



# Regelwerk zum Indiaca-Turnier des Stadtfeuerwehrverbandes Karlsruhe





## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Änderungshistorie.....	6
Vorwort.....	7
Anlage.....	8
• Spielfläche.....	8
• Spielfeldgröße.....	8
• Spielfeldlinien.....	8
Netz und Pfosten.....	9
• Netzhöhen.....	9
• Netzbeschaffenheit.....	9
• Pfosten.....	9
Spielball.....	10
• Standard.....	10
• Ersatzbälle.....	10
Mannschaft.....	11
• Mannschaftszusammensetzung.....	11
• Ausstattung.....	11
• Verbotene Gegenstände.....	11
• Mannschaftsführer.....	11
Spieldurchführung.....	12
• Einen Punkt erzielen.....	12
• Nichterscheinen oder unvollständiges erscheinen einer Mannschaft.....	12
Struktur des Spiels.....	13
• Der Münzwurf.....	13
• Startaufstellung der Mannschaft.....	13
• Aufstellung.....	13
• Aufstellungsfehler.....	14
• Rotation.....	14
• Rotationsfehler.....	14



Spielsituationen.....	15
• Ball im Spiel.....	15
• Ball nicht im Spiel.....	15
• Ball „In“.....	15
• Ball „Aus“.....	15
• Spielen des Balles.....	15
• Mannschaft schlägt den Ball.....	15
• Merkmale eines Schlags.....	16
• Fehler während des Ballspiels.....	16
Ball am Netz.....	16
• Ball überquert das Netz.....	16
• Ball berührt das Netz.....	17
• Ball im Netz.....	17
Spieler am Netz.....	17
• Übergreifen am Netz.....	17
• Eindringung unter dem Netz.....	17
• Netzberührung.....	17
• Fehler des Spielers am Netz.....	17
• Aufschlag.....	17
• Aufschlagsgliederung.....	18
• Genehmigung des Aufschlags.....	18
• Ausführung des Aufschlags.....	18
• Sichtblock.....	18
• Fehler während des Aufschlags.....	19
Angriff.....	19
• Angriffsschlag.....	19
• Beschränkungen des Angriffsschlags.....	19
• Fehler beim Angriffsschlag.....	19



Block.....	21
• Das Blocken.....	21
• Blockberührung.....	21
• Blocken im gegnerischen Spielbereich/Blockübergreif.....	21
• Der Block und Indiacaschläge.....	21
• Blocken des Aufschlags.....	22
• Fehler beim Blocken.....	22
Auswechslungen.....	23
• Regelgerechte Spielauswechslungen.....	23
• Außergewöhnliche Spielauswechslungen.....	23
Spielverzögerungen.....	23
• Arten von Spielverzögerungen.....	23
• Strafen für Verzögerungen.....	23
Außergewöhnliche Spielunterbrechungen.....	23
• Verletzung.....	23
• Störung von außen.....	24
Zeitspanne zwischen zwei Sätzen und Seitenwechsel.....	24
• Zeitspanne zwischen zwei Sätzen.....	24
• Seitenwechsel.....	24
Anforderungen an das Verhalten.....	25
• Sportliches Verhalten.....	25
• Fair Play.....	25
Fehlverhalten und Sanktionen.....	25
• Geringfügiges Fehlverhalten.....	25
• Fehlverhalten, welches zu Sanktionen führt.....	25
• Sanktionsskala.....	26
• Anwendung der Sanktionen aufgrund von Fehlverhalten.....	26
• Fehlverhalten vor und zwischen Sätzen.....	26



Schiedsrichterzusammenstellung und Verfahren.....	27
• Zusammenstellung.....	27
• Verfahren, Durchführung.....	27
Erster Schiedsrichter.....	27
• Standort.....	27
• Befugnisse.....	27
• Verantwortung/Aufgaben.....	28
Zweiter Schiedsrichter.....	28
• Standort.....	28
• Befugnisse.....	28
• Verantwortung/Aufgaben.....	29
Linienrichter (Spiel um Platz3 und Finale).....	29
• Standort.....	29
Offizielle Signale.....	30
• Handzeichen des Schiedsrichters.....	30
• Standort der Schiedsrichter und Ihrer Assistenten.....	31
• Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter.....	32
• Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter.....	37
Quellenverzeichnis.....	38



## Änderungshistorie

Ausgabe	Bearbeiter	Änderungen
16.04.2014	Thomas Wiedemann	Erstellung
07.10.2014	Thomas Wiedemann	Überarbeitung und Fertigstellung



## Vorwort

Indiaca ist ein Sportspiel, das von zwei Mannschaften auf einem, von einem Netz getrennten Spielfeld, gespielt wird.

Zum Indiaca Spielen wird ein spezieller Indiaca Ball verwendet. Das Indiaca wird mit einer Hand geschlagen, außer beim Block und bei der Abwehr eines Angriffsschlages.

Indiaca ist ein sehr dynamisches, bewegungsreiches Spiel und eignet sich bestens für Spielerinnen und Spieler von unterschiedlichem Alter und unterschiedlicher Leistungsstärke.

Das Ziel des Spiels für jede Mannschaft ist es, den Indiacaball regelgerecht über das Netz zu spielen, damit er innerhalb des gegnerischen Spielfeldes den Boden berührt, und gleichzeitig zu verhindern, dass der Ball innerhalb des eigenen Spielfeldes den Boden berührt. Jede Mannschaft darf den Ball (zusätzlich zum Blockkontakt) dreimal spielen, um ihn ins gegnerische Feld zurückzuschlagen.

Der Ball wird mit einem Aufschlag ins Spiel gebracht: Der Spieler, welcher aufschlägt, schlägt den Ball über das Netz ins gegnerische Feld. Der Spielzug dauert so lange an, bis der Ball den Boden des Spielfeldes berührt, ins "Aus" geht, oder, wenn eine Mannschaft den Spielball nicht regelgerecht in das Spielfeld des Gegners zurückschlägt.

Die Mannschaft, die den Spielzug gewinnt, erhält einen Punkt. Wenn die annehmende Mannschaft einen Spielzug gewinnt, erhält sie einen Punkt und das Aufschlagsrecht. Die Spieler der Mannschaft rücken um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Das Spiel geht je nach Altersklasse 2x3 bzw. 2x4 Minuten wobei nach der Hälfte der Zeit ein Seitenwechsel der Mannschaften erfolgt.



## Anlage

### Spielfläche

Die Spielfläche beinhaltet das Spielfeld. Es sollte rechteckig und symmetrisch sein.

### Spielfeldgröße

Das Spielfeld ist rechteckig und misst 16x6 Meter. Der freie Spielraum ist der Platz über und um das Spielfeld, welcher frei von jeglichen Hindernissen sein sollte. Dieser freie Platz soll, ab der Feldoberfläche gemessen, minimal 6 Meter betragen.

### Spielfeldlinien

Alle Linien müssen 4-5 cm breit sein. Sie müssen mit hellen Farben klar sichtbar gemacht werden und sich von der Bodenfarbe und der Farbe anderer Linien unterscheiden

#### *Begrenzungslinien*

Zwei Seitenlinien und zwei hintere Begrenzungslinien markieren das Spielfeld. Beide Seitenlinien und die hinteren Begrenzungslinien, sind so angebracht, dass sie zum Spielfeld gehören.

