

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. Die Brickmarkierung ist der Schnittpunkt von zwei (2) sich kreuzenden je 0,3 m langen Linien in der Zentralzone, die sich 8 m vor der jeweiligen Punktlinie in der Mitte zwischen den Seitenlinien befindet.

Mannschaften:

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

Der Anwurf:

Der anwerfende Spieler muss beim Anwurf sicherstellen, dass die Gesundheit aller Spieler und Zuschauer nicht mutwillig gefährdet wird und der Anwurf fangbar ist. Dies schließt insbesondere Anwürfe aus, die mit großer Kraft auf Körperhöhe über das Feld geworfen werden.

Ein fallengelassener 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.

Bleibt die Scheibe im Aus liegen, muss der Werfer den Pivot dort setzen, wo die Scheibe zuerst die Begrenzungslinie überquert hat, auch falls diese Stelle in der verteidigten Endzone wäre. 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.

Falls ein Angreifer den Anwurf fängt, muss er einen Pivot an der Stelle des Spielfeldes setzen, die dem Ort am nächsten liegt, an der die Scheibe gefangen wurde, auch wenn diese Stelle in der verteidigten Endzone liegt.

Falls 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 an der Brickmarkierung oder an der Stelle des Spielfeldes setzen, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist.

Falls die Scheibe das Aus berührt, nachdem sie die hintere oder seitliche Begrenzungslinien der Endzone in einer Höhe von weniger als 2 Metern durchquert hat, aber zuvor die Zentralzone berührt

hat, darf der Werfer den Pivot an der Brickmarkierung oder an der Stelle der Zentralzone, die der Stelle am nächsten liegt, an der die Scheibe ins Aus gegangen ist, setzen.

Falls die Scheibe das Aus berührt, nachdem sie die hintere oder seitliche Begrenzungslinien der Endzone in einer Höhe von weniger als 2 Metern überquert hat, ohne zuvor die Zentralzone zu berühren, 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.

Falls die Scheibe die Decke oder einen andern Gegenstand berührt, während sie sich innerhalb des Spielfeldes befindet, kann der Werfer den Pivot entweder an der Brickmarkierung 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.

Die verbindliche Brickoption muss von irgendeinem Angreifer angezeigt werden, indem er einen Arm vollständig über den Kopf ausstreckt und "Brick" ruft, bevor die Scheibe aufgehoben wird.

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.

Anzählen 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 2 m über die hintere oder seitliche Begrenzung der Endzone. Irgendeine angreifende Person kann den Arm heben, woraufhin der Werfer die Scheibe an der Brickmarkierung ins Spiel bringen muss.

Der Anwurf fliegt in einer Höhe von 2 m oder tiefer über die hintere oder seitliche Begrenzung der Endzone, ohne zuvor die Zentralzone berührt zu haben. Der Werfer muss die Scheibe auf der hinteren oder seitlichen Begrenzungslinie ins Spiel bringen.

Der Anwurf fliegt in einer Höhe von 2 m oder tiefer über die hintere oder seitliche Begrenzung der Endzone und hat zuvor die Zentralzone berührt, wie z.B. bei einem Roller. Irgendeine angreifende Person kann den Arm heben, woraufhin der Werfer die Scheibe an der Brickmarkierung ins Spiel bringen muss.

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 sie an der Brickmarkierung ins Spiel bringt.

"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"

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

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.