

Latvijas Frisbija federācijas noteikumu seminārs

- Noteikumi
- LFF noteikumi frisbijam telpās
- Lēmumu pieņemšanas diagrammas
- Iesūtītie jautājumi
- Jautājumi, atbildes
- Noderīga informācija

LFF noteikumu seminārs



Links uz video (0:13:50):

<http://www.youtube.com/watch?v=oBzm1BTaidY#t=13m45s>

- Spēlētāji = tiesneši
 - Jāzina noteikumi
 - Jāpielieto noteikumi

Kam tas ir vajadzīgs?



- Spēles kvalitātes uzlabošanai
 - no spēlētāja viedokļa
 - patīkamāka spēle
 - raitāka spēle (mazāk diskusiju = vairāk spēles)
 - profesionālāka sajūta
 - no skatītāju viedokļa
 - saprotamāka spēle
 - raitāka spēle (mazāk diskusiju = vairāk darbības)

LFF noteikumi frisbijam telpās



- Nepieciešamība
 - aprakstīti jau sen pieņemtie pielāgojumi
 - apvienoti sacensību telpās nemainīgie noteikumi
- Pielietojums
 - Latvijas čempionāti
 - citas sacensības

- Jauninājumi
 - P4.5. atrisināts jautājums par domstarpībām brick jautājumā
 - P5. skaitīšanas atsākšanas pielāgošana telpām
 - P6.1.2.2. puslaiks pēc laika
 - P4.6. laika starp punkta gūšanu un pārmetiena izdarīšanu kontrole

P4.6. laika starp punkta gūšanu un pārmetiena izdarīšanu kontrole

- Šis sabraukums - pilotrežīmā
- Nepieciešamība
 - dinamiskāka spēle
 - strukturētāka spēle

P4.6. laika starp punkta gūšanu un pārmetiena izdarīšanu kontrole

- Varianti
 - 20 sekunžu atskaiti veic pretinieku komanda, skaitīšanu kontrolē spēlētāji
 - ***laika kontroli veic stafi (brīdinājums – 20sek., uzbrukums gatavs – 30sek., pārmetiens – 35sek.)**
 - laika kontrole netiek veikta

**apstiprināts variants, kur laika kontroli veic stafi*

LFF noteikumi frisbijam telpās



- Jautājumi, diskusija

Lēmumu pieņemšanas diagrammas



1. Bloķēšana ("pick")
2. Nostaigāts
3. Segšanas nelikumība ("infraction")
4. Sods pret metēju
5. Sods pret metēja sedzēju
6. Sods pret ķērēju (pirms diska noķeršanas)
7. Izstumšanas sods ("force-out-foul")
8. Izsišana ("strip")
9. Pārmetiens (nepieskaras/pieskaras)



Bloķēšana ("pick")

18.3.

Nosaukts pirms metiena

Spēle tiek apturēta

Paziņojums apstrīdēts

Disks paliek pie sākotnējā metēja. Aizsargs neatgūst bloka dēļ zaudēto attālumu. Skaitīšana max no 5 (Skaitu, 5, 6, ...) 15.10.5.

Paziņojums nav apstrīdēts

Disks paliek pie sākotnējā metēja. Aizsargs atgūst bloka dēļ zaudēto attālumu. Skaitīšana max no 7 (Skaitu, 7, ...) 18.3.2.

Nosaukts metiena laikā/pēc metiena

Piespēle sekmīga

Spēle tiek apturēta

Ietekmēja to, ka piespēle sekmīga

Disks atpakaļ metējam 16.1.2.2.1.

Paziņojums apstrīdēts

Aizsargs neatgūst bloka dēļ zaudēto attālumu. Skaitīšana max no 5 (Skaitu, 5, 6, ...) 15.10.5.

Paziņojums neapstrīdēts

Aizsargs atgūst bloka dēļ zaudēto attālumu. Skaitīšana max no 7 (Skaitu, 7, ...) 18.3.2.

