

Reglement Indiaca 2024



Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Der Spielgedanke	5
2	Anlage und Ausstattung	5
2.1	Spielfläche	5
2.2	Spielfeldgrösse	5
2.3	Spieloberfläche	5
2.4	Spielfeldlinien	5
2.5	Zonen und Flächen	5
2.6	Temperatur	6
2.7	Beleuchtung	6
3	Netz und Pfosten	6
3.1	Standard	6
3.2	Netzhöhe	6
3.3	Netzbeschaffenheit	7
3.4	Seitenbänder	7
3.5	Antennen	7
3.6	Pfosten	7
3.7	Zusätzliche Ausrüstung	7
4	Spielgerät	7
4.1	Standard	7
4.2	Das Drei-Ball-System	7
5	Mannschaften	7
5.1	Mannschaftszusammensetzung	7
5.2	Standort der Mannschaft	8
5.3	Ausstattung	8
5.4	Wechsel der Ausrüstung	8
5.5	Verbotene Gegenstände	9
6	Mannschaftsleiter	9
6.1	Mannschaftsleiter	9
6.2	Mannschaftsführer	9
6.3	Trainer	9
6.4	Co-Trainer	10
7	Spieldurchführung	10
7.1	Punkt-, Satz- und Spielgewinn	10
7.2	Struktur des Spiels	11
8	Spielbetrieb	12
8.1	Spielsituation	12
8.2	Spielen des Balles	13
8.3	Ball am Netz	14
8.4	Spieler am Netz	14
8.5	Aufschlag	14

8.6	Angriff	15
8.7	Block	16
9	Unterbrechungen und Verzögerungen	17
9.1	Regelkonforme Spielunterbrechung	17
9.2	Spielverzögerungen	18
9.3	Aussergewöhnliche Spielunterbrechung	19
9.4	Zeitspanne zwischen zwei Sätzen und Seitenwechsel	19
10	Verhalten der Teilnehmer	19
10.1	Anforderungen an das Verhalten	19
10.2	Fehlverhalten und seine Sanktionen	20
11	Schiedsrichter	21
11.1	Schiedsrichtergremium und Aufgaben	21
11.2	Erster Schiedsrichter	22
11.3	Zweiter Schiedsrichter	23
11.4	Anschreiber	24
11.5	Linienrichter	24
11.6	Offizielle Signale	25
12	Bilder und Zeichnungen	26
12.1	Spielfläche	26
12.2	Das Spielfeld (die Abmessungen)	27
12.3	Aufbau des Netzes	28
12.4	Positionen der Spieler	29
12.5	Überquerung der Indiacas über das Netz	30
12.6	Angriff von Rückraumspieler	31
12.7	Skala der Strafmassnahmen	32
12.8	Standort der Schiedsrichter	33
12.9	Offizielle Schiedsrichterzeichen	34
12.10	Offizielle Linienrichterzeichen	40

1 Einleitung

1.1 Der Spielgedanke

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

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

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

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

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

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

2 Anlage und Ausstattung

2.1 Spielfläche

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

2.2 Spielfeldgrösse

Das Spielfeld ist rechteckig und misst 16x6.10 m umgeben von einer Freizone, die mindestens 3 m zur Aussenlinie betragen muss.

2.3 Spieloberfläche

Die Spielfläche muss horizontal und eben sein. Es darf für die Spieler keine Verletzungsgefahr bestehen. Es ist verboten auf rauen und rutschigen Oberflächen zu spielen.

2.4 Spielfeldlinien

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

Seitenlinien

Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien markieren das Spielfeld. Beide Seitenlinien und die hinteren Grundlinien müssen innerhalb der Feldgrösse angebracht werden, so dass sie zum Spielfeld gehören.

Mittellinie

Die Mittellinie (Achse) teilt die Spielfläche in zwei gleichgrosse Felder der Grösse 8x6.10 m; die ganze Mittellinie gehört gleichwertig zu beiden Spielfeldern. Diese Linie erstreckt sich genau unter dem Netz von Seitenlinie zu Seitenlinie.

Angriffslinie

Auf jedem Spielfeld gibt es eine Angriffslinie, deren hintere Kante drei Meter rückwärts von der Mittellinie entfernt angebracht wird. (Angriffszone). Die Angriffslinien sind so zu betrachten, dass ihre Ausdehnung neben den Seitenlinien bis zum Ende der Freizone geht.

2.5 Zonen und Flächen

2.5.1 Vorderzone / Angriffszone

Auf jeder Spielhälfte ist die Vorderzone eingegrenzt von der Mittellinie und dem hinteren Rand der Angriffslinie begrenzt.

Die vordere Zone wird auch «Angriffzone» genannt.

Die vordere Zone kann über die Seitenlinien bis zum Ende der Freizone ausgeweitet werden.

2.5.2 **Aufschlagzone**

Die Aufschlagzone ist ein 6.10 m breiter Bereich hinter der Grundlinie. Sie ist seitlich begrenzt durch die Seitenlinien und in der Tiefe durch die Freizone.

2.5.3 **Auswechselzone**

Die Auswechselzone ist durch die Verlängerung der Angriffslinie und bis hin zum Anschreiber-Tisch begrenzt.

2.5.4 **Trainerzone**

Die Trainerzone wird durch die Verlängerung der Angriffslinien und der Grundlinien auf der jeweiligen Spielfeldseite der eigenen Mannschaft begrenzt.

2.5.5 **Freizone**

Die Freizone von mindestens 3 m Breite umrundet die Spielfelder.

2.5.6 **Aufwärmzone**

Die Aufwärmzone ist ein Bereich ausserhalb der Freizone

2.6 **Temperatur**

Die Raumtemperatur sollte 16° C (60,8°F) nicht unterschreiten und sollte 35° C (95°F) nicht überschreiten.

2.7 **Beleuchtung**

Die Ausleuchtung des Spielfeldes sollte, gemessen 1 m über der Spielfeldoberfläche, mindesten 750 Lux betragen.

3 **Netz und Pfosten**

3.1 **Standard**

Für IIA-Wettkämpfe dürfen nur von der IIA zugelassene Netze verwendet werden

3.2 **Netzhöhe**

Das Netz ist waagrecht über die Achse der Mittellinie gespannt

Die Netzhöhen in IIA-Wettbewerben müssen wie folgt sein. (ab 01.07.2024)

Junioren (15 Jahre und jünger):

Jungen	215 cm
Mädchen	205 cm
Mixed	210 cm

Jugend (19 Jahre und jünger):

Männer	225 cm
Frauen	215 cm
Mixed	220 cm

Offene Klassen (keine Altersbegrenzung)

Männer	235 cm
Frauen	220 cm
Mixed	230 cm

Senioren (40+):

Männer	225 cm
Frauen	215 cm
Mixed	220 cm

Die Netzhöhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die gemessenen Netzhöhen (an den beiden Seitenlinien) müssen genau gleich sein und dürfen von den offiziellen Höhen nicht mehr als 2 cm über die eigentliche Netzhöhe abweichen.

3.3 Netzbeschaffenheit

Das Netz muss mindestens 610 cm breit und 80 cm – höchstens 120 cm hoch sein. Es besteht aus 3-5 cm breiten quadratischen Maschen.

Das obere Netzende umfasst ein zweifach gefaltetes weisses Band, welches auf der ganzen Länge unten zusammen genäht ist. An den äusseren Enden hat es je eine Öffnung durch welche ein Kordelseil gezogen ist, damit es mittig gespannt werden kann.

Innerhalb des Bandes befindet sich ein elastisches Kabel, welches an den Pfosten befestigt wird, um damit das Netz zu spannen.

Am unteren Ende des Netzes ist ein Seil durchgezogen. Dies wird an den Pfosten befestigt, um das untere Ende des Netzteils ebenfalls zu spannen.

3.4 Seitenbänder

Die zwei weissen Seitenbänder werden senkrecht am Netz und direkt über den Seitenlinien befestigt.

Die Seitenbänder sind 3-5 cm breit und haben eine Länge von 80 – 120 cm. Sie werden als Teil des Netztes betrachtet.

3.5 Antennen

Bei IIA-Wettkämpfen müssen zwei Antennen vorhanden sein

Eine Antenne ist eine flexible Stange. 1.80 m lang und 10 mm im Durchmesser. Sie ist aus Fieberglas oder ähnlichem Material.

Die Antennen werden am äussersten Rand der Seitenbänder befestigt. Die Antennen sind gegenüberliegend auf je einer Seite des Netzes zu platzieren.

Die Antennen sind als Teil des Netzes zu betrachten und begrenzen seitlich den Raum durch welchen das Indiacas das Netz überqueren muss.

Die Antennen müssen 80 cm über dem Netz herausragen. Sie müssen 10 cm breite Streifen in kontrastreichen Farben, im Abstand von 10 cm, markiert sein, vorzugsweise rot und weiss.

3.6 Pfosten

Die Pfosten, welche das Netz stützen, sollten in einem Abstand von mindestens 50 cm bis 100 cm ausserhalb der Seitenlinien stehen. Sie dürfen die Schiedsrichter nicht behindern.

3.7 Zusätzliche Ausrüstung

Jegliche zusätzliche Ausrüstung wird durch das IIA Regelwerk bestimmt.

4 Spielgerät

4.1 Standard

Der Indiacaball darf äusserlich nicht beschädigt sein und muss mit 4 ganzen Federn bestückt sein.

Bei IIA Wettbewerben dürfen nur IIA geprüfte Indiacas verwendet werden.

4.2 Das Drei-Ball-System

Bei IIA-Wettbewerben müssen hinter dem ersten Schiedsrichter 3 Indiacas hinterlegt werden.

Die Indiacas müssen von derselben Qualität sein und im Aussehen, Gewicht, Typ, Farbe usw. gleich sein.

5 Mannschaften

5.1 Mannschaftszusammensetzung

Eine Mannschaft besteht aus Spielern und Ersatzspielern

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern, einem Trainer und einem Assistenz-Trainer. Eine Mannschaft kann zusätzliche Begleitpersonen (Delegationsleiter, medizinische Betreuung, Masseur usw.) haben. Diese gehören aber nicht zur Mannschaft.

Es dürfen nur die Spieler, die auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt sind, an einem Spiel teilnehmen. Nachdem der Mannschaftsführer und/oder der Trainer den Spielberichtsbogen unterzeichnet haben, können die aufgeführten Spieler nicht mehr ausgewechselt/verändert

werden.

Bei IIA Wettbewerben müssen sich im Moment des Aufschlages 5 Spieler auf dem Feld stehen. Eine Mannschaft mit vier Spieler ist nicht spielberechtigt. Für eine Ausnahme der Regel siehe 9.3.1.

Bei Mixed Mannschaften müssen mindestens 2 Männer und zwei Frauen auf dem Feld stehen.

Ein Spieler darf in einem Turnier nur in einer Mannschaft spielen.

Es ist einem Spieler bei einem Turnier erlaubt in zwei verschiedenen Disziplinen zu spielen, zB. Männer und Mixed oder Frauen und Mixed.

Es ist den Spielern nicht erlaubt in mehr als einer Altersklasse zu spielen.

Spieler dürfen in einer Altersklasse spielen, wenn sie das begrenzende Alter im Jahr des Wettkampfes erreichen.

5.2 Standort der Mannschaft

Die Spieler, welche sich nicht im Spiel befinden, sollten entweder auf der Bank sitzen oder sich in ihrer Aufwärmzone aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf ihrer Bank, können diese aber zeitweise verlassen.

Die Bänke für die Mannschaften befinden sich neben dem Tisch des Anschreibers.

Es ist nur Mannschaftsmitgliedern erlaubt, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am Aufwärmen teilzunehmen.

Ersatzspieler wärmen sich, ohne die Indiacas zu benutzen, wie folgt auf:

- Während des Spiels: in der Aufwärmzone
- Während der Auszeiten: In den Freizonen hinter ihrem Spielfeld
- Während der Zeitspanne zwischen Sätzen: Die Spieler können sich in ihrer Freizone mit einem Indiacas aufwärmen

5.3 Ausstattung

Die Spielerausstattung besteht aus einem Trikot, Sporthosen und Sportschuhen. Knieschoner sind erlaubt.

