

**INNEHÅLLSFÖRTECKNING**

600 ALLMÄNT	1
600.1 ÄNDRINGSHISTORIK	2
601 SPELPLAN	2
601.1 ALLMÄNT	2
601.2 FASTA HINDER	2
601.3 PRECISION	3
601.4 LÄNGD	4
601.5 MTA	5
601.6 TRC	5
602 UTRUSTNING.....	5
602.1 DISCAR	5
602.2 MÄTUTRUSTNING	5
602.3 TIDTAGARUR	6
602.4 MÅLSTÄLLNING PRECISION.....	
603 SPELREGLER.....	6
603.1 PRECISION	6
603.2 LÄNGD	7
603.3 MTA	7
603.4 TRC	8
603.5 SCF	9
604 TÄVLINGSPROCEDUR.....	10
604.1 FÖRSLAG TILL FUNKTIONÄRSUPPGIFTER	
604.2 AVANCEMANG	10
604.3 DELADE PLACERINGAR.....	
604.4 SEN ANKOMST	11
605 TERMINOLOGI	
12	

600 Allmänt

Fältgrenar är en sammanfattande term för de individuella frisbeesportgrenarna: Längd, MTA (Maximum Time Aloft), TRC (Throw Run & Catch), SCF (Self Caught Flights) samt Precision.

Gemensam nämnare för fältgrenarna är absolut mätning av skickligheten i ett specifikt moment. I längd mäter man hur långt en spelare kan kasta en disc. I MTA mäts hur lång tid i luften en speleares kast är. I TRC mäter man hur långt en spelare kan kasta sin disc och sedan fånga den innan den vidrör marken. I SCF kombineras MTA och TRC. I Precision räknas totala antalet kast som träffar inom den stipulerade målramen från 7 definierade kaststationer.

600.1 Ändringshistorik

Revision	Datum	Ändring
A2	2005-08-16	<ul style="list-style-type: none">• Uppdatering efter granskningsanmärkningar.
A1	2005-06-01	<ul style="list-style-type: none">• Allmän modernisering och uppfrysning av regelboken.• Precisionsreglerna översatta• 602.02 Lasermätning godkänd för Längd och TRC.• 603.04 (j) Fasta hinder i TRC kan ge spelare rätt till omkast.• 604.01 Minskat rekommenderat funktionärsantal.• 604.02 Ändrade villkor för avancemang

601 Spelplan

601.1 Allmänt

En spelplan för fältgrenar kan vara av vilket underlag som helst, välklippt gräs är att föredra, som är i stort sett plant, fritt från hinder och/eller gropar, och erbjuder spelarna en ur skadesynpunkt relativt säker yta.

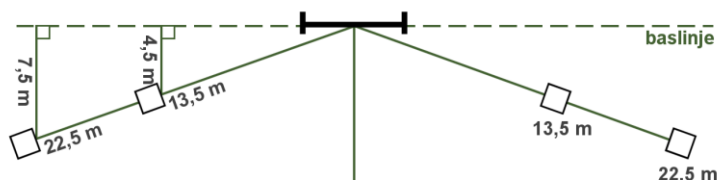
601.2 Fasta hinder

Om det finns permanenta och förbestämbara hinder som kan hindra fullföljandet av ett kast, skall kastplatsen läggas så att eventuella problem minimeras. Om huvudfunktionären eller kastplatsfunktionären registrerat hindren, skall inget extrakast utdelas om dessa kommer i vägen. Speciella läktare eller publikområden skall anses som fasta hinder. Under vissa omständigheter (602.05 h, 603.02 n, samt 602.07 j) kan undantag från denna regel medges.

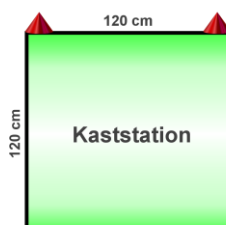
601.3 Precision

Spelplanen för precision skall bestå av 7 kaststationer på varierande avstånd och vinkel från målet, placerade enligt figur 6.1. Kaststationerna skall vara klart markerade med gränslinjer som består av en frontlinje, och två, mot frontlinjen vinkelräta, sidolinjer, samtliga 120cm långa. Se figur 6.2. Små mobila koner skall markera kaststationernas främre hörn.

