

offizielles Regelwerk

Tamburello Indoor



DTSV – Deutscher Tamburello Sportverband e. V.
Käthe-Kollwitz-Weg 7, 30855 Langenhagen
info@tamburello-sportverband.de
www.tamburello-sportverband.de

Verfasser:

David Sobiella

Daniel Hüller

László Hadas

Veröffentlicht durch:

DTSV – Deutscher Tamburello Sportverband e. V.

Erstveröffentlichung am:

29.04.2017

Aktualisierung

01.09.2018

© 2017 by David Sobiella, Daniel Hüller, László Hadas

All rights reserved.



1. Fassung

2. Ausgabe

Letzte Aktualisierung:
Dresden, 01.09.2018

Inhaltsverzeichnis

Erster Abschnitt - Das Spiel

Kapitel I - Spielanlage und Ausrüstung

1. Spielareal.....	2
2. Ständige Einrichtungen.....	5
3. Ausrüstung.....	5

Kapitel II - Mannschaften

1. Teilnahmeberechtigte Personen	7
2. Plätze für die Mannschaften	9

Kapitel III - Ausrüstung

1. Spielkleidung	9
2. Spielernummer	10
3. Accessoires	10

Kapitel IV - Spielformat

1. Spielprinzip	10
2. Spielbestandteile.....	11

Kapitel V - Punktevergabe

1. Aufschlag.....	14
2. Ballwechsel.....	15
3. Wettkampfpunkte	16
4. Nichtantreten / unvollständige Mannschaft.....	16

Kapitel VI - Disziplinarmaßnahmen

1. Ermahnung (mündlich).....	17
2. Verwarnung (gelbe Karte)	17
3. Hinausstellung (rote Karte)	17
4. Verweis (gelb-rote Karte)	18

Kapitel VII - Verletzungen

1. Zeitaufwendung.....	18
2. Offene Wunden.....	18
3. Sonstige Verletzungen	18

Zweiter Abschnitt - Das Schiedsgericht

Kapitel I - Zusammensetzung

1. Mitglieder.....	19
2. Standorte	19
3. Ausstattung.....	20

Kapitel II - Rechte und Pflichten

1. Hauptschiedsrichter.....	21
2. Schiedsrichterassistent	22
3. Linienrichter	22
4. Sekretariat.....	23

Kapitel III - Offizielle Zeichen

1. Pfiffsignale	23
2. Handzeichen der Schiedsrichter	23
3. Fahnenzeichen der Linienrichter.....	37

Dritter Abschnitt - Verhaltenskodex

Kapitel I - Grundsatz

Kapitel II - Fair Play

1. Verständnis	40
2. Zweck.....	40
3. Umsetzung.....	40

Kapitel III - Spielablauf

1. Vor dem Spiel	40
2. Spielbeginn.....	41
3. Während des Spieles	41
4. Spielende	41

Kapitel IV - Vergehen und Maßregelungen

1. Vergehen.....	42
2. Maßregelungen	43

Vierter Abschnitt - Anhänge

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1.1 - Die Spielfläche	2
Abbildung 1.2 - mögliche Formen von Mittelbalken	4
Abbildung 1.3 - Ball gültig (Bsp. 1)	14
Abbildung 1.4 - Ball gültig (Bsp. 2)	14
Abbildung 1.5 - Ball ungültig	14
Abbildung 2.1 - Offizielles Zeichen: Zeitanzeige Einspielphase	24
Abbildung 2.2 - Offizielles Zeichen: Heranbitten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen	24
Abbildung 2.3 - Offizielles Zeichen: Erlaubnis zum Betreten der Spielfläche	25
Abbildung 2.4 - Offizielles Zeichen: Warten auf Freigabe	25
Abbildung 2.5 - Offizielles Zeichen: Freigabe zum Aufschlag	26
Abbildung 2.6 - Offizielles Zeichen: Verzögerung (10 Sekunden-Regel)	26
Abbildung 2.7 - Offizielles Zeichen: Ball innerhalb („in“)	27
Abbildung 2.8 - Offizielles Zeichen: Ball außerhalb („aus“)	27
Abbildung 2.9 - Offizielles Zeichen: Mannschaft, die den Punkt erhält	28
Abbildung 2.10 - Offizielles Zeichen: 2 Bodenberührungen des Balles vor dem Rückschlag	28
Abbildung 2.11 - Offizielles Zeichen: Berührung des Balles mit dem Mittelbalken	29
Abbildung 2.12 - Offizielles Zeichen: Berührung des Balles mit einer ständigen Einrichtung	29
Abbildung 2.13 - Offizielles Zeichen: Ball berührt	30
Abbildung 2.14 - Offizielles Zeichen: Doppelberührung eines oder mehrerer Spieler	30
Abbildung 2.15 - Offizielles Zeichen: Übertreten	31
Abbildung 2.16 - Offizielles Zeichen: Fehlerhafte Ballberührung	31
Abbildung 2.17 - Offizielles Zeichen: Doppelfehler und/oder Wiederholung	32
Abbildung 2.18 - Offizielles Zeichen: Entscheidung nicht möglich	32
Abbildung 2.19 - Offizielles Zeichen: Seiten- und Aufschlagswechsel	33
Abbildung 2.20 - Offizielles Zeichen: Auszeit	33
Abbildung 2.21 - Offizielles Zeichen: Auswechslung	34
Abbildung 2.22 - Offizielles Zeichen: Missachtung des Pfiffes	34
Abbildung 2.23 - Offizielles Zeichen: Ermahnung (mündlich)	35
Abbildung 2.24 - Offizielles Zeichen: Verwarnung (gelbe Karte)	35
Abbildung 2.25 - Offizielles Zeichen: Hinausstellung (rote Karte)	36
Abbildung 2.26 - Offizielles Zeichen: Verweis (gelb-rote Karte)	36
Abbildung 2.27 - Offizielles Zeichen: Ball innerhalb („in“)	37
Abbildung 2.28 - Offizielles Zeichen: Ball außerhalb („aus“)	37
Abbildung 2.29 - Offizielles Zeichen: Fußfehler	38
Abbildung 2.30 - Offizielles Zeichen: Ball berührt	38
Abbildung 2.31 - Offizielles Zeichen: Entscheidung nicht möglich	39
Abbildung 2.32 - Offizielles Zeichen: Keine Ballversorgung möglich	39

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1.1 - zugelassene Schlägerproduzenten	5
Tabelle 1.2 - zugelassene Ballproduzenten.....	6
Tabelle 1.3 - Punktebezeichnung.....	11
Tabelle 3.1 - Maßregelung	43

Vorwort

Das Regelwerk tritt mit der Erstveröffentlichung vom 29.04.2017 mit sofortiger Wirkung in Kraft. Alle Spielregeln gelten entsprechend der letzten Aktualisierung vom 01.09.2018 und ersetzen alle früheren Versionen dieses Regelwerkes.

Grundlage für dieses Dokument ist die Niederschrift der Richtlinien seitens des internationalen Verbandes „Fédération Internationale de Balle au Tambourin“, nachfolgend entsprechend der offiziellen Abkürzung „FIBaT“ genannt. Aus der Grundlage wird nur Bezug auf den Inhalt genommen, jedoch nicht auf den Aufbau (Gliederung, Reihenfolge, Gestaltung) des Dokumentes. Der Deutsche Tamburello Sportverband, nachfolgend entsprechend seiner offiziellen Abkürzung „DTSV“ genannt, verpflichtet sich und seine Mitglieder, alle Wettkampfspiele nach diesem Regeltext auszulegen.

Das Regelwerk beinhaltet den Regeltext, Kommentare, Handzeichen, Erläuterungen und Richtlinien zur Spielfeldgestaltung und Regelauslegung.

Das bedeutet, dass Ausrichter eines Wettkampfspieles oder –turnieres sich nach diesem Dokument als Grundlage zu richten haben. Ausnahmen können abhängig der örtlichen Gegebenheiten unter Absprache von dem Präsident für Wettkampf und Schiedsrichterverantwortlichen akzeptiert werden

Allgemeine Personenbezeichnungen

Die in dem Regeltext allgemeinen Personenbezeichnungen, wie zum Beispiel „Spieler“, „Mannschaftsverantwortlicher“, „Schiedsrichter“ usw. gelten für alle Personen. Sowohl für das weibliche, als auch männliche Geschlecht.

Charakteristik des Spiels

Tamburello ist eine Rückschlagsportart, welche durch unterschiedliche Disziplinen die Vielseitigkeit des Sports für jedermann zugänglich macht. Je nach Spielvariante stehen sich zwei Mannschaften beziehungsweise Einzelspieler oder Doppelpaarungen auf einem durch eine Mittellinie, Mittelbalken oder ein Netz geteiltem Spielfeld gegenüber. Der Schläger ist ähnlich einer Handtrommel. Der kreisrunde Rahmen ist mit einer Membran aus Nylongeflecht bespannt und wird durch ein Lederband, welches über den Handrücken verläuft, sicher geführt. Der Spielball ist je nach Variante ein Methodikball (druckloser Tennisball), ein Hartgummiball oder ein Federball.

Tamburello Indoor bezeichnet die Hallenvariante des eigentlichen Spieles Tamburello. Eine Mannschaft besteht aus 3 Feldspielern. Das Spielfeld misst 34 m in der Länge und 16 m in der Breite. Beide Spielfeldhälften sind durch einen 5 cm schmalen Mittelbalken voneinander getrennt. Die Schläger haben einen Durchmesser von 28 cm und die Schlagfläche ist mit einer Zugkraft von bis zu 3 Tonnen bespannt und gibt beim Schlag durch eine unterschiedlich dichte Bedruckung einen deutlichen sonoren Schlagton. Der Ball ist ein druckloser Tennisball, meist auch Methodikball bezeichnet.

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über den Balken zugespielten Ball wieder zurückzuspielen und zwar so lange, bis ein Fehler oder ein zum Punkt führender Schlag den Ballwechsel beendet. Dabei ist es das Ziel beider Mannschaften, den Ball so über den Balken zu schlagen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird. Zuspiele sind nicht Bestandteil eines Spiels, nur der direkte Rückschlag ist regelkonform.

Der Ball wird durch einen Aufschlag in das Spiel gebracht, wobei mindestens die für den Aufschlag vorgesehene Aufschlagslinie im gegnerischen Spielfeld überwunden werden muss. Der Ballwechsel gilt solange als gültig, bis der Ball die Spielfläche des Gegners ein zweites Mal berührt, eine feste Einrichtung trifft, den ersten Bodenkontakt außerhalb des gegnerischen Spielfeldes hat oder ein regelkonformer Rückschlag nicht erreicht wird.

Im Tamburello Indoor erzielt die Mannschaft, die einen Ballwechsel zu ihren Gunsten entscheidet, einen Punkt. Der erste Punkt wird als „15“, der zweite als „30“ und der dritte als „45“ bezeichnet. Der vierte Punkt entscheidet den Satz. Das Aufschlagsrecht wechselt nach jedem Satz. Nach je drei gespielten Sätzen wechseln die Mannschaften die Spielfeldhälften.

Es entscheidet diejenige Mannschaft das Spiel für sich, welche zuerst 13 Sätze für sich entscheiden kann.

Erster Abschnitt - Das Spiel

Kapitel I - Spielanlage und Ausrüstung

1. Spielareal

Das Spielareal umfasst die Spielfläche und sämtliche Flächen herum, welche eine direkte Verbindung zur Spielfläche haben.

1.1. Spielfläche

Als Spielfläche wird die Gesamtheit aus Spielfeld und dessen umlaufende Sicherheitszone bezeichnet. Diese muss rechteckig und symmetrisch sein (siehe Abbildung 1.1).

Der freie Spielraum über dem Spielfläche beschreibt eine hindernisfreie Spielumgebung von mindestens 7 m Höhe, gemessen von der Bodenoberfläche.

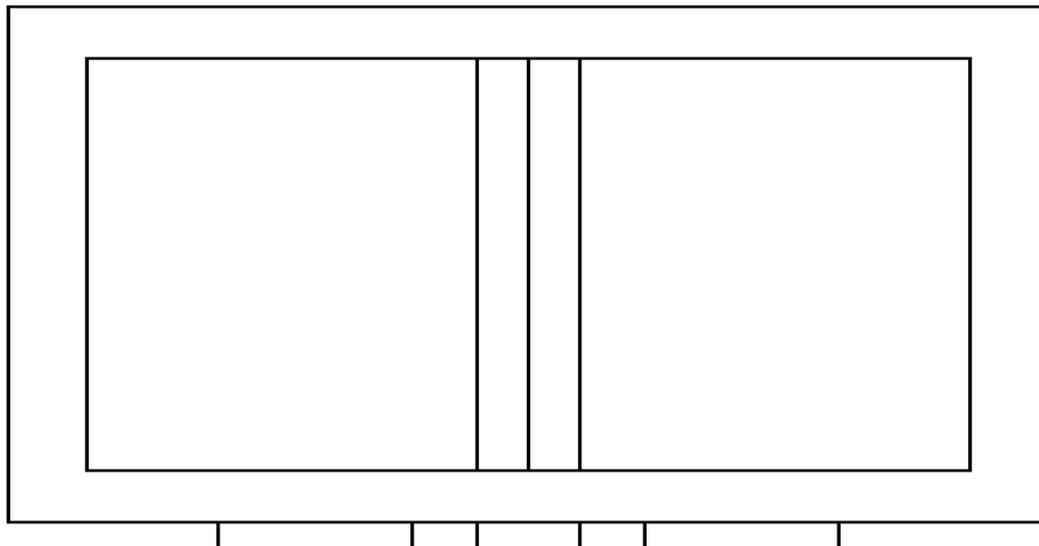


Abbildung 1.1 - Die Spielfläche

1.1.1. Spielfeld

Das Spielfeld beschreibt eine rechteckige Form, mit den Maßen von 34 m Länge und 16 m Breite. Beide Spielfeldhälften werden mittig durch einen Balken (siehe Punkt 1.5 „Mittelbalken“) voneinander getrennt.

Eine insgesamt 4 m breite Aufschlagszone verläuft mittig und quer über das komplette Spielfeld. Das ergibt eine je 2 m breite Zone auf jeder Seite (siehe Punkt 1.3.1 „Aufschlagszone“).

Alle Maße werden von den Außenkanten der Linien gemessen.

1.1.2. Sicherheitszone

Die Sicherheitszone ist ebenso ein Rechteck mit den Maßen 40 m × 20 m. In diesem liegt das Spielfeld zentral, was einen 2 m breiten Raum seitlich und 3 m breiten Raum kopf- und fußseitig ergibt.

1.2. Bodenoberfläche

1.2.1. Beschreibung

Der Hallenboden muss auf der ganzen Spielfläche eben und waagrecht sein. Dieser darf aus Parkett, Linoleum, PUR, PVC oder Beton (Estrich) bestehen. Spiegelungen oder Reflektionen sollten vermeidbar sein.

1.2.2. Zustand

Um Verletzungen vorzubeugen, dürfen keine potenziellen Gefahrenstellen auf der Spielfläche vorhanden sein. Darunter zählen lose liegende oder lockere Bodenteile, Beschädigungen im Hallenboden oder hervorstehende Kanten. Solche sind entsprechend zu beseitigen oder wenn nicht anders möglich, auszubessern.

1.3. Bezeichnungen von Zonen und Flächen

Auf der Spielfläche befinden sich mehrere Zonen. Diese dienen zur klaren Abgrenzung der einzelnen Handlungsbereiche (siehe Vierter Abschnitt - Anhänge)

1.3.1. Aufschlagszone

Die Aufschlagszone beschreibt den Bereich beidseitig des Mittelbalkens.

