

In aanvulling op de spelregels gelden voor Indoor Ultimate de volgende wijzigingen :

- 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.
- 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.)
- 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.
- Alle zij- en achterlijnen dienen minimaal 1 meter, maar liever nog 2 meter van de wanden (of wandrekken of tribunes) verwijderd te zijn.
- 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.
- Het aantal spelers per team in het speelveld bedraagt 5.
- De pull moet vangbaar zijn voor een speler van het ontvangende team binnen het hele speelveld. Bovendien mag de de hoek tussen het horizontale vlak en het vlak van de schijf tijdens de vlucht niet meer zijn dan 45 graden. Een team heeft recht op een 'rethrow' als ze de pull niet kan vangen.
- Het ontvangende team mag ongestraft proberen de pull te vangen of tegen te houden. Met andere woorden: als het ontvangende team de schijf aanraakt en laat vallen, blijft ze in schijfbezit. Het is echter niet toegestaan om de schijf hierbij naar voren te slaan. Als de schijf wordt aangeraakt en vervolgens de grond raakt, zal hij 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 eindzone van het aanvallende team ligt.
- Er wordt met de brick-regel gespeeld, met dien verstande dat de brick-mark zich op het midden van de eindzonelijn bevindt. Dus als een pull over de achterlijn, of over de zijlijn achter de eindzonelijn, wordt uitgeworpen wordt het spel begonnen met de pivotvoet op het midden van de eindzonelijn.
- Als de pull niet door het ontvangende team wordt gevangen, maar in het veld landt en daarna doorglijdt over de achterlijn (of de zijlijn achter de eindzonelijn), wordt het spel begonnen op de plek waar de schijf over die achterlijn of zijlijn gleed.
- Als de pull uit wordt gegooid over de zijlijn maar voor de eindzonelijn, mag het ontvangende team kiezen: Of de schijf wordt in het spel gebracht op de zijlijn op het punt dat het dichtst bij de plek ligt waar de schijf de muur of de grond buiten het speelveld raakte, of de schijf wordt ingebracht vanaf de brick-mark (het midden van de eindzonelijn). In het laatste geval moet de speler die de schijf in het spel gaat brengen dit aangeven voordat hij de schijf oppakt met een gestrekte arm boven zijn hoofd.
- Voor de duidelijkheid : Als een pull uit is gegooid is er geen check nodig voor het spel begint.
- 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.
- Na een betwiste (contested) stall-out gaat de telling terug naar 6. Dus : "Stall 6 – 7 – 8 "
- In die gevallen waarbij in de officiële Nederlandse spelregels voor Ultimate de telling teruggaat naar 5, gaat ze Indoor terug naar 4.
- Een schijf die het plafond raakt is uit. Het andere team hervat het spel op de plek loodrecht onder de plaats waar de schijf het plafond raakte.
- Een schijf die buiten het veld een obstakel raakt is uit. Het andere team hervat het spel op de zijlijn op het punt dat het dichtst bij de plek ligt waar de schijf het obstakel raakte.
- Er mogen geen time-outs worden genomen.
- Als een team voor het verstrijken van de speeltijd 15 punten heeft behaald, is de wedstrijd afgelopen, mits er een verschil van 2 punten is.
- Als het teken wordt gegeven dat de wedstrijd is afgelopen (door middel van een duidelijk hoorbaar signaal), eindigt de wedstrijd niet meteen. Het punt moet eerst worden uitgespeeld.
- Er kan dus worden gelijk gespeeld.