

Faustball

Spielregeln und deren Auslegungen

Schulungsmappe für Schiedsrichter

Ausgabe 2025



facebook.com/IFA.Fistball

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

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



Vorwort

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

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

Die Mappe ist im Internet auf der IFA- Homepage (www.ifa-fistball.com) hinterlegt und beruht auf dem Stand der Spielregeln des Jahres 2025.

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

schwarz	=	Spielregel
blau	=	Auslegungen/Erläuterungen

Faustball - Spielregeln

Gültig ab 1. April 2025

Erläuterungen und korrekte Auslegung

Faustball ist ein Mannschaftssport

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 2 m Höhe für Männer und 1.90 m für Frauen durch ein Netz oder Band bzw. Leine in zwei Hälften geteilt ist, spielen 2 Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander.

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

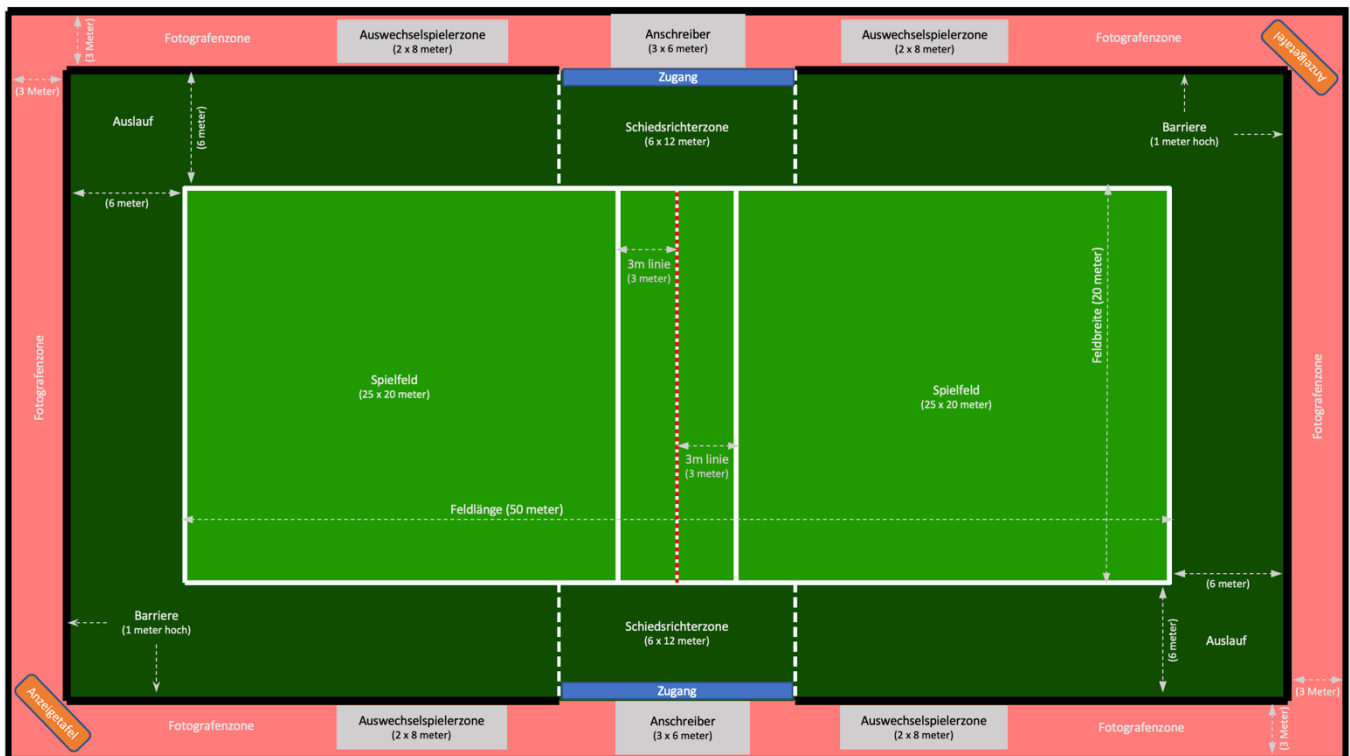
Ein Spielgang wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Fehler macht oder eine sonstige Spielunterbrechung vorliegt.

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

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

Spielfeld

Spielfeld (GER)



SPIELREGELN

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

1 Spielfeld und Geräte

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

Flutlichtspiele sind gestattet.

Halle

Die Spielfeldgröße beträgt 40 m x 20 m.

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

Erläuterung Schiedsrichterzone:
Die Schiedsrichterzone bietet dem Schiedsrichter die Möglichkeit eine exklusive Zone zu beanspruchen, in der er besonderen Schutz genießt. Der Schiedsrichter entscheidet, wie er das Betreten dieser Zone für Spieler und Trainer gestalten möchte. Das Betreten durch Trainer oder Spieler muss nicht grundsätzlich verboten werden, erachtet es der Schiedsrichter aber als nötig und sinnvoll, kann er dieses Verbot aussprechen.

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

1.1.2 Grenz- und Angabelinien, sowie die Mittellinie, sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören zum Feld, die Mittellinie gehört beiden Feldern gemeinsam.

Erläuterung Lage und Maß der Linien:
Das Maß von der Mittellinie zu den 3m- und hinteren Begrenzungslinien wird von der Mitte der Mittellinie bis hintere Kante 3m- und hintere Begrenzungslinie gemessen. Das Breitenmaß 20m wird von Außenkante- zu Außenkante der Grenzlinien gemessen.

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

Erläuterung Aus oder In:
„Ein Ball, der diese Linien berührt“ = er muss die Linie berühren, und nicht nur (wie z.B. im Fußball) mit seinem Umfang die Linie überdecken. Den im Fußball oft zitierten „vollen Umfang“ kennt die Faustball-Spielregel nur beim direkten Überqueren der Mittellinie ohne vorherigen Bodenkontakt (Regel 7.2.1).

Halle

Jede Berührung der Seitenwände durch den Ball ist ein Fehler.

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

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

Erläuterung

Hallenwand/Hallendecke:

Um Unklarheiten bezüglich der Zuordnung von Decken- oder Wandeinrichtung zu vermeiden, ist es häufig notwendig, diese vor dem Spiel mit den Mannschaftsführern und Linienrichtern zu definieren. Gleiches gilt für den Auslauf, der in der Halle variabel sein kann.

1.1.3 Die Linien dürfen nicht schmaler als 10 cm (5cm bei Hallenspielen) und nicht breiter als 15 cm sein.

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

- ein Netz mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3-6cm, oder
- ein Band mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3-6cm, oder
- eine 5-8 mm starke Rundleine.