Neietekmēja to, ka piespēle sekmīga

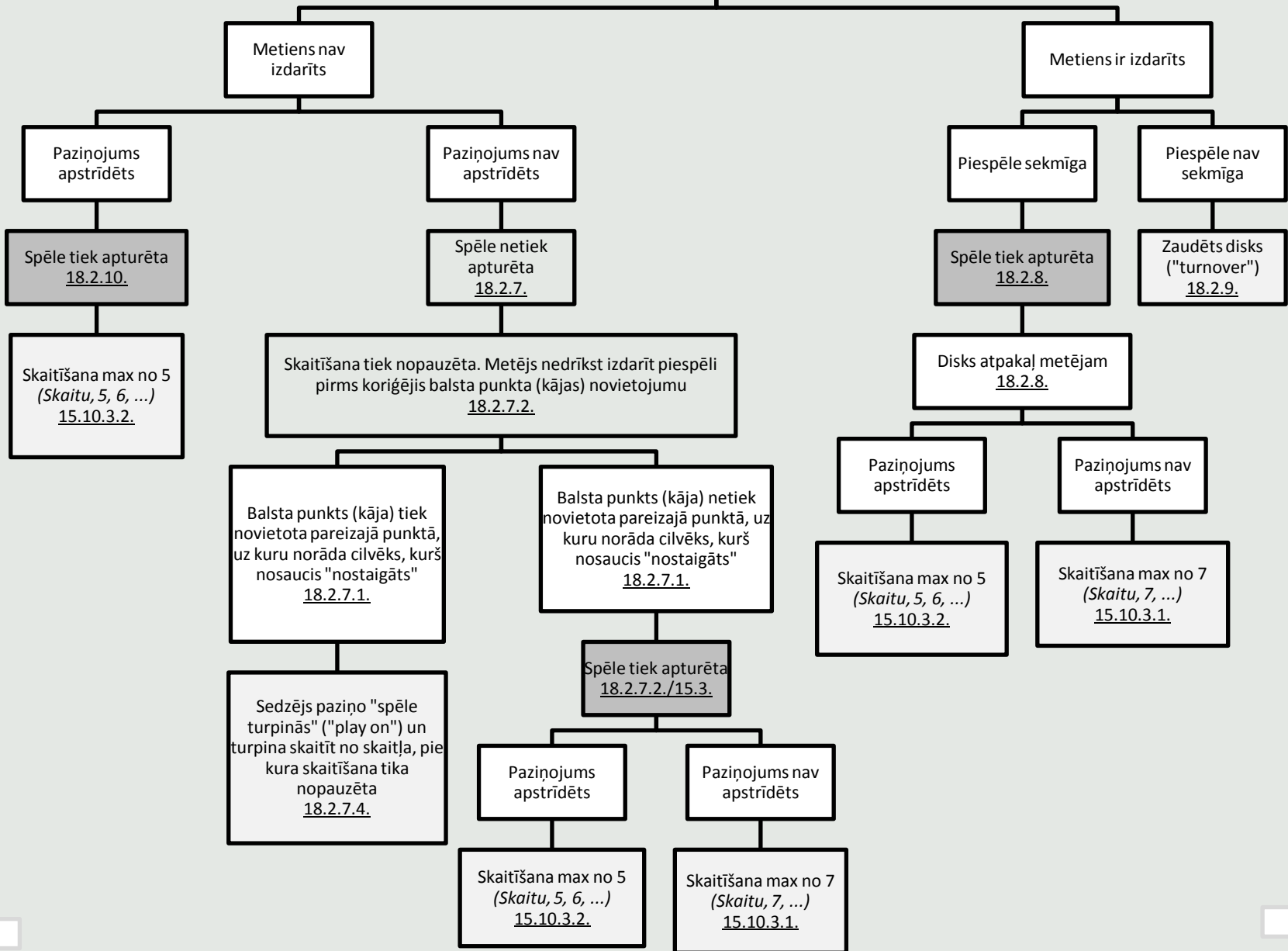
Disks paliek pie ķērēja. Aizsargs atgūst bloka dēļ zaudēto attālumu. Spēle atsākas pēc diska ievadīšanas spēlē ("check") 16.1.2.2.2.