Die Zone besitzt nur während des Aufschlages bis zum Rückschlag des Gegners oder bis zum ersten Bodenkontakt des Balles ihre Gültigkeit.

Beim Aufschlag darf kein Spieler beider Mannschaften durch irgendein Körperteil oder durch seinen Schläger die dazugehörige Aufschlagslinie überschreiten.

1.3.2. Sicherheitszone

Die Sicherheitszone beschreibt den Bereich, welcher das Spielfeld umläuft.

Diese Zone ist möglichst von festen oder losen Gegenständen frei zu halten.

Nur Feldspieler dürfen diese Zone für einen Schlag betreten.

1.3.3. Mannschaftszone

Die Mannschaftszone definiert den Bereich seitlich an einer Längsseite der Spielfläche. Bei Möglichkeit ist dieser Bereich stets außerhalb der Sicherheitszone zu halten.

Lediglich teilnahmeberechtigte Personen (siehe Kapitel II - 1 „Teilnahmeberechtigte Personen“) dürfen diese Zone betreten.

1.3.4. Auswechselzone

Die Auswechselzonen liegen neben dem Sekretärstisch, zwischen beiden Mannschaftszonen und reichen bis zur Spielfläche. Begrenzt werden diese Zonen durch die gedachte verlängerte Aufschlagslinie und der jeweiligen Mannschaftszone.

Ausschließlich ein- und auszuwechselnde Spieler dürfen auf kürzestem Wege diese Zone durchqueren.

Diese Zone verliert ihre Gültigkeit während eines Seitenwechsels.

1.3.5. Aufwärmfläche

Die Aufwärmfläche ist der Bereich hinter sowie neben der Mannschaftszone und wird ohne Linien, jedoch durch die Auswechselzone, abgegrenzt. Bei Möglichkeit ist dieser Bereich stets außerhalb der Sicherheitszone zu halten.

Ausschließlich im Spielberichtsbogen protokollierte Personen dürfen sich in der Zone für das Erwärmen aufhalten.

1.4. Linien

1.4.1. Allgemeine Erläuterungen

Alle Linien sind 5 cm breit, durchgezogen dargestellt und müssen gemalt oder geklebt sein, dürfen jedoch nicht lose liegen. In offiziellen Wettkampfspielen sind Ausnahmen nicht erlaubt.

Die Linien sind immer Bestandteil der Zone oder Fläche, welche sie abgrenzen.

1.4.2. Linienfarben

Ihre Farbe ist einheitlich und muss deutlich über die gesamte Fläche des Feldes erkennbar sein. Unvermeidbare Spiegelungen oder Reflektionen auf der Spielfeldoberfläche sollen das Nachvollziehen der Markierungen nicht beeinträchtigen. Nahegelegene Linienverläufe anderer Sportarten müssen sich deutlich unterscheiden.

1.4.3. Linienbezeichnungen

1.4.3.1. Begrenzungslinien

Die Begrenzungslinien der langen Seite eines Spielfeldes werden als Seitenlinie und der kurzen Seite werden als Grundlinie bezeichnet.

1.4.3.2. Aufschlagslinien

Die Linien zur Abgrenzung der Aufschlagszone werden als Aufschlagslinien bezeichnet. Sie besitzen nur vom Zeitpunkt des Aufschlages bis zum ersten Bodenkontakt oder der ersten gegnerischen Berührung ihre Gültigkeit.

1.5. Mittelbalken

1.5.1. Form und Farbe

Der Mittelbalken besitzt eine Höhe 5 cm. Die Breite entspricht die aller Linien, somit 5 cm. Die Gesamtlänge beträgt entsprechend der Spielfeldbreite 16 m. Die Länge der eventuellen Einzelteile ist nicht festgelegt.

Die geometrische Form des Querschnittes ist nicht vorgeschrieben. In der Abbildung 1.2 „mögliche Formen von Mittelbalken“ werden gängige Formen empfohlen.

Die Farbe des Balkens darf sich von den Spielfeldlinien unterscheiden, muss sich jedoch von dessen Umfeld unterscheiden können.

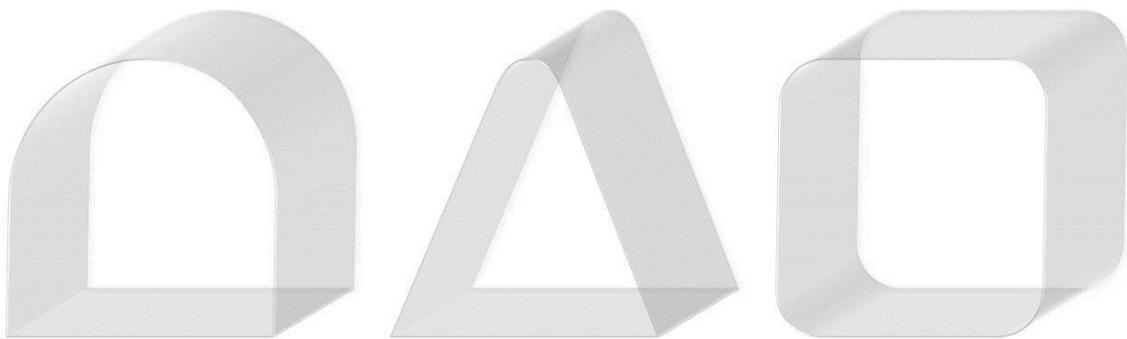


Abbildung 1.2 - mögliche Formen von Mittelbalken

1.5.2. Material und Oberfläche

Eine Materialvorschrift gibt es nicht. Empfohlen werden Holz (schieferarm), Metall (bevorzugt Aluminium) oder Kunststoff.

Die Oberfläche der Seitenflächen muss glatt, und darf nicht spiegelnd oder glänzend sein. Scharfe Kanten sind im Sinne der Unfallverhütung nicht erlaubt. Kanten sind gefast oder abgerundet zu gestalten.

1.5.3. Lage und Befestigung

Es muss garantiert werden, dass der Balken in einer geraden Linie und plan aufliegt.

Aufgrund der Unfallverhütung sollte der Balken nicht fest am Boden befestigt sein. Um zu vermeiden, dass der Mittelbalken vollkommen lose auf dem Spielfeld liegt, sind seine Einzelteile miteinander zu verbinden.

1.6. Beleuchtung

Es wird empfohlen, Wettkampfspiele in Spielstätten stattfinden zu lassen, welche hauptsächlich, jedoch nicht ausschließlich, von Tageslicht beleuchtet werden.

Die künstliche und/oder natürliche Beleuchtung muss über den gesamten Wettkampf ein eindeutiges Erkennen des Balles gewährleisten

2. Ständige Einrichtungen

2.1. Gegenstände

Die ständigen Einrichtungen der Spielstätte umfassen die Tribünen und alle anderen fest installierten oder nachträglich hinzugefügten Gegenstände rund um und über dem Spielfeld.

2.2. Personen

Des Weiteren sind Personen während eines Wettkampfes ebenso Bestandteil ständiger Einrichtungen. Zu diesen Personen zählen das gesamte Schiedsgericht und die Mannschaften (ausgenommen Feldspieler), insofern sich diese auf den ihnen zugewiesenen Positionen oder Zonen befinden, sowie alle weiteren Personen außerhalb des Spielgeschehens (z. B. Zuschauer).

3. Ausrüstung

3.1. Schläger

Um einheitliche Schlägertypen zu gewährleisten sind seitens des FIBaT und des DTSV folgende Schlägerproduzenten zugelassen:

zugelassen durch	Hersteller	Nation
FIBaT / DTSV	Tamburelli Giacomuzzi snc	Italien
FIBaT / DTSV	Europlast Srl	Italien
FIBaT / DTSV	Intra Tamburelli	Italien
FIBaT / DTSV	Superjolly Tamburelli	Italien
FIBaT / DTSV	Cobra Tamburelli	Italien
FIBaT / DTSV	France Tambourin "Condor"	Frankreich

Tabelle 1.1 - zugelassene Schlägerproduzenten

Diese produzieren im Rahmen der vorgegebenen Regularien (siehe 3.1.2 „Technische Bedingungen“). Gibt es keinen Hinweis auf das Fabrikat, so sind die Schläger auf deren technische Bedingungen durch das Schiedsgericht zu überprüfen.

3.1.1. Allgemeine Beschreibung

Der Schläger beschreibt eine kreisrunde Ringform, welche den Rahmen definiert. Der Rahmen kann mit einem eingefassten Kupferring im unteren Teil der Form versehen sein.

Für den Halt des Spielgerätes ist eine ein- oder mehrlagige Textillasche am Rand des Schlägers mit zwei Schrauben, gekontert durch je eine Flügel- oder Hutmutter, an der Außenseite des Rahmens angebracht. Die Lasche ist nicht obligatorisch und obliegt dem Spieler frei, diese zu nutzen.

Der Rahmen ist mit einer engmaschigen Bespannung (auch Membran genannt) an der Oberkante über eine eingelegte Gummilippe bezogen. An der Außenseite des Rahmens ist die Schlagfläche mithilfe einer

mehrlagigen Schicht aus reißfestem Klebeband und Heftklammern befestigt. Die Schlagfläche oberhalb des Rahmens wird als Hauptschlagfläche („Vorhand“) bezeichnet. Die Rückseite, welche von dem Rahmen umgeben ist, gilt als Nebenschlagfläche („Rückhand“).

Der Schläger darf nicht lautlos sein. Eine unterschiedlich dichte Bedruckung der Schlagfläche hat den gewohnten sonoren Schlagton zu erzeugen.

3.1.2. Technische Bedingungen

Die Schläger müssen den internationalen Anforderungen genügen, demnach nach den Regeln des FIBaT zugelassen sein. Folgende technische Bedingungen sind zu berücksichtigen:

- **Maße:** 28,0 cm im Außendurchmesser, 5,5 cm in der Höhe
- **Gewicht:** 400 – 560 g
- **Materialien:** Der Rahmen besteht aus ABS (Novodur) oder Polycarbonat (Makrolon).
Der in den Rahmen eingelassene Metallring besteht aus einer Kupferlegierung (insofern dieser eingearbeitet ist).
Die Bespannung besteht aus Polyamidfasern (Nylon).
- **Anbauten:** Erlaubt sind Inlays, Klebepads, Handlaschen (max. 1), Schutzblenden.
Verboten sind Vorrichtungen zur Beeinflussung des Spielverhaltens und zur Vergrößerung der Schlagfläche.
- **Bespannung:** gleichmäßiges, flaches, sich ineinander kreuzendes und abwechselnd verflochtenes Muster der Saiten, welche am Rahmen befestigt sind
Bespannung: 1,9 t – 3,0 t (35 bar – 52 bar)
- **Bedruckung:** unterschiedlich dicht, zur Erzeugung des gewohnten Schlagtones

3.2. Bälle

Um eine einheitliche Ballqualität zu gewährleisten, sind seitens des FIBaT und des DTSV folgende Ballproduzenten zugelassen:

zugelassen durch	Hersteller	Bezeichnung	Nation
FIBaT / DTSV	Artengo	TB 710	Frankreich
DTSV	Balls Unlimited	Stage 2 Orange	Deutschland
DTSV		Stage 2 Tournament	
DTSV	Dunlop	Stage 2 Orange	Großbritannien
DTSV	Babolat	Orange (Stage 2)	Frankreich
DTSV	Wilson	Orange Tournament Ball	United States of America
DTSV		Orange Ball	
DTSV	HEAD	T.I.P. Orange	Niederlande
DTSV	Tretorn	Academy Orange	Schweden

Tabelle 1.2 - zugelassene Ballproduzenten

Diese Produzenten bieten Methodikbälle der Klasse „Stage 2“ an. Druckverminderte Bälle, welche dieser Klasse angehören, haben ein Sprungverhalten von 50% gegenüber regulierten Druckbällen.

3.2.1. Technische Bedingungen

Die Bälle müssen den internationalen Anforderungen genügen, demnach den Regeln des FIBaT zugelassen sein. Besondere technische Bedingungen sind bis dato nicht zu berücksichtigen, jedoch folgende:

- **Geometrie:** Die äußere Hülle des Balles muss gleichmäßig kugelförmig und nahtlos sein.
- **Durchmesser:** 60– 68,6 mm
- **Gewicht:** 36 – 46,9 g
- **Materialien:** Der Ballkern besteht aus einem Gummigemisch, die Oberfläche aus Filz
- **Farbe:** ein- bzw. zweifarbig (klarer Kontrast zum Hintergrund und Hallenboden)
- **Sprunghöhe:** 1,02 – 1,20 m bei einer Fallhöhe von 2,54 m

3.2.2. Ausrüstung zum Wettkampfspiel

Während eines Wettkampfes müssen sich die verwendeten Bälle gleichen. Das bezieht sich auf die Bedingungen von Farbe und Hersteller. Durch den Produzenten sollte die Gleichheit folglich alle anderen Bedingungen wie Gewicht und Durchmesser gewährleistet sein.

Seitens des Wettkampfausrichters ist vor jedem Spiel die Anzahl der nutzbaren und neuwertigen Bälle bekanntzugeben. Mindestens acht wettkampffähige Bälle müssen jedoch jederzeit zur Verfügung stehen.

Einzelner Ersatz schadhafter oder unzureichender Bälle ist jederzeit möglich. Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet, beiden Teams dies im Voraus mitzuteilen.

Ist ein vollständiger Wechsel der Bälle während eines Spieles notwendig, ist dies erst zu Beginn eines neuen Satzes möglich.

Kapitel II - Mannschaften

1. Teilnahmeberechtigte Personen

Als teilnahmeberechtigt gelten nur diejenigen, die nach geprüfter Mannschaftszugehörigkeit mit gültiger Spielerlaubnis im Spielberichtsbogen eingetragen und spätestens zum Anpfiff anwesend sind. Wer dies nicht erfüllt, ist für dieses Spiel nicht spielberechtigt und muss das gesamte Spielareal verlassen.

Werden nicht teilnahmeberechtigte Spieler als Feld- oder Reservespieler eingesetzt oder wird dies durch Kontrolle des Spielberichts bogens durch die dazu zuständige Stelle im Nachhinein festgestellt, so gilt die betroffene Begegnung für diese Mannschaft nach Kapitel V - 4.1 „Verweigerung“ als verloren.

1.1. Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal teilnahmeberechtigten 6 Spielern. In dem gesamten Spielareal dürfen sich nicht mehr als die im Spielberichtsbogen festgehaltenen Spieler befinden.

1.1.1. Feldspieler

3 Spieler der Mannschaft sind Feldspieler. Zu Spielbeginn müssen alle 3 Spieler auf der Spielfläche antreten. Sinkt zu irgendeinem Zeitpunkt die Feldspieleranzahl auf 1 und es können keine Reservespieler eingesetzt werden, so wird die Mannschaft als „unvollständig“ deklariert (siehe Kapitel V - 4.3 „Unvollständig“) und das Spiel unverzüglich durch das Schiedsgericht zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft beendet.

1.1.2. Reservespieler

Jede Mannschaft darf 3 Reservespieler im Spielberichtsbogen vermerken. Ausschließlich diese Spieler sind zusammen mit den Feldspielern für das Spiel spielberechtigt.

Reservespieler haben während des Spieles Markierungshemden zu tragen. Insofern eine sich von der Spielkleidung farblich unterscheidende Mannschaftskleidung (zum Beispiel Trainingsanzug) vorhanden ist und nicht bereits vom Mannschaftsverantwortlichen getragen wird, kann alternativ diese getragen werden.

1.2. Mannschaftsführung

Im Spielverlauf darf eine Mannschaft maximal 3 Mannschaftsoffizielle (Mannschaftsverantwortlicher, dessen Assistent und einen Mannschaftskapitän) einsetzen. In dem gesamten Spielareal dürfen sich nicht mehr als die im Spielberichtsbogen festgehaltenen Offiziellen befinden.

