

# WFDF Altimet-frisbija Noteikumi 2009

## - PIELIKUMS -

Oficiālā versija stājas spēkā no 2009.gada 1. jūlija

### Saturs

<a href="#">Ievads.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Pielikums A: WFDF čempionātu papildus spēles noteikumi.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">A1. Spēles laukums.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">A2. Spēles sākums.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">A3. Spēles ilgums.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">A4. Laika ierobežojumi.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">A5. Valoda.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">A6. Pārkāpumi.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">A7. Spēles gara minūtes pārtraukumi (angļu valodā “Spirit of the Game Time-Out”).....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Pielikums B: WFDF papildus noteikumi čempionātiem.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">B1. Komandas.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">B2. Divīzijas.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">B3. Inventārs.....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">B4. Formastērps.....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">B5. Vietu sadalījums un kritēriji neizšķirta gadījumā.....</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">B6. Stafu pienākumi.....</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">B7. Soda un pārkāpumu paziņojumi.....</a>	<a href="#">7</a>

### Ievads

Šie noteikumi ir izveidoti ar mērķi papildināt standarta Altimet-frisbija noteikumus, lai radītu skatītājiem draudzīgas, labi pārvaldītas un raiti notiekošas sporta sacensības. Tie nosaka WFDF sacensību standartus, bet kalpo arī kā labs piemērs ne WFDF organizētām sacensībām.

Šie noteikumi ir attiecināmi uz šādām sacensībām:

- Pasaules Altimet-frisbija čempionāti,
- Pasaules Altimet-frisbija klubu čempionāti,
- Reģionālie Altimet-frisbija čempionāti (piemēram, Eiropas Altimet-frisbija čempionāts),
- Pasaules spēles (kopā ar pārējām WFDF un/vai IWGA rīkotāju noteiktām izmaiņām)
- Pasaules junioru Altimet-frisbija čempionāti,

Sacensībās, kuras nerīko WFDF, standarta Altimet-frisbija noteikumiem var tikt pievienoti atsevišķi šī pielikuma punkti vai to modifikācijas, lai pielāgotos pieejamiem resursiem.

Pamata modifikācijas var ietvert:

- Spēles laukuma segumu,
- Spēlētāju skaitu,
- Laukuma izmēru,
- Spēles ilgumu,
- Laukuma apzīmējumus.

## **Pielikums A: WFDF čempionātu papildus spēles noteikumi**

### **A1. Spēles laukums**

- A1.1. Drošības līnija ir jānovelk trīs (3) metru attālumā no perimetra līnijas. Visām personām (ieskaitot spēlētājus, kuri neatrodas uz laukuma) un aprīkojumam spēles laikā jāatrodas ārpus šīs drošības zonas.
- A1.2. Visam spēles laukuma seguma jābūt klātam ar vienu no sekojošiem materiāliem:
- A1.2.1. Zālājs,
  - A1.2.2. Mākslīgais zālājs.

### **A2. Spēles sākums**

- A2.1. Komandu kapteiņi nosaka sākuma izvēles, metot divus diskus.
- A2.2. Kamēr abi diski atrodas gaisā, viens no kapteiņiem sauc "vienādi" (angļu valodā "same") vai "dažādi" (angļu valodā "different").
- A2.3. Ja abi diski ir nokrituši ar apakšu uz augšu vai ar apakšu uz leju, tad "vienādi" ir uzvarējis, pretējā gadījumā "dažādi" ir uzvarējis.
- A2.4. Lozēšana ir jāveic spēles laukumā.

### **A3. Spēles ilgums**

#### **A3.1. Mērķis**

- A3.1.1. Uzvar komanda, kas pirmā gūst septiņpadsmit (17) punktus ar divu (2) vai vairāk punktu pārsvaru vai arī sasniedz "uzvara ar +1" mērķi.
- A3.1.2. "Uzvara ar +1" mērķis spēles sākumā tiek uzstādīts uz deviņpadsmit (19) punktiem.
- A3.1.3. Ja kāda no komandām gūst septiņpadsmit (17) punktus ar mazāk kā divu (2) punktu pārsvaru, tad spēle turpinās, līdz kāda no komandām iegūst divu punktu pārsvaru vai sasniedz "uzvara ar +1" mērķi.