#### *Mittellinie*

Die Mittellinie (Achse) teilt die Spielfläche in zwei gleichgroße Flächen, beide messen 8x 6. Meter; die ganze Breite gehört gleichwertig zu beiden Spielflächen. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von Seitenlinie zu Seitenlinie.



## Netz und Pfosten

### Netzhöhen

Das Netz wird vertikal über die Achse der Mittellinie angebracht.

Die Netzhöhen müssen wie folgt sein:

Jugend (10-14 Jahre)	210 cm
Jugend (15-18 Jahre)	220 cm
Einsatzabteilung	225 cm

Die Höhe des Netzes wird von dem Mittelpunkt des Spielfeldes aus gemessen. Die Netzhöhen (über den beiden Seitenlinien) müssen exakt die gleichen Höhen haben und dürfen nicht mehr als 2 cm über die eigentliche, festgelegte Höhe hinausragen.

### Netzbeschaffenheit

Das Netz muss mindesten 610 cm lang, 80cm hoch und darf eine Höhe von 120cm nicht überschreiten. Es besteht aus 3-5 cm breiten quadratischen Maschen.

Am oberen Netzeende befindet sich ein horizontales Band, welches aus einem zweifach gefalteten, weißen Tuch besteht und der ganzen Länge nach zusammen genäht ist. Jedes der beiden äußeren Enden des Bandes besitzt eine Öffnung, durch die ein Kordelseil gezogen wird, um das Band an den Pfosten anzubringen, damit das Netz optimal gespannt ist.

Innerhalb des Bandes befindet sich ein elastisches Kabel, mit welchem das Netz an den Pfosten angebracht und optimal gespannt wird.

Am unteren Ende des Netzes ist ein Seil durchgezogen. Dieses Seil befestigt das Netz am Pfosten und spannt den unteren Teil des Netzes.

### Pfosten

Die Pfosten, welche das Netz stützen, sind in einem Abstand von mindestens 0,5 m von der Außenseite der Seitenlinien entfernt. Sie dürfen die Schiedsrichter nicht behindern.



## **Spielball**

### **Standard**

Der Indiacaaball darf äußerlich nicht beschädigt sein und muss vier ungebrochene Federn besitzen.

### **Ersatzbälle**

Bei jedem Wettkampf müssen pro Feld zwei zusätzliche Indiacaabälle beim ersten Schiedsrichter deponiert werden.

Die Bälle müssen hinsichtlich Aussehen, Gewicht, Typ, Farbe etc..., die gleiche Qualität besitzen.



## **Mannschaft**

### **Mannschaftszusammensetzung**

Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 1-2 Ersatzspielern.

Es dürfen nur die Spieler am Spiel teilnehmen, welche auf dem Meldebogen des SFV aufgeführt sind.

Bei den Wettbewerben müssen sich im Moment des Aufschlags fünf Spieler auf dem Spielfeld befinden. Es ist einer Mannschaft nicht gestattet, nur mit vier Spielern zu spielen.

Spielern ist es gestattet in einer bestimmten Klasse teilzunehmen, wenn sie das dafür nötige Alter, während des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, erreichen.

### **Ausstattung**

Die Ausstattung eines Spielers besteht aus einem Trikot, Sporthose (Short), und Sportschuhen. Knieschützer sind erlaubt.

Die Farbe und das Design der Trikots müssen für alle Mannschaftsmitglieder gleich aussehen.

### **Verbotene Gegenstände**

Es ist verboten Gegenstände zu tragen, welche zu Verletzungen führen können, oder dem Spieler künstlich Vorteile verschaffen. Spieler dürfen auf eigene Gefahr Brillen oder Kontaktlinsen tragen.

### **Mannschaftsführer**

Vor dem Spiel, repräsentiert der Mannschaftsführer seine Mannschaft beim Hochwerfen der Münze.

Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftsführer der Spielführer. Wenn der Spielführer nicht auf dem Feld ist, muss der Mannschaftsführer einem anderen Spieler der Mannschaft, welcher sich auf dem Spielfeld befindet, den Posten des Spielführers zuweisen. Dieser Spielführer behält seine Verpflichtungen, bis er ausgewechselt wird, oder der Mannschaftsführer wieder ins Spiel zurückkehrt, oder der Satz beendet ist.



## **Spieldurchführung**

### **Einen Punkt erzielen**

Ein Team erzielt einen Punkt:

- Wenn der Ball auf der Spielfeldseite des Gegners den Boden berührt.
- Wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht.

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine Spielaktion durchführt, die gegensätzlich zu den Regeln ist (oder die Spielregeln in irgendeiner Weise verletzen).

Ein Ballwechsel ist der Zeitraum einer Spielaktion, beginnend bei dem Moment des Aufschlags von dem Spieler, welcher auf der Aufschlagsposition steht, bis der Ball aus dem Spiel ist.

Wenn die Mannschaft, welche das Aufschlagsrecht besitzt einen Ballwechsel gewinnt, erzielt sie einen Punkt und behält das Aufschlagsrecht.

Wenn die Mannschaft ohne Aufschlagsrecht den Ballwechsel gewinnt, erzielt diese einen Punkt und erhält das Aufschlagsrecht, nachdem sie korrekt rotiert ist.

### **Nichterscheinen oder unvollständiges Erscheinen einer Mannschaft**

Falls sich eine Mannschaft zu spielen weigert, nachdem sie dazu aufgefordert wurde, wird dies als ein Nichtantreten gewertet und sie verliert das Spiel.

Je nach den Regeln des jeweiligen Wettkampfes:

- Mit dem Ergebnis von 0 zu 20 Punkten für jedes Spiel.

Eine Mannschaft, die ohne gerechtfertigten Grund nicht rechtzeitig als vollständiges Team auf dem Spielfeld erscheint wird als nicht angetretene gewertet, mit den gleichen Ergebnissen wie oben genannt.

Eine Mannschaft wird als nicht vollständig für ein Spiel bezeichnet und verliert dieses Spiel. Die gegnerische Mannschaft erhält die Punkte wie oben aufgeführt Die unvollständige Mannschaft behält ihre zuvor erzielten Punkte.



## Struktur des Spiels

### Der Münzwurf

Vor dem Spiel führt der erste Schiedsrichter einen Münzwurf durch, um zwischen dem ersten Aufschlag und der Seite des Feldes zu entscheiden.

Der Münzwurf findet im Beisein beider Mannschaftsführer statt.

Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet:

**Entweder:**

Das Aufschlagsrecht zu erhalten.

**Oder:**

Die Seite des Spielfeldes.

Der Verlierer des Münzwurfs nimmt die übriggebliebene Wahlmöglichkeit wahr.

### Startaufstellung der Mannschaft

Die Startaufstellung einer Mannschaft zeigt die Rotationsordnung der Spieler auf dem Spielfeld an. Diese Ordnung muss während des ganzen Spiels beibehalten werden.

Die Spieler, welche nicht in der Startaufstellung eines Satzes vertreten sind, sind die Auswechselspieler für diesen Satz.

### Aufstellung

In dem Moment, in dem der Indiaca-Ball von dem Spieler auf der Aufschlagposition ins Spiel gebracht wird, muss sich jede Mannschaft in dem Spielfeld (außer dem Spieler auf der Aufschlagposition) in der richtigen Rotationsordnung befinden.

