



Koningsfrisbee (U13 niveau 1)

Korte samenvatting van de spelregels:

- 1 We komen niet aan elkaar en pakken geen schijven af.
- 2 Ik moet stilstaan als ik de schijf in de hand heb.
- 3 Als ik de schijf gooi moet een teamgenoot de schijf vangen of als eerste raken binnen de lijnen voordat deze op de grond komt. Lukt dat dan mogen wij verder spelen. Lukt dat niet dan is de schijf voor de tegenpartij en mogen zij gaan aanvallen.
- 4 De koning mag het eindvak niet uit, de andere spelers mogen niet in het eindvak komen.
- 5 Vangt de koning de schijf dan scoren we 2 punten, raakt de koning de schijf dan scoren we 1 punt.
- 6 Ieder punt begint met elk team in het eigen eindvak, één team heeft de schijf. Als alle spelers klaar staan, wordt de schijf zo ver mogelijk in de richting van de tegenpartij gegooid (dit heet de 'pull') en rennen de koning(in)en zo snel mogelijk naar het tegenoverliggende eindvak en moeten daar blijven staan. De andere spelers verspreiden zich over het veld. Het aanvallende team mag de schijf na de 'pull' oprapen en beginnen met spelen.

Leeftijd

- Deze competitie is bedoeld voor spelers tot maximaal 12 jaar.

Samenstelling teams

- Teams bestaan uit minimaal 4 spelers, wissels zijn toegestaan.

Spelregels

Algemeen

1. Een spelers mogen elkaar niet aanraken of de schijf uit de handen slaan of trekken.
2. De speler met de schijf in de hand (de werper) mag niet lopen.
3. Er mag maar één speler de werper verdedigen, deze moet één armlengte afstand tot de werper houden.
4. In het eindvak is één speler (de koning) opgesteld, de overige spelers mogen niet in het eindvak komen. De koning mag het eindvak niet verlaten. Bij het volgende punt wordt een andere speler de koning.

Zelfregulering

5. Spelers moeten samen de spelregels handhaven, de spelregels zijn er om er voor te zorgen dat het spel eerlijk verloopt. Er zijn geen sancties, bij overtredingen wordt de situatie hersteld op een manier waarop beide partijen vinden dat eerlijk verder gespeeld kan worden.
6. Bij een overtreding (aanraken, schijf afpakken) wordt 'fout' geroepen, bij binnen of op/buiten de lijnen vangen of raken van de schijf wordt 'in of 'uit' geroepen. Dit noemen we een 'call'

7. Als de tegenspeler van de speler die een 'call' maakt het eens is met de 'call' dan wordt verder gespeeld volgens de spelregels (bij bijvoorbeeld 'uit' gaat de schijf naar de andere partij, of bij afpakken van de schijf deze terug geven).
8. Als de tegenspeler het niet eens is met de call mag deze dat, *rustig*, aangeven. Nu kunnen twee situaties ontstaan:
 - 8.1. De speler die de 'call' maakte trekt deze in, spelers zijn het met elkaar eens, er wordt verder gespeeld alsof de call niet gemaakt is.
 - 8.2. De spelers komen overeen dat ze het niet eens zijn: de schijf gaat terug naar de laatste werper en van dat punt wordt verder gespeeld.
9. Wanneer een 'call' wordt geroepen moeten de andere spelers blijven staan waar ze op dat moment zijn.
10. Begeleiders mogen de zelfregulering actief begeleiden, maar niet zelf beslissen hoe het spel verder gaat verlopen. Begeleiders kunnen helpen dat spelers elkaar rustig en vriendelijk blijven benaderen en naar elkaar luisteren. Ook kunnen begeleiders spelregels toelichten en erop wijzen dat je het niet eens hoeft te zijn om toch een oplossing te vinden.

Schijfbezit

11. Het team met schijfbezit is de aanvallende partij. Het andere team is de verdedigende partij.
12. Wordt een gegooide schijf binnen de lijnen gevangen door een speler dan is de schijf in bezit van die speler en heeft dat team schijfbezit.
13. Wordt de schijf na de worp niet gevangen dan geldt dat de speler die binnen de lijnen als eerste de schijf raakt vóór deze op de grond komt de schijf krijgt. Het team van die speler heeft schijfbezit.
 - 13.1. De schijf geldt als 'geraakt' wanneer deze geraakt wordt met de hand of onderarm (van vingertop tot elleboog).
14. Komt de schijf op de grond zonder aangeraakt te zijn, of wordt deze buiten de lijnen gevangen of geraakt, dan ontvangt de verdedigende partij de schijf en wordt aanvallende partij.
15. De verdediger bij de werper mag tellen. De verdediger roept hardop: 'Tellen,..1,..2' enz. Als de werper de schijf nog vastheeft bij 'Tien' dan verliest het aanvallende team de schijf.

Verloop van het spel

16. Na een score, of bij aanvang van het wedstrijd, verzamelen de spelers zich in het eindvak van hun eigen koning.
17. Beide teams wijzen een (nieuwe) koning aan.
18. De koning van het team dat gescoord heeft (of door de toss bepaald) heeft de schijf vast.
19. Spelers van beide teams steken allemaal een hand op ten teken dat het punt kan beginnen.
20. De koning met de schijf gooit deze zo ver mogelijk in de richting van het andere team. Dit team mag nu de schijf oprapen en is aanvallende partij.



21. Direct na deze uitgooi (de zgn. 'pull') rennen beide koningen naar het tegenover liggende eindvak waarna ze deze niet meer mogen verlaten. De andere spelers verspreiden zich over het middenveld.
22. Landt de pull buiten het veld dan mag deze op de zijlijn of midden op de doellijn van het eindvak in het spel worden gebracht.
23. Als de schijf tijdens een punt buiten het veld komt zonder te worden geraakt dan wordt de schijf in het spel gebracht waar deze over de zijlijn ging, als de schijf achter de achterlijn is geland, op de dichtstbijzijnde plek op de doellijn.

Scoren

24. Als de koning van het aanvallende team de schijf vangt in het eindvak dan scoort dat team 2 punten.
25. Raakt de koning de frisbee in het eindvak zonder deze te vangen dan scoort dat team 1 punt. Voor raken geldt hetzelfde als bij artikel 13.1.

Veldafmetingen, aantal spelers en lengte van de wedstrijden

Outdoor:

- Het veld is 30m lang, 15m breed, eindvak 6m.
- Teams bestaan uit 4 veldspelers en één of twee wisselers.
- Een wedstrijd duurt 15 minuten.

Indoor:

- Het veld is 20m lang, 10m breed, eindvak 3m.
- Teams bestaan uit 4 veldspelers en één of twee wisselers.
- Een wedstrijd duurt 15 minuten.