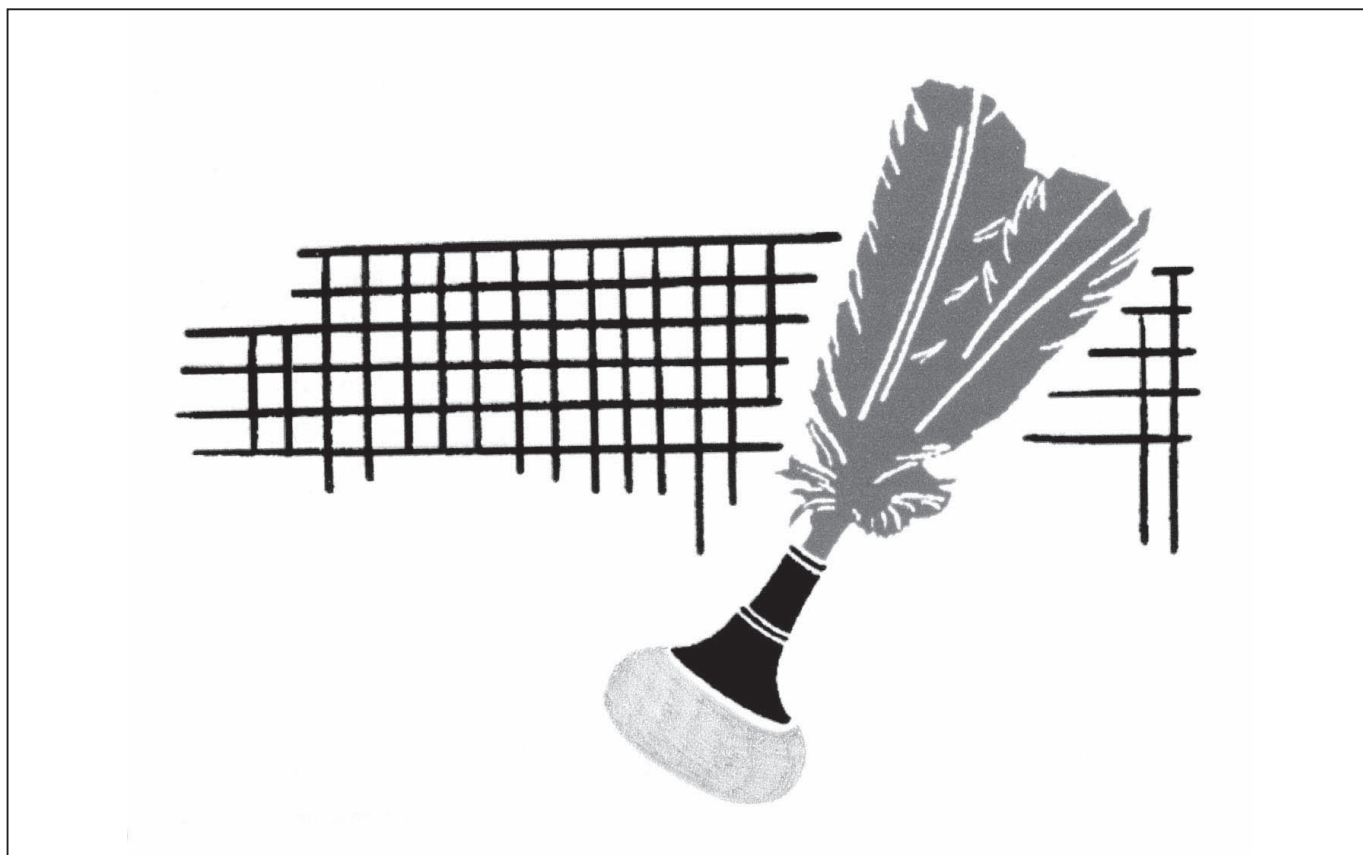


Indiaca-Regeln



Herausgeber: Schweizerischer Turnverband
Bahnhofstrasse 38
5001 Aarau
062 837 82 00
www.stv-fsg.ch

Verfasser: Abteilung Breitensport/Ressort Spiele/
Fachbereich Indiacca

Ausgabe: 09.2009

Copyright: Schweizerischer Turnverband

Nachdruck: Für STV-Vereine und -Mitglieder unter Quellenangabe
gestattet.

