

Reglement - Ultimate Frisbee 2024-2025

Algemene bepalingen:

- Er wordt gewerkt in twee categorieën:
 - klas 1-3
 - schoolteam
- Er wordt gemengd(!) gespeeld.
- De teams spelen vijf tegen vijf waarbij er steeds minimaal 2 meisjes per team in het veld moeten staan!
- Een team bestaat uit maximaal negen spelers.
- Een speler mag maar voor één team uitkomen.
- Er mogen meerdere teams per categorie worden ingeschreven.

	Toegestaan:	Niet toegestaan:
Klas 1-3	Leerlingen uit klas 1 t/m klas 3	Leerlingen uit klas 4 of hoger
Schoolteam	Leerlingen uit klas 1 t/m 6	

- De wedstrijden worden voor voorkeur op natuurgras gespeeld. Kunstgras en in een sporthal (ter grootte van een handbalveld) is ook toegestaan.
- Lichamelijk contact tijdens het spel is niet toegestaan!

Spirit of the Game:

Sportiviteit en fair play zijn essentiële elementen in de frisbeesport. De spelers zijn zelf verantwoordelijk voor het verloop van de wedstrijd. Beslissingen worden genomen in de geest van het spel (spirit of the game). Het is erg belangrijk dat spelers fouten roepen op hun tegenstander, en leren om hierop op een normale manier te reageren. Agressie in het maken van deze 'calls' of agressie in de reactie moet worden voorkomen. Coaches wordt aangeraden om hun team daarop voor te bereiden. Fanatiek sporten hoeft niet samen te gaan met unfair spel. **Om dit te bevorderen wordt er ook zonder scheidsrechter gespeeld!**



Tijdens de wedstrijd zijn spelers zelf verantwoordelijk voor het verloop van de wedstrijd. Samen kom je er uit. Zo niet, dan gaat de frisbee een stap terug in het spel, en wordt het spel hervat met een 'check'. De marker van het verdedigende team (=directe tegenstander van degene die de schijf bezit) controleert of het verdedigende team klaar is om het punt te hervatten. Daarna telt de marker duidelijk hoorbaar af '3,2,1, disc is in' waarna het spel hervat. Eventueel geeft de marker ook aan waarmee de telling hervat (zeker wanneer deze niet bij 0 hervat is dat wel gebruikelijk).

Elke wedstrijd duurt 20 minuten. Na elke wedstrijd wordt 5 minuten gereserveerd voor het wisselen van teams.

Na de wedstrijd wordt een spirit line up gehouden, met beide teams voltallig bij elkaar. Teams worden daarbij aangemoedigd iets ludieks te doen samen met de tegenstanders. Bespreek de wedstrijd samen na.

De teams vullen beide na de wedstrijd een spirit formulier in, waarvan een opmaak van de Nederlandse Frisbee Bond voorhanden is. Het team dat aan het eind van de dag de meeste punten heeft, is winnaar van de spirit prijs. Teams worden door elkaar beoordeeld op:

Overtredingen en contact: Hoe werd daarmee door het team omgegaan?

- Eerlijkheid
- Positieve houding en samenspel

Tijdens The School Final wordt er een Spirit of the Game Award uitgereikt aan het meest sportieve team van de dag!



De Olympic Moves spelregels:

Er wordt gespeeld volgens de onderstaande Olympic Moves spelregels:

De beginworp:

Aan het begin van de wedstrijd en na elk gescoord punt gaan beide teams op de voorste lijn van hun doelgebied staan. Het team dat het laatste punt gescoord heeft, werpt de schijf zo ver mogelijk naar voren. Dit gebeurt pas nadat de speler met de schijf deze omhoog heeft gestoken ten teken dat zijn team klaar staat en nadat de tegenpartij hun handen omhoog hebben gestoken ten teken dat ook zij klaar staan. Het ontvangende team moet de schijf vangen of zonder aan te raken laten vallen. Het ontvangende team krijgt nu schijfbezit en mag gaan aanvallen.

Wanneer de schijf buiten de lijnen de grond raakt heeft het ontvangende team de keuze om:

- a) de schijf in het spel te brengen waar deze de zij- of achterlijn passeert of:
- b) de schijf in het spel te brengen op de zogenaamde 'brick-stip'.

Waar de **brick-stip** is, wordt uitgelegd bij de paragraaf 'Het veld'.

Als een speler gebruik wil maken van **de brick** steekt het direct na het oprapen van de schijf zijn hand recht omhoog in de lucht en loopt naar de brick-stip. Als de speler geen gebruik maakt van de brick-regel dan loopt hij naar de zijlijn waar de schijf 'uit' raakte en brengt daar de schijf in het spel.