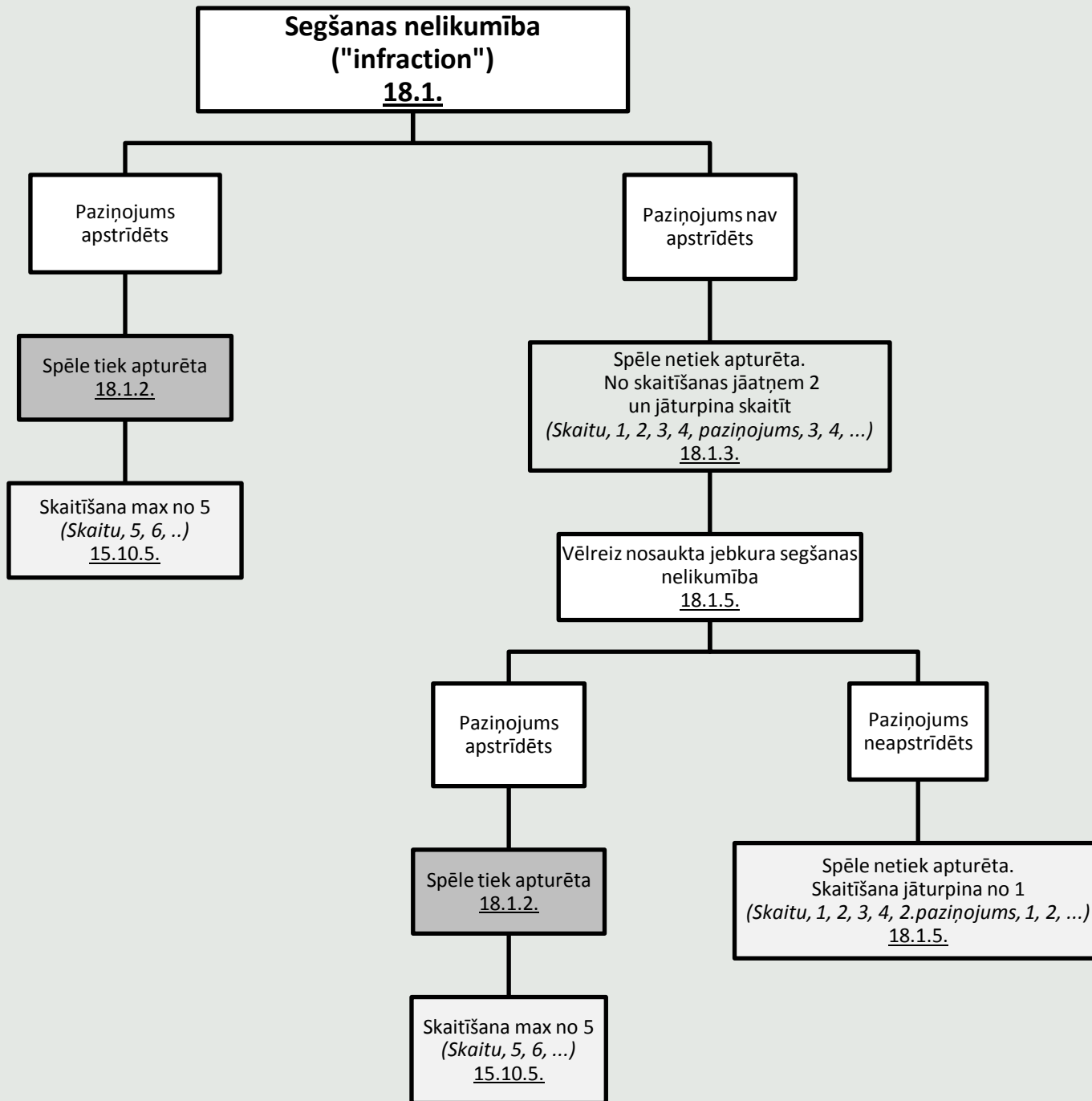
Zaudēts disks ("turnover") 16.1.2.1.

Kādam no komandas, kuras spēlētājs izdarīja paziņojumu, jānosauc "spēle turpinās" ("play on") 16.1.2.1.