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

Erläuterung Leinenhöhe:

Die Leinenhöhe wird vom Boden bis zur Oberkante der Leine gemessen.

Da kaum ein Spielfeld im Freien absolut eben ist, kann nicht erwartet werden, dass auch das Netz (Band/Leine) in jedem Bereich genau die definierte Höhe hat. Ein vernünftiger Ausgleich ist herbeizuführen, der die Abweichungen von der Soll-Höhe so gering wie möglich hält.

Halle

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

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

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

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

Das Berühren der über der Höhe von 2 m bzw. 1.90 m liegenden Pfostenteile durch den Ball oder den Spieler ist ein Fehler.

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

Halle

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

Erläuterung Auslauf in der Halle:

Da in der Halle der Auslauf nach hinten zwischen 1m und 6m und nach der Seite zwischen 0,5m und 6m betragen kann, ist es in bestimmten Hallen notwendig, mit den Mannschaftsführern vor dem Spiel den Auslauf zu definieren bzw. zu kennzeichnen. Wichtig für die Situation Schlagrecht/Behinderung durch Zuschauer und auch, falls ein Auswechselspieler/Trainer durch den Ball getroffen wird. Es empfiehlt sich in jedem Fall den Auslauf vor der ersten Tribünenstufe enden zu lassen. Oftmals sitzen dort auch Betreuer und Auswechselspieler.

Ein dort getroffenes Mannschaftsmitglied verursacht damit keinen Fehler und keine unnötigen Diskussionen. Gleiches gilt für Bälle, die auf der Tribüne von Zuschauern gefangen werden, und die vom Spieler noch hätten gespielt werden können. (Zuschauer außerhalb des Auslaufs = kein vorrangiges Spielrecht für die Spieler)

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

Während des gesamten Spieles muss er die Eigenschaften erfüllen, die im Anhang der Spielregeln aufgeführt sind.

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

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

Der Mannschaftsführer, der beim Losen gewinnt, wählt

- das Feld oder
- welches Team die erste Angabe schlägt und über das Ballkontingent entscheidet („Angabe“ oder „Abwehr“).

Der Gegner entscheidet innerhalb der ihm verbliebenen Möglichkeit. Das Team, das die erste Angabe schlägt, wählt immer das Ballkontingent.

Erläuterung

Ballwahl:

Die Mannschaft, welche die erste Angabe schlägt, wählt das Ballkontingent, das in diesem Satz gespielt werden soll (Bälle der eigenen Mannschaft, oder Bälle des Gegners). Aus diesem Kontingent wählt der Schiedsrichter, welcher Ball gespielt wird. Eine Festlegung der Reihenfolge innerhalb der vorgelegten Bälle gibt es nicht.

Bei nationalen oder internationalen Veranstaltungen können vom Veranstalter Bälle aufgelegt sein. Dann beschränkt sich die Wahl darauf, wer die erste Angabe schlägt.

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

Erläuterung Regelkonformität des Balles:

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

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

Nach der Ballprüfung dürfen von den Mannschaften keine Veränderungen mehr an den Bällen vorgenommen werden. Vom Schiedsrichter allerdings schon, falls die Spielfähigkeit (Ball verliert Luft bis unter die Untergrenze → Aufpumpen) des Balles verloren geht und das Spiel mangels Bällen vor dem Abbruch stünde.

Wird ein Ball während des Spieles absichtlich durch Feuchtigkeit benetzt oder mit Gleitmittel präpariert, ist der betreffende Spieler sofort zu ermahnen (bei Wiederholung weitere Strafmöglichkeiten) und wenn notwendig ein anderer Ball ins Spiel zu bringen. Ein Ballwechsel sollte auch dann erfolgen, wenn der Ball durch stehendes Wasser im Auslauf oder außerhalb des Spielfelds feucht geworden ist, die Spielfeldbedingungen sonst aber als trocken gelten.

Verlieren im Laufe des Spiels alle Bälle ihre Spielfähigkeit, so kann der Schiedsrichter weitere Bälle prüfen und in das Ballkontingent aufnehmen. Ebenso kann er Bälle aus dem Ballkontingent entfernen, wenn sie ihre Spielfähigkeit verloren haben.

Erläuterung für den Einsatz von Ballkindern:

Beim Einsatz von Ballkindern ist Folgendes zu beachten:

Der Ball wird zum Schiedsrichter gebracht und dort bei den Ersatzbällen abgelegt. Ballkinder bringen den Ball nur dann ins Spiel zurück, wenn der Schiedsrichter ihnen dieses bedeutet. Durch ein zügiges Zurückbringen des Balles ins Spielfeld (entweder „neuer Ball“, oder „Ballkind wirft Ball nach Aufforderung ins Spielfeld zurück“) fördert der Schiedsrichter eine zügige Fortsetzung des Spiels.

Die Bälle, mit denen nicht gespielt wird, bleiben unter seiner Kontrolle, aber ausserhalb des Auslaufs.

Kontrolle in der Satz- bzw. Halbzeitpause: Die Spielbälle bleiben entweder beim Schiedsrichter, oder – falls er sie den Teams zum Einspielen zur Verfügung stellt – prüft er vor dem Anpfiff, ob Veränderungen an den Bällen vorgenommen wurden. In diesem Fall kann er sie aus dem Kontingent entfernen oder die Veränderung (z.B. Luftdruck) rückgängig machen. Strafmöglichkeiten bei ungenehmigten Änderungen am Ballzustand durch die Mannschaften stehen ihm offen.

Der Veranstalter kann es generell untersagen, dass aufgelegte Bälle zum Einspielen verwendet werden. Gibt es keine Vorgabe des Veranstalters, obliegt die Entscheidung darüber dem Schiedsrichter.

- 1.6.1 Legt eine Mannschaft vor Spielbeginn keinen Ball vor, so hat sie die Ballwahl für das gesamte Spiel verwirkt.
- 1.6.2 Legen beide Mannschaften vor Spielbeginn keinen spielfähigen Ball vor, so findet das Spiel nicht statt. Über Strafmaßnahmen entscheidet die Spielleitung.
- 1.6.3 Der Schiedsrichter entscheidet, welcher der Bälle aus dem von der Mannschaft gewählten Ballkontingent gespielt wird.
- 1.6.4 Ist kein Ball aus dem gewählten Ballkontingent verfügbar, wählt der Schiedsrichter einen Ball aus dem anderen Ballkontingent. Sobald ein Ball aus dem gewählten Kontingent wieder vorliegt, wird dieser für die nächste Angabe ins Spiel gebracht.