Inhaltsverzeichnis

<i>Anlage und Ausstattung</i>	3
1. Spielfläche	3
2. Netz und Pfosten	4
3. Spielgerät	5
<i>Teilnehmer</i>	5
4. Mannschaften	5
5. Leiter der Mannschaft	7
<i>Spielausführung</i>	8
6. Punkte, Satz- und Spielgewinn	8
7. Spielstruktur	9
<i>Spielaktionen</i>	11
8. Spielzustände	11
9. Spielen der Indiacas	11
10. Indiacas am Netz	12
11. Spieler am Netz	13
12. Aufschlag	13
13. Angriffsschlag	14
14. Block	15
<i>Spielunterbrechungen, Verzögerungen</i>	16
15. Regelkonforme Spielunterbrechungen	16
16. Spielverzögerungen	18
17. Aussergewöhnliche Spielunterbrechungen	18
18. Pausen und Seitenwechsel	18
<i>Verhalten der Teilnehmer</i>	19
19. Anforderungen an das Verhalten	19
20. Unkorrektes Verhalten und Strafmassnahmen	19
<i>Schiedsrichter</i>	21
21. Schiedsrichtergremium und Aufgaben	21
22. Erster Schiedsrichter	21
23. Zweiter Schiedsrichter	22
24. Anschreiber	23
25. Linienrichter	24
26. Offizielle Richterzeichen	24
<i>Bilder und Zeichnungen</i>	26
01 Spielfläche	26
02 Spielfeld	27
03 Netzaufhängung	28
04 Positionen der Spieler	29
05 Überquerung der Indiacas über das Netz	30
06 Sichtblock	30
07 Angriff eines Rückraumspielers	31
08 Strafmassnahmenkatalog	32
09 Standorte der Schiedsrichter und der Assistenten	33
10 Schiedsrichterhandzeichen	34
11. Fahnenzeichen der Linienrichter	39

Sprachliche Gleichstellung

Dieses Reglement verwendet Bezeichnungen, die sowohl von Frauen als auch von Männern als Träger wahrgenommen werden können.

Bezeichnung des Spielgerätes

In diesem Reglement wurde das irreführende Wort „Ball“ in das sprachlich richtige Wort „Indiacas“ umgewandelt.

Spielgedanke

Indiaca ist ein Sportspiel, das von zwei Mannschaften auf einem von einem Netz getrennten Spielfeld gespielt wird. Dabei wird eine spezielle Indiaca verwendet. Indiaca wird mit einer Hand gespielt, ausser beim Block und bei der Abwehr eines Angriffschlages.

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

Das Ziel jeder Mannschaft ist es, die Indiaca regelgerecht so über das Netz zu spielen, dass sie den Boden innerhalb des gegnerischen Mannschaftsfeldes berührt, und zu verhindern, dass die Indiaca im eigenen Feld den Boden berührt. Jede Mannschaft darf das Indiaca dreimal (zusätzlich zum Blockkontakt) spielen, um sie ins gegnerische Feld zurückzuschlagen.

Mit einem Aufschlag wird die Indiaca ins Spiel gebracht, indem der aufschlagende Spieler die Indiaca über das Netz ins gegnerische Feld schlägt. Der Spielzug geht solange weiter, bis die Indiaca den Boden berührt, bis die Indiaca ins „Aus“ gespielt wird oder eine Mannschaft die Indiaca nicht regelgerecht zurückspielt.

Bei Indiaca bekommt diejenige Mannschaft, die den Spielzug gewonnen hat, einen Punkt (Rallye Point System). Wenn die annehmende Mannschaft einen Ballwechsel gewinnt, erhalten sie einen Punkt und das Aufschlagrecht, gleichzeitig rücken die Spieler dieser Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Anlage und Ausstattung

1. Spielfläche

Die Spielfläche beinhaltet das Spielfeld und die Freizone. Sie sollten rechteckig und eben sein.

1.1 Feldgrösse

Das Spielfeld ist ein Rechteck mit den Massen 16 x 6.10 m, umrundet von einer Freizone, die mindestens 3 m rundherum betragen sollte.

Der freie Spielraum ist der Raum über dem Spielfeld, welcher frei von jeglicher Behinderung sein sollte. Der freie Spielraum sollte, gemessen von der Feldoberfläche, mindestens 6 m hoch sein.

1.2 Spielfläche

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

1.3 Feldlinien

1.3.1 Alle Linien müssen 4-5 cm breit sein. Sie müssen eine helle Farbe haben, die klar und eindeutig verschieden von der Bodenfarbe und allen anderen Linien ist.

1.3.2 Seitenlinien
Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld. Beide Seitenlinien und die Grundlinien müssen innerhalb der Feldgrösse das Spielfeld markieren.

1.3.3 Mittellinie
Die Achse der Mittellinie trennt die zwei Spielfelder in zwei gleichgrosse Felder der Grösse 8 x 6.10m; die ganze Mittellinie gehört hingegen zu beiden Spielfeldern gleichermassen. Diese Linie erstreckt sich genau unter dem Netz, von einer Seitenlinie zur anderen.

1.3.4 Angrifflinie
Auf jedem Spielfeld gibt es eine Angrifflinie, welche von der Mittelachse der Mittellinie 3 m rückwärts die vordere Zone markiert. Die Angrifflinien sind so zu betrachten, dass ihre Ausdehnung neben den Seitenlinien bis zum Ende der Freizone geht.

1.4 Zonen und Flächen

1.4.1 Vordere Zone
Auf jedem Feld ist die vordere Zone durch die Mittellinie und den hinteren Rand der Angrifflinie begrenzt.
Die vordere Zone wird auch Angriffszone genannt.
Die vordere Zone kann über die Seitenlinien bis zum Ende der Freizone ausgeweitet werden.

1.4.2 Aufschlagbereich
Der Aufschlagbereich ist ein 6.10m breiter Bereich hinter der Grundlinie.
Er ist seitlich begrenzt durch die Seitenlinien und in der Tiefe durch die Freizone.

