



INDIACA

Spielregeln

für den Bereich

des CVJM Deutschland



**DAS NETZWERK FÜR INDIACA
IM CVJM DEUTSCHLAND**

Indiaca-Spielregeln

für den Bereich des CVJM Deutschland

Gültig ab 01.10.2024

Letzte Änderung: 29.06.2024

Inhalt

1. Spielidee.....	3
2. Spielfeld	3
3. Netz und Altersbegrenzungen	3
4. Spielgerät.....	4
5. Mannschaft und Spielerauswechslungen	4
6. Satzspiel/Zeitspiel.....	5
7. Aufschlag.....	6
8. Rotation	7
9. Übertreten der Linien	7
10. Spielvorgang	7
11. Fehler	8
12. Doppelfehler.....	9
13. Spielleitung/Schiedsgericht	9
14. Wertungen	11
15. Spielfeldskizze	12
16. Schiedsrichterzeichen.....	12

Anmerkung:

In diesen Spielregeln wird im Zusammenhang mit Personen die männliche Form verwendet. Der einzige Grund dafür ist, dass bei der Vielzahl von Auflistungen ständige Doppelnennungen zu einer Strapaze beim Lesen führen. Alle Aussagen verstehen sich vom Inhaltlichen sowohl für Damen wie für Herren.

1. Spielidee

Indiacas ist ein Spiel zwischen zwei Mannschaften. Das Spielgerät, die Indiacas, wird mit einer Hand so über ein Netz gespielt, dass sie vom Gegner nicht mehr regelgerecht zurückgespielt werden kann. Dabei soll jeder Spieler während des Spiels auf jeder Position spielen.

Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Spielpunkt angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in einem Spiel zuerst zwei Gewinnsätze mit je 25 Spielpunkten erreicht hat oder bei Turnieren mit Zeitspiel am Ende der Spielzeit mehr Spielpunkte hat.

Abweichungen der Regeln müssen in der Ausschreibung eines Turniers schriftlich ausgeführt werden.

2. Spielfeld

- 2.1. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 6,10 Metern, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden.
- 2.2. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei gleich große Mannschaftsfelder geteilt (8 x 6,10 m).
- 2.3. Die Spielfeldlinien sind deutlich markiert. Sie sollen mindestens 3 cm und höchstens 5 cm breit sein.
- 2.4. Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Berührt die Indiacas die Linien des Spielfeldes, so ist sie im Feld.
- 2.5. Die Angriffszone befindet sich in jedem Mannschaftsfeld zwischen der Mittellinie und der Angriffslinie (3 Meter-Linie). Die hintere Kante der Angriffslinie wird drei Meter von der Mittellinie entfernt angebracht. Die Linien zählen zur Angriffszone dazu.
- 2.6. Hinter jeder Grundlinie und neben den Seitenlinien sollte ein Freiraum von mindestens 2 m sein.

3. Netz und Altersbegrenzungen

- 3.1. Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt, dessen Maschenweite höchstens 5 x 5 cm beträgt. Das Netz sollte eine Breite von mindestens 6,30 m und eine Höhe von 0,50 m haben.
- 3.2. Spielberechtigt in den Jugendmannschaften ist, wer im laufenden Kalenderjahr nicht 15 Jahre (C-Jugend), 18 Jahre (B-Jugend) oder 21 Jahre (A-Jugend) wird oder älter ist. Spielberechtigt in der Klasse 40+ ist, wer im laufenden Kalenderjahr 40 wird.
- 3.3. Netzhöhen (gemessen in der Spielfeldmitte):
 - C-Jugend (u15 Jahre)
 - männlich: 2,00 m
 - weiblich: 2,00 m
 - mixed: 2,00 m

B-Jugend (u18)
männlich: 2,25 m
weiblich: 2,15 m
mixed: 2,20 m

A-Jugend (u21)
männlich: 2,35 m
weiblich: 2,20 m
mixed: 2,30 m

Offene Klasse (keine Altersbeschränkung)
Männer: 2,35 m
Frauen: 2,20 m
Mixed: 2,30 m

Senioren 40+
Männer: 2,20 cm
Frauen: 2,20 cm
Mixed: 2,20 cm

Hinweis:

Aus technischen Gründen sind auf internen CVJM-Veranstaltungen auch Mixed-Turniere auf Netzhöhe 2,35 m zugelassen.

