



Aanvullend Reglement NFB Indoor Competitie 2019-2020

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 2019-2020.

2. Speelveld

In aanvulling op de officiële Nederlandse spelregels voor Ultimate, versie januari 2013, 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 het midden van de 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. Er wordt met een brickregel gespeeld, met dien verstande dat de brick-mark zich bevindt op het midden van de eindzonelijn van het team dat de pull ontvangt. Wanneer een pull niet vangbaar is, dan mag deze gebrickt worden.
- 3.3. Een pull die wordt aangeraakt door een speler van het ontvangende team voordat de schijf de grond, het plafond, een muur of een ander object buiten het veld raakt, wordt als vangbaar beschouwd. Ook een pull die het eerste contact maakt met de grond op de speelhelft van het ontvangende team (en daarvoor dus geen muur, plafond, object of een ander stuk grond geraakt heeft), is bij regel vangbaar. Daarbij is een pull die een fictieve 2m hoge rechthoek passeert, die wordt gedictieerd door de eindzonelijnen van het ontvangende team, vangbaar.
- 3.4. Een vangbare pull die niet is aangeraakt door het ontvangende team, wordt in het spel gebracht op de plek waar hij tot stilstand komt, dan wel waar hij het speelveld verlaten heeft.

- 3.5. Een vangbare pull die uit het speelveld schuift mag niet gebrickt worden. Een schuivende en niet-vangbare pull mag wel gebrickt worden. Het ontvangende team mag er in deze situatie ook voor kiezen om het spel te hervatten op de plek waar de schijf tot stilstand komt, dan wel waar hij het speelveld verlaten heeft. Het ontvangende team mag ten alle tijden een schuivende pull proberen te stoppen.
- 3.6. Een pull die de grond, het plafond, een muur of een ander object buiten het veld raakt zonder dat deze is aangeraakt door een speler van het ontvangende team en zonder de fictieve 2m hoge rechthoek (regel 3.3) te zijn gepasseerd wordt als niet vangbaar beschouwd en mag dus gebrickt worden. Het ontvangende team mag er in deze situatie ook voor kiezen om het spel te hervatten op de plek waar de schijf het speelveld verlaten heeft.
- 3.7. Een pull die het plafond raakt wordt als niet vangbaar beschouwd en mag dus gebrickt worden. Wanneer de plek waar de schijf het plafond geraakt heeft boven het speelveld is, dan mag het ontvangende team er in deze situatie ook voor kiezen om recht onder deze plek het spel te hervatten.
- 3.8. Voor de duidelijkheid: het uitgangspunt van de pull is dat deze vangbaar moet zijn voor een speler van het ontvangende team. Wanneer met opzet een situatie gecreëerd wordt waarbij de pull duidelijk niet vangbaar is (zelfs wanneer deze volgens bovenstaande bepalingen wel 'vangbaar' zou moeten zijn), dan is deze niet geldig en heeft het ontvangende team recht op een nieuwe pull.
- 3.9. Een gedropte pull is geen turnover zolang er een poging tot vangen wordt gemaakt.
 - 3.9.1. Het opzettelijke stoten van de schijf resulteert in een turnover.
 - 3.9.2. 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 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 35 minuten.
- 5.2. In de dames divisies 1 t/m 3 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 40 minuten. In de dames divisie 4 geldt: de officiële speeltijd van de wedstrijden is 30 minuten.
- 5.3. Bij het verstrijken van de officiële speeltijd wordt het lopende punt altijd uitgespeeld.
- 5.4. Er is geen half-time.

- 5.5. 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.
- 5.6. Een team kan binnen de officiële speeltijd winnen als het 15 punten scoort met een verschil van minimaal 2 punten.
- 5.7. 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 10 en 11.