1.4.3 Auswechselzone
Die Auswechselzone auf beiden Seiten ist begrenzt durch die Angrifflinien und bis hin zum Anschreibertisch.

1.4.4 Trainer Zone
Die Zone der Trainer wird auf beiden Seiten durch die Angrifflinie und die Grundlinie begrenzt.

1.4.5 Freizone
Die Freizone von mindestens 3 m Breite umrundet die Spielfelder.

1.4.6 Aufwärmzone
Die Aufwärmzone ist eine Fläche ausserhalb der Freizone.

1.5 **Temperatur**

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

1.6 **Beleuchtung**

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

2. **Netz und Pfosten**

2.1 **Standard**

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

2.2. **Netzhöhen**

2.2.1 Ein Netz ist waagrecht über der Achse der Mittellinie gespannt.

2.2.2 Die Netzhöhen in IIA Wettbewerben müssen wie folgt sein:

Junioren (11 bis 14 Jahre)	Jungen:	215 cm
	Mädchen:	205 cm
	Mixed:	210 cm
Jugend (15 bis 18 Jahre)	Männer:	225 cm
	Frauen:	215 cm
	Mixed:	220 cm
Offene Klasse (keine Altersbegrenzung)	Männer:	235 cm
	Frauen:	220 cm
	Mixed:	225 cm
Senioren (40+)	Männer:	225 cm
	Frauen:	210 cm
	Mixed:	215 cm

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

2.3 **Netzbeschaffenheit**

Das Netz muss mindestens 610 cm breit und 80 cm hoch sein, jedoch nicht höher als 120 cm und aus 3-5 cm weiten quadratischen Maschen bestehen.

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

Innerhalb des Bandes wird ein elastisches Kabel gezogen und an den Pfosten festgemacht, um damit das Netz zu spannen.

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

2.4 **Seitenbänder**

Die beiden weissen Seitenbänder werden senkrecht am Netz und direkt über der Seitenlinie befestigt. Die Seitenbänder sind 3-5 cm breit und 120 cm lang und werden als Teil des Netzes betrachtet.

2.5 Antennen

- 2.5.1 In IIA Wettbewerben müssen zwei Antennen vorhanden sein.
- 2.5.2 Eine Antenne ist ein flexibler Stab, 180 cm lang und 10 mm im Durchmesser und besteht aus Fiberglas oder einem ähnlichen Material.
Die Antennen werden am äusseren Rand der Seitenbänder befestigt. Die Antennen sind gegenüberliegend auf je einer Seite zu platzieren.
Die Antennen sind als Teil des Netzes zu betrachten und begrenzen seitlich den Raum durch welchen die Indiacas das Netz überqueren muss.
Die Spitze jeder Antenne überragt das Netz um 80 cm und muss mit 10 cm breiten Streifen in kontrastreichen Farben, im Abstand von 10 cm, markiert sein, vorzugsweise rot und weiss.

2.6 Pfosten

Die Pfosten dienen zur Stütze des Netzes und sollten in einem Abstand von mindestens 50 cm bis 100 cm ausserhalb der Seitenlinien stehen. Sie dürfen die Schiedsrichter nicht behindern.

2.7 Zusätzliche Ausrüstung

Jegliche zusätzliche Ausrüstung wird durch dieses IIA Regelwerk bestimmt.

3. Spielgerät

3.1 Indiacas Turnier

Die Indiacas müssen ohne äussere Schäden und mit 4 ganzen Federn bestückt sein.
Bei IIA Wettbewerben dürfen nur IIA geprüfte Indiacas verwendet werden.

3.2 Ersatz Indiacas

Bei IIA Wettbewerben müssen hinter dem ersten Schiedsrichter 3 Indiacas hinterlegt werden.
Die Indiacas müssen von derselben Qualität sein und in Aussehen, Gewicht, Typ, Farbe usw. gleich sein.

Teilnehmer

4. Mannschaften

4.1 Mannschaftszusammenstellung

- 4.1.1 Eine Mannschaft besteht aus Spielern und Ersatzspielern.
- 4.1.2 Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern, einem Trainer und einem Assistententrainer. Eine Mannschaft kann zusätzliche Begleitpersonen (Delegationsleiter, medizinische Betreuung, Masseur usw.) haben. Diese gehören aber nicht zur Mannschaft.
- 4.1.3 Nur die Spieler, die auf dem Spielberichtsbogen eines Spiels verzeichnet sind, dürfen teilnehmen. Nachdem der Mannschaftsführer und/oder der Trainer den Spielberichtsbogen unterzeichnet haben, können die Spieler nicht mehr ausgewechselt werden.
- 4.1.4 Bei IIA Wettbewerben müssen 5 Spieler im Moment des Aufschlages auf dem Feld stehen. Eine Mannschaft mit vier Spielern ist nicht spielberechtigt. Für eine Ausnahme der Regel siehe 17.1.2.
- 4.1.5 Bei Mixed Mannschaften müssen die Mannschaften auf dem Spielfeld mindestens 2 männliche und 2 weibliche Spieler haben.
- 4.1.6 Ein Spieler darf in einem Turnier nur in einer Mannschaft spielen.
- 4.1.7 Es ist einem Spieler bei einem Turnier erlaubt in zwei verschiedenen Disziplinen zu spielen, z.B. Männer und Mixed oder Frauen und Mixed.