Die Farbe und das Aussehen des Trikots und der Sporthose müssen für alle Mannschaftsmitglieder einheitlich sein.

Die erlaubte Nummerierung auf den Trikots ist von 1 bis einschliesslich 99.

- Die Nummern müssen auf dem Trikot vorne und hinten platziert sein. Die Farbe und die Helligkeit der Nummern müssen sich deutlich vom Trikot abheben.
- Die Nummer auf der Vorderseite des Trikots muss mindestens 10 cm hoch sein. Die Nummer auf dem Rücken muss mindestens 15 cm hoch sein. Die Streifen, aus denen die Nummern bestehen, sollten mindestens 2 cm breit sein.
- Sollten Nummern auf der Hose sein, dürfen sich diese nicht von der Trikotnummer unterscheiden.

Ersatzspieler welche auf der Ersatzbank sitzen, müssen einen Pullover oder ein Trikot in einer andern Farbe anziehen, als der Feldspieler (möglichst ohne Nummer)

5.4 Wechsel der Ausrüstung

Der erste Schiedsrichter darf einem oder mehreren Spielern folgendes erlauben:

- Barfuss zu spielen
- Ein Trikot auszuwechseln, das nass oder beschädigt wurde, nach einem Satz oder nach dem Auswechseln, vorausgesetzt, dass die Farbe, Aussehen und die Nummer

des neuen Trikots die gleiche ist.

- Sollte das Aussehen und/oder die Farbe des neuen Trikots vom ersteren abweichend sein, so müssen doch alle Mannschaftsmitglieder einheitlich angezogen sein. Der erste Schiedsrichter kann der Mannschaft genehmigen, sich zwischen zwei Sätzen umzuziehen, wenn Trikots nass oder beschädigt sind, vorausgesetzt die Spielnummern auf den neuen Trikots sind die gleichen und das Spiel wird nicht verzögert.

5.5 Verbotene Gegenstände

Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, welche zu Verletzungen führen können, oder dem Spieler künstliche Vorteile verschaffen. Spieler die eine Brille oder Kontaktlinsen tragen, tun dies auf eigenes Risiko

6 Mannschaftsleiter

6.1 Mannschaftsleiter

Beide Mannschaftsführer und die Trainer sind verantwortlich für das Verhalten und Benehmen ihrer Mannschaftsmitglieder

6.2 Mannschaftsführer

Der Mannschaftsführer muss an einer Spielführerbinde erkennbar sein, welche sie/er am Ärmel trägt. Diese darf nicht schmaler als 2 cm sein und muss sich in der Farbe von der des Trikots unterscheiden.

Vor dem Spiel unterzeichnet der Mannschaftsführer/Trainer den Spielberichtsboten und repräsentiert seine Mannschaft beim Loswurf.

Während dem Spiel ist der Mannschaftsführer ein Spielführer, solange er auf dem Feld ist. Ist er nicht auf dem Feld, muss der Trainer oder der Mannschaftsführer selbst einen der Feldspieler zum Spielführer ernennen. Dieser Spielführer hat solange die Verantwortung inne, bis zu seiner Auswechslung oder bis der Mannschaftsführer wieder ins Spiel zurückkehrt oder bis zum Satzende.

Wenn die Indica aus dem Spiel ist, ist der Spielführer berechtigt, mit den Schiedsrichtern zu sprechen und um Genehmigung zu bitten für folgendes:

- eine Erklärung einer Anfrage oder Auslegung der Regeln. Er darf Anfragen seiner Mannschaftsmitglieder vorbringen. Sollte die Erklärung ihn nicht befriedigen, so muss er sofort dem ersten Schiedsrichter anzeigen, dass er sein Recht wahrnimmt, sein Nichteinverständnis als ein offizieller Protest am Ende des Spiels auf dem Spielberichtsbogen aufzuschreiben.
- Ein Teile oder die ganze Ausrüstung zu wechseln.
- Um Richtigkeit der Aufstellung seiner Mannschaft zu bestätigen.
- Um den Boden, das Netz, die Indica usw. nachzuprüfen
- Für Auszeiten und Spielerauswechslungen

Nach Spielende ist es die Aufgabe des Mannschaftsführers:

- Ein zuvor angezeigtes Nichteinverständnis mit einer Schiedsrichterentscheidung als Protest zu bestätigen, indem er es auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.
- Dankt den Schiedsrichtern
- Unterschreibt den Spielberichtsbogen, um das Resultat zu bestätigen

6.3 Trainer

Der Trainer führt seine Mannschaft von ausserhalb des Spielfeldes, bestimmt die Aufstellung seiner Mannschaft, die Spielerauswechslungen und die Auszeiten. Für diese Angelegenheiten wendet er sich an den zweiten Schiedsrichter

Vor dem Spiel notiert der Trainer die Namen und Nummer der Spieler auf dem Startaufstellungsblatt und unterschreibt dieses.

Während dem Spiel:

- Gibt der Trainer vor jedem Satz das ordnungsgemäss ausgefüllte und unterschriebene Startaufstellungsblatt dem Anschreiber oder dem zweiten Schiedsrichter.
- Sitz der Trainer auf der Mannschaftsbank, nahe dem Anschreiber. Der Trainer darf die Bank kurzfristig verlassen und Auszeiten, sowie Auswechslungen zu beantragen.
- Darf der Trainer, wie auch die anderen Mannschaftsmitglieder, den Spielern Anweisungen geben, aber nur sitzend auf der Bank oder stehend oder laufend in der Trainerzone, ohne das Spiel zu stören und zu verzögern.

6.4 Co-Trainer

Der Co-Trainer sitzt auf der Mannschaftsbank und hat kein Recht, in das Spiel einzugreifen.

Sollte der Trainer sein Team verlassen müssen, so übernimmt der Co-Trainer mit dem Einverständnis des ersten Schiedsrichters seine Funktion

7 Spieldurchführung

7.1 Punkt-, Satz- und Spielgewinn

7.1.1 Einen Punkt erzielen

Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

- wenn der Ball auf der Spielfeldseite des Gegners den Boden berührt
- wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht.
- wenn die gegnerische Mannschaft eine Strafe erhält.

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn eine Spielaktion nicht den Regeln entspricht (oder verletzt sie in anderer Weise). Der Schiedsrichter bestraft den Fehler und entscheidet über die Konsequenzen in Übereinstimmung mit den Regeln.

- Wenn zwei oder mehr Fehler hintereinander begangen worden sind, zählt nur der erste Fehler.
- Wenn zwei oder mehr Fehler gleichzeitig begangen worden sind, nennt man dies einen Doppelfehler und der Aufschlag wird wiederholt.

Ein Ballwechsel ist die Abfolge einer Spielaktion, von dem Moment des Aufschlages bis die Indiacas aus dem Spiel ist. (Regel 8.1.2)

- Wenn die aufschlagende Mannschaft einen Ballwechsel gewinnt, bekommt sie einen Punkt und kann mit dem nächsten Aufschlag fortfahren.
- Wenn die annehmende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt, erhält sie einen Punkt und das Aufschlagrecht, nachdem die Mannschaft die Rotation entsprechend der Regel 7.2.4 vollzogen hat.

7.1.2 Satzgewinn

Ein Satz ist gewonnen, wenn eine Mannschaft zuerst 25 Punkte erzielt. Das Spiel wird solange fortgesetzt bis eine Mannschaft eine 2 Punktedifferenz erreicht hat. (zB. 27:25, 29:27)

7.1.3 Spielgewinn

Ein Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft, gemäss den Regeln des Wettbewerbs:

- Bei einem Drei-Satz-Spiel zwei Sätze gewonnen hat
- Bei einem fünf-Satz-Spiel drei Sätze gewonnen hat

7.1.4 Nichtantreten oder unvollständiges antreten einer Mannschaft

Wenn eine Mannschaft sich weigert anzutreten, nachdem sie aufgerufen wurde, wird es als Fehler gewertet und sie verliert das Spiel.

In Übereinstimmung mit den Regeln des bestimmten Wettkampfes entweder:

- Mit dem Ergebnis 0:2 für das Spiel in einem Drei-Satz-Spiel und 0:25 Punkte für jeden Satz oder
- Mit dem Ergebnis 0:3 für das Spiel in einem Fünf-Satz-Spiel mit 0:25 Punkte für jeden Satz

Eine Mannschaft, die ohne gerechtfertigten Grund nicht rechtzeitig als vollständiges Team auf dem Spielfeld erscheint (Regel 5.1) wird als nichtangetreten gewertet, mit dem gleichen Ergebnis wie oben erwähnt.

Eine für den Satz oder das Spiel als ungültig erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel (Regel 5.1). Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satz- gewinn oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze wie oben erwähnt.

7.2 Struktur des Spiels

7.2.1 Der Münzwurf

Vor Spielbeginn vollzieht der erste Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielseite zu entscheiden.

Vor einem Entscheidungssatz wird eine neue Auslosung durchgeführt.

Die Auslosung findet in Anwesenheit der beiden Spielführer statt

Der Gewinner der Auslosung wählt entweder das Aufschlagrecht oder Rückschlag ODER die Spielfeldseite

Der Verlierer nimmt die übriggebliebene Wahlmöglichkeit wahr.

7.2.2 Startaufstellung

Die Startaufstellung zeigt die Rotationsreihenfolge der Spieler auf dem Spielfeld an. Sie muss während des ganzen Satzes eingehalten werden.

Vor Beginn eines Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf dem Startaufstellungsblatt eintragen. Dieses Blatt muss vollständig ausgefüllt und unterschrieben dem zweiten Schiedsrichter oder dem Anschreiber übergeben werden.

Die Spieler, die nicht in der Startaufstellung eines Satzes stehen, sind die Ersatzspieler für den Satz.

Sobald das Startaufstellungsblatt dem zweiten Schiedsrichter oder dem Anschreiber übergeben wurde, gibt es keine Möglichkeit mehr die Startaufstellung zu ändern, es sei denn, es handelt sich um eine regelgerechte Auswechslung.

Unstimmigkeiten zwischen Positionen der Spieler auf dem Spielfeld und der Startaufstellung auf dem Spielberichtsbogen werden im Folgenden behandelt.

- Wenn eine solche Unstimmigkeit vor dem Spielbeginn entdeckt wird, so werden die Positionen der Spieler korrigiert, entsprechend dem Spielberichtsbogen. Es erfolgt keine Bestrafung
- Wenn vor dem Spielbeginn ein Feldspieler entdeckt wird, der nicht auf dem Spielberichtsbogen verzeichnet ist, so muss dieser ausgetauscht werden, so dass die Startaufstellung mit dem Spielberichtsbogen übereinstimmt. Es erfolgt keine Bestrafung.
- Wenn der Trainer jedoch wünscht, einen nicht verzeichneten Spieler auf dem Feld zu belassen, so muss er eine Spielerauswechslung vornehmen und diese wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

7.2.3 Aufstellung

In dem Moment, in dem der Indiacaball vom Spieler auf der Aufschlagposition ins Spiel gebracht wird, müssen die Spieler beider Mannschaften innerhalb ihres Spielfeldes auf der korrekten Position sein (ausser der Aufschlagspieler)

Die Positionen der Spieler sind wie folgt nummeriert:

- Die drei Spieler entlang des Netzes sind Angriffsspieler und nehmen die Positionen

IV (vorne links), III (vorne Mitte), II (vorne rechts) ein. Wenn es einer Mannschaft erlaubt wird mit nur vier Spielern das Turnier zu Ende zu spielen (Regel 5.1;9.3.1), so sind nur die Positionen IV (vorne links) und II (vorne rechts) besetzt.

- Die beiden anderen Spieler sind Rückraumspieler und nehmen die Positionen V (hinten links) und I (hinten rechts) ein

Im Augenblick des Aufschlages müssen die Rückraumspieler hinter den Angriffspielern sein. Die Angriff- und Rückraumspieler müssen die Positionen wie oben genannt, nacheinander einnehmen (siehe auch Punkt 12.4).