Wanneer de schijf binnen de lijnen de grond raakt maar daarna buiten het veld rolt, wordt de schijf ingenomen op plek waar de schijf de zijlijn heeft gepasseerd of de dichtstbijzijnde plaats op de doellijn.

Wordt de beginworp door het ontvangende team geraakt maar niet gevangen dan is er sprake van een **'turn-over'**.

Scoren:

Een punt wordt gescoord wanneer het aanvallende team de schijf vangt binnen het doelgebied van het verdedigende team. Om te bepalen of een speler binnen of buiten het doelgebied de schijf vangt is bepalend waar tijdens of na landing van vangen een lichaamsdeel van de speler contact met de grond heeft. Is dat in het doelgebied dan is er een punt gescoord, is dat erbuiten (of gelijktijdig buiten en binnen het doelgebied) dan niet. De doellijn maakt geen deel uit van het doelgebied.



Na het scoren van een punt neemt het scorende team de beginworp op de voorste lijn van het doelgebied waar zij zojuist hebben gescoord. Het andere team stelt zich op aan de overkant, op de voorste lijn van het doelgebied.

In en uit:

Een schijf is in, als hij binnen het veld wordt gevangen. Om te bepalen of een speler binnen of buiten het veld de schijf vangt is bepalend waar tijdens of na landing van vangen een lichaamsdeel van de speler contact met de grond heeft. Is dat in het veld dan is de schijf 'IN', is dat erbuiten (of gelijktijdig buiten en binnen het speelveld) dan is de schijf 'UIT'. De zij- en achterlijnen maken geen deel uit van het veld.

Evenzo moet een aanvaller de schijf binnen het doelgebied vangen om te scoren. Alle lijnen zijn uit, dus als iemand met zijn voet op een lijn staat en de schijf vangt, is hij "UIT".

De schijf mag buiten het veld zweven maar moet altijd binnen de lijnen gevangen worden! Bij het werpen van de schijf moet de speler minstens 1 voet op of binnen de lijnen van het veld hebben staan. Met beide voeten buiten de lijnen is de worp ongeldig, en kan de tegenstander de schijf terugzenden, zodat de werper het opnieuw mag proberen.

Landt de schijf 'UIT' of wordt de schijf 'UIT' gevangen dan wordt de schijf op de dichtstbijzijnde plaats aan de zijlijn en/of doellijn weer in het spel gebracht.

Bij een 'turn-over' (wisseling van schijfbezit) wordt de schijf op die plaats weer in het spel gebracht tenzij de 'turn-over' buiten het speelveld of in een doelgebied wordt gemaakt. In dat geval wordt de schijf op de dichtstbijzijnde plaats aan de zijlijn en/of doellijn weer in het spel gebracht.



Het spelen van de schijf:

Met de schijf in de hand mag niet worden gelopen. Wel mag je pivoteren net als bij basketbal. Voor een rechtshandige speler geldt de linkervoet als pivotvoet. In bezit van de schijf moet de speler deze voet vast op de grond laten staan. Een aanvaller moet de schijf binnen tien seconden doorspelen; een verdediger (de marker) gaat bij de speler met de schijf staan en telt hardop tot tien. Zonder een tellende tegenstander treden de 10 seconden niet in werking. Dit gebeurt pas zodra er geteld wordt!

De marker moet de volgende regels in acht nemen:

- armlengte afstand tot de werper;
- tellen begint met het roepen van 'Tellen' gevolgd door '...1, ...2 enz.' ;
- de marker mag de werper noch de schijf raken zolang de werper de schijf vast heeft;
- de marker mag met elk lichaamsdeel de vlucht van de schijf onderbreken zodra deze gegooid is.

Er is altijd maar één marker. Andere verdedigers moeten 3 meter afstand tot de werper bewaren tenzij ze een andere aanvallende speler verdedigen.

Een schijf geldt als een worp wanneer deze minimaal zijn eigen doorsnee vliegt. De schijf mag niet door de werper gevangen worden. Bij overtreding van deze regels gaat de schijf terug naar de werper en gaat tellen verder bij het aantal op moment van overtreding.

Wisseling van schijfbezit ('turn-over'):

Wanneer een aanval wordt onderbroken krijgt het verdedigende team de schijf en mag gaan aanvallen ('turn-over').