#### **A3.2. Laika robeža:**

- A3.2.1. Laika robeža tiek sasniegta pēc simts (100) nospēlētām minūtēm.
- A3.2.2. Pēc laika robežas sasniegšanas, tekošais punkts tiek izspēlēts. Ja neviena no komandām nav uzvarējusi, pie lielākā punktu skaita tiek pieskaitīti divi (2) punkti, tā nosakot jauno "uzvara ar +1" mērķi (tas nevar būt lielāks par deviņpadsmit (19)). Spēle turpinās, līdz kāda no komandām sasniedz uzvaras kritērijus.
- A3.2.3. Laika robeža neietekmē komandai pieejamo minūtes pārtraukumu skaitu.

#### **A3.3. Puslaika pārtraukums:**

- A3.3.1. Puslaika pārtraukums sākas, kad kāda no komandām ir guvusi deviņus (9) punktus.
- A3.3.2. Puslaika pārtraukums ilgst desmit (10) minūtes.

#### A3.4. Puslaika pārtraukuma laika robeža:

A3.4.1. Ja pēc četrdesmit piecām (45) nospēlētām minūtēm neviena komanda nav guvusi deviņus (9) punktus, tad spēkā stājas puslaika pārtraukuma laika robeža.

A3.4.2. Komandas izspēlē tekošo punktu. Ja neviena komanda nav guvusi deviņus (9) punktus, pie augstākā rezultāta tiek pieskaitīts viens (1) punkts, tā uzstādot jauno punktu skaitu, kuru sasniedzot, sākas puslaika pārtraukums.

A3.4.3. Puslaika pārtraukuma laika robeža neietekmē komandai pieejamo minūtes pārtraukumu skaitu.

A3.5. Spēles laiks netiek apturēts minūtes pārtraukumu, puslaika pārtraukumu laikā, bet tiek apturēts spēles gara minūtes pārtraukumu laikā un situācijās, kad traumas vai tehniskā apstāšanās ir ilgāka kā trīsdesmit (30) sekundes.

#### A4. Laika ierobežojumi

A4.1. Lai uzņemtu laiku un ziņotu laika brīdinājums un pārkāpumus, var tikt nozīmēts hronometrists.

##### A4.2. Lozēšana:

A4.2.1. Komandu kapteiņiem lozēšana jāveic piecas (5) minūtes pirms spēles sākuma.

A4.2.2. Ja disks netika izlozēts un vienas komandas kapteinis nebija ieradies uz lozēšanu piecas (5) minūtes pirms spēles sākuma, tad klātesošais kapteinis izdara abas sākuma izvēles – to, no kuras laukuma puses sāks spēli un kura komanda izdarīs pārmetienu.

A4.2.3. Ja neviens no kapteiņiem nav ieradies laikā, tad abas izvēles izdara kapteinis, kurš ierodas pirmais.

##### A4.3. Katra puslaika sākumā:

A4.3.1. Hronometrists signalizē:

A4.3.1.1. Sešdesmit (60) sekundes pirms puslaika sākuma.

A4.3.1.2. Puslaika sākumu.

##### A4.4. Katra punkta sākumā pirms sekojošā pārmetiena, lai sāktu spēli:

###### A4.4.1. Uzbrūkošā komanda

A4.4.1.1. Uzbrūkošajai komandai ir sešdesmit (60) sekundes no punkta sākuma, lai paziņotu par gatavību saņemt pārmetienu.

A4.4.1.2. Ja uzbrūkošā komanda nepaspēj laikā signalizēt savu gatavību, tad aizsardzībā esošā komanda uzbrūkošajai komandai var pieprasīt ņemt minūtes pārtraukumu.

A4.4.1.3. 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 zonas līnijas un perimetra līnijas krustpunkta. Kurā no diviem krustpunktiem jāatsāk spēle, norāda aizsardzības komanda. Spēle jāatsāk ar diska ievadīšanu spēlē.

A4.4.1.4. Mix divīzijā uzbrūkošajai komandai ir piecpadsmit (15) sekundes no punkta sākuma, lai norādītu, vai tā spēlēs ar četriem(4) vīriešiem vai četrām (4) sievietēm.

A4.4.1.5. Uzbrūkošās komandas spēlētājam dzimumu attiecība (“četras sievietes” vai “četri vīrieši”) jānorāda mutiski un/vai, izmantojot piemērotus roku signālus.

A4.4.1.6. Ja uzbrūkošā komanda laikus nepaziņo dzimumu attiecību, tad tā paliek tādi pati kā iepriekšējā punktā. Ja tas notiek puslaika sākumā, tad dzimumu attiecība ir četri (4) vīrieši un trīs (3) sievietes.