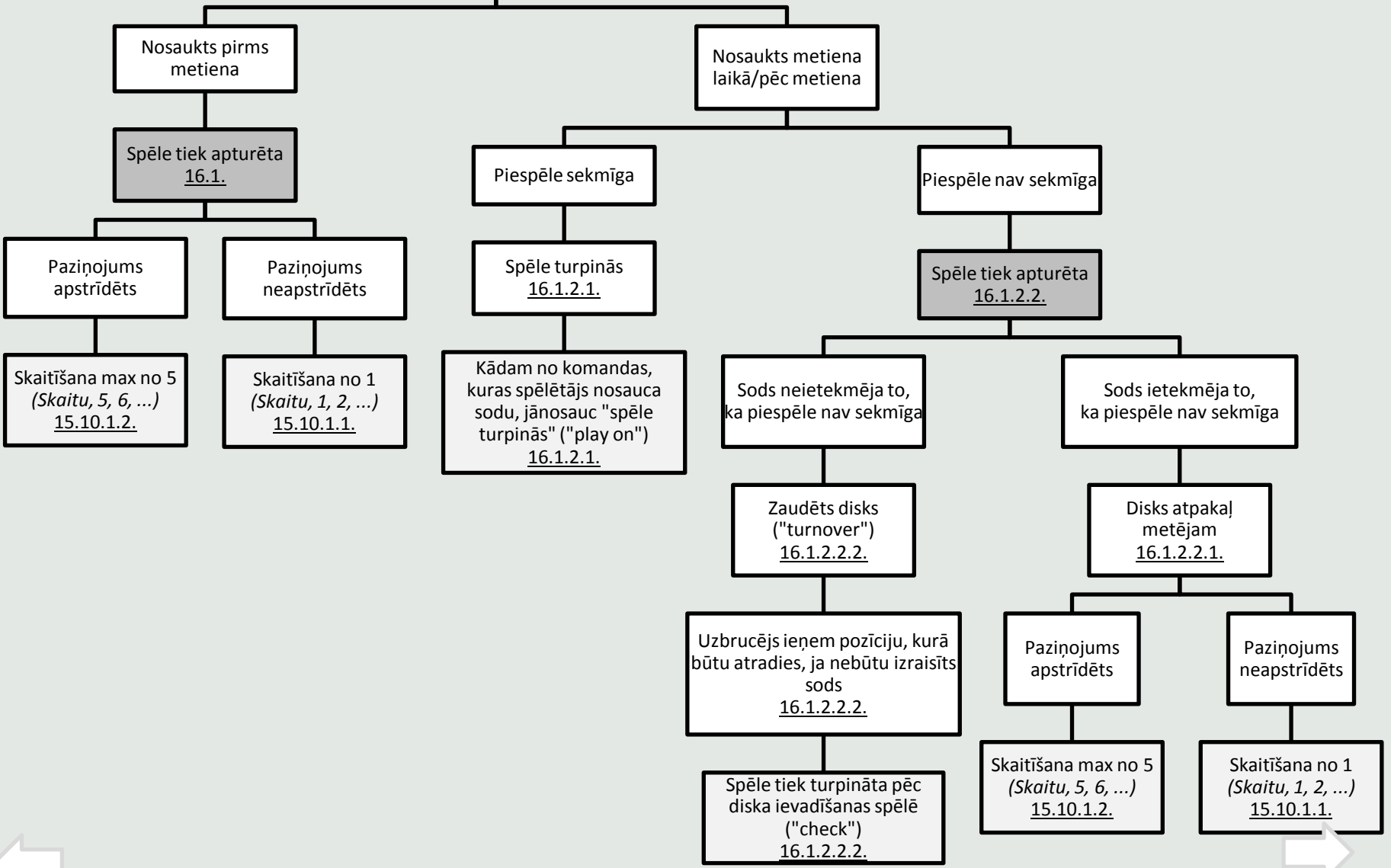


Nostaigāts 18.2.





Sods pret metēju
17.4.



**Sods pret ķērēju
(pirms diska noķeršanas)
17.2.**

Piespēle sekmīga

Spēle turpinās
16.1.2.1.

Kādam no komandas,
kuras spēlētājs nosauca sodu,
jānosauc
"spēle turpinās" ("play on")
16.1.2.1.

Piespēle nav sekmīga

Spēle tiek apturēta
16.1.2.2.

Sods **neietekmēja** to,
ka piespēle nav sekmīga

Zaudēts disks
("turnover")
16.1.2.2.2.

Uzbrucējs ieņem pozīciju,
kurā būtu atradies,
ja nebūtu izraisīts sods
16.1.2.2.2.

Spēle tiek turpināta pēc
diska ievadīšanas spēlē
("check")
16.1.2.2.2.

Sods **ietekmēja** to,
ka piespēle nav sekmīga

Paziņojums apstrīdēts

Disks atpakaļ metējam
17.2.2.3.