Dit is bijvoorbeeld het geval wanneer:

1. de schijf op de grond komt
2. de schijf onderschept wordt door een tegenstander
3. de schijfbezitter "uitgeteld" (10!) wordt
4. de schijf iets raakt buiten het veld
5. de schijf op de grond komt of iets raakt buiten de lijnen door toedoen van een tegenstander.

(Kort samengevat: wanneer een speler van team A binnen 10 tellen de schijf gooit en een andere speler van team A de schijf vangt binnen het speelveld, houdt team A schijfbezit. In alle andere gevallen is er een 'turn-over'.)

Overtredingen:

Wanneer er een overtreding wordt gemaakt, roept één van de tegenstanders "FOUT". Bij voorkeur is dat de speler op wie de overtreding werd begaan. Alle spelers staan meteen stil en het spel wordt onderbroken. Het uitgangspunt van de spelregels is dat het spel zo verder gaat, als zou zijn gebeurd wanneer de overtreding niet was gemaakt. Als de spelers het niet eens worden, gaat de schijf terug naar de vorige werper en wordt vanuit die spelsituatie verder gespeeld. Na afhandeling van een overtreding wordt het spel ALTIJD met een check hervat. De marker van het verdedigende team controleert of het verdedigende team klaar is om het punt te hervatten. Daarna telt de marker duidelijk hoorbaar af '3,2,1, disc is in' waarna het spel hervat. Eventueel geeft de marker ook aan waarmee de telling hervat (zeker wanneer deze niet bij 0 hervat is dat wel gebruikelijk).

Te laat bij een wedstrijd:

Bij minder dan vijf minuten te laat verschijnen op het speelveld start de wedstrijd met een 1-0 stand in het nadeel van het team dat te laat verscheen. Bij meer dan vijf minuten te laat verschijnen wordt de wedstrijd met 3-0 verloren verklaard. Het alsnog spelen van de wedstrijd heeft geen invloed op deze beslissing.

De wedstrijd is afgelopen bij het eindsignaal. Een schijf die dan al gegooid is mag nog worden gevangen en kan dus nog een punt opleveren! Daarom wordt door de wedstrijdleiding een signaal "nog 3 minuten" en het signaal "Nog 1 minuut" gegeven.

Bij gelijke stand tijdens een beslissende wedstrijd(halve-/kruis-/finale) wordt een beslissend punt gespeeld om tot een winnaar te komen!

Puntentelling:

- Bij winst scoort het team drie wedstrijdpunten, bij gelijkspel één wedstrijdpunt en bij verlies nul wedstrijdpunten.
- Het team met de meeste wedstrijdpunten is de winnaar in de poule
- Bij gelijk eindigen in de poule telt eerst het onderling resultaat, indien dit gelijk is telt het doelsaldo. Mocht er dan nog geen winnaar zijn dan telt het aantal gescoorde punten
- De winnende teams uit de regionale finales gaan door naar The School Final van Olympic Moves.
- Het team dat in de finale wint wordt in die categorie Nederlands kampioen schoolfrisbee.

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding eventueel na contact met de afdeling schoolsport van de KVLO.



Het veld:

Organiseer je een regionale finale dan heb je de keuze uit de onderstaande twee manieren om de velden neer te leggen op de voor jou beschikbare ruimte.

1. Op de manier zoals we dat de afgelopen jaren steeds hebben voorgeschreven

Veld (outdoor) alle categorieën	50 x 17 meter (inclusief doelgebied)
Doelgebied (outdoor)	10 meter
Brickstip	8 meter vanuit midden van eindzonelijn naar voren
Veld (indoor) alle categorieën	40 x 22 (Handbalveld, inclusief doelgebied)
Doelgebied (indoor)	5 meter, (vangbare pull gooien verplicht)
Brickstip	Midden van de doellijn

2. Op de manier die het beste aansluit bij de reglementen die de NFB(Nederlandse Frisbee Bond) hanteert voor U17 / U20.

Veld (outdoor) schoolteams	64 x 20 meter (inclusief doelgebied)
Doelgebied (outdoor)	12 meter
Brickstip	8 meter vanuit midden van endzonelijn naar voren
Veld (outdoor) klas 1-3	50 x 17 meter (inclusief doelgebied)
Doelgebied (outdoor)	10 meter
Brickstip	8 meter vanuit midden van eindzonelijn naar voren

Indoor wordt dus altijd als bij optie 1 omschreven georganiseerd!

Bij The School Final zullen beide categorieën op een veldafmeting van 64 x 20 meter spelen!





#OLYMPICMOVES

**OLYMPIC
MOVES**