Die Positionen der Füße während dem Stand oder dem Absprung sind entscheidend.

Nach dem Aufschlag dürfen sich die Spieler frei bewegen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld oder in der Freizone einnehmen.

7.2.4 Rotation

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

Die Rotationsrichtung ist durch die Startaufstellung bestimmt. Die Positionen der Spieler während dem ganzen Satz werden beim Aufschlag kontrolliert.

7.2.5 Rotationsfehler

Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht nach der Rotationsfolge entsprechend erfolgt. Das führt zu folgenden Konsequenzen:

- Die Mannschaft verliert das Aufschlagrecht.
- Die Spieler müssen die richtige Rotation ausführen.

Sollte der Anschreiber nebenbei den genauen Zeitpunkt des Rotationsfehlers feststellen, so sind alle bis dahin erreichten Punkte bei der fehlerhaften Mannschaft zu annullieren.

Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben gültig.

Kann der Moment des Rotationsfehlers nicht festgestellt werden, werden keine Punkte annulliert. Das Aufschlagrecht geht verloren und die Spieler müssen ihre richtige Position einnehmen.

8 Spielbetrieb

8.1 Spielsituation

8.1.1 Ball im Spiel

Die Indiacca ist ab dem Zeitpunkt im Spiel, sobald der vom ersten Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.

8.1.2 Ball nicht im Spiel

Die Indiacca befindet sich ab dem Zeitpunkt nicht im Spiel, in dem ein Fehler durch einen der Schiedsrichter gepfiffen wurde. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs entscheidend.

8.1.3 Ball «In»

Die Indiacca ist «In», wenn die Indiacca den Boden innerhalb des Spielfeldes, einschliesslich der Begrenzungslinien berührt.

8.1.4 Ball «Aus»

Die Indiacca ist «aus» wenn:

- Irgendein Teil der Indiacca den Boden vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien berührt
- Irgendein Teil der Indiacca einen Gegenstand, die Decke oder eine Person ausserhalb des Spielfeldes berührt
- Irgendein Teil der Indiacca die Antenne, die Netzabspannung, die Pfosten oder das Netz ausserhalb der Seitenbänder berührt.

- Die Indiacas das Netz ausserhalb des erlaubten Überflugbereiches überquert, ausser im Fall, wenn ein Spieler von ausserhalb des erlaubten Überflugbereiches die Indiacas ins eigene Feld zurück spielt.

8.2 Spielen des Balles

Jedes Team muss auf seiner Spielfeldseite und Freizone spielen. Sollte die Indiacas aus irgendwelchen Gründen, von der gegnerischen Freizone, ausserhalb des erlaubten Überflugbereiches in das eigene Feld zurückgespielt werden können, kann im Rahmen der drei Schläge weitergespielt werden.

8.2.1 Mannschaft schlägt den Ball

Als Schlag zählt jede Indiacas-Berührung durch einen Spieler in einem Spiel. Jede Mannschaft darf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block) benötigen, um die Indiacas zurückzuspielen. Wenn mehr Schläge benötigt werden, begeht die Mannschaft den Fehler «vier Schläge»

Aufeinanderfolgende Schläge:

Ein Spieler darf die Indiacas nicht zweimal hintereinander berühren, ausser beim Blocken

Gleichzeitige Schläge

Zwei oder drei Spieler dürfen die Indiacas gleichzeitig berühren.

- Wenn zwei oder drei Spielpartner die Indiacas gleichzeitig berühren, so wird das als zwei oder drei Schläge bewertet (mit der Ausnahme beim Block). Wenn sie die Indiacas erreichen, aber nur einer berührt die Indiacas, so wird es nur als ein Schlag gewertet. Ein Zusammenstoss der Spieler erzeugt keinen Fehler.
- Wenn zwei Gegner gleichzeitig die Indiacas über dem Netz berühren und dies führt zu einem «Fangen» oder die Indiacas verbleibt im Spiel, so ist dies als Doppelfehler zu ahnden und der Ballwechsel wird wiederholt.

Schlag mit Hilfestellung

Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler sich innerhalb des Spielfeldes der Hilfe eines Partners oder der Hilfe eines Gerätes/Gegenstandes bedient, um die Indiacas zu erreichen. Hingegen ist es erlaubt, einen Mitspieler, der im Begriff ist einen Fehler zu begehen (Netzberührung, Übertritt der Mittellinie usw.) zu stoppen oder zurückzuhalten

8.2.2 Merkmale eines Schlags

Die Indiacas darf mit 2 Händen gespielt werden, mit Ausnahme des Aufschlags.

Die Indiacas darf keinen Teil des Körpers berühren, mit Ausnahme der Hand und der Arme unterhalb des Ellenbogens.

Die Indiacas darf nicht gefangen oder geworfen werden. Sie kann in jede Richtung abprallen.

8.2.3 Fehler während des Ballspiels

Vier Schläge

Eine Mannschaft berührt die Indiacas vier oder mehr als vier Mal, bevor sie zurück in die andere Spielhälfte geschlagen wird. (Regel 8.2.1)

Unterstützter Schlag

Ein Spieler nimmt Hilfe von einem Mitspieler oder jegliche Art von Geräten/Gegenstand innerhalb des Spielfeldes an, um die Indiacas zu erreichen.

Gehaltener Ball

Ein Spieler schlägt die Indiacas nicht korrekt, sondern führt ihn, wirft ihn oder hält ihn fest.

Doppelschlag

Ein Spieler schlägt die Indiacas zweimal hintereinander oder die Indiacas berührt verschiedene Teile seines Körpers nacheinander.

Ball berührt den Körper

Die Indiacas berührt den Körper des Spielers, ausser der Hand und dem Arm unterhalb des

Ellenbogens.

8.3 Ball am Netz

8.3.1 Ball überquert das Netz

Die Indica, welche zurück ins gegnerische Spielfeld gespielt wird, muss das Netz innerhalb der Überflughöhe das Netz überqueren. Der Überflughöhebereich ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der wie folgt begrenzt wird;

- Unterhalb durch die obere Netzkante
- An den Seiten durch die gedachten Verlängerungen der Seitenbänder / Antennen
- Oberhalb durch die Decke

8.3.2 Ball berührt das Netz

Die Indica darf während des Spieles das Netz beim Überqueren berühren, ausser beim Aufschlag

8.3.3 Ball im Netz

Eine ins Netz gespielte Indica darf im Rahmen der drei Schläge der Mannschaft weitergespielt werden. Eine Netzberührung während des Aufschlags wird als Fehler gewertet.

8.4 Spieler am Netz

8.4.1 Übergreifen am Netz

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

8.4.2 Eindringen unter dem Netz

Eindringen in das gegnerische Feld unter dem Netz, oder jegliches Berühren innerhalb des gegnerischen Feldes wird als Fehler gewertet. (Berührung oder Behinderung des Gegners).

8.4.3 Netzberührung

Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz wird als Fehler gewertet

8.4.4 Fehler des Spieler am Netz

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn;

- er in den gegnerischen Spielbereich in der Luft über dem Netz eindringt
- er am Boden in das gegnerische Spielfeld eindringt
- er das Netz, die Antennen, Pfosten oder Seile berührt
- er im gegnerischen Spielbereich einen gegnerischen Spieler berührt

8.5 Aufschlag

Der Aufschlag ist der Beginn die Indica ins Spiel zu bringen. Sie wird vom rechten Rückraumspieler aus der Aufschlagzone ins Spiel gebracht.

8.5.1 Erster Aufschlag im Spiel

Der erste Aufschlag im ersten Satz und im Entscheidungssatz wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Aufschlagrecht gewählt hat.

Die andern Sätze beginnen mit dem Aufschlag derjenigen Mannschaft, die im vorangegangenen Satz nicht den ersten Aufschlag hatte.

8.5.2 Aufschlagenweisung

- wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt und einen Punkt erhält, dann schlägt der gleiche Spieler auf, welcher zuvor den Aufschlag ausgeführt hat, oder sein Auswechselspieler
- wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt und einen Punkt erhält, dann rotiert diese Mannschaft um eine Position vor dem Aufschlag.

8.5.3 Genehmigung des Aufschlags

Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich vergewissert hat, dass der Aufschlagende auf seiner Aufschlagposition, im Besitz der Indica ist und dass die Mannschaften bereit sind.

8.5.4 Netzberührung

Um den Aufschlag auszuführen, hält der Spieler die Indica mit einer Hand an der Stelle

fest, an der die Federn mit der Indiacca verbunden sind. Die Indiacca wird mit der Hand geschlagen, nachdem sie geworfen oder losgelassen wurde.

Der Aufschlag ist in dem Moment ausgeführt, sobald die Indiacca von der Schlaghand wegfiegt.

Im Moment des Aufschlages oder Absprungs für einen Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler das Spielfeld (die Linie miteingeschlossen) oder den Bereich ausserhalb der Aufschlagzone nicht berühren (siehe 2.5.2). Nach dem Aufschlag darf der Aufschlagspieler ausserhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Feldes landen oder diese Bereiche betreten.

Bei einem Sprungaufschlag darf sich der Aufschlagspieler im Moment des Aufschlages über dem Bereich des Spielfelds befinden, diesen aber nicht berühren.)

Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichter ausgeführter Aufschlag wird für ungültig erklärt und wiederholt.

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

8.5.5 Sichtblock

Ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern der aufschlagenden Mannschaft machen einen Sichtblock, indem sie während der Ausführung des Aufschlags, (nachdem der Schiedsrichter durch den Pfiff den Aufschlag freigegeben hat), mit den Armen zu winken, springen, sich seitwärts bewegen, um die Flugbahn des Balles absichtlich zu verbergen.

8.5.6 Fehler während des Aufschlags

Aufschlagfehler

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

- Der Aufschlagspieler missachtet die Aufschlagreihenfolge (Regel 7.2.5)
- Der Aufschlagspieler führt den Aufschlag nicht regelgerecht aus (Regel 8.5.4)

Fehler nach dem Aufschlag

Nach dem korrekten Schlagen der Indiacca wird der Aufschlag fehlerhaft, wenn die Indiacca:

- Einen Spieler der Aufschlagenden Mannschaft berührt
- Das Netz nicht innerhalb des Überflugbereichs überquert (Regel 8.3.1)
- Das Netz, die Antenne oder einen äusseren Gegenstand berührt
- Ins «Aus» geht (Regel 8.1.4)

8.5.7 Fehler nach dem Aufschlag und Stellungsfehler

Wenn der Aufschlagspieler während der Ausführung einen Fehler macht (unkorrekte Ausführung, falsche Aufschlagreihenfolge usw.) und der Gegner macht einen Positionsfehler, so wird nur der falsche Aufschlag als Fehler geahndet.

Wenn der Aufschlag richtig war, aber der Aufschlag anschliessend fehlerhaft wird (sie ins «Aus» geht usw.) wird der Positionsfehler als erster Fehler gewertet.

8.6 Angriff

8.6.1 Angriff Schlag

Alle Aktionen, bei denen die Indiacca in Richtung des Gegners gespielt wird, mit Ausnahme des Aufschlags und des Blocks, werden als Angriff Schläge bezeichnet.

Während des Angriff Schlages ist das Antippen (Loop) erlaubt, wenn die Indiacca richtig geschlagen und nicht gehalten oder geworfen wurde.

Wenn der Aufschlag richtig war, aber der Aufschlag anschliessend fehlerhaft wird (sie ins «Aus» geht usw.) wird der Positionsfehler als erster Fehler gewertet.

8.6.2 Beschränkung des Angriff Schlages

Ein Angriff Spieler darf einen Angriff in jeder Höhe und von jeder Stelle vom Spielfeld oder der Freizone ausführen, vorausgesetzt der Kontakt mit der Indiacca erfolgt in seinem eigenen Spielraum.

Ein Rückraumspieler darf einen Angriff Schlag aus jeder Höhe hinter der Angriff Zone ausführen, wobei gilt: (siehe auch Punkt 12.6)

- Beim Absprung darf der Fuss, bzw. dürfen die Füße des Spielers die Angriff Linie weder berührt, noch überschritten haben
- Nach dem Schlag darf der Spieler in der Angriff Zone landen

Ein Rückraumspieler darf einen Angriff Schlag auch in der Angriff Zone durchführen, wenn sich die Indiacca im Augenblick des Schlages unterhalb der Netzoberkante befindet.

