

Faustball

Spielregeln und deren Auslegungen

Schulungsmappe für Schiedsrichter

Ausgabe 2017



facebook.com/IFA.Fistball

President: Karl Weiss | Secretary General: Jörn Verleger | Vice President: Carlos Hexsel
Treasurer: Franz Peter Iten | Chair of Sports Commission: Winfried Kronsteiner

ZVR 071465855/Bank Account Fistball Association IBAN: AT41 2032 0321 0039 5106 | BIC/SWIFT: ASPKAT2LXXX
Institut Name: Sparkasse Oberösterreich, Promenade 11-13, 4020 Linz, Austria



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	5
Die Spielregeln und deren Auslegungen	6
Spielregeln	6
1 Spielfeld und Geräte.....	6
1.1 Das Spielfeld	6
1.1.1 Mittel- und Angabelinien.....	7
1.1.2 Erklärungen zu Linien.....	8
1.1.2.1 Erklärungen zu Hallendecke und -wand.....	8
1.1.3 Linienbreite.....	9
1.2 Pfosten und Netz (Band/Leine).....	9
1.2.1 Netz/Band-Befestigung.....	9
1.2.2 Erläuterungen zur Netz (Band/Leinenhöhe).....	9
1.2.3 Erläuterung zur Befestigung von Netz (Band/Leine) in der Halle.....	9
1.2.4 Hinweise zu Pfosten	10
1.3 Auslauf	10
1.4 Ball	10
1.5 Auslosung	11
1.6 Vorlage von Bällen.....	11
1.6.1 Eine Mannschaft legt keinen Ball vor	12
1.6.2 Beide Mannschaften legen keinen Ball vor	12
1.6.3 Ball ist weg.....	12
1.6.4 Ball ist weg, eigene Mannschaft hat mehrere Bälle aufgelegt.....	12
1.6.4.1 Ball ist weg, eine Mannschaft hat nur einen Ball aufgelegt.....	12
1.6.4.2 Was ist regelgerecht?.....	12
1.6.5 Wahl des Balles des Gegners.....	13
1.7 Balltypen	13
2 Mannschaft.....	13
2.1 Anzahl der Spieler.....	13
2.1.1 Wie viele Spieler dürfen wechseln?	14
2.1.2 Einwechslung nur bei Angabe und Meldung.....	14
2.1.2.1 Wo darf gewechselt werden?.....	14
2.1.2.2 Sonderregelung bei sonstiger Unterbrechung bzw. Time out.....	14
2.1.2.3 Unkorrekte Auswechslung	14
2.1.3 Auswechseln ohne Verzögerung.....	14
2.2 Mannschaftsführer	15
2.2.1 Mannschaftsführer nach Auswechslung.....	15
2.3 Spielkleidung.....	15
2.3.1 Lang- und kurzärmeliges Trikot	15
2.3.1.1 Schiedsrichterkleidung.....	15
2.3.1.2 Schiedsrichterabzeichen.....	15
2.3.2 Spielen mit langen Hosen.....	16
2.3.3 Schuhe	16
3 Spieldauer.....	16
3.1 Gewinnsätze	16
3.1.1 Wann ist ein Spiel gewonnen und beendet ?	16
3.1.2 Wann ist ein Satz gewonnen und beendet ?	16
3.1.3 Wechsel von Feld und Angabe.....	16
3.1.4 Losen vor einem Entscheidungssatz.....	16
3.1.5 Satzpause.....	16
3.2 Wann endet ein Satz bei zeitlich begrenzten Sätzen ?.....	17
3.2.1 Unentschieden nach Ablauf der Zeit.....	17
3.2.2 Auszählen der letzten 5 Spielsekunden	17
3.3 Spiel auf Zeit.....	17
3.3.1 Unentschieden - es muss eine Entscheidung herbeigeführt werden	18

3.4	Time out	18
4	Spielgang	19
4.1	Wann beginnt und wann endet ein Spielgang ?.....	19
4.1.1	Wann erfolgt eine Angabe ?.....	19
4.1.1.1	Sonstige Spielunterbrechung.....	19
4.2	Wann kann ein Fehler gemacht werden?.....	19
4.3	Berührung von Netz oder Pfosten.....	19
4.4	Ausball.....	19
4.5	Grundloses Betreten	20
5	Schlag.....	20
5.1	Wie ist „Schlag“ definiert ?	20
5.2	Wie oft darf womit geschlagen werden ?	20
5.3	Schlag mit der Faust oder dem Arm	20
5.4	Schlagvarianten.....	20
6	Angabe	21
6.1	Wer eine Angabe ausführen darf.....	21
6.2	Wie muss der Ball abgeworfen werden ?	21
6.2.1	Wann ist eine Angabe gültig ?.....	21
6.3	Wie wird eine Angabe ausgeführt ?.....	21
	Abheben des Standfußes nach der Angabe und Landung im 3m- Raum ist immer Fehler.....	21
6.3.1	Kein Spieler im Gegenfeld.....	23
6.3.2	Wann darf der Dreimeterraum betreten werden ?.....	23
6.3.3	Ein Bein darf in den Dreimeterraum gespreizt werden	23
6.4	Ohne Verzögerung	23
6.4.1	Begonnene Angabe wird nicht beendet	23
6.4.1.1	„Auftippen“ ist erlaubt.....	23
6.4.1.2	Was ist eine begonnene Angabe ?.....	23
6.5	Die Angabe, eines der schwierigsten Elemente	24
6.5.1	Häufigste Schiedsrichterfehlleistung.....	24
6.5.2	Bester Standort	24
6.5.2.1	Das Standbein des Anschlägers bleibt in der Regel fest auf der Erde und bewegt sich nicht nach vorne	24
6.5.2.2	Der Anschläger macht eine Sprungangabe mit Anlauf	24
6.5.2.3	Der Anschläger hüpft bei jeder Angabe leicht nach vorne und landet recht dicht vor oder auf der Angabelinie.....	24
6.5.3	Allgemeine Empfehlungen	25
7	Rückschlag und Zuspiel.....	25
7.0	Wie oft darf geschlagen werden und wo ist der beste Standort ?.....	25
7.0.1	Standort des Schiedsrichters beim Rückschlag	25
7.0.1.1	Grundsätzliches.....	25
7.0.1.3	Spielsituationen am Band	25
7.1	Wie oft darf geschlagen werden ?	26
7.1.1	Zwei Spieler schlagen gleichzeitig	26
7.2	Gültiger Schlag.....	26
7.2.1	Schlag direkt unter der Leine.....	26
7.2.1.1	Ball fliegt in den gegnerischen Auslauf oder ins Aus.....	26
7.3	Schlagen über dem Netz im Gegenfeld	26
7.4	Schlagen über dem Netz im Gegenfeld ist auch bei indirektem Spiel erlaubt.....	26
7.5	Zurückspielen des Balles unter dem Netz.....	27
7.5.1	Zurückspielen des Balles über das Netz	27
7.5.2	Indirekter Ball unter dem Netz darf vom Gegner nicht berührt werden.....	27
7.6	Wiederholung der letzten Angabe nach einem Block	27
7.6.1	Der erste Schlag ist nach dem Block nicht vergeben	27
7.6.1.1	Nach dem Block darf auch direkt gespielt werden	28
7.6.2	Block, die schwierigste Aufgabe für einen Schiedsrichter	28
7.6.3	Optische Anzeige.....	28
7.6.4	Wie kann der Schiedsrichter am besten Blocksituationen entscheiden ?.....	28

7.6.5	Standort beim Block.....	28
7.6.5.1	Lauf des Blickes beim Block.....	28
7.6.5.2	Nicht gleichzeitiges Berühren des Balles.....	28
7.7	Direktes Spiel außerhalb des Feldes.....	29
7.8	Behinderung durch den Gegner.....	29
7.8.1	Behinderung durch andere.....	29
7.8.1.1	Vor dem Spiel Betreuer und Trainer identifizieren.....	29
8	Wertung.....	29
8.1	Wie wird gewertet?.....	29
8.2	Wie wird der Spielbericht ausgefüllt?.....	29
8.2.1	Beispiel für den Spielberichteintrag.....	29
8.2.2	Eine besondere Aufmerksamkeit vor und während des Spieles gilt dem Anschreiben.....	30
9	Spielrichter.....	30
9.1	Wer ist Spielrichter?.....	30
9.2	Schiedsrichtergrundsätze.....	30
9.2.1	Aktivitäten vor dem Spiel, während des Spieles und nach dem Spiel.....	30
9.2.1.1	Alleiniger Leiter.....	31
9.2.1.2	Aufgaben vor dem Spiel.....	31
9.2.1.2.1	Spielformular und Zeitvergleich, rechtzeitig am Spielort.....	31
9.2.1.2.2	Prüfung von Spielgerät.....	31
9.2.1.2.3	Prüfung der Spielerpässe.....	31
9.2.1.2.4	Formulareintragungen.....	31
9.2.1.2.5	Auslosung der Felder.....	31
9.2.1.2.6	Abstimmung mit den Spielrichtern.....	31
9.2.1.2.7	Der Schiedsrichter gibt das Spiel frei.....	32
9.2.2	Maßnahmen aus der Spielregel.....	32
9.2.2.1	Aufgaben während des Spieles.....	32
9.2.2.1.1	Neutrale Entscheidungsfindung.....	32
9.2.2.1.2	Verwahrung der Bälle.....	32
9.2.3	Signalisierung eines Gutpunktes.....	33
9.2.3.1	Gestik.....	33
9.2.3.2	Einsprüche.....	38
9.2.3.3	Fragen von Mannschaftsführern.....	38
9.2.3.4	Nachspielen von Zeit.....	38
9.2.3.5	Verhalten in kritischen Situationen.....	38
9.2.4	Standort.....	38
9.2.5	Aufgaben nach dem Spiel.....	38
9.2.5.1	Ergebnis und Spielergruß.....	39
9.2.5.2	Formularprüfung.....	39
9.3	Linienrichter.....	39
9.3.1	Der Standort der Linienrichter.....	39
9.3.1.1	Kontinuierlicher Standortwechsel mit Abwehr und Angriff.....	39
9.4	Anschreiber.....	40
10	Strafen.....	41
10.1	Unsportliches Verhalten.....	41
10.1.0	Verhalten bei unsportlichem Verhalten.....	41
10.1.0.1	Beispiele von unsportlichem Verhalten.....	41
	Zeitstrafe - gelb-rote Karte.....	42
10.1.1	Ausgeschlossene Spieler.....	42
10.1.2	Feldverwiesene Spieler.....	42
10.2	Spielverzögerung.....	43
10.2.1	Weitere Spielverzögerungen.....	43
10.2.2	Nachspielzeit.....	43
10.2.2.1	Die Nachspielzeit ist eng auszulegen.....	43
	Schiedsrichterordnung der IFA.....	44

Vorwort

Der Grundgedanke dieser Mappe liegt in der Vereinheitlichung von Auslegungen und Anwendungen der Spielregeln sowie dem Verhalten des Faustballschiedsrichters vor, während und nach dem Spiel in allen Mitgliedsverbänden.

Der Inhalt ist für alle Mitgliedsverbände verbindlich! Länderspezifische Besonderheiten sind möglich, sie sind im Anhang zu dieser Mappe aufzuführen.

Die Mappe ist im Internet auf der IFA/EFA- Homepage (www.ifa-fistball.com) hinterlegt und beruht auf dem Stand der Spielregeln, festgelegt im März 2017.

Natürlich sind diese Informationen nicht nur für den Schiedsrichter, sondern auch für jeden Trainer und Spieler sehr nützlich.

blau	=	<u>Regelziffer</u>
rot	=	Regeltext
schwarz	=	Auslegungen/Erläuterungen

Die Spielregeln und deren Auslegungen

SPIELGEDANKE

Faustball ist ein Mannschaftssport

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 2m Höhe für Männer und 1,90m für Frauen durch ein Netz oder Band bzw. Leine in zwei Hälften geteilt ist, spielen 2 Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander.

Jede Mannschaft hat das Ziel, den Ball so über das Netz (Band/Leine) zu schlagen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Ein Spielgang wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Fehler macht oder eine sonstige Spielunterbrechung vorliegt.

Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Vorteil mit einem Gutball gewertet.

Sieger des Spieles ist die Mannschaft, die beim Spiel nach Sätzen 2, aber höchstens 5 Sätze gewonnen hat, beim Spiel nach Zeit die meisten Gutbälle erzielt hat.

Spielregeln

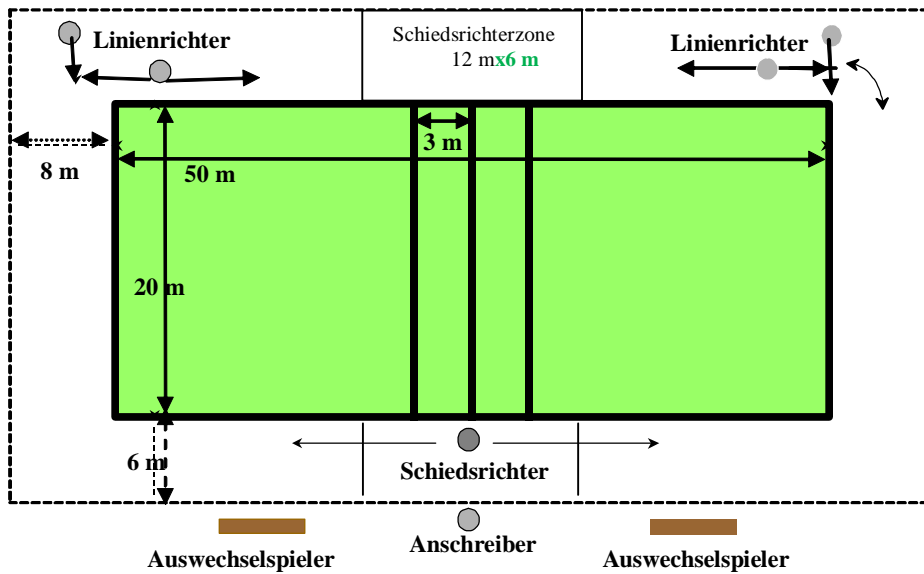
Die Spielregeln gelten grundsätzlich sowohl für das Spiel im Feld als auch für das Spiel in der Halle. Durch die Halle bedingte Änderungen und Ergänzungen sind gesondert gekennzeichnet. Sonderregelungen für den Nachwuchsbereich sind im Anhang festgehalten.

1 Spielfeld und Geräte

1.1 Das Spielfeld

1.1 Das Spielfeld ist ein durch Grenzlinien markiertes Rechteck von 50m Länge und 20m Breite. Der Boden soll eine ebene und waagerechte Rasenfläche sein. Flutlichtspiele sind gestattet.

Die Spielfläche beim Feldfaustball

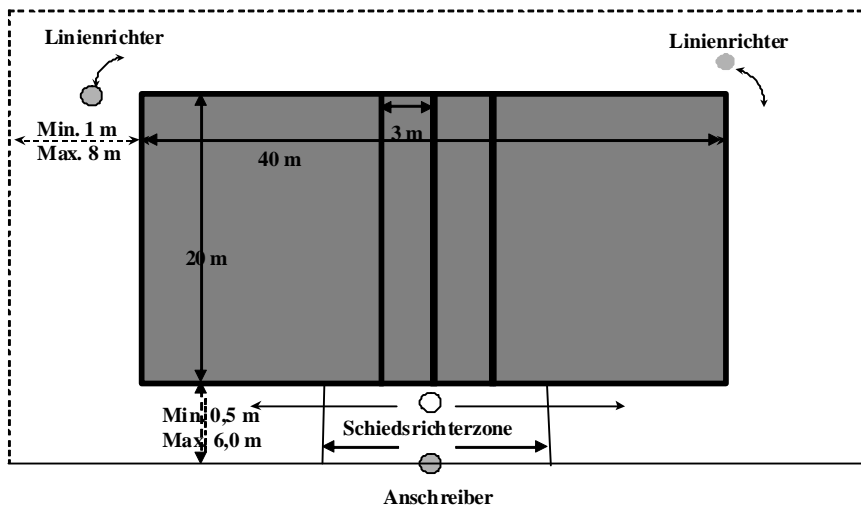


Halle

Die Spielfeldgröße beträgt 40m x 20m.

