



Aanvullend Reglement NFB Indoor Competitie 2021-2022

1. Algemeen

Dit aanvullend competitierglement is een toevoeging op het basisreglement voor de Ultimate competitie, mei 2016 en beschrijft de specifieke regels die van toepassing zijn bij de NFB Indoor Ultimate Competitie 2021-2022.

2. Speelveld

In aanvulling op de officiële Nederlandse spelregels voor Ultimate, versie augustus 2021, gelden voor Indoor Ultimate de volgende wijzigingen.

- 2.1. De afmetingen van de buitenlijnen van het speelveld zijn die van een handbalveld, dus 40 x 20 meter. Met marges tussen 36 x 18 en 44 x 22 meter.
- 2.2. De diepte van de eindzone bedraagt, afhankelijk van de aanwezige belijning, ongeveer 5 meter. (Let wel, de voorkant van de handbalcirkel ligt op 6 meter.)
- 2.3. Alle zij-, eindzone- en achterlijnen dienen met belijning op de vloer aangegeven te zijn. Als er geen volledige belijning is voor de eindzonelijn moet het organiserende team daar voor zorgen met 5cm breed tape. Op kruisingen van lijnen moeten pylonen of dopjes staan. De brick-mark bevindt zich op 14 meter, dus 9 meter voor het midden van de voorste eindzonelijn.
- 2.4. Alle zij- en achterlijnen dienen minimaal 1 meter, maar liever nog 2 meter van de wanden (of wandrekken of tribunes) verwijderd te zijn.
- 2.5. Gevaarlijke obstakels langs de muren (wandrekken, haken, etc.) dienen veilig afgedekt te worden. Indien dit niet is gebeurd, is een team gerechtigd om te weigeren te spelen totdat dit wel gebeurd is.
- 2.6. Het aantal spelers per team in het speelveld bedraagt 5.

3. De pull

- 3.1. Een geldige pull dient tussen de 0 (horizontaal) en 45 graden te zijn. Wanneer een schijf ondersteboven is, heeft deze een hoek van 180 graden en is de pull dus niet geldig. Het ontvangende team heeft recht op een nieuwe pull wanneer deze niet geldig is.
- 3.2. Het uitgangspunt van de pull is dat deze vangbaar moet zijn voor een speler van het ontvangende team. Dit betekent dat deze de ontvangende eindzone moet bereiken op een dusdanige hoogte dat dit mogelijk is.
- 3.3. Er wordt met een brickregel gespeeld, met dien verstande dat de brick-mark zich bevindt op 14 meter, dus 9 meter voor het midden van de voorste eindzonelijn.
- 3.4. Wanneer de pull een driedimensionaal gebied (die wordt gedecteerd door de voorste, achterste en zijlijnen van de eindzone van het ontvangende team en 2 meter hoog is) betreedt, zonder eerst de grond, het plafond, een muur of een ander object buiten het veld te raken, dan wordt deze als vangbaar beschouwd.
- 3.5. Ook een pull die wordt aangeraakt door een speler van het ontvangende team voordat deze de grond, het plafond, een muur of een ander object buiten het veld raakt, wordt als vangbaar beschouwd.
- 3.6. Alle andere pulls worden als onvangbaar beschouwd en mogen dus gebrickt worden.

- 3.7. Een pull die als eerste de grond buiten de eindzone raakt en vervolgens door glijdt, mag dus altijd gebrickt worden. Wanneer de schijf binnen het veld blijft mag het spel ook hervat worden op de plek waar deze tot stilstand is gekomen. Wanneer de schijf het veld uitschuift mag het spel ook hervat worden op de plek waar deze het speelveld verliet.
- 3.8. Een pull die als eerste een muur of een ander object buiten het veld raakt, mag dus altijd gebrickt worden. Het spel mag ook hervat worden op de plek waar de schijf het veld verliet.
- 3.9. Als een geldige en vangbare pull niet aangeraakt en/of gevangen wordt, moet deze ingebracht worden op de plek waar deze tot stilstand komt binnen het speelveld of waar deze het speelveld uit ging.
- 3.10. Als een brick call wordt betwist door het verdedigende team, dan wordt de schijf in het midden van de voorste eindzonelijn ingebracht.
- 3.11. Een gedropte pull is geen turnover zolang er een poging tot vangen wordt gemaakt.
 - 3.11.1. Het opzettelijke stoten van de schijf resulteert in een turnover.
 - 3.11.2. Een gedropte pull zal in het spel worden gebracht op de plek waar hij aangeraakt werd of op de plek waar hij stil komt te liggen/uit het veld ging, afhankelijk van welke van deze twee plekken dichterbij de verdedigende eindzone van het aanvallende team ligt.