Es ist keinem Spieler erlaubt, einen gegnerischen Aufschlag innerhalb der Angriff Zone direkt zurückzuschlagen, es sei den, dass sich die Indiacca unterhalb der Netzoberkante befindet.

8.6.3 Fehler beim Angriff Schlag

Fehler während eines Angriff Schlages sind:

- Ein Spieler berührt die Indiacca im Spielraum des Gegners (Regel 8.4.1)
- Ein Spieler schlägt die Indiacca ins «Aus» (Regel 8.1.4)
- Ein Rückraumspieler führt in der Angriff Zone einen Angriff Schlag aus und die Indiacca befindet sich oberhalb der Netzkante (Regel 8.6.2)
- Ein Spieler führt einen Angriff Schlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich die Indiacca oberhalb der Netzkante befindet (Regel 8.6.2)
- Ein Spieler wirft oder fängt die Indiacca während eines Angriff Schlages (Regel 8.2.3)

8.7 Block

8.7.1 Das Blocken

Der Block ist eine Aktion von einem oder mehreren Spielern nahe am Netz, bei der beide Hände höher als die Netzoberkante hochgehalten werden, um die vom Gegner kommende Indiacca abzuwehren.

Nur Angriff Spielern ist erlaubt einen Block zu versuchen, sich zu beteiligen oder ihn auszuführen.

Blockversuch

Ein Blockversuch ist die Aktion des Blockes ohne den Indiacca zu berühren.

Erfolgreicher Block

Ein Block ist erfolgreich, wenn die Indiacca von einem Blockspieler abgewehrt wird.

Kollektiver Block

Ein Kollektiver Block wird von zwei oder drei Spielern nahe am Netz nebeneinander vollzogen und ist erfolgreich, wenn die Indiacca durch den Block abgewehrt wird.

8.7.2 Blockberührung

Aufeinanderfolgende Berührung

Aufeinanderfolgende (schnelle und fortdauernde) Berührungen mit dem Indiacca bei einem oder mehreren der beteiligten Blockspieler wird als eine Indiacca Berührung gewertet.

8.7.3 Blocken im gegnerischen Spielbereich / Blockübergreif

Einem Spieler ist es nicht erlaubt seine Hände und Arme während dem Block über das Netz zu führen.

8.7.4 Block und Indiacca Berührung

Eine Indiacca Berührung, die durch den Block erfolgt, wird nicht als ein Schlag gewertet. Nach einer Blockberührung hat die Mannschaft Anspruch auf drei Schläge, um die Indiacca zurückzuspielen.

Der erste Schlag nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, auch durch denjenigen, der die Indiacas während des Blocks berührt hat.

8.7.5 Blocken des Aufschlags

Das Blocken des Aufschlags (der gegnerischen Mannschaft) ist verboten

8.7.6 Fehler beim Blocken

Folgende Aktionen eines Spielers, der an einem Block beteiligt ist, können zu einem Fehler führen. Wenn;

- Ein Spieler seine Hände oder Arme über das Netz führt
- Ein Rückraumspieler einen Block versucht, sich beteiligt oder ausführt
- Ein Spieler den gegnerischen Aufschlag blockt
- Die Indiacas durch den Block ins «Aus» geführt wird.

9 Unterbrechungen und Verzögerungen

9.1 Regelkonforme Spielunterbrechung

Regelgerechte Spielunterbrechungen sind Auszeiten und Spielerauswechslungen

9.1.1 Anzahl regelkonforme Spielunterbrechungen

Jede Mannschaft hat das Recht auf bis zu zwei Auszeiten und auf bis zu 5 Spielerauswechslungen pro Satz.

9.1.2 Antrag für eine regelkonforme Spielunterbrechung

Spielunterbrechungen dürfen nur vom Trainer oder vom Mannschaftsführer (und nur von diesen) beantragt werden.

Der Antrag wird mit dem entsprechenden Handzeichen angezeigt, entweder wenn die Indiacas aus dem Spiel ist oder vor dem Genehmigungspfeiff für den Aufschlag.

Spielerauswechslungen vor Satzbeginn sind erlaubt, müssen aber auf dem Spielberichts-bogen als normale Auswechslung festgehalten werden.

9.1.3 Ablauf / Vorgehen von Spielunterbrechungen

Anträge für eine oder zwei Auszeiten und ein Antrag für eine Spielerauswechslung von jeder Mannschaft können hintereinander erfolgen, ohne dass das Spiel fortgesetzt wird.

Jedoch ist es keiner Mannschaft erlaubt, während der gleichen Spielunterbrechung, zwei Anträge für je eine Spielerauswechslung hintereinander zu beantragen

Zwei Spieler können während der gleichen Spielunterbrechung ausgewechselt werden.

9.1.4 Auszeiten

Eine Auszeit dauert 30 Sekunden

Während der Auszeiten dürfen die Spieler zu ihren Bänken gehen. Den Ersatzspielern und dem Trainer ist es nicht gestattet, das Spielfeld zu betreten.

9.1.5 Auswechslungen

Eine Auswechslung ist der Vorgang, bei dem ein Spieler das Spielfeld verlässt und ein Auswechselspieler seine Position im Spielfeld einnimmt. Für diesen Vorgang braucht es die Erlaubnis des ersten Schiedsrichters.

9.1.6 Begrenzung der Auswechslungen

Maximal fünf Spielerauswechslungen sind pro Mannschaft und pro Satz erlaubt. Ein oder zwei Spieler können während der gleichen Spielunterbrechung ausgewechselt werden.

Ein Spieler der Startaufstellung darf das Spiel verlassen, allerdings nur einmal während eines Satzes. Er darf das Spiel wieder aufnehmen, allerdings nur einmal während eines Satzes und er muss seine vorherige Position in der Mannschaftsaufstellung einnehmen.

Ein Auswechselspieler nimmt die Position eines Spieler der Startaufstellung ein, allerdings nur einmal während eines Satzes. Er kann lediglich durch den gleichen Spieler (aus der Startaufstellung) ersetzt werden.

9.1.7 Aussergewöhnliche Spielerauswechslung

Ein verletzter Spieler, welcher nicht mehr weiterspielen kann, darf regelgerecht ersetzt werden.

Wenn das nicht möglich ist, dann ist die Mannschaft berechtigt eine aussergewöhnliche Auswechslung ausserhalb der Regel 9.1.6 vorzunehmen

9.1.8 Auswechslung bei Platzverweis oder Disqualifikation

Ein vom Feld verwiesener oder disqualifizierter Spieler muss durch eine regelgerechte Auswechslung ersetzt werden. Sollte dies nicht möglich sein, dann wird die Mannschaft für nicht vollzählig erklärt (Regel 5.1)

Ein disqualifizierter Spieler darf an allen anderen Spielen des gleichen Wettbewerbs nicht mehr teilnehmen. Zusätzlich ist es ihm nicht gestattet, die Spielfläche für den restlichen Wettbewerb zu betreten.

9.1.9 Verbotene Auswechslung

Eine Spielerauswechslung ist verboten, wenn die Regeln in 9.1.6 verletzt werden. Ausnahme siehe Regel 9.1.7

Sollte eine Mannschaft eine verbotene Auswechslung vorgenommen haben und das Spiel wurde fortgesetzt, müssen folgende Massnahmen angewandt werden;

- Die Mannschaft verliert das Aufschlagrecht (Punkt für den Gegner)
- Die Auswechslung wird rückgängig gemacht
- Die Punkte, welche sich die fehlerhaft verhaltene Mannschaft seit dem Begehen der verbotenen Auswechslung erzielt hat, werden gestrichen. Die Punkte des Gegners bleiben unverändert.

9.1.10 Auswechslungsvorgang

Eine Spielerauswechslung muss in der Auswechslungszone vollzogen werden.

Eine Spielerauswechslung sollte nur so lange dauern wie es nötig ist, um die Auswechslung auf dem Spielberichtsbogen zu notieren und damit die Spieler das Feld verlassen und betreten können.

Im Moment des Auswechslungsantrages muss/müssen der/die Ersatzspieler bereit sein das Spielfeld zu betreten. Sie stehen nahe der Auswechslungszone.

Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Auswechslung nicht genehmigt und die Mannschaft wird wegen Spielverzögerung bestraft.

Beabsichtigt eine Mannschaft gleichzeitig mehr als ein Spieler auszuwechseln, dann muss dies, zur Zeit des Antrages, mit einer Nummer angezeigt werden. In diesem Falle werden die Auswechselspieler nacheinander, paarweise ausgewechselt.

9.1.11 Regelwidrige Anträge

Es ist regelwidrig, einen Antrag auf Spielunterbrechung zu stellen:

- Wenn die Indica noch im Spiel ist, im Augenblick des oder nach dem Spielanpiff
- Wenn nicht berechnigte Mannschaftsmitglieder ihn stellen
- Für eine Spielerauswechslung, bevor das Spiel nach einer vorhergehenden Spielunterbrechungen wieder aufgenommen wurde
- Wenn das Maximum an Spielerauswechslungen und Auszeiten aufgebraucht ist.

9.2 Spielverzögerungen

9.2.1 Arten von Spielverzögerungen

Eine Spielverzögerung ist eine regelwidrige Aktion einer Mannschaft, welche die Wiederaufnahme des Spiel verzögert, Diese beinhaltet unter anderem Folgendes;

- Verzögerung bei einer Auswechslung

- Eine Verlängerung anderer Unterbrechungen, nachdem sie aufgerufen wurden das Spiel fortzusetzen
- Einen Antrag auf eine unzulässige Auswechslung oder Auszeit
- Wiederholen eines unzulässigen Antrages
- Spielverzögerung durch einen Spieler

9.2.2 Strafen für Verzögerung

Ermahnung und Verwarnung wegen Spielverzögerung gelten als Sanktion der Mannschaft

Verzögerungssanktionen bleiben während des ganzen Spiels in Kraft

Alle Verzögerungssanktionen werden auf dem Spielberichtsbogen festgehalten

Die erste Verzögerung eines Spielers in einem Spiel wird mit einer Ermahnung wegen Spielverzögerung mit der grünen Karte geahndet.

Die zweite Verzögerung und alle darauffolgenden Verzögerungen jeder Art durch irgendein Mannschaftsmitglied der selben Mannschaft im selben Satz, werden als Fehler mit einer Verwarnung wegen Spielverzögerung mit der gelben Karte geahndet und führt zum Verlust des Aufschlagrechtes (und Punkt für den Gegner)

Verzögerungssanktionen, welche vor oder zwischen Sätzen auferlegt werden, werden im darauffolgenden Satz angewendet

9.3 Aussergewöhnliche Spielunterbrechung

9.3.1 Verletzung

Sollte sich ein ernsthafter Unfall ereignen, während sich das Indiacas im Spiel befindet, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Betreuung gestatten das Spielfeld zu betreten.

Kann der verletzte Spieler nicht ausgewechselt werden, regelgerecht oder aussergewöhnlich, so kann die Mannschaft das Turnier mit vier Spielern zu Ende spielen.

9.3.2 Störung von Aussen

Bei einer äusseren Beeinträchtigung des Spieles muss das Spiel sofort unterbrochen werden und der Spielzug wird wiederholt.

9.4 Zeitspanne zwischen zwei Sätzen und Seitenwechsel

9.4.1 Zeitspanne zwischen zwei Sätzen

Jede Pause zwischen zwei Sätzen dauert 3 Minuten
Während dieser Pause muss sich der Seitenwechsel vollziehen und die Startaufstellung der Mannschaften auf dem Spielberichtsbogen notiert sein.

9.4.2 Seitenwechsel

Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Feldseiten, ausser vor dem Entscheidungssatz

Im Entscheidungssatz (dritter oder fünfter Satz) wechseln die Mannschaften ohne Verzögerung die Spielfeldseiten, sobald die eine Mannschaft 13 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert.