Die Positionen der Spieler sind wie folgt nummeriert.

Die drei Spieler entlang des Netzes sind Angriffsspieler. Sie besetzen die Positionen IV (linker Angriffsspieler), III (Angriffsspieler: Mitte), II (rechter Angriffsspieler).

Falls es einer Mannschaft gestattet ist, ein Turnier nur mit vier Spielern zu Ende zu spielen (Regeln 4.1.4, 17.1.2) sind lediglich die Positionen IV (linker Angriffsspieler) und Position II (rechter Angriffsspieler) besetzt.

Die zwei anderen Spieler besetzen die Positionen V (linker Rückraumspieler) und I (rechter Rückraumspieler).

In dem Moment des Aufschlags müssen sich die Rückraumspieler weiter hinten befinden als die Angriffsspieler. Die Angriffsspieler und die Rückraumspieler müssen die Positionen nach den Regeln 7.3.1.1 und 7.3.1.2 nacheinander einnehmen.

Nach dem Aufschlag können die Spieler sich frei bewegen und jede Position auf ihrem Feld und der Freizone einnehmen.



## **Aufstellungsfehler**

Eine Mannschaft begeht einen Aufstellungsfehler, wenn ein Spieler, im Moment des Aufschlags, nicht auf seiner korrekten Position steht.

Wenn der Aufschlagsspieler einen Aufschlagsfehler begeht, im Moment des Aufschlages, wird der Fehler des Aufschlagsspielers als ein Aufstellungsfehler gewertet.

Falls der Aufschlag nach dem Aufschlagen fehlerhaft, so ist der Aufstellungsfehler zu werten.

Ein Aufstellungsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:

- Die Mannschaft wird bestraft mit dem Verlust des Aufschlagsrechts.
- Die Position der Spieler wird korrigiert.

## **Rotation**

Wenn die annehmende Mannschaft das Aufschlagsrecht erhalten hat, rotieren ihre Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn.

Die Rotationsordnung wird durch die Startaufstellung der Mannschaft bestimmt und kontrolliert durch die Aufschlagsreihenfolge und die Position der Spieler im Verlauf des Satzes.

## **Rotationsfehler**

Ein Rotationsfehler wird begangen wenn der Aufschlag nicht nach der Rotationsordnung erfolgt. Es führt zu folgenden Konsequenzen:

- Die Mannschaft wird mit dem Verlust des Aufschlagsrechts bestraft.
- Die Rotationsordnung der Spieler wird korrigiert.



## Spielsituationen

### Ball im Spiel

Der Ball ist ab dem Zeitpunkt im Spiel, wenn der vom ersten Schiedsrichter autorisierte Aufschlag ausgeführt wird.

### Ball nicht im Spiel

Der Ball befindet sich ab dem Zeitpunkt nicht im Spiel, in dem ein Fehler durch einen der Schiedsrichter gepfiffen wurde; liegt kein Fehler vor ist der Zeitpunkt des Pfiffes entscheidend.

### Ball „In“

Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes, die Begrenzungslinien mit einbezogen, berührt.

### Ball „Aus“

Der Ball ist „aus“ wenn:

- Irgendein Teil des Balles, welcher den Boden berührt, sich komplett außerhalb der Begrenzungslinien befindet.
- Irgendein Teil des Balles einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes berührt, das Hallendach oder eine Person, die sich nicht im Spiel befindet.
- Irgendein Teil des Balles die Antennen, Pfosten oder das Netz selbst außerhalb der Seitenbänder berührt.
- Der Ball überquert die Vertikalebene des Netzes außerhalb des Überquerungsbereiches, außer, wenn ein Spieler den Ball zurück in seine eigene Spielfeldhälfte schlägt, nachdem er ihn in der gegnerischen Freizone angenommen hat.

### Spielen des Balles

Jede Mannschaft muss auf ihrer Seite des Spielfeldes und ihrer Freizone spielen. Ein Ball kann allerdings in der gegnerischen Freizone angenommen und in das eigene Spielfeld außerhalb des Überquerungsbereiches zurückgespielt werden.

### Mannschaft schlägt den Ball

Ein Schlag ist jede Art von Kontakt mit dem Ball durch einen Spieler in einem Spiel.

Jede Mannschaft ist zu maximal drei Schlägen berechtigt (zusätzlich zum Block), um den Ball in die andere Spielfeldhälfte zurückzuspielen. Falls mehr als drei Schläge verwendet werden, begeht die Mannschaft den Fehler: „Vier Schläge“.



### *Aufeinanderfolgende Schläge*

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen, mit Ausnahme des Blocks.

### *Gleichzeitige Schläge*

Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig im selben Augenblick berühren.

## **Merkmale eines Schlags**

Der Ball muss mit einer Hand gespielt werden; Ausnahme ist das Blocken oder das Abwehren eines Angriffsschlags.

Der Ball darf den Körper nicht berühren, mit Ausnahme der Hand und der Arme bis zu den Ellenbogen.

Der Ball darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er kann in jede Richtung zurückprallen.

## **Fehler während des Ballspiels**

### *Vier Schläge*

Ein Team schlägt den Ball vier oder mehr als vier Mal, bevor der Ball in die andere Spielfeldhälfte zurückgeschlagen wird.

### *Gehaltener Ball*

Ein Spieler schlägt den Ball nicht korrekt, sondern führt ihn, wirft ihn oder hält ihn fest.

### *Zweifacher Ballkontakt*

Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander oder der Ball berührt verschiedene Teile seines Körpers nacheinander.

### *Spiel mit beiden Händen*

Beide Hände berühren sich gegenseitig im Augenblick des Schlages, mit Ausnahme des Blocks oder des Verteidigens gegen einen Angriffsschlag.

### *Ball im „Aus“*

Der Angriffsschlag eines Spielers landet im „Aus“ der gegnerischen Mannschaft ohne dass ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Indiaca berührt hat.

## **Ball am Netz**

### **Ball überquert das Netz**

Der Ball, welcher zurück ins gegnerische Spielfeld gespielt wird, muss das Netz innerhalb der Überquerungszone überqueren. Die Überquerungszone ist der Bereich der Vertikalebene des Netzes und folgendermaßen begrenzt:

- Unterhalb durch den Anfang des Netzes
- An den Seiten durch die gedachten Verlängerungen der Seitenbänder/ Antennen
- oberhalb durch die Decke



## **Ball berührt das Netz**

Während des Spiels kann der Ball das Netz berühren, während er es überquert, mit Ausnahme des Aufschlags.

## **Ball im Netz**

Ein Ball, welcher ins Netz geschlagen wird, kann dort wieder, im Bereich der drei Schläge, die einer Mannschaft zustehen, herausgeholt werden. Ein Ball, der das Netz während des Aufschlags berührt, wird als Fehler gewertet.

## **Spieler am Netz**

### **Übergreifen am Netz**

Einem Spieler ist es nicht gestattet, mit seinen Händen über das Netz zu greifen.

### **Eindringung unter dem Netz**

Überqueren der Mittellinie unterhalb des Netzes mit irgendeinem Teil des Körpers, wird als Fehler gewertet.

### **Netzberührung**

Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz wird als Fehler gewertet.