###### A4.4.2. Aizsardzībā esošā komanda

A4.4.2.1. Aizsardzībā esošajai komandai ir septiņdesmit piecas (75) sekundes no punkta sākuma, lai izdarītu pārmetienu.

A4.4.2.2. Ja aizsardzībā esošā komanda laikus neizdara pārmetienu, tad uzbrūkošā komanda var pieprasīt aizsardzībā esošajai komandai ņemt minūtes pārtraukumu

A4.4.2.3. 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.

- A4.4.3. Hronometrists signalizē:
  - A4.4.3.1. Mix divīzijas spēlēs piecpadsmit (15) sekundes pēc punkta sākuma (uzbrūkošajai komandai jānorāda dzimumu attiecība).
  - A4.4.3.2. Četrdesmit piecas (45) sekundes pēc punkta sākuma (15 sekunžu brīdinājums uzbrūkošajai komandai).
  - A4.4.3.3. Sešdesmit (60) sekundes pēc punkta sākuma (15 sekunžu brīdinājums aizsardzībā esošajai komandai).
  - A4.4.3.4. Septiņdesmit piecas (75) sekundes pēc punkta sākuma (jāsākas spēlei).
- A4.5. Minūtes pārtraukums, kas pieprasīts pēc pārmetiena izdarīšanas un punkta beigām:
  - A4.5.1. Uzbrūkošajai komandai ir divas (2) minūtes no minūtes pārtraukuma pieprasīšanas brīža līdz spēles atsākšanas brīdim.
  - A4.5.2. Minūtes pārtraukumam beidzoties, visiem uzbrūkošās komandas spēlētājiem jābūt statiskās pozīcijās un tajās jāpaliek, līdz disks tiek ievadīts spēlē.
  - A4.5.3. Ja uzbrūkošā komanda nav nostājusies statiskās pozīcijās, tad aizsardzībā esošā komanda drīkst ievadīt disku spēlē un sākt skaitīt.
  - A4.5.4. Aizsardzībā esošajai komandai disks jāievada spēlē piecpadsmit (15) sekunžu laikā pēc minūtes pārtraukuma beigām.
  - A4.5.5. Ja aizsardzībā esošā komanda disku neievada noteiktajā laikā, tad uzbrūkošā komanda pati var ievadīt disku spēlē un sākt spēli.
  - A4.5.6. Hronometrists signalizēs:
    - A4.5.6.1. Trīsdesmit (30) sekundes līdz minūtes pārtraukuma beigām (30 sekunžu brīdinājums abām komandām).
    - A4.5.6.2. Piecpadsmit (15) sekundes līdz minūtes pārtraukuma beigām (15 sekunžu brīdinājums uzbrūkošajai komandai)
    - A4.5.6.3. Minūtes pārtraukuma beigas (15 sekunžu brīdinājums aizsardzībā esošajai komandai).
    - A4.5.6.4. Piecpadsmit (15) sekundes pēc minūtes pārtraukuma beigām (jāatsākas spēlei).
- A4.6. Minūtes pārtraukums, kas pieprasīts pēc punkta beigām un pirms pārmetiena izdarīšanas:
  - A4.6.1. Minūtes pārtraukums paildzina laiku starp punkta sākumu un pārmetiena izdarīšanas brīdi par divām (2) minūtēm.
  - A4.6.2. Kad ir pagājušas divas minūtes kopš minūtes pārtraukuma pieprasīšanas brīža, hronometrists signalizē minūtes pārtraukuma beigas. Pēc tam hronometrists signalizē, kā norādīts punktā A4.4.
- A4.7. Pēc soda vai pārkāpuma paziņošanas:
  - A4.7.1. Pēc trīsdesmit (30) sekundēm, ja pārkāpums nav atrisināts, tad problēmas atrisināšanā iesaistās komandu kapteiņi.
  - A4.7.2. Pēc sešdesmit (60) sekundēm, ja pārkāpums nav atrisināts, tiek uzskatīts, ka paziņojums ir apstrīdēts un disks tiek atgriezts iepriekšējam metējam, lai to ievadītu spēlē.
  - A4.7.3. Hronometrists signalizē:
    - A4.7.3.1. Trīsdesmit (30) sekundes pēc soda vai pārkāpuma paziņošanas.
    - A4.7.3.2. Sešdesmit (60) sekundes pēc soda vai pārkāpuma paziņošanas.
- A4.8. Hronometristam ieteicamā signalizēšanas metode ir svilpes izmantošana, ko, iespējams, papildina mutiska informācijas sniegšana un rokas žesti, ievērojot WFDF Turnīra Organizētāja Rokasgrāmatā noteiktās procedūras.
- A4.9. Ja komanda vēlas norādīt uz laika pārkāpumu, tad tai jāpaziņo "pārkāpums" (angļu valodā "violation").

