

Hallenschlagball

Das offizielle Regelwerk

Definition

Hallenschlagball ist eine Variante des deutschen Schlagballs in geschlossenen Hallen und auf verkleinerten Spielfeldern und ist der russischen Sportart Mini-Lapta sehr ähnlich. Es handelt sich um ein zweiseitiges Mannschaftsspiel. Das Spiel wird auf einem rechteckigen Feld ausgetragen, das mit zwei längeren seitlichen Linien (Seitenlinien) und zwei kürzeren Linien (Schlagmallinie, Laufmallinie) begrenzt wird. Die eine Mannschaft spielt im Lauffeld (Fänger), die andere am Schlagmal (Schläger). Das Ziel der Schlägermannschaft besteht darin, nach dem ausgeführten Schlag mit dem Schlagholz auf den Ball in der Spielzeit so viele ihrer Spieler wie möglich durchlaufen zu lassen (Durchlauf). Dabei bringt jeder Spieler, der die gesamte Strecke durchläuft (zum Laufmal und zurück), seiner Mannschaft Punkte.

Das Ziel des Fängers besteht darin, die gegnerische Mannschaft am Durchlauf zu hindern, indem sie diese mit dem Ball abwerfen (Treffer) und den Ball gültig fangen (gültiger Fang). Die Mannschaft, die den Treffer erzielt, bekommt das Recht anzugreifen (Malwechsel), zudem auch Schläge und Durchläufe auszuführen (Schlagrecht im Schlagmal). Die andere Mannschaft hat dann wiederum die Möglichkeit zurückzuwerfen (Rücktreffer). Die Summe der gewonnenen Punkte jeder Mannschaft ist entscheidend für den Sieg.

Ausstattung des Austragungsortes

Um die Sicherheit der Spieler und der Zuschauer zu gewährleisten, dürfen Wettkämpfe nur auf Sportanlagen stattfinden, die offiziell für den Betrieb freigegeben sind.

Voraussetzung ist ein technisches Gutachten, das die Spielstätte als tauglich für die Durchführung des Wettbewerbs bestätigt.

Vor Spielbeginn führen der Hauptschiedsrichter, ein Vertreter der

Veranstaltungsorganisation sowie ein Arzt eine Inspektion durch und erstellen ein Protokoll, das bestätigt, ob der Austragungsort den offiziellen Wettkampfbestimmungen entspricht oder nicht.

Männlich und weiblich

Der Gebrauch der männlichen Schreibweise für die Begriffe Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent, Spieler und Offizieller dient lediglich der Vereinfachung und bezieht sich selbstverständlich auch auf Frauen.



Inhaltsverzeichnis

	Seite
Regel 1 - Das Spielfeld und die Abmessungen	3
Regel 2 - Das Schlagholz und der Schlagball	6
Regel 3 - Zeit des Spiels	7
Regel 4 - Teilnehmer des Wettkampfes	9
Regel 5 - Das Schiedsrichtergremium	13
Regel 6 - Spielregeln	18
Regel 7 - Regelverstöße	24
Regel 8 - Verhaltensregeln und Strafen	27
Regel 9 - Wettkampfform, Anmeldungen und Proteste	29
Anhang 1 - Zeichen der Schiedsrichter im Hallenschlagball	31
Anhang 2 – Hallenschlagball-Turnier Protokoll	36
Anhang 3 – Hallenschlagball-Turnier Spieltabelle	38
Anhang 4 - Hallenschlagball Wettkampfanmeldung	39



Regel 1 - Spielfeld und seine Abmessungen

1.1 Abmessung

Länge (die Seitenlinien):	mindestens 18 m,	höchstens 40 m
Breite (die Schlagmal- und Laufmallinie):	mindestens 9 m,	höchstens 20 m

Das Spielfeld für Hallenschlagball ist ein Rechteck. Die Seitenlinien sind zwingend länger als die Schlagmal- und Laufmallinien. Die Größe des Feldes wird nach den inneren Seiten der Begrenzungslinien gemessen. Die Veranstalter des Wettkampfes legen die genaue Größe des Spielfeldes basierend auf den örtlichen Gegebenheiten fest, dürfen jedoch die oben genannten Mindest- und Höchstwerte nicht unterschreiten oder überschreiten.

Die Spielfeldoberfläche muss eben, flach und gefahrlos für die Spieler sein. Als Belag können Holz oder synthetische Materialien verwendet werden.

1.2 Begrenzungslinien des Spielfelds

Das Spielfeld wird mit gut sichtbaren Linien gekennzeichnet. Die Breite der Markierungslinien beträgt 5-8 cm.

Die beiden längeren Begrenzungslinien heißen Seitenlinien, die kürzeren Schlagmal- und Laufmallinien. Im Abstand von 6 m zur Schlagmallinie liegt die Sperrlinie, die das Sperrfeld bildet.

Um das Spielfeld herum muss sich ein Freiraum befinden: hinter der Schlagmallinie mindestens 3 m, hinter den Seitenlinien mindestens 1 m, hinter der Laufmallinie mindestens 4 m. Falls der Freiraum im Laufmal begrenzt wird, ist es erwünscht, Matten oder andere Abdeckungen mit weicher Oberfläche an die Wände zu bringen.

An den Ecken des Spielfelds und am Schnittpunkt der Sperrlinie mit den Seitenlinien werden Stangen mit einer Höhe von 150 cm aufgestellt, in geschlossenen Räumen und Sporthallen Hütchen mit einer Höhe von 30 cm.

1.3 Sperrfeld

Das Sperrfeld ist ein rechteckiger Bereich, 6x 9-20 m groß, der zwischen Sperr- und Schlagmallinie liegt. Es ist notwendig, um die Gültigkeit des geschlagenen Balls zu bestimmen. Der Schlag ist gültig, wenn der Ball nicht im Sperrfeld auftrifft und andere Bedingungen erfüllt. Während des Zuwurf dürfen keine Fänger im Sperrfeld sein.



1.4 Laufmal

Das Laufmal ist ein Freiraum, wohin die angreifenden Spieler laufen sollen und dort abwarten können, bis zum nächsten Schlag um zum Schlagmal zurückzukehren.

1.5 Wartebereich

Der Wartebereich ist für Spieler vorgesehen, die auf ihren Schlag warten. In diesem Bereich können Bänke oder Sitze für fünf Personen stehen.

1.6 Schlagmal

Das Schlagmal ist der Platz, an dem Spieler ihre Durchläufe vollbringen, nach einem Schlag auf den Ball. Nachdem der Spieler geschlagen hat, ist ihm erlaubt sich auf die ganze Schlagmallinie zu stellen (von beiden Seiten vom Zuwurf- und Schlagbereich). Sobald der Ball nicht außer Spiel ist (Ball tot).

1.7 Zuwurf- und Schlagbereich

Der Zuwurf- und Schlagbereich befindet sich in der Mitte der Schlagmallinie. Die Breite des Bereiches beträgt 2-3 m. In der Mitte, im Abstand von 70 cm von der Schlagmallinie, wird der Zuwurfkreis mit einem Durchmesser von 50 cm gezeichnet.

1.8 Auswechslungsbereich

Der Bereich für die Auswechslung liegt zwischen der Sperr- und der Schlagmallinie. Die Spieler müssen beim Spielerwechsel durch diesen Bereich betreten und auch wieder verlassen.

