



Aanvullend Reglement NFB Indoor Competitie 2022-2023

1. Algemeen

Dit aanvullend competitie-reglement is een toevoeging op het basisreglement voor de Ultimate competitie, mei 2022 en beschrijft de specifieke regels die van toepassing zijn bij de NFB Indoor Ultimate Competitie 2022-2023.

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 daarvoor zorgen met 5 cm 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. Het aantal spelers per team in het speelveld bedraagt 5.

3. Veiligheid

- 3.1. Alle zij- en achterlijnen dienen minimaal 1 meter, maar liever nog 2 meter van de wanden (of wandrekken of tribunes) verwijderd te zijn.
- 3.2. Gevaarlijke obstakels langs de muren (wandrekken, haken, etc.) dienen veilig afgedekt te worden.
- 3.3. Tassen, jassen en schoenen dienen op ruime afstand van het speelveld bewaard te worden in bijvoorbeeld een kleedkamer of op een tribune.
- 3.4. Zolang de ruimte niet is gescheiden door bijvoorbeeld een muur of net, is het tijdens een lopende wedstrijd niet toegestaan om binnen 8 meter van het speelveld over te gooien.

4. De pull

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.

- 4.4. Wanneer de pull een denkbeeldig driedimensionaal gebied (die wordt gedictieerd 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.
- 4.5. 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.
- 4.6. Alle andere pulls worden als onvangbaar beschouwd en mogen dus gebrickt worden.
- 4.7. 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.
- 4.8. Een pull die als eerste een muur of een ander object buiten het veld raakt (en niet door het denkbeeldige driedimensionale gebied is gegaan), mag dus altijd gebrickt worden. Het spel mag ook hervat worden op de plek waar de schijf het veld verliet.
- 4.9. 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.
- 4.10. Als een brick call wordt betwist door het verdedigende team, dan wordt de schijf in het midden van de voorste eindzonelijn ingebracht.
- 4.11. Een gedropte pull is geen turnover zolang er een poging tot vangen wordt gemaakt.
 - 4.11.1. Het opzettelijke stoten van de schijf resulteert in een turnover.
 - 4.11.2. 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.

5. Overige

- 5.1. 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.
- 5.2. Na een betwiste (contested) stall-out gaat de telling terug naar maximaal 6. Dus : "Stall 6 - 7 - 8"
- 5.3. 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.
- 5.4. Een schijf die de muur of een object buiten het veld raakt is uit. Het spel gaat verder waar de schijf het veld heeft verlaten.
- 5.5. 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.

6. Wedstrijdtijden en time-outs

- 6.1. In alle open divisies geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 35 minuten.
- 6.2. In dames divisie 1 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 40 minuten.
- 6.3. In dames divisie 2 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 30 minuten.
- 6.4. Bij het verstrijken van de officiële speeltijd wordt het lopende punt altijd uitgespeeld.
- 6.5. Er is geen half-time.
- 6.6. 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.
- 6.7. Een team kan binnen de officiële speeltijd winnen als het minimaal 15 punten heeft gescoord met een (positief) verschil van minimaal 2 punten.
- 6.8. Met uitzondering van de knock-out wedstrijden in dames divisie 1, kan er gelijk gespeeld worden. Wanneer er (na het lopende punt is uitgespeeld bij het verstrijken van de officiële speeltijd) een gelijkspel is bij een knock-out wedstrijd uit de 1e dames divisie, dan wordt er één extra punt gespeeld.

7. Competitieopzet Dames

- 7.1. De damescompetitie zal gespeeld worden met twee divisies. Na iedere speeldag promoveert het hoogst gerangschikte team uit divisie 2 en degradeert het laagst gerangschikte team uit divisie 1.
- 7.2. De eerste divisie bestaat uit 6 teams en ieder team start iedere speeldag met één knock-out wedstrijd. De winnaars van deze wedstrijden spelen vervolgens een Round Robin om de plekken 1-3 en de verliezers om de plekken 4-6. Vanaf de 2e speeldag zullen de knock-out wedstrijden bepaald worden op basis van de resultaten van de voorafgaande speeldag (#1 vs #6, #2 vs #5 en #3 vs #4), waarbij #6 dus het gepromoveerde team uit de 2e divisie is.
- 7.3. De tweede divisie bestaat uit 5 teams en speelt iedere speeldag een volledige Round Robin.
- 7.4. Op de slotdag kunnen afwijkende regels gelden (volgt later).

8. Competitieopzet Open

- 8.1. De open competitie zal gespeeld worden in 4 divisies met 12 teams per divisie.
- 8.2. Per divisie zal eerst een volledige Round Robin gespeeld worden tijdens dag 1-3. De resultaten van de eerste drie speeldagen bepaalt de initiële rangschikking voor de slotdag.
- 8.3. Op de slotdag wordt per divisie d.m.v. een nieuwe Round Robin gespeeld om de plekken 1-4, 5-8 en 9-12. De vier hoogst gerangschikte teams na speeldag 1-3, 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.
- 8.4. Promotie en degradatie voor het seizoen 2023-2024 wordt als volgt bepaald:
 - 8.4.1. 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.
 - 8.4.2. 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.
 - 8.4.3. 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. Rangschikking

- 9.1. De rangschikking na een Round Robin wordt bepaald aan de hand van de volgende criteria:
 - 9.1.1. Het aantal wedstrijdpunten: 2 bij winst, 1 bij gelijkspel en 0 bij verlies.
 - 9.1.2. Het aantal wedstrijdpunten in de onderlinge wedstrijden,
 - 9.1.3. Het puntensaldo in onderlinge wedstrijden,
 - 9.1.4. Het puntensaldo (=totaal aantal vóór gescoorde punten minus het totaal aantal tegen gescoorde punten) van alle gespeelde wedstrijden,
 - 9.1.5. Het totaal aantal vóór gescoorde punten van alle gespeelde wedstrijden.
- 9.2. 8.2 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, weer beginnend bij het bovenste criterium.

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.