

# Regelmodifikationen für Indoor Ultimate

Version: November 2019; Gültig für alle offiziellen Indoor-Turniere des DFV

Es gelten die offiziellen WFDF Regeln mit diesen Ausnahmen:

## Spielfeld

Das Spielfeld ist ein 40m langes und 20m breites Rechteck. Das Spielfeld besteht aus einem 28m x 20m großen Rechteck, der Zentralzone, mit zwei je 6m x 20m großen Rechtecken, den Endzonen, an den beiden 20m langen Kanten des Hauptfeldes. Die Brickmarkierung ist der Schnittpunkt von zwei (2) sich kreuzenden je 0,3m langen Linien in der Zentralzone, die sich 8m vor der jeweiligen Punktlinie in der Mitte zwischen den Seitenlinien befindet.

## Teams

Während jedes Punktes müssen von jedem Team mindestens 3 und höchstens 5 Spieler\*innen auf dem Feld sein.

## Der Anwurf

Der\*die anwerfende Spieler\*in muss beim Anwurf sicherstellen, dass die Gesundheit aller Spieler\*innen 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\*e Offence-Spieler\*in die Scheibe, ohne sie zu fangen und ohne dass sie davor den Boden oder das Aus berührt hat, dann muss diese\*r Spieler\*in die Scheibe an der Stelle in Spiel bringen, wo sie liegen bleibt. Bleibt die Scheibe im Aus liegen, muss der\*die Werfer\*in 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\*die Spieler\*in, der\*die die Scheibe zuerst berührt hat, bringt die Scheibe mit einem Check an der Stelle dieser Berührung ins Spiel.

Falls ein\*e Angreifer\*in 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.

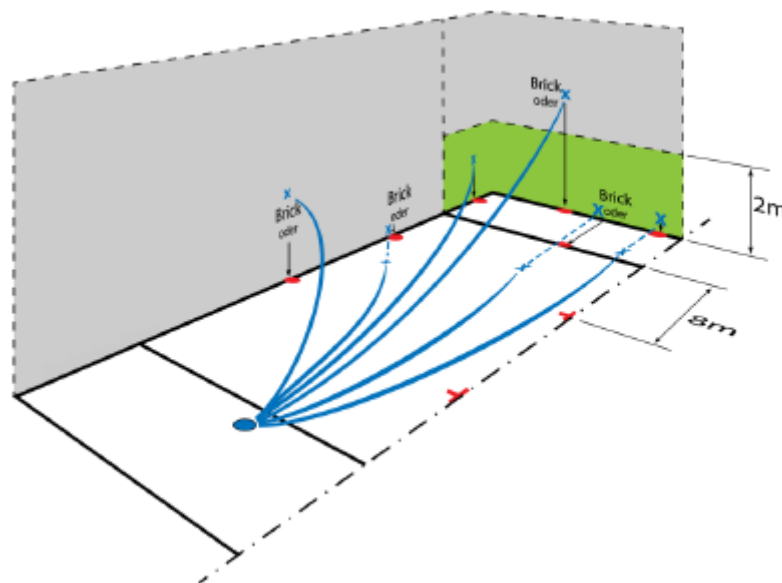
Falls die Scheibe das Aus berührt, nachdem sie die hintere oder seitliche Begrenzungslinie der Endzone in einer Höhe von mehr als 2 Meter überquert hat oder die seitliche Begrenzungslinie der Zentralzone überquert hat, kann der\*die Werfer\*in den Pivot entweder an der Brickmarkierung oder an der Stelle 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 Begrenzungslinie der Endzone in einer Höhe von weniger als 2 Metern durchquert hat, aber zuvor die Zentralzone

berührt hat, darf der\*die Werfer\*in 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 Begrenzungslinie der Endzone in einer Höhe von weniger als 2 Metern überquert hat, ohne zuvor die Zentralzone zu berühren, muss der\*die Werfer\*in 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 anderen Gegenstand berührt, während sie sich innerhalb des Spielfeldes befindet, kann der\*die Werfer\*in 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\*r Angreifer\*in angezeigt werden, indem er\*sie 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 und "Brick" rufen, woraufhin der\*die Werfer\*in 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\*die Werfer\*in 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 und "Brick" rufen, woraufhin der\*die Werfer\*in 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\*die Werfer\*in kann sich entscheiden, ob er die Scheibe an der Seitenlinie ins Spiel bringt oder, falls irgendeine angreifende Person den Arm hebt und "Brick" ruft, an der Brickmarkierung ins Spiel gebracht werden.

"Stalling [...], 6, 7" - Unbestrittenes Foul der Angreifer\*innen - 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 im Aus befindet: Die Scheibe wird an der Stelle ins Spiel gebracht, an der sie das Spielfeld verlassen hat.

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