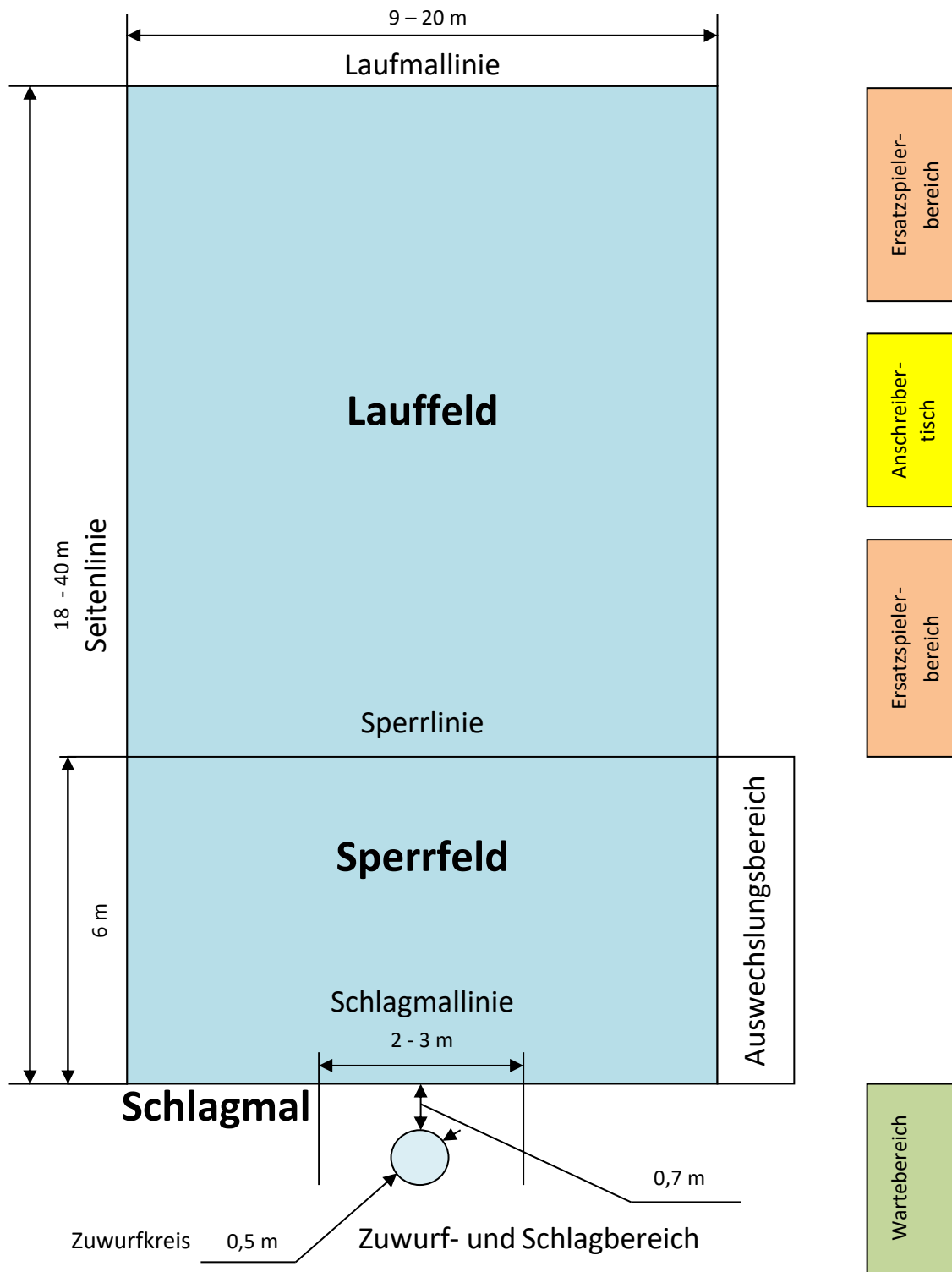
1.9 Ersatzspielerbereich

Zwei Bereiche für Ersatzspieler und ihre Mannschaften liegen entlang der Seitenlinie, wenn möglich rechts und links vom Tisch für Anschreiber. Die Abmessungen jedes Bereiches (5 m lang, 1 m breit) werden markiert. In jedem Bereich müssen Bänke oder Sitze für bis zu 12 Personen vorhanden sein. Dort befinden sich die Ersatzspieler der spielenden Mannschaften, die Trainer und ihre Helfer. Die Spieler dürfen ihre Sporttaschen und die Schlaghölzer dabeihaben. Der Trainer darf seine Mannschaft aus diesem Bereich herausführen, ohne den Bereich zu verlassen, abgesehen von den Momenten, in denen er Spieler auswechseln oder Auszeit nehmen möchte.



1.10 Spielfeld für Hallenschlagball

Laufmal (Freiraum)



Regel 2 - Schlagholz und Schlagball.

2.1 Das Schlagholz

Das Schlagholz muss aus einem einzigen Stück Holz (nicht geklebt) sein, die Länge soll 60-100 cm betragen und der Durchmesser nicht mehr als 5 cm (+ - 2 mm) sein. Der Durchmesser vom Handgriff des Schlagholzes muss nicht weniger als 2,5-3 cm sein.

Der Handgriff soll am Ende etwas breiter sein, um einen sicheren Halt zu verschaffen oder das Durchrutschen beim Schlagen zu vermeiden. Das Gewicht des Schlagholzes soll nicht größer als 1000 g. bei Frauen und 1200 g. bei Männern (+ - 50gr.) sein.

Spieler im Alter bis 12 Jahre dürfen die flachen Schlaghölzer benutzen mit einer Länge von 60-80 cm, Breite bis 6 cm und dem Durchmesser des Handgriffs von 2-3 cm.

Jeder Spieler darf sein eigenes Schlagholz benutzen, wenn es mit den oben genannten Maßangaben übereinstimmt. Es ist verboten, Baseballschläger oder Softballschläger zu benutzen. Man darf auch den Schlagholzer nicht künstlich erschweren (belasten). Das Wickeln des Handgriffs mit Materialien jeglicher Art ist auch nicht erlaubt. Vor dem Spielanfang müssen die Spielorganisatoren die Markierung aller Schlagholzer durchführen.

2.2 Der Schlagball

Das Spiel wird mit einem Tennisball (Ball) durchgeführt, dessen Umfang 20 cm ist und dessen Gewicht 60 g beträgt. Die Spieler im Alter bis 12 Jahre spielen mit dem Kinder-Tennisball, dessen Umfang 20 cm beträgt und sein Gewicht 40 g beträgt.



Regel 3 - Zeit des Spiels.

3.1 Dauer des Spiels.

Das Spiel besteht aus 2 Halbzeiten, jeweils 20 Minuten mit 3 Minuten Pause dazwischen.

Die Zeitmessung beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters vor dem Versuch des ersten Spielers, den Ball zu schlagen oder beim eigentlichen Schlag.

In jeder Halbzeit muss der Schiedsrichter die durch Verzögerungen verlorene Zeit nach eigenem Ermessen ausgleichen. Dazu gehören Spielunterbrechungen durch Pausen der Spieler, taktische Pausen, die Versorgung verletzter Spieler oder andere unvorhergesehene Umstände.

3.2 Aufwärmen vor dem Spiel

20 Minuten vor dem Spielanfang führt man das Aufwärmen durch. Während des letzten Teils des Aufwärmens (5 Minuten vor dem Spielanfang) nehmen die Mannschaften den Platz auf dem Spielfeld ein. Eine Mannschaft stellt sich auf die linke und die andere auf die rechte Seite. Die vereinbarte Grenze ist die gedachte Mittellinie, die zwischen der Schlagmallinie und der Laufmallinie parallel zu den Seitenlinien liegt.

3.3 Auszeit

Jede Mannschaft kann pro Halbzeit eine Auszeit von einer Minute nehmen sowie eine weitere in jeder Verlängerung. Die Auszeiten werden nicht in der Gesamtspielzeit berechnet. Unbenutzte Auszeiten aus der ersten Halbzeit werden nicht auf die zweite Spielhälfte übertragen.

Der Trainer darf eine Auszeit beantragen. Er soll dies persönlich machen, indem er sich an den Anschreiber wendet und deutlich „Auszeit“ sagt und dabei die Bitte mit entsprechender Geste fordert. Der Anschreiber informiert den Spielrichter über den Eingang der Bitte, sobald der Ball aus dem Spiel ist, die Auszeit wird gewährt und unbedingt bevor das Spiel wiederaufgenommen wird. Wenn die Mannschaft, welches eine Auszeit genommen hat, vor Ablauf der Zeit spielbereit ist, hat der Spielrichter das Recht, das Spiel sofort fortzusetzen.



Ausnahme.

Die Auszeit wird nicht angerechnet, wenn ein verletzter Spieler sofort weiterspielen kann, entweder schnell ausgewechselt wird, oder wenn der Spielrichter eine Verzögerung erlaubt.

3.4 Spielzeitunterbrechung aufgrund einer Verletzung

Die Schiedsrichter können die Zeit stoppen, wenn einer der Spieler verletzt wird oder aus anderen Gründen. Wenn einer verletzt wird und der Ball im Spiel ist, soll der Spielrichter mit dem Signal auf das Ende des Spielmoments warten, das heißt bis der Ball außer Spiel ist (Ball tot).

Wenn es notwendig ist, dem verletzten Spieler sofortige Hilfe zu leisten, kann der Spielrichter das Spiel augenblicklich stoppen.

Wenn der verletzte Spieler im Spiel nicht weiter mitspielen kann, soll er innerhalb einer Minute ausgewechselt werden. Wird der verletzte Spieler mit Verzögerung ausgewechselt, rechnet der Spielrichter der Mannschaft eine Auszeit an und hat das Recht, die Spielzeit zu verlängern.

3.5 Fünf-Minuten-Regel

Am Ende jeder Halbzeit, fünf Minuten vor Schluss, verkündet der Spielrichter die Fünf-Minuten-Regel. In diesem Fall wechselt die Mannschaft, die zwei Mal bei dem Schlag den Ball nicht im Spiel gebracht hat, während eines Angriffsspiels in der Verteidigung (die Weigerung des einen oder anderen Spielers, einen Schlag auszuführen, gilt nicht als ungültiger Schlag).



Regel 4 - Teilnehmer des Wettkampfes

4.1 Alter der Spieler

Die Spieler werden in folgende Altersgruppen nach Geburtsjahr aufgeteilt (der Stichtag ist der 1. Januar):

K1 (Kinder-1)	Jungen und Mädchen	9 Jahre und jünger
K2 (Kinder-2)	Jungen und Mädchen	10-11 Jahre
T1 (Teenager-1/Jugend-1)	Jungen und Mädchen	12-13 Jahre
T2 (Teenager-2/Jugend-2)	Jungen und Mädchen	14-16 Jahre
Y1 (Youth-1/Junge Erwachsene-1)	Jungen und Mädchen	17-18 Jahre
Y2 (Youth-1/Junge Erwachsene-2)	Jungen und Mädchen	19-21 Jahre
E (Erwachsene)	Männer und Frauen	22-35 Jahre
S1 (Senioren-1)	Männer und Frauen	36-45 Jahre
S2 (Senioren-2)	Männer und Frauen	46 Jahre und älter

4.2 Zulassung der Teilnehmer zu den Wettkämpfen

Zur Teilnahme an den Wettkämpfen in den jeweiligen Altersgruppen sind Personen zugelassen, die eine entsprechende Vorbereitung unter der Aufsicht eines Trainers und unter medizinischer Beobachtung absolviert haben sowie eine Genehmigung des Trainers und des Arztes zur Wettkampfteilnahme erhalten haben.