Es bleibt den Mitgliedsverbänden überlassen, für ihren Spielbetrieb verkleinerte Feldgrößen zuzulassen.

Die Spielfläche in der Halle



Bei IFA/EFA – Bewerben ist eine Schiedsrichterzone (6 m) auf der Seite des Schiedsrichters zu markieren (Klebestreifen).

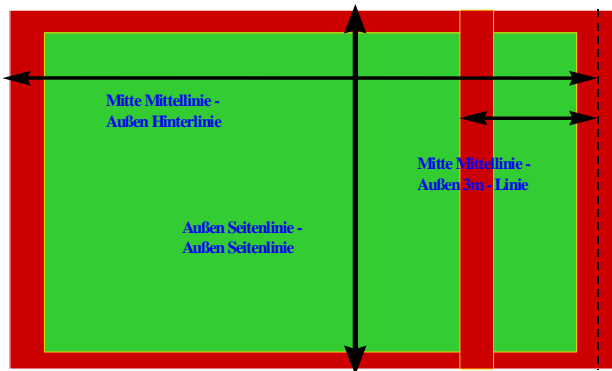
1.1.1 Mittel- und Angabelinien

1.1.1 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Mannschaftsfelder (Felder) geteilt. Gleichlaufend zur Mittellinie wird 3m entfernt in jedem Feld eine Angabelinie gezogen.

1.1.2 Erklärungen zu Linien

1.1.2 Grenz- und Angabelinien sowie die Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren.

Linienabmessungen



Die Grenzlinien gehören zum Feld, die Mittellinie gehört beiden Feldern gemeinsam.

Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Feld.

Bitte beachten:

Das Maß von der Mittellinie zu den 3m- und hinteren Begrenzungslinien wird von der Mitte der Mittellinie bis hintere Kante 3m- und hintere Begrenzungslinie gemessen.

Das Breitenmaß 20m wird von Außen- zu Außenkante der Grenzlinien gemessen.

1.1.2.1 Erklärungen zu Hallendecke und -wand

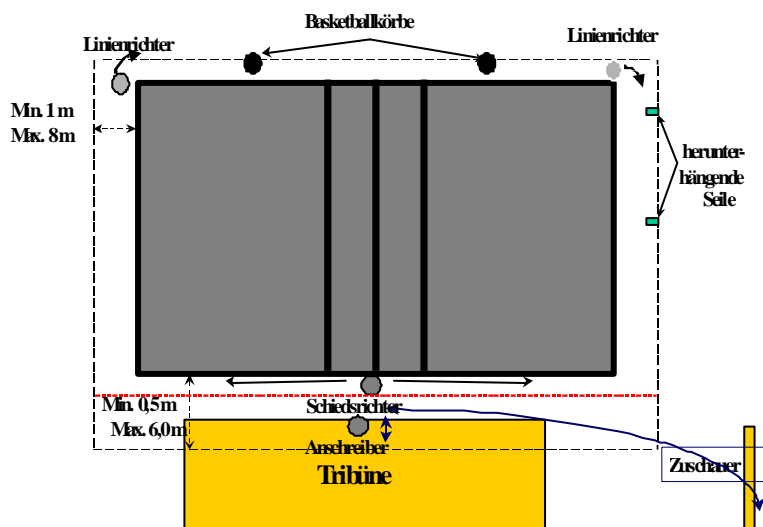
Halle

Jede Berührung der Seitenwände durch den Ball ist ein Fehler.

Die gesamte Hallendecke gehört bei Ballaufnahme und Zuspiel zum Feld. Ein Ball, der sie berührt, darf weitergespielt werden. Berührung bei der Angabe oder beim Rückschlag ist ein Fehler der ausführenden Mannschaft.

Sämtliche Halleneinrichtungen, die nicht entfernt werden können, gehören entweder zu den Seitenwänden oder zur Hallendecke.

Die Spielfläche in der Halle (Handikaps)



Ein Ball, der nach einem „Überschlag“ jenseits der Mittellinie die Decke berührt, ist als Fehler zu werten. Auch dann, wenn er wieder in das eigene Feld zurückspringt. (Das Zurückspielen über das Netz (Band/Leine) ist Fehler – Regel 7.5.1.) Des Weiteren wird der Begriff „gesamte Hallendecke“ durch eine Kommission oder durch die Spielleitung definiert und für jede Halle speziell festgelegt. Gesamte Hallendecke muss also nicht unbedingt bedeuten, dass auch der Bereich über den Zuschauertribünen gemeint ist.

Eine direkt über dem Band (Netz/Leine) befindliche Deckeneinrichtung kann bei einem Überschlagversuch bei der ersten und zweiten Ballberührung nicht als Überschlag gewertet werden.

Da unter Umständen Unklarheiten der Decken- bzw. Wandeinrichtungen auftreten können, ist es häufig notwendig, mit den Mannschaftsführern vor dem Spiel diese zu definieren.

Gleiches gilt für den Auslauf, der in der Halle variabel sein kann.

1.1.3 Linienbreite

1.1.3 Die Linien dürfen nicht schmaler als 8 cm (5 cm bei Hallenspielen) und nicht breiter als 12 cm sein.

1.2 Pfosten und Netz (Band/Leine)

1.2 Über zwei im Schnittpunkt von Mittellinie und beiden Seitenlinien senkrecht und frei stehenden Pfosten ist in 2m Höhe für Männer und 1,90m für Frauen straff gespannt:

- ein Netz mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3-6cm, oder



- ein Band mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3-6cm, oder



- eine 5-8mm starke Rundleine.



Zugelassen sind nur Netze (Bänder/Leinen), die durch eine Hell-Dunkelfärbung in gleichen Abständen von 15-20cm gut sichtbar sind.

1.2.1 Netz/Band-Befestigung

Im Freien eignet sich am besten ein Netz, welches eine „Ober- und Unterspannung“ hat.

Der Schiedsrichter entscheidet alleine darüber, ob Netz oder Leine aufzuziehen ist (Wetter). Auch während eines Satzes ist es möglich, das Netz gegen eine Leine zu tauschen, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat.

1.2.2 Erläuterungen zur Netz (Band/Leinenhöhe)

Da kaum ein Spielfeld im Freien absolut eben ist, kann nicht erwartet werden, dass auch das Netz (Band/Leine) in jedem Bereich genau 2m bzw. 1,90m Höhe hat. Ein vernünftiger Ausgleich ist herbeizuführen.

1.2.3 Erläuterung zur Befestigung von Netz (Band/Leine) in der Halle

Halle

Wenn keine freistehenden Pfosten aufgestellt werden können, ist deren Verankerung auf dem Boden oder an der Wand erlaubt.

Können die Pfosten nicht im Schnittpunkt von Mittellinie und Seitenlinien angebracht werden, so muss die über diesen Punkten liegende Netz- (Band-/Leinen-) Begrenzung durch sog. Ersatzpfosten (Sprungständer, eingefügte Begrenzungsstäbe u. Ä.) sichtbar gemacht werden.

Berührungen der Verankerung oder eines außerhalb des Schnittpunktes befindlichen Pfostens durch den Ball oder den Spieler ist kein Fehler.

Netz- (Band-/Leinen-)Verlängerungen gelten als Verankerungen; Berührung durch den Ball oder den Spieler ist deshalb kein Fehler.

Das Berühren der über der Höhe von 2m bzw. 1,90m liegenden Pfostenteile durch den Ball oder den Spieler ist ein Fehler.

1.2.4 Hinweise zu Pfosten

Die Pfosten müssen so stabil befestigt sein, dass bei einer Beanspruchung durch einen extremen „Bandfehler“ die Stabilität nicht leidet. Bei IFA-/EFA -Bewerben ist ein Pfostenschutz vorgeschrieben, nationale Verbände können dies selbständig regeln.

1.3 Auslauf

1.3 Zuschauer, benachbarte Spielfelder und andere Hindernisse müssen 6m von den Seiten- und 8m von den Hinterlinien entfernt sein. Der Auslauf ist durch unterbrochene Linien auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren.

Halle

Der Auslauf muss an den Seitenlinien mindestens 0.50m, an den Hinterlinien mindestens 1m betragen.

Da in der Halle der Auslauf nach hinten zwischen 1m und 8m und nach der Seite zwischen 0,5m und 6m betragen kann, ist es in bestimmten Hallen notwendig, mit den Mannschaftsführern vor dem Spiel den Auslauf zu definieren bzw. zu kennzeichnen.

1.4 Ball

1.4 Der Faustball ist ein luftgefüllter Hohlball in weißer Grundfarbe mit maximal 20% - auf mehrere Kleinflächen aufgeteilte - Farbfläche, der gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein muss.

Für Bälle, die bei internationalen Spielen oder in den jeweils höchsten Spielklassen der Mitgliedsverbände verwendet werden, legt das Präsidium der International Fistball Association zusätzliche Kriterien fest.

Gewicht des Balles

Während des gesamten Spieles beträgt sein

- | | | |
|-------------|------------------|----------|
| - Gewicht | 350 – 370 Gramm | (Männer) |
| | 320 – 340 Gramm | (Frauen) |
| - Umfang | 65 - 68 cm, | |
| - Luftdruck | 0,55 - 0,70 Bar. | |

Der Schiedsrichter prüft diese Daten nach bestem Wissen und Gewissen auch ohne Hilfsmittel, sofern keine Ballwaage bzw. Luftdruckprüfer vor Ort ist. Gegebenenfalls lässt er den Luftdruck korrigieren. Bei einem Einwand liegt die Beweisspflicht beim Beschwerdeführer.

Der Schiedsrichter prüft vor Spielbeginn alle vorgelegten Bälle. Fällt hierbei eine Außergewöhnlichkeit auf, die den Spielfluss stören könnte, so ist der Ball nicht als Spielball zugelassen (z.B. Gleitmittel, welches am Boden haften bleibt und damit für Rutschgefahr sorgen könnte).

Nach der Ballprüfung dürfen von den Mannschaften hieran keine Veränderungen mehr vorgenommen werden.

Wird ein Ball während des Spieles absichtlich durch Feuchtigkeit benetzt oder mit Gleitmittel präpariert, ist der betreffende Spieler sofort zu ermahnen (bei Wiederholung weitere Strafmöglichkeiten) und wenn notwendig ein anderer Ball ins Spiel zu bringen.

1.5 Auslosung

1.5 Vor dem Spiel nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor.

Der Mannschaftsführer, der beim Losen gewinnt, wählt

- das Feld oder
- den Ball und damit die erste Angabe.

Der Gegner entscheidet innerhalb der ihm verbliebenen Möglichkeit.

1.6 Vorlage von Bällen

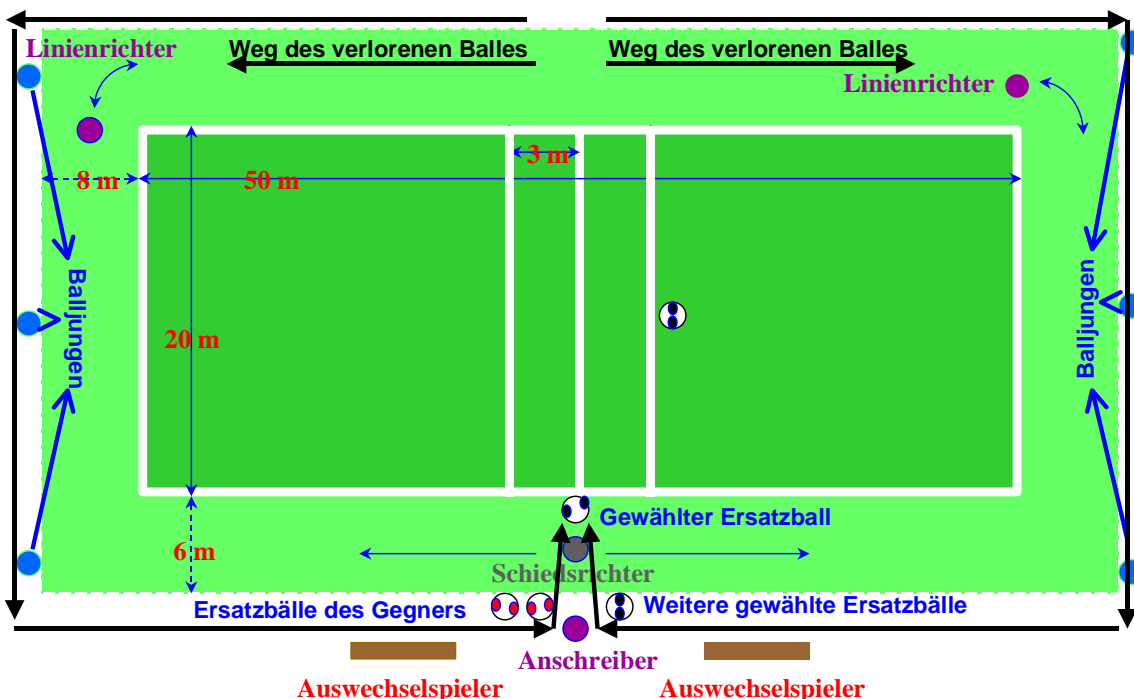
1.6 Jede Mannschaft stellt für das Spiel mindestens einen regelgerechten Ball. Der Schiedsrichter prüft vor Spielbeginn alle vorgelegten Bälle.

Die Bälle, mit denen nicht gespielt wird, bleiben unter seiner Kontrolle.

Er gibt zum Spiel einen geprüften Spielball ins Spiel. Eine Festlegung der Reihenfolge innerhalb der vorgelegten Bälle gibt es nicht. Bei IFA-Veranstaltungen können von der IFA Bälle aufgelegt sein. Werden mehrere Bälle aufgelegt, so müssen alle Bälle –nass und alle Bälle-trocken jeweils vom gleichen Fabrikat und Modell sein.

Diese Bälle werden wie folgt organisiert:

Verwaltung der weiteren Spielbälle



Einsatz von Balljungen

Beim Einsatz von Balljungen ist Folgendes zu beachten:

Der Ball wird laut Plan zum Schiedsrichter befördert und dort entweder beim Pfosten (wenn dort kein Ball liegt) oder bei den anderen Ersatzbällen abgelegt. Auf keinen Fall darf der Ball nur in Richtung Schiedsrichter gerollt werden.

Bei der Aufnahme durch einen Balljungen hat dieser darauf zu achten, ob der Schiedsrichter auf „seinen Ball“ wartet oder einen anderen Ball ins Spiel gibt. Ein Handzeichen des Schiedsrichters sollte dabei dem Balljungen Klarheit bringen.

Im ersten Fall ist der Ball so schnell wie möglich ins Spielfeld zu werfen.

Im zweiten Fall ist der Ablauf nach Plan einzuhalten.

Kontrolle in der Satz bzw. Halbzeitpause.

Die Spielbälle bleiben auch in den Halbzeit- und Satzpausen unter der Kontrolle des Schiedsrichters.

1.6.1 Eine Mannschaft legt keinen Ball vor

1.6.1 **Legt eine Mannschaft vor Spielbeginn keinen Ball vor, so hat sie die Ballwahl für das gesamte Spiel verwirkt.**

1.6.2 Beide Mannschaften legen keinen Ball vor

1.6.2 **Legen beide Mannschaften vor Spielbeginn keinen spielfähigen Ball vor, so findet das Spiel nicht statt. Über Strafmaßnahmen entscheidet die Spielleitung.**

In der Regel wird dann das Spiel für beide Mannschaften als verloren gewertet.