Die andern Mannschaftsmitglieder wechseln zur Bank auf der anderen Spielfeldseite

10 Verhalten der Teilnehmer

10.1 Anforderungen an das Verhalten

10.1.1 Sportliches Verhalten

Die Teilnehmer müssen die «Offiziellen Indiacas Regeln» kennen und befolgen

Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter mit sportlichem Verhalten,

ohne Widerspruch, annehmen

Die Teilnehmer haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen

10.1.2 **Fair Play**

Die Teilnehmer haben sich im Geiste des «Fair Play» respektvoll und höflich zu verhalten, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mannschaftmitgliedern und Zuschauern.

Unterhaltungen zwischen Mannschaftmitgliedern während des Spieles sind gestattet.

10.2 **Fehlverhalten und seine Sanktionen**

10.2.1 **Geringfügiges Fehlverhalten**

Verstöße von geringfügigem, unsportlichem Verhalten sind nicht Gegenstand von Strafmassnahmen. Es ist die Aufgabe des ersten Schiedsrichters die Mannschaften vor eventuellen Strafmassnahmen mündlich oder mit Handzeichen zu ermahnen. Diese können dem Spieler oder dem Team durch den Mannschaftsführer angezeigt werden.

Diese Ermahnung ist keine Strafmassnahme und hat keine sofortigen Konsequenzen. Die Ermahnung wird nicht im Spielberichtsbogen notiert.

Unkorrektes Verhalten eines Spielers gegenüber einem Offiziellen, Gegner, Mannschaftsmitglied oder Zuschauer wird durch den ersten Schiedsrichter geahndet. Entweder durch Ermahnung, Verwarnung, Platzverweis oder Disqualifikation

Unverschämtes, grobes Verhalten

Handlungen entgegen gutem Benehmen oder moralischen Grundregeln oder Ausdruck von Missachtung

Beleidigendes Verhalten

Verleumderische oder kränkende Worte und Gesten

Angriff

Körperlicher Angriff oder vorsätzliche Aggressionen

10.2.2 **Sanktionsskala**

Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch die gleiche Person in einem Satz oder Spiel wird stufenweise geahndet

Abhängig vom Schweregrad des unkorrekten Verhaltens und dem Urteil des Schiedsrichters werden folgende Strafmassnahmen angewandt (siehe auch Punkt 12.7)

Ermahnung

Das erste grobe unsportliche Verhalten eines Mannschaftsmitgliedes wird mit einer Ermahnung geahndet (grüne Karte)

Die Ermahnung wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

Verwarnung

Das zweite grobe unsportliche Verhalten eines Mannschaftsmitgliedes wird mit einer Verwarnung (gelbe Karte) geahndet und führt zum Verlust des Aufschlagrechtes (und Punkt für Gegner).

Die Verwarnung wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

Platzverweis

Wiederholtes unsportliches Verhalten des gleichen Spielers im selben Spiel wird mit dem Platzverweis geahndet (rote Karte) (Verlust des Aufschlagrechtes und Punkt für Gegner). Ein Mannschaftsmitglied, welches mit dem Platzverweis bestraft wird, darf am Spiel nicht mehr teilnehmen und muss die Bank und die Aufwärmzone für den Rest des Spiels verlassen

Der Platzverweis wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

Disqualifikation

Aggressives Verhalten oder körperlicher Angriff eines Spielers wird mit Disqualifikation geahndet (rote und gelbe Karte). Disqualifikation aufgrund von einem beleidigenden oder aggressiven Verhaltens erfordert keine vorausgegangene Strafmassnahme. Ein Spieler, der in 2 aufeinanderfolgenden Spielen mit einem Platzverweis bestraft wurde, gilt als disqualifiziert. (Verlust des Aufschlagrechtes und Punkt für Gegner). Ein Mannschaftsmitglied, welches mit der Disqualifikation bestraft wird, muss den Spielbereich, die Bank und die Aufwärmzone für den Rest des Turniers verlassen. Die Disqualifikation wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

10.2.3 Anwendung der Sanktionen aufgrund von Fehlverhalten

Alle Sanktionen wegen unsportlichem Verhalten sind spielerbezogene Strafmassnahmen und bleiben für den ganzen Wettbewerb in Kraft und werden auch auf dem Spielberichtsbogen notiert.

Wiederholtes unsportliches Verhalten vom selben Spieler im selben Spiel wird stufenweise geahndet (der Spieler erhält für jeden Vorfall eine höhere Strafe).

Platzverweis oder Disqualifikation wegen Missachtung oder Aggression benötigen keine vorhergehende Strafmassnahme

10.2.4 Fehlverhalten vor und zwischen den Sätzen

Jedes unsportliche Verhalten welches vor oder zwischen zwei Sätzen vorkommt muss mit Strafmassnahmen gemäss den Regeln 10.2.2 geahndet werden und diese Strafmassnahmen gelten auch für den kommenden Satz

10.2.5 Sanktionskarten

- Ermahnung grüne Karte
- Verwarnung gelbe Karte
- Platzverweis rote Karte
- Disqualifikation gelbe und rote Karte zusammen

11 Schiedsrichter

11.1 Schiedsrichtergremium und Aufgaben

11.1.1 Zusammensetzung

Das Schiedsrichtergremium setzt sich bei offiziellen IIA Spielen aus folgenden Offiziellen zusammen:

- Erster Schiedsrichter
- Zweiter Schiedsrichter
- Anschreiber
- Zwei Linienrichter

11.1.2 Aufgaben

Nur der erste und zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels pfeifen.

Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, damit das Spiel beginnen kann.

Der Pfiff des ersten und zweiten Schiedsrichters beendet den Ballwechsel, nachdem sie sicher sind, einen Fehler festgestellt zu haben und genau wissen welchen.

Sie können pfeifen, wenn das Indica aus dem Spiel ist, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag eines Teams genehmigen oder ablehnen

Sofort nach dem Pfiff, dieser beendet den Ballwechsel, muss er mit den offiziellen Handzeichen den Fehler anzeigen

Wenn der Pfiff vom ersten Schiedsrichter erfolgte, dann soll dieser anzeigen:

- a) welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat.
- b) die Art des Fehlers.

- c) welcher Spieler den Fehler begangen hat (wenn nötig).
- Der zweite Schiedsrichter folgt den Handzeichen des ersten Schiedsrichters, indem er sie wiederholt.

Wenn der Fehler vom zweiten Schiedsrichter gepfiffen wurde, zeigt er an:

- a) die Art des Fehlers.
- b) welcher Spieler den Fehler begangen hat (wenn nötig).
- c) welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat, nachdem der erste Schiedsrichter dies angezeigt hat
- In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nicht den Fehler an und wer ihn begangen hat, sondern nur welche Mannschaft das Aufschlagsrecht hat.

Im Fall eines Doppelfehlers können beide Schiedsrichter anzeigen:

- a) die Art des Fehlers
- b) welcher Spieler den Fehler begangen hat (wenn nötig)
- c) welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat wird vom ersten Schiedsrichter angezeigt.

11.2 Erster Schiedsrichter

11.2.1 Standort

Der erste Schiedsrichter nimmt seine Position am Netzende gegenüber dem Anschreibertisch ein. Entweder sitzend oder stehend auf dem Schiedsrichterstand. (siehe auch Punkt 12.8)

11.2.2 Aufgaben

Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis zum Ende. Er hat die Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsrichtergremiums und über alle Teilnehmer der Mannschaften.

Während dem Spiel sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist befugt die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsrichtergremiums aufzuheben, wenn er feststellt, dass diese sich geirrt haben.

Der erste Schiedsrichter darf sogar ein Mitglied des Schiedsrichtergremiums ersetzen lassen, wenn dieser seine Aufgaben nicht richtig erfüllt.

Der erste Schiedsrichter hat die Macht jede Angelegenheit des Spieles zu entscheiden, einschliesslich jenen, die nicht in den «Offiziellen Indiacas Regeln» vorgesehen sind.

Der erste Schiedsrichter soll keine Diskussionen über seine Entscheidungen zulassen. Stellt der Mannschaftsführer jedoch eine Anfrage, kann der erste Schiedsrichter eine Erklärung des Falles oder eine Auslegung, basierend auf den «Offiziellen Indiacas Regeln» abgeben. Sollte der Mannschaftsführer mit der Erklärung nicht einverstanden sein und er erhebt Einspruch gegen diese Entscheidung, dann muss er sofort von seinem Recht, dass die Unstimmigkeit im Spielberichtsbogen notiert wird, Gebrauch machen. Der erste Schiedsrichter muss das Recht des Einspruchs des Mannschaftsführers anerkennen.

Der erste Schiedsrichter ist verantwortlich für die Entscheidung vor und während dem Spiel, sowie für die Ausrüstung und die Einhaltung der Wettkampfanforderungen.

11.2.3 Verantwortung / Aufgaben

Vor dem Spiel:

- Kontrolliert der erste Schiedsrichter den Zustand des Spielfeldes, des Netzes, der Indiacas und andere Ausrüstungssachen.
- Führt er den Loswurf mit den Mannschaftsführern aus.

Während dem Spiel:

- Spricht der erste Schiedsrichter Ermahnungen aus

- Spricht er Strafmassnahme über unsportliches Verhalten und Spielverzögerungen aus
- Entscheidet er über
 - a) die Fehler des Aufschlagenden und die Positionen der Spieler der aufschlagenden Mannschaft, einschliesslich Sichtblock
 - b) die Fehler beim Spielen der Indiacas
 - c) die Fehler über dem Netz
 - d) den Fehler vom Angriff Schlag eines Rückraumspielers
 - e) die Fehler, wenn die Indiacas das Netz unterhalb überquert

Bei Spielende kontrolliert er den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn

11.3 Zweiter Schiedsrichter

11.3.1 Standort

Der zweite Schiedsrichter erfüllt seine Aufgaben in der Nähe des Pfostens ausserhalb des Spielfeldes. Er steht auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ist diesem zugewandt. (siehe auch Punkt 12.8)

11.3.2 Befugnisse / Aufgaben

Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber seinen eigenen Zuständigkeitsbereich.

Sollte der erste Schiedsrichter sein Amt nicht mehr ausüben können, so kann der zweite Schiedsrichter sein Amt übernehmen.

Der zweite Schiedsrichter kann, ohne zu pfeifen, auch Fehler ausserhalb seines Zuständigkeitsbereiches anzeigen, aber er darf nicht gegenüber dem ersten Schiedsrichter darauf bestehen.

Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Arbeit des Anschreibers

Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Bank und meldet unsportliches Verhalten dem ersten Schiedsrichter

Der zweite Schiedsrichter genehmigt Unterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist regelwidrige Anträge zurück.

Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Anzahl der Auszeiten und Auswechslungen, die von jeder Mannschaft in Anspruch genommen wurden, zeigt die zweite Auszeit und die dritte, vierte und fünfte Auswechslung dem ersten Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an.

Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt der zweite Schiedsrichter eine aussergewöhnliche Auswechslung oder genehmigt eine 3-minütige Erholungszeit.

11.3.3 Verantwortung / Aufgaben

Vor jedem Satzbeginn, beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz und wann immer nötig, kontrolliert er, ob die Spielerpositionen auf dem Spielfeld mit denen auf der Startaufstellung im Spielberichtsbogen übereinstimmen.

Während dem Spiel entscheidet, pfeift und gibt der zweite Schiedsrichter Handzeichen:

- Beim Eindringen ins gegnerische Spielfeld (nicht in der Luft) mit jeglichem Körperteil (Regel 8.4.2)
- Positionsfehler der annehmenden Mannschaft
- Netzberührungen im unteren Teil des Netzes oder der Antenne auf seiner Seite
- Jeden Versuch oder Durchführung eines Blockes eines Rückraumspielers oder dessen Teilnahme an einem Mehrfachblock.
- Bei der Berührung der Indiacas mit einem Gegenstand ausserhalb des Spielfeldes.
- Bei der Berührung der Indiacas mit dem Boden, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage war, dies zu sehen.

