# Aanvullend Reglement NFB Indoor Competitie 2025-2026

## 1. Algemeen

Dit aanvullend competitiereglement 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 2025-2026. Het bevat wijzigingen op de officiële Nederlandse spelregels voor Ultimate, versie augustus 2021, welke specifiek gelden voor Indoor Ultimate.

## 2. Inschrijvingen

Nadat de inschrijvingen officieel zijn geopend hebben verenigingen tot de registratiedeadline de tijd om hun teams in te schrijven voor de competitie.

2.1. Teams die worden aangemeld voor de deadline zijn verzekerd van deelname aan de competitie

2.2. Teams die worden aangemeld na de deadline kunnen alleen nog meedoen als de competitie-organisatie daarmee akkoord gaat.

2.3. Teams dienen bij het inschrijven een voorkeur voor een divisie aan te geven.

## 3. Voorlopige divisie-indeling (open)

3.1. Op basis van de resultaten van vorig seizoen (inclusief promotie/degradatie) wordt de voorlopige rangschikking vastgesteld.

3.1.1. Nieuwe teams worden op volgorde van moment van inschrijving onderaan deze lijst geplaatst.

3.1.2. Teams die zich hebben aangemeld na de registratie-deadline (maar nog zijn geaccepteerd) worden onder alle tijdig aangemelde teams geplaatst (dus ook onder alle nieuwe teams).

3.2. Wanneer een team niet deelneemt ten opzichte van het voorgaande seizoen (of wanneer een team zich te laat aanmeldt) dan schuiven alle ondergelegen teams een plek in de rangschikking op (en enkele teams schuiven hierdoor een divisie op). Dit gebeurt (met uitzondering van situatie 3.2.1) ook wanneer dit niet conform de eigen voorkeur is.

3.2.1. Wanneer een team vorig seizoen gedegradeerd is en door situatie 3.2 weer terug zou schuiven naar hun divisie van vorig seizoen, dan worden zij via e-mail door de competitie-organisatie hierover geïnformeerd. Dit team heeft vervolgens 24 uur om deze ‘promotie’ te weigeren. Wanneer zij dit weigeren, dan schuift het volgende team in de rangschikking op naar boven.

## 4. Definitieve divisie-indeling (open)

4.1. Teams die in de voorlopige rangschikking niet in de laagste of een na laagste divisie gerangschikt staan, kunnen hun plaats tot 72 uur voor de online vergadering (zie 4.3) laten vervallen. Dit team wordt dan onderaan de rangschikking geplaatst. De hierdoor ontstane vrije plek in een divisie wordt met een ander team opgevuld.

4.1.1. Wanneer geen van de ondergelegen teams uit een andere divisie een voorkeur heeft doorgegeven voor de divisie waar de plek is vrijgekomen, dan schuiven alle ondergelegen teams uit die divisie en de divisie daaronder een positie naar boven op (één team schuift hierdoor een divisie op).

4.1.2. Wanneer een team vorig seizoen gedegradeerd is en door situatie 4.1.1 weer terug zou schuiven naar hun divisie van vorig seizoen, dan worden zij via e-mail door de competitie-organisatie hierover geïnformeerd. Dit team heeft vervolgens 24 uur om deze 'promotie' te weigeren. Wanneer zij dit weigeren, dan schuift het volgende team in de rangschikking op naar boven.

4.1.3. Wanneer exact één van de ondergelegen teams uit een andere divisie een voorkeur heeft doorgegeven voor de divisie waar de plek is vrijgekomen, dan neemt dit team deze positie over.

4.1.4. Wanneer meerdere van de ondergelegen teams uit de andere divisies een voorkeur hebben doorgegeven voor de divisie waar de plek is vrijgekomen, dan wordt deze positie aangeboden tijdens de online vergadering (zie 4.3).