Die Erlaubnis von dem Trainer und Arzt wird in einer persönlichen Anmeldung in einer festgelegten Form dokumentiert, wobei die Unterschrift des Arztes und ein Stempel neben jedem Teilnehmernamen erforderlich sind. Die Anmeldung für die Teilnahme einer Mannschaft an den Wettkämpfen muss von dem Leiter der entsprechenden Sportorganisation unterzeichnet und mit einem Stempel bestätigt werden.

In besonderen Fällen können mit der Zustimmung des Arztes, des Trainers und der Sportorganisation jüngere Teilnehmer in einer höheren Altersgruppe antreten, sofern sie über eine gute körperliche und technische Vorbereitung verfügen und eine spezielle ärztliche Bescheinigung vorlegen.

Die Zulassung der Teilnehmer erfolgt durch eine Zulassungskommission. Diese wird von der Organisation genehmigt, die die Wettkämpfe durchführt.



Die Zulassungskommission besteht aus: dem Vorsitzenden der Zulassungskommission, dem Hauptschiedsrichter, dem Hauptanschreiber, dem Wettkampfarzt und einem Vertreter der Organisation, die den Wettbewerb durchführt. Sie überprüfen die Anmeldungen und Dokumente der Teilnehmer.

Die Verantwortung für die Zulassung der Teilnehmer tragen der Vorsitzende der Kommission und der Vertreter des Verbandes. Der Zulassungskommission muss eine Versicherungspolice für jeden Teilnehmer sowie eine Verzichtserklärung auf Ansprüche vorgelegt werden.

Die Organisatoren des Wettbewerbs übernehmen keine Verantwortung für Verletzungen oder Unfälle, die während des Wettbewerbs auftreten können, sofern die geltenden Regeln eingehalten werden.

Die Versicherung der Teilnehmer wird von den Vereinen, Sportverbänden oder unmittelbar von den Teilnehmern selbst abgeschlossen.

4.3 Mannschaftszusammensetzung

Jede Mannschaft besteht aus 8 Spielern, von denen einer der Kapitän ist.

Während des Spiels müssen sich 5 Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld befinden, die gemäß diesen Regeln ausgewechselt werden können. Falls in einer Mannschaft weniger als 3 Spieler verbleiben und aus objektiven Gründen (Verletzung, Platzverweis usw.) keine Ersatzspieler vorhanden sind, wird das Spiel beendet und im Spielprotokoll wird der Spielstand zum Zeitpunkt der entstandenen Situation festgehalten.

4.4 Pflichten und Rechte der Teilnehmer

Die Teilnehmer des Spiels müssen die Regeln, das Programm und die Verordnung des Wettkampfs kennen. Beim Regelverstoß oder nicht korrektem Verhalten wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft, bei Wiederholung des Verstoßes erhält der Spieler eine rote Karte. Bei besonders schweren Verstößen kann der Spieler von dem Wettkampf ausgeschlossen werden. Alle Spieler sollen diszipliniert, korrekt und höflich gegenüber anderen Teilnehmern, Schiedsrichtern, Trainern, Vertretern, dem Betreuungspersonal und den Zuschauern sein. Alle Anordnungen und Anweisungen der Schiedsrichter bedingungslos befolgen. Einen fairen sportlichen Wettkampf führen und keine absichtlichen Handlungen zulassen, die darauf abzielen, Gegner zu behindern oder sich einen Vorteil zu verschaffen.

Nicht mit den Schiedsrichtern diskutieren und keine Unzufriedenheit mit ihren Entscheidungen zeigen. Ein Teilnehmer darf sich nur über den Kapitän oder den Trainer an die Schiedsrichter wenden.



4.5 Spielkleidung der Teilnehmer

Die Teilnehmer sind verpflichtet, eine gepflegte sportliche Spielkleidung zu tragen. Die Spieler einer Mannschaft müssen gleich angezogen sein. Deren Spielkleidung besteht aus dem T-Shirt mit der Nummer vorne und hinten, Hosen/Sportshorts mit Nummern, Knieschonern und Sportschuhen. Die Sportschuhe für das Spiel im geschlossenen Raum müssen eine glatte, keine spurgebende Fläche haben. Die Ziffern der Nummer auf dem T-Shirt müssen in einer Kontrastfarbe zur T-Shirt-Farbe sein, auf der Rückseite 20 cm hoch, auf der Vorderseite 10 cm hoch.

Die Zahlen auf den Sportshorts müssen in einer Kontrastfarbe auf der linken Vorderseite angebracht sein und eine Höhe von 8 cm haben.

Die Mannschaft hat das Recht, Nummern von 1 bis 20 zu verwenden.

In kälteren Zeiten für die offenen Spielfelder dürfen die Spieler die warmen Trainingsanzüge (in gleicher Farbe für die ganze Mannschaft) unter der obengenannten Spielkleidung, Sportmütze und Handschuhe anziehen.

Auf den T-Shirts (auf der Brust links) muss das Emblem der entsprechenden Sportorganisation angebracht sein. Auch darf das Emblem der Sponsoren vorne angebracht werden.

Anmerkung.

Um während des Spiels Gefahren zu vermeiden, ist das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- und Gummibänder usw.) strikt verboten. Sämtliche Schmuckstücke sind zu entfernen. Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.

Den Spielern ist es nicht erlaubt, das Spielfeld mit Baseball Caps, Shorts oder gekürzten Hosen (so wie Schwimmhosen) und Röcken zu betreten.

4.6 Trainer und Kapitän der Mannschaft

Jede Mannschaft muss einen Trainer haben, der als Leiter der Mannschaft in allen Angelegenheiten fungiert. Er trägt die Verantwortung für die Disziplin der Teilnehmer und sorgt für deren rechtzeitiges Erscheinen bei den Wettkämpfen. Der Trainer nimmt an der Auslosung teil, ist bei Sitzungen des Schiedsrichtergremiums anwesend, sofern diese gemeinsam mit der Leiter durchgeführt werden. Während des Spiels darf der Trainer, welcher die Mannschaft führt, nur im Ersatzspieler Bereich im Trainingsanzug mit dem Emblem des Vereins oder den entsprechenden Sportorganisationen sein. Für den Trainer ist es verboten, sich in die Arbeit der Schiedsrichter und Organisatoren des Wettkampfes einzumischen. Er hat jedoch das Recht, einen Antrag beim



Schiedsrichtergremium schriftlich durch den Anschreiber einzureichen. Der Antrag muss mit einer Begründung unter Bezugnahme auf diese Regeln versehen sein. Nicht weniger als 15 Minuten vor dem Spiel soll der Trainer dem Anschreiber die Namen und Nummern der Spieler, den Kapitän und den Helfer des Trainers sowie auch die Startaufstellung (5 Spieler) nennen, um das Protokoll zu unterzeichnen. Wenn der Trainer jemanden ersetzen will oder eine Auszeit nehmen will, muss er dies dem Anschreiber mitteilen. Der Trainer-Helfer übernimmt die Aufgaben des Trainers, falls der Trainer selbst aus irgendeinem Grund seine Pflichten nicht erfüllen kann. Der Mannschaftskapitän kann die Pflichten des Trainers übernehmen. Wenn der Mannschaftskapitän aus einem berechtigten Grund das Spielfeld verlassen musste, kann er als Trainer tätig sein. Allerdings wenn er die rote Karte bekommen hat, hat er kein Recht die Aufgaben als Trainer zu übernehmen. Als Mannschaftskapitän steuert er, das Verhalten der Mannschaft und kann zu einem Spielrichter in einer höflichen, korrekten Art und Weise anfragen, bezogen auf die Regeln oder um die notwendigen Informationen zu erhalten. Er ist verpflichtet die Kapitänsbinde am linken oder rechten Oberarm zu haben. Wenn der Kapitän aus berechtigtem Grund das Spielfeld verlässt, ist er verpflichtet dies dem Spielrichter zu berichten und einen Ersatzkapitän neu zu ernennen.

Anmerkung.

An den Meisterschaften, Bundesländerspiele, Pokalspiele, Freundschaftsspiele und Landeswettkämpfen sind die Trainer, seine Helfer und die Spieler nicht berechtigt als Schiedsrichter in demselben Wettkampf teilzunehmen.



Regel 5 - Das Schiedsrichtergremium

Das Schiedsrichtergremium wird durch die Organisation bestimmt, welche den Wettkampf durchführt. Das Schiedsrichtergremium setzt sich zusammen aus: dem Hauptschiedsrichter, seinem Stellvertreter, dem Hauptanschreiber, den Spielrichtern, den Linienrichtern, den Anschreibern, den Informationsrichtern, den Zeitnehmern, dem Wettkampfarzt, der auch als Stellvertreter des Hauptschiedsrichters fungiert.