Skaitīšana max no 5
(*Skaitu, 5, 6, ...*)
15.10.1.2.

Paziņojums nav apstrīdēts

Ķērējs atradās vidus zonā
vai arī aizsardzības zonā

Ķērējs saņem disku vietā,
kur notika pārkāpums.
Spēle atsākas pēc diska
ievadīšanas spēlē
("check")
17.2.2.1.

Ķērējs atradās
uzbrukuma zonā

Ķērējs saņem disku uz zonas
līnijas, vistuvāk vietai,
kur notika pārkāpums. Spēle
atsākas pēc diska ievadīšanas
spēlē
("check")
17.2.2.2.



Izstumšanas sods ("force-out-foul") 17.3.

Spēle tiek apturēta
16.1.

Ķērējs piezemējies vidus
zonā, bet būtu piezemējies
uzbrukuma gala zonā

Paziņojums
apstrīdēts

Disks paliek pie ķērēja.
Spēle atsākas pēc diska
ievadīšanas spēlē
("check") vietā,
kur ķērējs piezemējās
17.3.3.

Paziņojums nav
apstrīdēts

Gūts punkts
17.3.2.

Ķērējs piezemējies
autā

Ķērējs būtu piezemējies
uzbrukuma gala zonā

Paziņojums nav
apstrīdēts

Gūts punkts
17.3.2.

Paziņojums
apstrīdēts

Disks atpakaļ
metējam
17.3.3.

Skaitīšana max no 5
(Skaitu, 5, 6, ...)
15.10.1.2.

Ķērējs būtu piezemējies
vidus zonā vai
aizsardzības gala zonā

Paziņojums
apstrīdēts

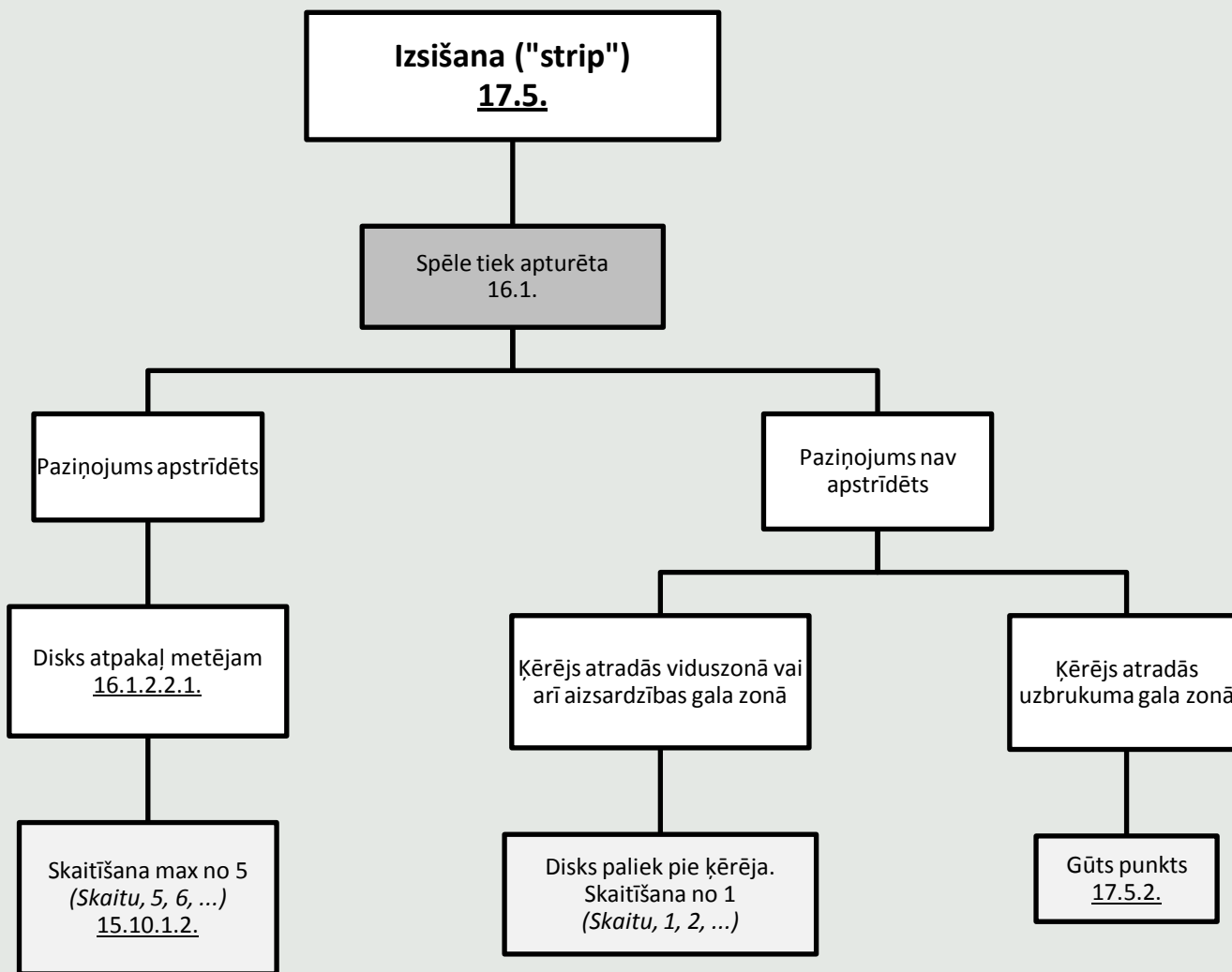
Disks atpakaļ
metējam
17.3.3.