4.2. Mocht door artikel 4 .1 of diens subsecties wederom een plek vrijkomen in een divisie (voorbeeld: divisie I is opgevuld met een team uit divisie II, maar hierdoor ontstaat een vrije plek in divisie II), dan wordt deze divisie wederom volgens de regels van 4.1 en diens subsecties aangevuld. Dit geldt niet voor de laagste divisie.

4.3. Nadat eventuele vrije plekken in alle divisies zijn opgevuld (zie 4.1.3) is het voor alle teams tijdens een online vergadering mogelijk om van divisie te wisselen.

4.3.1. Er kan maximaal 1 persoon per vereniging zitting nemen in deze vergadering

4.3.2. Mocht een team niet vertegenwoordigd zijn tijdens deze vergadering, dan kan deze alleen gewisseld worden conform de doorgegeven voorkeur bij de teamregistratie. Hierbij wordt dan dus geen toestemming meer aan het desbetreffende team gevraagd.

4.3.3. Mocht tijdens de online vergadering (bijvoorbeeld door artikel 4.1.3) een plek vrijkomen in een divisie. Dan wordt deze wederom volgens bovenstaande regels gevuld.

## 5. Speelveld

5.1. De afmetingen van de buitenlijnen van het speelveld zijn die van een handbalveld, dus 40 x 20 meter. Afhankelijk van de aanwezige belijning zijn marges tussen 36 x 18 en 44 x 22 meter toegestaan.

5.2. De diepte van de eindzone bedraagt 6 meter (het doelgebied bij handbal, oftewel de halve handbalcirckel, heeft eveneens een straal van 6 meter). Een kleinere eindzone (tot minimaal 5 meter) is toegestaan wanneer dit beter uitkomt met de aanwezige belijning omdat er bijvoorbeeld geen belijning voor handbal aanwezig is.

5.3. 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.

5.4. De brick-mark bevindt zich op 14 meter vanaf de achterlijn.

## 6. Veiligheid

6.1. Alle zij- en achterlijnen dienen minimaal 1 meter, maar liever nog 2 meter van de wanden (of wandrekken of tribunes) verwijderd te zijn.

6.2. Gevaarlijke obstakels langs de muren (wandrekken, haken, etc.) dienen veilig afgedekt te worden.

6.3. Tassen, jassen en schoenen dienen op ruime afstand van het speelveld bewaard te worden in bijvoorbeeld een kleedkamer of op een tribune.

6.4. Zolang de ruimte niet is gescheiden door bijvoorbeeld een muur of net, is het tijdens een lopende wedstrijd niet toegestaan om naast, door of langs het speelveld over te gooien.

## 7. De pull

7.1. Een geldige pull:

7.1.1. 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.

7.1.2. Wordt op een dusdanige snelheid gegooid dat de veiligheid van de ontvanger niet in het geding komt.

7.2. Het ontvangende team heeft recht op een nieuwe pull wanneer deze niet geldig is.

7.3. 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.

7.4. Er wordt met een brickregel gespeeld, met dien verstande dat de brick-mark zich bevindt op 14 meter vanaf de achterlijn.

7.5. Wanneer de pull een denkbeeldig driedimensionaal gebied (die wordt gedicteerd door de voor-, achter- en zijlijnen van de eindzone van het ontvangende team en 2 meter hoog is) snijdt, zonder eerst de grond, het plafond, een muur of een ander object buiten het veld te raken, dan wordt deze als vangbaar beschouwd.

7.6. 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.

7.7. Alle andere pulls worden als onvangbaar beschouwd en mogen dus gebrickt worden.

7.8. 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.

7.9. Een pull die als eerste een muur of een ander object buiten het veld raakt (en dus niet eerst 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.

7.10. 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.

7.11. Als een brick call wordt betwist door het verdedigende team, dan wordt de schijf in het midden van de voorste eindzonelijn ingebracht.

7.12. Een gedropte pull is geen turnover zolang er een poging tot vangen wordt gemaakt.

7.12.1. Een gedropte pull zal in het spel worden gebracht op de plek waar hij aangeraakt werd, op de plek waar hij stil komt te liggen of op de plek waar hij het veld uit ging. Men kiest de plek die het dichtst bij de verdedigende eindzone van het aanvallende team ligt.