Das Spiel zwischen beiden Mannschaften beurteilt ein Team, das aus dem Spielrichter, dem Linienrichter, dem Anschreiber, dem Informationsrichter und dem Zeitnehmer gebildet wird. Sie alle müssen neutral zu den spielenden Mannschaften eingestellt sein. Die Richter müssen qualifiziert (die Regeln des Wettkampfes vollständig kennen und ihre eigene Ausgabe der Regeln besitzen), objektiv und unparteiisch handeln.

Die Schiedsrichter auf dem Spielfeld (der Spielrichter und der Linienrichter) müssen spezielle Kleidung tragen.

Die durchführenden Schiedsrichter des Spiels dürfen keinerlei Gespräche mit den Spielern führen, in den Sektor der Trainer eintreten und mit dem Trainer sprechen. Sie sollten aktiv, aufmerksam und immer höflich sein, immer daran denken, dass die einzige Verpflichtung des Richters auf dem Spielfeld darin besteht, das Spiel zu leiten.

5.1 Hauptschiedsrichter und sein Vertreter.

5.1.1 Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet:

- auf die Durchführung des Wettkampfs in Übereinstimmung mit den Regeln und Vorschriften zu achten;
- seine Befehle sind für die Teilnehmer, Schiedsrichter und Trainer verbindlich;
- vor Beginn des Wettbewerbs den Veranstaltungsort und die Ausrüstung zu überprüfen, ihre Eignung und Übereinstimmung mit den Regeln zu bestätigen und einen Abnahmebericht zu erstellen;
- Entscheidungen über Anträge und Proteste der Mannschaftstrainer zu treffen.
- Vor Beginn des Wettbewerbs sowie täglich nach dem Ende der Wettkämpfe Sitzungen des Schiedsgerichts abzuhalten, um Ergebnisse zu analysieren und zu bestätigen. Ebenso sind Sitzungen während des Wettbewerbs abzuhalten, falls erforderlich.
- Spätestens drei Tage nach Abschluss des Wettbewerbs einen Bericht und das Protokoll mit seiner Unterschrift sowie der des Hauptanschreibers an die durchführende Organisation zu übergeben.



5.1.2 Der Hauptschiedsrichter hat das Recht:

- den Wettbewerb abzusagen, wenn der Austragungsort, die Ausrüstung oder das Inventar zu Beginn als ungeeignet erachtet werden;
- den Wettbewerb zu unterbrechen oder eine vorübergehende Pause einzulegen (z. B. aufgrund schlechten Wetters oder anderer außergewöhnlicher Umstände);
- Änderungen am Programm und Zeitplan des Wettbewerbs vorzunehmen, falls es eine absolute Notwendigkeit gibt;
- Schiedsrichterteams für jedes Spiel zusammenzustellen;
- Schiedsrichter von ihrem Dienst zu entlassen, die schwerwiegende Fehler begangen haben oder ihren Pflichten nicht nachkommen;
- die Teilnehmer nicht zum Wettbewerb zuzulassen, wenn sie wegen ihres Alters, ihrer sportlichen Qualifikation und der sportlichen Form nicht den Anforderungen der Regeln oder der Verordnung des Wettkampfes entsprechen;
- die Teilnehmer und Trainer von Wettkämpfen auszuschließen, wenn sie grobe Unsportlichkeiten oder andere Verstöße begangen haben, die nicht mit den Anforderungen an Sportler vereinbar sind.

Anmerkung.

Der Hauptschiedsrichter hat nicht das Recht, die festgelegten Wettbewerbsbedingungen oder die bestehenden Regeln zu ändern.

5.2 Hauptanschreiber

- überprüft die Unterlagen der Mannschaften bei der Zulassungskommission;
- führt die Auslosung durch und erstellt den Spielplan;
- bereitet die Wettkampfprotokolle vor, verteilt sie an die Anschreiber und hängt Kopien der Protokolle zur Information für Teilnehmer und Vertreter aus;
- kontrolliert die Arbeit der Anschreiber;
- bearbeitet die Spielprotokolle, führt die Punktwertung und erstellt die Ergebnisse der Mannschaftswettkämpfe;
- erstellt den Gesamtbericht über die Wettkampfergebnisse;
- führt die Arbeitsliste der Schiedsrichter;
- übergibt alle Wettkampfunterlagen an die Organisation, die den Wettkampf durchgeführt hat.



5.3 Spielrichter

- Entscheidet über die Eignung des Spielfelds für den Wettbewerb.
- Leitet das Spiel - alle Schiedsrichter in seinem Team und alle Mannschaftsmitglieder des Spiels unterstehen ihm.
- Trifft Entscheidungen zu allen während des Spiels auftretenden Fragen.
- Organisiert den Einzug der Teams auf das Spielfeld und führt die Auslosung durch.
- Überprüft, ob die Sportausrüstung und Sportkleidung der Spieler den Wettkampfbregeln entsprechen.
- Gibt den Start- und Schlusspfiff für das Spiel.
- Erteilt Ermahnungen, Verwarnungen oder entfernt Spieler wegen begangener Regelverstöße vom Spielfeld und verwendet dafür die gelbe oder rote Karte;
- bei einer erzwungenen Unterbrechung (Verletzung eines Spielers, unsportliches Verhalten von Wettkampfteilnehmern oder Zuschauern) oder einer absichtlichen Spielverzögerung durch eine der Mannschaften verlängert er die Spielzeit um 1 bis 5 Minuten und informiert darüber die Mannschaftskapitäne;
- trifft Entscheidungen in strittigen Spielsituationen;
- am Ende jeder Spielhälfte oder zu jedem Zeitpunkt, den er für notwendig hält, überprüft er sorgfältig das Spielprotokoll und bestätigt das Ergebnis;
- hat das Recht, Entscheidungen in allen Fragen zu treffen, die nicht durch diese Regeln geregelt sind.

5.4 Linienrichter

- Erkennt und meldet Regelverstöße innerhalb seines Zuständigkeitsbereichs (z. B. wenn der Ball bei einem Schlag in der Luft die Seitenlinie überquert, Selbsttreffer bei einem Durchlauf, Berührung eines Abwehrspielers durch einen Angreifer).
- Überwacht die korrekte Überquerung der Schlagmallinie und Laufmallinie durch angreifende Spieler während des Laufs.
- Bestimmt den Moment der Treffer und Rücktreffer Regelungen.
- Meldet den Fall des gültigen Fangs.
- Gibt bei Bedarf dem Spielrichter Erläuterungen zur beendeten Spielsituation.
- Hilft dem Spielrichter, Spieler zu identifizieren, die einen Durchlauf mit Schlagrecht durchgeführt haben.



5.5 Anschreiber

- führt das Spielprotokoll;
- Verzeichnet die von den Mannschaften vorgenommenen Spielerwechsel;
- kontrolliert die Handlungen der Spieler beim Zuwurf und bei Schlägen auf den Ball;
- unterzeichnet gemeinsam mit dem Spielrichter und den Mannschaftskapitänen das Spielprotokoll und übergibt es an den Hauptschiedsrichter;
- unterstützt den Spielrichter bei der Feststellung, ob der Ball bei Schlägen der Spieler in das Sperrfeld gelangt ist;
- informiert den Spielrichter über bevorstehende Auswechslungen;
- registriert Auszeiten;
- informiert den Spielrichter unverzüglich über Verstöße im Zusammenhang mit Treffern, Rücktreffern und eigenständigem Übertreten der Linie - Selbsttreffer.

5.6 Informationsrichter

- macht die Zuschauer mit den grundlegenden Bestimmungen und Regeln der Wettkämpfe sowie mit den Mannschaften, Teilnehmern, Trainern und Schiedsrichtern vertraut;
- informiert Zuschauer und Teilnehmer über den Verlauf der Wettkämpfe mithilfe von Durchsagen, Anzeigetafeln, Displays usw., wobei er seine Handlungen mit dem Spielrichter und dem Anschreiber abstimmt.

5.7 Der Zeitnehmer

- erfasst die Spielzeit, die Dauer der Auszeiten und die Nachspielzeit.



5.8 Wettkampfarzt

- gehört zum Schiedsrichtergremium und nimmt an dessen Arbeit teil;
- überprüft das Vorhandensein der ärztlichen Freigabe in den Anträgen zur Teilnahme an Wettkämpfen sowie die korrekte Ausfüllung der Anträge;
- überwacht den Gesundheitszustand der Teilnehmer während des Wettkampfs;
- führt Untersuchungen der Teilnehmer durch und leistet medizinische Hilfe bei Verletzungen oder Krankheiten, gibt eine Einschätzung zur Möglichkeit der Fortsetzung des Wettkampfs;
- achtet auf die Einhaltung sanitär-hygienischer Vorschriften bei der Durchführung des Wettkampfs;
- muss während des gesamten Wettkampfes in der Nähe des Sportplatzes anwesend sein.

Im Falle einer Verletzung eines Teilnehmers sind die Empfehlungen des Arztes ausschlaggebend für die Entscheidung über die Zulassung dieses Sportlers zur Fortsetzung des Wettbewerbs.

Einen Tag nach Abschluss des Wettbewerbs legt der Wettkampfarzt dem Hauptschiedsrichter einen Bericht über die medizinisch-hygienische Versorgung des Wettbewerbs unter Angabe der Krankheits- und Verletzungsfälle vor.