- 4.1.8 Es ist den Spielern nicht erlaubt in mehr als einer Altersklasse zu spielen.
- 4.1.9 Spieler dürfen in einer Altersklasse spielen, wenn sie das begrenzende Alter im Jahr des Wettkampfes erreichen.

4.2 Aufenthaltsort der Mannschaft

- 4.2.1 Die Spieler, die nicht spielen, halten sich entweder auf ihrer Bank oder auf ihrer Aufwärmfläche auf. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf der Bank, dürfen diese aber auch kurzfristig verlassen.
- 4.2.2 Nur Mannschaftsmitgliedern ist es erlaubt während dem Spiel auf der Bank zu sitzen und sich auf der Aufwärmfläche aufzuhalten.
- 4.2.3 Ersatzspieler wärmen sich, ohne die Indiacas zu benutzen, wie folgt auf:
- 4.2.3.1 während dem Spiel: auf der Aufwärmfläche.
 - 4.2.3.2 während Auszeiten: in der Freizone hinter ihrem Spielfeld.
 - 4.2.3.3 während Unterbrechungen: können sich Spieler in ihrer Freizone mit einem Indiacas aufwärmen.

4.3 Ausrüstung

Die Spielerausrüstung besteht auf einem Trikot, Hosen und Sportschuhen. Knieschützer sind erlaubt.

- 4.3.1 Die Farbe und das Aussehen des Trikots und der Hose müssen einheitlich sein.
- 4.3.2 Die erlaubte Nummerierung auf den Trikots ist von 1 bis einschliesslich 99.
- 4.3.2.1 Die Nummern müssen auf dem Trikot vorne und hinten platziert sein. Die Farbe und die Helligkeit der Nummern müssen sich deutlich von dem Trikot abheben.
 - 4.3.2.2 Die Nummer auf der Brust muss mindestens 10 cm, die Nummer auf dem Rücken mindestens 15 cm hoch sein. Der Streifen, aus denen die Nummern bestehen, sollte mindestens 2 cm breit sein.
 - 4.3.2.3 Wenn Nummern auf der Hose sind, dann dürfen diese sich nicht von der Trikotnummer unterscheiden.
- 4.3.3 Ersatzspieler, die auf der Bank sitzen, müssen einen Pullover/Trikot von einer anderen Farbe anziehen, als das der Feldspieler (möglichst ohne Nummer).

4.4 Wechseln der Ausrüstung

Der erste Schiedsrichter kann für ein oder mehrere Spieler folgendes genehmigen:

- 4.4.1 barfuss zu spielen
- 4.4.2 ein Trikot zu wechseln, das nass oder beschädigt wurde, nach einem Satz oder nach dem Auswechseln, vorausgesetzt, dass die Farbe, Aussehen und die Nummer des neuen Trikots die gleiche ist.
- 4.4.3 sollte das Aussehen und/oder die Farbe des neuen Trikots vom ersteren abweichend sein, so müssen doch alle Mannschaftsmitglieder einheitlich angezogen sein. Der erste Schiedsrichter kann der Mannschaft genehmigen sich zwischen zwei Sätzen umzu- ziehen, wenn Trikots nass oder beschädigt sind, vorausgesetzt die Spielernummern auf den neuen Trikots sind die gleichen und das Spiel wird nicht verzögert.

4.5 Verbotene Gegenstände

Es ist verboten Gegenstände an sich zu tragen, die zu Verletzungen führen können oder die zu einem künstlichen Vorteil benutzt werden können. Spieler, die eine Brille oder Kontaktlinsen tragen, tun dies auf eigenes Risiko.

5 Leiter der Mannschaft

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

5.1 Der Mannschaftsführer

5.1.1 Der Mannschaftsführer muss an der Mannschaftsführerbinde erkenntlich sein. Er trägt sie am Ärmel, sie darf nicht schmaler als 2 cm sein und muss sich klar von der Trikotfarbe unterscheiden.

5.1.2. Vor dem Spielanfang unterzeichnen die Mannschaftsführer den Spielberichtsbogen und sie vertreten ihre Mannschaft beim Loswurf.

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

Wenn die Indica aus dem Spiel ist, ist der Spielführer berechtigt mit den Schiedsrichtern zu sprechen:

5.1.3.1 um Genehmigung zu erbitten für:

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

5.1.3.2 für Auszeiten und Spielerauswechslungen.