Auf diese vom int. Basisregelwerk abweichende Netzhöhe muss in der Turnierausschreibung hingewiesen werden.

- 3.4. Die Netzpfeile müssen mindestens 50 cm von den Seitenlinien entfernt sein und dürfen den Schiedsrichter nicht behindern oder die Spieler gefährden.
- 3.5. Über den Seitenlinien sind am Netz Antennen angebracht. Anzubringen sind die Antennen im Lot am äußersten Rand der Seitenlinie so, dass sie über dem Netz herausragen.

4. Spielgerät

Als Spielgerät dient einheitlich die „Indiacas Turnier“. Die Indiacas muss bei Spielbeginn in einwandfreiem Zustand sein. Treten während des Spiels Mängel durch Federbruch etc. auf, so kann nur der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, um die Mängel zu beheben oder den Ball auszutauschen. Jede Mannschaft hat für die Dauer des Spiels zwei spielfähige Indiacas beim Schiedsrichter abzugeben.

5. Mannschaft und Spielerauswechslungen

- 5.1. Nach Spielidee besteht eine Mannschaft aus 5 Spielern. Eine Mannschaft ist jedoch auch dann spielfähig, wenn sie mit vier Spielern das Spiel bestreitet. Besteht die Mannschaft aus

vier Spielern, sind je zwei Spieler Angriffs- bzw. Abwehrspieler. Bei Mixed-Mannschaften müssen während der kompletten Spieldauer mindestens zwei Spieler pro Geschlecht auf dem Spielfeld sein.

- 5.2. Ein vorher benannter Spieler ist Spielführer und, gegebenenfalls zusammen mit dem Trainer, Sprecher während des Spiels sowie bei Nachfragen/Protesten nach dem Spiel. Mögliche Proteste sind schriftlich bei der Turnierleitung einzureichen.
- 5.3. Pro Satz/Halbzeit dürfen zwei Spieler ausgewechselt werden. Ein positionsgebundener Rückwechsel ist hierbei erlaubt. Es ist bei Verletzung eines Spielers kein zusätzlicher Wechsel erlaubt und es ist auch nicht erlaubt, zu dritt weiterzuspielen, da eine Mannschaft nur mit mindestens 4 Spielern im Feld spielfähig ist. Im Zeitspiel muss der Wechsel zügig erfolgen.
- 5.4. Auswechselungen während der Spielzeit können nur nach einem Ballwechsel und vorheriger Anmeldung bei dem Schiedsrichter erfolgen. In der Halbzeit ist es möglich, die Mannschaft sowohl personell als auch von der Position der einzelnen Spieler neu aufzustellen, ohne dass es zu den zwei Wechseln pro Halbzeit zählt.
- 5.5. Spieler dürfen während eines Turniers nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 5.6. Des Feldes verwiesene Spieler dürfen im laufenden Spiel nicht ersetzt werden.
- 5.7. Es ist empfehlenswert, einheitliche Trikots mit unterschiedlichen Nummern zu tragen.

6. Satzspiel/Zeitspiel

Die Ausschreibung regelt, ob nach Sätzen oder auf Zeit gespielt wird. Die Turnierleitung bestimmt, wie das Aufschlagsrecht geregelt ist.