## A5. Valoda

- A5.1. Skaitīšanai un visiem paziņojumiem jābūt angļu valodā.

## A6. Pārkāpumi

- A6.1. Spēlētāji nedrīkst spēlēt uz disku ar kādu priekšmetu vai apgērbu (piemēram, mest ar cepuri,

kamēr disks atrodas gaisā).

## A7. Spēles gara minūtes pārtraukumi (angļu valodā “Spirit of the Game Time-Out”)

- A7.1. Ja komandas kapteinis uzskata, ka viena vai abas komandas neseko spēles gara principiem, viņš var paziņot “Spēles gara minūtes pārtraukums” (Angļu valodā “Spirit of the Game Time-Out”). To var paziņot tikai pēc punkta sākuma un pirms sekojošā pārmetiena.
- A7.2. Šī minūtes pārtraukuma laikā, neviena komanda nedrīkst sākt taktiskas diskusijas. Abu komandu spēlētāji laukuma vidū izveido kopīgu „spēles gara apli”.
- A7.3. Abu komandu kapteiņiem visi ar Spēles Garu saistītie jautājumi jāapspriež divatā, jārod iespēja vai jānosaka veids, kā atrisināt vai labot radušās situācijas, un risinājums jāpavēsta abām komandām spēles gara apļa laikā.
- A7.4. Spēles gara minūtes pārtraukumi neietekmē, kā arī tos neietekmē, atlikušo minūtes pārtraukumu skaits.

## Pielikums B: WFDF papildus noteikumi čempionātiem

### B1. Komandas

- B1.1. Komandas turnīra spēlētāju pieteikumā jābūt reģistrētiem vismaz četrpadsmit (14) spēlētājiem.
  - B1.1.1. Komandai, kas spēlē mix divīzijā, spēlētāju pieteikumā jābūt vismaz sešiem (6) vīriešiem un sešām (6) sievietēm.
- B1.2. Komandas spēlētāju pieteikumā maksimālais spēlētāju skaits ir divdesmit astoņi (28).
- B1.3. Uz katru spēli komanda drīkst nozīmēt tikai vienu komandas kapteini.
- B1.4. Katrā punktā komandai uz laukuma jābūt septiņiem (7) spēlētājiem. Komandām, kas spēlē mix divīzijā, uz katru punktu jābūt pieejamiem četriem (4) vīriešiem un četrām (4) sievietēm.
  - B1.4.1. Ja komanda neizpilda punktā B1.4. minētos nosacījumus, tad tā zaudē minūtes pārtraukumu un punkta sākums tiek atlikts par divām (2) minūtēm.
  - B1.4.2. Ja komandai nav palicis neviens minūtes pārtraukums, tad pretinieku komandai tiek piešķirts punkts un punkta sākums tiek atlikts par divām (2) minūtēm.
  - B1.4.3. Ja abas komandas neizpilda punktā B1.4. minētos nosacījumus, tad abas komandas tiek sodītas saskaņā ar augstāk minētajiem nosacījumiem.
  - B1.4.4. Ja trīsdesmit (30) minūšu laikā komandai nav septiņu (7) spēlētāju, tai tiek piešķirts tehniskais zaudējums.
  - B1.4.5. Komandai, kurai piešķirts tehniskais zaudējums, rezultātu tabulā ieraksta zaudējumu, bet pretinieku komandai uzvaru. Šai spēlei netiek fiksēts rezultāts.
  - B1.4.6. Ja abām komandām piešķir tehnisko zaudējumu, tad rezultātu tabulā abām komandām ieraksta zaudējumu.