4. Overige

- 4.1. Het tellen van de marker gaat tot en met 8. Dus als de marker de "a" van "8" kan uitspreken en de schijf is nog in de hand van de werper is er sprake van een stall-out.
- 4.2. Na een betwiste (contested) stall-out gaat de telling terug naar maximaal 6. Dus : "Stall 6 - 7 - 8"
- 4.3. In die gevallen waarbij in de officiële Nederlandse spelregels voor Ultimate de telling teruggaat naar 6, gaat ze Indoor terug naar 5. In die gevallen waarbij in de officiële Nederlandse spelregels voor Ultimate de telling start bij 9, start ze Indoor bij 7.
- 4.4. Een schijf die de muur raakt is uit. Het spel gaat verder waar de schijf het veld heeft verlaten.
- 4.5. Een schijf die het plafond raakt is uit. Als de plek waar de schijf het plafond heeft geraakt boven het speelveld is, wordt het spel hervat op de plek direct onder waar het plafond werd geraakt. Anders vanaf de plek waar de schijf het speelveld heeft verlaten.

5. Wedstrijdtijden en time-outs

- 5.1. In de open divisies 1 t/m 3 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 35 minuten.
- 5.2. In open divisie 4 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 30 minuten.
- 5.3. In de dames divisie 1 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 40 minuten.
- 5.4. In de dames divisies 2 t/m 4 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 30 minuten.
- 5.5. Bij het verstrijken van de officiële speeltijd wordt het lopende punt altijd uitgespeeld.
- 5.6. Er is geen half-time.
- 5.7. Er is één time-out van 1 minuut per team. De time-out mag alleen genomen worden na een punt en voor de daaropvolgende pull en nooit in de laatste 5 minuten van de officiële speeltijd.
- 5.8. Een team kan binnen de officiële speeltijd winnen als het 15 punten scoort met een verschil van minimaal 2 punten.
- 5.9. Er kan gelijk gespeeld worden.

6. Rangschikking (open divisies)

- 6.1. De rangschikking van een divisie over 3 speeldagen wordt bepaald aan de hand van de volgende criteria
 - 6.1.1. Het aantal wedstrijdpunten: 2 bij winst, 1 bij gelijkspel en 0 bij verlies.

- 6.1.2. Het aantal wedstrijdpunten in de onderlinge wedstrijden,
- 6.1.3. Het puntensaldo in onderlinge wedstrijden,
- 6.1.4. Het puntensaldo (=totaal aantal vóór gescoorde punten minus het totaal aantal tegen gescoorde punten) van alle gespeelde wedstrijden,
- 6.1.5. Het totaal aantal vóór gescoorde punten van alle gespeelde wedstrijden.
- 6.2. Als meer dan 2 teams gelijk eindigen, gelden dezelfde criteria, met dien verstande dat als één team afvalt aan de hand van een criterium, de overblijvende teams onderling worden gerangschikt aan de hand van bovenstaande lijst in artikel 1, weer beginnend bij het bovenste criterium.
- 6.3. Op de slotdag van de competitie wordt een afwijkend format met afwijkende regels voor de rangschikking gehanteerd. Zie artikel 8.