6.1. Satzspiel

- 6.1.1. Bei einem Satzspiel wird auf zwei Gewinnsätze gespielt. Um einen Satzgewinn zu erreichen, sind 25 Spielpunkte notwendig, jedoch muss ein Unterschied von mindestens zwei Spielpunkten erreicht werden.
- 6.1.2. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Es kann dabei eine neue Aufstellung eingenommen werden. Zu Beginn eines neuen Satzes hat die Mannschaft Aufschlag, die das Spiel im vorherigen Satz nicht eröffnet hat.
- 6.1.3. Ist ein dritter Entscheidungssatz notwendig, so werden, sobald eine Mannschaft die Hälfte der notwendigen Spielpunkte vor Spielende erreicht hat, die Seiten gewechselt. Nach diesem Seitenwechsel müssen die Mannschaften die letzte Aufstellung vor Seitenwechsel wieder einnehmen. Aufschlag hat die Mannschaft, die den letzten Spielpunkt gewonnen hatte. Erfolgt der Seitenwechsel nicht rechtzeitig, so muss er sofort nachgeholt werden, sobald das Versäumnis erkannt ist. Die bis dahin erreichten Spielpunkte beider Mannschaften bleiben bestehen.
- 6.1.4. Jeder Mannschaft stehen pro Satz zwei Auszeiten zu. Eine Auszeit kann nur nach einem Ballwechsel bewilligt werden. Die Dauer einer Auszeit beträgt 30 Sekunden. Jede Mannschaft darf auch zwei aufeinander folgende Auszeiten beantragen, auch unmittelbar auf eine Auszeit des Gegners. Spielführer oder Trainer können beim Schiedsrichter Auszeiten beantragen.

6.2. Zeitspiel

- 6.2.1. Die Spieldauer beim Spiel auf Zeit wird von der Turnierleitung nach Anmeldeschluss festgelegt. Nach Ablauf der Hälfte der Zeit werden die Seiten zügig gewechselt, wobei der Seitenwechsel abseits der Spielzeit stattfindet. Dabei muss die Aufstellung nicht beibehalten werden. Der Spielpunkt beim Ende der Spielzeit wird nicht ausgespielt, sondern als Doppelfehler gewertet.
- 6.2.2. Nach dem Seitenwechsel hat die Mannschaft Aufschlag, die das Spiel in der ersten Hälfte nicht eröffnet hat.
- 6.2.3. Bei außergewöhnlichen Spielunterbrechungen (z. B. Verletzung) muss die verloren gegangene Zeit nachgeholt werden. Der Schiedsrichter hat den Mannschaften die Dauer der Nachspielzeit bekannt zu geben.
- 6.2.4. Eine eventuelle Verlängerung (bei K. O.-System) dauert 2 x 3 Minuten. Beim Seitenwechsel in der Verlängerung müssen die Mannschaften ihre letzte Aufstellung vor Seitenwechsel wieder einnehmen.
- 6.2.5. Ist das Spiel auch nach der Verlängerung noch unentschieden, so wird so lange weitergespielt, bis eine Mannschaft mit 2 Spielpunkten führt. Den ersten Aufschlag dieser Zusatz-Spielzeit hat die Mannschaft, die den letzten Spielpunkt der Verlängerungsspielzeit gewonnen hatte.

7. Aufschlag

- 7.1. Im Augenblick des Aufschlags müssen alle Spieler, außer dem Aufschläger, deutlich erkennbar auf ihren Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen.
Diese sind:
Am Netz rechts II, am Netz Mitte III, am Netz links IV, hinten links V, hinten rechts I.
Die Spieler sind an diese Positionen gebunden, bis die Indica die Hand des Aufschlägers verlassen hat. Es geht hierbei um die Position der Spieler zueinander, nicht um die Entfernung zu der Feldbegrenzung. Die Spieler müssen zueinander so klar stehen, dass es keine Überschneidungen bei den Füßen gibt.
- 7.2. Der Aufschlag wird von dem hinteren rechten Spieler (Position I) hinter der Grundlinie im Aufschlagraum ausgeführt. Der Aufschlagraum ist ein 6,10 m breiter Bereich hinter den Grundlinien. Er ist seitlich begrenzt auf die Verlängerung der Seitenlinien.
Dabei wird die Indica mit der einen Hand gehalten und mit der anderen Hand über das Netz gespielt. Die Indica darf hierbei das Netz nicht berühren. Die Indica darf nicht geworfen werden und darf erst unmittelbar vor dem Schlag losgelassen werden (kein Anwerfen). Der Aufschläger hat im Moment des Schlags den Boden ausschließlich hinter der Grundlinie zu berühren. Bei der C-Jugend bzw. unter 15-jährigen Spielern ist der Aufschlag auch hinter der Angriffslinie erlaubt, allerdings darf der Aufschlag nur von unten erfolgt. Spieler, die dies in Anspruch nehmen wollen, müssen vor Spielbeginn beim 1. Schiedsrichter gemeldet werden.
- 7.3. Das Aufstellen eines Sichtblocks ist im Moment der Ausführung des Aufschlags nicht erlaubt. Während des Aufschlags dürfen die Spieler II bis V der aufschlagenden Mannschaft