1.6.3 Ball ist weg

1.6.3 **Während einer Spielzeit kann der Schiedsrichter einen vor Spielbeginn geprüften weiteren Ball ins Spiel bringen, wenn der Ball nicht unmittelbar und zur sofortigen Fortsetzung des Spieles zurückgebracht wird, verloren geht oder die Spielfähigkeit verliert.**

1.6.4 Ball ist weg, eigene Mannschaft hat mehrere Bälle aufgelegt

1.6.4 **Hat die Mannschaft mit Ballwahl mehrere Bälle aufgelegt, wird das Spiel sofort mit einem dieser Bälle fortgesetzt. Ein Rücktausch ist in diesem Fall nicht möglich.**

Eine Mannschaft kann beliebig viele Bälle auflegen. Die Anzahl der Bälle ist nicht begrenzt. Unter den Bällen sollten sich auch Nassbälle befinden.

1.6.4.1 Ball ist weg, eine Mannschaft hat nur einen Ball aufgelegt

Hat die Mannschaft mit Ballwahl nur einen Ball aufgelegt, wird das Spiel sofort mit einem Ball des Gegners so lange fortgesetzt, bis ihr Ball wieder regelgerecht ins Spiel gebracht werden kann.

1.6.4.2 Was ist regelgerecht?

Es muss auf jeden Fall vermieden werden, dass sich der Schiedsrichter um das Zurückbringen des Balles kümmern muss.

Regelgerecht bedeutet, dass der Ball wieder beim Schiedsrichter eingetroffen ist und eine Spielunterbrechung stattgefunden hat. Nur der Schiedsrichter veranlasst, den Ball ins Spiel zu bringen. Übernimmt dies eine andere Person ohne Zustimmung des Schiedsrichters, so ist der Vorgang zurückzunehmen.

1.6.5 Wahl des Balles des Gegners

1.6.5 Hat eine Mannschaft den Ball des Gegners gewählt, so hat sie auch die weiteren vorgelegten Bälle des Gegners gewählt.

Bei Spielen auf Gewinnsätze ist zu beachten, dass im Falle einer Wahl der gegnerischen Bälle frühestens im Entscheidungssatz nach erneuter Wahl die eigenen Bälle zum Einsatz kommen können.

Sieht der Schiedsrichter während eines Satzes eine Notwendigkeit, von Trocken- auf Nassbälle oder umgekehrt zu wechseln, so entscheidet er alleine über einen Wechsel, der bei der nächsten Spielunterbrechung durchgeführt wird.

Mit den weiteren Bällen des Gegners wird weitergespielt, sofern der erste Ball nicht unmittelbar und zur sofortigen Fortsetzung des Spieles zurückgebracht wird, verloren geht oder die Spielfähigkeit verliert. Ein Rücktausch ist in diesem Fall nicht möglich.

1.7 Balltypen

1.7 Die International -Fistball - Association kann für internationale, der jeweilige Mitgliedsverband für nationale Begegnungen bestimmte Balltypen, Bälle, Netze, Bänder, Leinen zulassen bzw. vorschreiben.

Anmerkung

Die Mitgliedsverbände dürfen für den Spielbetrieb der Frauen der Senioren und des Nachwuchses Abweichungen hinsichtlich der Spielfeldgröße, der Netz-(Band-/Leinen-) Höhe und des Ballgewichtes zulassen.

2 Mannschaft

2. Mannschaft

2.1 Anzahl der Spieler

2.1 Zu einer Mannschaft gehören 5 Spieler und 5 Auswechselspieler. Sie werden von ihrem ersten Eintritt ins Spiel an fester Mannschaftsteil. Es haben wenigstens 4 Spieler zu spielen, die sich bis Ende des Spieles auf 5 ergänzen dürfen.

Alle Spieler sowie Trainer und Betreuer sind vor Spielbeginn im Spielbericht einzutragen. Spieler, die zum Einsatz kommen, sind von diesem Zeitpunkt ab mit einem Kreuz zu kennzeichnen.

Für IFA-Bewerbe gelten Wechselspielerzonen, in denen sich die Ersatzspieler aufhalten. Diese können nur zum Warmlaufen verlassen werden.

Betritt ein Auswechselspieler oder Trainer/Betreuer während eines Spielganges das Spielfeld, so ist dies als Fehler zu werten. Innerhalb des eigenen Feldauslaufes dürfen sich nur 2 Personen (Wechselspieler, Trainer, Betreuer) aufhalten, die im Spielbericht vermerkt sind und sich in ihrer Kleidung (Farbe) von den Spielenden deutlich unterscheiden. Die im Spielbericht eingetragenen Trainer/Betreuer müssen sich innerhalb des Feldauslaufes aufhalten und dürfen die Schiedsrichterzone auf Seiten des agierenden Schiedsrichters nicht betreten.

2.1.1 Wie viele Spieler dürfen wechseln?

2.1.1 Unter den 10 eingesetzten Spielern darf beliebig ausgewechselt werden.

2.1.2 Einwechslung nur bei Angabe und Meldung.

2.1.2 Ergänzung und Auswechslung dürfen von der angehenden Mannschaft nur nach einem Spielgang und vorheriger Meldung beim Schiedsrichter erfolgen.

2.1.2.1 Wo darf gewechselt werden?

Eine Ergänzung oder die Auswechslung (Eintritt und Verlassen) hat in der Höhe der eigenen Angabelinie zu erfolgen.

Dies bedeutet, dass auf beiden Seiten in Höhe der 3m - Linie eingewechselt werden darf.

2.1.2.2 Sonderregelung bei sonstiger Unterbrechung bzw. Time out

Beide Mannschaften dürfen ergänzen oder auswechseln, wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat.

2.1.2.3 Unkorrekte Auswechslung

Erfolgt Ergänzung oder Auswechslung ohne Meldung beim Schiedsrichter oder befinden sich mehr als 5 Spieler im Feld, bricht der Schiedsrichter den Spielgang ab und entscheidet auf Gutball für den Gegner.

Diese Unterbrechung erfolgt direkt nach Beginn der Angabe.

Meldet die Mannschaft, die nicht das Angaberecht hat, eine Ergänzung / Auswechslung an, hat der Schiedsrichter vor Beginn des neuen Spielganges die Ergänzung / Auswechslung zu unterbinden.

Die Meldung zur Auswechslung ist von jedem Mannschaftsführer und Trainer (Betreuer) zu akzeptieren und durch eine deutliche Handbewegung anzuzeigen. (Beide geöffneten Hände kreisen vor dem Kopf.)

Hier muss der Schiedsrichter darauf achten, dass keine Zeit „geschunden“ wird. Ist dies zu erkennen, so sollte er sofort mit einer Ermahnung reagieren.

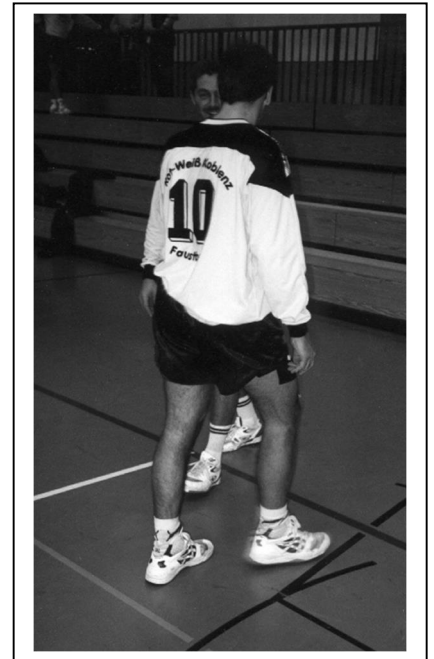
2.1.3 Auswechseln ohne Verzögerung.

2.1.3 Ergänzung oder Auswechslung haben ohne Verzögerung zu erfolgen.

Es muss eine Auswechslung unterbunden werden, wenn der Einwechselspieler nicht spielbereit ist (z.B.: Er zieht seinen Trainingsanzug erst aus.).

Auch beim Satzspiel kann unter Umständen eine verzögerte Auswechslung dazu führen, dass eine Mannschaft aus dem Spielrhythmus gebracht wird.

Ist eine absichtliche Zeitverzögerung erkennbar, ist zuerst eine Ermahnung, erst dann eine Verwarnung gegenüber der Mannschaft auszusprechen, die bei einer weiteren Spielverzögerung einen Strafpunkt zur Folge hat.



2.2 Mannschaftsführer

2.2 Einer der Spieler ist Mannschaftsführer und als solcher namhaft und mit einer entsprechenden Armbinde kenntlich zu machen. Er ist der alleinige Sprecher der Mannschaft während des Spieles und sorgt vor und nach dem Spiel für den Spielgruß.

Wir erkennen den Mannschaftsführer auch beim Eintrag der Mannschaftsaufstellung in den Spielbericht und bei der Platzwahl. Da in der Regel ausdrücklich von einer „Armbinde“ die Rede ist, ist sie auch dort zu tragen. Sollte der Mannschaftsführer keine Schleife tragen, so ist dies im Spielbericht zu vermerken. Der Mannschaftsführer muss nicht einer der 5 beginnenden Spieler sein.

Der Mannschaftsführer ist für den Schiedsrichter Ansprechpartner bei allgemeinen Fragen (z.B. Verwarnung an die Mannschaft bei Zeitspiel, Ansage einer Verlängerungszeit....). Er ist in diesen Fällen und auch bei Reklamationen seitens der Mannschaft der alleinige Sprecher derselben, d. h. aller Spieler und Betreuer. (Ausnahme : Time-out; Jugendbereich)

Bei Situationen, die einen einzelnen Spieler betreffen (z.B. Rückfrage, Ermahnung, Verwarnung, Feldverweis usw.), wird dies mit diesem Spieler besprochen.

2.2.1 Mannschaftsführer nach Auswechslung

2.2.1 Der Mannschaftsführer bleibt auch nach seiner Auswechslung in seinem Amt, es sei denn, er muss wegen Verletzung oder Feldverweis den Platz verlassen. Die Mannschaft bestimmt dann einen neuen Mannschaftsführer.

2.3 Spielkleidung

2.3 Zu Wettspielen hat jede Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung anzutreten.

Die Trikots müssen in einer einheitlichen Form nummeriert sein.

2.3.1 Lang- und kurzärmeliges Trikot

2.3.1 Oberbekleidung mit langen oder kurzen Ärmeln gilt als einheitlich.

Das Spielen mit freiem Oberkörper ist nicht gestattet.

Es dürfen z.B. ein Schlagmann ein Trikot mit kurzem Arm, die restlichen Spieler mit langem Arm tragen.

2.3.1.1 Schiedsrichterkleidung

Die Kleidung des Schiedsrichters ist in der Schiedsrichterordnung beschrieben.

Bei IFA-Bewerben ist für den Schiedsrichter ein gelbes Trikot und eine kurze schwarze Hose vorgeschrieben, was jedoch witterungsbedingt (lange Hose) abgeändert werden kann.

Die Mitgliedsverbände bestimmen die Schiedsrichterkleidung für den nationalen Bereich.

2.3.1.2 Schiedsrichterabzeichen

Ein Schiedsrichterabzeichen für I – Schiedsrichter kann beim Schiedsrichterreferenten der IFA bezogen werden. Es ist auf der linken Seite des Trikots anzubringen.

2.3.2 Spielen mit langen Hosen

2.3.2 Das Spielen mit langen Hosen ist grundsätzlich nicht gestattet.

Es kann von der International Fistball Association oder von den einzelnen Mitgliedsverbänden unter der Voraussetzung zugelassen werden, dass alle Spieler einer Mannschaft in Form und Farbe einheitliche Hosen tragen.

Das Tragen von Röcken bei Frauen ist gestattet.

2.3.3 Schuhe

2.3.3 Schuhe mit Metalldornen (Spikes) sind verboten.

3 Spieldauer

3. Spieldauer

3.1 Gewinnsätze

Es wird nach Gewinnsätzen gespielt.

3.1.1 Wann ist ein Spiel gewonnen und beendet ?

3.1.1 Ein Spiel ist beendet, sobald eine Mannschaft 2, 3, 4 bzw. 5 Sätze gewonnen hat. Die Anzahl der Gewinnsätze wird in der Ausschreibung oder im Reglement des entsprechenden Wettbewerbes festgelegt.

3.1.2 Wann ist ein Satz gewonnen und beendet ?

3.1.2 Ein Satz ist gewonnen, sobald eine Mannschaft 11 Gutbälle bei einer Differenz von mindestens 2 Gutbällen erzielt hat; andernfalls wird sofort bis zu einer Balldifferenz von 2 Gutbällen weitergespielt.

Jeder Satz endet jedoch, wenn eine Mannschaft 15 Gutbälle erzielt hat (ggf. 15:14).

3.1.3 Wechsel von Feld und Angabe

3.1.3 Nach dem ersten Satz wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

3.1.4 Losen vor einem Entscheidungssatz

3.1.4 Vor einem notwendig werdenden Entscheidungssatz wird neu gelost. Sobald eine Mannschaft 6 Gutbälle erzielt hat, wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

Spätestens nach einer Minute müssen beide Mannschaften bereit sein, das Spiel fortzusetzen. Betreuer und Ersatzspieler dürfen beim Wechsel der Feldseiten das Spielfeld betreten.

3.1.5 Satzpause

3.1.5 Zwischen den einzelnen Sätzen beträgt die Pause höchstens 2 Minuten. Nach jeweils 4 Sätzen beträgt die Pause höchstens 10 Minuten.

Die Pause nach jeweils 4 Sätzen kann auch kürzer sein, der Schiedsrichter klärt die Pausenlänge mit den Spielführern ab.

Die Zeit der Satzpause beginnt mit Beendigung des Satzes und endet mit der Aufforderung zum Weiterspielen (anhaltender Pfiff) so rechtzeitig, dass nach 2 (max. 10) Minuten wieder zu spielen begonnen werden kann. Das Betreten der Spielfelder durch die Mannschaften hat zügig zu erfolgen. Bei Nichtbeachtung ist die „Zeitspielregel“ anzuwenden.

3.1.6 Durchführungsbestimmungen für Feldwechsel: Die Spieler verlassen das Spielfeld in der eigenen Spielhälfte unmittelbar nach Satzende, wechseln die Seiten und betreten die neue Spielhälfte erst nach Anweisung (Pfiff) des Schiedsrichters.

Ausnahme: Ersatzspieler, die sich unmittelbar auf einen Einsatz vorbereiten, dürfen das Spielfeld zur Spielvorbereitung verwenden.

1. Anmerkung

Die International Fistball Association und die Mitgliedsverbände können in ihrem Spielbetrieb das Spielen nach Sätzen zeitlich begrenzen.

Dabei gelten die Ziffern 3.1- 3.1.5 mit folgenden Ergänzungen:

3.2 Wann endet ein Satz bei zeitlich begrenzten Sätzen ?

3.2 Jeder Satz endet jedoch nach 10 Minuten, auch wenn die Balldifferenz nur 1 Gutball beträgt.

3.2.1 Unentschieden nach Ablauf der Zeit

3.2.1 Nach unentschiedenem Ausgang eines Satzes wird weitergespielt, bis eine Mannschaft zwei weitere Gutbälle erzielt hat:

- Fällt das Ende des Satzes durch die Zeitbegrenzung in einen laufenden Spielgang, so wird das Spiel unterbrochen und die letzte Angabe wiederholt.
- Fällt das Ende des Satzes durch die Zeitbegrenzung mit dem Ende des Spielganges zusammen, so hat diejenige Mannschaft das Angaberecht, die den letzten Fehler gemacht hat.