Figur 6.1: Kaststationernas placering



Figur 6.2: Kaststation



α. Kaststationer rakt framifrån

Det skall finnas tre kaststationer rakt framifrån, med respektive avstånd 13,5m, 22,5m samt 31,5m från målet. Centrumpunkten på dessa stationer skall ligga på en tänkt linje som ligger vinkelrätt ut från målets centrum. Se figur 6.1.

β. Kaststationer vänster

Det skall finnas två kaststationer på, från spelaren sett, vänstra sidan av målet. Den ena stationen skall ligga 13,5m från målets centrum, och vara placerad så att en tänkt linje från centrum av kaststationens frontlinje, som skär målets förlängda baslinje vinkelrätt, blir 4,5m från stationens frontlinjecentrum till målets förlängda baslinje. Den andra stationen skall på motsvarande sätt ligga 22,5m från målets centrum, i samma vinkel som den närmre kaststationen. Den tänkta linjen från denna kaststations frontlinje som skär målets förlängda baslinjen vinkelrätt, skall vara 7,5m från stationens frontlinjecentrum till målets förlängda baslinje. Se figur 6.1.

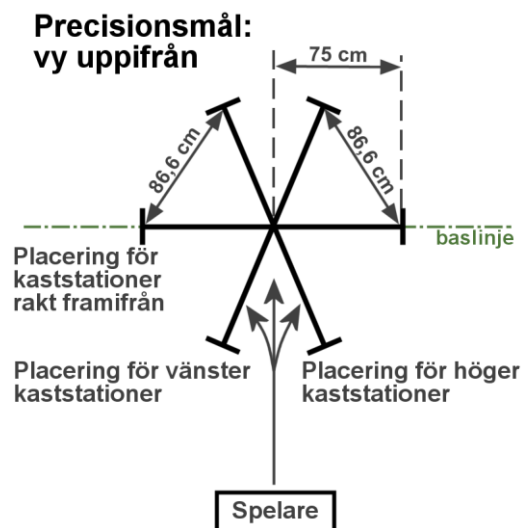
χ. **Kaststationer höger**

Det skall finnas två kaststationer på, från spelaren sett, högra sidan av målet. Den ena stationen skall ligga 13,5m från målets centrum, och vara placerad så att en tänkt linje från centrum av kaststationens frontlinje, som skär målets förlängda baslinje vinkelrätt, blir 4,5m från stationens frontlinjecentrum till målets förlängda baslinje. Den andra stationen skall på motsvarande sätt ligga 22,5m från målets centrum, i samma vinkel som den närmre kaststationen. Den tänkta linjen från denna kaststations frontlinje som skär målets förlängda baslinjen vinkelrätt, skall vara 7,5m från stationens frontlinjecentrum till målets förlängda baslinje. Se figur 6.1.

δ. **Alternativ spelplan**

Det är även tillåtet att, tex av utrymmesskäl, använda ett flyttbart mål som vrids för att skapa de korrekta vinklarna till kaststationer motsvarande vad som beskrivits i punkterna a-c i denna paragraf. De olika placeringarna för en sådant mål skall vara utmålade på marken. Se figur 6.3.