Erläuterung Balltausch:

Da die Mannschaften das Ballkontingent pro Satz gewählt haben, und der Schiedsrichter über den Ball aus diesem Kontingent entscheidet, ist der Rücktausch auf das gewählte Kontingent Pflicht, ein Rücktausch auf einen bestimmten Ball im Ermessen des Schiedsrichters. Sieht der Schiedsrichter während eines Satzes eine Notwendigkeit, von Trocken- auf Nassbälle oder umgekehrt zu wechseln, so entscheidet er alleine über einen Wechsel, der bei der nächsten Spielunterbrechung durchgeführt wird.

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

Anmerkung

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

2 Mannschaft

- 2.1 Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 5 Auswechselspielern, die ab ihrem ersten Einsatz im Spiel zur Mannschaft gehören. Es haben wenigstens 4 Spieler zu spielen, die sich bis Ende des Spieles auf 5 ergänzen dürfen. Wenn einer Mannschaft zwei Spieler auf dem Spielfeld fehlen, kann das Spiel nicht ausgetragen oder muss abgebrochen werden.

Alle Spieler sowie Trainer und Betreuer sind vor Spielbeginn im Spielbericht einzutragen. Spieler, die zum Einsatz kommen, sind von diesem Zeitpunkt ab mit einem Kreuz zu kennzeichnen. Für IFA-Bewerbe gelten Wechselspielerzonen, in denen sich die Ersatzspieler aufhalten. Diese können nur zum Aufwärmen verlassen werden.

Betritt ein Auswechselspieler oder Trainer/Betreuer während eines Spielganges das Spielfeld, so ist dies als Fehler zu werten. Innerhalb des eigenen Feldauslaufes dürfen sich nur 2 Personen (Trainer, Betreuer) aufhalten, die im Spielbericht vermerkt sind, und sich in ihrer Kleidung (Farbe) von den Spielenden deutlich unterscheiden. Die einzige Ausnahme ist während einer Auszeit, in dieser dürfen alle Mannschaftsmitglieder die Auslaufzone betreten.

- 2.1.1 Unter den 10 Spielern darf beliebig ausgewechselt werden.

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

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

Erläuterung

Auswechslung:

Die Meldung zur Auswechslung kann durch den Trainer, Betreuer oder Spielführer erfolgen. Auf beiden Seiten (beim Schiedsrichter und auf der gegenüberliegenden Seite) in Höhe der eigenen Angabelinie darf ein-/ausgewechselt werden.

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

Erläuterung: Unterbrechung:

z.B. bei Verletzung, Time Out, Satzpause, Wechsel im Entscheidungssatz, etc.

Erläuterung: Wechsel bei Timeout:

Wechselt ein Team während eines Timeouts, so gilt der Pfiff, der das Ende des Timeout signalisiert, wie der Pfiff, der einen Punkt signalisiert. In zeitnaher Folge auf diesen ist die späteste Möglichkeit, den Wechsel anzukündigen. Der ausgewechselte Spieler muss dabei nicht mehr aufs Spielfeld zurückkommen, der neue Spieler betritt nach Bestätigung des Schiedsrichters an der Dreimeterlinie das Feld.

Bei Anlässen mit TV-Übertragung kann der Veranstalter abweichende Prozeduren verlangen, z.B. dass der Wechsel nach dem Time-Out an der Angabelinie vollzogen wird.

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

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

Erläuterung Wechselabsicht ohne Wechselrecht:

Unterbinden durch Zuruf: „Kein Wechsel möglich“. Aufforderung, das Spiel zügig durch die nächste Angabe fortzusetzen.

- 2.1.3 Ergänzung oder Auswechslung haben ohne Verzögerung zu erfolgen.

Erläuterung ohne Verzögerung:

Eine Auswechslung muss nach einem Spielgang erfolgen. Das heißt: nicht kurz vor dem neuen Spielgang. Erfolgt die Wechselfeldmeldung erst kurz vor Beginn der nächsten Angabe, oder steht nach Meldung kein Spieler erkennbar bereit, um den Wechsel nach dem Spielgang zu ermöglichen, ist der Wechsel zu unterbinden, und der neue Spielgang zu starten. Ist eine absichtliche Zeitverzögerung erkennbar, ist darüber hinaus eine Ermahnung, bei Wiederholung der Verzögerung eine Verwarnung gegenüber der Mannschaft auszusprechen, die bei einer weiteren Spielverzögerung einen Strafpunkt zur Folge hat.

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

Eine „Armbinde“ ist ausschließlich am Arm zu tragen!

Der Mannschaftsführer ist für den Schiedsrichter Ansprechpartner bei allgemeinen Fragen (z.B. Verwarnung an die Mannschaft bei Zeitspiel, Ansage einer Verlängerungszeit, etc.). Er ist in diesen Fällen und auch bei Reklamationen seitens der Mannschaft der alleinige Sprecher derselben.

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

Natürlich kann der Schiedsrichter auch mit allen anderen Spielern kommunizieren, wenn ihm das angemessen erscheint. Bei offiziellen Mitteilungen an die Mannschaft, ist aber der Mannschaftsführer der Ansprechpartner.

- 2.2.1 Der Mannschaftsführer bleibt im Amt, wenn er ausgewechselt wird. Die Mannschaft ernennt für diese Zeit einen spielenden Stellvertreter, der vom Mannschaftsführer die Armbinde übernimmt und für den Schiedsrichter Ansprechpartner auf dem Feld ist. Wenn der ursprüngliche Mannschaftsführer das Feld wegen Verletzung oder Feldverweis dauerhaft verlassen muss, übernimmt der spielende Stellvertreter alle Aufgaben des Mannschaftsführers.

Grund für diese Regel ist, dass der Schiedsrichter zu jeder Zeit einen verantwortlichen Ansprechpartner auf dem Spielfeld hat und nicht gezwungen ist, sich für allfällige Erläuterungen oder Fragen zur Ersatzbank zu begeben. Wichtig ist dies insbesondere für Anlässe, welche im TV oder Internet übertragen werden.

Die Bezeichnung des Spielführers im Spielbericht wird deshalb erst am Ende des Spiels ausgefüllt. Der letzte Spielführer während des Spiels wird auf dem Spielbericht vermerkt und ist für die Unterzeichnung des endgültigen Spielberichts verantwortlich.

- 2.3 Zu Wettspielen hat jede Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung anzutreten. Dazu gehören Trikot und Hose. Zusätzliche Anforderungen an die Spielkleidung können von den Wettkampfleitern oder den nationalen Verbänden gestellt werden.

Diese Formulierung ermöglicht Lockerungen der Kleidungs Vorschriften für bestimmte Altersgruppen und niedrige Spielklassen. Gleichzeitig gibt sie nationalen Verbänden und Verantwortlichen offizieller Anlässe die Möglichkeit, dafür situativ erhöhte Anforderungen festzulegen.

- 2.3.1 Oberbekleidung mit langen oder kurzen Ärmeln gilt als einheitlich.

