošināt 5 laukuma spēlētājus, tad tā var turpināt spēli ar 4 spēlētājiem sastāvā. Ja spēles laikā izveidojas situācija, ka komanda nespēj nodrošināt vismaz 4 laukuma spēlētājus, tad spēle tiek apturēta; komandai tiek saglabāts spēles apturēšanas mirklī iegūto punktu skaits, pretinieku komandai tiek piešķirts konkrētajā spēles situācijā maksimālais iespējamais punktu skaits.

### 4. Spēles procedūra

4.1. Pirms katras spēles spēlētāja, kura konkrētajā spēlē ir komandas kapteine, ieraksta savu vārdu spēles protokolā paredzētajā vietā.

4.1.2. Komandu spēlētāju sastāva izmaiņas.

4.1.2. Spēlētāja vienlaicīgi var būt tikai vienas komandas spēlētāju sastāvā.

4.2. Ja līdz spēles sākumam palicis mazāk par 3 minūtēm komandas nostājas līnijās pie stafu galdiņa ar mugurām pret stafiem, lai stafi var pārlicināties par spēlētāju numuru atbilstību un to, ka visi spēlei gatavie spēlētāji ierakstīti spēles protokolā; komandu kapteiņi nostājas līniju sākumā.

4.2.1. Kad stafi pārbaudījuši spēlētāja numuru, spēlētājs nostājas ar seju pret skatītājiem. Kad stafi pārbaudījuši visu spēlētāju numurus, komandas sarokojas.

4.2.2. Pēc sarokošanās komandas atkal nostājas līnijās (ar seju pret skatītājiem) un sagaida diska izlozi.

4.2.3. Komandu kapteiņi iziet priekšā un veic izlozi. Kapteinis, kurš izlozē uzvarējis, paceļ roku, tādējādi informējot skatītājus.

4.2.4. Komandas, kura spēli sāks ar aizsardzību, kapteinis paceļ roku ar disku, tādējādi informējot skatītājus.

4.2.5. Komandas nosauc savu saukli un dodas uzsākt spēli.



