

Īss svarīgāko noteikumu izklāsts

Atgādinām, ka spēles gara pamatprincipi ir godīgums un objektivitāte. Strīdu risināšanā nedrīkst pacelt balsi un lietot necenzētus un aizvainojošus vārdus. Abām pusēm ir jādod iespēja (koncentrēti) paust savu viedokli.

Tiek spēlēts pēc WFDF noteikumiem, kas pielāgoti iekštelpu frisbijam.

- **Spēles laiks un punktu limits:**

Spēles laiks ir 25 minūtes. Punktu limits ir 11 punkti. Izņēmums ir finālspēle, kuras laika limits ir 35 minūtes un punktu limits ir 13 punkti.

Kad beidzies laiks, tiek izspēlēts tekošais punkts un augstākajam punktu skaitam pieskaita vienu punktu, un spēlē, līdz kāda no komandām sasniedz jauno punktu limitu.

- **Puslaiks:**

Spēles notiek bez puslaikiem. Izņēmums ir finālspēle, kur pēc spēlētām 20 minūtēm vai arī, kad kāda no komandām guvusi 7 punktus, ir 2 minūšu puslaiks. Spēles laiks netiek apturēts.

- **Minūtes pārtraukums:**

Katrai komandai spēles laikā ir viens 1 minūtes pārtraukums. Minūtes pārtraukumu nedrīkst nemt, kad spēles laiks ir beidzies. Pieprasot minūtes pārtraukumu pēc spēles laika beigām, vai situācijā, kad komanda jau ir izmantojusi 1 minūtes pārtraukumu, komanda zaudē disku.

- **Pārmetiens:**

Ja pēc pārmetiena disks šķērso laukuma perimetra līniju augstāk par 2m, tad uzbrucējam ir tiesības iet uz „brick” atzīmi. Nav tiesības saukt „middle” un iet uz laukuma vidu (tas nozīmē-ja disks ir šķērsojis laukuma sānu līniju virs 2m, tad var vai nu iet uz „brick” vai arī sākt spēli no laukuma sānu līnijas punktā, kur disks to šķērsojis). Citos gadījumos spēle jāsāk vai nu no vietas, kur disks

noķerts vai apturēts, vai arī no vietas, kur disks šķērsojis laukuma perimetra līniju.

- **Diska ievadišana spēlē („iečekošana”):**

Ja spēle bijusi apturēta (bijis nosaukts „foul”, „freeze” utml.), tad nedrīkst sākt spēlēt pirms uzbrukums nav ievadījis („iečekojis”) disku spēlē. Pēc „turnover” „check” nav vajadzīgs.

- **Pārspēle:**

Ja uzbrukums un aizsardzība nevar vienoties par to vai pārkāpums bijis vai nav bijis, tad situāciju pārspēlē, padodot disku atpakaļ par vienu piespēli pirms strīdīgās situācijas.

- **Skaitīšana:**

Aizsargs sāk skaitīšanu ar vārdu „skaitu” (vai „stalling”). Izskanot vārda „astoņi” (vai „eight”) pirmajai skaņai, laiks ir beidzies un aizsargs drīkst paziņot „laiks” (vai „stall out”), kas nozīmē, ka uzbrukums zaudē disku. Aizsargam obligāti ir jānosauc pēdējais skaitīšanas skaitlis – „astoņi” (vai „eight”). Nedrīkst skaitīt [..5, 6, 7, „laiks”].

- Ja uzbrucējs pēc diska noķeršanas ārpus uzbrukuma zonas inerces dēļ ieskrien uzbrukuma zonā, tad viņš drīkst piespēlēt tikai pēc tam, kad ir iznācis no uzbrukuma zonas un novietojis balsta kāju uz tuvākā punkta uz uzbrukuma zonas līnijas.

- Ja uzbrucējs un aizsargs noķer disku vienlaicīgi, tad disks paliek pie uzbrucēja.