### B2. Divīzijas

- B2.1. Katra komanda ir jāreģistrē kādā no sekojošām divīzijām:
- B2.2. Dzimums
  - B2.2.1. Open: Jebkura persona drīkst spēlēt open divīzijā.
  - B2.2.2. Sieviešu: Jebkura sieviete drīkst spēlēt sieviešu divīzijā.
  - B2.2.3. Mix:
    - B2.2.3.1. Jebkura persona drīkst spēlēt mix divīzijā.
    - B2.2.3.2. Komandai uz laukuma jābūt gan sievietēm, gan vīriešiem.
    - B2.2.3.3. Katra punkta sākuma, pirms pārmetiena izdarīšanas, uzbrūkošā komanda izvēlas, vai spēlēs ar trīs (3) vīriešiem un četrām (4) sievietēm, vai četriem (4) vīriešiem un trīs (3) sievietēm.
    - B2.2.3.4. Komandai, kas izdara pārmetienu, jāpielāgojas uzbrūkošās komandas izvēlei.
- B2.3. Vecums
  - Katru no trīs uz dzimumu-bāzētajām divīzijām var iedalīt sekojošās vecuma grupās:

B2.3.1. Master, jeb virs 33  
Minimālais spēlētāja vecums ir trīsdesmit trīs (33) gadi (vecumu skatās uz turnīra gada 31. decembri).

B2.3.2. Juniori, jeb jaunāki par 19  
Maksimālais spēlētāja vecums ir deviņpadsmit (19) gadi (vecumu skatās uz turnīra gada 31. decembri).

B2.4. Iespējamās turnīra divīzijas:

B2.4.1. Open

B2.4.2. Sieviešu

B2.4.3. Mix

B2.4.4. Master open

B2.4.5. Master sievietes

B2.4.6. Master mix

B2.4.7. Juniori open

B2.4.8. Juniori sievietes

B2.4.9. Juniori mix

### B3. Inventārs

B3.1. Diski:

B3.1.1. Spēlēs drīkst izmantot tikai oficiālos turnīra diskus.

B3.1.2. Turnīrā kapteiņiem var atļaut izvēlēties citus diskus, ja abu komandu kapteiņi atzīst izvēlētos diskus par pieņemamiem.

B3.1.3. Spēles laikā uzbrūkošā komanda var izvēlēties apmainīt disku sekojošās situācijās:

B3.1.3.1. Ja disks atrodas ārpus laukuma un tā nomainīšana ietaupīs laiku.

B3.1.3.2. Tehniskā pārtraukuma laikā, kas paziņots, lai veiktu diska nomaiņu.

B3.1.3.3. Starp punkta beigām un pārmetienu.

B3.1.4. Stafiem var būt rezerves diskus, ar kuriem apmainīt spēles disku augstāk minētajās situācijās.

B3.1.5. Apmaiņas disks var būt turnīra oficiālais disks vai disks, kuru spēles sākumā vai apmaiņas brīdī ir apstiprinājuši abu komandu kapteiņi.

### B4. Formastērps

B4.1. Formastērpa prasības paredzētas, lai atšķirtu spēlētājus, uzlabotu spēles skatāmību un palīdzētu stafiem.

B4.2. Krekli

B4.2.1. Visiem komandas spēlētājiem jābūt vienādas krāsas un raksta kreklam.

B4.2.2. Komandām jābūt pieejamiem gaišas krāsas un atsevišķiem tumšas krāsas kreklam.

B4.2.3. Uz kreklam jābūt numuriem no 0 līdz 99, rakstītiem ar arābu cipariem. Katram spēlētājam jābūt unikālam numuram.

B4.2.4. Numuriem jābūt vismaz 20 centimetrus augstiem un 5 centimetrus platiem un uzšūtiem vai uzdrukātiem krekla aizmugurē.

B4.2.5. Numuram un kreklam jābūt pietiekami atšķirīgās krāsās.

B4.3. Šorti vai svārki

B4.3.1. Visiem komandas spēlētājiem jābūt vienādas krāsas un raksta šortiem vai svārkiem.

B4.3.2. Uz šortiem vai svārkiem uz kreisās kājas priekšpusē var būt uzšūts vai uzdrukāts numurs. Numuram uz spēlētāja šortiem jāsakrīt ar numuru uz spēlētāja krekla.

B4.4. Ja komanda ir valsts izlase, tad uz kreklam un/vai šortiem var būt Starptautiskās Olimpiskās Komitejas valsti reprezentējošā trīs burtu kombinācija.

B4.5. Lai pasargātu sevi no temperatūras, saules, utt., zem formastērpa spēlētāji var vilkt papildus apģērbu. Spēlētāji drīkst lietot cimdus.

B4.6. Spēlētāji nedrīkst vilkt neko, kas var tikt uzskatīts par bīstamu pārējiem spēlētājiem vai būtiski palielina spēlētāja fiziskās spējas. Buči ar bīstamām daļām, tādām kā metāla radzes, vieglatlētikas naglas, novalkātas vai salauztas zoles ar asām malām, nav atļautas.