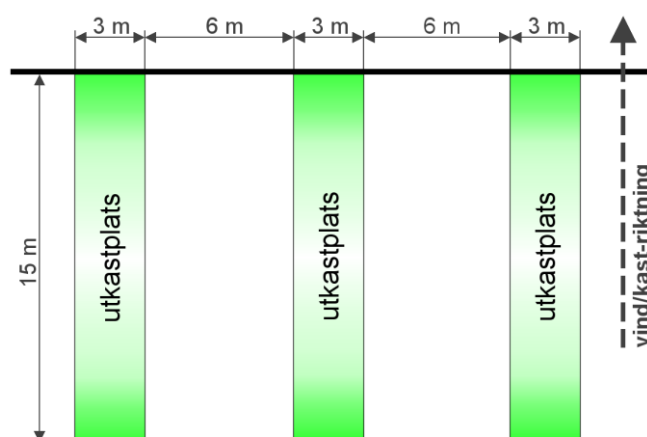
Figur 6.3: Vridbart precisionsmål



601.4 Längd

Spelplan för längd skall vara så stor att hela kastbanan kan fullföljas inom dess område, vara så jämn att man kan försäkra en korrekt mätning, samt ligga på en plats som tillåter vinden blåsa ostörd. Spelplanen skall utformas så att kast kan utföras i vindriktningen. Det skall finnas 3 till 5 utkastplatser, var och en markerad med gränslinjer som består av en frontlinje på 3 meter samt vinkelräta sidlinjer som är 3 till 15 meter långa. Små, rörliga koner skall markera fronthörnen på varje utkastplats. Det bör finnas minst 6 meter fritt utrymme mellan varje utkastplats. Se figur 6.4.

Fig: 6.4: Utkastplatser Längd



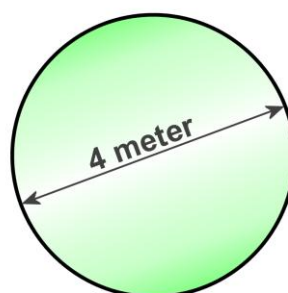
601.5 MTA

Spelplanen för MTA skall vara så stor att hela kastbanan kan fullföljas inom dess område, samt vara så jämn att man kan springa över den obehindrat. Inga markeringar eller linjer behövs på spelplanen.

601.6 TRC

Spelplanen för TRC skall vara så stor att hela kastbanan kan fullföljas inom dess område, samt vara så jämn att man kan springa över den obehindrat. Beroende på vindriktning och fältets storlek skall en eller flera utkast-cirklar markeras, och placeras så att både vänster- och högerhänta spelare får lika bra förutsättningar vindmässigt. Utkastcirkarna skall ha en inre diameter på 4 meter och gränslinjen skall tydligt målas/sprayas med en tjocklek på minst 5 centimeter. Vit eller gul färg är att föredra, för att underlätta för spelare med färgblindhet. Se figur 6.5.

Fig: 6.5: Utkastcirkel TRC



602 Utrustning

602.1 Discar

En spelare får till Längd, MTA och TRC använda valfri disc, så länge den möter kraven enligt "artikel 1: Allmänt" av regelboken.

a. Speciella krav

För discar som skall användas i precision gäller även följande krav:

- Rimkonfigurationen måste ha ett värde på 75 eller högre, discen får inte ha spetsig ytterkant. Se sektion 108 D i WFDFs regelverk.
- Ytterkantsprofilens radie måste vara större än 1,6 mm. Se sektion 108 E i WFDFs regelverk.
- Discens vikt får ej överstiga 6,7g per cm av discens ytterdiameter.
- Discens hårdhet (Rigidity) får ej överskrida 89,3 N av tryck enligt fastställd flexibilitetstestningsprocedur. Se sektion 108 F i WFDFs regelverk.

602.2 Mätutrustning

För längd och TRC skall måttband 50-200m, alternativt elektronisk/laser-utrustning som medger mätning upp till minst 300m med högst 1m avvikelse, användas.

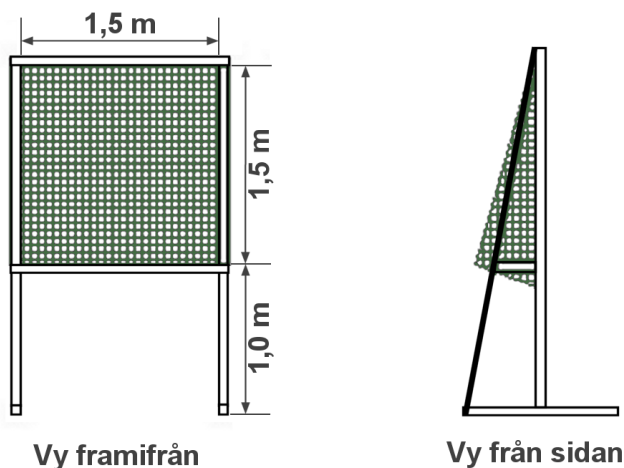
602.3 Tidtagarur

För MTA skall fyra stoppur med möjlighet att mäta tid ned till hundra delar sekund användas.