- Wenn das Indica nicht richtig im Überflugbereich das Netz überquert oder die Antenne auf seiner Seite berührt.
- Wenn das Indica irgendeinen anderen Körperteil als Hand oder den Arm unterhalb des Ellenbogens berührt, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage war dies zu sehen.

11.4 Anschreiber

11.4.1 Standort

Der Anschreiber nimmt seinen Platz am Anschreibertisch ein, welcher dem ersten Schiedsrichter gegenübersteht und ist diesem zugewandt. (siehe auch Punkt 12.8)

11.4.2 Verantwortung / Aufgaben

Der Anschreiber notiert den Punktestand, gemäss den Regeln in Zusammenarbeit mit dem zweiten Schiedsrichter

Vor dem Spiel und den Sätzen hat der Anschreiber folgende Aufgaben:

- Er notiert die Daten des Spiels und der Mannschaften und holt die Unterschriften der Mannschaftsführer und der Trainer ein.
- Er notiert die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Startaufstellungsblatt. Sollte er dies nicht erhalten, so muss er in diesem Fall sofort den zweiten Schiedsrichter verständigen

Während dem Spiel hat der Anschreiber folgende Aufgaben:

- Er notiert die erzielten Punkte
- Er kontrolliert die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft und zeigt jeden Fehler sofort den Schiedsrichtern an, nach Ausführung des Aufschlages.
- Er notiert die Spielerauswechslungen und die Auszeiten und deren Anzahl und informiert dazu den zweiten Schiedsrichter.
- Er macht die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag oder Spielunterbrechung aufmerksam.
- Er gibt den Schiedsrichtern das Ende von Sätzen an und das Erreichen des 13. Punktes im Entscheidungssatz.
- Er notiert die Strafmassnahmen.
- Er notiert alle anderen Vorkommnisse, die der zweite Schiedsrichter in Auftrag gibt, zB. Aussergewöhnliche Spielerauswechslungen, Erholungszeit, verlängernde Unterbrechungen, Störungen von ausserhalb usw.

Am Ende des Spiels hat der Anschreiber folgende Aufgaben:

- Er notiert das Schlussergebnis.
- Im Falle eines Einspruchs, dafür zu sorgen, dass der Schiedsrichter seinen Bericht über den Vorfall seines Einspruchs aufschreibt oder, mit der vorangegangenen Genehmigung des ersten Schiedsrichters, dem Mannschaftsführer erlaubt, es selbst zu schreiben.
- Nach seiner Unterschrift des Spielerbogens holt er die Unterschriften der Mannschaftsführer und der Trainer ein, dann die der Schiedsrichter

11.5 Linienrichter

11.5.1 Standort

Die zwei Linienrichter stehen an den Spielfeldecken, diagonal mit einem Abstand von ca. 1 bis 2 m von der Spielfeldecke entfernt in der Nähe der rechten Hand der Schiedsrichter. (siehe auch Punkt 12.8)

Jeder von ihnen kontrolliert die Grundlinie und die gesamte Seitenlinie auf seiner Seite

11.5.2 Verantwortung / Aufgaben

Die Linienrichter benutzen zur Ausführung ihrer Aufgaben Fahnen (40x40cm), um anzuzeigen:

- Wenn die Indiacca «In» oder «Aus» ist, sobald die Indiacca in der Nähe der Seitenlinie den Boden berührt.
- Wenn das Indiacca bei der annehmenden Mannschaft ins «Aus» geht.
- Wenn das Indiacca die Antenne berührt, oder die aufgeschlagene Indiacca nicht zwischen dem richtigen Überflugbereich das Netz überquert, usw.
- Wenn irgendein Spieler, ausser dem Aufschlagenden, während dem Aufschlag ausserhalb dem Spielfeld steht.
- Wenn der Aufschlagende einen Fussfehler macht.
- Wenn ein Spieler während des Spielgeschehens die Antennen oder das Netz auf seiner Seite des Spielfeldes berührt.
- Wenn das Indiacca das Netz ausserhalb, des Überflugbereiches ins gegnerische Feld überquert oder wenn sie die Antenne auf der Spielfeldseite berührt.
- Auf Verlangen des ersten Schiedsrichters, sein Signal wiederholen.

11.6 Offizielle Signale

11.6.1 Handzeichen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter muss mit dem offiziellen Handzeichen die Art des gepfiffenen Fehlers oder den Grund für die genehmigte Unterbrechung anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten und wenn es mit einer Hand ausgeführt wird, dann zeigt die Hand zur Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

(siehe auch Punkt 12.9)

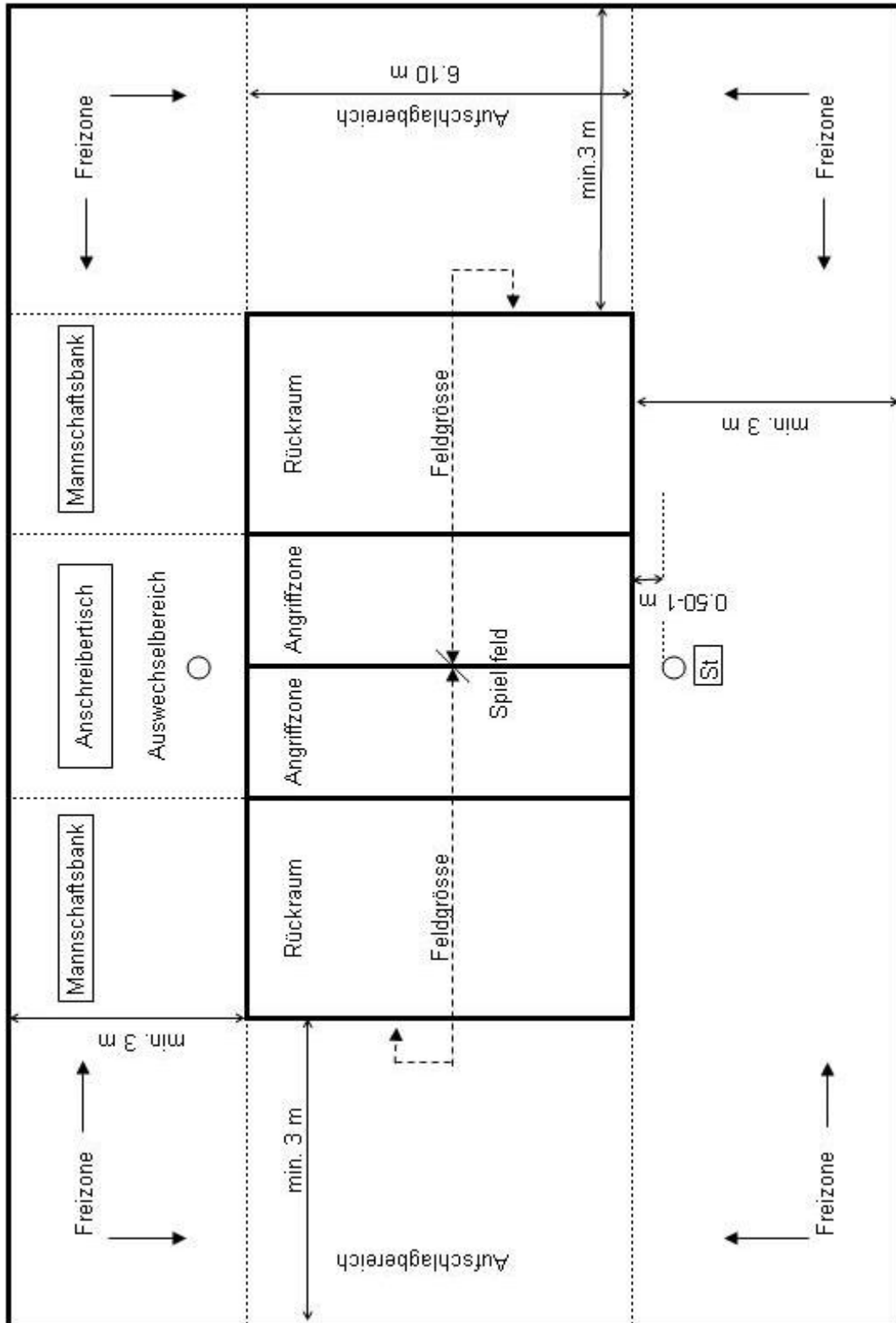
11.6.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

Die Linienrichter müssen die Art des angezeigten Fehlers mit den offiziellen Fahnenzeichen signalisieren und das Zeichen für einen Moment beibehalten.

(siehe auch Punkt 12.10)