## 8. Competitieopzet Vrouwen

8.1. De vrouwencompetitie wordt gespeeld in drie divisies

8.1.1. Divisie I bestaat uit 4 teams

8.1.2. Divisie II bestaat uit 5 teams

8.1.3. Divisie III bestaat uit 5 teams

8.2. Iedere divisie speelt op speeldag 1-3 een volledige round-robin.

8.3. Na iedere speeldag promoveert het hoogst gerangschikte team uit divisie II en degradeert het laagst gerangschikte team uit divisie I.

8.4. Na de eerste speeldag promoveren de twee hoogst gerangschikte teams uit divisie III en degraderen de twee laagst gerangschikte teams uit divisie II.

8.5. Na speeldag 2 en 3 promoveert het hoogst gerangschikte team uit divisie III en degradeert het laagst gerangschikte team uit divisie II.

8.6. Alle teams worden op basis van de resultaten van speeldag 3 (na promotie en degradatie) gerangschikt van 1 tot 14 en vormen zo de initiële rangschikking voor de slotdag.

8.7. Op de slotdag spelen de acht hoogst gerangschikte teams een bracket voor plek 1-8.

8.8. Op de slotdag spelen de overige teams een round-robin in twee poules. Poule A bestaat uit #9, #12 en #13 en poule B uit #10, #11 en #14.

8.9. De winnaars van beide poules eindigen de slotdag met een finalewedstrijd voor plek 9 en 10, de nummers twee met een wedstrijd voor plek 11 en 12 en de nummers drie met een wedstrijd voor plek 13 en 14.

## 9. Competitieopzet Open

9.1. De open competitie wordt gespeeld in drie divisies

9.1.1. Divisie I bestaat uit 11 teams

9.1.2. Divisie II bestaat uit 12 teams

9.1.3. Divisie III bestaat uit 16 teams

9.2. Divisie I

9.2.1. Een volledige round-robin gedurende speeldag 1-3 bepaalt de initiële rangschikking voor de slotdag.

9.2.2. De teams op positie 2-7 van de initiële rangschikking spelen op de slotdag een kwartfinale (2v7, 3v6, 4v5). De winnaars van deze wedstrijden spelen samen met

het hoogst gerangschikte team van de initiële rangschikking een bracket voor plek 1-4. De verliezers spelen een round-robin voor plek 5-7.

9.2.3. De teams op positie 8-11 van de initiële rangschikking spelen op de slotdag een round-robin voor plek 8-11.

9.3. Divisie II

9.3.1. Een volledige round-robin gedurende speeldag 1-3 bepaalt de initiële rangschikking voor de slotdag.

9.3.2. De teams op positie 1-8 van de initiële rangschikking spelen op de slotdag een bracket voor plek 1-8.

9.3.3. De teams op positie 9-12 van de initiële rangschikking spelen op de slotdag een round-robin voor plek 9-12.

9.4. Divisie III

9.4.1. In een hogere (3A) en een lagere (3B) poule wordt gedurende speeldag 1 en 2 een round-robin gespeeld..

9.4.2. De 5 hoogst gerangschikte teams van poule 3A spelen op speeldag 3 een round-robin voor positie 1-5 van de initiële rangschikking voor de slotdag.

9.4.3. De 3 laagst gerangschikte teams van poule 3A en de 3 hoogst gerangschikte teams van poule 3B spelen op speeldag 3 een round-robin voor positie 6-11 van de initiële rangschikking voor de slotdag.

9.4.4. De 5 laagst gerangschikte teams van poule 3B spelen op speeldag 3 een round-robin voor positie 12-16 van de initiële rangschikking voor de slotdag.