602.4 Målställning Precision

Ett precisionsmål skall bestå av en tvådimensionell struktur, tillverkad av icke flexibelt material, som för spelaren presenterar en kvadratisk målyta med 1,5 meters sidor, placerad 1 m ovanför marknivån. Målställningen skall vara konstruerad för att kunna stå i upprätt position av sig själv, och har fördelaktligen ett lätt nät fäst vid baksidan. Se figur 6.6.

Figur 6.6 : Precisionsmål



603 Spelregler

603.1 Precision

a. Spelförfarande

Spelaren gör 4 kast från varje kaststation för totalt 28 kast, med målet att med så många kast som möjligt passera målställningen inom träffområdet. Det är valfritt i vilken ordning man avverkar kaststationerna, men alla fyra kast från en station måste göras innan spelaren får välja nästa station att kasta ifrån. Det är ej tillåtet att ha någon person stående i eller nära precisionsmålet, med undantag för en utpekad funktionär som hjälper till att hämta kastade discar.

b. Discar

Spelaren skall ha minst 4 discar, enligt paragraf 602.01. Det är även lämpligt att ha en reservdisc tillgänglig ifall en disc skulle gå sönder under spel.

c. Tidsbegränsning

Spelaren skall göra alla sina 28 kast inom 7 minuter, efter att platsfunktionären givit startsignal. Tidsvarning skall ges spelarna när 1 minut återstår. Varje kast som släpps efter tiden är slut är ogiltigt och skall inte räknas.

d. Övertramp

Alla kast som görs med någon stödpunkt utanför gränslinjerna i det ögonblick discen släpps bedöms som övertramp. Att fullfölja kaströrelsen och sedan "falla över" är tillåtet. Då övertramp görs skall kastet inte räknas.

e. Träff

Som träff räknas kast som helt placerar målets plan från rätt håll, och inte utförts i strid med reglerna om tidsbegränsning eller övertramp. Se punkt c och d i detta kapitel.

f. Poängräkning

Varje träff (enligt 603.01 E) ger 1 poäng. Spelarens samlade antal poäng från samtliga kaststationer utgör resultatet.

603.2 Längd

g. Spelförfarande

Spelaren skall göra 5 försök (kast) i varje omgång med målet att kasta en disc så långt som möjligt

h. Discar

Spelaren skall ha minst 5 discar, enligt paragraf 602.01. Det är att rekommendera att ha en reservdisc tillgänglig i händelse av omkast.

i. Tidsbegränsning

Spelaren skall göra alla sina fem kast inom 2 minuter 30 sekunder, efter att utkastplatsfunktionären givit startsignal. Tidsvarning skall ges spelarna när 30 sekunder återstår. I finaler kan man ändra tiden till 4 minuter, och då skall tidsvarning ges när 2 minuter respektive 30 sekunder återstår. Varje kast som släpps efter tiden är slut är ogiltigt och skall inte mätas

j. Övertramp

Alla kast som görs med någon stödpunkt utanför gränslinjerna i det ögonblick discen släpps bedöms som övertramp. Att fullfölja kaströrelsen och sedan "falla över" är tillåtet. Då övertramp görs skall kastet inte markeras.

k. Mätning

Giltiga kast skall mätas från mitten på utkastlinjen till centrum på discen där den

landade. Om måttband används avrundas resultatet till närmaste cm. Om laser/elektronisk mätmetod används avrundas till den noggrannhet mätinstrumentet medger, dock högst hela meter.

l. Resultat

Det längsta av spelarens kast räknas som resultatet i den aktuella omgången.

m. Startordning

I försöksomgången bestäms startordningen genom lottning. I följande omgångar bestäms startordningen så att de som hade sämst resultat i föregående omgång kastar först.

n. Störande Objekt

I de fall då discen under sin flykt vidrör person, djur, eller fast hinder inom det anvisade kastområdet, har spelaren rätt att antingen räkna kastet från den punkt där objektet träffades, eller att göra ett omkast. 30 sekunder tillägg skall ges för varje omkast.