Für die Disziplin der eigenen Mannschaft sind allein die Offiziellen zuständig.

1.2.1. Mannschaftsverantwortlicher

Die Leitung des Mannschaftsverantwortlichen erfolgt stets innerhalb der Mannschaftszone. Er bestimmt die Startaufstellung seiner Mannschaft, Auswechslungen und nimmt taktische Auszeiten. Für diese Aufgaben steht ihm ausschließlich das Sekretariat als Kontaktperson zur Verfügung.

- Vor dem Spiel übergibt der Mannschaftsverantwortliche die Spielerpässe an das Schiedsgericht, teilt die Trikotnummern mit und überprüft die Eintragungen. Er bestätigt dies mit seiner Unterschrift. Nachträgliche Änderungen sind dann nicht mehr zulässig.
- Während des Spiels hat er für das Sekretariat jederzeit als Ansprechpartner zur Verfügung zu stehen.
- Während des Spiels darf er die Mannschaftszone nicht verlassen. Ausnahme bildet das Heranrufen durch das Schiedsgericht bei Spielunterbrechungen.
- Während des Spiels darf der Mannschaftsverantwortliche den auf dem Feld befindlichen Spielern jederzeit Anweisungen erteilen. Das Spiel darf dadurch jedoch nicht verzögert werden.
- Während des Spiels ist ausschließlich ihm (neben den Feldspielern) das Recht zugeteilt, einen Ball „aus“ zu rufen.
- Wenn der Mannschaftsverantwortliche das Spiel verlassen muss, so hat er das Sekretariat über seine Abwesenheit zu informieren um somit seine Handlungsrechte an den Assistenten zu übergeben.

1.2.2. Assistent

Der Assistent des Mannschaftsverantwortlichen darf nicht direkt in das Spielgeschehen eingreifen. Er erhält das Handlungsrecht nur nach einer in Kenntnissetzung des Sekretariats durch den Mannschaftsverantwortlichen, wenn dieser wegen Abwesenheit nicht mehr die Leitung übernehmen kann.

1.2.3. Kapitän

Zu jedem Zeitpunkt muss ein Kapitän auf dem Spielfeld aktiv sein. Dieser ist der Spielkapitän. Ist das durch Auswechslung oder Verletzung nicht mehr der Fall, so muss ein anderer Feldspieler auf dem Feld oder der eingewechselte Spieler zum Spielkapitän ernannt werden.

Sollte der im Spielberichtsbogen als Mannschaftskapitän eingetragene Spieler ein Feldspieler sein, so fallen alle Rechte und Pflichten zwangsweise auf ihn.

1.2.3.1. Mannschaftskapitän

- Der Mannschaftskapitän vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung zur Wahl um das Aufschlagsrecht und der Seitenwahl.
- Nach dem Spiel hat er seine Mannschaft zum Schiedsgericht zu führen, um sich bei diesem zu bedanken und anschließend im Spielberichtsbogen seine Unterschrift zur Bestätigung des Resultats zu leisten.
- Er hat die Möglichkeit, seine gegenteilige Auffassung einer Schiedsrichterentscheidung, oder gegebenenfalls die seiner Vertretung nach einer Auswechslung, im Spielberichtsbogen eintragen zu lassen. Voraussetzung dafür ist, dass der Protest durch den zu dem Zeitpunkt aktuellen Spielkapitän direkt nach der Entscheidung angekündigt wurde.
- Kann taktische Auszeiten und Auswechslungen beim Schiedsgericht erbitten, insofern kein Mannschaftsverantwortlicher im Protokoll eingetragen ist.

1.2.3.2. Spielkapitän

- Der Spielkapitän ist die einzige autorisierte Person, welche Kontakt zu den Schiedsrichtern außerhalb eines Ballwechsels aufnehmen darf.
- Er darf um Erklärung zur Anwendung und Auslegung angewandter Regeln bitten. Ist er mit dem Handeln der Schiedsrichter nicht einverstanden, so kann er beim Sekretär Einspruch ankündigen.
- Der Spielkapitän darf um Genehmigung zum Wechsel der mannschaftseigenen Spielerkleidung bitten, wenn diese unzumutbar verschmutzt oder beschädigt sein sollte.
- Der Spielkapitän kann den Hauptschiedsrichter bitten, die Beschaffenheit der Spielfläche oder Spielerausrüstung usw. erneut zu überprüfen.
- Der Spielkapitän kann die Überprüfung der Mannschaftsaufstellung in Auftrag geben.

2. Plätze für die Mannschaften

2.1. Mannschaftszone

Reservespieler müssen während des laufenden Spieles auf der Mannschaftsbank Platz nehmen. Der Mannschaftsverantwortliche und sein Assistent dürfen die Bank vorübergehend verlassen, solange sie sich weiterhin innerhalb der Mannschaftszone aufhalten. Weitere Personen, als die im Protokoll festgehaltenen Spieler oder Offiziellen, dürfen nicht auf der Bank Platz nehmen.

2.2. Aufwärmfläche

Für das Erwärmen hat/haben sich der/die Spieler innerhalb der Aufwärmzone zu bewegen. Weitere Personen, als die im Protokoll festgehaltenen Spieler oder Offiziellen, dürfen nicht für die Aufwärmphase zur Verfügung stehen.

Das Warmspielen mit einem Ball oder Aufwärmübungen, welche das Spielgeschehen durch irreführende Geräusche oder Handlungen beeinflussen, sind gänzlich untersagt.

Kapitel III - Ausrüstung

1. Spielkleidung

1.1. Kleidung

Alle Spieler einer Mannschaft müssen eine einheitliche Spielkleidung tragen. Dies beinhaltet ein Trikot (Shirt oder Polo) und eine kurze Hose. Bei den Frauen sind alternativ auch Röcke oder Sportkleider erlaubt.

Der Stil und die Farbgebung haben sich bei allen Spielern einer Mannschaft zu gleichen.

1.2. Schuhe

Des Weiteren gehören Hallensportschuhe ebenso zur Spielerbekleidung, deren Aussehen sich von den der Mitspieler unterscheiden darf. Das Schuhwerk darf keine Absätze oder andere für Sportschuh unübliche Merkmale aufweisen. Die Sohle muss abriebfest sein.

1.3. Kapitänsbinde

Der Spielkapitän muss eine ersichtliche Kapitänsbinde tragen, die sich farblich klar von der Spielerkleidung unterscheidet. Wird dieser ausgewechselt, hat er diese an einen Feldspieler oder den Auswechselspieler zu übergeben. Die Kapitänsbinde ist stets am Oberarm zu tragen.

1.4. Kleidungswechsel

Kleidungswechsel sind während eines Wettkampfs unter bestimmten Umständen nur in Absprache mit dem Schiedsgericht erlaubt. Der Wechsel ist allerdings nur möglich, insofern die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummerierung gleicht. Die Nummerierung und die Kapitänsbinde müssen zu jederzeit erkennbar bleiben.

1.4.1. Temperaturbedingt

Sollte aufgrund kühler Temperaturen in der Spielstätte das Tragen einer Trainingsjacke und/oder einer Trainingshose gewünscht werden, so ist dies in Absprache mit dem Schiedsgericht möglich. Dies kann allerdings nur dann gestattet werden, wenn die Bedingungen nach Punkt 1.4 „Kleidungswechsel“ erfüllt sind und das Design des Trainingsanzuges dem des Trikots gleicht oder zumindest ähnelt,

1.4.2. Beschädigung

Durchnässte oder beschädigte Spielerkleidung darf zwischen den Sätzen oder zwischen zwei Ballwechsell in Absprache mit dem Schiedsgericht gewechselt werden. Das neue Kleidungsstück muss den Bedingungen unter Punkt 1.4 „Kleidungswechsel“ entsprechen.

2. Spielernummer

2.1. Zahlenbereich

Auf dem Trikot oder dem Sportkleid muss mindestens eine deutlich erkennbare Trikotnummer zu sehen sein, welche die Zahl 1 nicht unter- und die Zahl 99 nicht überschreitet. Eine Spielernummer darf je Mannschaft nur einmalig vergeben sein.

2.2. Gestaltung und Platzierung

Höchste Priorität hat dabei die Vorderseite des Trikots oder des Sportkleides. Die Nummer hat sich auf Brusthöhe zu befinden und muss eine Schrifthöhe zwischen 7 und 15 cm haben. Ihre Farbe muss im Kontrast zur Spielerkleidung stehen. Die Schriftart darf das Lesen nicht beeinträchtigen.

Sollte alternativ die Hose oder der Rock als einziges Kleidungsstück eine Spielernummer auf der linken oder rechten Vorderseite aufweisen, so gelten hier die selben Bestimmungen wie bei einem Trikot oder Sportkleid.

Umliegende Konturen wie zum Beispiel Logos, Grafiken oder Schriften dürfen das sofortige Erkennen der Nummer nicht behindern. Ein Rahmen mit einer Breite von circa einem Drittel der Nummernhöhe ist dabei freizuhalten.

2.3. Ergänzungen

Weitere zusätzliche Platzierungen, wie z.B. dem Ärmel, dem Hosenbein oder dem Rock sind regulär und optional möglich. Die Nummer muss hier mindestens eine Höhe von 4 cm haben.

Wird eine zusätzliche Nummer auf der Rückseite des Trikots oder Sportkleides platziert, so muss diese eine Mindesthöhe von 15 cm haben.

Alle Nummern auf einem Kleidungsstück der Spielerkleidung müssen die selbe Farbe und Schriftart haben.

3. Accessoires

3.1. Verbotene Gegenstände

Das Tragen verletzungsgefährdender Gegenstände ist verboten. Dies beinhaltet Dinge, welche sich verhaken, brechen oder festklemmen, bzw. keinen fixierten Halt gewährleisten können. Demnach ist Schmuck (Armbänder, Uhren, Ohrringe, Piercings jeglicher Art, Ketten) zu entfernen, notfalls mit Verbandstape abzudecken.

3.2. Sehhilfen

Brillen müssen auf einen sicheren Halt geprüft werden, insofern keine Haltebänder oder Sportgestelle verwendet werden. Sehhilfen werden auf eigene Verantwortung getragen, müssen dennoch durch das Schiedsgericht bei Zweifel auf festen Halt geprüft werden.

Kapitel IV - Spielformat

1. Spielprinzip

Es gibt zwei gängige Spielprinzipien, die bei offiziellen Wettkämpfen Anwendung finden:

- „Race to 13“ (13 Gewinnsätze),
- „Race to 10“ (10 Gewinnsätze).

Andere Spielprinzipien sind bei offiziellen Wettkämpfen nicht gestattet. Ausnahmen sind bei inoffiziellen Wettkämpfen (wie zum Beispiel Vereinsturnieren oder Freundschaftsspielen) möglich. Dabei sollte beachtet werden, dass jede Mannschaft bei einem Spiel über volle Distanz die gleiche Anzahl von Sätzen auf beiden Spielfeldhälften gespielt hat.

1.1. Dauer

Ein Spiel wird standardmäßig über maximal insgesamt 25 Sätze nach dem Rally-Prinzip gespielt. Das heißt, der Sieger des Duells wird nach 13 gewonnenen Sätzen bestätigt. Ein „Einstand“ bei 12:12 ist nicht Bestandteil, denn der darauf folgende Satz ist der Entscheidungssatz. Der 25. Satz ist keiner besonderen Zählweise unterlegen.

Der Ausrichter eines offiziellen Wettkampfes kann von dem Standard abweichen und nach Absprache mit dem Präsidenten für Wettkampf das Spielprinzip „Race to 10“ anwenden. Ein „Einstand“ bei 09:09 ist nicht Bestandteil, denn der darauf folgende Satz ist der Entscheidungssatz. Der 19. Satz ist keiner besonderen Zählweise unterlegen.

1.2. Satzaufbau

Ein Satz baut sich aus vier zu gewinnenden Punkten auf. Diese sind in Summe auch Bestandteil bei der Wertung der Tabellenplätze bei einem offiziellen Wettkampf, sind jedoch kein Kriterium für die Bestimmung eines Siegers oder Verlierers bei der einzelnen Begegnung.

Ein „Einstand“ bei 45:45 ist kein Bestandteil, denn der nächste Punktgewinn entscheidet den Satz.

Punktnummer	Punkte in Zeichen	Punkte in Worten
Punkt 0	00	Null
Punkt 1	15	Fünfzehn
Punkt 2	30	Dreißig
Punkt 3	45	Fünfundvierzig
Punkt 4	S	Satz

Tabelle 1.3 - Punktebezeichnung

2. Spielbestandteile

2.1. Einspielphase

Das Spiel beginnt mit einer circa 12-minütigen Einspielphase. Diese beinhaltet eine 5-minütige individuelle Erwärmungs- und Warmspielphase, sowie 2x 3 Minuten gemeinsames Einspielen.

Dabei ist zu beachten, dass bei der gemeinsamen Einspielzeit nicht mehr als drei Spieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld stehen. Die restlichen Spieler haben das Recht sich in der Sicherheitszone aufzuwärmen. Ein Wechsel ist jederzeit möglich und ist dem Schiedsgericht nicht zusätzlich mitzuteilen.

Nach den ersten 3 Minuten des gemeinsamen Einspielens wechseln die Mannschaften nach dem Signal des Schiedsrichters die Seiten.

2.2. Wahl der Seite und des Aufschlages

Beide Mannschaften stellen sich an der Aufschlaglinie gegenüber. Die Mannschaftskapitäne stehen dem Hauptschiedsrichter am Mittelbalken beiseite. Durch das Los (Münzwurf) werden das Auf- oder Rückschlagsrecht und die Seitenwahl bestimmt. Der Gewinner darf sich zuerst für eines der drei Rechte entscheiden:

- Wahl für Auf-oder Rückschlag zu Spielbeginn.
Das Recht der Seitenwahl fällt auf den Gegner.
- Wahl der Seite zu Spielbeginn.
Das Recht der Wahl für Auf- oder Rückschlag fällt auf den Gegner.
- Dem Gegner das Recht übergeben, eine der oben genannten Wahlrechte zuerst tätigen zu dürfen.

Nach der Wahl teilen beide Mannschaftskapitäne dem Schiedsrichter die Anzahl der gewünschten Probeaufschläge mit.

Danach folgt ein Händeschütteln zwischen den Kapitänen, dann zwischen Kapitän und Hauptschiedsrichter. Zuletzt grüßt die Gastmannschaft den Gastgeber.

2.3. Probeaufschlag

Jeder Mannschaft steht das Recht zu, zu Beginn des jeweils ersten Aufschlagspiels seinen Aufschlaggebenden Probeaufschläge schlagen zu lassen. Dabei ist es jeder Mannschaft freigestellt, dieses Recht anzuwenden. Maximal dürfen pro Mannschaft zwei Probeaufschläge genutzt werden.

2.4. Aufschlag

Das Aufschlagsrecht einer Mannschaft gilt stets für einen kompletten Satz. Das heißt, nach jedem Satzgewinn wechselt das Aufschlagsrecht zur gegnerischen Mannschaft. Ausgenommen ist der Entscheidungssatz (siehe Punkt 2.8 „Entscheidungssatz“), denn sollte dieser Satz gespielt werden müssen, dann wechselt das Aufschlagrecht nach jedem gültigen Ballwechsel.

Der Aufschlag muss hinter der Grundlinie stattfinden und auch abgeschlossen sein. Ausschlaggebend dafür ist die Position des Schlägers und der Füße. Als abgeschlossen gilt, wenn der Ball den Schläger verlassen hat. Die genaue Position des Aufschlägers an der Grundlinie ist dabei für die Ausführung nicht festgelegt.