9.4.5. De teams op positie 1-8 van de initiële rangschikking spelen op de slotdag een bracket voor plek 1-8.

9.4.6. De teams op positie 9-16 van de initiële rangschikking spelen op de slotdag een bracket voor plek 9-16.

## 10. Wedstrijdtijden en time-outs (dag 1, 2 en 3)

10.1. De officiële speeltijd (inclusief rustpauze) van de wedstrijden bedraagt:

10.1.1. 40 minuten in vrouwen divisie I en open divisie I

10.1.2. 35 minuten in open divisie II en III

10.1.3. 30 minuten in vrouwen divisie II en III

10.1.4. Na de initiële round-robin spelen de drie laagst gerangschikte teams van 3A en de drie hoogst gerangschikte teams van 3B een tussenronde waarin de officiële speeltijd (inclusief rustpauze) van de wedstrijden 25 minuten bedraagt.

10.2. Een korte rustpauze van 1 minuut gaat in:

10.2.1. na 20 minuten als het lopende punt is uitgespeeld of als één van de teams een score van 9 punten heeft bereikt in vrouwen divisie I en open divisie I.

10.2.2. na 17 ½ minuut als het lopende punt is uitgespeeld of als één van de teams een score van 8 punten heeft bereikt in open divisie II en III

10.2.3. na 15 minuten als het lopende punt is uitgespeeld of als één van de teams een score van 7 punten heeft bereikt in vrouwen divisie II en III.

10.2.4. In de tussenronde tussen poule 3A en 3B bedraagt de rustpauze 1 minuut. Deze gaat in na 12 ½ minuten als het lopende punt is uitgespeeld of als één van de teams een score van 6 punten heeft bereikt.

10.3. Het team dat het eerste punt in verdediging is gestart, zal het eerste punt na de korte rustpauze in aanval starten. Er wordt niet gewisseld van eindzone, de rustpauze heeft geen effect op dat patroon.
10.4. Bij het verstrijken van de officiële speeltijd wordt het lopende punt altijd uitgespeeld.
10.5. 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.
10.6. Een team kan binnen de officiële speeltijd winnen als:
10.6.1. het 17 punten scoort in vrouwen divisie I en open divisie I
10.6.2. het 15 punten scoort in open divisie II en III
10.6.3. het 13 punten scoort in vrouwen divisie II en III
10.6.4. het 11 punten scoort in de tussenronde tussen 3A en 3B
10.7. Er kan gelijk gespeeld worden.

## 11. Wedstrijden en time-outs (dag 4; slotdag)

11.1. De officiële speeltijd van de wedstrijden bedraagt:
11.1.1. 40 minuten in de vrouwen divisie
11.1.2. 35 minuten in alle open divisies
11.2. Een korte rustpauze van 1 minuut gaat in:
11.2.1. na 20 minuten als het lopende punt is uitgespeeld of als één van de teams een score van 9 punten heeft bereikt in de vrouwen divisie.
11.2.2. na 17 ½ minuut als het lopende punt is uitgespeeld of als één van de teams een score van 8 punten heeft bereikt in alle open divisies.
11.3. Het team dat het eerste punt in verdediging is gestart, zal het eerste punt na de korte rustpauze in aanval starten. Er wordt niet gewisseld van eindzone, de rustpauze heeft geen effect op dat patroon.
11.4. Bij het verstrijken van de officiële speeltijd wordt het lopende punt altijd uitgespeeld.
11.5. 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.
11.6. Een team kan binnen de officiële speeltijd winnen als:
11.6.1. het 17 punten scoort in de vrouwen divisie
11.6.2. het 15 punten scoort in alle open divisies
11.7. Er kan gelijk gespeeld worden in de round-robin wedstrijden:
11.7.1. voor plek 5-7 in open divisie I
11.7.2. voor plek 8-11 in open divisie I
11.7.3. voor plek 9-12 in open divisie II
11.7.4. van poule A en B van de vrouwen divisie
11.8. In alle overige wedstrijden kan niet gelijk gespeeld worden. Mocht aan het einde van zo'n wedstrijd de score gelijk zijn, dan wordt 1 extra punt gespeeld om een winnaar te bepalen.