### **Fehler des Spielers am Netz**

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:

- Er in den gegnerischen Spielbereich in der Luft, über und unter dem Netz eindringt.
- Er in das gegnerische Spielfeld eindringt.
- Er das Netz, die Antennen, Pfosten oder Seile berührt.

### **Aufschlag**

Der Aufschlag ist die Bewegungshandlung, mit welcher der Ball ins Spiel gebracht wird. Dies geschieht durch den rechten Rückraumspieler in der Aufschlagszone.



## Aufschlagsgliederung

Wenn die aufschlagende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt und einen Punkt erzielt, führt der Spieler (oder sein Auswechselspieler), welcher zuvor den Aufschlag ausgeführt hat, ebenfalls den nächsten Aufschlag aus.

Wenn die Mannschaft ohne Aufschlagsrecht den Ballwechsel gewinnt und einen Punkt erzielt, rotiert seine Mannschaft vor Ausführung des Aufschlags.

## Genehmigung des Aufschlags

Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er überprüft hat, ob der Spieler sich auf der Aufschlagposition befindet und die Mannschaften bereit zum Spielen sind.

## Ausführung des Aufschlags

Um den Aufschlag auszuführen, hält der Spieler den Indiaca-Ball an der Stelle, an der die Federn mit dem Ball verbunden sind, mit einer Hand und schlägt den Ball mit der anderen. Gleichzeitig dirigiert er ihn so, mit einem aufsteigenden Flugbahnverlauf, in den Spielfeldbereich der gegnerischen Mannschaft.

Der Indiaca-Ball darf nicht geworfen oder von der haltenden Hand losgelassen werden, bevor die andere Hand den Ball schlägt.

Der Aufschlag ist in dem Moment ausgeführt, wenn der Indiaca-Ball die Schlaghand verlässt.

Im Moment des Aufschlags darf der Aufschlagsspieler das Spielfeld (Die Feldbegrenzungslinie) und den Boden außerhalb der Aufschlagzone nicht berühren. Nachdem der Ball geschlagen wurde, darf sich der Aufschlagsspieler frei auf der eigenen Spielfeldseite bewegen.

Ein Aufschlag, ausgeführt, bevor der Schiedsrichter gepfiffen hat, wird abgebrochen und wiederholt.

Der Aufschlagsspieler muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters abgepielt haben.

## Sichtblock

Die Spieler der Mannschaft, welche das Aufschlagrecht besitzt, dürfen die gegnerische Mannschaft nicht durch einen einzelnen bzw. durch einen gemeinsamen Sichtblock daran hindern, den Aufschlagsspieler oder die Flugbahn des Balles zu sehen.

Ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern der Mannschaft, welche das Aufschlagrecht besitzt, wenden einen Sichtblock an, indem sie, während der Ausführung des Aufschlags, mit den Armen winken, springen, sich seitwärts bewegen, oder sich zu einer Gruppe zusammenstellen, um die Flugbahn des Balles absichtlich zu verbergen.



## Fehler während des Aufschlags

### Aufschlagfehler

Die folgenden Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht.

- Der Aufschlagspieler hält sich nicht an die Aufschlagreihenfolge
- Der Aufschlagspieler führt den Aufschlag nicht regelgerecht aus

### Fehler nach dem Aufschlag

Nachdem der Ball korrekt geschlagen wurde, wird aus dem Aufschlag ein Fehler, wenn der Ball:

- Einen Spieler der Mannschaft berührt, welche das Aufschlagsrecht besitzt.
- Nicht den Überquerungsbereich passiert
- Das Netz oder eine Antenne oder einen externen Gegenstand berührt.
- Ins "Aus" geht

## Angriff

### Angriffsschlag

Alle Spielaktionen, welche den Ball in das gegnerische Feld führen, mit Ausnahme des Aufschlags und des Blocks, werden als Angriffsschläge bezeichnet.

Während des Angriffsschlags, ist das Tippen des Balles erlaubt, allerdings nur, wenn der Ball sauber geschlagen und nicht gefangen oder geworfen wird.

### Beschränkungen des Angriffsschlags

Angriffsspieler dürfen einen Angriffsschlag auf jeder Höhe und von jedem Ort auf dem Spielfeld und der Freizone ausführen, wenn der Ballkontakt in dem Spielbereich des Spielers stattgefunden hat.

Ein Rückraumspieler darf einen Angriffsschlag auf jeder Höhe und hinter dem Angriffsbereich ausführen

Es ist keinem Spieler gestattet direkt einen Angriffsschlag auszuführen, wenn der Aufschlag von der gegnerischen Seite kommt und der Ball sich in der Angriffszone über dem Netz befindet.

### Fehler beim Angriffsschlag

**Fehler während eines Angriffsschlags sind:**

- Ein Spieler berührt den Ball im Spielbereich der gegnerischen Mannschaft.
- Ein Spieler schlägt den Ball ins "Aus".



- Ein Rückraumspieler führt einen Angriffsschlag in der Angriffszone aus, während der Ball sich im Moment des Schlags über dem Netz befindet.
- Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des gegnerischen Teams aus, wenn der Ball sich in der Angriffszone und über dem oberen Ende des Netzes befindet.
- Ein Spieler fängt oder wirft den Ball, während er einen Angriffsschlag ausführt.



## Block

### Das Blocken

Blocken bezeichnet eine Spielaktion in der ein oder mehrere Spieler nahe am Netz den vom gegnerischen Feld kommenden Ball abwehren, indem sie beide Hände höher als das obere Ende des Netzes halten.

Es ist nur Angriffsspielern gestattet einen Block zu versuchen, an einem Block mitzuwirken oder zu vervollständigen.

#### *Blockversuch*

Ein Blockversuch bezeichnet die Spielaktion des Blockens ohne Ballberührung.

#### *Abgeschlossener Block*

Ein Block ist abgeschlossen, wenn der Ball einen Spieler, welcher in einem Block mitwirkt, berührt und der Ball abgewehrt wird.

#### *Gemeinschaftlicher Block*

Ein gemeinschaftlicher Block wird von zwei oder drei Spielern ausgeführt, welche nahe beieinander stehen. Der Block ist abgeschlossen, wenn der Ball den Block berührt.

### Blockberührung

#### *Aufeinanderfolgende Berührung*

Aufeinanderfolgende (schnelle und fortdauernde) Berührungen mit dem Ball, können bei einem oder mehreren Spielern, welche an einem Block mitwirken geschehen, solange die Berührungen während einer Spielaktion stattfinden.

### Blocken im gegnerischen Spielbereich/ Blockübergreif

Einem Spieler ist es nicht gestattet seine Hände während des Blockens über das Netz zu führen.

### Der Block und Indiacaschläge

Eine Indiacaberührung, die durch den Block erfolgt, wird nicht als ein regulärer Schlag gewertet. Demnach ist eine Mannschaft nach einem Ballkontakt während des Blocks dazu berechtigt drei Schläge auszuführen, bevor der Ball in den gegnerischen Spielfeldbereich zurückgeschlagen werden muss.

Der erste Schlag nach einem Block darf von jedem Spieler ausgeführt werden, auch von demjenigen, welcher den Ball während des Blockens berührt hat.



## **Blocken des Aufschlags**

Das Blocken des Aufschlags (der gegnerischen Mannschaft) ist verboten.