- B4.7. Komandas kapteinis var valkāt atšķirīgu rokas apsēju.
- B4.8. Komandas spēles laikā nedrīkst lietot ierīces, kas paredzētas skaņas pastiprināšanai.

## B5. Vietu sadalījums un kritēriji neizšķirta gadījumā

- B5.1. Pēc apļa spēļu izspēlēšanas, vietas tiek sadalītas pēc uzvarēto spēļu skaita.
- B5.2. Ja komandām ir vienāds uzvaru skaits, tad vietas tiek sadalītas, balstoties uz zemāk redzamajiem kritērijiem.
- B5.3. Doto kritēriju vienādi attiecinām uz visām komandām, kurām ir vienāds uzvaru skaits.
  - B5.3.1. Ja pēc dotā kritērija izmantošanas, visas komandas vēl jo projām ir vienādā situācijā, tad ņemam nākošo kritēriju.
  - B5.3.2. Ja ne visas komandas, bet atsevišķas komandu grupas vēl jo projām ir vienādā situācijā, tad katrai grupai atsevišķi pielietojam visus kritērijus no sākuma (sākot ar pirmo kritēriju).
- B5.4. Kritēriji – jāpielieto dotajā secībā:
  - B5.4.1. Uzvarēto spēļu skaits, ņemot vērā tikai savstarpējās spēles.
  - B5.4.2. Mazāk tehnisko zaudējumu.
  - B5.4.3. Punktu starpība, ņemot vērā tikai savstarpējās spēles.
  - B5.4.4. Punktu starpība, ņemot vērā visas apļa spēles.
  - B5.4.5. Gūtie punktu, ņemot vērā tikai savstarpējās spēles.
  - B5.4.6. Gūtie punktu, ņemot vērā visas apļa spēles.
  - B5.4.7. Visas komandas nozīmēs spēlētāju, kurš metīs disku no zonas līnijas līdz tālākajam brick punktam. Vietu sadalījums tiek noteikts pēc attāluma no diska apstāšanās vietas līdz brick punktam (jo tuvāk, jo labāk).

## B6. Stafu pienākumi

- B6.1. Stafī var palīdzēt spēles norisei, ar vizuāliem un skaņas signāliem sniedzot spēlētājiem objektīvu informāciju.
- B6.2. Stafa pienākumos ietilpst:
  - B6.2.1. Pierakstīt rezultātu;
  - B6.2.2. Pierakstīt paņemtos minūtes pārtraukumus;
  - B6.2.3. Uzņemt spēles laiku, puslaikus un minūtes pārtraukumus;
  - B6.2.4. Signalizēt laika ierobežojumus saskaņā ar WFDF Altimet-frisbija noteikumu pielikuma nodaļu „Laika ierobežojumi”.
- B6.3. Citi stafu pienākumi var ietvert:
  - B6.3.1. Pierakstīt spēlētāju statistiku;
  - B6.3.2. Pierakstīt spēles gara rezultātus un vērtīgākā spēlētāja nominācijas;
  - B6.3.3. Informēt skatītājus par visiem spēles paziņojumiem un to atrisināšanu;
  - B6.3.4. Pēc pieprasījuma nodrošināt spēlētājus ar izdrukātiem WFDF Altimet-frisbija noteikumiem.
- B6.4. Stafs drīkst uziet uz spēles laukuma tikai pēc abu komandu kapteiņu, vai abu strīdā iesaistīto spēlētāju uzaicinājuma.
- B6.5. Stafs nedrīkst ietekmēt spēles gaitu, izdarot paziņojumus vai lēmumus. Piemēram:
  - B6.5.1. Soda/pārkāpuma paziņojumi.
  - B6.5.2. Līniju paziņojumi.
  - B6.5.3. Spēles apstādīšana, ja komanda nereaģē pareizi uz laika brīdinājumiem.
  - B6.5.4. Diskusijas pārtraukšana.
  - B6.5.5. Teikt priekšā spēlētājiem, kādus paziņojumus izdarīt.

## B7. Soda un pārkāpumu paziņojumi

- B7.1. Par spēli, kurā ir ievērojams skaits paziņojumu, īpaši, ja tie paliek neatrisināti, komandas kapteinim vai stafam būtu jāpaziņo turnīra direktoram vai turnīra noteikumu grupai (TNG). TNG jāizdara lēmums, vai nepieciešama tālāka rīcība pret komandām vai atsevišķiem spēlētājiem.