3.2.2 Auszählen der letzten 5 Spielsekunden

3.2.2 Beginn und Ende eines Satzes mit Zeitbegrenzung werden akustisch angezeigt. Jeder Satz endet nach Auszählen der letzten 5 Spielsekunden mit Beginn des Signals.

Durch Unterbrechungen oder Verzögerungen verlorene Zeit muss im gleichen Satz nachgespielt werden.

2. Anmerkung

Die Mitgliedsverbände können in ihrem Spielbetrieb auch nach Zeit spielen. Dabei gilt:

3.3 Spiel auf Zeit

3.3 Die Spieldauer beträgt maximal 2 x 15 Minuten mit einer Halbzeitpause von höchstens 2 Minuten.

Durch Unterbrechungen oder Verzögerungen verlorene Zeit muss in der gleichen Halbzeit nachgespielt werden.

Beginn und Ende jeder Halbzeit werden akustisch angezeigt. Jede Halbzeit endet nach Auszählen der letzten 5 Spielsekunden mit Beginn des Signals.

Nach der Halbzeit wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

Die Zeit der Halbzeitpause beginnt mit Beendigung des Satzes und endet mit der Aufforderung zum Weiterspielen (anhaltender Pfiff).

Das Betreten der Spielfelder durch die Mannschaften hat zügig zu erfolgen.

3.3.1 Unentschieden – es muss eine Entscheidung herbeigeführt werden

3.3.1 Soll nach unentschiedenem Ausgang eine Entscheidung herbeigeführt werden, wird das Spiel verlängert:

- 1. Verlängerung: Auslösung nach Ziffer 1.5, Spieldauer 2 x 5 Minuten. Bei erneutem Unentschieden folgt die**
- 2. Verlängerung: Auslösung nach Ziffer 1.5, Spieldauer 2 x 5 Minuten. Bei erneutem Unentschieden wird bis zu einer Balldifferenz von 2 Gutbällen weitergespielt:**
 - Fällt das Ende dieser Spielzeit in einen laufenden Spielgang, so wird das Spiel unterbrochen und die letzte Angabe wiederholt.
 - Fällt das Ende der Spielzeit mit dem Ende eines Spielganges zusammen, so hat diejenige Mannschaft das Angaberecht, die den letzten Fehler gemacht hat.

Zwischen den einzelnen Verlängerungen beträgt die Pause höchstens 2 Minuten. In den Verlängerungen gibt es keine Halbzeitpause.

Die Zeit der Verlängerungspause beginnt mit Beendigung der 1. Verlängerung und endet mit der Aufforderung zum Weiterspielen (anhaltender Pfiff).

Das Betreten der Spielfelder durch die Mannschaften hat zügig zu erfolgen.

3.4 *Time out*

- 3.4 Bei Spielen nach 3.1 kann jede Mannschaft pro Satz eine Auszeit (Time out) von 30 Sekunden nach einem Spielgang und vorheriger Meldung beim Schiedsrichter nehmen. Die Spieler verlassen dafür das Spielfeld: Wenn nicht anders definiert, findet das Time-Out im seitlichen Auslauf auf der Seite des Referees statt.**

Die Zeit des Time out beginnt mit der Anmeldung durch den Spielführer oder den Betreuer/Trainer und endet mit der Aufforderung nach 30 Sekunden zum Weiterspielen (anhaltender Pfiff). Ein Auswechseln ist für beide Mannschaften möglich. Die Meldung zur Auswechslung kann vom Mannschaftsführer oder Trainer (Betreuer) kommen. Ein Time out kann auch von einer Mannschaft gefordert werden, die nicht im Angaberecht ist.

Das Time out einer Mannschaft wird im Spielbericht in dem dafür vorgesehenen Feld oder durch Einkreisen von „A“ bzw. „B“ in der entsprechenden Satzzeile gekennzeichnet.

Meldet eine Mannschaft ein 2. Time out in einem Satz an, so ist dieses zu unterbinden. Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit, wegen Spielverzögerung eine Ermahnung oder Verwarnung auszusprechen.

Time out Anforderungen sollten nur unmittelbar nach Abschluss eines Spielganges vom Schiedsrichter akzeptiert werden. Ist eine Mannschaft wieder spielbereit, d.h. der Angabeschläger steht wieder bereit zur Angabe, Zeit ist bereits verstrichen, ist das Time out zu verweigern und auf die nächste Möglichkeit zu verweisen.

Der Schiedsrichter kontrolliert die Eintragung (Time out) im Spielbericht und nimmt den Spielball in seine Verwahrung.

Die Wiederaufnahme des Spieles durch die Mannschaften hat zügig zu erfolgen. Bei Nichtbeachtung ist die „Zeitspielregel“ anzuwenden. Der Schiedsrichter gibt das Spiel mit einem weiteren Pfiff wieder frei.

Zwei Time out in unmittelbarer Folge (z.B. zuerst Mannschaft A, dann Mannschaft B) sind nicht möglich, da dazwischen ein Spielgang liegen muss. Des Weiteren ist ein Time out unmittelbar nach einer Satzpause oder dem Wechsel im Entscheidungssatz nicht möglich, da nicht unmittelbar nach einem Spielgang.

4 Spielgang

4. Spielgang

4.1 Wann beginnt und wann endet ein Spielgang ?

4.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauf folgenden Fehler, dem Ende eines Satzes bzw. einer Halbzeit oder einer sonstigen Spielunterbrechung.

4.1.1 Wann erfolgt eine Angabe ?

4.1.1 Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben. Nach einer sonstigen Spielunterbrechung wird die letzte Angabe wiederholt.

4.1.1.1 Sonstige Spielunterbrechung

Anmerkung

Unter "sonstiger Spielunterbrechung" ist jede Unterbrechung zu verstehen, die nicht durch einen Spielfehler nach den Regeln verursacht worden ist, also z.B. wegen Zuschauerbehinderung, Eindringen von Menschen oder Tieren ins Spielfeld, Tätlichkeiten unter Spielern u. Ä.

Rollt ein zusätzlicher Ball von außen ins Spielfeld, ist nur dann zu unterbrechen, wenn der Spielfluss gestört, der Spieler behindert wird oder Verletzungsgefahr besteht.

Bei einer Verletzung kann der Schiedsrichter jederzeit das Spiel unterbrechen. Bei einer offensichtlichen Verletzung, die einen Spieler stark behindert, muss er das Spiel sofort unterbrechen. Damit kann der Verletzte behandelt werden und jede Mannschaft hat die Möglichkeit einen oder mehrere Spieler auszuwechseln. In diesem Fall ist jedoch viel Fingerspitzengefühl des Schiedsrichters notwendig.

4.2 Wann kann ein Fehler gemacht werden?

4.2 Gewertet werden nur Fehler während eines Spielganges (Ausnahme: Ziffer 10.2.1).

Wenn bei einem Spiel ein Auswechselspieler oder Trainer vor Beendigung des Spieles das Spielfeld betritt, so kann nur auf Fehler erkannt werden, wenn das Spiel läuft (während eines Spielganges). Bei einer Unterbrechung können lediglich „Zeitspielmaßnahmen“ eingeleitet werden.

4.3 Berührung von Netz oder Pfosten

4.3 Berührung von Netz (Band/Leine) oder Pfosten während eines Spielganges durch Spieler oder Ball ist ein Fehler.

4.4 Ausball

4.4 Jeder Ball, der während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die ihn zuletzt berührt hat.

Wird der Ball außerhalb des Auslaufes von einem Nichtspieler aufgefangen, so gilt er als zu Boden gefallen. Es ist Fehler gegen die Mannschaft zu geben, die ihn zuletzt berührt hat.

Das Gleiche gilt bei Auffangen des Balles innerhalb des Auslaufs, wenn der Ball von der schlagberechtigten Mannschaft offensichtlich nicht mehr gespielt werden kann. Andernfalls gilt Auffangen als Behinderung.

Berührt ein Zuschauer oder Mitglied des Spielgerichts innerhalb des Auslaufes den Ball, ist zu prüfen, ob die schlagberechtigte Mannschaft den Ball noch hätte erreichen können.

Ist dies der Fall, so ist auf Behinderung zu entscheiden und der letzte Spielgang zu wiederholen. Ist dies nicht der Fall, bringt dies der Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, einen Fehler.

Trifft ein Ball einen Ersatzspieler, Betreuer oder Trainer innerhalb des Auslaufes (Ausnahme: Wechselspielerzone), ohne dass er vorher im Feld aufgesprungen ist, bringt das der Mannschaft einen Fehler, zu der diese Mannschaftsteile gehören.

4.5 Grundloses Betreten

4.5 Grundloses Betreten des Gegenfeldes von Spielern während eines Spielganges ist ein Fehler.

Es ist grundsätzlich nicht gestattet, das Gegenfeld während eines Spielganges zu betreten. Als Ausnahme ist ein nichtvermeidbares Auslaufen oder das Zurückspielen eines Balles, der indirekt unter dem Netz (Leine) ins Gegenfeld geraten ist, zugelassen.

Ein kurzzeitiger Übertritt über die Mittellinie, z.B. beim Anlauf oder Absprung zum Block, ist nur dann als grundloses Betreten im Gegenfeld zu werten, wenn durch unmittelbare Nähe beider Angreifer Verletzungsgefahr besteht.

Die Landung kann im gegnerischen Feld erfolgen (entspricht dem Auslaufen des Schlagmannes), ist als Auslaufen zu werten und daher gestattet.

5 Schlag

5.Schlag

5.1 Wie ist „Schlag“ definiert ?

5.1 Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit der Faust oder dem Arm zu verstehen. Der Ball darf nicht geschoben werden.

5.2 Wie oft darf womit geschlagen werden ?

5.2 Der Ball darf mit der Faust oder mit dem Arm nur einmal geschlagen werden.

5.3 Schlag mit der Faust oder dem Arm

5.3 Beim Schlag mit der Faust müssen die Fingerkuppen den Handteller berühren, der Daumen muss angelegt sein. Beim Schlag mit dem Arm darf die Hand geöffnet sein.

5.4 Schlagvarianten

Eine Ballberührung mit Arm oder Faust	erlaubt
Ballberührung mit dem Arm bei offener Hand	erlaubt
Schnelles Zurückziehen des Armes, damit der Ball Drall bekommt	erlaubt
Schlagen in der Armbeuge, ohne dass eine zweimalige Ballberührung vorliegt	erlaubt
Rundschlag mit der Faust, wenn diese geschlossen ist	erlaubt
Rundschlag mit dem Arm	erlaubt
Mehrmaliges Berühren des Balles mit Arm oder Faust	nicht erlaubt
Ball berührt Ober- und Unterarm	nicht erlaubt

6 Angabe

6. Angabe

6.1 Wer eine Angabe ausführen darf

6.1 Die Angabe darf von jedem Spieler ausgeführt werden.

6.2 Wie muss der Ball abgeworfen werden ?

6.2 Zur Angabe muss der Anschläger den Ball aus seiner Hand sichtbar abwerfen und unmittelbar über das Netz (Band/Leine) schlagen.

Die Angabe beginnt, wenn der Ball die Abwurfhand des Anschlägers zur Angabe verlassen hat und endet mit dem Zeitpunkt des Treffens des Balles.

Ein Schiedsrichter sollte besonders darauf achten, dass „geschobene (geführte) Angaben“ gleich bei der ersten Ausführung unterbunden werden.

Der Ball kann nach oben abgeworfen werden.
Die Hand kann nach unten weggezogen werden.
Wurfhand kann auch gleichzeitig Schlaghand sein.

6.2.1 Wann ist eine Angabe gültig ?

6.2.1 Die Angabe ist gültig, wenn der Ball den Boden im Gegenfeld oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Gegner berührt.

6.3 Wie wird eine Angabe ausgeführt ?

6.3 Die Angabe darf im Laufen, Springen, Stehen oder Gehen erfolgen.

Laufen und Springen sind jedoch nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt.

Verlässt der Spieler im Zuge der Angabe mit dem Standbein den Boden, so muss die erste Bodenberührung vor der Angabelinie erfolgen.

Gleichzeitige Bodenberührung mit einem Bein vor und einem Bein hinter der Angabelinie ist nicht als Fehler zu werten.

Die Angabe im Stehen beinhaltet bereits die erste Bodenberührung, wenn die zweite Bodenberührung nicht durch das Standbein erfolgt.

Eine Angabe aus dem Gehen führt zu einer Angabe im Stehen und ist daher nach Absatz 4 gültig.

Abheben des Standfußes nach der Angabe und Landung im 3m- Raum ist immer Fehler.

Es spielt in dieser Situation überhaupt keine Rolle, ob der Standfuß den 3m – Raum vor oder nach der Angabe direkt berührt, da die Angabe im Stehen nur dann bereits die erste Bodenberührung beinhaltet, wenn die zweite Bodenberührung nicht durch das Standbein erfolgt.

Berührt ein Spieler im Zuge der Angabe aus dem Stand mit dem Standbein die Angabelinie, bevor das andere Bein Bodenkontakt hatte, ist auf Fehler zu entscheiden. Hintergrund: Um eine neue Position für das Standbein zu finden, muss es zuerst die ursprüngliche Position verlassen, das wird von uns als Abheben vom Boden/Sprung interpretiert.

Dadurch ergibt sich auch, dass die Regeln für Sprungservice gelten, bei dem auch der erste Bodenkontakt außerhalb des 3m-Raums sein muss.

„Fehler“ und „kein Fehler“ bei der Angabe

Angabe aus dem Stand:

a) Spieler steht vor der Angabelinie >>> Ballaufwurf >>> Schlagen des Balles >>> Standbein bleibt vor der Angabelinie stehen >>> Schwungbein berührt Angabelinie, Dreimeterraum oder Feld außerhalb >>>> **kein Fehler**

b) Spieler steht vor der Angabelinie >>> Ballaufwurf >>> Schlagen des Balles >>> Standbein bleibt vor der Angabelinie stehen >>> Schwungbein berührt Angabelinie, Dreimeterraum oder Feld außerhalb >>> Spieler berührt nun mit dem Standbein die Angabelinie, den Dreimeterraum oder Feld außerhalb oder er hebt vom Boden ab >>>> **kein Fehler**

c) Spieler steht vor der Angabelinie >>> Ballaufwurf >>> Schlagen des Balles >>> Spieler rutscht oder springt mit dem Standbein (kann auch nur die Ferse sein) im Zuge dieser Angabe auf die Angabelinie, in den Dreimeterraum oder aus dem Feld >>> Schwungbein berührt erst nun den Boden >>>> **Fehler**

e) Spieler steht vor der Angabelinie >>> Ballaufwurf >>> ein Bein berührt nun Angabelinie, Dreimeterraum oder das Feld außerhalb >>> Schlagen des Balles >>> **Fehler**

d) Spieler steht vor der Angabelinie >>> Ballaufwurf >>> Schlagen des Balles >> Spieler berührt mit dem Standbein die Angabelinie und mit dem Schwungbein gleichzeitig die Angabelinie, den Dreimeterraum oder das Feld außerhalb >>>> **Fehler**

e) Spieler steht mit einem Bein auf der Angabelinie, im Dreimeterraum oder außerhalb das Spielfeldes >>> Ballaufwurf >>> Schlagen des Balles >>> **Fehler**

Gleiches gilt für die Angabe aus dem Gehen oder Laufen

Sprungangabe

a) Spieler läuft an >>> Ballaufwurf >>> Absprung mit beiden Beinen >>> Schlagen des Balles >>> Landung mit einem Bein zuerst vor der Angabelinie, mit dem zweiten Bein danach auf der Angabelinie, im Dreimeterraum oder außerhalb des Feldes >>> **kein Fehler**

b) wie a, aber gleichzeitiges Landen beider Beine >>>> **kein Fehler**

c) wie a, aber Spieler landet mit einem Bein zuerst auf der Angabelinie, im Dreimeterraum oder außerhalb des Feldes >>> **Fehler**

d) Spieler läuft nicht an, sondern er springt aus dem Stand vom Boden ab >>> gleich wie a-c

6.3.1 Kein Spieler im Gegenfeld

6.3.1 Während der Angabe darf sich kein Spieler der angehenden Mannschaft im Gegenfeld befinden.

Ein Aufenthalt im eigenen 3m-Raum ist für die restlichen Spieler, die die Angabe nicht ausführen, erlaubt.