603.3 MTA

α. Spelförfarande

Spelaren skall försöka kasta sin disc så att discen befinner sig i luften så länge som möjligt, innan han fångar den själv med en hand. Varje spelare har 5 försök per omgång.

β. Discar

En spelare skall ha åtminstone en egen disc, enligt paragraf 602.01. Det är att rekommendera att ha ytterligare en disc tillgänglig för de fall en disc tappas bort eller blir obrukbar.

γ. Tidtagning av kast

Tidtagning startas i det ögonblick discen släpper handen, och stoppas i det ögonblick den vidrör kroppen igen i ett fångstförsök. Tiden avrundas till närmaste hundraleds sekund. Spelarens tid skall vara mediantiden av de tre tidtagarna. Om endast 2 tider finns hos tidtagarna skall reservtidtagarens tid räknas som den tredje tiden. Om ingen reservtidtagare finns skall man ta medelvärdet av två tider. Finns det bara en tid, skall omkast göras. Inga tider registreras för icke godkända kast

δ. Tidsbegränsning

Spelaren skall kasta inom 15 sekunder från det att signal givits av utkastplatsfunktionären. Ett kast som släpps efter 15 sekunder passerat får resultatet 0.

ε. Fångst

Ett kast döms som giltigt när det fångats och kontrolleras med en hand av spelaren, utan att discen samtidigt vidrör annan del av kroppen och innan den tagit i marken. Spelaren får vidröra discen obegränsat antal gånger innan fångsten görs, under förutsättning att discen endast vidrör en kroppsdel i taget. Spelaren skall ha full kontroll över discen innan han släpper den, vidrör den med annan kroppsdel eller byter hand för att fångsten skall godkännas. Vid tveksamhet rörande fångstens giltighet skall spelaren få ge sin version av händelsen innan funktionärerna bestämmer sig.

φ. Resultat

Spelarens resultat är dennes bästa tid av de fem försöken.

γ. Gruppindelning

För att kunna avgöra en tävling inom rimlig tid skall spelarna placeras i grupper om

fem, i syfte att alternera kastare. Varje spelare gör ett kast var i turordning, tills alla gjort sina fem kast i den omgången.

η. **Startordning**

I försöksomgången bestäms startordningen genom lottning. I följande omgångar bestäms startordningen så att de som hade sämst resultat i föregående omgång kastar först.

ι. **Störande Objekt**

När ett fångbart kast vidrörs av ett djur eller en människa, eller när den kastande spelaren hindras, skall kastet förklaras ogjort och spelaren skall ges ett omkast. Fasta hinder enligt paragraf 601.02, skall ej ge spelaren omkast.

603.4 TRC

α. **Spelförfarande**

Spelaren skall försöka kasta discen från en utkastcirkel så att discen flyger så långt som möjligt innan spelaren själv fångar kastet. Varje spelare har fem försök per omgång

β. **Discar**

Spelaren skall ha åtminstone en disc enligt paragraf 602.01. Det är att rekommendera att ha en ytterligare disc tillgänglig i de fall en disc tappas bort, eller blir obrukbar

χ. **Övertramp**

Alla kast som görs med stödpunkt på eller utanför gränslinjen i det ögonblick discen släpps bedöms som övertramp. En rörelse som gör att man "faller över" linjen efter kastet är tillåten. Övertramp räknas som ej godkänt kast och ger resultatet 0

δ. **Mätning**

Ett kast mäts från den punkt på marken direkt under centrum på discen där den först vidrördes, till den närmaste punkten på gränslinjen. Resultatet avrundas till närmaste centimeter. Om mätpunkten ligger inom utkastcirkeln skall resultatet 0 ges.