## **Fehler beim Blocken**

Die folgenden Aktionen eines Spielers, welcher an einem Block mitwirkt, werden als Fehler gewertet, wenn:

- Der Spieler seine Arme unter dem Netz platziert.
- Ein Rückraumspieler versucht einen Block auszuführen, an einem Block mitwirkt, oder ihn vervollständigt.
- Ein Spieler den Aufschlag des Gegners blockt.
- Der Ball durch den Block ins "Aus" geführt wird.



## Auswechslungen

### Regelgerechte Spielauswechslungen

Eine Auswechslung ist der Vorgang, in dem ein Spieler das Spielfeld verlässt und ein Ersatzspieler seine Position besetzt.

Eine regelgerechte Auswechslung erfolgt während des Seitenwechsels zwischen den beiden Sätzen eines Spiels. Es dürfen maximal zwei Spieler je Mannschaft gewechselt werden. Die Auswechslung muss zügig erfolgen, da das Spiel nahtlos weitergeht.

### Außergewöhnliche Spielauswechslungen

Ein verletzter Spieler, der nicht in der Lage ist, weiter zu spielen, darf regelgerecht ersetzt werden.

## Spielverzögerungen

### Arten von Spielverzögerungen

Eine regelwidrige Aktion einer Mannschaft, welche die Wiederaufnahme des Spiels herauszögert, ist eine Spielverzögerung und beinhaltet unter anderem:

- Eine Auswechslung zu verzögern.
- Eine Verlängerung anderer Unterbrechungen, nachdem eine Mannschaft aufgefordert wurde, das Spiel wieder aufzunehmen.
- Das Spiel durch ein Mannschaftsmitglied zu verzögern.

### Strafen für Verzögerungen

Eine Verzögerung und darauffolgende Verzögerungen jeder Art durch irgendein Mannschaftsmitglied derselben Mannschaft während desselben Spiels, werden als Fehler gewertet und mit dem Verlust des Aufschlagsrechts/ Ballwechsels geahndet.

## Außergewöhnliche Spielunterbrechungen

### Verletzung

Sollte ein ernsthafter Unfall geschehen, während sich der Ball im Spiel befindet, muss der Schiedsrichter sofort das Spiel anhalten und dem medizinischen Notdienst gestatten, das Spielfeld zu betreten.

Der Ballwechsel wird danach wiederholt.

Falls ein verletzter Spieler nicht ersetzt werden kann darf die Mannschaft den Wettkampf mit vier Spielern zu Ende spielen.



## **Störung von außen**

Falls eine Störung des Spiels von außen eintritt, muss das Spiel angehalten werden und der Ballwechsel wird danach wiederholt.

## **Zeitspanne zwischen zwei Sätzen und Seitenwechsel**

### **Zeitspanne zwischen zwei Sätzen**

Die Zeitspanne zwischen zwei Sätzen ist so gering wie möglich zu halten (fliegender Wechsel).

Während diesem Zeitraum finden der Seitenwechsel und eventuelle regelgerechte Auswechslungen statt.

### **Seitenwechsel**

Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Spielfeldhälften, außer für den Entscheidungssatz (nur Spiel um Platz 3 und Finale).



# Anforderungen an das Verhalten

## Sportliches Verhalten

Teilnehmer müssen die Offiziellen Indiaca Regeln kennen und sie befolgen.

Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen des Schiedsrichters mit sportlichem Verhalten akzeptieren, ohne sie anzufechten.

Teilnehmer müssen sich von Aktionen oder Einstellungen zurückhalten, die dem Ziel dienen, die Entscheidungen des Schiedsrichters zu beeinflussen, oder die Fehler der eigenen Mannschaft zu vertuschen.

## Fair Play

Teilnehmer müssen sich respektvoll und höflich, im Geiste des Fair Play, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, den Mannschaftsmitgliedern und den Zuschauern verhalten.

Die Kommunikation zwischen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist gestattet.

# Fehlverhalten und seine Sanktionen

## Geringfügiges Fehlverhalten

Geringfügiges Fehlverhalten ist kein Gegenstand von Sanktionen. Es ist die Pflicht des ersten Schiedsrichters die Mannschaften daran zu hindern, das Sanktionslevel zu erreichen, indem er ein Mannschaftsmitglied oder den Mannschaftsführer davon verbal oder durch Handzeichen in Kenntnis setzt.

Diese Warnung ist nicht mit Sanktionen verbunden und besitzt keine sofortigen Auswirkungen.

## Fehlverhalten, welches zu Sanktionen führt

Unkorrektes Verhalten eines Mannschaftsmitgliedes gegenüber den Offiziellen, Gegnern, Mannschaftsmitgliedern, oder Zuschauern muss durch den Schiedsrichter mit: Warnung, Strafe, Ausschluss, Disqualifikation sanktioniert werden.

### *Unhöfliches Verhalten*

Verhalten gegensätzlich zu guten Manieren, moralischen Prinzipien, sowie das Ausdrücken von Verachtung.

### *Beleidigendes Verhalten*

Verleumderische oder beleidigende Wörter und Gesten.

### *Angriff*

Körperlicher Angriff oder beabsichtigte Aggression.



## Sanktionsskala

Die Wiederholung von schlechtem Benehmen durch eine Person im selben Satz oder Spiel, wird stufenweise sanktioniert.

Abhängig vom Ausmaß des unkorrekten Verhalten, und der Entscheidung des ersten Schiedsrichters sind die Sanktionen, welche angewendet werden die folgenden:

### *Warnung*

Das erste grobe/unhöfliche Verhalten, irgendeines Spielers einer Mannschaft, während des Spiels wird mit einer "Warnung" sanktioniert.

### *Strafe*

Das zweite grobe/unhöfliche Verhalten irgendeines Spielers einer Mannschaft, während des Spiels, wird mit der "Strafe" sanktioniert und zusätzlich mit dem Verlieren des Ballwechsels.

### *Ausschluss*

Wiederholtes grobes, unhöfliches Verhalten des gleichen Spielers während eines Spiels wird mit dem "Ausschluss" sanktioniert.

Ein Mannschaftsmitglied, welches mit Ausschluss sanktioniert wurde, darf für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden und spielen. Zusätzlich muss er den Spielbereich für den Rest des Spiels verlassen.

### *Disqualifikation*

Aggressives Verhalten oder körperlicher Angriff eines Spielers wird mit "Disqualifikation" geahndet. Eine Disqualifikation aufgrund von angreifendem Verhalten oder Aggression erfordert keine vorhergegangene Sanktion.

Ein Spieler, der mit "Ausschluss" in zwei aufeinanderfolgenden Spielen sanktioniert wurde, gilt als disqualifiziert.

Ein Mannschaftsmitglied, welches mit Disqualifikation sanktioniert wurde muss sofort den Wettkampfbereich verlassen und ist für den gesamten Wettkampf disqualifiziert.

## Anwendung der Sanktionen aufgrund von Fehlverhalten

Alle Sanktionen von Fehlverhalten sind individuelle Sanktionen und bleiben für das gesamte Spiel gültig.

Die Wiederholung von Fehlverhalten durch dasselbe Mannschaftsmitglied während eines Spiels wird stufenweise sanktioniert (das Mannschaftsmitglied erhält eine schwerere Sanktion für jeden folgenden Vorfall).

Ausschluss und Disqualifikation aufgrund von beleidigendem Verhalten oder Aggression benötigt keine vorangegangene Sanktion.