6.3.2 Wann darf der Dreimeterraum betreten werden ?

6.3.2 Die Angabelinie, der Raum zwischen Mittel- und Angabelinie und der Boden außerhalb des Spielfeldes dürfen vom Anschläger erst dann betreten werden, wenn seine erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt ist.

Nach einer Angabe im Springen ist eine gleichzeitige Bodenberührung mit einem Fuß vor der Angabelinie und mit einem Fuß auf oder hinter der Angabelinie nicht als Fehler zu werten.

6.3.3 Ein Bein darf in den Dreimeterraum gespreizt werden

6.3.3 Der Anschläger darf mit einem Bein über die Angabe- oder Seitenlinie hinüberspreizen.

Das zweite Bein muss auf jeden Fall bis nach dem Abschlag des Balles vor der Angabelinie stehen bleiben.

6.4 Ohne Verzögerung

6.4 Die Angabe ist ohne Verzögerung zu beginnen und durchzuführen.

Stellt der Schiedsrichter bei der Angabe eine Verzögerung fest, ist der Spieler zu ermahnen, des Weiteren zu warnen und bei jeder weiteren Verzögerung ein Strafpunkt zu geben.

6.4.1 Begonnene Angabe wird nicht beendet

6.4.1 Wird eine begonnene Angabe nicht durchgeführt, weil der Ball nicht mehr geschlagen wird, ist dies ein Fehler.

6.4.1.1 „Auftippen“ ist erlaubt

Ein Auftippen nach unten kann nicht als Fehler gewertet werden. Auch dann nicht, wenn zuvor ein Abwurf nach oben vorgetäuscht wurde, der Ball die Hand jedoch nicht verlassen hat.

6.4.1.2 Was ist eine begonnene Angabe ?

Da zur Angabe nicht angepfeifen wird, ist es für den Schiedsrichter nicht einfach, den Abwurf zur Angabe sauber zu definieren, z.B. leichtes Verlassen der Schlaghand. Es wird daher empfohlen, die Auslegung „Abwurf zur Angabe“ großzügig zu definieren.

Jegliches „Angabenzuspiel“ von innerhalb des Spielfeldes ist als Fehler zu werten. Ein Angabenzuspiel von außerhalb des Spielfeldes ist nicht als Fehler zu werten.

6.5 Die Angabe, eines der schwierigsten Elemente

Bei dem Element Angabe hat der Schiedsrichter mehrere, zeitlich dicht aufeinanderfolgende Abläufe zu beobachten.

Er hat auf den Übertritt zu achten und die Folgemöglichkeiten, Band, Körper oder Aus, die sehr schnell hintereinander folgen, zu erkennen.

Folgende Hinweise können die Beobachtung des Angabeablaufes optimieren. Je nach Angabetyp und Situation müssen bestimmte Beobachtungen verstärkt bzw. vernachlässigt werden.

6.5.1 Häufigste Schiedsrichterfehlleistung

Bei der Angabe ist die häufigste Fehlleistung der Schiedsrichter zu beobachten. Jede nicht den Regeln entsprechende Angabe ist als Gutpunkt für die gegnerische Mannschaft zu werten, auch bereits die erste. Sollten bei einer Angabe Zweifel aufkommen, so ist bei den folgenden Angaben bei dem entsprechenden Spieler die Aufmerksamkeit auf den zweifelhaften Punkt zu verstärken.

6.5.2 Bester Standort

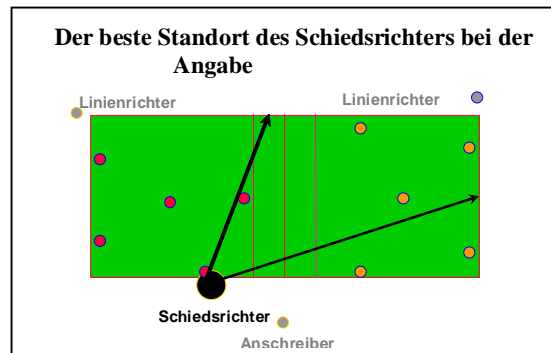
Der Standort ist, je nach Bewegungsablauf des Anschlägers, individuell einzunehmen.

Am besten ist es, wenn der Schiedsrichter die Anschläger vor dem Spiel beobachtet, um den Stil der Angabe zu erkennen und daraus Schlüsse zu ziehen, den optimalen Standort zu wählen.

6.5.2.1 Das Standbein des Anschlägers bleibt in der Regel fest auf der Erde und bewegt sich nicht nach vorne

Hier sollte sich der Schiedsrichter ca. 3-5m hinter die Mittellinie, dicht an die äußere Begrenzung, um die Auslinie optimiert beobachten zu können, stellen.

Er kann damit den Übertritt, der ja bei solchen Angaben vor dem Schlag schon erkennbar ist, das Band (Netz, Leine) und die erste Ballberührung von Gegner oder Boden sehr gut erkennen, da eine Kopf- und Blickbewegung nur ganz gering notwendig ist. (Jeder Schiedsrichter sollte sich hier individuell den optimierten Platz suchen)



6.5.2.2 Der Anschläger macht eine Sprungangabe mit Anlauf

Hier ist ebenfalls der Standort wie oben erwähnt zu wählen.

Da in der Regel der Ball nach der Landung bereits das Band (Netz, Leine) überschritten hat, ist eine gleichzeitige Beobachtung von dort am besten möglich.

6.5.2.3 Der Anschläger hüpft bei jeder Angabe leicht nach vorne und landet recht dicht vor oder auf der Angabelinie

Hier muss der Standort nahe der 3m-Linie gewählt werden, um sicher den eventuellen Übertritt zu erkennen. Steht der Anschläger sehr dicht auf der Seite des Schiedsrichters, so muss sich der Schiedsrichter so weit wie möglich und nötig vom Feld weg platzieren.

Der Nachteil dieser Position liegt in der Notwendigkeit, den Blick mit einer schnellen Kopfdrehung vom Fuß des Anschlägers über das Band (Netz/Leine) bis zur ersten Boden- oder Gegnerberührung zu schwenken und gleichzeitig den Übertritt, die Bandberührung oder den Aus-, zweimal auf - oder Körperball zu erkennen und zu ahnden.

6.5.3 Allgemeine Empfehlungen

Es ist empfehlenswert, diese Positionen zu trainieren.

Bei möglichen Hindernissen, z.B. in Hallen, muss individuell verfahren werden.

Wenn bei einem möglichen Übertritt auch nur geringe Zweifel auftauchen, so achtet der Schiedsrichter bei der(n) folgenden Angabe(n) ganz besonders auf diese Situation.

Ganz kritisch ist die Wechselschrittangabe, bei der sehr schwer erkennbar ist, welcher Fuß zuerst gelandet ist. Für diese Angaben ist häufiges Schiedsrichtertraining erforderlich. Das Mindeste ist die Beobachtung eines solchen Anschlägers vor dem Spiel.

Viele Beobachtungen haben gezeigt, dass hier oft unterschiedlich gelandet wird. Je nachdem ob die Angabe voll durchgezogen ist oder nur leicht (halblang) geschlagen wird.

Die Wahrscheinlichkeit der Erstlandung mit dem vorderen Fuß ist bei einer voll durchgezogenen Angabe eher gegeben. Häufig rutscht auch nur das Standbein über den Boden rückwärts, es verlässt also den Boden nicht, berührt den Rasen >>>> kein Übertritt!!

Um bei der Angabe immer die richtige Entscheidung zu treffen, ist umfangreiches Training und Beobachtung notwendig.

7 Rückschlag und Zuspiel

7. Rückschlag und Zuspiel

7.0 *Wie oft darf geschlagen werden und wo ist der beste Standort ?*

7.0.1 Standort des Schiedsrichters beim Rückschlag

7.0.1.1 Grundsätzliches

Bei der Beobachtung einer Spielsituation sollte der Schiedsrichter immer versuchen, den besten Standort so schnell einzunehmen, dass er die kritische Situation immer im Ruhezustand beobachten kann. Aufgrund des breiten Pfostenschutzes könnte dieser Standort bereits neben dem 3-Meteraum der verteidigenden Mannschaft sein, wenn der Ball der angreifenden Mannschaft erst zugespielt wird.

7.0.1.2 Normale Spielsituation

Bei allen Situationen, in denen es zu keiner Blocksituation kommen kann, sollte der Schiedsrichter ca. 3-5 m von der Mittellinie in Richtung des Feldes stehen, in dem der Angriff läuft, oder wie bei 7.0.1.1. erwähnt.

7.0.1.3 Spielsituationen am Band

Wird der Ball beim Rückschlag in Netz (Band-, Leinen-)nähe erwartet, so ist die Position möglichst dicht beim Pfosten der Angriffsseite zu wählen. Manchmal hat man aber sogar die beste Sicht, wenn man, sofern der Ball weit über dem Netz zu erwarten ist, den Angreifer vom Gegenfeld aus beobachtet. Nicht in der Halle bei Blocksituationen!!!!

Jeder Schiedsrichter entscheidet jedoch für sich persönlich den für ihn besten Standort.

7.1 *Wie oft darf geschlagen werden ?*

- 7.1** Der Ball darf in jedem Feld
- nur einmal von demselben Spieler,
 - nur dreimal im Ganzen geschlagen werden,
 - nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.

7.1.1 Zwei Spieler schlagen gleichzeitig

- 7.1.1** Schlagen zwei Spieler einer Mannschaft den Ball gleichzeitig, so gilt dies für zwei Schläge.

Der Schiedsrichter zeigt dies optisch an (Erheben von Daumen und Zeigefinger) und unterstützt durch Zuruf „zweimal berührt“ den Spielfluss und die Klarheit.

7.2 *Gültiger Schlag*

- 7.2** Der Ball ist gültig zurückgeschlagen, wenn er über das Netz (Band/Leine) hinweggeschlagen wird und darauf im Gegenfeld den Boden oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Gegner berührt.

Wird ein Schlag über dem Netz (Band/Leine) im Gegenfeld direkt unter dem Netz (Band/Leine) wieder in das eigene Feld geschlagen, so ist dies ein Fehler.

Fehler ist zu geben, wenn der Ball über die Netzpfosten geschlagen wird, da das Berühren der über der Höhe von 2m bzw. 1,90m liegenden Pfostenteile in der Halle durch den Ball oder den Spieler ebenfalls als Fehler zu werten ist.

Berührt der Ball die Mittellinie, so ist er gültig. (Ausnahme: Nach Blocksituation)

7.2.1 Schlag direkt unter der Leine

- 7.2.1** Ein unter dem Netz (Band/Leine) durch unmittelbaren Schlag in den Luftraum des Gegenfeldes geschlagener Ball wird im Zeitpunkt des Unterschreitens des Netzes (Band/Leine) ungültig.

7.2.1.1 Ball fliegt in den gegnerischen Auslauf oder ins Aus

Fliegt ein Ball außerhalb der seitlichen Begrenzungen (Pfosten) ins Gegenfeld, so darf er noch direkt zurückgespielt werden, sofern er nicht über oder unter dem Netz (Band/Leine) in das eigene Feld zurückgespielt wird.

7.3 *Schlagen über dem Netz im Gegenfeld*

- 7.3** Das Schlagen im Gegenfeld über das Netz (Band/ Leine) hinweg vom eigenen Feld aus ist erlaubt.

7.4 *Schlagen über dem Netz im Gegenfeld ist auch bei indirektem Spiel erlaubt*

- 7.4** Zum Rückschlag ist eine Mannschaft auch dann berechtigt, wenn der aus dem Gegenfeld geschlagene oder der vom Boden im Gegenfeld weggesprungene Ball das Netz (Band/Leine) noch nicht überschritten hat.

Ein Übergreifen über das Band (Netz/Leine) ist jederzeit erlaubt. Beide Mannschaften sind zu jedem Zeitpunkt gleichberechtigt schlagberechtigt.

7.5 Zurückspielen des Balles unter dem Netz

7.5 Das Zurückspielen des Balles unter dem Netz (Band/ Leine) ist gestattet, wenn er vom Boden des eigenen Feldes weg unter dem Netz (Band/Leine) durchgesprungen und noch nicht zu Boden gefallen ist.

Bei diesem Zurückspielen darf die gegnerische Mannschaft nicht behindert werden. Ist nicht zu erkennen, dass versucht wird, den Ball zurückzuspielen, sondern wird er in eine andere Richtung geschlagen, so ist dies sofort als direkter Schlag unter dem Band zu werten, also als Fehler.

7.5.1 Zurückspielen des Balles über das Netz

7.5.1 Das Zurückspielen des Balles aus dem Gegenfeld über das Netz (Band/Leine) hinweg ins eigene Feld ist ein Fehler.

Ein Ball, der beim „Überschlag“ die Decke im gegnerischen Feld berührt und in das eigene Feld zurückfliegt, ist als Fehler zu werten.

Berührt ein Spieler bei seinem Übergreifen über das Band im Gegenfeld den Ball, es kommt jedoch zu keiner Blocksituation, und der Ball springt an die Decke im Feld des abwehrenden Spielers, so ist weiterzuspielen, die erste Ballberührung ist jedoch bereits vollzogen (= Abwehr an die Decke).

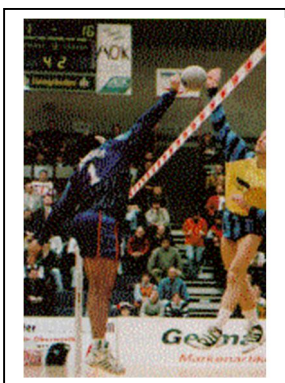
Fehler ist in derselben Situation für den abwehrenden Spieler zu geben, wenn der Ball von dessen Faust, die sich durch sein Übergreifen im Gegenfeld befindet, an die Decke im Feld des angreifenden Spielers springt.

7.5.2 Indirekter Ball unter dem Netz darf vom Gegner nicht berührt werden

7.5.2 Ein Ball, der vom Boden weggesprungen und ohne Berührung durch die schlagberechtigte Mannschaft unter dem Netz (Band/Leine) ins Gegenfeld gelangt ist, darf vom Gegner nicht berührt werden, bevor er in dessen Feld zu Boden gefallen ist. Diese Regel ist nicht anwendbar, wenn der Ball nach dem zweiten Schlag den Boden im eigenen Feld berührt hat.

Dies bedeutet, dass der bereits zweimal gespielte Ball mit dem darauffolgenden Unterschreiten des Netzes als Fehler zu werten ist.

7.6 Wiederholung der letzten Angabe nach einem Block



7.6 Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block

- das Netz (Band/Leine),
- den Pfosten,
- die Mittellinie,
- oder fällt er außerhalb des Feldes zu Boden oder in direktem Flug unter dem Netz (Band/Leine) hindurch, zählt dies nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.

Halle

Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block die Decke oder fällt er außerhalb des Feldes an die Wand, zählt dies ebenfalls nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.

Anmerkung

Ein Block ist nur gegeben, wenn beide Spieler den Ball gleichzeitig oder - für den Schiedsrichter nicht erkennbar - extrem kurz hintereinander berühren.

