



## Regelmodifikationen für Indoor Ultimate

Gültig für alle offiziellen Indoor Turniere des DFV

Es gelten die offiziellen WFDF Regeln mit diesen Ausnahmen:

### **Spielfeld:**

Das Spielfeld ist ein 40 m langes und 20 m breites Rechteck. Das Spielfeld besteht aus einem 28 m x 20 m großen Rechteck, der Zentralzone, mit zwei je 6 m x 20 m großen Rechtecken, den Endzonen, an den beiden 20 m langen Kanten des Hauptfeldes. Es gibt keine Brickpunkte.

### **Mannschaften:**

Während jedes Punktes müssen von jeder Mannschaft mindestens 3 und höchstens 5 Spieler auf dem Feld sein.

### **Der Anwurf:**

Ein fallen gelassener Anwurf ist kein Turnover. Berührt ein Offence-Spieler die Scheibe, ohne sie zu Fangen und ohne dass sie davor den Boden oder das Aus berührt hat, dann muss dieser Spieler die Scheibe an der Stelle in Spiel bringen, wo sie liegen bleibt. Wenn die Scheibe signifikant abgelenkt wurde und der Offence hierdurch ein Vorteil entsteht, kann die Defence „Violation“ rufen und der Spieler, der die Scheibe zuerst berührt hat, bringt die Scheibe mit einem Check an der Stelle dieser Berührung ins Spiel.

Wenn die Scheibe das Aus berührt, nachdem sie die hintere oder seitliche Begrenzungslinien der Endzone in einer Höhe von 2 Meter oder tiefer überquert hat, muss der Werfer den Pivot an der Stelle des Spielfeldes setzen, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist.

Wenn die Scheibe das Aus berührt, nachdem sie die hintere oder seitliche Begrenzungslinien in einer Höhe von mehr als 2 Meter überquert hat oder die seitliche Begrenzungslinie der Zentralzone überquert hat, kann der Werfer den Pivot entweder in der Mitte der Punktlinie oder an der Stelle des Spielfeldes setzen, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist. Um die Mitte zu wählen, muss der Werfer vor dem Aufheben der Scheibe die Hand heben.

Wenn die Scheibe die Decke oder einen andern Gegenstand berührt, während sie sich innerhalb des Spielfeldes befindet, kann der Werfer den Pivot entweder in der Mitte der Punktlinie oder an der Stelle des Spielfeldes setzen, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe die Decke oder einen andern Gegenstand berührt hat. Um die Mitte zu wählen, muss der Werfer vor dem Aufheben der Scheibe die Hand heben.

### **Anzählen:**

Der Stallcount beträgt 8.



### **Bestimmungen zum Aus:**

Die Decke und andere Gegenstände, die sich über dem Spielfeld befinden, sind Aus.

### **Turnover:**

Nach einem Turnover ist der Ort des Turnovers wie folgt:

Wenn die Scheibe die Decke oder einen anderen Gegenstand berührt, während sie sich innerhalb des Spielfeldes befindet, dann ist der Ort des Turnovers direkt unter dem Ort der Berührung.

### **Weiterspielen nach einer Spielunterbrechung:**

Nach einer Spielunterbrechung wird das Anzählen wie folgt fortgesetzt:

Nach einer unbestrittenen Regelverletzung durch die verteidigende Mannschaft wird das Anzählen bei eins (1) neu begonnen.

Nach einer unbestrittenen Regelverletzung durch die angreifende Mannschaft wird das Anzählen mit höchstens sieben (7) fortgesetzt.

Nach einem bestrittenen "Ausgezählt" (stall-out) wird das Anzählen mit höchstens sechs (6) fortgesetzt.

Nach allen anderen Calls wird das Anzählen mit höchstens fünf (5) fortgesetzt.

### **Beispiele:**

Der Anwurf fliegt in einer Höhe von über 2m über die hintere oder seitliche Begrenzung der Endzone. Der Werfer kann den Arm heben und die Scheibe in der Mitte der Punktlinie ins Spiel bringen.

Der Anwurf fliegt in einer Höhe von 2m oder tiefer über die hintere oder seitliche Begrenzung der Endzone. Ob die Scheibe den Boden berührt, bevor sie ins Aus geht, spielt keine Rolle. Der Werfer muss die Scheibe auf der hinteren oder seitlichen Begrenzungslinie ins Spiel bringen.

Der Anwurf überquert die Seitenlinie ins Aus vor der Endzone. Ob die Scheibe den Boden berührt, bevor sie ins Aus geht, spielt keine Rolle. Der Werfer kann sich entscheiden, ob er die Scheibe an der Seitenlinie ins Spiel bringt oder ob er einen Arm hebt und sie in der Mitte der Punktlinie ins Spiel bringt.

Die Scheibe berührt im Spiel die Decke oder einen Basketballkorb, während sie sich über dem Spielfeld befindet: Die Scheibe wird an der Stelle unter der Berührung mit dem Aus ins Spiel gebracht.

Die Scheibe berührt im Spiel die Decke oder einen Basketballkorb, während sie sich im Aus befindet: Die Scheibe wird an der Stelle ins Spiel gebracht, an der sie das Spielfeld verlassen hat.

"Stalling [...], 6, 7" - Unbestrittenes Foul der Angreifer - Check-In mit "Stalling Sieben"

"Stalling [...], 7, 8" - Bestrittener Stall Out - Check-In mit "Stalling Sechs"

"Stalling [...], 5, 6" - Bestrittenes Foul der Verteidigung - Check-In mit "Stalling Fünf"