- 2.3.2 Das Spielen mit langen Hosen ist grundsätzlich nicht gestattet.

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

- 2.3.3 Schuhe mit Metallspikes sind verboten. Daneben gibt es keine weiteren Regulierungen für Schuhe sowie Protektoren (Kompressionssocken, Unterziehhosen, Knie-, Knöchel-, Ellbogenschützer, Kopfbedeckungen, etc.)

Bei gut sichtbaren (langen) Unterziehhosen können nationale Verbände und Verantwortliche von Veranstaltungen die Einschränkung erlassen, dass diese ebenfalls in Form und Farbe einheitlich sein müssen.

3 Spieldauer

3.1 Es wird nach nach Gewinnsätzen gespielt.

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

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

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

3.1.3 Nach dem ersten Satz wechselt die Wahl des Ballkontingents. Nach jedem Satz wechseln Feld und erste Angabe.

3.1.4 Vor einem notwendig werdenden Entscheidungssatz wird neu gelost. Sobald eine Mannschaft 6 Gutbälle erzielt hat, wechseln Feld, Wahl des Ballkontingents und damit die erste Angabe. Der Seitenwechsel gilt als offizieller Spielunterbruch gemäss 3.1.5.

Erläuterung Seitenwechsel in Entscheidungssatz:

Im Sinne einer Klarstellung und einheitlichen Regelung soll der Wechsel im Entscheidungssatz als offizieller Spielunterbruch gemäss Regel 3.1.5 gehandhabt werden. Der Wechsel der Seiten gibt beiden Teams die Möglichkeit, Anweisungen vom Trainer zu erhalten und Auswechslungen vorzunehmen. Nach spätestens 90 Sekunden soll die Partie fortgesetzt werden.

3.1.5 Zwischen den einzelnen Sätzen beträgt die Pause höchstens 90 Sekunden.

Erläuterung Pausenlänge:

Die Zeit der Satzpause beginnt mit dem Pfiff, der den entscheidenden Punkt begleitet und endet mit der Aufforderung zum Weiterspielen (anhaltender Pfiff) nach 90 Sekunden. Nach diesem betreten die Mannschaften das Spielfeld. Das Betreten der Spielfelder durch die Mannschaften hat zügig zu erfolgen. Bei Nichtbeachtung und klar erkennbarer Verzögerung kann die „Zeitspielregel“ angewendet werden. Durch einen weiteren kurzen Pfiff ist – wenn alle Spieler bereit sind – das Spiel wieder zu eröffnen.

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

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

1. Anmerkung

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

Dabei gelten die Ziffern 3.1- 3.1.5 mit folgenden Ergänzungen:

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

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

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

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

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

2. Anmerkung

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

- 3.3 Die Spieldauer beträgt maximal 2 x 15 Minuten mit einer Halbzeitpause von höchstens 90 Sekunden.

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

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

Nach der Halbzeit wechseln Feldseite, Wahl des Ballkontingents und damit die erste Angabe.

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

1. Verlängerung: Auslosung nach Ziffer 1.5,
Spieldauer 2 x 5 Minuten.
Bei erneutem Unentschieden folgt die

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

Zwischen den einzelnen Verlängerungen beträgt die Pause höchstens 90 Sekunden. In den Verlängerungen gibt es keine Halbzeitpause.

- 3.4 Bei Spielen nach 3.1 kann jede Mannschaft pro Satz eine Auszeit (Time out) von 30 Sekunden nach einem Spielgang und vorheriger Meldung beim Schiedsrichter nehmen. Die Spieler verlassen dafür das Spielfeld: Wenn nicht anders definiert, findet das Time-Out im seitlichen Auslauf auf der Seite des Referees statt. Trainer und Reservespieler dürfen das Spielfeld während oder nach der Auszeit nicht betreten (außer in Hallen, wo die Pufferzone nicht groß genug ist).

Erläuterung Time out:

„Nach einem Spielgang“ bedeutet: Unmittelbar danach. Wird die Auszeit nach deutlich verstrichener Zeit nach dem Spielgang (oder während der Angreifer bereits für die Angabe bereitsteht) angemeldet, so kann der Schiedsrichter diese verweigern und das Spiel fortsetzen lassen.

Die Zeit des Time out beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters, mit der die Anmeldung durch den Spielführer oder den Betreuer/Trainer akzeptiert wird.

Sie endet mit der Aufforderung nach 30 Sekunden zum Weiterspielen (anhaltender Pfiff). Ein Auswechseln ist für beide Mannschaften möglich.

Mit einem kurzen Pfiff wird das Spiel – wenn alle Beteiligten bereit sind – freigegeben und fortgesetzt.

Ein Time out kann auch von einer Mannschaft gefordert werden, die **nicht im Angaberecht** ist.

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

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

Zwei Auszeiten in unmittelbarer Folge (z.B. zuerst Mannschaft A, dann Mannschaft B) sind nicht möglich, da diese nur „nach einem Spielgang“ genommen werden können.

4 Spielgang

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

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

Anmerkung

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

Erläuterung Spielunterbrechung:

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

Bei einer Verletzung kann der Schiedsrichter jederzeit das Spiel unterbrechen. Bei einer offensichtlichen Verletzung, die einen Spieler stark behindert, muss er das Spiel sofort unterbrechen. Damit kann der Verletzte behandelt werden und jede Mannschaft hat die Möglichkeit, einen oder mehrere Spieler auszuwechseln.

Die Dauer der Spielunterbrechung ist so knapp wie möglich zu halten, wobei medizinische Notwendigkeiten unbedingten Vorrang haben. Für diese Bewertung ist viel Fingerspitzengefühl des Schiedsrichters notwendig.

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

Erläuterung Fehler während Spielgang:
Wenn während eines Spiels ein Auswechselspieler oder Trainer das Spielfeld betritt, so kann nur auf Fehler erkannt werden, wenn das Spiel läuft (während eines Spielganges). Beim Betreten außerhalb eines Spielganges können lediglich „Zeitspielmaßnahmen“ eingeleitet werden.

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

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

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

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

Erläuterung Ballberührung durch Nichtspieler:
Berührt ein Zuschauer oder Mitglied des Spielgerichts innerhalb des Auslaufes den Ball, ist zu prüfen, ob die schlagberechtigte Mannschaft den Ball noch hätte erreichen können. Ist dies der Fall, so ist auf Behinderung zu entscheiden und der letzte Spielgang zu wiederholen. Ist dies nicht der Fall, bringt dies der Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, einen Fehler. Trifft ein Ball einen Ersatzspieler, Betreuer oder Trainer innerhalb des Auslaufes, ohne dass er vorher im Feld aufgesprungen ist, bringt das der Mannschaft einen Fehler, zu der diese Mannschaftsteile gehören.