Der Aufschläger darf erst aufschlagen, wenn der Hauptschiedsrichter den Aufschlag durch den Pfiff freigibt. Der Aufschlaggebende hat nach Ertönen des Piffes die Angabe binnen 10 Sekunden abzuschließen.

Während eines Satzes darf der aufschlaggebende Spieler nicht ausgewechselt werden.

2.5. Seitenwechsel

Nach je drei vollständig gespielten Sätzen erfolgt ein Seitenwechsel der Mannschaften. Dieser dauert eine Minute.

Es begeben sich beide Mannschaften zu ihrer Mannschaftszone. Erst nach Abpfiff der Pause werden die Seiten von den kompletten Mannschaften direkt gewechselt. Das heißt, die Feldspieler haben umgehend das Feld zu betreten und spielbereit zu sein. Die Mannschaftsoffiziellen und Reservespieler haben sich in der Mannschaftszone aufzuhalten.

Welche Mannschaft einen Seitenwechsel über 1 Minute hinauszögert, erhält nach 10 Sekunden einen Warnpfiff. Wird dieser ebenso überzogen, erhält der Mannschaftsverantwortliche (bzw. stellvertretend der Mannschaftskapitän) eine Verwarnung (siehe Erster Abschnitt - Punkt 2 „Verwarnung (gelbe Karte)“).

2.6. Auswechslungen

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit, unbegrenzt oft Spieler auszuwechseln. Diese müssen dem Sekretariat durch den einzuwechselnden Spieler mit der blauen Karte angekündigt werden.

Auswechslungen außerhalb eines Seitenwechsels sind nur in der Auswechselzone erlaubt und müssen nach dem akustischen und visuellem Signal des Schiedsrichters auf direktem Weg und ohne Verzögerung vollzogen werden.

Das Auswechseln des Aufschlaggebenden, während seines eigenen Aufschlagspieles, ist nur bei Verletzung mit Spielunfähigkeit als Folge möglich.

Es dürfen zum gleichen Zeitpunkt auch mehrere Spieler gewechselt werden.

2.7. Reguläre Spielpausen

2.7.1. Taktische Auszeit (Time out)

Jeder Mannschaft stehen pro Begegnung jeweils 3 taktische Auszeiten à 1 Minute zu. Bei dem Spielprinzip „Race to 10“ sind es je Mannschaft 2 pro Begegnung.

Taktische Auszeiten können jederzeit verwendet werden, solange kein Ballwechsel stattfindet. Sie werden beim Sekretariat mittels der grünen Karte durch den Mannschaftsverantwortlichen angekündigt und beginnen erst nach der akustischen und visuellen Signalgebung des Schiedsrichters.

Sollte kein Mannschaftsverantwortlicher im Protokoll eingetragen sein, so wird die Auszeit durch den Mannschaftskapitän angekündigt. Ist er zu dem Zeitpunkt auch Spielkapitän, so teilt er die Auszeit mündlich dem Hauptschiedsrichter mit.

Bei einer taktischen Auszeit finden sich beide Mannschaften in ihrer Mannschaftszone zusammen.

Welche Mannschaft eine Auszeit über 1 Minute hinauszögert, erhält nach 10 Sekunden einen Warnpfeiff. Wird dieser ebenso überzogen, erhält der Mannschaftenverantwortliche (bzw. stellvertretend der Mannschaftskapitän) eine Verwarnung (siehe Erster Abschnitt - Punkt 2 „Verwarnung (gelbe Karte)“).

2.7.2. Medizinische Auszeit

Den Mannschaften steht im Falle einer Verletzung eines Feldspielers eine medizinische Auszeit von maximal 2 Minuten zur Verfügung. Für die Behandlung des Spielers während dieser Auszeit ist, insofern möglich, ausschließlich die Mannschaftszone vorgesehen.

Ist nach Ermessen des Schiedsgerichtes der Spieler nicht spielfähig, so ist der betroffene Spieler auszuwechseln. Sollte kein Reservespieler vorhanden sein, so kann eine weitere Minute für die Behandlung Zeit gegeben werden. Ist der Spieler danach immernoch spielunfähig, so muss die Mannschaft mit 2 Feldspielern das Spiel fortsetzen.

2.7.3. Technische Auszeit

Die Dauer einer technischen Auszeit sollte 1 Minute nicht überschreiten.

2.7.3.1. Durch eine Mannschaft

Technische Auszeiten sind im Allgemeinen kein Mittel von den Mannschaften. Die Auszeit kann jedoch beim Schiedsgericht unter folgenden Umständen mündlich durch den Spielkapitän gefordert werden:

- Rutschige Spielfläche durch Nässe oder starke lokale Verschmutzung
- Äußere ablenkende Einflüsse für die Spieler

Dem Schiedsgericht obliegt die Entscheidungsgewalt, diese Auszeiten zu genehmigen.

2.7.3.2. Durch das Schiedsgericht

Wird ein Wettkampfspiel durch externe oder Einflüsse Dritter beeinträchtigt, so kann der Hauptschiedsrichter diese Auszeit festlegen. Ist die Beeinträchtigung nicht innerhalb des Zeitfensters beseitigt, zieht dies eine Spielunterbrechung nach Punkt 2.9 mit sich.

2.8. Entscheidungssatz

Wird ein Spiel über die komplette Distanz von 25 Sätzen (bzw. 19 Sätzen) gespielt, so wird bei einem Spielstand von 12:12 (bzw. 09:09) erneut das Los genutzt. Die Handhabung gleicht der Einleitung unter Punkt 2.2 „Wahl der Seite und des Aufschlages“. Der Probeaufschlag ist kein Bestandteil mehr.

Das Aufschlagsrecht der Mannschaften wechselt nach jedem abgeschlossenem und gültigen Ballwechsel.

2.9. Spielunterbrechungen

Wenn durch unvorhergesehene Umstände ein Spiel länger als für eine reguläre technische Auszeit (siehe Punkt 2.7.3 „Technische Auszeit“) unterbrochen werden muss, so entscheidet der Hauptschiedsrichter, welche Maßnahmen zu treffen sind, um den üblichen Zustand wieder herzustellen. Bei offiziellen Wettkämpfen sind die Ausrichter und, insofern vorhanden, die Wettkampfleitung zu Rate zu ziehen.

Falls die Gesamtdauer einer oder auch mehrerer Unterbrechungen 4 Stunden nicht überschreitet, so werden der Spielstand und die Aufstellungen beibehalten und den Mannschaften eine neue Einspielphase gewährt. Andernfalls gilt die Unterbrechung als Spielabbruch und muss neu angesetzt werden.

2.10. Spielabbruch

Wenn durch unvorhergesehene Umstände ein Spiel unterbrochen und Frist bis zur Wiederaufnahme eines Wettkampfspieles (siehe Punkt 2.9 „Spielunterbrechungen“) verstrichen ist, so entscheidet der Hauptschiedsrichter, ob die Begegnung abgebrochen wird. Bei offiziellen Wettkämpfen sind die Ausrichter und, insofern vorhanden, die Wettkampfleitung zu Rate zu ziehen.

Kapitel V - Punktevergabe

1. Aufschlag

1.1. Punktverlust

Der Aufschlag gilt für die servierende Mannschaft als ungültig, wenn:

- a) der Spieler nach Anpfiff und vor dem Servieren des Balles mit einem Fuß oder dem Schläger die Grundlinie überschreitet oder berührt.
- b) der Spieler nach Anpfiff binnen 10 Sekunden nicht den Aufschlag ausgeführt hat.
- c) ein Spieler der eigenen Mannschaft innerhalb der Aufschlagszone steht.
- d) der Aufschlaggebende vorsätzlich mit einem beschmutzten / defekten Ball den Aufschlag ausführt.
- e) nach Anpfiff des Schiedsrichter während einer eindeutigen Schlagbewegung und einem Schlägerkontakt der Ball den Boden berührt oder gefangen wird.
- f) der Ball erstmals außerhalb des gegnerischen Spielfeldes den Boden berührt, ohne dabei mit seinem maximalen Umfang die Linie/-n zu überschneiden.



Abbildung 1.3 - Ball gültig (Bsp. 1)

Gültig



Abbildung 1.4 - Ball gültig (Bsp. 2)

Gültig



Abbildung 1.5 - Ball ungültig

Ungültig

- g) der Ball nach dem Schlag innerhalb oder außerhalb der eigenen Spielfeldhälfte den ersten Bodenkontakt hat.
- h) der Ball erstmals eine ständige Einrichtung der Spielstätte berührt, ohne vorher einen korrekten Bodenkontakt gehabt zu haben.
- i) der Ball den Mittelbalken berührt.
- j) der Ball in der Aufschlagszone seinen ersten Bodenkontakt hat.
- k) der Ball bei Bodenkontakt die Aufschlaglinie mit seinem maximalen Umfang überschneidet.
- l) der Ball nach einem Aufschlag einen Mitspieler berührt.
- m) der Spieler vor Anpfiff den Aufschlag ausführt (insofern er bereits ermahnt wurde).
- n) ein eigenes Mannschaftsmitglied, welches kein Feldspieler ist, das Spielfeld betritt.

1.2. Punktgewinn

Der Aufschlag gilt für die servierende Mannschaft als gewonnen, wenn:

- a) ein gegnerischer Feldspieler nach Anpfiff die Aufschlaglinie betritt oder überschreitet, ungeachtet dessen, ob er dies für einen Rückschlag beabsichtigt.
- b) ein gegnerischer Feldspieler den Ball nach einem gültigen Bodenkontakt nicht regelkonform in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückschlagen kann.
- c) der Ball vor einem Rückschlag des Gegners einen zweiten Kontakt mit dem Boden oder einer ständigen Einrichtung hat.
- d) ein gegnerisches Mannschaftsmitglied, welches nicht am aktiven Spielgeschehen beteiligt ist, das Spielfeld betritt.

1.3. Punktwiederholung

Der Aufschlag wird wiederholt wenn:

- a) der Spieler eindeutig von einer anderen Person innerhalb der Spielstätte während der Ausführung des Aufschlages abgelenkt wurde. Dies muss von mindestens einem Mitglied des Schiedsgerichts bestätigt werden können.
- b) der Spieler vor Anpfiff den Aufschlag ausführt, insofern der Spieler dafür noch keine Ermahnung erhalten hat.
- c) eine Punktentscheidung vom Schiedsgericht nicht ohne reinen Gewissens getroffen werden kann.
- d) ein nicht zum Spielgeschehen zugehöriger Gegenstand unbewusst auf das Spielfeld oder die Sicherheitszone gelangt.

2. Ballwechsel

2.1. Punktverlust

Der Ballwechsel gilt für eine Mannschaft als verloren, wenn:

- a) der Ball erstmals außerhalb des gegnerischen Spielfeldes den Boden berührt, ohne dabei mit seinem maximalen Umfang die Linie/-n überschneidet.
- b) der Ball innerhalb oder außerhalb der eigenen Spielfeldhälfte den ersten Bodenkontakt hat.
- c) der Ball erstmals eine ständige Einrichtung der Spielstätte berührt, ohne vorher einen korrekten Bodenkontakt gehabt zu haben.
- d) der Ball den Mittelbalken berührt.
- e) der Ball vor dem Rückschlag eines Spielers dessen Spielfeldhälfte ein zweites Mal berührt.
- f) der Ball mehr als einmal von einem oder mehreren Spielern der gleichen Mannschaft geschlagen oder berührt wird, ohne zwischendurch die Spielfeldhälfte gültig gewechselt zu haben.
- g) der Ball einen Schiedsrichter, solange dieser auf seiner zugewiesenen Position steht, ohne vorherigen Bodenkontakt trifft.
- h) der Ball nicht mit dem Schläger, der schlägerführenden Hand oder dem schlägerführenden Unterarm getroffen wird.
- i) ein Spieler mit seinem Schläger oder irgendeinem Körperteil den Mittelbalken berührt oder überquert, solange der Ballwechsel noch nicht beendet wurde.
- j) der Schläger während eines Schlages keinen Kontakt mehr zur Hand hat.
- k) der Ball nach einem Schlag einen Mitspieler berührt.
- l) ein eigenes Mannschaftsmitglied, welches kein Feldspieler ist, das Spielfeld betritt.
- m) ein Mannschaftsmitglied durch Handzeichen oder Zuruf das Schiedsgericht zu einer Unterbrechung des laufenden Ballwechsels veranlasst, welche keine Wiederholung nach Punkt 2.3 „Punktwiederholung“ zur Folge hätte.

2.2. Punktgewinn

Der Ballwechsel gilt für eine Mannschaft als gewonnen, wenn:

- a) ein gegnerischer Feldspieler den Ball nach einem gültigem Bodenkontakt nicht regelkonform in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückschlagen kann.
- b) der Ball vor einem Rückschlag des Gegners einen zweiten Kontakt mit dem Boden oder einer ständigen Einrichtung hat.
- c) ein gegnerisches Mannschaftsmitglied, welches nicht am aktiven Spielgeschehen beteiligt ist, das Spielfeld betritt.

2.3. Punktwiederholung

Der Punkt wird wiederholt wenn:

- a) der Ball zerbricht, in Abhängigkeit davon, dass die Stelle an der der Ball auftraf, nicht zum Punktverlust nach Punkt 2.1 „Punktverlust“ geführt hätte.
- b) der Ball in der Flugphase zerbricht.

- c) der Ball einen Schiedsrichter, der abseits seiner zugewiesenen Person steht, trifft. Dabei ist es nicht von Wichtigkeit, ob der Ball ohne oder mit vorherigem gültigem Bodenkontakt war.
- d) ein Spieler bei oder auf dem Weg zu einem Rückschlag durch einen Schiedsrichter sichtlich behindert wird.
- e) der Spieler eindeutig von einer anderen Person innerhalb der Spielstätte während der Ausführung des Schlages abgelenkt wurde. Dies muss von mindestens einem Mitglied des Schiedsgerichts bestätigt werden können.
- f) eine Punktentscheidung vom Schiedsgericht nicht ohne reinen Gewissens getroffen werden kann.
- g) Innerhalb eines Ballwechsels ein nicht zum Spielgeschehen zugehöriger Gegenstand auf das Spielfeld oder die Sicherheitszone gelangt.

2.4. Fortführung des Ballwechsels

Der Ballwechsel wird ohne Unterbrechung fortgeführt, wenn:

- a) der Ball trotz einer Rahmenberührung einen gültigen Schlag zeigt.
- b) der Ball bei einem Rückhandschlag ein Effet durch mehrfache Berührung des selben Schlägers erhält, insofern keine klare Absicht des Spielers dafür zu erkennen ist.
- c) der Ball durch die schlägerführende Hand oder den schlagführenden Unterarm geschlagen wird.
- d) bei einem Schlag der Schläger mit beiden Händen geführt wird.
- e) die Haltetasche eines Schlägers sich löst oder reißt.
- f) die Schlagfläche eines Schlägers reißt.
- g) der Ball durch einen Defekt (kein Zerschlagen) sein Sprungverhalten ändert.
- h) ein Spieler während eines Ballwechsels nach eigenem Rückschlag die gedachte verlängerte Mittellinie außerhalb des Spielfeldes übertritt und über den gleichen Weg wieder in die eigene Spielfeldhälfte auf direktem Wege zurückkehrt.
- i) ein Spieler bei eigenem Rückschlag das Spielfeld in die eigene Sicherheitszone oder darüber hinaus verlässt.
- j) ein Spieler seine Sehhilfe (Brille oder Kontaktlinse) verliert.
- k) ein Spieler den Ball um den Mittelbalken herum in die andere Spielfeldhälfte schlägt.