## Fehlverhalten vor und zwischen Sätzen

Jedes Fehlverhalten, welches vor oder zwischen Sätzen stattfindet, wird nach den vorherigen Regeln bestraft und die Sanktionen im darauffolgenden Satz angewendet.



# Schiedsrichterzusammenstellung und Verfahren

## Zusammenstellung

Das Schiedsrichter Team setzt sich aus den folgenden Personen zusammen:

- Erster Schiedsrichter
- Zweiter Schiedsrichter (Counter)
- Zwei Linienrichter (Spiel um Platz 3 und Finale)

## Verfahren, Durchführung

Der erste Schiedsrichter gibt das Zeichen für den Aufschlag, dadurch beginnt das Spiel.

Der erste und zweite Schiedsrichter signalisieren das Ende eines Ballwechsels, vorausgesetzt, sie sind sich sicher, dass der Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.

Sofort nach dem Pfiff, welcher das Ende eines Ballwechsels signalisiert, müssen sie mit den offiziellen Handzeichen aufzeigen:

- a) Die Mannschaft anzeigen, welche das Aufschlagsrecht besitzt.
- b) Die Art des Fehlers anzeigen.
- c) Der/die Spieler, welche(r) den Fehler begangen hat (falls notwendig)

## Erster Schiedsrichter

### Standort

Der erste Schiedsrichter führt seine Aufgaben sitzend oder stehend auf einem Schiedsrichterstand aus, welcher sich an einem Ende des Netzes befindet.

### Befugnisse

Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende. Er hat die Befugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und alle Mitglieder der Mannschaften.

Während des Spiels sind die Entscheidungen des Schiedsrichters endgültig. Er ist befugt die Entscheidungen von anderen Mitgliedern des Schiedsgerichts aufzuheben, falls es auffällt, dass sie falsch getroffen wurden.

Der erste Schiedsrichter hat die Befugnis ein Mitglied des Schiedsgerichts zu ersetzen, wenn dieser seine Aufgaben nicht annehmbar ausführt.

Der erste Schiedsrichter sollte keine Diskussion über seine Entscheidung zulassen.



Jedoch wird, auf Anfrage des Mannschaftsführers, der erste Schiedsrichter eine Erklärung über die Anwendung und Interpretation der OFFIZIELLEN INDIACA REGELN, auf denen sich seine Entscheidung stützt, abgeben.

Der erste Schiedsrichter ist verantwortlich für die Entscheidung vor und während eines Spiels, ob die Zustände der Spielumgebung und deren Ausstattung den Spielanforderungen genügen.

## Verantwortung/Aufgaben

Vor dem Spiel muss der erste Schiedsrichter:

- Die Zustände des Spielbereiches, der Bälle und anderer Ausrüstung überprüfen.
- Den Münzwurf mit den Mannschaftsführern ausführen.

Während des Spiels muss der erste Schiedsrichter:

- Warnungen an die Mannschaft ausgeben.
- Ungebührliches Benehmen und Verzögerung sanktionieren.
- Entscheiden, über:
  - a) Die Fehler des Spielers, welcher aufschlägt, und die Position der Mannschaft, welche das Aufschlagsrecht besitzt, einschließlich des Sichtblocks.
  - b) Die Fehler beim Spielen des Balles.
  - c) Die Fehler über dem Netz und dessen oberen Abschnitt.
  - d) Die Fehler während des Angriffsschlags durch Rückraumspieler.
  - e) Den Ball, der den niedrigen/unteren Teil des Netzes überquert.

## Zweiter Schiedsrichter

### Standort

Der zweite Schiedsrichter übt seine Funktion außerhalb des Spielfeldes stehend, nahe dem Pfosten, gegenüber dem ersten Schiedsrichter, aus.

### Befugnisse

Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, besitzt allerdings auch seinen eigenen Zuständigkeitsbereich.

Sollte der erste Schiedsrichter unfähig sein, seine Arbeit weiter auszuführen, kann der zweite Schiedsrichter den ersten ersetzen.

Der zweite Schiedsrichter kann, ohne zu pfeifen, auch Fehler außerhalb seines Zuständigkeitsbereiches anzeigen. Er darf allerdings vor dem ersten Schiedsrichter nicht auf sie bestehen.



## Verantwortung/Aufgaben

Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel während eines Entscheidungssatzes und wann immer es notwendig ist, kontrolliert er ob die tatsächliche Position der Spieler, welche auf dem Spielfeld stehen, mit der ersten Aufstellung übereinstimmen.

**Während des Spiels**, entscheidet, pfeift und signalisiert der zweite Schiedsrichter:

- Das Eindringen in das gegnerische Feld und der Bereich unterhalb des Netzes.
- Positionsfehler der Mannschaft, die das Aufschlagsrecht besitzt.
- Der fehlerhafte Kontakt eines Spielers mit dem Netz im unteren Bereich auf seiner Spielfeldseite.
- Jeder Versuch oder jeder vollständige Block eines Rückraumspielers, sowie die Beteiligung eines Rückraumspielers an einem Block.
- Der Kontakt des Balles mit einem Objekt außerhalb des Spielfeldes.
- Der Kontakt des Balles mit dem Boden, wenn der erste Schiedsrichter nicht so positioniert ist, um diesen Kontakt zu sehen.
- Der Kontakt des Balles mit einem anderen Körperteil, außer dem Bereich von der Hand bis zum Ellenbogen, wenn der erste Schiedsrichter nicht so positioniert ist, um diesen Kontakt zu sehen.

## Linienrichter (Spiel um Platz 3 und Finale)

### Standort

Die zwei Linienrichter stehen in den Ecken des Spielfeldes, welche den rechten Händen beider Schiedsrichter am nächsten sind, diagonal zueinander und ein bis zwei Meter entfernt von dieser Ecke.

Jeder von Beiden kontrolliert sowohl die Endlinie und die Seitenlinie auf seiner Seite.

Die Linienrichter üben ihre Funktion durch das Benutzen von Fahnen (40x40cm) aus, um anzuzeigen ob:

- Der Ball "im Feld" oder "aus" ist, jedes Mal, wenn der Ball nahe der Begrenzungslinien landet.
- „Aus“ Bälle von der erhaltenden Mannschaft berührt wurden.
- Ein Spieler (außer dem, der den Aufschlag ausführt) aus seinem Feld im Moment des Aufschlags tritt.
- Der Aufschlagspieler einen Fußfehler begeht.