4.5 Betreten des Gegenfeldes von Spielern während eines Spielganges ist ein Fehler, sofern das Betreten nicht aus einer unmittelbaren Spielaktion resultiert.

Erläuterung Betreten des Gegenfeldes:

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

5 Schlag

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

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

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

6 Angabe

6.1 Die Angabe darf von jedem Spieler ausgeführt werden.

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

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

Erläuterung Ball muss Abwurfhand verlassen:

Einige Angreifer spielen eine kurze Angabe, bei der der Ball nach extrem kurzem Wurf (nach wenigen Zentimetern und Millisekunden nach Abwurf erfolgt der Schlag) gespielt wird. Natürlich ist diese Angabe zulässig, sofern ein Verlassen des Balles aus der Hand vorliegt. Nur bei eindeutigem „aus der Hand schieben“ liegt ein Regelverstoß vor.

Gleiches gilt im Kinderbereich, wenn eine Angabe von unten ausgeführt wird, bei der der Ball nahezu ohne Abwurf aus der haltenden Hand geschlagen wird. Die Aufgabe des Schiedsrichters ist es, das Spiel zu fördern, und nicht durch möglichst enge Regelauslegung viel einzugreifen.

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

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

Erläuterung Angabe im Laufen, Springen, Stehen oder Gehen:

Liegt, sitzt oder kniet ein Spieler, und spielt er aus dieser Position den Ball über die Leine, so ist das keine Angabe. Daher weder Fehler noch eröffneter Spielgang.

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

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

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

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

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

Erläuterung Angabe / Übertritt:

Vereinfacht gesagt, darf der 3m-Raum (inkl. Angabelinie) erst dann betreten werden, wenn der Ball geschlagen wurde, und nach dem Schlagen des Balles ein Bodenkontakt vor der Angabelinie erfolgt ist.

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

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

Erläuterung Angabe / Außerhalb des Spielfeldes:

Eine Angabe, die außerhalb des Spielfeldes ausgeführt wird, ist ebenso wenig möglich, wie eine Angabe im Sitzen, Liegen oder Knien. Daher: Weder Fehler noch Eröffnung des Spielganges.

6.4 Die Angabe ist ohne Verzögerung zu beginnen und durchzuführen.

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

Erläuterung begonnene Angabe:

Verlässt der Ball die Wurfhand, gilt die Angabe als begonnen. Wird der Ball also zur Angabe angeworfen und dann aufgefangen, oder zu Boden fallen gelassen, so ist dies ein Fehler.

Ein Prellen des Balles, ein unabsichtliches „aus der Hand fallen“ oder das Zuwerfen des Balles durch einen anderen Spieler kann natürlich nicht als begonnene Angabe gewertet werden.

7 Rückschlag und Zuspiel

7.1 Der Ball darf in jedem Feld

- nur einmal von demselben Spieler,
- nur dreimal im Ganzen geschlagen werden,
- nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.

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

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

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

Erläuterung direkt unter dem Netz hindurchgespielt:

Der Ball wird mit dem Erreichen des gegnerischen Luftraums ungültig. Demnach:

- kann er auch direkt nicht mehr zurückgespielt werden,
- ist es unerheblich, ob er im Gegenfeld danach einen Gegner trifft.
- ist nach einem Block, der direkt unter der Leine hindurch geht, jeder weitere Kontakt durch z.B. Spieler unerheblich.

Das Unterschreiten des Netzes und der Luftraum des Gegners ist erreicht, wenn der Ball in vollem Umfang die Mittellinie überschritten hat.

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

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

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

Erläuterung Zurückspielen unter dem Netz:

Schlagberechtigt ist in dieser Situation nur die Mannschaft, die den Ball zurückspielen möchte. Sie darf daher nicht behindert werden.

Ist nicht zu erkennen, dass versucht wird, den Ball zurückzuspielen, sondern wird er in eine andere Richtung geschlagen, so ist dies sofort als direkter Schlag unter dem Band zu werten, also als Fehler. Selbst wenn er dort einen gegnerischen Spieler berührt.

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

Erläuterung Zurückspielen über dem Netz:

Als Zurückspielen über das Netz ist nicht zu werten, wenn der Ball durch das Übergreifen über das Netz aus dem eigenen Feld erfolgt.

Mögliche Fälle für ein regelkonformes Spielen auch aus dem Gegenfeld:

- Spieler berührt in einer Blocksituation den Ball im Gegenfeld aber als zweiter Spieler. Von seiner Faust fliegt der Ball ins eigene Feld oder an die Decke im eigenen Feld → das Team hat zwei weitere Ballberührungen und darf weiterspielen.
- Angenommener Ball springt über die Leine, kann vom Zuspieler durch Übergreifen über die Leine aber noch hochgespielt werden → Ein dritter Kontakt ist erlaubt, egal ob dieser im Gegenfeld, oder im eigenen Feld erfolgt.

Explizit gemeint ist mit dem verbotenen Zurückspielen des Balles über das Netz, dass ein über das Netz gesprungener Ball nicht durch Laufweg um den Pfosten oder unter der Leine hindurch zurückgespielt werden darf.

7.5.2 Ein Ball, der vom Boden weggesprungen und ohne Berührung durch die schlagberechtigte Mannschaft unter dem Netz (Band/Leine) ins Gegenfeld gelangt ist, darf vom Gegner nicht berührt werden, bevor er in dessen Feld zu Boden gefallen ist.

Diese Regel ist nicht anwendbar, wenn der Ball nach dem zweiten Schlag den Boden im eigenen Feld berührt hat.

Erläuterung ohne Berührung unter dem Netz:

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

7.6 Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block

- das Netz (Band/Leine),
- den Pfosten,
- die Mittellinie,

- oder fällt er außerhalb des Feldes zu Boden oder in direktem Flug unter dem Netz (Band/Leine) hindurch, zählt dies nicht als Fehler.

Die letzte Angabe wird wiederholt.

Halle

Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block

- die Decke
 - oder fällt er außerhalb des Feldes an die Wand,
- zählt dies ebenfalls nicht als Fehler.

Die letzte Angabe wird wiederholt.

Anmerkung

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

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

Erläuterung Block:

Der Block ist die schwierigste Situation für den Schiedsrichter, da sehr viele Aspekte in extrem kurzer Zeit wahrzunehmen und zu bewerten sind:

Standort und Lauf des Blickes beim Block:

Der beste Standort ist dicht am Pfosten, und so positioniert, dass die am Block beteiligten Spieler den Blick auf die Leine nicht versperren. Diesen Standort sollte der Schiedsrichter sofort einnehmen, wenn eine Block-situation absehbar ist. Der Schiedsrichter sollte dies erkennen, wenn der Ball den Arm des Zuspielers verlassen hat.