5.1.4 Nach Spielende ist es die Aufgabe des Mannschaftsführers:

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

5.2 Der Trainer

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

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

5.2.3 Während dem Spiel:

- gibt der Trainer vor jedem Satz das ordnungsgemäss ausgefüllte und unterschriebene Startaufstellungsblatt dem Anschreiber oder dem zweiten Schiedsrichter.
- sitzt der Trainer auf der Mannschaftsbank, nahe dem Anschreiber und darf die Bank kurzfristig verlassen, um Auszeiten und Spielerauswechslungen anzufordern.
- darf der Trainer wie jedes andere Mannschaftsmitglied, den Feldspielern Anweisungen geben, aber nur sitzend auf der Bank oder stehend oder laufend in der Trainerzone, ohne das Spiel zu stören und zu verzögern

5.3 *Der Assistentstrainer*

5.3.1 Der Assistentstrainer sitzt auf der Mannschaftsbank und hat kein Recht in das Spiel einzugreifen.

5.3.2 Sollte der Trainer sein Team verlassen müssen, so kann der Assistentstrainer dessen Amt, mit der Genehmigung des ersten Schiedsrichters, übernehmen.

Spielausführungen

6. Punkte, Satz- und Spielgewinn

6.1 Zählweise der Punkte

6.1.1 Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

- bei erfolgreicher Bodenberührung der Indiacas im gegnerischen Feld.
- wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht.
- wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.

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

6.1.2.1 Wenn zwei oder mehr Fehler hintereinander begangen worden sind, zählt nur der erste Fehler.

6.1.2.2 Wenn zwei oder mehr Fehler gleichzeitig begangen worden sind, nennt man diesen einen Doppelfehler und der Aufschlag wird wiederholt.

6.1.3 Ein Ballwechsel ist die Abfolge einer Spielaktion, von dem Moment des Aufschlages bis die Indiacas aus dem Spiel ist (Regel 8.2).

6.1.3.1 Wenn die aufschlagende Mannschaft einen Ballwechsel gewinnt bekommt sie einen Punkt und kann mit dem nächsten Aufschlag fortfahren.

6.1.3.2 Wenn die annehmende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt, erhält sie einen Punkt und das Aufschlagrecht, nachdem die Mannschaft die Rotation entsprechend der Regel 7.5.1 vollzogen hat.

6.2 Satzgewinn

6.2.1 Ein Satz ist gewonnen, wenn:

- eine Mannschaft 25 Punkte erreicht. Das Spiel wird solange fortgesetzt bis von einer Mannschaft eine 2 Punktedifferenz erreicht wurde (z.B. 27:25; 29:27 usw.)

6.3 Spielgewinn

6.3.1 Ein Spiel ist von einer Mannschaft gewonnen, gemäss den Regeln des Wettbewerbes, wenn:

- bei einem Drei-Satz-Spiel zwei Sätze gewonnen wurden.
- bei einem Fünf-Satz-Spiel drei Sätze gewonnen wurden.

6.4 Nichtantreten oder unvollständige Mannschaft

- 6.4.1 Wenn eine Mannschaft sich weigert anzutreten, nachdem sie aufgerufen wurde, wird es als Fehler gewertet und sie verlieren das Spiel.
In Übereinstimmung mit den Regeln des bestimmten Wettkampfes entweder:
- mit dem Ergebnis 0:2 für das Spiel in einem Drei-Satz-Spiel und 0:25 Punkte für jeden Satz oder
 - mit dem Ergebnis 0:3 für das Spiel in einem Fünf-Satz-Spiel und 0:25 Punkte für jeden Satz
- 6.4.2 Eine Mannschaft, die ohne entschuldbaren Grund nicht rechtzeitig, vollständig auf dem Spielfeld erscheint (Regel 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5) wird mit demselben Resultat bestraft wie in Regel 6.4.1.
- 6.4.3 Eine für den Satz oder das Spiel als ungültig erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel (Regel 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5). Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satzgewinn oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze (Regel 6.4.1).

7. Spielstruktur

7.1 Der Loswurf

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

- 7.1.1 Die Auslosung findet in Anwesenheit der beiden Spielführer statt.
- 7.1.2 Der Gewinner der Auslosung wählt das Aufschlagrecht oder die Spielfeldseite.
- 7.1.3 Der Verlierer nimmt das von der Wahl übrig gebliebene.

7.2 Mannschaftsaufstellung

- 7.2.1 Die Startaufstellung zeigt die Rotation der Spieler auf dem Spielfeld an. Sie muss während des ganzen Satzes eingehalten werden.
- 7.2.2 Vor jedem Beginn eines Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf dem Startaufstellungsblatt eintragen. Dieses Blatt muss vollständig ausgefüllt und unterschrieben dem zweiten Schiedsrichter oder dem Anschreiber übergeben werden.
- 7.2.3 Die Spieler, die nicht in der Startaufstellung eines Satzes stehen, sind die Ersatzspieler für den Satz.
- 7.2.4 Sobald das Startaufstellungsblatt dem zweiten Schiedsrichter oder dem Anschreiber übergeben wurde, gibt es keine Möglichkeit mehr die Startaufstellung zu ändern, ohne normale Spielerauswechslung.
- 7.2.5 Unstimmigkeiten zwischen Positionen der Spieler auf dem Spielfeld und der Startaufstellung auf dem Spielberichtsbogen werden im Folgenden behandelt:
- wenn eine solche Unstimmigkeit vor dem Spielbeginn entdeckt wird, so werden die Positionen der Spieler korrigiert, entsprechend dem Spielberichtsbogen. Es erfolgt keine Bestrafung.
 - Wenn vor dem Spielbeginn ein Feldspieler entdeckt wird, der nicht auf dem Spielberichtsbogen verzeichnet ist, so muss dieser ausgetauscht werden, so dass die Startaufstellung mit dem Spielberichtsbogen übereinstimmt. Es erfolgt keine Bestrafung.
 - Wenn der Trainer jedoch wünscht, einen nicht verzeichneten Spieler auf dem Feld zu belassen, so muss er eine Spielerauswechslung vornehmen und diese wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