die Hände nicht über Schulterhöhe halten und sich nicht so bewegen, dass es zu einer absichtlichen Verbergung der Flugbahn führt. Ein Sichtblock wird als Fehler gewertet.

- 7.4. Der gegnerischen Mannschaft ist es nicht erlaubt, einen Aufschlag zu blocken oder direkt aus dem Angriffsraum zurückzuschmettern, d. h. die Indiacas oberhalb der Netzkante in einer Schlagrichtung von oben nach unten zu spielen.

8. Rotation

8.1. Spielerfunktionen:

Die Rückraumspieler (Positionen I, V) gelten als Abwehr- oder Verteidigungsspieler.

Die Netzspieler (Positionen II, III, IV) gelten als Angriffsspieler.

Die Abwehrspieler dürfen den Angriffsraum betreten, dort jedoch die Indiacas nicht oberhalb der Netzkante berührend ins gegnerische Feld spielen. Ein Abwehrspieler darf einen Angriffsschlag auf jeder Höhe dann ausführen, wenn seine Füße während des Absprungs aus dem Rückraum heraus nicht die Angriffslinie berühren oder überqueren.

- 8.2. Bei jedem Neuerhalt des Aufschlagrechts rotiert die Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn, bevor der Spieler auf Position I aufschlägt. Dieser hat das Aufschlagrecht, bis seine Mannschaft einen Fehler macht.

- 8.3. Begeht eine Mannschaft einen Rotationsfehler, so hat sie die korrekte Aufstellung wieder einzunehmen. Der Gegner bekommt einen Spielpunkt und das Aufschlagrecht.

9. Übertreten der Linien

Linien gehören zu dem Feld, das sie begrenzen.

Beim Aufschlag darf die Grundlinie nicht berührt oder übertreten werden.

Oberhalb der Netzkante darf kein Körperteil über die Netzkante ins gegnerische Feld gelangen (Übergriff). Die Mittellinie darf betreten, aber nicht übertreten werden, weder innerhalb noch außerhalb der Antennen (gedankliche Verlängerung der Mittellinie). Es darf auch unterhalb des Netzes kein Körperteil, weder in der Luft noch am Boden, in das gegnerische Feld (über die Mittellinie) gelangen.

10. Spielvorgang

- 10.1. Die Indiacas darf bis zu dreimal auf der eigenen Netzseite gespielt werden.

Ein Block ist zusätzlich zu den drei erlaubten Ballkontakten innerhalb einer Mannschaft gestattet. Ein Block liegt vor, wenn ein Angriffsspieler zum deutlichen Zweck der Abwehr beide Hände über die Netzkante hebt und dabei die Indiacas berührt. Der Block hat in Richtung Netz und Gegner statisch zu erfolgen, ansonsten wird die Berührung als Abwehrschlag gezählt.

- 10.2. Die Indiacas wird mit einer Hand gespielt. Nur bei der Annahme des ersten Ballkontakts nach Netzüberquerung ist ein Spielen mit zwei Händen erlaubt. (Ein Block zählt nicht als Annahme.) Bei jeder weiteren Ballberührung dürfen die Hände nicht parallel geführt werden, da dies als (versuchtes) Zweihandspiel abgepfiffen und als Fehler gewertet wird.