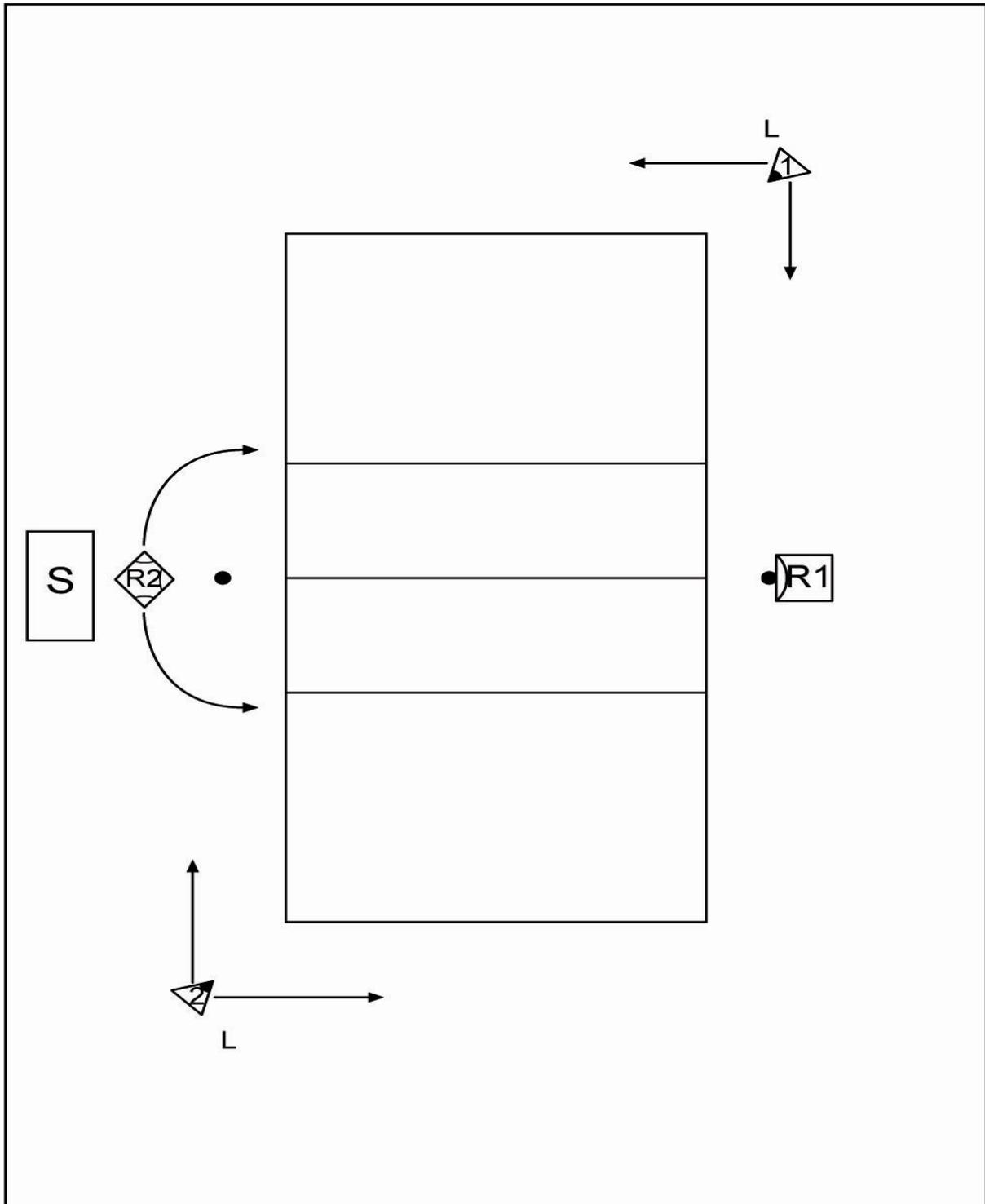
## Offizielle Signale

### Handzeichen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter muss mit den offiziellen Handzeichen den Grund für seinen Pfiff anzeigen (Art des Fehlers anpfeifen). Das Zeichen muss für einen Moment beibehalten werden und, falls es mit einer Hand ausgeführt wird, deutet die andere Hand auf die Seite der Mannschaft, welche den Fehler begangen, oder eine Anfrage erstattet hat.



### Standort der Schiedsrichter und ihrer Assistenten



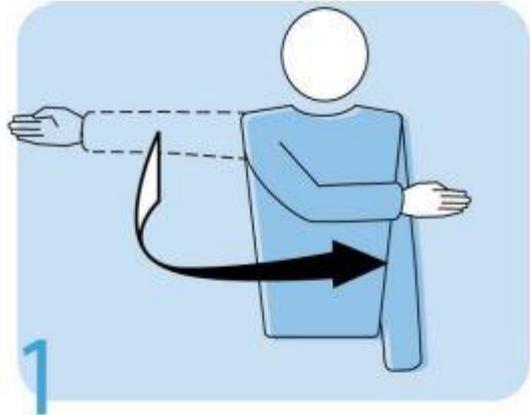
- R1 = First Referee
- ◊ R2 = Second Referee
- S = Scorer (s)
- ▶ L = Linesjudges (numbers 1-2)



## Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter

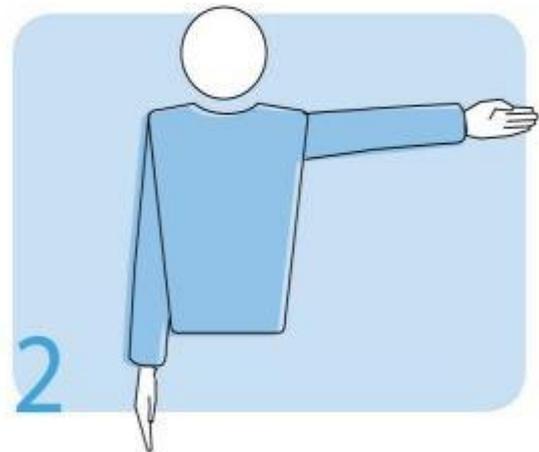
### Aufschlagerlaubnis

Die Hand bewegen und die Richtung des Aufschlags anzeigen.



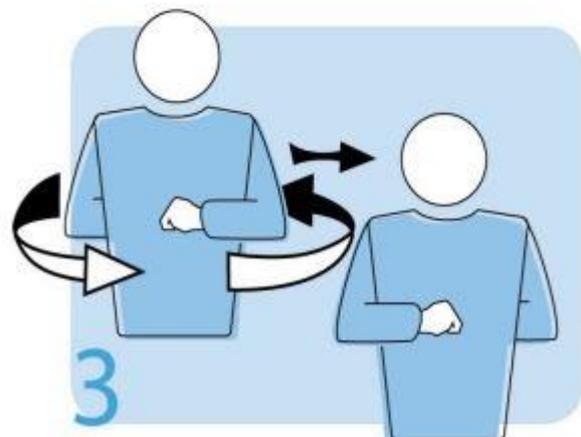
### Die Mannschaft mit Aufschlagrecht

Die Hand wird gehoben und zeigt auf die Mannschaft, welche das Aufschlagrecht erkämpft hat.



### Seitenwechsel

Die Vorderarme werden nach vorne und hinten gehoben und um den Körper geschwungen.





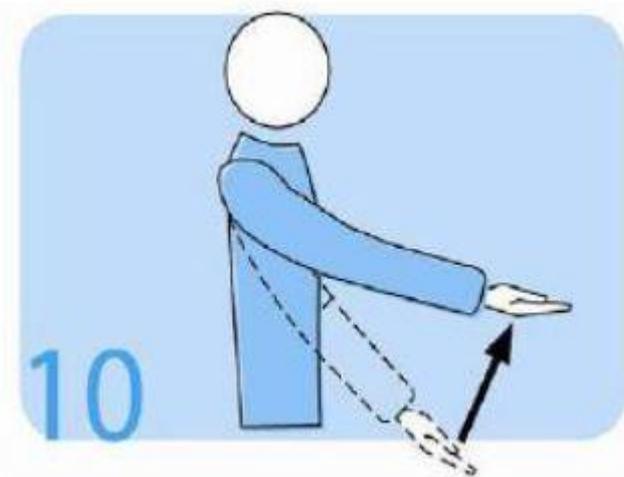
**Ende eines Satzes oder Spiels**

Kreuzen der Vorderarme vor der Brust.  
Die Hände sind offen.