7.3 Positionen

Im dem Moment, in dem der Aufschlagspieler die Indiacas schlägt, müssen die Spieler beider Mannschaften innerhalb ihres Spielfeldes auf den korrekten Positionen sein (ausser der Aufschlagende)

- 7.3.1 Die Positionen der Spieler sind wie folgt nummeriert:
 - 7.3.1.1 Die drei Spieler entlang des Netzes sind Angriffsspieler und nehmen die Positionen IV (vorne Links), III (vorne Mitte), II (vorne Rechts) ein.
Wenn es einer Mannschaft erlaubt wird mit nur vier Spielern das Turnier zu Ende zu spielen (Regel 4.1.4; 17.1.2), so sind nur die Positionen IV (vorne links) und II (vorne rechts) besetzt.
 - 7.3.1.2 Die beiden anderen Spieler sind Rückraumspieler und nehmen die Positionen V (hinten links) und I (hinten rechts) ein.
- 7.3.2 Im Augenblick des Aufschlages müssen die Rückraumspieler hinter den Angriffsspielern sein. Die Angriff- und Rückraumspieler müssen die Positionen gemäss den Regel 7.3.1.1 und 7.3.1.2 nacheinander einnehmen. (siehe auch Kapitel 8: Bild 4)
- 7.3.3 Die Position der Füsse während dem Stand oder beim Absprung sind entscheidend.
- 7.3.4 Nach dem Aufschlag dürfen sich die Spieler frei bewegen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld oder in der Freizone einnehmen.

7.4 Positionenfehler

- 7.4.1 Die Mannschaft begeht einen Positionenfehler, falls irgendein Spieler der Mannschaft sich in dem Moment des Aufschlages nicht auf seiner richtigen Position befindet.
- 7.4.2 Macht der Aufschlagspieler im Moment des Aufschlages einen Fehler, so wird dieser begangene Fehler zuerst geahndet, vor dem Positionenfehler.
- 7.4.3 Wird der Aufschlag nach dem Schlagen fehlerhaft, so ist der Positionenfehler zu ahnden.
- 7.4.4 Ein Positionenfehler führt zu folgendem Konsequenzen:
 - die Mannschaft wird mit dem Verlust des Aufschlagrecht (und Punkt für Gegner) es bestraft.
 - die Spieler müssen ihre richtigen Positionen einnehmen.

7.5 Rotation

- 7.5.1 Wenn die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen hat, rücken die Spieler im Uhrzeigersinn um eine Position weiter.
- 7.5.2 Die Rotationsrichtung ist durch die Startaufstellung bestimmt. Die Positionen der Spieler während dem ganzen Satz werden bei jedem Aufschlag kontrolliert.

7.6 Rotationsfehler

- 7.6.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht in der Rotationsfolge entsprechend erfolgt. Das führt zu folgendem Konsequenzen:
 - 7.6.1.1 die Mannschaft verliert das Aufschlagrecht.
 - 7.6.1.2 die Spieler müssen die richtige Rotation ausführen.
- 7.6.2 Sollte der Anschreiber nebenbei den genauen Zeitpunkt des Rotationsfehlers feststellen, so sind alle bis dahin erreichten Punkte bei der fehlerhaften Mannschaft zu annullieren. Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben gültig. Sollte der Moment des Rotationsfehlers nicht festgestellt werden, werden keine Punkte annulliert, das Aufschlagrecht geht verloren und die Spieler müssen ihre richtige Position einnehmen.

Spielaktionen

8. Spielzustände

8.1 Indiacas im Spiel

Die Indiacas sind von dem Augenblick an im Spiel, sobald der vom ersten Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.

8.2 Indiacas aus dem Spiel

Die Indiacas sind von dem Augenblick aus dem Spiel, sobald von einem Schiedsrichter ein Fehler gepfiffen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs massgebend.

8.3 Indiacas « In »

Die Indiacas sind „In“, wenn die Indiacas den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Begrenzungslinien berührt.

8.4 Indiacas « Aus »

Die Indiacas sind „Aus“, wenn:

- irgendein Teil der Indiacas den Boden vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien berührt.
- irgendein Teil der Indiacas einen Gegenstand, die Decke oder eine Person ausserhalb des Spielfeldes berührt.
- irgendein Teil der Indiacas die Antenne, die Netzabspannung, die Pfosten oder das Netz ausserhalb der Seitenbänder berührt.
- die Indiacas das Netz ausserhalb des erlaubten Überflugbereiches überquert, ausser im Fall, wenn ein Spieler von ausserhalb des erlaubten Überflugbereiches die Indiacas ins eigene Feld zurück spielt.