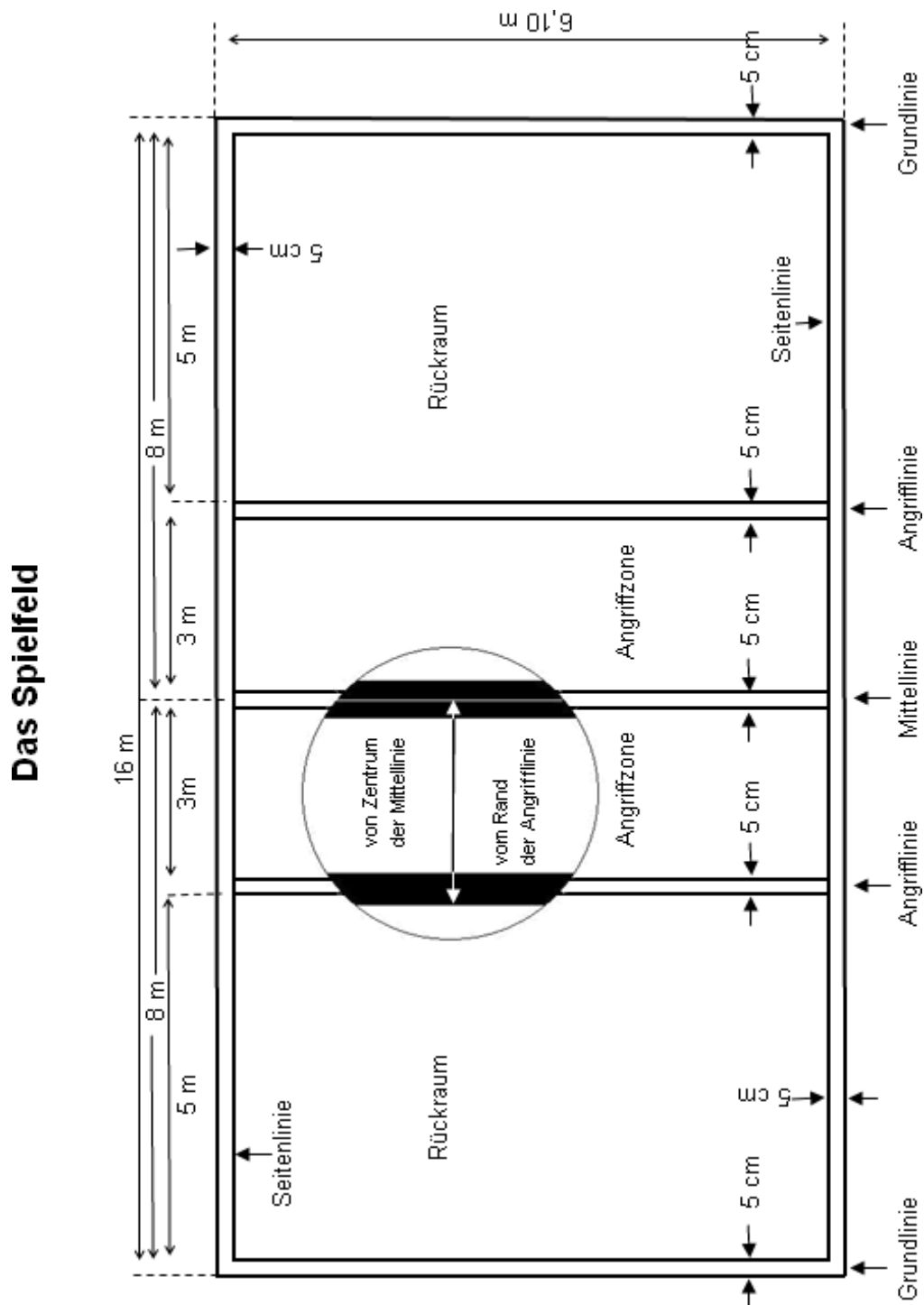
12 Bilder und Zeichnungen

12.1 Spielfläche

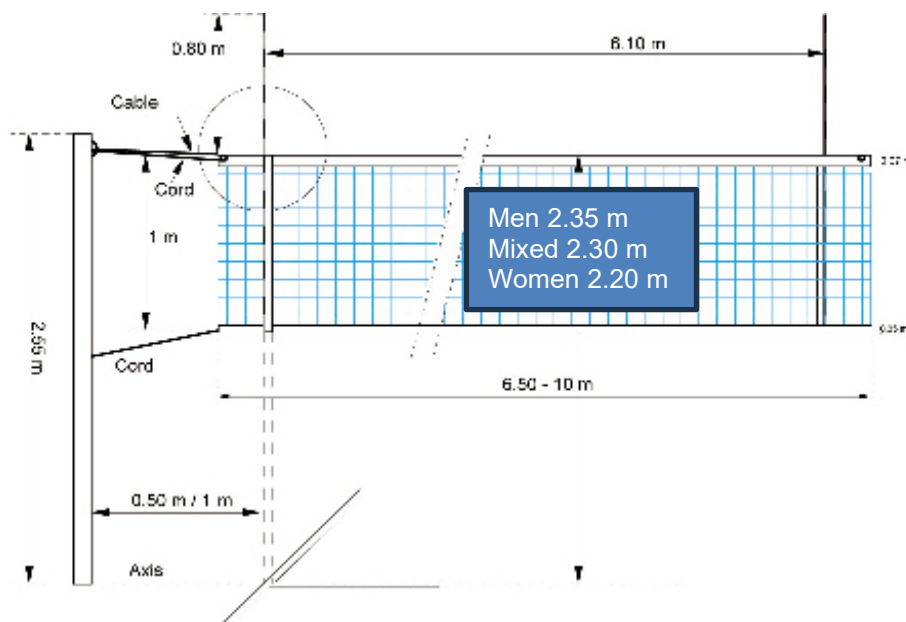


St = Schiedsrichterstand

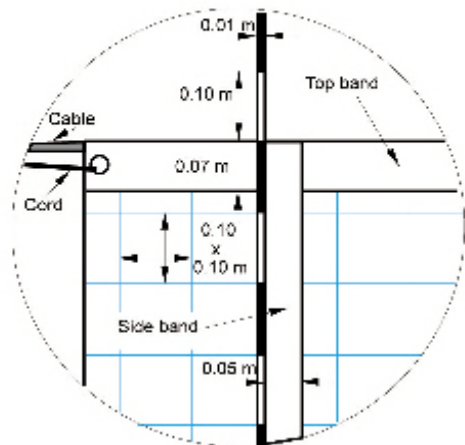
12.2 Das Spielfeld (die Abmessungen)



12.3 Aufbau des Netzes

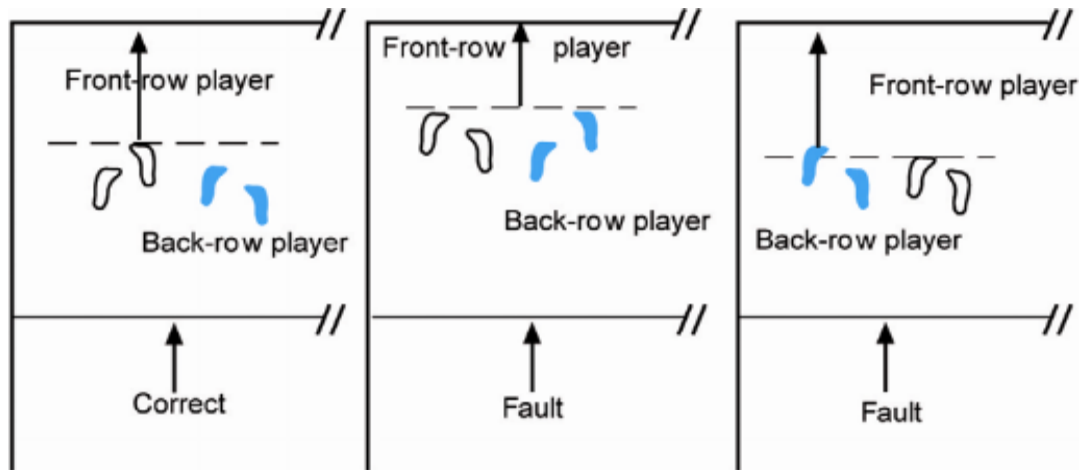


Men senior 2.25 m
 Mixed senior 2.20 m
 Women senior 2.15 m

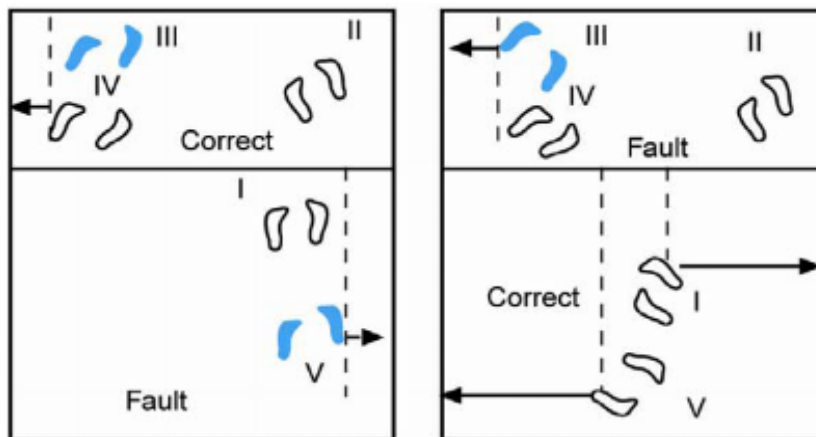


12.4 Positionen der Spieler

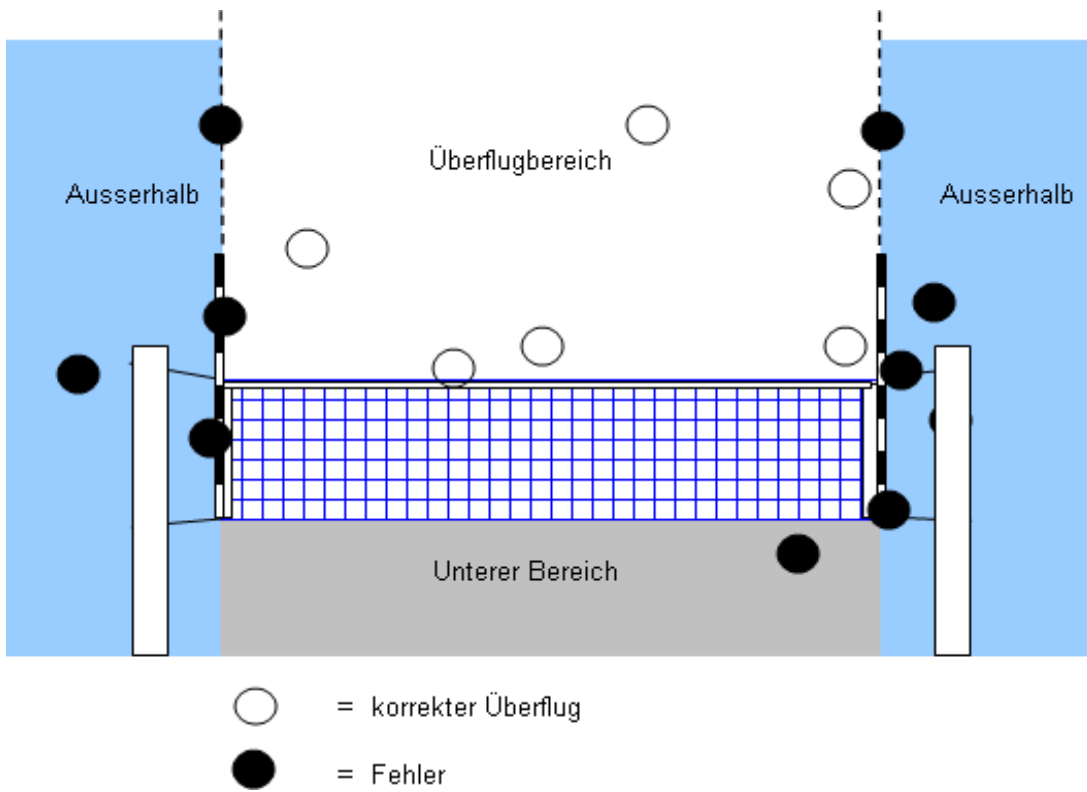
Beispiel A: Unterscheidung der Positionen zwischen einem Angriffsspieler und dem dazugehörigen Rückraumspieler.



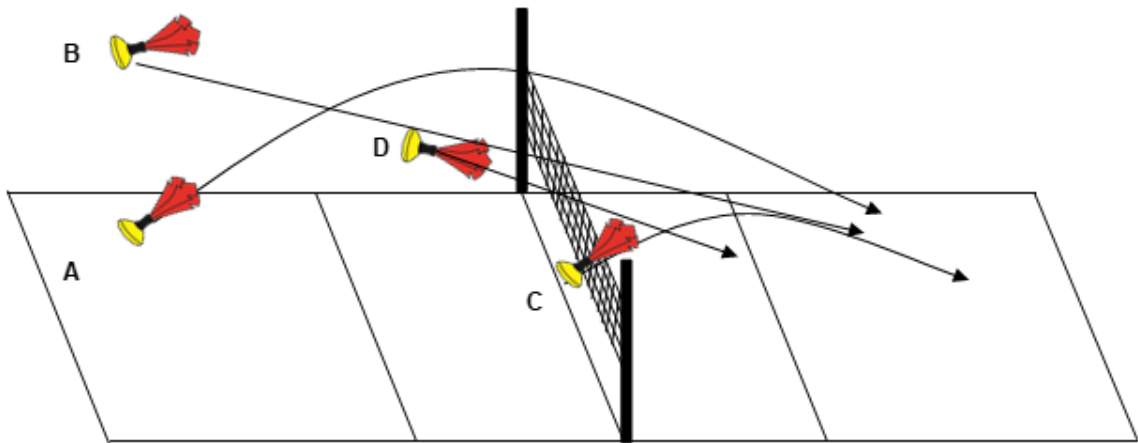
Beispiel B:



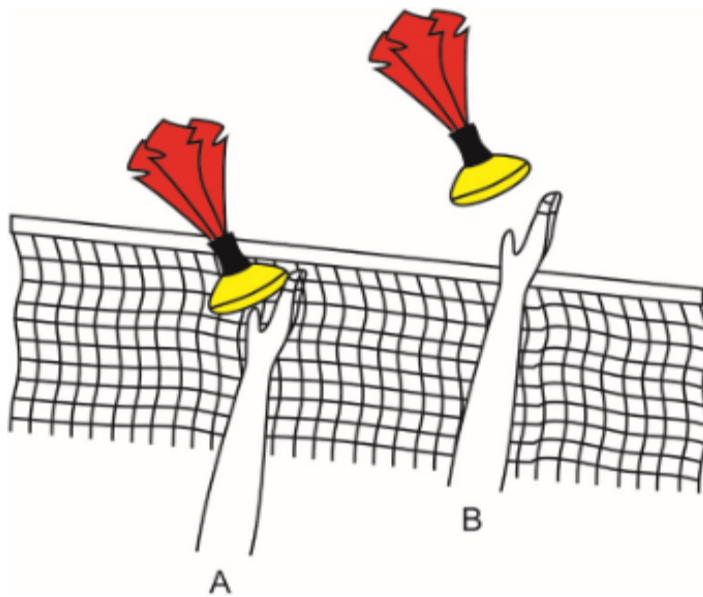
12.5 Überquerung der Indiacca über das Netz



12.6 Angriff von Rückraumspieler



- A + B = Rückraumspieler darf im Rückraum von jeder beliebigen Höhe die Indiaca spielen.
- C = Wenn er im Angriffsraum steht darf er die Indiaca nur von unterhalb der Netzhöhe anspielen.
- D = Nur im Sprung darf die Indiaca innerhalb der Angriffszone von oberhalb Netzhöhe gespielt werden.