- 10.3. Ein Spieler darf die Indiacas nicht zweimal hintereinander berühren, außer nach dem Block.

- 10.4. Die Indiacas darf nur mit den Händen sowie dem Unterarm einschließlich Ellbogen gespielt werden. Jede andere Körperberührung wird als Fehler gewertet.
- 10.5. Die Indiacas darf beim Spiel nur geschlagen werden und muss somit unmittelbar nach der Berührung ohne Verzögerung abprallen. Es ist somit nicht erlaubt, die Indiacas zu fangen oder mit erheblicher Verzögerung zu „führen“/ zu „schieben“ oder zu „werfen“.
- 10.6. Die Indiacas darf das Netz nur innerhalb der Antennen überqueren.
- 10.7. Jeder Fehler des Gegners bedeutet Punktgewinn für die eigene Mannschaft und Aufschlagrecht.
- 10.8. Außer beim Aufschlag darf die Indiacas das Netz zwischen den Antennen berühren.
- 10.9. Berührt die Indiacas außerhalb der Antennen das Netz, die Antenne oder einen Gegenstand (z. B. die Decke), so gilt das als Fehler.
- 10.10. Ein Spieler darf während des Spielvorgangs weder das Netz, die Antenne noch die Spannseile oder die Netzpfeiler berühren.

11. Fehler

Nachstehend sind die wichtigsten Fehler aufgeführt, die einen Spielpunktgewinn für den Gegner bringen:

Wenn die Indiacas ...

- 11.1. den Boden im eigenen Feld berührt (vgl. 2.4).
- 11.2. unter dem Netz hindurch geschlagen wird (vgl. 10.6).
- 11.3. einen Gegenstand berührt, außer dem Netz innerhalb der Antennen (vgl. 10.9).
- 11.4. das Netz beim Aufschlag berührt (vgl. 7.2/10.8).
- 11.5. auf der gegnerischen Seite ins Aus fliegt (vgl. 2.4).
- 11.6. innerhalb einer Mannschaft mehr als dreimal gespielt wird (vgl. 10.1).
- 11.7. gehalten, gefangen, geworfen oder mit erheblicher Verzögerung gespielt wird (vgl. 10.5).
- 11.8. nach der 3. Berührung innerhalb einer Mannschaft im Netz hängen bleibt (vgl. 12.4).

Wenn ein Spieler ...

- 11.9. das Netz, die Spannseile, die Antenne oder die Pfeiler berührt (vgl. 10.10).
- 11.10. über das Netz greift oder unter dem Netz ins gegnerische Feld gelangt. (vgl. 9).
- 11.11. zweimal hintereinander den Ball berührt, außer nach dem Block (vgl. 10.3).
- 11.12. den Aufschlag falsch ausführt (vgl. 7.2).
- 11.13. beim Aufschlag die Grundlinie berührt oder übertritt (vgl. 7.2/9).
- 11.14. die Indiacas mit einem Körperteil außer Hand oder Unterarm einschließlich Ellbogen berührt (vgl. 10.4).
- 11.15. während des Aufschlags einen Aufstellungs- oder Rotationsfehler begeht (vgl. 7.1).

- 11.16. als Abwehrspieler im Angriffsraum die Indiacas oberhalb der Netzkante zum Gegner spielt (vgl. 8.1).
- 11.17. den Aufschlag des Gegners blockt oder ihn aus der Angriffszone direkt zurück schmettert, d. h. die Indiacas oberhalb der Netzkante in einer Schlagrichtung von oben nach unten spielt. (vgl. 7.4).
- 11.18. für eine absichtliche Verzögerung beim Zeitspiel verantwortlich ist (vgl. 13.7).
- 11.19. wegen Unsportlichkeit durch den Schiedsrichter eine Verwarnung erhält (vgl. 13.7).