ε. **Fångst**

Reglerna enligt paragraf 603.03(e) för MTA gäller även i TRC

φ. **Tidsbegränsning**

Reglerna enligt paragraf 603.03(d) för MTA gäller även i TRC

γ. **Resultat**

Spelarens längsta uppmätta godkända kast blir resultatet

η. **Gruppindelning**

Reglerna enligt paragraf 603.03(G) för MTA gäller även i TRC

ι. **Startordning**

Reglerna enligt paragraf 603.03(G) för MTA gäller även i TRC

φ. **Störande Objekt**

Reglerna enligt paragraf 603.03(G) för MTA gäller även i TRC, med följande undantag: fasta hinder, enligt paragraf 601.02, som stör spelarens möjlighet att fånga kastet ger rätt till omkast om det kan antas att det resultat spelaren kunnat uppnå var bättre än tidigare noterat resultat i aktuell tävlingsomgång.

603.5 SCF

α. **Allmänt**

SCF, Self Caught Flights, kombinerar grenarna MTA och TRC genom att ge poäng beräknat på spelares MTA- och TRC-resultat. Varje SCF-omgång skall inkludera både MTA och TRC. De regler som gäller för MTA och TRC gäller också för SCF.

β. **Resultat**

SCF-poäng fastställs för varje omgång genom att multiplicera en spelares MTA-resultat med faktorn 5,5 (avrundas till närmaste hundradel) och addera produkten med TRC-resultatet.

Exempel: Spelaren gör ett 10,05 sekunders MTA-resultat, alltså värt $10,05 \times 5,5 = 55,28$ poäng. Till detta adderas spelarens 57,41-meters TRC-resultat, som alltså är värt 57,41 poäng. Detta ger ett sammanlagt SCF-resultat på $55,28 + 57,41 = 112,69$ poäng.

604 Tävlingsprocedur

604.1 Förslag till funktionärsuppgifter



Precision

För varje målställning med tillhörande spelplan behövs två funktionärer.
Huvudfunktionär: Ropar upp nästa spelare samt spelare på tur efter denne. Sköter tidtagning, för protokoll och kontrollerar övertramp.
Spelplatsfunktionär: Assisterar med att hämta kastade discar. Registrerar resultat genom att högt och tydligt ropa "Träff" för varje kast som berättigar till poäng.



Längd

Huvudfunktionär: Ropar upp spelarna inför aktuell och nästkommande grupp. För protokoll över de uppmätta resultaten. Ansvarar för tidtagning och utrop av tidsangivelser. Koordinerar övriga funktionärer.
Utkastfunktionär: Kontrollerar övertramp. Sköter mätning av resultat från utkastsidan. (Dessa sysslor kan i undantagsfall även utföras av huvudfunktionären)
Markörer (1-2 per utkast/spelare): Markerar nedslagsplats för tilldelad spelares kast. Sköter den del av mätningen som sker ute på fältet.



MTA

Huvudfunktionär: Ropar upp spelarna inför aktuell och nästkommande grupp. För protokoll över de uppmätta resultaten. Ansvarar för tidtagning och utrop av tidsangivelser. Koordinerar övriga funktionärer.
Tidtagare: Mätgruppen bestående av 4 personer (3 tidtagare och en reserv) skall ta tid på spelares resultat med stoppur enligt 602.03.



TRC

Huvudfunktionär: Ropar upp spelarna inför aktuell och nästkommande grupp. För protokoll över de uppmätta resultaten. Ansvarar för tidtagning och utrop av tidsangivelser. Koordinerar övriga funktionärer.
Utkastfunktionär: Kontrollerar övertramp. Sköter mätning av resultat från utkastsidan. (Dessa sysslor kan i undantagsfall även utföras av huvudfunktionären)
Markörer (1 per spelare): Markerar fångstplats för tilldelad spelares kast. Sköter den del av mätningen som sker ute på fältet.

604.2 Avancemang

Antalet spelare som avancerar från varje omgång skall bestämmas före spelets start beroende på antalet startande. Toppseedade spelare skall fördelas jämnt under försöksomgången genom lottning. Startordningen i efterföljande omgångar bestäms efter tidigare resultat, se paragraf 603.03 (h).