Regel 6 - Spielregeln

6.1 Spielbeginn

Vor Beginn des Spiels treten die Mannschaften auf Pfiff des Spielrichters von der Schlagmallinie zur Mitte der Sperrlinie und drehen sich zueinander zur Begrüßung. Nach der Begrüßung führt der Spielrichter eine Auslosung durch, an der die Mannschaftskapitäne teilnehmen. Die Spieler der Mannschaft, die laut Auslosung mit der Verteidigung beginnt, nehmen ihre Ausgangspositionen auf dem Lauffeld ein (die Fänger genannt werden). Der erste Spieler der angreifenden Mannschaft (die Schläger genannt werden) mit dem Schlagholz in der Hand und der Zuwerfer stellen sich in den Zuwurf- und Schlagbereich.

Die übrigen angreifenden Spieler befinden sich auf dem Wartebereich. Den Ballwurf führt ein Schlägerspieler aus (Zuwerfer, ohne das Recht auf einen Durchlauf).

Nach dem Pfiff des Spielrichters führt der Zuwerfer dem Zuwurf aus und der Schlägerspieler den ersten Schlag auf den Ball.

6.2 Zuwurf und Schlag

Der Ballwurf wird vom Zuwerfer der angreifenden Mannschaft mit der offenen Hand über dem Zuwurfkreis in der vom Schläger angegebenen Höhe ausgeführt. Zum Zeitpunkt des Schlags befinden sich sowohl der Schläger als auch der Zuwerfer im Zuwurf- und Schlagbereich. Die Schläge in Sporthallen werden mit beiden Händen ausschließlich von oben über dem Kopf ausgeführt (Oberschlag). Das Halten des Schlagholzes mit einer Hand beim Schlag ist verboten. Jeder Schlägerspieler hat das Recht auf zwei Versuche, um den Ball zu schlagen. Auf offenen Spielfeldern sind auch Schlagarten von unten (Unterschlag) und von der Seite (Seitenschlag) erlaubt. Der Schläger darf einmal keinen Schlag auf den Ball ausführen, wenn ihm der Ballwurf nicht passt, aber beim zweiten Mal muss er den Schlag ausführen, sonst verliert er das Recht auf den Schlag.

Wenn der Ball nach einem der gültigen Schläge im Spiel ist (auf das Lauffeld außerhalb der Sperrlinie geschlagen wurde oder nach einer Bodenberührung über eine der Seitenlinien hinausflog oder über die Laufmallinie auf dem Spielfeld bzw. durch die Luft zwischen den Stangen (Hütchen) hindurchflog und dabei nicht die Decke berührte), dürfen die Schlägerspieler, die das Recht auf einen Durchlauf haben, diesen beginnen (außer dem Zuwerfer, der hat kein Recht auf einen Durchlauf).

Ein Schlägerspieler, der nach zwei Versuchen den Ball nicht ins Spiel gebracht hat,



erhält das Recht auf einen Durchlauf von dem Schlagmal erst beim nächsten gültigen Schlag eines seiner Mannschaftsspieler.

Spieler haben das Recht, auf Schläge zu verzichten und sich direkt auf den Durchlauf vorbereiten. Sie müssen den Spielrichter vorab informieren, indem sie den Zuwurf- und Schlagbereich betreten und die Hand heben. Der Verzicht kann nur erklärt werden, bevor der Schläger das Schlagholz für den Schlag ergriffen hat.

Falls der Ball für den Schlag regelwidrig zugeworfen wurde, aber ins Spiel gelangt ist, wird dieser Schlag als ungültiger Schlag gewertet.

Falls beim Schlag das Schlagholz aus den Händen fällt und auf das Spielfeld fällt, wird dies als Fehlschlag gewertet.

Haben alle Laufberechtigten Schläger keinen Anspruch auf einen Schlag, erfolgt ein freier Wechsel (Malwechsel durch Aushungern). Bei vier Fehlschlägen der angreifenden Mannschaft führt der Ersatzspieler dem fünften Spieler den Zuwurf aus.

Zu Beginn jeder Halbzeit sowie nach dem Übergang von der Verteidigung in den Angriff und beim freien Wechsel gehen die Schläger nach Entscheidung des Trainers zum Schlag. Das Recht auf den nächsten Schlag erhalten Spieler erst nach einem vollständigen Durchlauf.

Nach einem gültigen Schlag sind die Fänger verpflichtet, den Ball schnell aus dem Spiel zu bringen, sofern kein Treffer der Schläger erforderlich ist.

Schläger haben, solange der Ball im Spiel ist, das Recht ihren Lauf über die Laufmallinie zu beginnen, indem sie mit beiden Füßen auf dem Spielfeld auftreten. In diesem Fall erhalten sie Punkte und haben das Recht auf einen Schlag bei der Rückkehr in das Schlagmal.

Ein Schlag gilt als gültig, wenn der Ball einen Verteidigungsspieler berührt und danach im Flug über eine Seitenlinie fliegt oder nach Berühren des Fängers in das Sperrfeld fällt. Falls das Schlagholz beim Schlag zerbricht oder der Schlagball aufplatzt sowie wenn der Schlagball außerhalb der erreichbaren Zone landet, wird eine unentschiedene Spielsituation ausgerufen (Schiedsrichterball).

6.3 Rückgabe des Schlagballs in das Schlagmal

Die Fänger, die den Ball erhalten haben, sind verpflichtet, ihn hinter die Schlagmallinie zurückzugeben, sofern sich keine Gelegenheit zum Treffer ergibt. Bei der Rückgabe des Balls hinter die Schlagmallinie darf sich in dem Sperrfeld höchstens ein Verteidigungsspieler aufhalten. Der Ball wird ohne Verzögerung zurückgegeben und gilt als aus dem Spiel, wenn er die Schlagmallinie zwischen den Hütchen (Stangen) überquert. Ein Ball, der die Schlagmallinie überschritten hat, kann nicht mehr auf das Spielfeld zurückgespielt werden, da er bereits als aus dem Spiel betrachtet wird (Ball tot).



Ein Spieler kann den Ball aus dem Spiel bringen, während er sich sowohl innerhalb des Spielfeldes als auch außerhalb des Spielfeldes befindet.

Falls nach einem Treffer oder Rücktreffer alle Angreifer in dem Schlagmal sind, wird der Pfiff zum Austritt des Balls aus dem Spiel gegeben.

6.4 Durchlauf

Jeder Schläger, der (nach einem gültigen Schlag oder dem Ball im Spiel Situation) einen vollständigen Lauf (Durchlauf) vom Schlagmal oder der Zuwurf- und Schlagbereich jenseits der Laufmallinie und zurück jenseits der Schlagmallinie erreicht hat, ohne dabei angetroffen worden zu sein oder Selbsttreffer gemacht, bringt seiner Mannschaft 2 Punkte. Ein Spieler, der einen gültigen Schlag ausgeführt hat, kann seinen Durchlauf vom Zuwurf- und Schlagbereich aus beginnen.

Laufberechtigte Schläger können jederzeit ihren Durchlauf beginnen, solange sich der Ball im Spiel befindet und noch nicht ins Schlagmal zurückgebracht wurde.

Haben die Schläger ihren Lauf begonnen, bevor der Ball die Schlagmallinie überquert hat, sind sie verpflichtet, ihn in eine Richtung zu beenden.

Ein Spieler, der von dem Schlagmal aus über die Laufmallinie gelaufen ist, kann bei Bedarf im Freiraum bleiben und nach einem der folgenden gültigen Schläge seiner Mannschaft in das Schlagmal zurückkehren, was ebenfalls als vollständiger Durchlauf gilt.

Ein Lauf gilt als begonnen, wenn der Spieler sich in die entsprechende Richtung in Bewegung gesetzt hat und dabei mit beiden Beinen das Spielfeld berührt hat oder mit dem gesamten Körper die Schlagmal- oder Laufmallinie überquert hat. Die Anfangsphase des Laufs ist die Berührung des Spielfeldes mit irgendeinem Körperteil, nach der der Spieler nicht hinter die Schlagmal- oder Laufmallinie zurückkehren darf und von Spielern der verteidigenden Mannschaft ab getroffen werden kann. Ein Lauf gilt als beendet, wenn der Spieler mit mindestens einem Fuß über die Schlagmal- oder Laufmallinie hinausgetreten ist und der andere Fuß das Spielfeld nicht berührt, oder der Spieler nach dem Sprung durch die Luft die Laufmal- oder Schlagmallinie überquert hat.

Falls sich die Schläger nach Beginn ihres Durchlaufs hinter der Laufmallinie befinden, müssen die Fänger den Ball ohne Verzögerung zurück in das Schlagmal bringen, um das Spiel fortzusetzen.

Ein Schläger, der das Recht auf einen Durchlauf hat, kann auf den Lauf verzichten, wenn sich keine Spieler seiner Mannschaft auf dem Spielfeld befinden. Dazu hebt er die Hand und dreht dem Spielfeld den Rücken zu. Der Spielrichter gibt einen Pfiff zur Spielunterbrechung, und die Fänger müssen den Ball schnell zum Zuwerfer zurückbringen.



6.5 Treffer und Rücktreffer

Ein laufender Schlägerspieler gilt als ab getroffen (Treffer), wenn ihn innerhalb des Spielfeldes ein Ball trifft, der von einem Fängerspieler geworfen wurde, sowie wenn der Ball den Spieler durch einen Querschläger von der Wand oder vom Boden trifft. Zum Abtreffen der Schläger dürfen die Fänger sich nach eigenem Ermessen mit dem Ball frei bewegen oder ihn an jeden Spieler ihrer Mannschaft weitergeben.