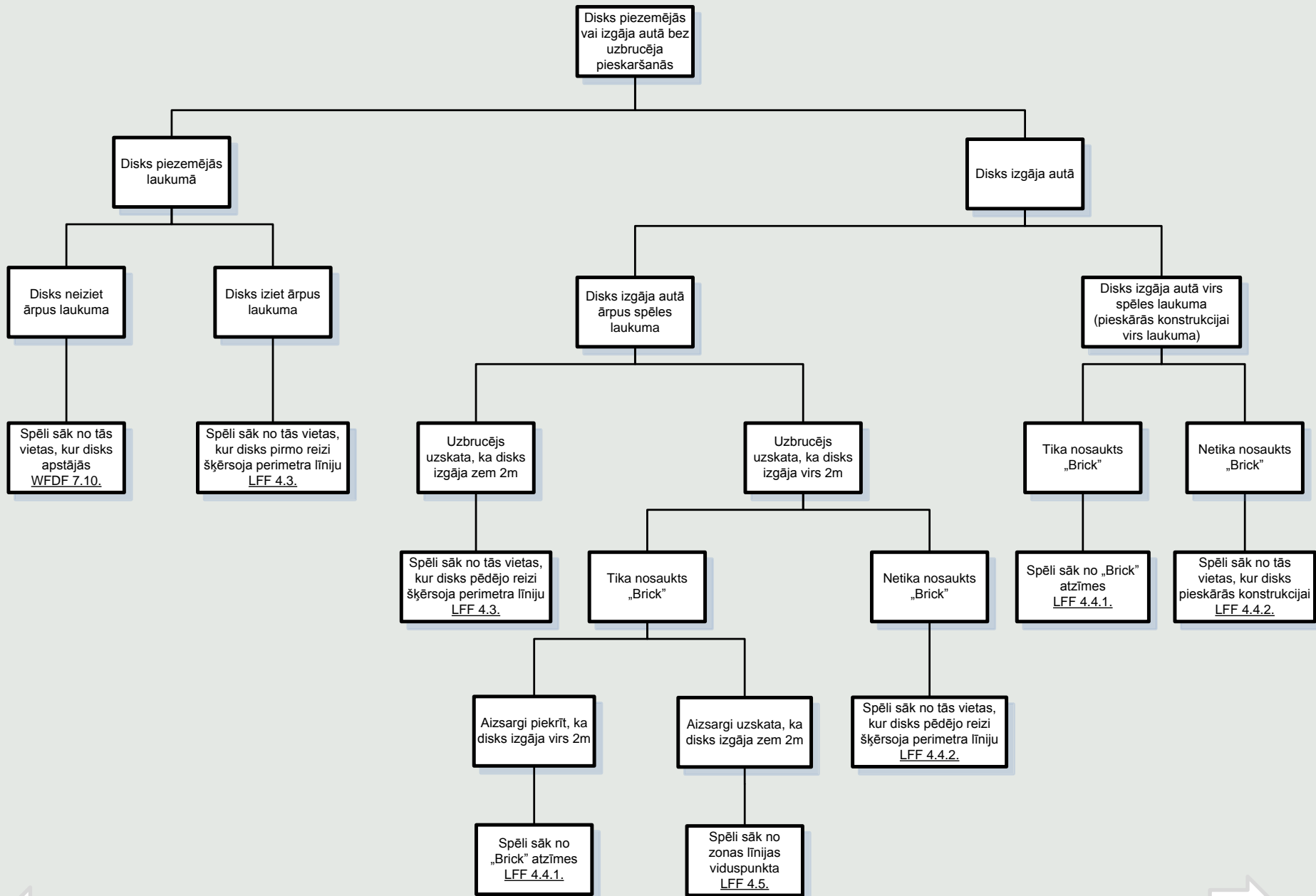
Skaitīšana max no 5
(Skaitu, 5, 6, ...)
15.10.1.2.