Hilfreich ist es ebenfalls, die Ansage des Angreifers (direktes oder indirektes Zuspiel) zu beobachten, um die Spielsituation vorauszuahnen und die beste Positionierung vorzubereiten.

Füße/Absprung:

Bei unmittelbarer Nähe der beider Angreifer richtet sich der Blick auch auf den Absprung und die Landung der Blockbeteiligten, um festzustellen, ob ggf. durch das Betreten des Gegenfeldes eine unmittelbare Behinderung oder Gefährdung erfolgt. Oder ob durch Absprung oder Landung im Gegenfeld in unmittelbarer Nähe des Gegners eine Behinderung oder Gefährdung des Gegenspielers leichtfertig in Kauf genommen wird.

Leine:

Vom Anlauf bis zur Landung wird die Leine im Blick behalten, um festzustellen, ob einer der Spieler oder der Ball die Leine berühren (auch nachdem der Ball gespielt wurde, darf die Leine nicht aus den Augen verloren werden, auch beim Landen oder nach der Ballaktion können Spieler die Leine berühren.)

Ball:

Wird der Ball gleichzeitig berührt, oder ist ein Spieler erkennbar früher/später am Ball? Diese Entscheidung hat auf alle folgenden Aktionen Einfluss. Liegt ein Block vor, zeigt der Schiedsrichter das den Mannschaften durch die gehobene Faust an.

- 7.7 Ist der Ball beim Versuch, ihn zuzuspielen oder zurückzuschlagen, über die Seiten- oder Hinterlinie des eigenen Feldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball darf sowohl einem Mitspieler zugespielt als auch unmittelbar über das Netz (Band/Leine) geschlagen werden.
- 7.8 Wird ein Spieler von einem Gegner behindert, so bringt das der behinderten Mannschaft einen Vorteil. Ist ein Spieler noch schlagberechtigt, so hat er stets Vorrang und darf auch im Gegenfeld nicht behindert werden.
- 7.8.1 Erfolgt die Behinderung unbeabsichtigt und unverschuldet (durch das eigene Spielen des Balles nicht zu vermeiden), führt das zu einer Wiederholung der letzten Angabe.

Erläuterung unbeabsichtigt und unverschuldet:

Für den Schiedsrichter ist klar zu erkennen, dass kein Wille zur Behinderung vorhanden war, sondern sie lediglich aus der Spielsituation resultiert ist, und vom Spieler nicht oder kaum zu vermeiden gewesen wäre.

Beispiel 1: Ein weit nach vorne abgewehrter Ball wird vom Zuspieler im Hecht oder vollem Lauf zugespielt, danach rutscht er ins Gegenfeld und behindert dort den blockenden Spieler.

Beispiel 2: Ein schnell zugespielter Ball, muss vom Angreifer im Hecht oder vollen Lauf über die Leine gerettet werden. Beim Rutschen ins Gegenfeld behindert er einen gegnerischen Spieler, der den Ball annehmen möchte.

- Entscheidung 1: liegt Behinderung vor, oder wurde der Fortgang des Spiels durch die Kollision nicht maßgeblich beeinflusst? Abpfeifen oder Spiel laufen lassen.
- Entscheidung 2: Falls Behinderung vorliegt: „Absicht → Fehler“ oder „unvermeidbar → Wiederholung“

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

Erläuterung Spieler oder Zuschauer:

Um alle Personen eindeutig zuordnen zu können, ist es wichtig, sich vor dem Spiel Klarheit zu verschaffen, wer als Teammitglied (Spieler, Trainer, Betreuer) auf dem Spielberichtsbogen steht, und wer nicht.

8 Wertung

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

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

8.2.1 Beispiel:

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

9 Spielrichter

9.1 Jedes Spiel wird von mindestens einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter und ein Anschreiber zur Seite stehen. Der Einsatz eines „Video-Assistenz Schiedsrichters“, kurz „VAR“ ist möglich. Das Heranziehen eines Videobeweises wird ausschließlich durch den Haupt-Schiedsrichter initiiert und durch den VAR begleitet.

Hinweis: Bei welchen Wettbewerben mehrere Schiedsrichter eingesetzt werden, wird separat in den jeweiligen Wettkampfbestimmungen geregelt. Ihre Zuständigkeit sind in der IFA Schiedsrichter-Ordnung definiert.

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

Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Erläuterung selbstständige Entscheidungen:

Nur der Schiedsrichter entscheidet am Ende über Punkte und Fehler. Seine Linienrichter entscheiden also nicht, sondern geben ihm nur Hinweise. Er kann sie sowohl überstimmen, als auch bei unterschiedlicher Anzeige eine eigene Entscheidung treffen. Ratsam ist es natürlich, nur im absoluten Ausnahmefall einen Linienrichter zu überstimmen, da der Linienrichter bei Aus-Entscheidungen die deutlich bessere Positionierung hat und der Schiedsrichter durch das Überstimmen Diskussionen geradezu herausfordert.

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

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

Erläuterung zentrale Zeitnahme:

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

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

9.2.2 Der Schiedsrichter beginnt und beendet das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzu-
brechen. Der Schiedsrichter zeigt Unterbrechungen, Verlängerungen und Punkte an, indem er pfeift,
ruft oder das Spielfeld deutlich sichtbar betritt.

Beim Spiel nach Zeit werden von ihm auch Beginn und Ende der Halbzeiten angezeigt.

Die Dauer der Nachspielzeit ist unmittelbar nach dem Spielgang (Unterbrechung) oder der Spiel-
verzögerung bekannt zu geben.

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

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

9.2.5 Nach dem Spiel gibt er das Ergebnis bekannt.

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

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

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

10 Strafen

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

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

Allgemeine Orientierung bei Strafen:

Der Schiedsrichter gewährleistet, dass alle am Spiel Beteiligten die Spielregeln einhalten, und in ihrem Verhalten den Gedanken des Fair Play respektieren. Um das zu gewährleisten, stehen ihm verschiedene Sanktionsmöglichkeiten zur Verfügung, aus denen er situationsbedingt die bestmögliche Einsatzmöglichkeit wählen kann.

Die im folgenden beschriebenen Beispiele und Situationen geben eine Orientierung über die Angemessenheit der verschiedenen Strafmöglichkeiten.

Eine abschließende „wenn-dann-Handlungsanweisung“ kann aufgrund der Vielfältigkeit der Situationen im Gesamtkontext des Spiels (Emotionen, Gesamt Ablauf, vorherige Vorkommnisse) nicht abschließend gegeben werden.