7. Rangschikking (dames divisies)

- 7.1. De rangschikking van een divisie per speeldag wordt bepaald aan de hand van de volgende criteria
 - 7.1.1. Het aantal wedstrijdpunten: 2 bij winst, 1 bij gelijkspel en 0 bij verlies.
 - 7.1.2. Het aantal wedstrijdpunten in de onderlinge wedstrijden,
 - 7.1.3. Het puntensaldo in onderlinge wedstrijden,
 - 7.1.4. Het puntensaldo (=totaal aantal vóór gescoorde punten minus het totaal aantal tegen gescoorde punten) van alle gespeelde wedstrijden,
 - 7.1.5. Het totaal aantal vóór gescoorde punten van alle gespeelde wedstrijden.
- 7.2. 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.
- 7.3. Op de slotdag van de competitie wordt een afwijkend format met afwijkende regels voor de rangschikking gehanteerd. Zie artikel 10 en 12.

8. Extra spelers

- 8.1. 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.
- 8.2. Competitieteams dienen extra spelers uiterlijk 48 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.

8.3. Indien een meerderheid van de teams binnen de desbetreffende divisie bezwaar aantekent tegen het toevoegen van een extra speler, zullen de competitie coördinatoren bepalen of er sprake is van competitievervalsing, rekening houdende met de volgende toevoeging:

8.3.1. Er kan geen bezwaar worden aangetekend indien extra spelers reeds (zonder dat er sprake was van competitievervalsing) een eerdere competitiedag hebben meegespeeld.

9. '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.

10. Eindrangschikking - Algemeen

10.1. De speeltijd van de wedstrijden op de slotdag is 35 minuten.

10.2. De speeltijd van de wedstrijden van de damesdivisie #13-17 is 30 minuten.

11. Eindrangschikking - Open

11.1. Voor divisies 1 en 2 geldt: de resultaten van de eerste drie speeldagen bepaalt de initiële rangschikking voor de slotdag.

11.2. In divisie 1 en 2 wordt op de slotdag gespeeld om plekken 1-4, 5-8 en 9-12. Dit wordt gespeeld middels dubbele onderlinge wedstrijden waarna een finalewedstrijd wordt gespeeld. De winnaar van de halve finales binnen de 1e en 2e open divisie wordt bepaald aan de hand van het totale doelsaldo over beide wedstrijden. Wanneer, na het verstrijken van de officiële speeltijd van de 2e halve finale, dit doelsaldo gelijk is; zal ook een extra punt gespeeld worden om een winnaar te bepalen.

11.3. Voorbeeld: #1 speelt twee wedstrijden tegen #4. Vervolgens speelt de winnaar van deze twee onderlinge wedstrijd tegen de winnaar van de twee wedstrijden tussen #2 en #3 voor het kampioenschap. De verliezers van beide dubbele wedstrijden, spelen dan dus een laatste wedstrijd voor de derde plek. De laatste wedstrijd bepaalt voor ieder team de definitieve rangschikking voor de Indoorcompetitie.

11.4. Voor divisies 3A en 3B geldt: de resultaten van de eerste drie speeldagen bepaalt de initiële rangschikking voor de slotdag.

11.5. Voor divisies 3A en 3B geldt: de 6 hoogst gerangschikte teams (per divisie) spelen een plaatsingswedstrijd: 1v6, 2v5, 3v4. Daarna bepalen onderlinge wedstrijden in een hoge/lage poule de definitieve rangschikking.

11.6. Door de overige 5 teams wordt een Round Robin gespeeld. De resultaten hiervan bepalen de uiteindelijke rangschikking.

11.7. Promotie en degradatie wordt als volgt bepaald:

11.7.1. 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.

11.7.2. In divisie 2 degraderen 3 teams met de rangschikking 10 t/m 12.

11.7.3. Vanuit divisies 3A en 3B promoveren 3 teams. De winnaar van zowel poule 3A als 3B promoveren automatisch. Een onderlinge wedstrijd tussen beide teams die als tweede zijn gerangschikt uit beide poules, zal het 3e team bepalen dat promoveert.

12. Eindrangschikking - Dames

- 12.1. De top 8 speelt volgens een bracket structuur. De resultaten van deze bracket bepalen de definitieve rangschikking.
- 12.2. De rangschikking voor plekken 9-12 en 13-17 wordt bepaald middels een Round Robin.