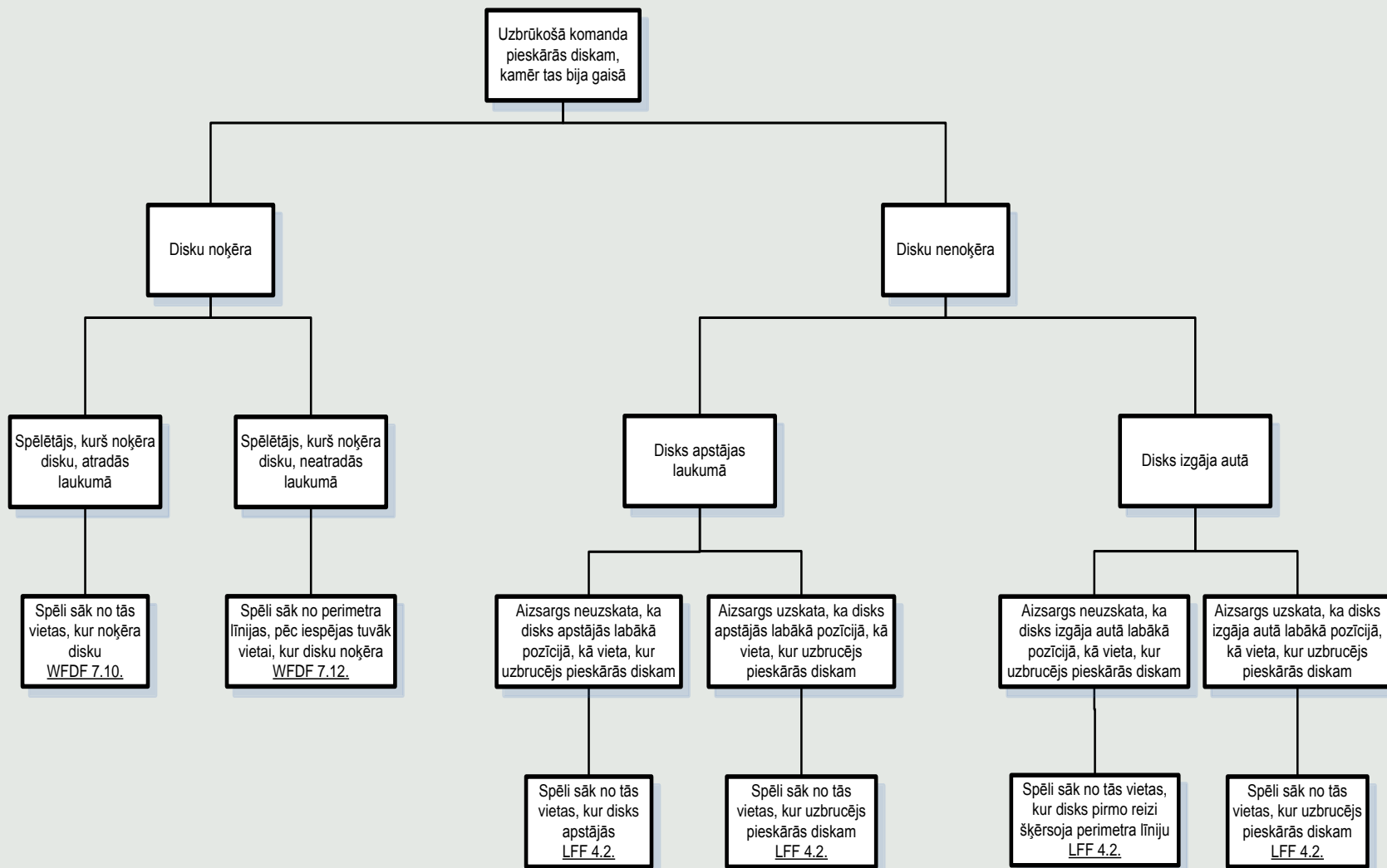
Paziņojums nav
apstrīdēts

Disks paliek pie ķērēja.
Spēle tiek turpināta pēc
diska ievadīšanas spēlē
tajā punktā,
kur ķērējs šķērsoja
perimetra līniju









- Kā rīkojas aizsargs, kurš ticis nobloķēts un nosaucis bloķēšanu (“pick”)? [Atbilde](#)
- Kas notiek, ja izmet disku pēc tam, kad nosaukta bloķēšana? [Atbilde](#)
- Kas notiek, ja izmet disku pēc tam, kad nosaukts nostaigāts? [Atbilde](#)
- Vai var sākt skaitīt, kamēr disks nav pacelts / pretinieks guļ zemē / pretinieks atrodas ārpus laukuma? [Atbilde](#)
- Kad var mainīt spēles disku? [Atbilde](#)



Skaitīšanas uzsākšana

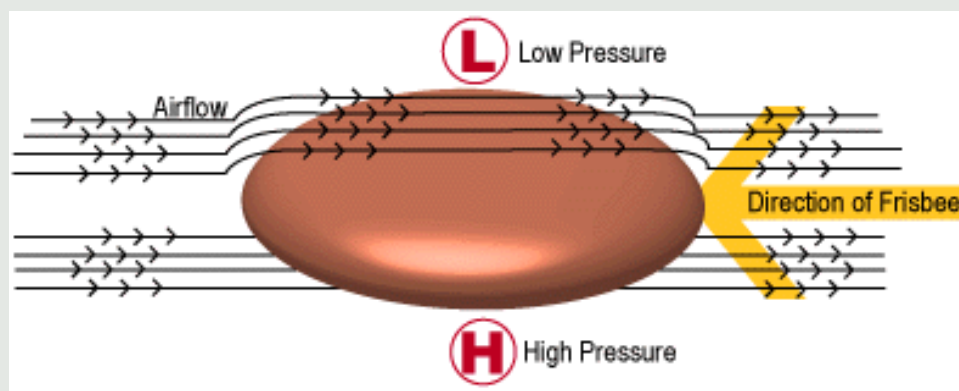


- 9.3. Sedzējs drīkst uzsākt skaitīšanu tikai tad, kad **disks ir spēlē**
- 8.1. **Disks ir izslēgts** no spēles un diska pāreja pretinieku komandai nav iespējama:
 - 8.1.1. Pēc punkta sākuma līdz pārmetiena izdarīšanas brīdim