9. Spielen der Indiacas

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

9.1 Indiacaberührungen

9.1.1 Als Schlag zählt jede Indiacaberührung eines Spielers im Spiel.

Jede Mannschaft darf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block) benötigen, um die Indiacas zurückzuspielen. Wenn mehr Schläge benötigt werden, begeht die Mannschaft den Fehler „Vier Schläge“.

9.1.2 Aufeinander folgende Schläge

Ein Spieler darf die Indiacas nicht zwei Mal hintereinander berühren, ausser beim Blocken.

9.1.3 Gleichzeitige Schläge

Zwei oder drei Spieler dürfen die Indiacas gleichzeitig berühren.

9.1.3.1 Wenn zwei oder drei Spielpartner die Indiacas gleichzeitig berühren, so wird das als zwei oder drei Schläge bewertet (mit der Ausnahme beim Block). Wenn sie die Indiacas erreichen, aber nur einer berührt die Indiacas, so wird es nur als ein Schlag gewertet. Ein Zusammenstoss von Spielern erzeugt keinen Fehler.

9.1.3.2 Wenn zwei Gegner gleichzeitig die Indiacas über dem Netz berühren und dies führt zu einem „Fangen“ oder die Indiacas verbleibt im Spiel, so ist dies als Doppelfehler zu ahnden und der Ballwechsel wird wiederholt.

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

9.2 Merkmale eines Schlages

- 9.2.1 Die Indiacca muss mit einer Hand gespielt werden, ausser beim Block oder der Abwehr eines Angriffsschlages.
- 9.2.2 Die Indiacca darf keinen Teil des Körpers berühren, ausser den Händen und den Armen unterhalb der Ellenbogen.
- 9.2.3 Die Indiacca darf nicht gefangen oder geworfen werden. Sie darf in jede Richtung abprallen.

9.3 Fehler beim Spielen der Indiacca

- 9.3.1 Vier Schläge
Eine Mannschaft berührt die Indiacca vier oder mehr mal bevor sie zurück gespielt wird. (Regel 9.1.1)
- 9.3.2 Schlag mit Hilfestellung
Ein Spieler nimmt Unterstützung an, um innerhalb des Spielfeldes mit Hilfe eines Partners oder mit Hilfe eines Gerätes /Gegenstandes die Indiacca zu erreichen.
- 9.3.3 Gehaltener Indiacca
Ein Spieler schlägt die Indiacca nicht korrekt, sondern führt, hält oder wirft die Indiacca.
- 9.3.4 Doppelschlag
Ein Spieler schlägt die Indiacca zweimal hintereinander oder die Indiacca berührt mehrere Körperteile hintereinander.
- 9.3.5 Körperberührung
Ein Indiacca berührt den Körper des Spielers, ausser der Hand und dem Arm unterhalb des Ellenbogens.
- 9.3.6 Spielen mit zwei Händen
Beide Hände eines Spielers berühren die Indiacca im Augenblick des Schlages, ausser beim Blocken oder der Abwehr eines Angriffsschlages.

10. Indiacca am Netz

10.1 Indiacca überquert das Netz

Die zum Feld des Gegners gespielte Indiacca muss innerhalb des Überflugbereichs das Netz überqueren. Der Überflugbereich ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der wie folgt begrenzt wird: (siehe Kapitel 8: Bild 5')

- unten durch die Oberkante des Netzes
- seitlich durch die gedachte Verlängerung der Seitenbänder / Antennen
- oben durch die Decke

10.2 Indiacca berührt das Netz

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

10.3 Indiacca ist im Netz

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

11. *Spieler am Netz*

11.1 *Netzübergreif*

Ein Spieler darf nicht mit der Hand über das Netz greifen.

11.2 *Netzuntergriff*

Das Überqueren der Mittellinie unter dem Netz mit irgendeinem Körperteil wird als Fehler gewertet.

11.3 *Netzberührung*

Berührt ein Spieler das Netz zählt dies als Fehler.

11.4 *Spielerfehler am Netz*

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn er:

- in den gegnerischen Spielraum eintritt, in der Luft, über oder unter dem Netz
- in das gegnerische Spielfeld eintritt
- das Netz, die Antenne, die Seile oder den Pfosten berührt.

12. *Aufschlag*

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

12.1 *Erster Aufschlag im Spiel*

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

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

12.2 *Aufschlag Anweisung*

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

12.3 *Genehmigung des Aufschlages*

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

12.4 *Ausführung des Aufschlages*

12.4.1 Um den Aufschlag auszuführen hält der Spieler die Indiacas mit einer Hand an der Stelle fest an der die Federn mit der Indiacas verbunden sind und schlägt mit der anderen Hand die Indiacas und zwar so, dass sie in einer aufsteigenden Flugbahn in das gegnerische Feld fliegt.

Die Indiacas darf nicht hochgeworfen oder losgelassen werden bevor die Schlaghand die Indiacas trifft.