12. Doppelfehler

- 12.1. Als Doppelfehler wird erkannt, wenn Spieler beider Mannschaften gleichzeitig einen Fehler begehen (z. B. Übertritt und Netzberührung). Der Aufschlag wird wiederholt. Der Fehler wird keiner Mannschaft angerechnet.
- 12.2. Bei Zeitspielen wird der laufende Ballwechsel beim Ende der Spielzeit nicht ausgespielt, sondern als Doppelfehler gewertet.
- 12.3. Eine Spielunterbrechung wird vom Schiedsgericht vorgenommen, wenn ein Ereignis von außen oder Materialschaden eintritt (z. B. Federbruch, Netzschaden, Fremdpersonen im Feld). Das Spiel wird nach der Unterbrechung mit Wiederholung des Aufschlags fortgesetzt.
- 12.4. Bleibt die Indiacas im Netz hängen, so gilt Doppelfehler. Geschieht dies jedoch nach der dritten Ballberührung innerhalb einer Mannschaft, so wird es als Fehler gerechnet und der Gegner bekommt einen Spielpunkt.

13. Spielleitung/Schiedsgericht

- 13.1. Jedes Spiel wird von einem ersten Schiedsrichter geleitet. Ihm stehen ein zweiter Schiedsrichter, ein Zähler, ein Anschreiber und zwei Linienrichter zur Seite. Die Aufgabe des Zählers kann wahlweise auch von dem zweiten Schiedsrichter erfüllt werden. Die Aufgabe des Schreibers kann auch von einem Linienrichter erfüllt werden. Ein Linienrichter darf aber nicht gleichzeitig die Aufgabe des Zählers und des Schreibers erfüllen.
- 13.2. **Erster Schiedsrichter**
Vor Spielbeginn kontrolliert der erste Schiedsrichter den ordnungsgemäßen Zustand der Indiacas, sorgt dafür, dass sich mindestens drei weitere Indiacas in ordnungsgemäßen Zustand bei ihm befinden und lost, falls von der Turnierleitung vorgegeben, mit zwei Mannschaftsvertretern die Seite und die Angabe aus. Während des Spiels nimmt er eine erhöhte Position ein, sodass er möglichst frei über das Netz schauen kann und die Netzkante möglichst zentral vor sich hat. Der erste Schiedsrichter pfeift jeden Ballwechsel mit einem Pfiff und entsprechendem Handzeichen an, überwacht während des Ballwechsels die Regeln und unterbricht das Spiel durch einen Pfiff bei einem Regelverstoß oder bestätigt durch einen Pfiff das Ende des Ballwechsels. Danach zeigt er an, welche Mannschaft den Spielpunkt bekommt, macht ggf. durch ein entsprechendes Handzeichen auf den Fehler aufmerksam. Zudem spricht er bei entsprechendem Fehlverhalten Ermahnungen und Verwarnungen aus. Nach dem Spiel bestätigt der erste Schiedsrichter

mit seiner Unterschrift das Endergebnis. Die Tatsachenentscheidungen des ersten Schiedsrichters sind unanfechtbar.

13.3. **Zweiter Schiedsrichter**

Der zweite Schiedsrichter steht auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite an bzw. über der verlängerten Mittellinie des Feldes. Er kontrolliert die Aufstellungen zu Beginn eines Ballwechsels (in Absprache mit dem 1. Schiedsrichter). Er achtet insbesondere auf Übertritt und –Griff unterhalb des Netzes, Netzberührung und eventuelle Berührungen der Indiacas mit einem Körperteil außer Hand oder Unterarm einschließlich Ellbogen und pfeift diese direkt ab.

13.4. **Zähler**

Der Zähler bedient während des Spiels nach eindeutigem Zeichen des ersten Schiedsrichters die Zähltafel.