## 12. Overige

12.1. Het minimum aantal spelers in het speelveld per team bedraagt 4, het maximum aantal spelers 5. Wanneer een team niet voldoende (minder dan 4) spelers heeft om te spelen, dan zal deze eerst de eigen time-out van 1 minuut verbruiken. Wanneer er dan nog steeds

onvoldoende spelers aanwezig zijn, krijgt de tegenstander 1 punt per minuut toegekend zolang er niet gespeeld kan worden.

12.2. 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, dan is er sprake van een stall-out.

12.3. Na een betwiste (contested) stall-out gaat de telling terug naar maximaal 6. Dus : ”Stall 6 – 7 – 8 ”

12.4. 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.

12.5. 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.

12.6. Een schijf die de muur, een object of de vloer buiten het veld raakt is uit. Het spel gaat verder waar de schijf het veld heeft verlaten.

12.7. Wanneer het spel wordt hervat (dus nadat het spel tijdelijk ‘dood’ was) op de zijlijn, dan mag de pivotvoet van de speler die het spel hervat 1 meter het veld in worden gezet.

12.7.1. Wanneer een vangbare pull niet gevangen wordt en het spel daarom wordt hervat op de zijlijn, dan wordt de pivotvoet op de zijlijn gezet op de plek waar de schijf het veld verliet. De pivotvoet mag in dit geval dus niet 1 meter het veld in worden gezet.

## 13. Promotie en degradatie

13.1. Promotie en degradatie voor de open divisie seizoen 2026-2027 wordt als volgt bepaald:

13.1.1. Tussen divisie I en divisie II promoveren en degraderen 1, 2 of 3 teams: het team met rangschikking 11 van divisie I degradeert direct naar divisie II. De teams met rangschikking 1 en 2 uit divisie II promoveren direct naar divisie I. Een extra wedstrijd zal op de slotdag gespeeld worden tussen het team met rangschikking 10 van divisie I en het team met rangschikking 3 van divisie II. De winnaar krijgt een plek in divisie I, de verliezer een plek in divisie II.

13.1.2. Tussen divisie II en divisie III promoveren en degraderen 2 teams: de teams met de rangschikking 11 en 12 van divisie II degraderen naar divisie III. De teams met rangschikking 1 en 2 uit divisie III promoveren naar divisie II.

## 14. Rangschikking

14.1. De rangschikking na een round-robin wordt bepaald aan de hand van de volgende criteria:

14.1.1. Het aantal wedstrijdpunten: 2 bij winst, 1 bij gelijkspel en 0 bij verlies.

14.1.2. Het aantal wedstrijdpunten in de onderlinge wedstrijden,

14.1.3. Het puntensaldo in onderlinge wedstrijden,

14.1.4. Het puntensaldo (=totaal aantal vóór gescoorde punten minus het totaal aantal tegen gescoorde punten) van alle gespeelde wedstrijden,

14.1.5. Het totaal aantal vóór gescoorde punten van alle gespeelde wedstrijden.

14.2. 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.

## 15. 'Spirit of the Game' prijs

15.1. Een team kan alleen in aanmerking komen voor de Spirit of the Game prijs, indien het alle spiritscores op alle competitiedagen heeft ingevuld.
15.2. Alle spiritscores van dag 1 t/m 3 tellen mee voor de Spirit of the Game prijs. Alle wedstrijden op de slotdag tellen dus niet mee.

## 16. Extra spelers

16.1. Het is mogelijk om extra spelers tijdens de competitie aan een team toe te voegen.

16.1.1. Het totale team mag niet uit meer dan 15 spelers bestaan.

16.1.2. Spelers die nog niet aan de competitie deelnemen, kunnen vrij worden toegevoegd aan ieder competitieteam

16.1.3. Spelers die een eerdere speeldag al hebben deelgenomen aan de competitie, kunnen enkel verplaatst worden naar een team van dezelfde vereniging welke in een hogere divisie speelt.

16.2. 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.