- A = erlaubt. Spielen das Indiaca von einem Rückraumspieler
- B = nicht erlaubt. Spielen des Indiaca von einem Rückraumspieler

12.7 Skala der Strafmassnahmen

12.7.1 Skala von unsportlichem Verhalten

Merkmal	Auftreten	Täter	Strafmassnahme	Karte	Auswirkung
Grobes Verhalten	1. Mal	Irgendein Spieler	Verwarnung	Gelbe	Aufschlagverlust
	2. Mal	Gleicher Spieler	Platzverweis	Rote	Muss das Spielfeld für das restliche Spiel verlassen
	3. Mal	Gleicher Spieler	Disqualifikation	Rote und Gelbe	Muss das Spielfeld für das ganze Turnier verlassen
Beleidigendes Verhalten	1. Mal	Irgendein Spieler	Platzverweis	Rote	Muss das Spielfeld für das restliche Spiel verlassen
	2. Mal	Gleicher Spieler	Disqualifikation	Rote und Gelbe	Muss das Spielfeld für das ganze Turnier verlassen
Aggressives Verhalten	1. Mal	Irgendein Spieler	Disqualifikation	Rote und Gelbe	Muss das Spielfeld für das ganze Turnier verlassen

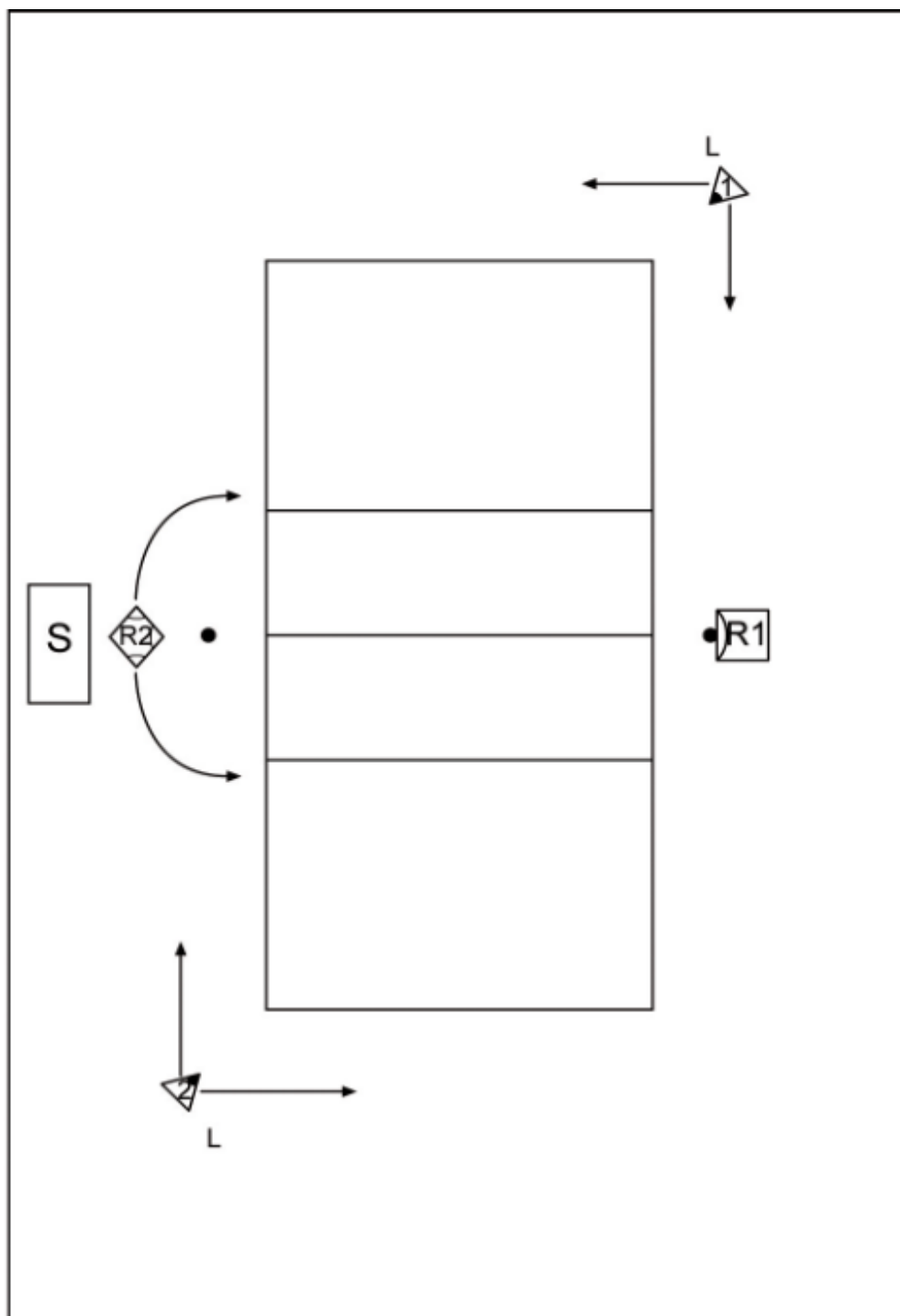
Hinweis: Jede Karte, welche gleich oder höher ist wie die gelbe Karte, bedeutet den Verlust des Aufschlagrechtes und einen Punkt für den Gegner.

12.7.2 Skala bei Spielverzögerungen

Merkmal	Auftreten	Täter	Strafmassnahme	Karte	Auswirkung
Verzögerung	1. Mal	Irgendein Spieler	Ermahnung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 und grüne Karte	Vermeidung – keine Verwarnung
	Jede folgende	Irgendein Spieler	Verwarnung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 und gelbe Karte	Aufschlagverlust

Hinweis: Jede Karte, welche gleich oder höher ist wie die gelbe Karte, bedeutet den Verlust des Aufschlagrechtes und einen Punkt für den Gegner.

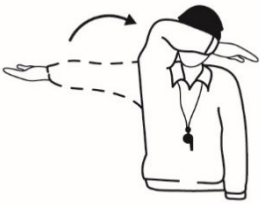
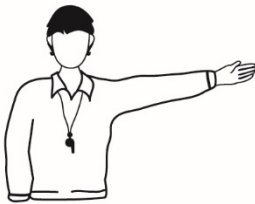
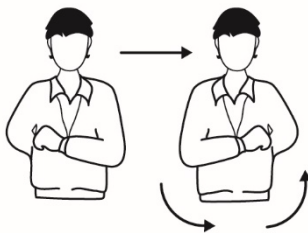


12.8 Standort der Schiedsrichter













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




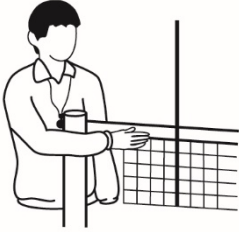
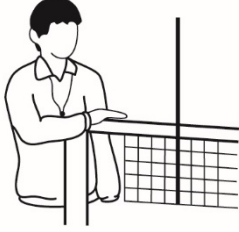
12.9

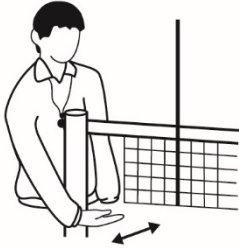



Offizielle Schiedsrichterzeichen

<p>Genehmigung des Aufschlages</p> <p>Bewege den Arm in die Richtung in die der Aufschlag gespielt wird</p>	 <p>1</p>
<p>Anzeigen, welche Mannschaft aufschlägt</p> <p>Ausstrecken des Arms zur Seite der aufschlagenden Mannschaft</p>	 <p>2</p>
<p>Seitenwechsel</p> <p>Unterarme abwechselnd vor die Brust und hinter den Rücken führen.</p>	 <p>3</p>
<p>Auszeit</p> <p>Die eine Hand wird über die senkrecht nach oben gehaltenen Finger der anderen gehalten (ein „T“ bildend) und zur Seite der anfordernden Mannschaft zeigen.</p>	 <p>4</p>
<p>Auswechslung</p> <p>Unterarme kreisen umeinander.</p>	 <p>5</p>

<p>Verwarnung</p> <p>Zeige die gelbe Karte für eine Verwarnung.</p>	 <p>6</p>
<p>Platzverweis</p> <p>Zeige die rote Karte für den Platzverweis.</p>	 <p>7</p>
<p>Disqualifikation</p> <p>Zeige beide Karten (gelbe und rote) zusammen für die Disqualifikation.</p>	 <p>8</p>
<p>Satz- oder Spielende</p> <p>Kreuzen der Unterarme vor der Brust mit offenen Händen.</p>	 <p>9</p>
<p>Aufschlagfehler</p> <p>Bewege ausgestreckten Arm nach oben, Handfläche zeigt nach oben.</p>	 <p>10</p>

<p>Aufschlagfehler</p> <p>Fünf gespreizte Finger Hochhalten (Verzögerung beim Aufschlag)</p>	 <p>11</p>
<p>Blockfehler, Sichtblock</p> <p>Beide Arme senkrecht nach oben halten, Handfläche nach vorne</p>	 <p>12</p>
<p>Positions- oder Rotationsfehler</p> <p>Kreisbewegung mit dem Zeigefinger.</p>	 <p>13</p>
<p>Indiaca „in“</p> <p>Hand und Finger zeigen auf den Boden.</p>	 <p>14</p>
<p>Indiaca „aus“</p> <p>Unterarme senkrecht hochführen mit offenen Händen, Handflächen zeigen zum Körper.</p>	 <p>15</p>

<p>Gehaltenes Indiacca</p> <p>Langsam den Unterarm hochführen, Handfläche zeigt nach oben.</p>	 <p>16</p>
<p>Doppelschlag</p> <p>Zwei gespreizte Finger hochhalten.</p>	 <p>17</p>
<p>Vier Schläge</p> <p>Vier gespreizte Finger hochhalten.</p>	 <p>18</p>
<p>Netzberührung des Spielers oder der Indiacca beim Aufschlag</p> <p>Berühren der Netzkante oder der Netzfläche entsprechend dem Fehler.</p>	 <p>19</p>
<p>Übergriff</p> <p>Hand zeigt über das Netz, Handfläche nach unten</p>	 <p>20</p>

<p>Angriffschlagfehler (durch Rückraumspieler oder nach gegnerischem Aufschlag)</p> <p>Abwärtsführende Bewegung des Unterarms mit offener Hand</p>	 <p>21</p>
<p>Übertritt</p> <p>Zur Mittellinie zeigen oder Handfläche zu Netz hin und her schieben.</p>	 <p>22</p>
<p>Doppelfehler oder Wiederholung</p> <p>Beide Daumen zeigen nach oben.</p>	 <p>23</p>
<p>Indiacaberührung</p> <p>Mit der Handfläche einer Hand über die hochgehaltenen Finger der anderen streichen, in horizontaler Richtung.</p>	 <p>24</p>
<p>Ermahnung oder Verwarnung bei Spielverzögerungen</p> <p>Halte die grüne Karte (Ermahnung), gelbe Karte (Verwarnung) an das Handgelenk, Handfläche zeigt zum Schiedsrichter.</p>	 <p>25</p>

Körperberührung




Berühren des eigenen Körpers mit der flachen Hand.



26

12.10

Offizielle Linienrichterzeichen

<p>Indiaca „in“</p> <p>Fahne nach unten halten.</p>	 <p>1</p>
<p>Indiaca „aus“</p> <p>Fahne nach oben halten.</p>	 <p>2</p>
<p>Indiacaberührung</p> <p>Die Spitze der hochgehaltenen Fahne mit der Handfläche der freien Hand berühren.</p>	 <p>3</p>
<p>Netzüberquerung der Indiaca ausserhalb des Überflugbereichs oder Fussfehler des Aufschlagenden</p> <p>Fahne über dem Kopf schwenken und zur Antenne oder zur entsprechenden Grundlinie zeigen.</p>	 <p>4</p>

Urteil nicht möglich

Beide Arme und Hände vor der Brust kreuzen.



5