13.5. **Schreiber**

Ein Mitglied des Schiedsgerichts holt vor dem Spiel den Spielzettel von der Turnierleitung und bringt diesen nach dem Spiel dorthin zurück. Er notiert während des Spiels parallel zum Zähler die Spielpunkte beider Mannschaften. Außerdem kann er Wechsel und bei Satzspielen auch Auszeiten beider Mannschaften hierauf vermerken. Zudem kontrolliert er die korrekte Buchung des Spielpunktes beim Zähler. Am Spielende schreibt er das Ergebnis in Absprache mit dem Zähler auf und lässt es sich, wenn es von der Turnierleitung vorgegeben ist, von den zwei Mannschaftsvertretern sowie dem ersten Schiedsrichter per Unterschrift bestätigen.

13.6. **Linienrichter**

Die beiden Linienrichter stehen während des Spiels an gegenüberliegenden Ecken des Feldes und achten jeweils auf die gesamte Seitenlinie einer Seite und eine Grundlinie. Sie achten bei der Angabe auf Übertritt und Sichtblock sowie im Spielverlauf darauf, ob die Indiacas innerhalb des Feldes oder im Aus landet bzw. jemand die Indiacas noch berührt hat. Des Weiteren achten sie darauf, dass die Indiacas während des Ballwechsels die Antennen nicht berührt und nur innerhalb dieser das Netz überquert. Die Linienrichter geben dem 1. Schiedsrichter immer entsprechendes Handzeichen und Hinweise, wenn ein Regelverstoß vorliegt.

13.7. **Strafen**

Der erste Schiedsrichter hat die alleinige Entscheidungsgewalt über das Aussprechen von Strafen vom Beginn der Einspielzeit bis zur Beendigung des Spiels.

Der Schiedsrichter erteilt eine Ermahnung bei unsportlichem Verhalten, wie Beleidigung des Gegners oder der eigenen Mitspieler, bei Spielverzögerung, unsportlichem Verlassen des Spielfeldes, Beschimpfung der Zuschauer, etc.

Der Schiedsrichter erteilt eine Verwarnung bei schwerwiegendem unsportlichem Verhalten oder im Wiederholungsfall nach einer Ermahnung. Bei einer Verwarnung erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Das Aufschlagrecht wird bei einem Spielpunkt durch Verwarnung nicht beeinflusst.

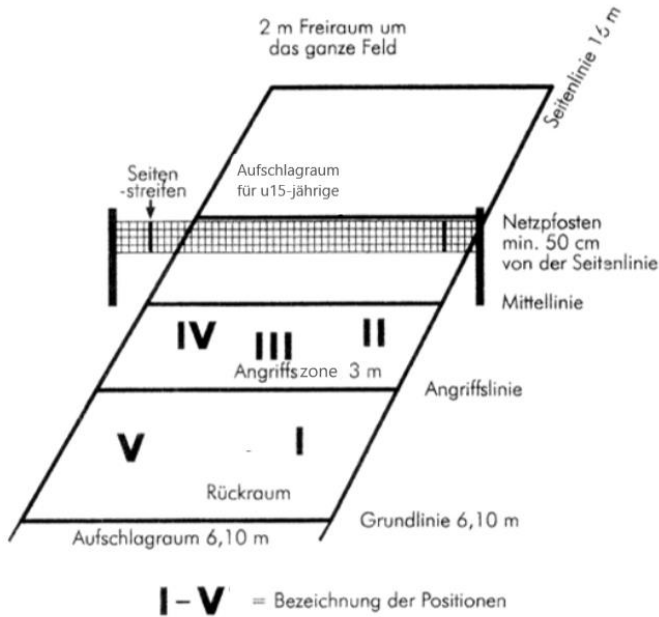
Ein Spieler, der das Schiedsgericht verbal oder körperlich angeht, der grob unsportlich handelt oder nach einer Verwarnung unsportliches Verhalten zeigt, kann für die restliche Dauer eines Spiels des Feldes verwiesen werden. Je nach Schwere kann er nach Absprache mit der Turnierleitung zudem entweder mehrere Spiele gesperrt oder des

Austragungsortes verwiesen werden. Der Spieler darf im Laufe dieses Spiels nicht ersetzt werden.