3. Wettkampfpunkte

Bei dem Spielprinzip „Race to 13“ erhält in der Regel, nach einem abgeschlossenen Spiel, die Siegermannschaft 3 Punkte und der Verlierer 0 Punkte. Beträgt die Anzahl gewonnener Sätze der Verlierermannschaft 11 oder 12, so erhält diese 1 Punkt und der Sieger 2 Punkte.

Bei dem Spielprinzip „Race to 10“ erhält in der Regel, nach einem abgeschlossenen Spiel, die Siegermannschaft 3 Punkte und der Verlierer 0 Punkte. Beträgt die Anzahl gewonnener Sätze der Verlierermannschaft 09, so erhält diese 1 Punkt und der Sieger 2 Punkte.

4. Nichtantreten / unvollständige Mannschaft

4.1. Verweigerung

Wenn eine Mannschaft sich der Aufforderung bewusst oder auch unbewusst widersetzt, bei einem Wettkampfspiel anzutreten, so ist das Spiel als „nicht angetreten“ zu deklarieren und sie verliert das Spiel mit 00:13 in Sätzen und 00:52 in Punkten. Der Gegner erhält die regulären 3 Wettkampfpunkte für einen Sieg.

4.2. Verspätung

Verspätet sich eine Mannschaft ohne triftigen Grund und ohne vorherige Information an das Schiedsgericht erheblich, so hat dies die gleiche Folge wie unter Punkt 4.1 „Verweigerung“.

4.3. Unvollständig

Tritt eine Mannschaft zu Beginn der Begegnung nicht mit 3 spielberechtigten Feldspielern an, so zieht es die Folge von Punkt 4.1 „Verweigerung“ nach sich.

Wird eine jedoch Mannschaft während des Spielverlaufes als „unvollständig“ deklariert, so verliert Sie den Satz und das Spiel. Die fehlenden Punkte und Sätze zum Spielgewinn werden der gegnerischen Mannschaft zugesprochen. Die unvollständige Mannschaft behält Ihre bisher erreichten Sätze und Punkte jedoch bei.

Kapitel VI - Disziplinarmaßnahmen

Disziplinarmaßnahmen sind Verwarnungen und Verweise, um ein Spiel entsprechend dem Verhaltenskodex zu führen. Maßregelungen können gegen alle Mitglieder einer Mannschaft ausgesprochen werden und nicht ausschließlich nur gegen Spieler. Je nach der Schwere des Vergehens, sowie auch deren Häufigkeit, werden verschiedene Sanktionen angewendet und im Spielberichtsbogen vermerkt.

1. Ermahnung (mündlich)

Eine Ermahnung ist eine mündliche Verwarnung eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen. Diese gilt als Hinweis auf ein leichtes Vergehen. Eine Ermahnung zieht keine Folgen mit sich.

Es wird eine Ermahnung ausgesprochen, wenn eines der folgenden Vergehen erstmalig begangen wird:

- unsportliches Verhalten (provozierende Gesten...)
- eine Person das Spielgeschehen oder die Spielwiederaufnahme bewusst verzögert,
- Protestieren/Reklamieren durch Worte oder Handlungen,
- unabsichtliches oder absichtliches Verlassen des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters.

2. Verwarnung (gelbe Karte)

Eine Verwarnung eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen wird vom Hauptschiedsrichter mit einer gelben Karte signalisiert.

Die betroffene Person bleibt weiterhin für die Begegnung teilnahmeberechtigt, seine Mannschaft wird einem Verlust eines Spielzuges bestraft.

Es wird eine letztmalige Verwarnung gezeigt, wenn:

- eine Person, obgleich aus Frustration oder anderen niederen Beweggründen, Spielutensilien wirft,
- eine Person ein Vergehen nach Punkt 1 „Ermahnung (mündlich)“ nach bereits vorhandener mündlicher Ermahnung begeht.
- eine Person ein Mitglied des Schiedsgerichtes oder der gegnerischen Mannschaft verbal anstößig oder schmähend angreift.
- eine Person gegen Bestandteile der Spielfeldeinrichtung schlägt oder tritt.
- eine Person Entscheidungen des Schiedsgerichtes missachtet oder Diskussionen stets fördert

3. Hinausstellung (gelb-rote Karte)

Eine Hinausstellung eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen wird vom Hauptschiedsrichter erst mit einer gelben Karte, dann mit einer roten Karte signalisiert.

Ein betroffener Spieler darf ab diesem Zeitpunkt nicht mehr eingewechselt werden. Sollte die betroffene Person der Mannschaftenverantwortliche oder sein Assistent sein, so gelten die Folgen nach Punkt 4 „Verweis (rote Karte)“.

Bei einer Hinausstellung eines Feldspielers ist es dem Mannschaftenverantwortlichen der betroffenen Mannschaft erlaubt, einen Reservespieler auf die Position des hinausgestellten Spielers einzusetzen.

Es wird eine Hinausstellung erteilt, wenn:

- eine Person nach Verwarnung nach Punkt 2 „Verwarnung (gelbe Karte)“ eine weitere Verwarnung erhält.

- eine Person Bestandteile der Spielfeldeinrichtung beschädigt.
- eine Person ein Mitglied des Schiedsgerichtes oder der gegnerischen Mannschaft beleidigt.

4. Verweis (rote Karte)

Es wird ein Verweis erteilt, wenn:

- eine Person nach einer Hinausstellung nach Punkt 3 „Hinausstellung (gelb-rote Karte)“ ein weiteres Vergehen jeglicher Art begeht.
- eine Person gegenüber Mitglieder der gegnerischen Mannschaft oder dem Schiedsgericht eine Tätlichkeit begeht.

Bei der Aussprache eines Verweises hat die betroffene Person das Spielareal mit sofortiger Wirkung zu verlassen. Diese darf in keiner Form in das Spielgeschehen mehr eingreifen. Zurufe oder Hinweise (visuell wie akustisch) sind daher nicht erlaubt. Bei Nichtbeachtung ist die betroffene Person der Spielstätte zu verweisen.

Kapitel VII - Verletzungen

Verletzt sich ein auf dem Feld stehender Spieler ernsthaft, so ist der Ballwechsel nach dem Erkennen mit sofortiger Wirkung zu unterbrechen und im Nachhinein zu wiederholen. Die Verletzung ist seitens der Hauptschiedsrichter und dem Mannschaftsverantwortlichen umgehend zu prüfen. Die endgültige Entscheidungsgewalt, ob ein Spieler wieder spielfähig ist, obliegt stets dem Schiedsgericht.

Verletzungen werden stets dem Sekretariat mitgeteilt und im Spielberichtsbogen vermerkt, obgleich diese während des Spieles zu einer Unterbrechung geführt haben. Auch nach Spielabpfiff erhalten die Mannschaftsoffiziellen die Möglichkeit, Verletzungen eigener Spieler nachtragen zu lassen.

1. Zeitaufwendung

Eine Verletzung erklärt den Betroffenen für den Moment als prinzipiell nicht spielfähig. Dies bedingt für die eine medizinische Auszeit, um den betroffenen Spieler zu behandeln (siehe Kapitel IV - „Spielformat“ unter Punkt 2.7.2 „Medizinische Auszeit“).

Ist der Spieler nach der Auszeit noch nicht spielfähig, wird das Spiel durch die Einwechslung eines Reservespielers ohne der blauen Karte fortgesetzt. Ist der verletzte Spieler innerhalb des Spieles wieder als spielfähig zu betrachten, so ist dessen Wiedereinsatz dem Schiedsgericht mit der blauen Karte mitzuteilen und von Ihnen bestätigen zu lassen.

2. Offene Wunden

Solange ein Spieler einen offenen Bluterguss erleidet, so ist er ausnahmslos nicht spielfähig. Der Spieler kann bei gestoppter oberflächiger Blutung wieder auf das Feld gestellt werden, solange dieser ersichtlich spielfähig ist.

Ist die Maßnahme zur Stillung der Blutung nicht ausreichend oder stabil genug, so ist der Spieler gegebenenfalls auszuwechseln.

3. Sonstige Verletzungen

Handelt es sich um blutergussfreie Verletzungen und der Spieler ist ersichtlich spielfähig, so kann er wieder eingesetzt werden. In allen anderen Fällen ist ein weiterer Einsatz zu unterbinden.

Sollte sich ein Spieler derartig verletzen, dass dieser nicht mehr ohne Hilfe sich zur Mannschaftszone begeben kann, so kann seitens des Hauptschiedsrichters die Behandlung auf dem Spielfeld gebilligt werden.

Zweiter Abschnitt - Das Schiedsgericht

Kapitel I - Zusammensetzung

1. Mitglieder

Das offizielle Schiedsgericht besteht mindestens aus einem Hauptschiedsrichter, zwei Linienrichtern, sowie einem Sekretär. Ergänzend zur Unterstützung der Regeleinhaltungen bei offiziellen Wettkämpfen werden ein Schiedsrichterassistent und ein zweiter Sekretär empfohlen.

1.1. Hauptschiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter hat die Entscheidungsgewalt des Schiedsgerichtes und leitet das Spiel über die Mannschaften. Er hat die unbeschränkte Befugnis, den Regeln im Spiel, für das er aufgeboten wurde, Geltung zu verschaffen.

1.2. Schiedsrichterassistenten

Der Schiedsrichterassistent hilft dem Schiedsrichter ferner, das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln zu leiten, im Zweifelsfall steht er beratend zur Seite. Er zeigt durch ein Handzeichen an, dass er mit Entscheidungen des Hauptschiedsrichters nicht konform ist. Diese werden in einem direkten Gespräch nach dem Ballwechsel geklärt. Er bildet zudem die Schnittstelle vom Sekretärstisch zum Hauptschiedsrichter. Er verdeutlicht gegebenenfalls die visuellen und akustischen Signale des restlichen Schiedsgerichtes gegenüber dem Hauptschiedsrichter.

1.3. Linienrichter

Die Linienrichter sind dem Hauptschiedsrichter untergeordnet, entscheiden jedoch autonom. In Zweifelsfällen können sie von dem Hauptschiedsrichter überstimmt werden. Sie sorgen für ein ballfreies Spielareal während des ganzen Spielverlaufes und versorgen den aufschlaggebenden Spieler mit Spielbällen.

1.4. Sekretariat

Das Sekretariat dokumentiert den kompletten Spielverlauf. Sie füllen den offiziellen Spielberichtsbogen aus, welcher im Zweifelsfall und/oder zur Kontrolle mit dem Hauptschiedsrichter oder dem Schiedsrichterassistenten verglichen werden kann. Des Weiteren bedienen sie die Anzeigetafel.

Zusätzlich halten Sie Time-out-Nutzungen, Verletzungen, Einsprüche und sonstige Notizen fest. Sie kontrollieren die Zeitaufwendungen für Seitenwechsel und Auszeiten, als auch Spielberechtigungen und die Vollständigkeit der Spielerpässe.

2. Standorte

2.1. Hauptschiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter übt seine Handlungen stets im Stehen und außerhalb des Spielfeldes aus.

Seine Standardposition ist immer auf Höhe des Mittelbalkens und ca. 50 cm von der Seitenlinie entfernt. Während des Ballwechsels sind geringfügige Anpassungen seiner Position erlaubt, um einen optimalen Blickwinkel zu behalten und/oder das Spielgeschehen nicht zu beeinflussen.

Er hat immer auf Höhe der zum Zeitpunkt des Schlages gültigen Linie zu stehen. Das bedeutet, dass er während des Aufschlages auf Höhe der zu überwindenden Aufschlaglinie steht und während des Ballwechsels auf Höhe des Mittelbalkens.

Der Hauptschiedsrichter steht immer auf der gegenüberliegenden Seite des Sekretärstisches. Nur bei ungünstigen Sichtverhältnissen kann er unter Absprache mit dem Assistenten die Seite tauschen.

2.2. Schiedsrichterassistent

Der Schiedsrichterassistent übt seine Handlungen stets im Stehen und außerhalb des Spielfeldes aus.

Seine Standardposition ist, wie beim Hauptschiedsrichter, immer auf Höhe des Mittelbalkens und ca. 50 cm von der Seitenlinie entfernt. Während des Ballwechsels sind geringfügige Anpassungen seiner Position erlaubt, um einen optimalen Blickwinkel zu behalten und/oder das Spielgeschehen nicht zu beeinflussen.

Er hat immer auf Höhe der zum Zeitpunkt des Schlages gültigen Linie zu stehen. Das bedeutet, dass er während des Aufschlages auf Höhe der zu überwindenden Aufschlaglinie steht.

Der Assistent ist immer auf der Seite des Sekretärstisches. Nur bei ungünstigen Sichtverhältnissen kann er unter Absprache mit dem Hauptschiedsrichter, insofern ausschließlich dieser es erwünscht, die Seite tauschen.

2.3. Linienrichter

Der Linienrichter übt seine Handlungen stets im Stehen und außerhalb des Spielfeldes aus.

Die Standardpositionen sind die Spielfeldecken auf der gegenüberliegenden Seite des Hauptschiedsrichters. Dabei hält der Linienrichter einen Abstand von 50 cm – 100 cm zur Seitenlinie.

Während des Ballwechsels sind geringfügige Anpassungen seiner Position erlaubt, um einen optimalen Blickwinkel zu behalten und/oder das Spielgeschehen nicht zu beeinflussen. Er hat immer auf Höhe der Linie zu stehen, die in Flugrichtung des Balles liegt.

Bei einem Einsatz eines Hauptschiedsrichters und eines Assistenten stehen beide Linienrichter sich diagonal gegenüber und zur rechten Seite an der nächstgelegenen Ecke zum Hauptschiedsrichter oder Assistenten.

2.4. Sekretariat

Der Sekretär übt seine Handlungen stets im Sitzen, außerhalb des Spielfläche am Sekretärstisch aus.

Die Standardposition für den Tisch ist auf der gegenüberliegenden Seite des Hauptschiedsrichters hinter der Sicherheitszone.

3. Ausstattung

Der Hauptschiedsrichter hat folgende Utensilien stets bei sich zu haben:

- 1 Pfeife
- je 1 gelbe und rote Karte
- Wahlmünze

Die Linienrichter hat folgende Utensilien stets bei sich zu haben:

- 2 Fahnen

Das Sekretariat hat folgende Utensilien stets bei sich zu haben:

- Spielberichtsbogen
- Kugelschreiber
- Uhr
- 2 grüne Auszeit-Karten
- 2 blaue Auswechselkarten
- Satz Markierungshemden (insgesamt 6 Stück)
- mobile Anzeigetafel, insofern nötig

Kapitel II - Rechte und Pflichten

1. Hauptschiedsrichter

1.1. Pflichten

Der Hauptschiedsrichter hat die Pflicht,

- a) den Spielregeln Geltung zu verschaffen,
- b) das Spiel in Zusammenarbeit mit dem Assistenten, insofern vorhanden, und den Linienrichtern nach bestem Gewissen zu leiten,
- c) sicherzustellen, dass die Bälle der Regel unter Punkt 3.2.1 „Technische Bedingungen“, Erster Abschnitt - Kapitel I - entsprechen,
- d) sicherzustellen, dass die Schläger der Spieler der Regel unter Punkt 3.1.2 „Technische Bedingungen“, Erster Abschnitt - Kapitel I - entsprechen,
- e) sicherzustellen, dass die Spielfläche und äußere Bedingungen den geforderten Spielbedingungen entsprechen, oder insofern nicht besser möglich, verantwortlich dafür zu sorgen, dass diese annähernd eingehalten werden,
- f) einseitige Diskussionen über getroffene Entscheidungen nicht zu erlauben, denn seine Entscheidungen sind stets endgültig,
- g) auf Wunsch eines Spielkapitäns eine Begründung zur Anwendung oder Auslegung einer Regel abzugeben,
- h) dem Spielkapitän das Recht zu gewähren, nach dem Spiel Protest beim Sekretär schriftlich einzulegen, wenn dieser mit der Anwendung oder Auslegung bestimmter Regeln nicht einverstanden ist,
- i) das Spiel zu unterbrechen, wenn er einen Spieler für ernsthaft verletzt hält, und zu veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn das Spiel wieder aufgenommen wurde und er als spielfähig gesehen werden kann,
- j) dafür zu sorgen, dass ein Spieler mit blutender Wunde das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf erst nach einem Zeichen des Schiedsrichters zurückkehren, der sich davon überzeugt haben muss, dass die Blutung gestoppt wurde,
- k) das schwerer wiegende Vergehen zu bestrafen, wenn ein Spieler zur gleichen Zeit mehrere Vergehen beging,
- l) disziplinarische Maßnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben. Dies muss nicht sofort geschehen, spätestens aber dann, wenn der Ball das nächste Mal aus dem Spiel ist,
- m) zu verhindern, dass Personen das Spielfeld betreten, die hierzu nicht berechtigt sind,
- n) die Fortsetzung oder Abbruch des Spiels anzuzeigen, nachdem es unterbrochen war, und der zuständigen Instanz einen Bericht über das Spiel zukommen zu lassen, der Informationen über alle besonderen Vorfälle vor, während oder nach dem Spiel sowie die Ursache oder den Hergang des Spielabbruchs oder der Unterbrechung enthält,
- o) beide Mannschaften während der Einspielphase zu beobachten und zu kontrollieren.