7.6.1 Der erste Schlag ist nach dem Block nicht vergeben

7.6.1 Nach einem Block ist der erste Schlag für die Mannschaft, in deren Feld der Ball gelangt, und für ihren beteiligten Spieler nicht vergeben. Die Mannschaft hat das Recht auf drei weitere Ballberührungen.

7.6.1.1 Nach dem Block darf auch direkt gespielt werden

Der Blockspieler darf nach dem Block den Ball sowohl direkt als auch nach einer Bodenberührung weiter spielen.

7.6.2 Block, die schwierigste Aufgabe für einen Schiedsrichter

Block - hier ist der Schiedsrichter besonders gefordert!

Der Block ist sicher die schwierigste Situation, die ein Schiedsrichter zu entscheiden hat. Daher ist es sinnvoll, solche Blocksituationen „schiedsrichtermäßig“ häufig zu trainieren.

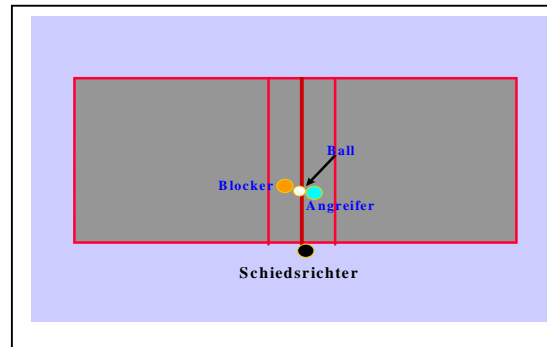
7.6.3 Optische Anzeige

Der Schiedsrichter zeigt nach jeder Blocksituation diese durch das senkrechte Erheben eines Armes mit geschlossener Faust deutlich an. Er kann dies akustisch mit dem Ruf „Block“ unterstützen.

7.6.4 Wie kann der Schiedsrichter am besten Blocksituationen entscheiden ?

7.6.5 Standort beim Block

Der beste Standort ist sicher ganz dicht am Pfosten. Diesen Standort sollte der Schiedsrichter sofort einnehmen, wenn eine Blocksituation absehbar ist. Der Schiedsrichter sollte dies erkennen, wenn der Ball den Arm des Zuspielers verlassen hat, weiters ist zu beachten, dass der Blick auf das Netz durch keinen der Spieler verdeckt ist.



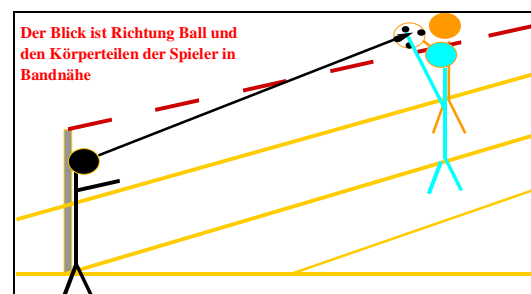
7.6.5.1 Lauf des Blickes beim Block

Der Lauf des Blickes wird sich beim Absprung der Blockbeteiligten zuerst auch auf die Füße konzentrieren, um festzustellen, dass diese das Gegenfeld nicht betreten.

Nach dem Absprung der Spieler wird bis zum Ende der kompletten Aktion beobachtet, ob einer der Beteiligten mit dem Körper das Netz (Band/Leine) berührt.

Gleichzeitig ist darauf zu achten, ob beide Spieler den Ball gleichzeitig berühren. Nur dann sprechen wir von Block.

Ist dies der Fall, zeigen wir durch Erheben einer Faust den Block an.



7.6.5.2 Nicht gleichzeitiges Berühren des Balles

Berühren die Spieler den Ball nicht gleichzeitig - es ist also ein „Klick“ und ein „Klack“ zu hören - so ist dies kein Block. Der Schiedsrichter muss in diesem Falle, sofern er dies auch so gesehen hat, entscheiden, wer den Ball zuletzt berührt hat, um dann je nach Folgesituation die Entscheidung zu fällen.

Je besser der Schiedsrichter ist, umso eher kann er das „Klick“ und das „Klack“ unterscheiden und trifft jeweils die richtige Entscheidung. Der zuletzt Berührende ist verantwortlich für die folgende Aktion.

7.7 Direktes Spiel außerhalb des Feldes

7.7 Ist der Ball beim Versuch, ihn zuzuspielen oder zurückzuschlagen, über die Seiten- oder Hinterlinie des eigenen Feldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball darf sowohl einem Mitspieler zugespielt als auch unmittelbar über das Netz (Band/Leine) geschlagen werden.

7.8 Behinderung durch den Gegner

7.8 Wird ein Spieler von einem Gegner behindert, so bringt das der behinderten Mannschaft einen Vorteil. Ist ein Spieler noch schlagberechtigt, so hat er stets Vorrang und darf auch im Gegenfeld nicht behindert werden.

Eine Behinderung liegt auch dann vor, wenn sie absolut unabsichtlich erfolgt.

7.8.1 Behinderung durch andere

7.8.1 Werden ein Spieler oder ein Spielvorgang durch Zuschauer, Spielrichter oder ein anderes Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder des Auslaufes behindert, so ist kein Fehler zu geben. Die letzte Angabe wird wiederholt. Behinderung durch die Schuld eigener Mitspieler, Auswechselspieler und Mannschaftsbetreuer ist ein Fehler der eigenen Mannschaft.

7.8.1.1 Vor dem Spiel Betreuer und Trainer identifizieren

Es ist deshalb wichtig, sich vor dem Spiel darüber Klarheit zu verschaffen, wer Auswechselspieler, Betreuer bzw. Trainer ist. (Siehe Spielbericht)

Wird z.B. ein Ball von einem Auswechselspieler oder Trainer innerhalb des Auslaufes während eines Spielganges berührt, so ist dies als Fehler für diese Mannschaft zu werten. (Ausnahme: Punkt 4.4)

8 Wertung

8. Wertung

8.1 Wie wird gewertet?

8.1 Jeder Fehler wird als Gutball für die gegnerische Mannschaft gewertet.

8.2 Wie wird der Spielbericht ausgefüllt?

8.2 Die erzielten Gutbälle werden für jede Mannschaft mit arabischen Ziffern in zeitlicher Reihenfolge im Spielbericht eingetragen.

8.2.1 Beispiel für den Spielberichteintrag

8.2.1 Beispiel:

A	1		2	3				4	5		6	7	-	-	8	9		10	11	A
B		1			2	3	4	5			6		7	8			9			B

Ein Entwerten der Leerfelder innerhalb des Satzes (wie bei 7 und 8 gezeigt) ist nicht erlaubt.

8.2.2 Eine besondere Aufmerksamkeit vor und während des Spieles gilt dem Anschreiben

Der Schiedsrichter achtet darauf, dass der Anschreiber die Aufgabenstellung beherrscht.

Bei nicht vorhandener Anzeige sollte der Anschreiber jede Änderung des Ergebnisses laut und deutlich bekannt geben, zumindest die Änderungen dem Schiedsrichter quittieren.

9 Spielrichter

9. Spielrichter

9.1 Wer ist Spielrichter?

9.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter und ein Anschreiber zur Seite stehen.

Halle

Die Mitgliedsverbände dürfen in ihrem Spielbetrieb zwei Schiedsrichter einsetzen.

9.2 Schiedsrichtergrundsätze

9.2 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Er kann durch die Linienrichter unterstützt werden.

Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Halle

Werden zwei Schiedsrichter eingesetzt, so entscheidet während des Spieles jeder Schiedsrichter über gesehene Fehler und ist dafür allein, ohne Rücksprache mit dem anderen Schiedsrichter, verantwortlich.

9.2.1 Aktivitäten vor dem Spiel, während des Spieles und nach dem Spiel

9.2.1 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung, sorgt für die Richtigkeit des Spielberichtes und führt die Auslösung durch.

Beim Spiel nach Zeit sorgt er auch für die Zeitnahme. Die Zeitnahme kann auch zentral erfolgen, der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Feld verantwortlich.

Wenn die Spielleitung vergisst, rechtzeitig die Halbzeit oder das Ende des Spieles abzupfeifen, so übernimmt dies der Schiedsrichter.

Hier wird empfohlen, vor dem Abpfiff jeweils das Ankündigen der letzten 5 Spielsekunden abzuwarten. Kommt dieses Signal nicht, dann muss der Schiedsrichter eigenständig so laut abzählen und pfeifen, dass ggf. auch benachbarte Felder dies mithören und entsprechend reagieren können.

Halle

Werden zwei Schiedsrichter eingesetzt, so überzeugt sich nach Vereinbarung einer der beiden Schiedsrichter vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung, sorgt für die Richtigkeit des Spielberichtes und führt die Auslösung durch.

Detailaufgaben laut Schiedsrichterordnung

9.2.1.1 Alleiniger Leiter

Der Schiedsrichter ist alleiniger Leiter des Spieles. Er entscheidet unabhängig und endgültig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Seine Aufgaben ergeben sich aus den Spielregeln der IFA.

9.2.1.2 Aufgaben vor dem Spiel

9.2.1.2.1 Spielformular und Zeitvergleich, rechtzeitig am Spielort

Der Schiedsrichter sollte 30 Minuten vor Spielbeginn am Spielort anwesend sein.

Er nimmt das Spielformular bei der Spielleitung entgegen und vergleicht die Uhren bei zentraler Zeitnahme. Dies muss so rechtzeitig erfolgen, dass die Aufgaben vor dem planmäßigen Spielbeginn erfolgen können.

9.2.1.2.2 Prüfung von Spielgerät

Er prüft Spielfeld, die Spielgeräte und Spielkleidung auf ordnungsgemäßen Zustand und sorgt für die Behebung von Mängeln durch den Veranstalter bzw. Mannschaftsführer.

9.2.1.2.3 Prüfung der Spielberechtigungen

Er prüft die Spielberechtigung, sofern dies nicht bereits durch den Techn. Delegierten erfolgt ist.

9.2.1.2.4 Formulareintragungen

Er sorgt für den namentlichen Eintrag der Spieler im Spielformular.

Die tatsächlich zu Beginn eingesetzten Spieler werden im Spielbericht markiert. (X). (Ergänzungen und Auswechslungen weiterer Spieler werden nachgetragen).

9.2.1.2.5 Auslosung der Felder

Er lost die Felder aus.

Durch einen anhaltenden „Pfiff“ werden die Mannschaften ca. 5 Minuten vor Spielbeginn aufgefordert, das Einspielen einzustellen, sodass 3 Minuten vor Spielbeginn das Auslosen der Platzwahl erfolgen und das Spiel pünktlich beginnen kann.

Er lost mit den Mannschaftsführern Feld oder Ball (und somit erste Angabe) aus.

9.2.1.2.6 Abstimmung mit den Spielrichtern

Er stimmt sich mit den übrigen Spielrichtern ab. Dies sollte vor der Auslosung vorgenommen werden.

Ist eine Anzeigetafel vorhanden, so ist vorrangig die Übereinstimmung vom tatsächlichen Spielstand und der Anzeige zu prüfen.

Linienrichter:

Linienrichter dürfen während eines Spieles nur aufgrund besonderer Umstände (Übelkeit o. Ä.) ausgewechselt werden.

9.2.1.2.7 Der Schiedsrichter gibt das Spiel frei

Sind alle Vorbereitungen für das Spiel abgeschlossen, Mannschaften und Spielrichter bereit, so gibt der Schiedsrichter mit einem kräftigen Pfiff das Spiel frei.

9.2.2 Maßnahmen aus der Spielregel

9.2.2 Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abubrechen. Spielunterbrechungen, Nachspielzeiten und Vorteile werden von ihm durch deutlich sichtbares Betreten des Spielfeldes, Zuruf, Pfiff und Zeichen angezeigt.
Beim Spiel nach Zeit werden von ihm auch Beginn und Ende der Halbzeiten angezeigt.
Die Dauer der Nachspielzeit ist unmittelbar nach dem Spielgang (Unterbrechung) oder der Spielverzögerung bekannt zu geben.

9.2.2.1 Aufgaben während des Spieles

9.2.2.1.1 Neutrale Entscheidungsfindung

Der Schiedsrichter trifft seine Entscheidungen kurz und knapp auf Grund visueller Wahrnehmung und lässt sich durch Spieler, Betreuungspersonen oder Zuschauer nicht beeinflussen. Das Gehör darf ihm die Richtigkeit seiner optischen Wahrnehmung nur bestätigen.

Je sicherer ein Schiedsrichter bei einer getroffenen Entscheidung ist, desto stärker kann er diese Entscheidung auch vertreten.

Natürlich ist ein Schiedsrichter auch Mensch und macht deshalb Fehler. Ein guter Schiedsrichter zeichnet sich dadurch aus, dass diese Fehler auf ein Minimum beschränkt sind. Erkennt ein Schiedsrichter sofort seine falsch getroffene Entscheidung, so kann er diese revidieren.

Am allerwichtigsten bei einer Entscheidung ist:

Klar, deutlich und sicher muss jeder Gutpunkt durch einen Pfiff dokumentiert werden.

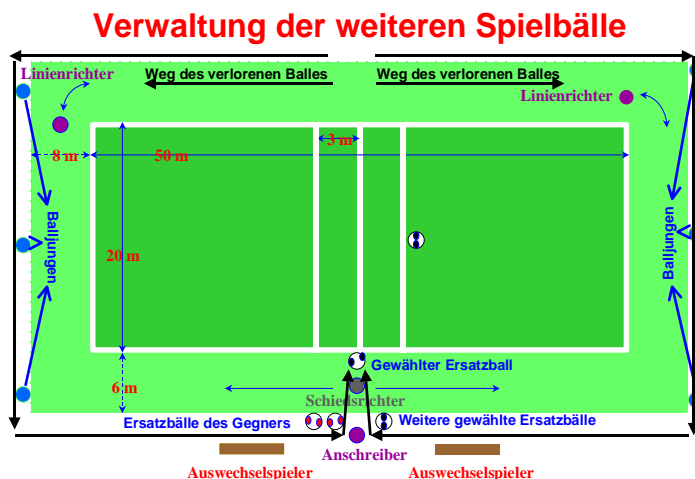
Er überwacht die Aufzeichnungen im Spielformular.

In regelmäßigen Abständen ist die Aufzeichnung des Anschreibers zu prüfen.

9.2.2.1.2 Verwahrung der Bälle

Er verwahrt die nicht gespielten, von den Mannschaften vorgelegten Bälle.

Der nächste Ball, der möglicherweise ins Spiel gebracht werden soll, liegt direkt neben dem Pfosten. Alle weiteren Bälle 3 - 5 m hinter dem Pfosten.



9.2.3 Signalisierung eines Gutpunktes

9.2.3 Jeden Gutball und den Grund dafür gibt er bekannt. Gleichzeitig zeigt er in Richtung der Mannschaft, die den Gutball erzielt hat.
Entscheidet er auf Wiederholung der letzten Angabe, zeigt er in Richtung beider Mannschaften.
Er sorgt für richtige Buchung durch den Anschreiber und für eine laufende Ansage oder Anzeige des Spielstandes.