14. Wertungen




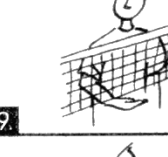

- 14.1. Eine Mannschaft erhält 2 Wertungspunkte bei einem Sieg, 1 Wertungspunkt bei Unentschieden und 0 Wertungspunkte bei einer Niederlage. (Anmerkung: Kein Unentschieden bei Satzspiel.)
- 14.2. Tabellenauswertung bei Rundenspielen auf Zeit:
Zunächst zählt die Anzahl der erreichten Wertungspunkte.
Bei Wertungspunktgleichheit entscheidet zuerst die Spielpunktdifferenz im direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften.
Sollte auch diese Differenz gleich sein, so entscheidet die Anzahl der erreichten Spielpunkte im Vergleich der betroffenen Mannschaften.
Sollte auch diese gleich sein, so entscheiden zuerst die Spielpunktdifferenz aller Spiele und dann die Anzahl der erreichten Spielpunkte.
Ist auch diese gleich, so entscheidet das Los.
- 14.3. Tabellenauswertung bei Satzspielen:
Zunächst zählt die Anzahl der erreichten Wertungspunkte.
Bei Wertungspunktgleichheit entscheidet zuerst die Satzdiffenz.
Sollte auch diese gleich sein, so entscheidet die Anzahl der gewonnenen Sätze. Sollte auch diese gleich sein, so entscheidet der direkte Vergleich der betroffenen Mannschaften in der Reihenfolge Wertungspunkte, Satzdiffenz, Anzahl der gewonnenen Sätze, Spielpunktdifferenz, Anzahl der gewonnenen Spielpunkte.
Sollte auch diese gleich sein, so zählen die Spielpunktdifferenz aller Spiele und danach die Anzahl der erreichten Spielpunkte.
Ist auch diese gleich, so entscheidet das Los.
- 14.4. Wird ein Spiel wegen eines Disziplinarvergehens abgebrochen oder nicht den Regeln entsprechend zu Ende geführt, so erhält die Mannschaft bei Satzspiel 0:2 Sätze bei jeweils 0:25 Spielpunkten, bei Zeitspiel 0:2 Wertungspunkte und 0:25 Spielpunkte. Die Mannschaft wird hierdurch nicht von dem Turnier ausgeschlossen.
- 14.5. Kann eine Mannschaft im weiteren Turnierverlauf nicht mehr vollständig antreten, so werden alle Spiele dieser Mannschaft der laufenden Spielrunde (z. B. Zwischenrunde oder Halbfinale) als verloren gewertet. Die Mannschaft bleibt in der Turnierwertung. (Sonderregelung für Ligaspiele über mehrere Spieltage: Nur die Spiele, zu denen die Mannschaft nicht vollständig antreten kann, werden als verloren gewertet.)

15. Spielfeldskizze




16. Schiedsrichterzeichen

1.		Punktgewinn und Aufschlagrecht für eine Mannschaft
2.		Berühren oder Übertreten der Grundlinie beim Aufschlag
3.		Netzberührung
4.		Auszeit
5.		Spielerwechsel

6.		Die Indiaca fällt ausserhalb des Spielfeldes zu Boden
7.		Die Indiaca fällt im Spielfeld zu Boden
8.		Übergreifen des Netzes
9.		Übertreten der Mittellinie oder unter dem Netz hergreifen
10.		Körperberührung der Indiaca

11.		Die Indiacca berührt die Decke oder einen Gegenstand
12.		Doppelberührung
13.		Vierte Berührung der Indiacca
14.		Aktiver Block = doppelhändiger Schlag
15.		Doppelfehler

16.		Satz- / Spielende
17.		Bewilligung der Aufgabe
18.		Sichtblock
19.		Rotationsfehler
20.		Verzögerung bei Zeitspiel

21.		Unerlaubter Angriffsschlag nach einer Aufgabe
22.		Indiacca berührt
23.		Seitenwechsel
24.		Geführter Schlag