1.2. Rechte

Der Hauptschiedsrichter hat das Recht,

- a) über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft. Allerdings auch, was in den Regeln nicht festgelegt ist, solange er dies sinngerecht begründen kann,
- b) das Spiel bei einem Vergehen oder aus einem anderen Grund nach seinem Ermessen zu unterbrechen, vorübergehend auszusetzen oder ganz abubrechen,
- c) das Spiel bei jedem Eingriff von außen zu unterbrechen, vorübergehend auszusetzen oder ganz abubrechen,
- d) das Spiel weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler nur leicht verletzt ist,

- e) Maßnahmen gegen Mannschaftsoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er Sie vom Spielfeld und dessen unmittelbarer Umgebung entfernen lassen darf,
- f) bei der Entscheidungsfindung sich auf die Meinungen seiner Schiedsrichterkollegen zu berufen,
- g) auf Hinweis eines Schiedsrichter-Assistenten über Ereignisse zu entscheiden, die er selbst nicht gesehen hat.

2. Schiedsrichterassistent

2.1. Pflichten

Der Schiedsrichterassistent hat die Pflicht,

- a) das Spiel in Zusammenarbeit mit den Linienrichtern nach bestem Gewissen zu leiten,
- b) sicherzustellen, dass die Bälle der Regel unter Punkt 3.2.1 „Technische Bedingungen“, Erster Abschnitt - Kapitel I - entsprechen,
- c) sicherzustellen, dass die Schläger der Spieler der Regel unter Punkt 3.1.2 „Technische Bedingungen“, Erster Abschnitt - Kapitel I - entsprechen,
- d) sicherzustellen, dass die Spielfläche und äußere Bedingungen den geforderten Spielbedingungen entsprechen, oder insofern nicht besser möglich, verantwortlich dafür zu sorgen, dass diese annähernd eingehalten werden,
- e) trotz der Unterordnung zu dem Hauptschiedsrichter seine eigenen Zuständigkeiten,
- f) alle Zuständigkeiten und Befugnisse auf sich zu nehmen, wenn der Hauptschiedsrichter nicht mehr in Lage sein sollte, die Leitung des Spieles zu übernehmen,
- g) die Tätigkeiten der Sekretäre zu kontrollieren,
- h) die Mitglieder beider Mannschaften auf unkorrektes Verhalten oder Vergehen zu überwachen und dies dem Hauptschiedsrichter mitzuteilen,
- i) beide Mannschaften nach jedem Seitenwechsel, jeder Spielpause oder –unterbrechung oder wann es auch immer erforderlich ist, auf deren Aufstellung zu kontrollieren,
- j) beide Mannschaften während der Erwärmungsphase zu beobachten und zu kontrollieren.

2.2. Rechte

Der Schiedsrichterassistent hat das Recht,

- a) Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit durch Handzeichen ohne akustischem Signal anzuzeigen. Allerdings darf er auf seine Entscheidung nicht beharren,
- b) das Übertreten des Mittelbalkens oder Eindringen eines Spielers in die gegnerische Spielfeldhälfte mittels Handzeichen anzuzeigen,
- c) die Berührung des Balles an einer ständigen Einrichtung zu signalisieren,
- d) den zweiten Kontakt des Balles mit dem Boden oder eine vorangegangene Schlägerberührung trotz eines Ball „aus“ zu signalisieren.

3. Linienrichter

3.1. Pflichten

Der Linienrichter hat die Pflicht,

- a) das Spiel in Zusammenarbeit mit dem Hauptschiedsrichter und dem Schiedsrichterassistenten nach bestem Gewissen zu leiten,
- b) trotz der Unterordnung zu dem Hauptschiedsrichter seine eigenen Zuständigkeiten,
- c) die Mitglieder beider Mannschaften auf unkorrektes Verhalten oder Vergehen zu überwachen und dies dem Hauptschiedsrichter mitzuteilen,

3.2. Rechte

Der Linienrichter hat das Recht,

- a) Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit durch Handzeichen ohne akustischem Signal anzuzeigen. Allerdings darf er auf seine Entscheidung nicht beharren,
- b) das Übertreten der Grundlinie mittels Handzeichen zu signalisieren,
- c) die Berührung des Balles an einer ständigen Einrichtung zu signalisieren,

4. Sekretariat

4.1. Pflichten

Das Sekretariat hat die Pflicht,

- a) das Spiel in Zusammenarbeit mit dem Hauptschiedsrichter, dem Assistenten (insofern vorhanden) und den Linienrichtern nach bestem Gewissen zu leiten,
- b) sämtliche Wettkampfdaten, Mannschaftsdaten, Vorkommnisse und das Spielprotokoll im Spielberichtsbogen ausführlich zu dokumentieren,
- c) Spielberechtigungen beider Mannschaften zu kontrollieren,
- d) Ankündigungen zu Auszeiten und Einwechslungen mittels den Karten zum nächstmöglichen Zeitpunkt dem Hauptschiedsrichter anzuzeigen,
- e) die Zeitaufwendungen von regulären Spielunterbrechungen zu kontrollieren und deren Ende dem Hauptschiedsrichter mitzuteilen,

4.2. Rechte

Das Sekretariat hat das Recht,

- a) dem Mannschaftsverantwortlichen Auszeiten oder Einwechslungen von Spielern zu verhindern, wenn Ersteres bereits maximal in Anspruch genommen wurde und Letzteres durch fehlende Spielberechtigung nicht zulässig sind, oder wenn nicht regelkonform ausgewechselt werden sollte,
- b) den Hauptschiedsrichter oder den Schiedsrichterassistenten an den Sekretärstisch zu bitten und somit das Spiel regulär zu unterbrechen, um sich Vorkommnisse bei Unklarheit erläutern zu lassen und um Fehler und Unvollständigkeiten zu vermeiden,
- c) den Mannschaftskapitän im Falle eines angekündigten Einspruchs nach dem Spiel oder zum Zeitpunkt als Auswechslungsspieler an den Tisch zu bitten, um sich die Begründung zu bestätigen oder erläutern zu lassen,

Kapitel III - Offizielle Zeichen

1. Pfiffsignale

Der Pfiff dient für den akustischen Hinweis auf eine Entscheidung des Schiedsgerichtes. Damit selbst bei schnellen Ballwechslern und einem zügigen Spielverlauf eine Entscheidung klar verstanden werden kann, wird in verschiedene Pfiffsignale unterschieden.

- Einfacher Pfiff: Punktgewinn, Aufforderung zu Angabe
- Doppelter Pfiff: Punktverlust (kurz, kurz), Warnpfiff (kurz, lang)
- Dreifacher Pfiff kurz: Spielunterbrechung, Seitenwechsel - Beginn und Ende (kurz, kurz, kurz)
- Dreifacher Pfiff lang: Spielende (kurz, mittel, lang)

2. Handzeichen der Schiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter muss den Grund für seine Entscheidung, welche er mit dem Pfiffsignal angekündigt hat, durch das offizielle Handzeichen anzeigen und damit begründen. Diese Zeichen werden solange beibehalten, bis beide Mannschaften und das Schiedsgericht diese Entscheidung registriert haben.

2.1. Hinweise

Einhändige Handzeichen werden stets mit der Hand angezeigt, welche zu der Mannschaft ausgerichtet ist die diese Entscheidung betrifft.

Manche Zeichen sind mehreren Personen des Schiedsgerichtes vorenthalten. Folgende Kurzbezeichnungen stehen für diejenigen Personen in den Legenden:

H = Hauptschiedsrichter A = Assistenzschiedsrichter L = Linienrichter S = Sekretär

2.2. Erklärungen

2.2.1. Zeitanzeige Einspielphase

Zu Beginn jedes Abschnitts der Einspielphase (5 Minuten individuell / 2x 3 Minuten miteinander)



Jeder Mannschaft einmal, mit dem Handrücken nach vorn, 5 bzw. 3 gespreizte Finger zeigen.

Abbildung 2.1 - Offizielles Zeichen: Zeitanzeige Einspielphase

2.2.2. Heranbitten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen

Zur Klärung von Regelauslegungen, Missverständnissen oder Nachfragen an Spielern oder Mannschaftsoffiziellen.



Mit geöffneten Händen, dem Handrücken nach vorn, die ausgestreckten Unterarme anwinkeln.

Abbildung 2.2 - Offizielles Zeichen: Heranbitten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen

2.2.3. Erlaubnis zum Betreten der Spielfläche

für teilnahmeberechtigte Personen bei medizinischer Auszeit – Verletzung.

H		Regeln: Erster Abschnitt - Kapitel VII - • 3
A		
L		
S		

Mit geöffneten Händen und dem Handrücken nach vorn die Unterarme 3× abwechselnd ausstrecken und wieder anwinkeln.

Abbildung 2.3 - Offizielles Zeichen: Erlaubnis zum Betreten der Spielfläche

2.2.4. Warten auf Freigabe

Bei Aufschlag, insofern dieser durch eine Behinderung noch nicht freigegeben werden kann

H		Regeln: Erster Abschnitt - Kapitel IV - • 2.4
A		
L		
S		

Im Feld stehend. Den zur aufschlaggebenden Mannschaft zugewandten Arm heben und die geöffnete Hand zum Aufschlaggebenden hin ausgerichtet.

Abbildung 2.4 - Offizielles Zeichen: Warten auf Freigabe

2.2.5. Freigabe zum Aufschlag

Bei jedem Aufschlag.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel IV -
L		• 2.4
S		

Den zur aufschlaggebenden Mannschaft zugewandten Arm heben und die geöffnete Hand nach vorn gerichtet. Danach den Arm in Richtung des Aufschlages drehen.

Abbildung 2.5 - Offizielles Zeichen: Freigabe zum Aufschlag

2.2.6. Verzögerung (10 Sekunden-Regel)

Bei Aufschlag, Seitenwechsel und regulären Spielpausen etc.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel IV -
L		• 2.4
S		• 2.5 • 2.7.1 • 2.7.2

Mit mittleren und Zeigefinger der einen Hand das Handgelenk des vor dem Körper angewinkelten Armes berühren. Danach mit den 10 gespreizten Fingern und dem Handrücken dabei nach vorn gerichtet, vor dem Körper diese Regel andeuten.

Abbildung 2.6 - Offizielles Zeichen: Verzögerung (10 Sekunden-Regel)

2.2.7. Ball innerhalb („in“) / Ball zu kurz

Bei dem zweiten Kontakt des Balles mit dem Boden oder einem Schläger, dabei auf die Spielfeldhälfte des ersten Bodenkontakts zeigend.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel V -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.1 g)• 1.1 j)• 1.1 k)• 1.2 c)• 2.1 b)• 2.2 b)
S		

Mit beiden ausgetreckten Armen, welche auf den Boden gerichtet sind, auf die Spielfeldhälfte zeigen, in welcher der Ball aufkam.

Abbildung 2.7 - Offizielles Zeichen: Ball innerhalb („in“)

2.2.8. Ball außerhalb („aus“)

Nach dem ersten Bodenkontakt des Balles, wenn dieser mit seinem vollem Umfang außerhalb des Spielfeldes aufgekommen ist.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel V -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.1 f)• 1.1 g)• 2.1 a)• 2.1 b)
S		

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper gerichtet, senkrecht nach oben heben. Die Hände sind dabei auf Höhe des Kopfes.

Abbildung 2.8 - Offizielles Zeichen: Ball außerhalb („aus“)

2.2.9. Mannschaft, die den Punkt erhält

Nach jeder Punktentscheidung.



Beide geöffnete Hände zeigen in die Richtung der Mannschaft, welche den Punkt erhält. Die Hand des abgewandten Armes wird dabei auf den Oberkörper gelegt, die Hand des zugewandten Armes vom Körper weggestreckt.

Abbildung 2.9 - Offizielles Zeichen: Mannschaft, die den Punkt erhält

2.2.10. 2 Bodenberührungen des Balles vor dem Rückschlag

Nach der zweiten Bodenberührung des Balles, insofern dieser bei dem zweiten Bodenkontakt innerhalb des Spielfeldes und kurz darauf folgend zurückgeschlagen wird.



Mit beiden ausgetreckten Armen, welche auf den Boden gerichtet sind, auf die Spielfeldhälfte zeigen, in welcher der Ball aufkam. Danach einen Unterarm mit dem Handrücken nach vorn anheben, Zeige- sowie mittleren Finger spreizen.

Abbildung 2.10 - Offizielles Zeichen: 2 Bodenberührungen des Balles vor dem Rückschlag

2.2.11. Berührung des Balles mit dem Mittelbalken / der Aufschlagslinie

Bei Bällen, welche den Mittelbalken berührt haben oder bei Bällen, deren Umfang die Aufschlagslinie bei Aufschlag überschneidet.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel V -Erster Abschnitt -Kapitel IV -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.1 j)• 1.1 k)• 2.1 d)• 2.1 i)
S		

Den jeweils zur Schlag ausgeführten Mannschaft ausgerichteten Arm und der ausgestreckten Hand über dem Balken einmal auf und abbewegen.

Abbildung 2.11 - Offizielles Zeichen: Berührung des Balles mit dem Mittelbalken

2.2.12. Berührung des Balles mit einer ständigen Einrichtung

Bei Bällen, welche eine ständige Einrichtung berührt haben.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel IV -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.1 h)• 1.1 c)
S		

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper gerichtet, senkrecht nach oben heben. Die Hände sind dabei über den Kopf zu bringen.

Abbildung 2.12 - Offizielles Zeichen: Berührung des Balles mit einer ständigen Einrichtung

2.2.13. Ball berührt

Wenn der Ball mit einem Schläger oder Körperteil vor oder nach dem ersten gültigen Bodenkontakt berührt wird, ohne dabei seine Flugrichtung signifikant zu verändern.



Mit dem Handrücken über die Fingerkuppen streifen. Der Handrücken ist jeweils nach vorn gerichtet.

Abbildung 2.13 - Offizielles Zeichen: Ball berührt

2.2.14. Doppelberührung eines oder mehrerer Spieler

Wenn der Ball von zwei Spielern oder von einem Spielers selbst zweimal berührt wird, ohne das der Ball dazwischen regelkonform den Mittelbalken überquert hat.