Durch einen gültigen Treffer bekommen die Fänger die Möglichkeit für das Schlagrecht und werden Schläger. Nach einem gültigen Treffer sind die Fänger verpflichtet, hinter die Schlagmal- oder Laufmallinie zu laufen, da die ab getroffene Mannschaft ein Rücktreffer vornehmen kann. Die Rücktrefferversuche können fortgesetzt werden, bis alle Spieler der Mannschaft, der zuletzt ein Treffer gelungen ist hinter die Laufmal- oder Schlagmallinie geflüchtet sind. Beim Versuch des Treffers dürfen die Spieler sich gegenseitig nicht berühren, andernfalls können die Regelbrecher bestraft werden.

Zum Rücktreffer dürfen Schläger, die nach dem Treffer hinter der Schlagmallinie oder Laufmallinie stehen (aber nicht aus dem Wartebereich), auf das Spielfeld laufen und ihren Mitspielern helfen, jedoch dürfen es nicht mehr als 5 Spieler sein. Befinden sich 6 Spieler auf dem Spielfeld, erfolgt ein freier Malwechsel. Auch der Zuwerfer (Ersatzspieler) darf am Rücktreffer teilnehmen.

6.6 Selbsttreffer

Ein Schläger gilt als selbst getroffen (Selbsttreffer), wenn er seinen Lauf begonnen hat und hinter die Schlagmal- oder Laufmallinie zurückkehrt. In diesem Fall wechselt die Schlägermannschaft in die Verteidigung und werden Fänger (freier Malwechsel).

Ein Schläger gilt als selbst getroffen, wenn er seinen Lauf begonnen hat und mit dem Fuß über die Seitenlinie tritt oder beim Sturz mit irgendeinem Körperteil diese überquert.

Ein Fänger gilt als selbst getroffen, wenn er nach einem Treffer oder Selbsttreffer des Schlägers als Letzter hinter die Seitenlinie gelangt oder den Ball nach einem erfolgten Treffer oder Selbsttreffer berührt.

Ein Schläger gilt als selbst getroffen, wenn er den Ball haltenden Fänger berührt.

Ein Schläger Spieler gilt als selbst getroffen, wenn er beim Schlag auf den Ball über die Schlagmallinie hinausgetreten ist.

Der Moment des Selbsttreffers (wie auch des Treffers) wird durch den Spielrichterpfeiff und die entsprechenden Spielrichtergesten festgestellt.

Falls Angreifer zum Zeitpunkt des Treffers oder des Selbsttreffers ihren Durchlauf in das Schlagmal noch nicht abgeschlossen haben, bringen sie ihrer Mannschaft keine Punkte, sondern erhalten lediglich das Schlagrecht.



Spieler, die sich dabei hinter der Laufmallinie aufhalten, bringen bei der Rückkehr in das Schlagmal ebenfalls keine Punkte.

Hat einer der Spieler einen Selbsttreffer begangen, ist der gegnerische Spieler mit dem Ball verpflichtet diesen neben sich auf den Boden ablegen, dass er sich innerhalb des Spielfeldes befindet, und das Spielfeld zusammen mit seinen Mannschaftsspielern hinter die Schlagmal- oder Laufmallinie verlassen.

6.7 Gültiger Fang

Fängt ein Fänger den Ball im Flug innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes, bringt er seiner Mannschaft 1 Punkt und muss bereit sein, Schläger abtreffen, falls diese zu einem Durchlauf ansetzen.

Fängt ein Fänger den abgeschlagenen Ball im Flug innerhalb des Sperrfelds oder außerhalb des Spielfeldes, bringt dies seiner Mannschaft ebenfalls 1 Punkt (das Spiel wird fortgesetzt).

Ein Flugballfang hinter der Schlagmallinie und nach einem regelwidrigen Schlag bringt der Verteidigung keine Punkte, da der Schlag als ungültig gilt.

Ein Flugballfang mit einem Druck an den Körper oder unter vorheriger Berührung eines anderen Spielers bringt der Verteidigung ebenfalls keine Punkte. Auch das Nachfangen zählt nicht als gültiger Fang.

6.8 Punkte

Einen Punkt für seine Mannschaft bringt der Spieler, der den Ball im Flug gefangen hat (gültiger Fang);

2 Punkte bringt der Spieler, der einen vollständigen Durchlauf absolviert hat und dabei nicht ab getroffen wurde oder bevor ein anderer Spieler seiner Mannschaft ab getroffen wurde.

6.9 Spielergebnis

Das Spielergebnis wird anhand der höchsten von einer Mannschaft in der Spielzeit erzielten Punktzahl ermittelt. Bei Punktgleichheit wird als ein Unentschieden gewertet. Bei Spielen im Ausscheidensystem werden bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit nach einer Auslosung zwei Verlängerungszeiten von je 5 Minuten mit je fünf Spielern pro Mannschaft durchgeführt oder mehrere solcher Verlängerungen, die notwendig sind, damit eine Mannschaft die Überlegenheit erlangt. Zwischen den Verlängerungszeiten sind Pausen von bis zu 2 Minuten vorgesehen.

6.10 Niederlage

Falls im Spielverlauf weniger als drei Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld verbleiben, wird das Spiel abgebrochen. Dieser Mannschaft wird eine Niederlage zuerkannt.



Hat die Mannschaft, der wegen Rückzugs des Gegners der Sieg zuerkannt wird, zu diesem Zeitpunkt eine Führung im Spielstand, wird dieser Stand festgehalten. Ist kein Führungspunktestand vorhanden, wird der Spielstand 20:0 zu ihren Gunsten festgestellt.

Wird in einer Mannschaft ein Spieler ohne Spielberechtigung oder mit gefälschten Dokumenten festgestellt, erhält sie eine Niederlage mit dem Stand 0:20.

Auf Entscheidung des Hauptschiedsrichters wird die Mannschaft vom Wettkampf ausgeschlossen.

6.11 Spielerwechsel

Bevor der wechselnde Spieler oder der Trainer das Spielfeld betritt, muss der Anschreiber darüber informiert werden. Der Spieler muss sofort spielbereit sein.

Der Anschreiber gibt das Signal zum Wechsel, nachdem der Ball auf Pfiff des Spielrichters aus dem Spiel ist, aber bevor erneut der Pfiff für den Zuwurf gegeben wird.

Der eingewechselte Spieler muss außerhalb des Spielfeldes bleiben, bis der Spielrichter sein Eintreten genehmigt; danach muss er sofort eintreten.

Die Wechsel sind so schnell wie möglich durchzuführen. Liegt nach Einschätzung des Schiedsrichters eine ungerechtfertigte Zeitverzögerung vor, wird der Mannschaft eine Auszeit angerechnet. Der eingewechselte Spieler darf das Spielfeld nur durch das Auswechslungsbereich betreten.

Die Anzahl der Wechsel im Spielverlauf ist unbegrenzt. Bei der Mannschaft in der Verteidigung kann jeder Spieler ausgewechselt werden.

Bei der Mannschaft im Angriff wird der Spieler ausgewechselt, der das Schlagrecht hat. Ein Spieler, der den Ball geschlagen hat, kann nur in zwei Fällen gewechselt werden:

- wenn er einen vollständigen Durchlauf absolviert hat;
- wenn er aus gesundheitlichen Gründen nicht weiterspielen kann.

Ein Spieler darf das Spielfeld in der Spielzeit nicht ohne Genehmigung des Spielrichters verlassen.

6.12 Schiedsrichterball

Bei einer strittigen Situation gibt der Spielrichter den Spielern die Möglichkeit, die Spielaktion zu beenden, unterbricht dann das Spiel und trifft eine Entscheidung im Rahmen dieser Regeln.

Beim Austragen des umstrittenen Balls kehren die Spieler an die Positionen zurück, die sie vor der strittigen Situation eingenommen hatten, und die dabei erzielten Punkte werden annulliert.



Regel 7 - Regelverstöße

7.1 Verstöße beim Zuwurf und beim Schlag auf den Ball

7.1.1 Verstöße beim Zuwurf sind:

- Ballwurf nicht über dem Zuwurfkreis;
- Verzögerung der Zeit für den Zuwurf (Verschleppen des Spiels);
- Ballwurf vom Spielfeld aus.

7.1.2 Verstöße beim Schlag sind:

- ein Schlag aus der Schulter (Schulterstoß);
- werfen des Schlagholzes auf das Spielfeld;
- betreten der Zuwurf- und Schlagbereich durch den nächsten Spieler mit dem Schlagholz, solange der Ball noch im Spiel ist;
- Zeitverzögerung für Schläge nach dem Schiedsrichterpfiff;
- der Spieler tritt beim ausführen des Schlags über die Schlagmallinie hinaus.

Fällt dem ausführenden Spieler das Schlagholz aus den Händen, wird dies als ungültiger Schlag gewertet.

Es ist verboten, Schläge auf den Ball mit einhändigem Griff des Schlagholzes auszuführen.

Bei den genannten Verstößen spricht der Spielrichter eine Verwarnung aus.

Bei Wiederholung wird eine gelbe Karte gezeigt.