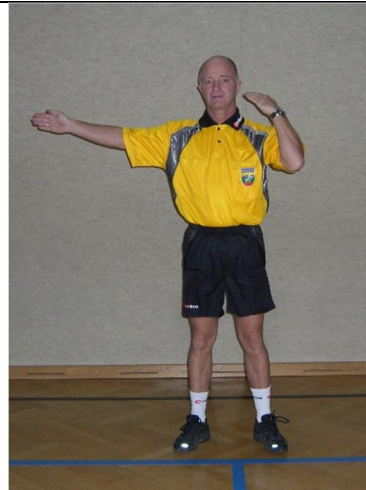
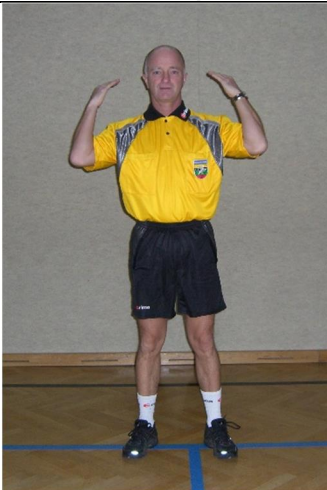
9.2.3.1 Gestik

Er zeigt Spielunterbrechungen wegen Fehlers durch Pfiff an und weist durch Handzeichen auf die begünstigte Mannschaft deutlich an.

Vor allem bei Hallenspielen, bei denen die Zuschauer sehr häufig lautstark die Stimme des Schiedsrichters übertreffen, aber auch wegen des besseren Verständnisses für Zuschauer und Spieler, ist es notwendig, deutlich mit Gestik zu arbeiten. Neben dem deutlichen kurzen Pfiff bei allen Fehlern muss die Gestik wie folgt immer unterstützen:

1. Ausbälle

Beide geöffneten, nach hinten gerichteten Hände zeigen mit abgewinkelten Armen neben dem Kopf nach hinten. Danach geht ein Arm in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.



2. Körper

Eine Hand zeigt auf den Körperteil, den der Ball berührt hat. Der zweite Arm zeigt in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.



3. Netz (Band/Leine)

Ein ausgestreckter Arm mit geöffneter Hand zeigt in Richtung Netz (Band/Leine). Der zweite Arm zeigt in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.



4. Übertritt

Ein ausgestreckter Arm mit geöffneter Hand zeigt in Richtung Angabelinie. Der zweite Arm zeigt in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.



5. 2 - mal auf

Der gestreckte Arm zeigt mit zwei gespreizten Fingern nach unten. Der zweite Arm zeigt in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.



6. Time out oder sonstige Spielunterbrechung

Ein abgewinkelter Arm zeigt mit geöffneter Hand nach oben, die andere geöffnete Hand wird mittig über die senkrechte Hand gelegt (Time out).



7. Block

Der rechte oder linke gestreckte Arm wird mit geschlossener Faust senkrecht nach oben gehalten.



8. Wiederholung der letzten Angabe

Beide Arme zeigen waagrecht nach außen, die Daumen zeigen nach oben.



9. Auswechslung

Die Auswechslung ist durch Kreisen beider Hände über dem Kopf zu signalisieren.



10. Ball war knapp gut

Wenn ein Ball knapp und scharf noch im Feld gelandet ist, so zeigen beide Hände zum Boden.



11. Unterhalb

Fliegt ein Ball unter dem Band hindurch, so ist mit offener Hand, die Handfläche zeigt nach oben, vor dem Körper der Arm schräg nach unten gerichtet, die Flugbahn des Balles nachzuzeigen.



12. Decke

Berührt der Ball nach einem Überschlag die Decke, so weisen beide Hände mit geöffneter Handfläche nach oben.

Der zweite Arm zeigt danach in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.



13. Unsportliches Verhalten

Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter das Recht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen zu verhängen:

- Verwarnung (gelbe Karte),
- Ausschluss im laufenden Spiel, bis beide Mannschaften zusammen 10 Gutbälle erzielt haben ("Zeitstrafe"; gelbe und rote Karte),
- Feldverweis (rote Karte).



14. Ausballanzeige

Aus

Nicht gesehen

Ball ist im Feld gesprungen und anschließend an die Wand.



9.2.3.2 Einsprüche

Einsprüche - auch solche gegen Tatsachenentscheidungen- sind auf dem Spielformular sofort zu vermerken.

9.2.3.3 Fragen von Mannschaftsführern

Auf Fragen des Mannschaftsführers- bei Jugendmannschaften ggf. einer volljährigen Betreuungsperson- muss der Schiedsrichter antworten. Er gibt die Antwort kurz und klar und lässt keine Diskussion zu.

9.2.3.4 Nachspielen von Zeit

Die Pflicht zum Nachspielen der durch Unterbrechungen und Verzögerungen verlorenen Zeit ist eng auszulegen. Absichtliche Spielverzögerungen („Zeitschinden“) sind durch Verlängerung der Spielzeit streng zu ahnden. Durchgreifen von Anfang an verhindert Wiederholungen.

Die Nachspielzeit ist den Mannschaftsführern sofort nach Beschluss dieser Maßnahme mitzuteilen.

9.2.3.5 Verhalten in kritischen Situationen

Wie verhalte ich mich in kritischen Situationen?

Sicher wird jeder Schiedsrichter in Situationen kommen, in denen er möglicherweise eine oder mehrere falsche Entscheidungen getroffen hat.

Tip 1: Stelle ich fest, dass ich eine falsche Entscheidung getroffen habe, so kann ich diese ohne weiteres zurücknehmen, wenn es der Spielgang zulässt.

Tip 2: Ist dies nicht mehr möglich, versuche ich trotzdem ruhig zu bleiben, tief zu atmen und kommende Situationen gut zu meistern.

Tip 3: Bei Anfragen (Protesten) durch den Mannschaftsführer erklärt der Schiedsrichter, dass er dies so und so gesehen habe. Er lässt sich auf keine Diskussionen ein; ggf. mit Ermahnung, Verwarnung reagieren.

Artet das Spiel aus oder fühlt sich der Schiedsrichter durch Zuschauer bedroht, so hat er den Mannschaftsführern bzw. dem Veranstalter die notwendigen Weisungen zu erteilen. Der Schiedsrichter hat auf jeden Fall die Pflicht, alle Maßnahmen zu ergreifen, welche die klaglose Beendigung des Wettspieles ermöglichen.

9.2.4 Standort

9.2.4 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spieles außerhalb des Spielfeldes auf; Ausnahme siehe Ziffer 9.2.2.

Da in 9.2.2 beschrieben ist, dass das deutliche Betreten des Feldes durch den Schiedsrichter als Unterbrechung anzusehen ist, ist diese Maßgabe besonders zu beachten.

Sollten besondere örtliche Umstände ein Betreten des Feldes unumgänglich machen, so ist dies vor dem Spiel mit den Mannschaftsführern abzusprechen.

9.2.5 Aufgaben nach dem Spiel

9.2.5 Nach dem Spiel gibt er das Ergebnis bekannt.

Die Richtigkeit der Eintragungen im Spielbericht ist vom Schiedsrichter, Anschreiber und beiden Mannschaftsführern durch Unterschrift zu bestätigen.

9.2.5.1 Ergebnis und Spielergruß

Der Schiedsrichter verkündet das Ergebnis und gibt den Mannschaftsführern Gelegenheit zum Spielergruß.

Zum Spielergruß sollten die Linienrichter neben dem Schiedsrichter stehen.

9.2.5.2 Formularprüfung

Er prüft die Vollständigkeit im Spielformular, schließt mit seiner Unterschrift ab und übergibt es der Spielleitung. Das Spielformular muss neben der laufenden Aufzeichnung des Spielergebnisses folgende Eintragungen enthalten:

- a) Halbzeit-, Satz- und Endergebnis mit Feststellung des Siegers.
- b) Die Liste der aufgetretenen Spieler, die tatsächlich gespielt haben, sind mit einem Kreuz zu kennzeichnen.
- c) Besondere Vorkommnisse (Einsprüche, Ermahnungen, Verwarnungen, Feldverweise, Unfälle bei schwerwiegenden Verletzungen, usw.).

9.3 Linienrichter

9.3 Die Linienrichter haben ihren Stand an den Endpunkten der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie. Sie unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spieles. Linienfehler (Ausfälle) zeigen sie durch Erheben einer Fahne oder eines Armes an.

9.3.1 Der Standort der Linienrichter

Der Standpunkt an den gegenüberliegenden Seitenlinien wechselt mit jedem Ballwechsel.

Der Linienrichter, bei dem die Angabe oder der Angriff durchgeführt wird, beobachtet vorrangig diese Seitenlinie. Er soll sich dabei leicht nach vorne orientieren, jedoch nur so weit, dass bei einem Rückschlag die Position an der Hinterlinie rechtzeitig eingenommen werden kann.

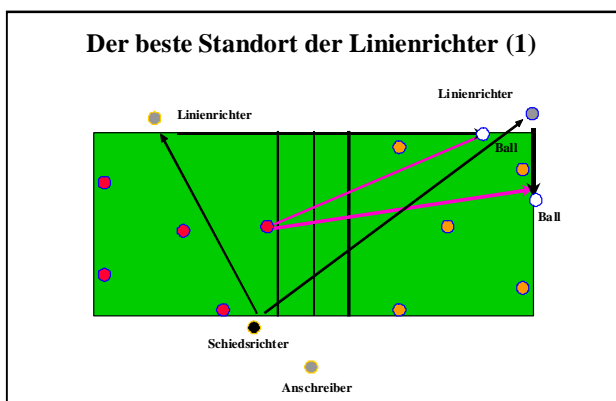
Sein Gegenüber steht in Verlängerung der hinteren Auslinie und beobachtet vorrangig diese Hinterlinie.

Beim Angriffs- oder Angabewechsel wechseln die beiden Positionen.

Bei Ausbällen wird die Fahne (der Arm) senkrecht nach oben gestreckt. Bei knappen Gutbällen wird die Fahne und der zweite Arm (beide ausgestreckten Arme) schräg in Richtung Feld nach unten gestreckt.

Kann ein Linienrichter die Situation „Ausball“ nicht erkennen, weil z.B. die Sicht durch einen Spieler verdeckt war, so ist die Fahne (beide Arme) waagrecht vor den Körper zu halten.

9.3.1.1 Kontinuierlicher Standortwechsel mit Abwehr und Angriff

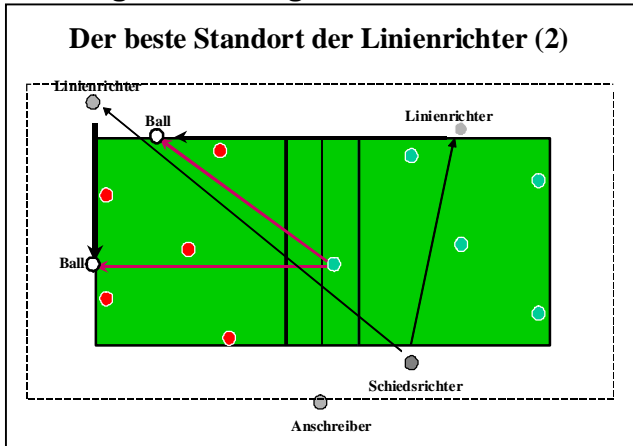


Der Standpunkt an den gegenüberliegenden Seitenlinien wechselt mit jedem Ballwechsel.

Der Linienrichter, bei dem die Angabe oder der Angriff durchgeführt wird, steht etwas vorgezogen bei der seitlichen Auslinie und beobachtet vorrangig diese Seitenlinie.

Sein Gegenüber steht in Verlängerung der hinteren Auslinie und beobachtet vorrangig diese Hinterlinie.

Beim Angriffs- oder Angabewechsel wechseln die beiden Positionen. (2)

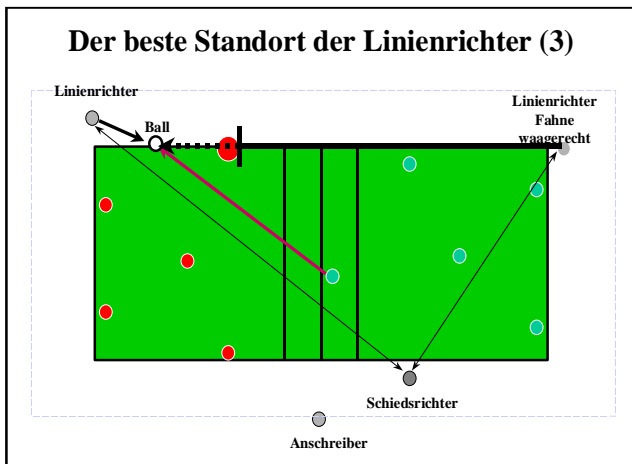


Bei Ausbällen wird die Fahne (der Arm) von dem „vorrangigen Linienrichter“ senkrecht nach oben gestreckt. Der Kollege quittiert dies mit kurzer Verzögerung. Auf keinen Fall darf er zuerst reagieren.

Bei knappen Gutbällen wird die Fahne und der zweite Arm (beide ausgestreckten Arme) schräg in Richtung Feld nach unten gestreckt. Stellt der „zweitrangige Linienrichter“ einen sicheren Entscheidungsfehler seines Kollegen fest, so kann er dies dem Schiedsrichter anzeigen.

Kann ein Linienrichter die Situation „Ausball“ nicht erkennen, weil z.B. die Sicht durch einen Spieler verdeckt

war, so ist die Fahne (beide Arme) waagrecht vor den Körper zu halten. (3)



In diesem Falle übernimmt der Kollege die Verantwortung. Kann auch dieser die Situation nicht erkennen, so zeigt er dies durch waagerechte Fahnenhaltung vor der Brust an. Dann übernimmt der Schiedsrichter die Verantwortung.

Besonderheiten in der Halle oder Berührungen der abwehrenden Mannschaft:

Wenn ein Ball im Feld aufspringt und dann die Hallenwand berührt, so weist der Linienrichter mit der Fahne in das Feld und hebt den anderen Arm senkrecht nach oben. Die gleiche Signalisierung erfolgt, wenn der Ball ins Aus fliegt und die abwehrende Mannschaft den Ball berührt hat.

9.4 Anschreiber

9.4 Der Anschreiber hat seinen Platz in der Nähe des Schiedsrichters und bucht nach dessen Zeichen für beide Mannschaften die gewonnenen Gutbälle.

Beim Anschreibertisch hält sich nur der Anschreiber und eventuell eine weitere Person auf, die eine Anzeigetafel bedient. Keinesfalls sollten alkohol. Getränke o.a. dort abgestellt werden. Weiters verbucht er alle weiteren mit dem Spielbericht verbundenen Einträge.

10 Strafen

10. Strafen

10.1 Unsportliches Verhalten

10.1 Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter das Recht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen zu verhängen:

- Verwarnung (gelbe Karte),
- Zeitstrafe (gelbe und rote Karte); Ausschluss im laufenden Spiel, bis beide Mannschaften zusammen 10 Gutbälle erzielt haben,
- Feldverweis (rote Karte).

Ist versehentlich keine Karte beim Schiedsrichter vorhanden, so kann die Verwarnung oder der Feldverweis auch ohne Karte erfolgen. Strafen können so lange erteilt werden, bis die Spielformulare fertig ausgefüllt und unterschrieben sind. Bei späteren Vergehen kann ein Bericht an die zuständige Kommission verfasst werden.

10.1.0 Verhalten bei unsportlichem Verhalten

Der Schiedsrichter hat die Pflicht, Spieler oder Betreuungspersonen bei unsportlichem Verhalten zu ermahnen oder zu verwarnen und in schweren oder wiederholten Fällen vom Spiel auszuschließen. Diese Maßnahmen sind nach besonders sorgfältiger Überlegung zu treffen.

Bei jeglicher Bestrafung ist zu überdenken, welche Konsequenzen diese hat.

Die „Gelb/Rote Karte“ hat während des Spieles und die roten Karte auch nach dem Spiel weitere Auswirkungen.

10.1.0.1 Beispiele von unsportlichem Verhalten

Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter das Recht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen auszusprechen:

- Verwarnung (gelbe Karte)
- Zeitstrafe (gelb-rot >>> 10 Gutbälle lang)
- Feldverweis (rote Karte)

Verwarnung und Feldverweis können auch gegenüber nicht spielenden Mannschaftsmitgliedern (Trainer, Betreuer, Auswechselspieler) ausgesprochen werden.