7. Rangschikking (dames divisies)

- 7.1. Na iedere speeldag promoveert per divisie het hoogst gerangschikte team en degradeert het laagst gerangschikte team (met uitzondering van promotie uit divisie 1 en degradatie uit divisie 4).
- 7.2. De rangschikking van een divisie per speeldag wordt bepaald aan de hand van de volgende criteria
 - 7.2.1. Het aantal wedstrijdpunten: 2 bij winst, 1 bij gelijkspel en 0 bij verlies.
 - 7.2.2. Het aantal wedstrijdpunten in de onderlinge wedstrijden,
 - 7.2.3. Het puntensaldo in onderlinge wedstrijden,
 - 7.2.4. Het puntensaldo (=totaal aantal vóór gescoorde punten minus het totaal aantal tegen gescoorde punten) van alle gespeelde wedstrijden,
 - 7.2.5. Het totaal aantal vóór gescoorde punten van alle gespeelde wedstrijden.
- 7.3. Als meer dan 2 teams gelijk eindigen, gelden dezelfde criteria, met dien verstande dat als één team afvalt aan de hand van een criterium, de overblijvende teams onderling worden gerangschikt aan de hand van bovenstaande lijst in artikel 1, weer beginnend bij het bovenste criterium.
- 7.4. Op de slotdag van de competitie wordt met een afwijkend format gespeeld. Zie artikel 9.

8. Eindrangschikking - Open

- 8.1. Voor divisies 1 t/m 3 geldt: de resultaten van de eerste drie speeldagen bepaalt de initiële rangschikking voor de slotdag.
- 8.2. In divisie 1 t/m 3 wordt op de slotdag d.m.v. een nieuwe Round Robin gespeeld om de plekken 1-4, 5-8 en 9-12. De vier hoogst gerangschikte teams in de initiële ranking voor de slotdag, spelen dus om de winst van de desbetreffende divisie. De resultaten van de eerste drie speeldagen tellen bij deze nieuwe Round Robin niet meer mee.
- 8.3. Voor divisie 4 geldt: de resultaten van de eerste drie speeldagen én de eerste wedstrijd van de slotdag bepaalt de initiële rangschikking voor de laatste wedstrijden van de slotdag.
- 8.4. In divisie 4 wordt d.m.v. een nieuwe Round Robin gespeeld om de plekken 1-4 en 5-8.
- 8.5. De zes laagst gerangschikte teams van de initiële ranking in de vierde divisie spelen eerst een plaatsingswedstrijd: 9v14, 10v13, 11v12. Daarna bepaalt een Round Robin in een hoge/lage poule de definitieve ranking.
- 8.6. Promotie en degradatie wordt als volgt bepaald:
 - 8.6.1. Tussen divisie I en divisie II promoveren en degraderen 2 teams: de teams met de rangschikking 11 en 12 van divisie 1 degraderen naar divisie 2. De teams met rangschikking 1 en 2 uit divisie 2 promoveren naar divisie 1.
 - 8.6.2. Tussen divisie II en divisie III promoveren en degraderen 2 teams: de teams met de rangschikking 11 en 12 van divisie 2 degraderen naar divisie 3. De teams met rangschikking 1 en 2 uit divisie 3 promoveren naar divisie 2.

- 8.6.3.** Tussen divisie III en divisie IV promoveren en degraderen 2 teams: de teams met de rangschikking 11 en 12 van divisie 3 degraderen naar divisie 4. De teams met rangschikking 1 en 2 uit divisie 4 promoveren naar divisie 3.

9. Eindrangschikking - Dames

- 9.1.** Op de slotdag wordt d.m.v. een nieuwe Round Robin gespeeld om de plekken 1-4, 5-9, 10-14 en 15-19.
- 9.2.** Op de slotdag geldt voor de Round Robin om plek 1-4: de officiële speeltijd is 35 minuten.
- 9.3.** Op de slotdag geldt voor de Round Robin om plek 5-9, 10-14 en 15-19: de officiële speeltijd is 30 minuten.

10. 'Spirit of the Game' prijs

Een team kan alleen in aanmerking komen voor de 'Spirit of the Game' prijs als het alle spiritscores op alle competitiedagen heeft ingevuld.

11. Extra spelers

- 11.1.** Het is mogelijk om extra spelers tijdens de competitie aan een team toe te voegen, zolang het totale team uit niet meer dan 15 spelers bestaat. Gedurende een competitie kan per competitiedag maximaal 1 extra speler aan de spelerslijst worden toegevoegd met een maximum van 4 spelers over de hele competitie.
- 11.2.** Competitieteams dienen extra spelers uiterlijk 24 uur voor de start van de eerste wedstrijd op de competitiedag waar die spelers voor het eerst met het team meespelen toe te voegen aan de spelerslijst van het competitieteam via een e-mail naar competitie@nfbultimate.nl én alle captains (contactpersonen) van de desbetreffende divisie.