Samenvatting aanpassingen spelregels 2025-2028

Zoals jullie misschien weten is er een nieuwe versie van de WFDF regels. Deze zijn ondertussen vertaald. Om het jullie makkelijk te maken heb ik hier een samenvatting van de aanpassingen in de regels.
Tekstaanpassingen zoals “aanvallende speler” die naar “werper” wordt aangepast of stukken die aangepast zijn puur om situaties te verduidelijken zijn niet meegenomen in deze samenvatting.

Belangrijke aanpassingen:

- Mixed teams -> Afwisselende verhouding 4:3 man/vrouw hanteren. Daarnaast moeten de teams voor de wedstrijd bespreken hoe zij de match-ups communiceren, bijvoorbeeld de ratio waar er 4 spelers van zijn, dat zij hun matching signaal aangeven.

- Offside zijn nu 2 verschillende calls. Je hebt "offside" (buitenspel) en “False start” (valse start). Offside houdt in dat het verdedigende team niet in hun eigen vak staat bij de pull, valse start is als het aanvallende team niet met hun voet op de lijn staat zonder onderling positie te veranderen.

- Bij double team is er een stukje toegevoegd: Het is nu expliciet toegestaan om een worp te onderscheppen, zelfs als deze niet van de speler komt die jij verdedigt, zolang je maar actief een andere aanvallende speler dekt.

Per artikel

Artikel Spirit of the game

- Nuance, niet alleen SotG kennen, ook er naar handelen
- Luisteren naar tegenstanders
- Een speler mag een call maken als de veiligheid van een speler in gevaar is

Artikel Teams + Het starten van een wedstrijd

- (5.4) Mixed teams -> Afwisselende verhouding 4:3 man/vrouw hanteren
- (6.4) Bij mixed-wedstrijden moeten teams manieren bespreken om match-ups tussen spelers makkelijker te herkennen

Artikel De pull

- (7.5(.1)) Offside zijn nu 2 verschillende calls. Je hebt "offside" (buitenspel) en “False start” (valse start). Offside houdt in dat het verdedigende team niet in hun eigen vak staat bij de pull), valse start is als het aanvallende team niet met hun voet op de lijn staat zonder onderling positie te veranderen.

Artikel Status van de schijf

- (8.5.3) De verdediging mag niet hinderen bij het neerzetten van een pivotvoet/ bezit nemen van een schijf

- (8.5.4) Als men het niet eens wordt waar de pivotvoet neergezet moet worden neemt men het middenpunt tussen de twee voorgestelde pivotpunten.

Artikel Tellen

- (9.5.4) Als het spel wordt hervat volgens regel 16.3.2 (waarbij spelers eventuele positionele nadelen compenseren en het spel met een check doorgaat), begint de stall count opnieuw bij "Stalling één (1)".

Artikel Ontvangers en positionering

- (12.6) Er is een toevoeging op de regels over “het initiëren van” contact.
- toevoeging van 3 regels:
    - (12.6.1) Proberen de schijf te vangen is geen geldig excuus voor contact met spelers.
    - (12.6.2) Voordat een speler een sprong maakt, duikt of weg springt van zijn huidige positie, moet diegene redelijk zeker zijn dat hij geen contact zal initiëren met een tegenstander.
    - (12.7.3) Als het onduidelijk is welke speler contact initieerde en een van de spelers dook of sprong weg van zijn positie dan wordt die speler gezien als degene die contact heeft gemaakt.
- Bij het artikel (12.9) over het tegenhouden van spelers van de tegenstander is toegevoegd dat je dit niet mag doen met uitgestrekte armen

Artikel Turnovers

- (13.5.2) Nieuwe regel: Na een turnover mag elke aanvaller de schijf nemen, behalve bij een onbetwiste receiving foul, dan krijgt de speler op wie de foul gemaakt werd de schijf.

Artikel Fouls

- (17.8.1.1) Voordat de speler de "Indirecte Foul"-call maakt, mag deze de call tot twee (2) seconden uitstellen om te bepalen of de overtreding invloed zal hebben op het spel.

Artikel Infractions en violations

- Double team:
    - (18.1.1.5.1) Een verdedigende speler die een andere aanvallende speler verdedigt mag een pass van de werper verhinderen, zolang deze de andere aanvallende speler blijft verdedigen.
    - (18.1.1.5.2) Alleen door dit gebied rennen wordt niet beschouwd als double team.