Mit dem Handrücken über die Fingerkuppen streifen. Der Handrücken ist jeweils nach vorn gerichtet. Danach wird mit dieser Hand der mittlere und Zeigefinger abgespreizt.

Abbildung 2.14 - Offizielles Zeichen: Doppelberührung eines oder mehrerer Spieler

2.2.15. Übertreten

Wenn der aufschlaggebende Spieler mit einem Fuß die Grundlinie, ein Spieler eine Aufschlaglinie während der Angabe be- oder übertritt, bzw. wenn ein Spieler nach einem Schlag mit einem Körperteil oder dem Schläger über den Mittelbalken gelangt, ohne das der Ballwechsel bis zu der Situation abgepfiffen wurde. Des Weiteren wenn Reservespieler oder Offizieller das Spielfeld während eines Ballwechsel betritt.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel IV -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.1 a)• 1.1 c)• 1.1 n)• 1.2 a)• 2.1 i)
S		

Beide Hände geöffnet, mit dem Handrücken nach vorn voreinander haltend, danach die hintere Hand über die vordere Hand rotieren.

Abbildung 2.15 - Offizielles Zeichen: Übertreten

2.2.16. Fehlerhafte Ballberührung

Wenn der Ball von einem Spieler nicht mit dem Schläger, der schlägerführenden Hand oder Unterarm getroffen wird.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel IV -
L		<ul style="list-style-type: none">• 2.1 h)
S		

Eine Handfläche auf die Vorderseite des Körperteiles legen, welcher getroffen wurde.

Abbildung 2.16 - Offizielles Zeichen: Fehlerhafte Ballberührung

2.2.17. Doppelfehler und/oder Wiederholung

Bei direkt selbst erkannter Fehlentscheidung oder nicht eindeutig zu klärender Spielsituation.



Beide Daumen bei angewinkelten Unterarmen senkrecht heben.

Abbildung 2.17 - Offizielles Zeichen: Doppelfehler und/oder Wiederholung

2.2.18. Entscheidung nicht möglich

Wenn ein Teil des Schiedsgerichtes ohne reinem Gewissen eine Entscheidung treffen kann.



Überkreuzte Arme auf der Brust abgelegt.

Abbildung 2.18 - Offizielles Zeichen: Entscheidung nicht möglich

2.2.19. Seiten- und Aufschlagswechsel

Zu Beginn eines jeden Seitenwechsels (aller gespielten 3 Sätze)



Beide Hände geöffnet, mit dem Handrücken nach vorn voreinander haltend, zweimal kreuzen und öffnen.

Hinweis: Bei jedem Aufschlagswechsel (außer im Entscheidungssatz) werden die Arme nur einmal gekreuzt und nicht wieder geöffnet.

Abbildung 2.19 - Offizielles Zeichen: Seiten- und Aufschlagswechsel

2.2.20. Auszeit

Bei jeder akzeptierten technischen Auszeit einer Mannschaft oder anderen regulären Spielpausen.



Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht haltenden anderen Hand legen (ein „T“ bilden). Danach Arm zu der Mannschaft ausstrecken, welche die Auszeit genommen hat.

Hinweis: Letzteres wird nicht gezeigt, wenn es sich um eine technische oder medizinische Auszeit handelt.

Abbildung 2.20 - Offizielles Zeichen: Auszeit

2.2.21. Auswechslung

Bei jeder akzeptierten Auswechslung eines Spielers.

H		Regeln: Erster Abschnitt - Kapitel IV -
A		<ul style="list-style-type: none">• 2.6
L		
S		

Beide Unterarme senkrecht heben und beide Zeigefinger ausstrecken. Wechselseitige Rotation beider Unterarme umeinander.

Abbildung 2.21 - Offizielles Zeichen: Auswechslung

2.2.22. Missachtung des Pfiffes

Bei jeder Tätigkeit, welche mit einem Pfiff freigegeben, aber vor dessen Ertönen ausgeführt (beispielsweise beim Aufschlag) oder erst nach einem zweiten Pfiff vollzogen werden (beispielsweise beim Seitenwechsel).

H		Regeln: Erster Abschnitt - Kapitel IV -
A		<ul style="list-style-type: none">• 2.4• 2.5• 2.6• 2.7
L		
S		

Mit der Fingerspitze des Zeigefingers auf die Pfeife tippen.

Abbildung 2.22 - Offizielles Zeichen: Missachtung des Pfiffes

2.2.23. Ermahnung (mündlich)

Bei allen erstmaligen leichten Vergehen einer teilnahmeberechtigten Person.



Heranbitten eines Mannschafts-offiziellen oder Spielers. Danach rotieren beide Unterarme (Arme angewinkelt, die Unterarme zeigen nach vorn, Hände geöffnet und übereinander haltend) zur Seite weg.

Abbildung 2.23 - Offizielles Zeichen: Ermahnung (mündlich)

2.2.24. Verwarnung (gelbe Karte)

Bei allen erstmaligen mittleren Vergehen einer teilnahmeberechtigten Person, oder bei Vergehen nach bereits erhaltener Ermahnung.



Heranbitten eines Mannschaftsoffiziellen oder Spielers. Danach heben der gelben Karte.

Abbildung 2.24 - Offizielles Zeichen: Verwarnung (gelbe Karte)

2.2.25. Hinausstellung (gelb-rote Karte)

Bei allen erstmaligen schweren Vergehen einer teilnahmeberechtigten Person, oder bei Vergehen nach bereits erhaltener Verwarnung.



Regeln:
Erster Abschnitt -
Kapitel VI -
• 3

Heranbitten eines Mannschaftsoffiziellen oder Spielers. Danach heben der gelben, dann der roten Karte.

Abbildung 2.25 - Offizielles Zeichen: Hinausstellung (gelb-rote Karte)

2.2.26. Verweis (rote Karte)

Bei allen schweren und groben Vergehen einer teilnahmeberechtigten Person, oder bei Vergehen nach bereits erhaltener Hinausstellung.



Regeln:
Erster Abschnitt -
Kapitel VI -
• 4

Heranbitten eines Mannschaftsoffiziellen oder Spielers. Danach heben der roten Karte.

Abbildung 2.26 - Offizielles Zeichen: Verweis (rote Karte)

3. Fahnenzeichen der Linienrichter

3.1. Hinweise

Alle Handzeichen werden stets mit der Fahne und gegebenenfalls zusätzlich mit der Hand angezeigt. Diese Zeichen werden von beiden Linienrichtern so lange angezeigt, bis der Hauptschiedsrichter sie wahrgenommen hat.

3.2. Erklärung

3.2.1. Ball innerhalb („in“)

Bei jedem Ball, der innerhalb der Spielfeldhälfte die erste Berührung mit dem Boden hat. Jedoch nur, insofern dies in der Nähe oder auf den Spielfeldbegrenzungslinien passiert.

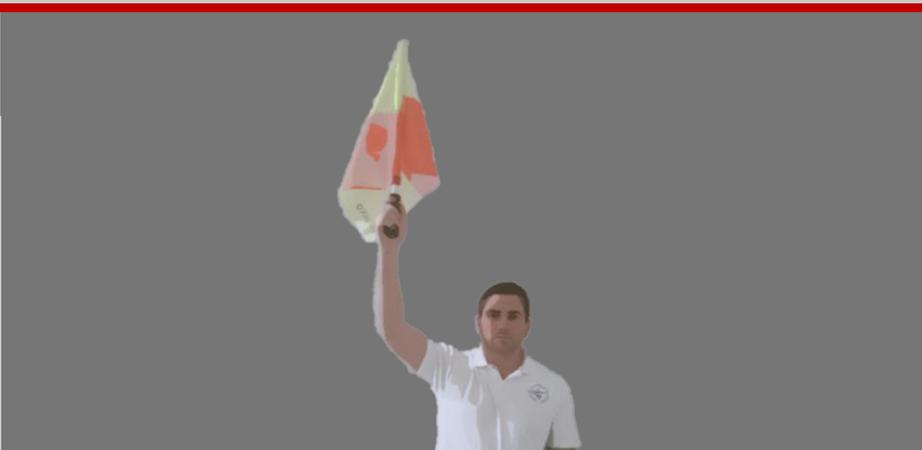
H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel V -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.2• 2.1
S		

Fahne auf die Spielfeldfläche zeigend halten.

Abbildung 2.27 - Offizielles Zeichen: Ball innerhalb („in“)

3.2.2. Ball außerhalb („aus“)

Bei jedem ball, der außerhalb des Spielfeldes die erste Berührung mit dem Boden oder einer ständigen Einrichtung hat.

H		Regeln:
A		Erster Abschnitt - Kapitel V -
L		<ul style="list-style-type: none">• 1.1 g)• 1.1 h)• 2.1 b)• 2.1 c)
S		

Fahne zügig nach oben heben. Fahnenbewegung muss akustisch deutlich wahrnehmbar sein.

Abbildung 2.28 - Offizielles Zeichen: Ball außerhalb („aus“)

3.2.3. Fußfehler

Wenn der Aufschlaggebende die Grundlinie nach Anpfiff und vor dem Schlagen des Balles übertritt.

H

A

L

S



Regeln:

Erster Abschnitt -
Kapitel IV -

- 2.4

Kapitel V -

- 1.1 a)

Fahne zügig senkrecht heben. Fahnenbewegung muss akustisch deutlich wahrnehmbar sein. Wird das Zeichen vom Hauptschiedsrichter übersehen, so wird zusätzlich die Fahne bis zur Wahrnehmung geschwenkt. Danach Fahne auf die Grundlinie zeigend halten.

Abbildung 2.29 - Offizielles Zeichen: Fußfehler

3.2.4. Ball berührt

Wenn der Ball mit einem Schläger oder Körperteil vor oder nach dem ersten gültigen Bodenkontakt berührt wird, ohne dabei seine Flugrichtung signifikant zu verändern.

H

A

L

S



Regeln:

Erster Abschnitt -
Kapitel IV -

- 1.2 b)
- 2.1 a)

Fahne zügig senkrecht heben. Fahnenbewegung muss akustisch deutlich wahrnehmbar sein. Danach eine Handfläche auf die Spitze der Fahne legen.

Abbildung 2.30 - Offizielles Zeichen: Ball berührt

3.2.5. Entscheidung nicht möglich

Wenn ein Teil des Schiedsgerichtes ohne reinem Gewissen eine Entscheidung treffen kann.

- H
- A
- L**
- S



- Regeln:
- Erster Abschnitt -
Kapitel V -
- 1.3 c)
 - 2.3 f)

Überkreuzte Arme auf der Brust abgelegt. Fahne bleibt dabei in der Hand.

Abbildung 2.31 - Offizielles Zeichen: Entscheidung nicht möglich

3.2.6. Keine Ballversorgung möglich

Zeichen, um zu signalisieren, das kein Ball vorhanden ist, um den Aufschlaggebenden mit Bällen zu versorgen.

- H
- A
- L**
- S



- Regeln:
-

Fahne waagrecht empor heben und zum gegenüberliegenden Linienrichter ausgerichtet halten. Die andere Hand hält den Fahnenstoff straff nach unten.

Abbildung 2.32 - Offizielles Zeichen: Keine Ballversorgung möglich

Dritter Abschnitt - Verhaltenskodex

Kapitel I - Grundsatz

Alle Teilnehmer müssen das offizielle Regelwerk kennen und dieses auch befolgen.

Jeder Spieler und jeder Offizielle hat sich so zu verhalten, dass ein ordentlicher Ablauf des Spieles ermöglicht wird und dem Gegner in sportlicher Weise keinerlei Nachteile entstehen. Spieler sowie Offizielle haben sämtliche Handlungen zu unterlassen, welche darauf bedacht sind, Entscheidungen des Schiedsgerichtes zu beeinflussen und eigene Fehler zu vertuschen.

Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind im Sinne des Sportsgeistes widerspruchlos anzuerkennen. Das Schiedsgericht verpflichtet sich, jede Begegnung und jeden Wettkampf nach bestem Wissen und Gewissen zu führen. Sie sind stets unparteiisch und achten auf die Chancengleichheit der Kontrahenten. Sie handeln stets regeltreu und beugen Vergehen mit dem nötigsten Maß vor.

Die Anwendung der nachfolgenden Vorschriften wird als Selbstverständlich erklärt und Bedarf keinerlei Vorabinformation über dessen Anwendung.

Ziel des Verhaltenskodex ist es, die Qualität des Sportes zu verbessern und zu halten.

Kapitel II - Fair Play

1. Verständnis

Fair Play ist ein Grundwert des Wettkampfsports und gilt als Selbstverständlichkeit bei allen Wettkampfteilnehmern. Respekt, Gerechtigkeit, Unbestechlichkeit, Zuverlässigkeit, Objektivität und Loyalität gegenüber sich selbst und gegenüber anderen sind dessen Fundament und sind stets zu achten. Sportliche Fairness steht immer vor dem eigenen bedingungslosen Erfolg.

2. Zweck

Den Mannschaften und dem Schiedsgericht hat es ein Anspruch zu sein, dass der Sport um seines selbst willen betrieben wird, Anerkennung, Rücksicht, Ethik, Unvoreingenommenheit und Vorurteilslosigkeit sind Bestandteile eines gesunden Wettbewerbes und hat bei allen Beteiligten zum Tragen kommen.

3. Umsetzung

Die Teilnehmer haben sich im Geist des Fair Play respekt- und vertrauensvoll und nicht unhöflich gegenüber dem Schiedsgericht, als auch gegenüber den gegnerischen Mannschaftsoffiziellen und –spielern sowie den Zuschauern zu verhalten. Einzig die Achtung der Grundwerte und Bestandteile des Fair Play prägen ein vertrauensvolles Klima unter allen Beteiligten und dem Publikum eines Wettkampfes.

Kapitel III - Spielablauf

1. Vor dem Spiel

Grundlage für einen flüssigen und problemlosen Ablauf eines Wettkampfes gehört die Pünktlichkeit aller Teilnehmer. Dies betrifft die Mannschaften und deren Offizielle gleichermaßen wie das Schiedsgericht.

Während der individuellen Einspielphase orientieren sich beide Mannschaften auf je eine Spielfeldhälfte. Sämtliche Handlungen, die die gegnerische Einspielphase stören oder beeinträchtigen sind von allen Mannschaftsteilnehmern zu unterlassen.

Der Mannschaftenverantwortliche jeder Mannschaft hat zu Beginn dieser Phase sämtliche Spielerlizenzen dem Sekretariat unauffgefordert und vollständig vorzulegen. Er gibt des Weiteren die Trikotnummern seiner Spieler, deren Startaufstellung sowie den Mannschaftskapitän bekannt. Er bestätigt alle Angaben im Spielberichtsbogen mit seiner Unterschrift.

Vor Beginn des Spieles sind alle nicht spielberechtigten Personen der Mannschaften des Spielareales zu verweisen. Die Reservespieler haben ihre Markierungshemden zu tragen, insofern sie keine alternative sich von dem Trikot farblich unterscheidende Spielkleidung (zum Beispiel Trainingsanzug) tragen.

2. Spielbeginn

Bei offiziellen Wettkämpfen stellt sich das Schiedsgericht (ohne Sekretariat) am Rande der Spielfläche (beispielsweise an einer Grundlinie) nebeneinander auf. Hinter den Linienrichtern reihen sich jeweils beide Mannschaften an. Für die Vorstellung laufen sie zur Mitte des Spielfeldes hin und stellen sich nebeneinander, den Zuschauern zugerichtet, auf. Die Schiedsrichter bilden dabei die Mitte.

Nach der Vorstellung beider Mannschaften und der Schiedsrichter stellen sich die Mannschaften an ihrer jeweiligen Aufschlaglinie auf, die Mannschaftskapitäne treffen sich zur Wahl auf Aufschlagsrecht und Seitenwahl am Mittelbalken mit dem Schiedsgericht.