 - 8.1.2. Pēc pārmetiena vai diska pāriešanas pretinieku komandai (“turnover”) līdz balsta punkta novietošanai, ja disku nepieciešams aiznest līdz vietai, kur tas jāievada spēlē
 - 8.1.3. Pēc paziņojuma, kas aptur spēli, vai citas spēles apturēšanas, līdz disks tiek ievadīts spēlē
- 8.2. **Disks**, kas nav izslēgts no spēles, **ir spēlē**



- *A2.1.3. Uzbrukums spēles laikā drīkst nomainīt disku ja:
 - A2.1.3.1. disks atrodas autā un tā nomaiņa ļaus ietaupīt laiku;
 - A2.1.3.2. nosaucot tehnisko pārtraukumu, lai nomainītu sabojātu disku;
 - A2.1.3.3. starp punkta beigām un pārmetienu.





- Aktuālā noteikumu redakcija: 14.03.2009. (nav tulkota latviešu valodā! Latviskajam tulkojumam norādīta nepareiza noteikumu versija)
- Sacensību dokumentu hierarhija
 - Sacensību izspēles kārtība
 - Nolikums
 - LFF noteikumi frisbijam telpās
 - » WFDF noteikumu pielikums 2.0
 - WFDF noteikumi 14.03.2009.

Paldies par uzmanību!
Veiksmīgu sezonas lidojumu!