7.2 Verstöße bei der Rückgabe des Balls in das Schlagmal

Verstöße bei der Rückgabe des Balls in dem Schlagmal sind:

- Rückgabe des Balls nicht auf dem Zuwurf- und Schlagbereich;
- hinauswerfen des Balls zur Seite nach dem Zurückbringen hinter die Schlagmallinie;
- Verzögerung des Balls auf dem Spielfeld, wenn die Angreifer hinter der Laufmal- oder Schlagmallinie stehen und keine Laufversuche unternehmen;
- Rückgabe des Balls in dem Schlagmal, wenn dieser von einem Spieler versteckt wurde;
- Täuschungsbewegungen mit dem verborgenen Ball in der Hand beim Zurückbringen des Balls hinter die Schlagmallinie;
- zwei Verteidigungsspieler befinden sich gleichzeitig in dem Sperrfeld.



Für das Verbergen des Balls erhält der Regelbrecher eine gelbe Karte.

Bei Täuschungsbewegungen während des Übertragens des Balls hinter die Schlagmallinie gibt der Spielrichter den Pfiff zum Austritt des Balls aus dem Spiel und spricht eine Verwarnung aus.

Bei Anwesenheit von zwei Verteidigungsspielern in dem Sperrfeld spricht der Spielrichter eine Verwarnung gegenüber den Spielern aus.

7.3 Verstöße beim Durchlauf

Verstöße beim Durchlauf sind:

- herauslaufen laufberechtigter Spieler von der Schlagmal- oder Laufmallinie vor dem Schlag;
- Zusammenstoß mit einem in statischer Position stehenden Verteidigungsspieler, der auf einen Pass von seinem Mannschaftsspieler wartet. In diesem Fall erfolgt ein freier Malwechsel;
- absichtlicher Selbsttreffer;
- Läufe aus dem Wartebereich;
- herauslaufen hinter die Schlagmallinie des Spielers, der den Zuwurf ausführt.

Bei den genannten Verstößen spricht der Spielrichter eine Verwarnung aus.

Bei einem wiederholten Verstoß zeigt er dem Regelbrecher eine gelbe Karte.

7.4 Verstöße beim Verteidigungsspiel

Verstöße beim Verteidigungsspiel sind:

- herauslaufen von Fängern über die Spielfeldgrenzen hinaus vor dem Schlag;
- Behinderung von Läufern beim Ausführen ihrer Durchläufe;
- ungerechtfertigte Ballpässe untereinander mit dem Ziel der Zeitverzögerung;
- hinauswerfen des Balls über die Spielfeldgrenzen hinaus bei einem Selbsttreffer des laufenden Spielers;
- verbergen des Balls vor Spielern und Schiedsrichtern.

Bei den genannten Verstößen spricht der Spielrichter eine Verwarnung aus oder zeigt den Regelbrecher eine gelbe Karte.

7.5 Verstöße beim Treffer und Rücktreffer

Verstöße beim Treffer und Rücktreffer sind:

- hat ein Fänger der Treffer eines Schlägers ohne loslassen des Balls ausgeführt, wird der Rücktreffer des Fängers gewertet;
- der Rücktreffer gilt als ungültig, wenn die Spieler der abgeworfenen Mannschaft den Ball, der hinter die Schlagmahllinie gewesen ist, wieder aufs Spielfeld zurückbringen;
- der Treffer von außerhalb des Spielfeldes und außerhalb des Spielfeldes gilt als ungültig;
- berührt der Angreifer den Ball haltenden Verteidiger, wird als Rücktreffer gewertet und der Spielrichter verwarnt den Spieler;
- das Blockieren laufender Spieler ist verboten;
- absichtlicher Treffer in den Kopf wird nicht gewertet und der Fänger wird bestraft;
- falls sich während des Treffers oder Rücktreffers hinter der Seitenlinie ein Verteidigungs- und ein Angriffsspieler befindet, gilt der Spieler als selbst abgeworfen, der zuletzt auf das Spielfeld zurückkehrt.



Regel 8 – Verhaltensregeln und Strafen

8.1 Bestimmung von Regeln

Ein korrekter Spielverlauf erfordert die vollständige Kooperation der Mitglieder beider Mannschaften einschließlich der Trainer und ihrer Helfer.

Beide Mannschaften haben das Recht, alle Anstrengungen zu unternehmen, um den Sieg zu erringen, sind dabei jedoch verpflichtet, die Prinzipien der Sportethik und des fairen Spiels einzuhalten.

8.2 Gelbe Karte für Spieler

Spieler dürfen Anweisungen der Schiedsrichter nicht missachten und kein unsportliches Verhalten zeigen:

- appellieren an die Schiedsrichter und die Zuschauer;
- berühren von Schiedsrichtern;
- fluchen und beleidigende Gesten;
- verhöhnen des Gegners oder Behinderung, Blockierung und Haltegriffe oder Beinstellen bei Läufen;
- Verschleppen des Spiels;
- nach Abschluss eines gültigen Durchlaufs die Hand nicht ordnungsgemäß heben;
- Änderung der eigenen Spielnummer;
- absichtlicher Regelverstoß;
- betreten des Spielfeldes als Ersatzspieler, ohne den Anschreiber oder Spielrichter informiert zu haben (außer bei Wechsel in der Halbzeitpause oder während einer Auszeit).

Verstöße, die einen vorsätzlichen, unsportlichen Charakter haben oder dem fehlbaren Spieler einen ungerechtfertigten Vorteil verschaffen, müssen sofort mit einer gelben Karte bestraft werden.

Eine gelbe Karte erhalten auch Spieler, die gegen die in Regel 7 genannten Regeln verstoßen haben.

8.3 Gelbe Karte für Trainer, ihre Helfer und Ersatzspieler

Der Trainer, seine Helfer und Ersatzspieler dürfen nicht:

- das Spielfeld betreten (außer mit Erlaubnis des Spielrichters zur Hilfe für einen verletzten Spieler);



- ihren Platz verlassen und den Ersatzspielerbereich verlassen;
- den Schiedsrichtern gegenüber respektlos auftreten.

Dem Trainer ist es gestattet, während der Auszeit mit den Spielern seiner Mannschaft zu sprechen, vorausgesetzt, er betritt nicht das Spielfeld und die Spieler überqueren nicht die Seitenlinien (sofern keine Genehmigung des Schiedsrichters vorliegt).

8.4 Rote Karte für Spieler

Ein Spieler, der eine gelbe Karte hat und im selben Spiel erneut einen Verstoß begeht, wird mit einer roten Karte bestraft und bis zum Spielende ausgeschlossen, ohne Recht auf Ersatz, und wird automatisch für das nächste Turnierspiel gesperrt.

Eine rote Karte erhält auch der Spieler, der eine gelbe Karte hat und vorsätzlich einen der oben genannten Verstöße begeht. Er wird ebenfalls bis zum Spielende ausgeschlossen, ohne Recht auf Ersatz, und wird automatisch für das nächste planmäßige Spiel dieses Wettkampfs gesperrt.

Ein Spieler, der eine rote Karte für eine Störung der öffentlichen Ordnung erhalten hat (Prügeleien auf dem Spielfeld mit dem Gegner, grobe Beleidigung des Schiedsrichtergremiums und der Zuschauer usw.), wird für alle Wettkampftage disqualifiziert.

Anmerkung.

Wenn eine Mannschaft einen Spieler einsetzt, der in den oben genannten Fällen eine rote Karte erhalten hat, wird ihr eine Niederlage mit dem Stand 0:20 zuerkannt. Über die weitere Teilnahme der Mannschaft entscheidet das Schiedsrichtergremium.

8.5 Rote Karte für Trainer und Ersatzspieler

Bei einem erneuten schwerwiegenden Verstoß gegen die oben genannten Regeln oder unsportlichem Verhalten des Trainers, seiner Helfer und der Ersatzspieler wird dem Trainer eine rote Karte gezeigt und er wird bis zum Spielende von der Mannschaftsleitung abgelöst. Über seine weitere Turnierteilnahme entscheidet das Schiedsrichtergremium.

Regel 9 – Wettkampfform, Anmeldungen und Proteste

9.1 Austragungsform und Systeme der Wettkampfdurchführung

Wettkampfsysteme sind:

- Rundensystem;
- Pokalsystem, Ausscheiden nach einer Niederlage;
- olympisches System, Ausscheiden nach zwei Niederlagen;
- gemischtes System.

Die Wahl des Spielsystems wird in der Wettkampfausschreibung in Abhängigkeit von der Wettkampfform und der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften festgelegt.

Bei jedem System wird am Vortag des Wettkampfs, nach Abschluss der Arbeit der Zulassungskommission, die Auslosung der teilnehmenden Mannschaften durchgeführt, woraufhin Tabelle und Spielplan erstellt werden.

Die Auslosung wird durchgeführt von: Hauptschiedsrichter, Hauptanscheiber, Vertreter der veranstaltenden Organisation, Mannschaftsvertreter.

9.2 Anmeldungen zur Wettkampfteilnahme

Das Verfahren zur Einreichung von Anmeldungen zur Wettkampfteilnahme und deren Form werden von der veranstaltenden Organisation festgelegt.