För att i rimlig mån gottgöra mätfel, gäller för avancemang i Längd, MTA, TRC och SCF den s.k. "Ett-klausulen". Detta innebär att för avancemang till andra omgång eller semifinal (OBS: ej till final), räknas till de delade placeringarna som går vidare även samtliga spelare med ett resultat, inom grenarna: Längd: 1 meter; MTA: 0,1 sekunder; TRC: 1 meter; SCF: 1 poäng, över den ordinarie avancemangsgränsen.

Exempel: I en längdtävling skall de 25 bästa spelarna gå vidare till semifinal. Den 25:e spelaren efter försöksomgången har ett resultat på 148,0 meter. Detta ger alltså att samtliga spelare med ett resultat på 147,0 meter eller bättre avancerar till semifinalen.



Precision

30 deltagare eller färre: Samtliga kastar försöksomgång(ar), 12 bästa plus delade placeringar till semifinal, 2 spelare avancerar sedan till man-mot-manfinal.

31-80 deltagare: Samtliga kastar försöksomgång(ar), 20 bästa plus delade placeringar till semifinal, 2 spelare avancerar sedan till man-mot-manfinal.

81 deltagare eller fler: Samtliga kastar försöksomgång 1, 40 bästa plus delade placeringar till andra omgången, 8 bästa plus delade placeringar till semifinal, 2 spelare avancerar sedan till man-mot-manfinal.



Längd, MTA, TRC, SCF

30 deltagare eller färre: Samtliga kastar försöksomgång(ar), 15 bästa plus delade placeringar till semifinal, 5 bästa till final.

31-80 deltagare: samtliga spelar försöksomgång(ar), 25 bästa + delade placeringar till semifinal, 5 bästa till final.

81 deltagare eller fler: samtliga spelar försöksomgång(ar), 50 bästa plus delade placeringar till 2:a omgången, 10 bästa plus delade placeringar till semifinal, 5 bästa till final.

I den mån tidschemat så tillåter, är det tillåtet att genomföra tävlingen med två försöksomgångar för samtliga spelare, där resultaten från omgång 1 och 2 ackumuleras för varje spelare, för att avgöra vilka som avancerar.

604.3 Delade placeringar

a. Precision

Om oavgjorda resultat måste skiljas, skall avgörande ske genom man-mot-man matcher, där första spelare att vinna en 4-kasts kaststation vinner.

b. Längd

Om oavgjorda resultat måste skiljas, skall avgörande ske genom kastmatcher, där spelarna turas om att kasta. Den som först vinner tre av dessa enkastsmatcher vinner.

c. SCF

Om oavgjorda resultat måste skiljas, skall spelarna göra var sitt MTA- och TRC-kast. Dessa resultat skall enligt paragraf 603.05(B) läggas ihop till ett SCF-resultat. Den spelare som har högst poäng vinner eller avancerar.

604.4 Sen ankomst

a. Precision

Då en spelare ej svarar på upprop skall den spelare som står på tur enligt startlistan kallas. Den frånvarande spelaren skall kallas igen vid nästa kasttillfälle. Om spelaren dyker upp, tillåts denne kasta, och 2 träff dras från spelarens resultat i denna omgång. Om spelaren fortfarande inte dykt upp skall dennes resultat strykas.

b. Längd, MTA, TRC, SCF

Då en spelare ej svarar på upprop skall den spelare som står på tur enligt startlistan kallas. Den frånvarande spelaren skall kallas igen vid nästa kasttillfälle. Om spelaren dyker upp, tillåts han dock endast kasta 3 kast. Om spelaren fortfarande inte dykt upp skall dennes resultat strykas.

605 Terminologi

- Gränslinje: I Längd, en av de 3-meterslinjer som spelaren skall kasta inom.
I TRC, utkastcirkeln med 4 meter i diameter.
I Precision, front- samt sido-linjer som markerar en kaststation.
- Landningspunkt: I längd, den punkt där discen först vidrör/påverkas av markkontakten, och där markering skall ske.
- Stödpoint: Kroppsdelen som stödjer kroppens tyngd, eller som vidrör marken.