Zum Abschluss folgt ein Händeschütteln zwischen den Kapitänen, dann zwischen Kapitän und Hauptschiedsrichter. Zuletzt grüßt die Gastmannschaft die Gastgeber.

3. Während des Spieles

Euphorie und Ehrgeiz gehören zu jedem gesunden Wettstreit und sind gern gesehen. Sie zeugen von Siegeswillen, welcher Freude, Enthusiasmus aber auch Wehmut und Enttäuschung mit sich bringen kann. Im Sinne des Sportes gilt es, den Enthusiasmus und den eigenen Ehrgeiz ausleben zu können, jedoch im Sinne des Respekts Disziplin und Objektivität dabei stets zu achten.

Das Anerkennen der gegnerischen Leistung steht zu jedem Zeitpunkt vor Missgunst und Antipathie. Ein Zeichen dafür ist das Applaudieren mit dem erhobenen Schläger. Verbale und körperliche Aggressionen gegenüber den Teilnehmern oder dem Publikum werden in keinsten Weise geduldet. Dem Gegner entgegengerichtete Emotionen als Provokation sind dabei stets zu unterlassen.

Ohne dem Schiedsgericht ist kein fairer und disziplinierter Wettkampf möglich. Genauso wie Spielern unterlaufen Schiedsrichtern einmal Fehler. Die anderweitige Auffassung einer Entscheidung sollte die Achtung und Rücksicht gegenüber den Unparteiischen nicht mindern.

4. Spielende

Nach Spielende begeben sich die Schiedsrichter umgehend zum Sekretariat und stellen sich vor diesem auf. Die Mannschaften bedanken zuerst sich einander und danach beim versammelten Schiedsgericht.

Die Mannschaftskapitäne bestätigen das offizielle Spielergebnis mit Ihrer Unterschrift unmittelbar nach Spielende auf dem Spielberichtsbogen.

Kapitel IV - Vergehen und Maßregelungen

1. Vergehen

1.1. Spielverzögerung

Die Verzögerung eines Spieles ist ein leichtes Vergehen, nachdem der Hauptschiedsrichter den Spieler aufgefordert hat, das Spiel aufzunehmen oder fortzusetzen.

Als Verzögerung gilt zum Beispiel:

- eine unnötig lange Auswechslung.
- das Überziehen der vorgegebenen Zeit bei einem Seitenwechsel oder einer Auszeit jeglicher Art.
- die Handlung eines Mannschaftsmitgliedes, welche den Spielfluss stört.

1.2. mutwilliges / unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten ist ein mittleres Vergehen, welches durch Worte, Gesten, Gebärden oder sonstige Handlungen die Missgunst oder Verachtung gegenüber dem Gegner, Schiedsgericht oder Publikum zeigt.

Als unsportliches Verhalten gilt zum Beispiel:

- das Vortäuschen einer Verletzung.
- das Protestieren und Reklamieren von Schiedsrichterentscheidungen.
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Gesten gegenüber den Gegner.

Mutwilliges Verhalten ist ein mittleres Vergehen durch bewusste und vorsätzliche Leichtfertigkeit oder boshafte Handlungen gegenüber dem Gegner, Schiedsgericht oder Publikum.

Als mutwilliges Verhalten gilt zum Beispiel:

- das Werfen des Schlägers oder das Wegschlagen Spielbällen.
- das Erschweren der Arbeit des Schiedsgerichtes.

1.3. mutwilliges Verhalten mit Beschädigung oder Gefährdung

Mutwilliges Verhalten welches eine Beschädigung der Einrichtung und/oder die Gefährdung von Personen mit sich zieht oder zumindest diese Folgen mit sich führen kann ist ein schwerwiegendes Vergehen.

Darunter zählt beispielsweise:

- das Treten oder Schlagen gegen Bestandteile der Einrichtung von Spielstätten.
- das Werfen von Gegenständen bewusst in die Richtung von Personen.

1.4. Beleidigung

Beleidigung ist ein schwerwiegendes Vergehen, welches durch Worte, Gesten, Gebärden oder sonstige Handlungen Personen herabwürdigt, diskriminiert oder kränkt.

Als Beleidigung zählt beispielsweise:

- das Bezeichnen von Personen mit vulgären, abwertenden Begriffen.
- das Zeigen des hervorgestreckten Mittelfingers oder den Zeigefinger auf die Stirn/Schläfe tippen.

1.5. Tätlichkeit

Tätlichkeit ist ein schwerwiegendes und grobes Vergehen durch Handlungen oder Handgriffe gegen den Körper einer Person.

1.6. Verlassen des Platzes

Das Verlassen des Platzes ist Vergehen, nachdem eine Person einer Mannschaft ohne Genehmigung des Schiedsgerichtes während eines Wettkampfsieles das Spielareal verlässt.

2. Maßregelungen

Folgende Maßregelungen sind bei den gelisteten Vergehen nach Punkt 1 „Vergehen“ bei den betroffenen Personen anzuwenden. Die Häufigkeit und Deutung der betroffenen Person bezieht sich dabei auf Personen innerhalb einer Mannschaft.

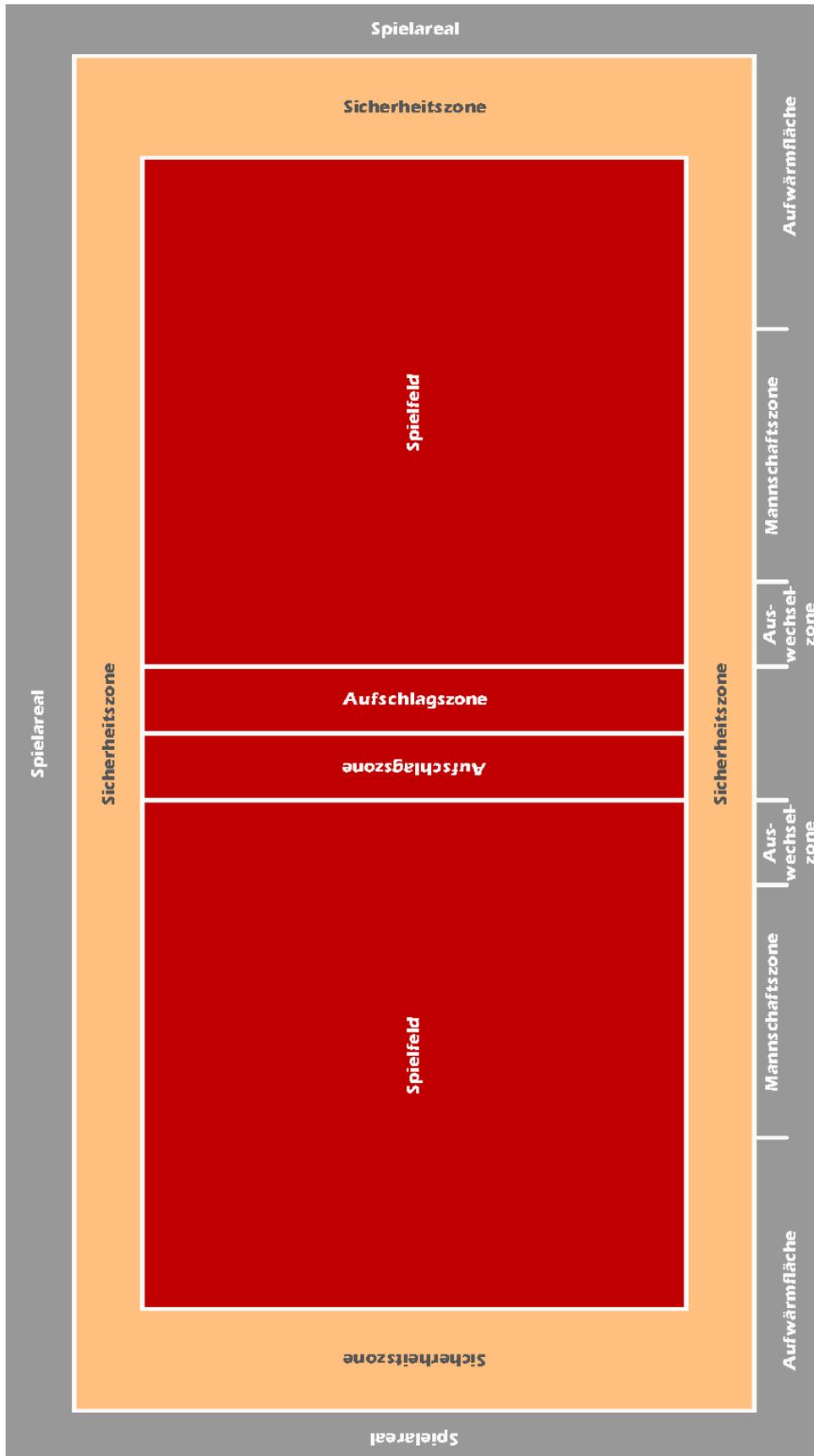
Dabei ist zu beachten, dass die Art der Sanktion je nach Ermessen des Schiedsrichters, der Situation gerecht, ausgewählt werden kann. Grundlegend jedes Vergehen führt je nach dessen Häufigkeit letztendlich bis zur Hinausstellung oder dem Verweis einer Person.

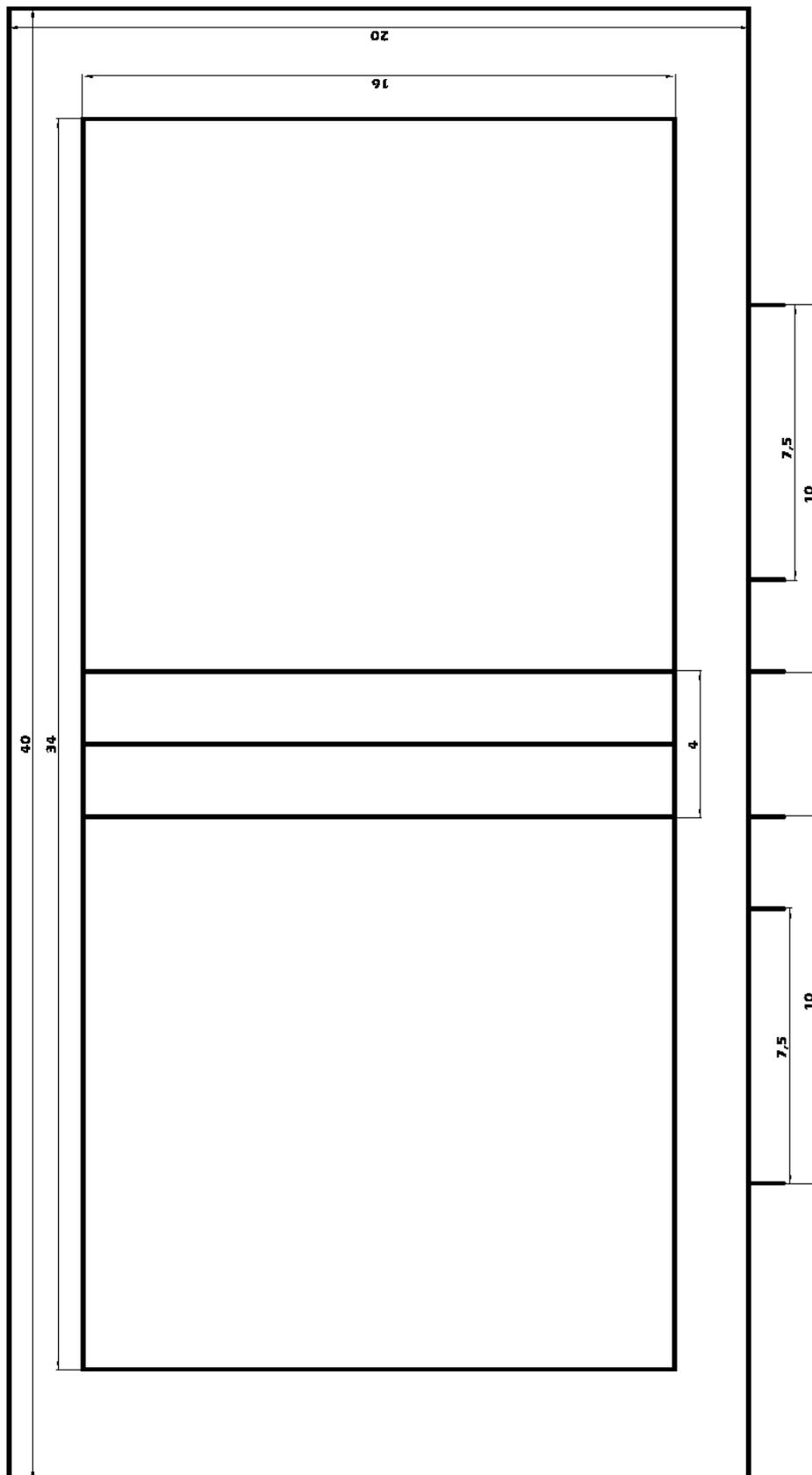
Sanktionen, welche eine Hinausstellung oder einen Verweis mit sich ziehen, werden nach der Begegnung unter Absprache zwischen dem Schiedsgericht und der Wettkampfleitung und/oder dem Schiedsrichterwesen nochmals bewertet. Je nach Schwere oder Häufigkeit kann eine Sperre über die abgeschlossene Begegnung hinaus ausgesprochen werden.

Vergehen		Betroffene Person	Sanktion	Karte	Folge
Spielverzögerung	1x	Beliebiges Mitglied	Ermahnung	keine	keine
	2x	Dasselbe Mitglied	Verwarnung	Gelb	Punktverlust
		Weiteres Mitglied	Ermahnung	keine	keine
	3x	Beliebiges Mitglied	Verwarnung	Gelb	Punktverlust
Mutwilliges oder unsportliches Verhalten	1x	Beliebiges Mitglied	Verwarnung	Gelb	Punktverlust
	2x	Dasselbe Mitglied	Hinausstellung	Rot	Verlassen der Spielfläche
		Weiteres Mitglied	Verwarnung	Gelb	Punktverlust
	3x	Beliebiges Mitglied	Hinausstellung	Rot	Verlassen der Spielfläche
Mutwilliges Verhalten (mit Beschädigung oder Gefährdung)	1x	Beliebiges Mitglied	Hinausstellung	Rot	Verlassen der Spielfläche
	2x	Dasselbe Mitglied	Verweis	Gelb-Rot	Verlassen des Spielareals
		Weiteres Mitglied	Hinausstellung	Rot	Verlassen der Spielfläche
	3x	Beliebiges Mitglied	Verweis	Gelb-Rot	Verlassen des Spielareals
Beleidigung	1x	Beliebiges Mitglied	Hinausstellung	Rot	Verlassen der Spielfläche
	2x	Beliebiges Mitglied	Verweis	Gelb-Rot	Verlassen des Spielareals
Tätlichkeit	1x	Beliebiges Mitglied	Verweis	Gelb-Rot	Verlassen des Spielareals
	2x	Weiteres Mitglied	Verweis	Gelb-Rot	Verlassen des Spielareals
	-	-	-	-	-
Verlassen des Platzes	1x	Beliebiges Mitglied	Ermahnung	keine	keine
	2x	Beliebiges Mitglied	Verwarnung	Gelb	Punktverlust
	3x	Beliebiges Mitglied	Hinausstellung	Rot	Verlassen der Spielfläche

Tabelle 3.1 - Maßregelung

Vierter Abschnitt - Anhänge





Notizen



DTSV – Deutscher Tamburello Sportverband e. V.
Käthe-Kollwitz-Weg 7, 30855 Langenhagen
info@tamburello-sportverband.de
www.tamburello-sportverband.de