**Fehler beim Aufschlag**

Heben des ausgestreckten Armes, die  
Innenseite der Hand zeigt nach oben.



**Fehler beim Blocken**

Beide Hände vertikal in die Höhe heben.





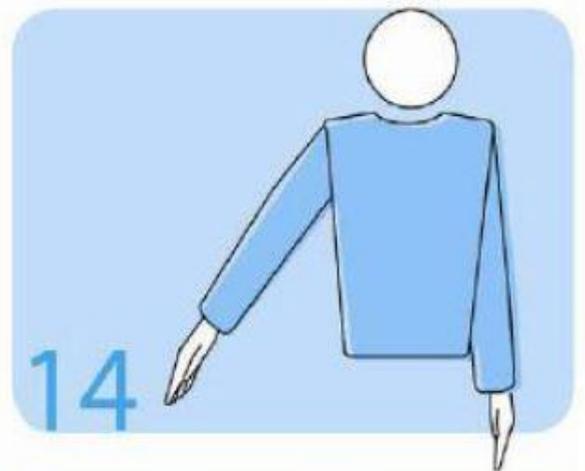
**Rotationsfehler**

Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger durchführen.



**Ball "IN"**

Arme und Finger zeigen auf den Boden.



**Ball "AUS"**

Beide Vorderarme werden vertikal nach oben geführt, die Hände sind geöffnet und die Handfläche zeigt auf den Körper.



**Geführter Ball**

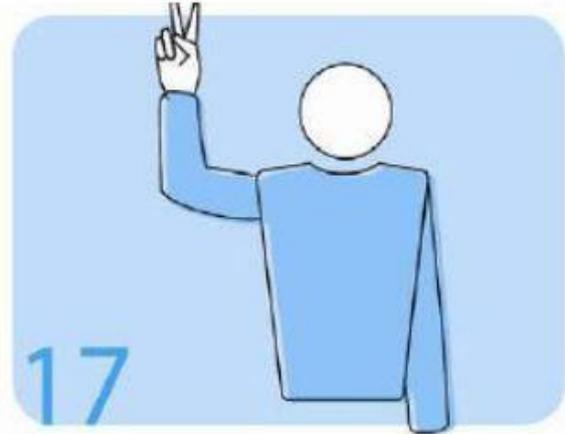
Langsames Heben des Vorderarms, wobei die Innenseite der Hand nach oben gerichtet ist.





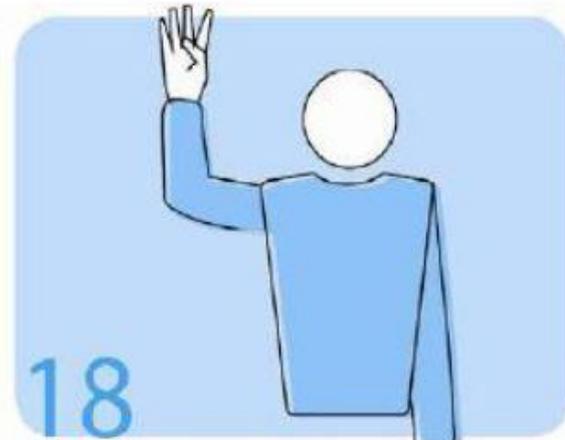
**Doppelkontakt mit dem Ball**

Zwei auseinandergespreizte Finger in die Höhe heben.



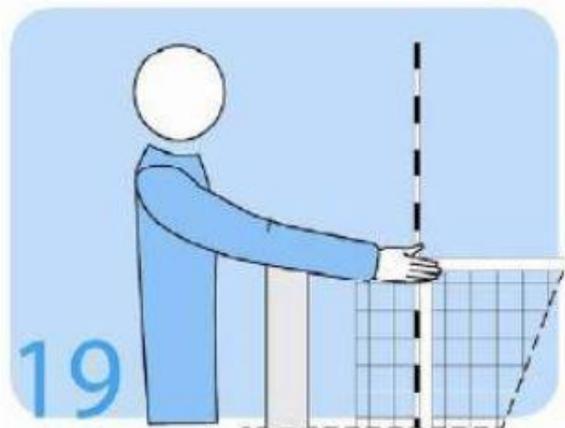
**Vier Schläge**

Vier auseinandergespreizte Finger in die Höhe heben.



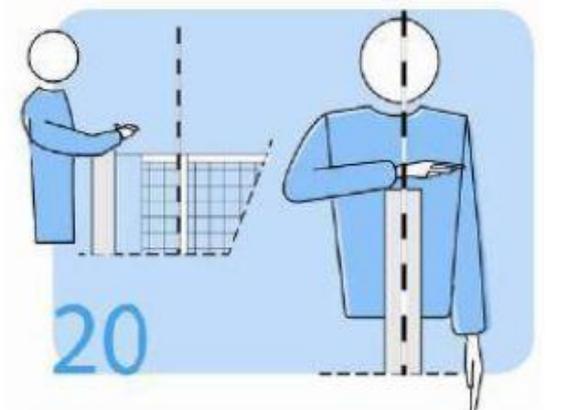
**Netzberührung durch einen Spieler/  
Aufgeschlagener Ball gelangt nicht in das  
gegnerische Spielfeld durch den  
Überquerungsraum**

Auf die entsprechende Seite des Netzes  
deuten.



**Netzübergreif**

Eine Hand über dem Netz platzieren. Die  
Handfläche ist zum Boden gerichtet.





**Angriffschlagfehler**

Eine nach unten gehende Bewegung mit dem Vorderarm und offener Hand durchführen.



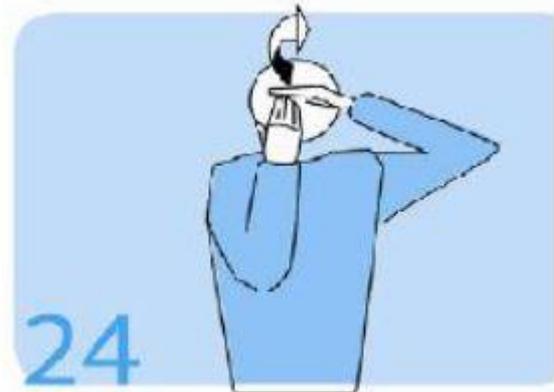
**Eindringen in das Gegnerische Spielfeld oder eine Ballüberquerung unterhalb des Netzes**

Es wird auf die Mittellinie gezeigt.



**Ball berührt**

Mit der Handfläche der einen Hand über die Finger der vertikal gehaltenen anderen Hand streichen.





## Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter

### Ball "IM FELD"

Die Fahne nach unten zeigen.



### Ball "AUS"

Heben der Fahne, vertikal in die Höhe.



### Ball berührt

Heben der Fahne und Berühren des oberen Endes mit der Innenseite der freien Hand.





## Quellenverzeichnis

Deutscher Turner-Bund (DTB)

Official Indiaca Rules (New Edition 2008)

International Indiaca Association (IAA)

Official Indiaca Rules