Eine situative Bewertung des Schiedsrichters im Gesamtkontext des Spiels wird immer die abschließende Beurteilung sein, um ein Fehlverhalten in dem Sinne zu sanktionieren, dass eine weitere Eskalation vermieden wird, und der zu bestrafenden Person klar wird, dass das Verhalten nicht akzeptabel war und die jeweilige Strafe nach sich zieht.

Erläuterung

Karten:

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

Verhalten bei unsportlichem Verhalten:

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

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

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

Beispiele von unsportlichem Verhalten:

Das Fingerspitzengefühl, welche Maßnahmen zur Beruhigung der Situation beitragen, und in der jeweiligen Situation angemessen sind, macht einen guten Schiedsrichter aus.

Bei unsportlichem Verhalten, für das dem Schiedsrichter eine mündliche Ermahnung nicht als ausreichend angemessen erscheint, hat er das Recht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen auszusprechen:

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

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

„Verwarnung“ (=gelbe Karte)

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

- ◆ Spielverzögerung
Zeitlassen beim Zurückgeben des Balles / Ball über mehrere Stationen zum Schläger bringen

→ Verwarnung gegenüber der Mannschaft, bei weiteren Verzögerungen jeweils Gutball für den Gegner (Zeitspielregel 6.4)

→ Verwarnung gegenüber dem Mannschaftsführer, wenn mehrere Spieler beteiligt sind (Diese gelbe Karte gilt nicht als spielerbezogen, d.h. bei einem weiteren Verstoß des Spielführers muss nicht Gelb-Rot folgen!!)

- ◆ Wegschießen oder hoch in die Luft Schießen des Balles
- ◆ Beschimpfen der eigenen Mitspieler, der Gegner oder der Zuschauer

- ◆ Laute emotionale Ausbrüche, auch gegen sich selbst (z.B.: „Scheiße“, gegen den Pfosten treten...)
- ◆ Kritisieren des Kampfgerichts
- ◆ Unsportliches Verhalten, z.B. Anfeuchten des Balles durch nasses Trikot, Verhöhnung des Gegners, verbale Attacken, Unterstellungen, sehr langsames Zurückgehen zum eigenen Platz, womöglich mit dem Rücken zum Gegner, wiederholtes Stören während der Angabe, mannschaftsinterner Streit, o. Ä.
- ◆ absichtliches unsportliches Verhalten zum Beispiel bei Blocksituationen (auch Stören durch Gestik)
- ◆ Unkorrektes Verhalten gegenüber dem Schiedsgericht
 - Bestürmen des Schiedsrichters / Linienrichters
 - Aufregen wegen Entscheidungen, v.a. wenn nicht Spielführer
 - Forderndes Auftreten gegenüber dem Schiedsrichter, auch als Spielführer
- ◆ Angabe in den Rücken des Gegners

Zeitstrafe - gelb-rote Karte

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

Diese Zeitstrafe kann auch in den nächsten Satz hineinreichen!

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

Feldverweis - rote Karte

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

Vorgehen bei wiederholten Verstößen:

Wurde ein Spieler bereits früher im Spiel mit einer Zeitstrafe (=gelb-roter Karte) sanktioniert, so kann er nach seiner Rückkehr auf das Feld bei weiteren Vergehen nicht mehr mit dem gleichen oder einem niedrigeren Strafmaß (gelb oder gelb-rot) belegt werden. Sollte er sich eines weiteren Vergehens schuldig machen, das der Schiedsrichter mit einer Karte sanktionieren möchte, so ist dies zwingend ein Feldverweis (=rote Karte).

Sanktionsmöglichkeiten gegenüber Zuschauern:

Zuschauer, die das Spiel über die Maßen stören (Nicht durch Anfeuerung von den Rängen, etc., sondern z.B. durch Eindringen in das Spielfeld, Werfen von Gegenständen auf das Spielfeld, diskriminierendes Verhalten - „Affenlaute“ bei dunkelhäutigen Spielern, etc.), erhalten vom Schiedsrichter einen Verweis und müssen sich vom Spielfeldrand oder der Tribüne entfernen (Entfernung ist Aufgabe des Organistors). Das Spiel kann vom Schiedsrichter so lange unterbrochen werden, bis der Organisator dieser Aufforderung durch den Schiedsrichter nachgekommen ist. Kommt der Organisator dieser Aufforderung nicht nach, kann der Schiedsrichter das Spiel abbrechen. Über das daraus resultierende Strafmaß entscheidet die ausrichtende Organisation des Spiels.

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

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

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

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

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

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

Erläuterung Feldverweis Trainer/Betreuer:
Im letzteren Fall müssen sie in den Zuschauerbereich und dürfen auf die Spieler nicht mehr einwirken.

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

Erläuterung Verwarnung gegen Mannschaft:
Bevor die Regel 6.4 in Kraft gesetzt werden kann, ist zuvor eine Verwarnung gegenüber dem Mannschaftsführer gegen die Mannschaft auszusprechen.
Der Verwarnung sollte in der Regel mindestens eine Ermahnung - "Bitte spielen" vorausgehen.
Diese Ermahnung erfolgt, wenn ein Spieler sich für eine Angabe "übernatürlich" viel Zeit lässt.

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

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

Weitere Hinweise und Erläuterungen für Schiedsrichter:

Aufgaben während des Spieles

Neutrale Entscheidungsfindung:

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

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

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

Hat ein Schiedsrichter jedoch eine Entscheidung aufgrund seiner Wahrnehmung getroffen, so wird er diese nicht aufgrund von Protesten zurücknehmen.

Am **allerwichtigsten** bei einer **Entscheidung** ist:
Klar, deutlich und sicher muss jeder Gutpunkt durch einen Pfiff dokumentiert werden.

Er überwacht die Aufzeichnungen im Spielformular.

In regelmäßigen Abständen ist die Aufzeichnung des Anschreibers zu prüfen.

Signalisierung eines Gutpunktes

Gestik

Er zeigt Spielunterbrechungen wegen Fehlers durch Pfiff an und erläutert durch die offiziellen Handzeichen seine Entscheidung.

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

1. Ausbälle

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



2. Körper

Eine Hand zeigt/klopft auf den Körperteil, den der Ball berührt hat. Der zweite Arm zeigt in die Waagerechte und zwar in die Richtung der Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt hat.
Hinweis: Bei Treffern am Fuß, reicht die Hand auf Brust oder Oberschenkel, und ggf. eine verbale Ergänzung „Fuß“. Der Schiedsrichter sollte durch Gestik nicht in eine „lächerliche Position“ gebracht werden.



3. Netz (Band/Leine)

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



4. Übertritt

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



5. 2 - mal auf

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



6. Time out oder sonstige Spielunterbrechung

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



7. Block

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



8. Wiederholung der letzten Angabe

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



9. Auswechslung

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



10. Ball war knapp gut

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



11. Unterhalb

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

Der andere Arm zeigt in die Richtung des Teams, dem der Punkt gutgeschrieben wird.