In der Anmeldung müssen angegeben werden: Mannschaftsname, Nachname, Vorname, Geburtsjahr, sportlicher Rang der Sportler und Trainer. Die Anmeldung muss vom Leiter der Sportorganisation und dem Wettkampfarzt unterzeichnet und mit den Stempeln der genannten Organisationen bestätigt werden.

Anmerkung.

Die Unterschrift des Arztes über die Zulassung zum Wettkampf muss vor jedem Sportlernamen stehen. Am Ende der Anmeldung gibt der Arzt die Anzahl der zugelassenen Sportler an.



9.3 Einreichung eines Protests

Ein Protest ist spätestens eine Stunde nach Spielende schriftlich beim Hauptschiedsrichter des Wettkampfs einzureichen. Im Protest müssen die beanstandeten Momente unter Bezugnahme auf die konkreten Punkte der Wettkampfbregeln beschrieben werden. Zu spät eingereichte Proteste werden nicht berücksichtigt.

9.4 Bericht des Hauptschiedsrichters des Wettkampfs

Der Hauptschiedsrichter des Wettkampfs ist verpflichtet, innerhalb von 3 Tagen nach Abschluss des Wettkampfs der veranstaltenden Organisation einen beschreibenden Bericht nachfolgendem Schema vorzulegen:

- Datum des Wettkampfs;
- Stadt und Veranstaltungsort;
- Sportorganisation, die mit der Vorbereitung und Durchführung des Wettkampfs betraut wurde;
- Bewertung der Wettkampforganisation (Empfang der Teilnehmer, Wettkampforte, Verpflegung usw.);
- Anzahl der Mannschaften;
- Anzahl der durchgeführten Spiele;
- Einschätzung der Vorbereitung der Teilnehmer;
- Anzahl der gelben und roten Karten für Spieler und Trainer;
- personelle Zusammensetzung des Schiedsrichtergremiums;
- Gesamtbewertung der Schiedsrichterleistung und Einzelbewertung jedes Schiedsrichters;
- Anzahl der eingereichten Proteste;
- konkrete Vorschläge zur Wettkampfdurchführung.

Dem Bericht sind beizufügen:

- Wettkampfausschreibung;
- Mannschaftsanmeldungen;
- Spielprotokolle;
- Protokolle aller Sitzungen des Schiedsrichtergremiums;
- Bericht des Wettkampfarztes;
- Bericht der Zulassungskommission;
- Liste der disqualifizierten Spieler und Trainer.



Anhang 1.

Zeichen der Schiedsrichter im Hallenschlagball

Spielaktion	Spielrichter	Zeichen
Zuwurf und Schlag	Gibt einen Pfiff und macht eine Bewegung mit dem ausgestreckten Arm von unten nach oben	
Fehlschlag oder ungültiger Schlag	Zwei kurze Piffe	
Der Ball fliegt über die Seitenlinie oder berührt die Decke – Aus „Ball tot“	Gibt zwei kurze Piffe und beugt die Arme in den Ellbogen, dabei die offenen Handflächen zu sich drehend	
Zweiter Zuwurf und Schlag	Gibt einen Pfiff und macht eine Bewegung mit dem ausgestreckten Arm und zeigt zwei Finger in Richtung des Zuwurf- und Schlagbereich	
Ball gelangt beim Schlag in das Sperrfeld	Gibt zwei kurze Piffe und zeigt mit der linken Hand auf den Sperrfeld, die rechte Hand hebt er in Richtung Schlagmal	
Spieler verzichten auf den Durchlauf von der Laufmallinie	Gibt einen Pfiff und zeigt mit der Hand in Richtung des Zuwurf- und Schlagbereich	

Treffer	Gibt einen Pfiff und zeigt mit ausgestrecktem Arm auf das Spielfeld mit Handfläche nach unten	
Rücktreffer	Gibt einen Pfiff und zeigt mit beiden Händen auf das Spielfeld mit Handflächen nach unten	
Fehlwurf beim Treffer und beim Rücktreffer	Hebt die ausgestreckten Arme zur Seite	
Selbsttreffer	Gibt einen Pfiff und zeigt mit einer Armbewegung entlang der übertretenen Linie	
Der Ball geht über Schlagmallinie aus dem Spiel „Ball tot“	Gibt einen Pfiff	
Spielerwechsel	Kreuzt die angewinkelten Arme vor der Brust	
Punkte, gültiger Fang	Hebt die Hand nach oben und zeigt die Anzahl mit den Fingern	

Auszeit (1 Minute)	Zeigt den Buchstaben „T“ mit dem Zeigefinger auf der waagrecht gehaltenen Handfläche	
Spielunterbrechung „Stopp-Spiel“	Gibt zwei kurze Piffe und hebt die Hand nach oben mit einer kreisenden Bewegung des Unterarms	
Punkte zählen nicht	Kreuzende Bewegung der Arme vor dem Körper	
Gelbe und rote Karten für Spieler	Hebt die Karte vor dem Spieler nach oben	
Unentschiedene Spielsituation „Schiedsrichterball“	Beugt die Hände vor dem Körper, Fäuste geballt, Daumen nach oben	
Seitenwechsel „Malwechsel“ „Ausgehungert“	Macht eine kreisende Bewegung mit der Hand vor dem Körper in der Horizontalebene	

Zusammenstoß	Schlägt mit der Faust in die offene Handfläche	
Festhalten eines Spielers	Greift mit einer Hand das Handgelenk der anderen Hand	
Spielende oder Halbzeit	Gibt einen langen Pfiff, hebt die Hand nach oben, offene Handfläche nach vorne	

Spielaktion	Linienrichter	Zeichen
Der Ball fliegt über die Seitenlinie oder berührt die Decke – Aus „Ball tot“	Hebt die Fahne nach oben	
Treffer	Zeigt mit der Fahne auf das Spielfeld	

Rücktreffer	Zeigt mit der Fahne und mit der anderen Hand auf das Spielfeld	
Fehlwurf beim Treffer und beim Rücktreffer	Hebt die ausgestreckten Arme mit der Fahne zur Seite	
Selbsttreffer	Zeigt mit der Fahne entlang der übertretenen Linie	
Punkte, gültige Fang	Hebt die Hand nach oben und zeigt die Anzahl mit den Fingern	
Ball fliegt über die Seitenlinie, nachdem er zuvor einen Abwehrspieler berührt hat (Ball im Spiel)	Hält die Fahne senkrecht vor sich und berührt mit der anderen Hand den Fahnenstock	

Anhang 2

Protokoll Nr. _____ Hallenschlagball-Turnier

Zwischen den Mannschaften: _____ und _____

Datum: _____ Ort: _____ Beginn: _____ Ende: _____

Spielrichter: _____

Linienrichter: _____

Anschreiber: _____

Mannschaftvertreter A: _____

Mannschaftvertreter B: _____





Nr.	Vor- und Nachnamen der Spieler	Spieler- nummer	Aus- wechs- lung	Karten G/R	Spiel- Stand															
					Mannschaft A:				Mannschaft B:				Mannschaft A:				Mannschaft B:			
Auszeit					A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B		
1	Kapitän:				1	1	20	20	39	39	58	58	77	77	96	96				
2					2	2	21	21	40	40	59	59	78	78	97	97				
3					3	3	22	22	41	41	60	60	79	79	98	98				
4					4	4	23	23	42	42	61	61	80	80	99	99				
5					5	5	24	24	43	43	62	62	81	81	100	100				
6					6	6	25	25	44	44	63	63	82	82	101	101				
7					7	7	26	26	45	45	64	64	83	83	102	102				
8					8	8	27	27	46	46	65	65	84	84	103	103				
Mannschaft B:					9	9	28	28	47	47	66	66	85	85	104	104				
Auszeit					10	10	29	29	48	48	67	67	86	86	105	105				
Auszeit					11	11	30	30	49	49	68	68	87	87	106	106				
1	Kapitän:				12	12	31	31	50	50	69	69	88	88	107	107				
2					13	13	32	32	51	51	70	70	89	89	108	108				
3					14	14	33	33	52	52	71	71	90	90	109	109				
4					15	15	34	34	53	53	72	72	91	91	110	110				
5					16	16	35	35	54	54	73	73	92	92	111	111				
6					17	17	36	36	55	55	74	74	93	93	112	112				
7					18	18	37	37	56	56	75	75	94	94	113	113				
8					19	19	38	38	57	57	76	76	95	95	114	114				

Ergebnis der ersten Halbzeit: _____ zugunsten von _____
Protest einlegen _____

Gesamtspielstand: _____ zugunsten von _____
Spielfrichter: _____

Anhang 3

Hallenschlagball-Turnier

Spieltabelle

Ort, Platz, Datum

Nr.	Mannschaft	1	2	3	4	5	Spielpunkte Differenz	Gesamtpunkte	Platz
1			:	:	:	:	:		
2		:		:	:	:	:		
3		:	:		:	:	:		
4		:	:	:		:	:		
5		:	:	:	:		:		

Hauptschiedsrichter: _____

Hauptpanschreiber: _____



Anhang 4

Hallenschlagball Wettkampfanmeldung

Mannschaftsname: _____

Stadt / Ort: _____

Trainer: _____ Kapitän: _____

Nr.	Name	Vorname	Geburtsjahr	Spielernummer	Ärztliches Attest
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Hauptschiedsrichter: _____

Hauptanschreiber: _____

Wettkampfarzt: _____