„Verwarnung“ sollte man bei folgenden Verstößen aussprechen

(Im Spielbericht den Spielstand, den Namen des Spielers und den Grund der Verwarnung eintragen!)

- ◆ Spielverzögerung
 - Zeitlassen beim Zurückgeben des Balles / Ball über mehrere Stationen zum Schläger bringen
 - >>>> Verwarnung gegenüber der Mannschaft, bei weiteren Verzögerungen jeweils Gutball für den Gegner (Zeitspielregel 6.4)
 - >>>> Verwarnung gegenüber dem Mannschaftsführer, wenn mehrere Spieler beteiligt sind (Diese gelbe Karte gilt nicht als spielerbezogen, d.h. bei einem weiteren Verstoß des Spielführers muss nicht Gelb-Rot folgen!!)
- ◆ Wegschießen oder hoch in die Luft Schießen des Balles
- ◆ Beschimpfen der eigenen Mitspieler, der Gegner oder der Zuschauer
- ◆ Laute emotionale Ausbrüche, auch gegen sich selbst (z.B.: „Scheiße“, gegen den Pfosten treten...)
- ◆ Kritisieren des Kampfgerichts
- ◆ Unsportliches Verhalten, z.B. Anfeuchten des Balles durch nasses Trikot, Verhöhnung des Gegners, verbale Attacken, Unterstellungen, sehr langsames Zurückgehen zum eigenen Platz, womöglich mit dem Rücken zum Gegner, wiederholtes Stören während der Angabe, mannschaftsinterner Streit, o. Ä.

- ◆ absichtliches unsportliches Verhalten bei Blocksituationen (auch Stören durch Gestik)
- ◆ Unkorrektes Verhalten gegenüber dem Schiedsgericht
 - >>>> Bestürmen des Schiedsrichters / Linienrichters
 - >>>> Aufregen wegen Entscheidungen, v.a. wenn nicht Spielführer
 - >>>> Forisches Auftreten gegenüber dem Schiedsrichter, auch als Spielführer
- ◆ Angabe in den Rücken des Gegners

Zeitstrafe - gelb-rote Karte

„Wird ein Spieler für insgesamt 10 Gutbälle ausgeschlossen, so sind der Zeitpunkt des Ausschlusses und der Ausschlussgrund vom Schiedsrichter einzutragen. Ein zeitweilig ausgeschlossener Spieler darf während dieser Zeit nicht ersetzt werden. Wird während dieser Zeit ein weiterer Spieler des Feldes verwiesen, so ist das Spiel abzubrechen.“

Diese Zeitstrafe kann auch in den nächsten Satz hineinreichen!

- ◆ Insultierung (Beschimpfung, tätlicher Angriff von Spielern, Funktionären, Zusehern, Spielgericht)
- ◆ Grob unsportliches Verhalten (z.B. beleidigendes Kritisieren des Schiedsgerichts; Drohungen aussprechen, Beleidigungen- verbal oder mit Gestik > Stinkefinger...)
- ◆ Wiederholung von Vergehen unter „Verwarnung“

Feldverweis - rote Karte

- ◆ Gefährliches Spiel (fahrlässiges Verletzen eines Gegners oder der Versuch dazu; auch gegenüber Mannschaftskollegen)
- ◆ Insultierung des Schiedsgerichts (tätlicher Angriff, grobe Beschimpfung)
- ◆ Anspucken >>>> kann auch zum Spielabbruch führen!!!

Zuschauer, die das Spiel stören, erhalten vom Schiedsrichter einen Verweis und müssen sich vom Spielfeld entfernen (Entfernung ist Aufgabe des Organistors).

10.1.1 Ausgeschlossene Spieler

10.1.1 Ein zeitweilig ausgeschlossener Spieler darf während dieser Zeit nicht ersetzt werden.

Hat die von einem Ausschluss betroffene Mannschaft nach dem Spielgang, welcher der Beendigung der Zeitstrafe folgt, kein Angaberecht, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, um gemäß Ziffer 2.1.2 Abs. 3 das Ergänzen zu ermöglichen.

Wird bei noch laufender Zeitstrafe ein weiterer Spieler zeitweilig ausgeschlossen oder des Feldes verwiesen, so ist das Spiel abzubrechen.

Bei einer Zeitstrafe ist es sinnvoll, auf dem Spielbericht nach 10 folgenden leeren Feldern eine Kennzeichnung zu machen.

10.1.2 Feldverwiesene Spieler

10.1.2 Ein Spieler, der in einem Spiel Feldverweis erhielt, darf in diesem Spiel nicht ersetzt werden.

10.1.3 Trainer und Mannschaftsbetreuer können bei unsportlichem Verhalten mit Verwarnung (gelbe Karte) oder Feldverweis (rote Karte) bestraft werden.

Im letzteren Fall müssen sie in den Zuschauerbereich und dürfen auf die Spieler nicht mehr einwirken.

10.2 Spielverzögerung

10.2 Bei der ersten Spielverzögerung (Ziffer 2.1.3 oder 6.4) verwarnt der Schiedsrichter die Mannschaft. Die Verwarnung ist gegenüber dem Mannschaftsführer auszusprechen.

Bevor die Regel 6.4 in Kraft gesetzt werden kann, ist zuvor eine Verwarnung gegenüber dem Mannschaftsführer gegen die Mannschaft auszusprechen.

Der Verwarnung sollte in der Regel mindestens eine Ermahnung - "Bitte spielen" vorausgehen. Diese Ermahnung erfolgt, wenn ein Spieler sich für eine Angabe "übernatürlich" viel Zeit lässt.

10.2.1 Weitere Spielverzögerungen

10.2.1 Bei allen weiteren Spielverzögerungen gibt der Schiedsrichter einen Gutball für den Gegner ("Strafball").

Diese Maßnahme setzt 10.2 voraus.

Sollte diese Ermahnung(en) nicht fruchten, ist entsprechend die Verwarnung auszusprechen und bei Spielen auf Zeit die Nachspielzeit, die in der gleichen Halbzeit erfolgt, bekannt zu geben.

Nach dem Aussprechen der Verwarnung ist die Regel nach 10.2.1 bei Folgevergehen anzuwenden.

10.2.2 Nachspielzeit

10.2.2 Beim Spiel nach Zeit ist die Zeit aller Spielverzögerungen nachzuspielen.

10.2.2.1 Die Nachspielzeit ist eng auszulegen

Die Pflicht zum Nachspielen der durch Unterbrechungen und Verzögerungen verlorenen Zeit ist eng auszulegen und erfolgt in der jeweiligen Halbzeit. Absichtliche Spielverzögerungen („Zeitschinden“) ist durch Verlängerung der Spielzeit streng zu ahnden. Durchgreifen von Anfang an verhindert Wiederholung.

Die Nachspielzeit ist den Mannschaftsführern sofort nach Beschluss dieser Maßnahme mitzuteilen.

Schiedsrichterordnung der IFA

**SCHIEDSRICHTER-
ORDNUNG
(SRO)**

(Gültig ab 1. Oktober 2015)

Inhalt

Gültigkeit	45
1 Schiedsrichterwesen	46
1.1 Allgemeines	46
1.2 Leitung des Schiedsrichterwesens	46
2 Person, Aufgaben und Einsatz des Schiedsrichters	46
2.1 Person des Schiedsrichters	46
2.2 Aufgaben des Schiedsrichters	47
2.3 Auswahl und Einteilung der Schiedsrichter	47
3 Ernennung von internationalen Schiedsrichtern	47
3.1 Allgemeines	47
3.2 Schiedsrichterausweis	48

Gültigkeit

Die Schiedsrichterordnung der International Fistball Association wurde in der ursprünglichen Fassung vom Kongress am 12.11.1960 in Frankfurt (D) beschlossen.

Die Ergänzungen und Änderungen wurden vom Kongress am 19. und 20.09.1990 in Kirchdorf (A), am 27.08.1995 in Windhoek (NA), am 24.08.1999 in Olten (CH), am 20.11.2003 in Porto Alegre (BR), am 06.08.2007 in Oldenburg (D) und mit Zirkularbeschluss beschlossen.

Die gültige Neufassung tritt rückwirkend am 1. Oktober 2015 in Kraft.

Alle im Text vorliegenden Formulierungen „Schiedsrichter“ sind auch in der weiblichen Form zu verstehen.

1 Schiedsrichterwesen

1.1 Allgemeines

1.1.1 In der Schiedsrichterordnung der International Fistball Association (SRO) sind die einheitlichen Richtlinien für das Schiedsrichterwesen festgelegt.

1.1.2 Die Vorschriften über Bestellung und den Einsatz des "Internationalen Faustball-Schiedsrichters" (I-Schiedsrichter) gelten nur für den Bereich der IFA.

Die grundsätzlichen Bestimmungen der SRO sollten jedoch Grundgedanken der Schiedsrichterordnungen der Mitgliedsverbände sein.

1.2 Leitung des Schiedsrichterwesens

1.2.1 Verantwortlich für das Schiedsrichterwesen in der IFA ist das Präsidium. Es bestimmt aus ihren Reihen einen Fachreferenten.

1.2.2 Diesem obliegen im Einvernehmen mit dem Präsidium und im Rahmen der in der Folge gegebenen Richtlinien

- a) die Ernennung von I-Schiedsrichtern nach den Vorschlägen der Mitgliedsverbände,
- b) die Ausstellung und Verlängerung der Schiedsrichterausweise
- c) die Führung der Schiedsrichter-Kartei,
- d) der Einsatz und die Überwachung der Schiedsrichter bei IFA/EFA-Bewerben
- e) die Zusammenarbeit mit den Schiedsrichterwarten der Mitgliedsverbände,
- f) die Unterbreitung von Vorschlägen für die Entwicklung des Schiedsrichterwesens,
- g) die Leitung der Tagungen der internationalen Schiedsrichterkommission.

2 Person, Aufgaben und Einsatz des Schiedsrichters

2.1 Person des Schiedsrichters

2.1.1 Der Schiedsrichter ist der Träger des Spielgedankens. Er fördert alles, was dem Spielfluss dient und unterbindet alles, was den Spielablauf stört.

An seine Person sind deshalb Anforderungen zu stellen:

- a) gründliche Kenntnis der Spielregeln, der Schiedsrichterordnung und der einschlägigen Bestimmungen der Spielordnung, Sicherheit in deren Auslegungen nach der Schulungsmappe der IFA,
- b) Spielerfahrung und Einfühlungsvermögen,
- c) gute körperliche Verfassung,
- d) schnelles Erfassen und objektives Beurteilen der Spielvorgänge,
- e) bestimmtes und entschlossenes Auftreten,

- f) korrektes, besonnenes und sicheres Leiten und Entscheiden,
- g) ausreichende Englischkenntnisse zur Kommunikation mit den Mannschaften.

- 2.1.2 Nicht nur in der persönlichen Haltung, auch im Äußeren soll er durch das Tragen der vorgeschriebenen Kleidung ein Vorbild sein.
 - 2.1.2.1 Der Schiedsrichter ist mit der offiziellen Schiedsrichterkleidung bekleidet.
 - 2.1.2.2 Er trägt an der linken Brustseite deutlich sichtbar das I-Schiedsrichterabzeichen.
 - 2.1.2.3 Der Veranstalter kann für einzelne Wettbewerbe eine einheitliche Schutzkleidung zur Verfügung stellen. Auf einer solchen Schutzkleidung soll ebenfalls das I-Schiedsrichterabzeichen an der linken Brustseite deutlich sichtbar getragen werden.
- 2.1.3 Auch als Zuschauer verhält sich der Schiedsrichter neutral zu den Entscheiden eines amtierenden Spielgerichtes.

2.2 Aufgaben des Schiedsrichters

- 2.2.1 Der Schiedsrichter ist der alleinige Leiter des Spieles. Er entscheidet unabhängig und endgültig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.
- 2.2.2 Die Aufgaben des Schiedsrichters ergeben sich aus den Spielregeln und deren Auslegungen durch die IFA. Die Auslegungen der IFA sind in der Schulungsmappe der IFA festgelegt.

2.3 Auswahl und Einteilung der Schiedsrichter

- 2.3.1 Für Spiele gem. IFSO 2.1 sind nur international geprüfte Schiedsrichter zugelassen.
 - 2.3.1.1 Die Auswahl trifft der Schiedsrichter-Referent im Einvernehmen mit dem Präsidium. Die nationalen Schiedsrichterreferenten schlagen auf Grund der Einsatzplanung der IFA/EFA ihre Schiedsrichter dem IFA-Schiedsrichterreferenten vor
 - 2.3.1.2 Der Schiedsrichterreferent der IFA entscheidet über die Nominierung der vorgeschlagenen Schiedsrichter und lädt sie zu den jeweiligen IFA/EFA-Bewerben ein.
- 2.3.2 Ein Schiedsrichter kann während des Spieles grundsätzlich nicht abgelöst werden. Ausnahmen sind nur zulässig, wenn er körperlich nicht mehr zur Leitung des Spieles in der Lage ist oder aus persönlichen Gründen abberufen wird.

3 Ernennung von internationalen Schiedsrichtern

3.1 Allgemeines

Den nationalen Landesverbänden steht es frei, pro Jahr maximal zwei Kandidaten der höchsten nationalen Einstufung dem internationalen Schiedsrichterreferenten als IFA-Schiedsrichter vorzuschlagen.

- 3.1.1 Der/die Kandidat(in) sollte das 40. Lebensjahr nicht überschritten haben und eine mehrjährige Praxis als nationaler Schiedsrichter vorweisen.

- 3.1.2 Voraussetzung für eine Nominierung ist eine mehrmalige eingehende Beobachtung durch den nationalen Verband während eines Spieljahres.
- 3.1.3 Die Kandidaten zeichnen sich in Regelkenntnis, Auftreten, Fitness und Sicherheit in ihrer Tätigkeit als Schiedsrichter besonders aus.
- 3.1.4 Die Kandidaten sind bis Juni eines Jahres dem internationalen Schiedsrichterreferenten zu melden und werden von diesem als IFA-Schiedsrichter aufgenommen.

3.2 *Schiedsrichterausweis*

- 3.2.1 Der I-SR-Ausweis wird durch den Schiedsrichterreferenten der IFA ausgehändigt.
- 3.2.2 Gleichzeitig mit dem Ausweis wird dem Schiedsrichter das Schiedsrichterabzeichen der IFA überreicht.
- 3.2.3 Ausweis und Abzeichen sind bei jeder Schiedsrichtertätigkeit mitzuführen beziehungsweise zu tragen.
- 3.2.4 Mit seiner Unterschrift im Schiedsrichterausweis verpflichtet sich der Schiedsrichter zur Übernahme der ihm übertragenen Aufgaben und zur Anerkennung der Schiedsrichterordnung.
- 3.2.5 Der Schiedsrichterausweis muss alle drei Jahre verlängert werden.
Voraussetzung ist, dass der Schiedsrichter
 - a) sich über neue Regeln, Auslegungen und Bestimmungen auf dem Laufenden gehalten hat,
 - b) Einsätze auf nationaler Ebene aufweisen kann,
 - c) Mindestens einem Einsatz auf internationaler Ebene in einem Zeitraum von 3 Jahren Folge geleistet und seine Eignung bewiesen hat und im Besitz der nationalen Lizenz ist,
 - d) das 55. Lebensjahr noch nicht vollendet hat. Auf Antrag eines Mitgliedsverbandes kann bei außergewöhnlich guten Leistungen eines Schiedsrichters der Schiedsrichterreferent der IFA einer Verlängerung bis maximal 60 Jahre zustimmen,
 - d) seiner nationalen Verpflichtung zur Fortbildung nachgekommen ist.