12. Über das Netz ohne Berührung

Springt ein Ball ohne Berührung über das Netz, so ist mit offener Hand, Handfläche nach unten, Arm über dem Körper, die Flugbahn des Balles nachzuzeigen. Der andere Arm zeigt in die Richtung der Mannschaft, welcher der Punkt gutgeschrieben wird.



13. Decke

Berührt der Ball nach einem Überschlag die Decke, so weisen beide Hände mit geöffneter Handfläche nach oben. Der zweite Arm zeigt danach in die Waagerechte in die Richtung der Mannschaft, welcher der Punkt gutgeschrieben wird.



14. Behinderung

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler behindert oder wenn ein Zuschauer einen Spieler behindert, macht der Schiedsrichter beide Hände außerhalb des Körperrahmens zu Fäusten und verbindet sie horizontal an der Brust, um einen Zusammenstoß anzuzeigen. Entweder gibt es einen Punkt, und ein Arm wird horizontal in Richtung der Mannschaft erhoben, die den Punkt erzielt hat, oder es wird eine Wiederholung des Aufschlagsignals gezeigt.



15. Unsportliches Verhalten

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

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



16. Linienrichter / Schiedsrichter-Assistenten

Aus	Nicht gesehen / keine Entscheidung möglich	Ball im Feld, danach aus

Einsprüche:

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

Fragen von Mannschaftsführern

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

Verhalten in kritischen Situationen

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

Tip 1: Stelle ich fest, dass ich eine falsche Entscheidung getroffen habe, so kann ich diese ohne weiteres zurücknehmen, wenn es der Spielgang zulässt. Ist dies nicht mehr möglich, versuche ich trotzdem ruhig zu bleiben, tief zu atmen und kommende Situationen gut zu meistern.

Tip 2: Bei Anfragen (Protesten) durch den Mannschaftsführer erklärt der Schiedsrichter, wie er die Situation wahrgenommen hat, um zu erläutern, warum die Entscheidung so getroffen wurde. Durchaus kann er einräumen, dass diese Wahrnehmung natürlich falsch gewesen sein könnte, dass er aber dennoch bei seiner Entscheidung bleiben wird, da die Beschwerde eines Spielers keine Grundlage für das Zurücknehmen einer Entscheidung ist. Er lässt sich darüber auf keine Diskussionen ein; ggf. mit Ermahnung, Verwarnung reagieren.

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

Der Standort der Linienrichter

Der Standpunkt an den gegenüberliegenden Seitenlinien wechselt mit jedem Ballwechsel.

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

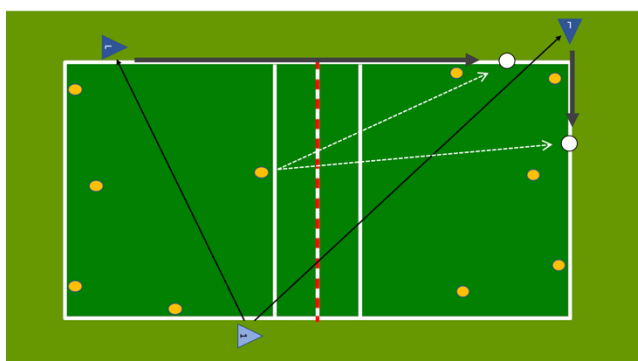
Sein Gegenüber steht in Verlängerung der hinteren Auslinie und beobachtet vorrangig diese Hinterlinie. Falls sein Kollege einen Ball auf der Seitenlinie klar entscheiden kann, so soll er sich diesem mit der Fahne anschließen. Falls sein Kollege den Ball nicht klar erkennen kann, und nichts anzeigt, so soll er nach seiner Wahrnehmung anzeigen.

Beim Angriffs- oder Angabewechsel wechseln die beiden Positionen.

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

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

Die beste Position des Linienschiedsrichters 1



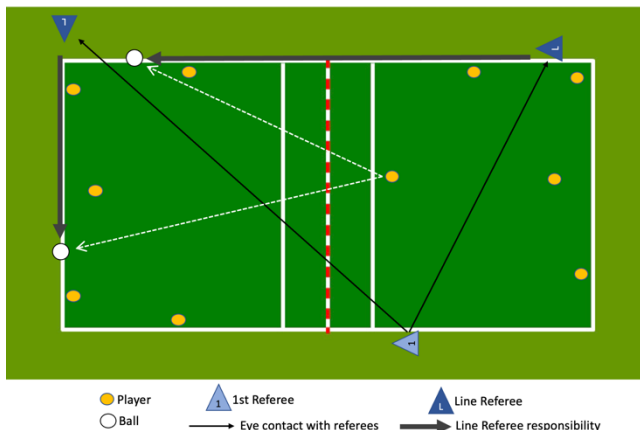
9.3.1.1 Kontinuierlicher Standortwechsel mit Abwehr und Angriff

Der Standpunkt an den gegenüberliegenden Seitenlinien wechselt mit jedem Ballwechsel.

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

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

Die beste Position des Linienschiedsrichters 2

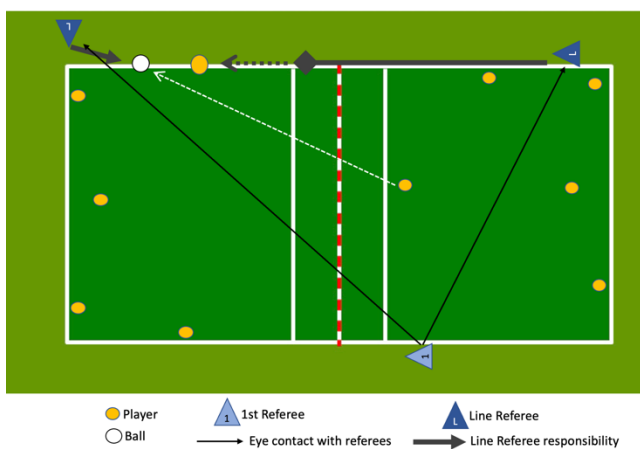


Beim Angriffs- oder Angabewechsel wechseln die beiden Positionen. (2)

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

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

Die beste Position des Linienschiedsrichters 3



Kann ein Linienschiedsrichter die Situation „Ausball“ nicht erkennen, weil z.B. die Sicht durch einen Spieler verdeckt war, so ist die Fahne (beide Arme) waagrecht vor den Körper zu halten. (3)

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

Besonderheiten in der Halle oder Berührungen der abwehrenden Mannschaft:

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

ins Aus fliegt und die abwehrende Mannschaft den Ball berührt hat.

Anschreibertisch:

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