Der Aufschlag ist in dem Moment ausgeführt, sobald die Indiacas von der Schlaghand wegfliegt.

12.4.2 Im Moment des Aufschlages darf der Aufschlagende weder das Feld betreten (einschliesslich der Grundlinie) noch die Fläche ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Nach dem Schlag darf er im Spielfeld seiner Mannschaft jede Position einnehmen.

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

- 12.4.4 Der Aufschlagspieler muss nach dem Pfiff des Schiedsrichters die Indica innerhalb von 5 Sekunden schlagen.

12.5 Sichtblock

- 12.5.1 Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen die gegnerische Mannschaft nicht behindern, indem sie durch einen Einzelnen oder eine Gruppe einen Sichtblock bilden, um den Aufschlagenden oder die Flugbahn der Indica abzuschirmen. (siehe auch Kapitel 8: Bild 7)
- 12.5.2 Ein Spieler oder eine Gruppe der aufschlagenden Mannschaft macht einen Sichtblock, wenn sie die Arme oben schwenken, hüpfen oder seitwärts gehen, um den Aufschlagenden oder die Flugbahn der Indica abzuschirmen.

12.6 Fehler während dem Aufschlag

- 12.6.1 Aufschlagfehler
Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht:
- der Aufschlagspieler missachtet die Aufschlagreihenfolge (Regel 7.6)
 - der Aufschlagspieler führt den Aufschlag nicht richtig aus (Regeln 12.4.1; 12.4.2; 12.4.4)
- 12.6.2 Fehler nach dem Aufschlag
Nach dem korrekten Schlagen der Indica wird der Aufschlag fehlerhaft, wenn die Indica:
- einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt.
 - das Netz nicht innerhalb des Überflugbereichs überquert (Regel 10.1).
 - das Netz, die Antenne oder andere äussere Gegenstände berührt.
 - ins „Aus“ geht (Regel 8.4).
 - über einen Sichtblock fliegt (Regel 12.5.1, 12.5.2).

12.7 Fehler nach dem Aufschlag und Positionsfehler

- 12.7.1 Wenn der Aufschlagende während der Ausführung einen Fehler macht (nicht vorschriftsmässige Ausführung, falsche Aufschlagreihenfolge usw.) und der Gegner macht einen Positionsfehler, so wird nur der falsche Aufschlag als Fehler geahndet.
- 12.7.2 Wenn der Aufschlag richtig war, aber der Aufschlag anschliessend fehlerhaft wird (sie ins „Aus“, geht über einen Sichtblock usw.) wird der Positionsfehler als erster Fehler gewertet.

13. Angriffschlag

13.1 Angriffschlag

- 13.1.1 Alle Aktionen, bei denen die Indica in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffschläge.
- 13.1.2 Während eines Angriffsschlages ist das Antippen (Loop) erlaubt, wenn die Indica richtig geschlagen und nicht gehalten oder geworfen wurde.

13.2 Beschränkungen beim Angriffschlag

- 13.2.1 Ein Angriffspieler darf einen Angriff in jeder Höhe ausführen und von jeder Stelle vom Spielfeld oder der Freizone, vorausgesetzt der Kontakt mit der Indica erfolgt in seinem eigenen Spielraum.
- 13.2.2 Ein Rückraumspieler darf einen Angriffschlag aus jeder Höhe hinter der Angriffzone ausführen, wobei gilt: (siehe auch Kapitel 8: Bild 7)
- beim Absprung darf der Fuss bzw. dürfen die Füsse des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben.
 - nach dem Schlag darf der Spieler in der Angriffzone landen.

- 13.2.3 Ein Rückraumspieler darf einen Angriffsschlag auch in der Angriffszone durchführen, wenn sich die Indiacas im Augenblick des Schlages unterhalb der Netzoberkante befindet.
- 13.2.4 Keinem Spieler ist es erlaubt einen gegnerischen Aufschlag innerhalb der Frontzone direkt zurückzuschlagen, es sei denn, dass die Indiacas sich unterhalb der Netzoberkante befindet.

13.3 Fehler beim Angriffsschlag

- 13.3.1 Fehler während eines Angriffsschlages sind:
- ein Spieler berührt die Indiacas im Spielraum des Gegners (Regel 11.1).
 - ein Spieler schlägt die Indiacas ins „aus“ (Regel 8.4).
 - ein Rückraumspieler führt in der Angriffszone einen Angriffsschlag aus und die Indiacas befindet sich oberhalb der Netzkante (Regel 13.2.2).
 - ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich die Indiacas oberhalb der Netzkante befindet. (Regel 13.2.4).
 - ein Spieler wirft oder fängt die Indiacas während eines Angriffsschlages (Regel 9.3.3).

14. Block

14.1 Blocken

- 14.1.1 Der Block ist eine Aktion von einem oder mehreren Spielern nahe am Netz, bei der beide Hände höher als die Netzoberkante hochgehalten werden, um die vom Gegner kommende Indiacas abzuwehren.
Nur Angriffsspielern ist es erlaubt einen Block zu versuchen, sich zu beteiligen oder ihn auszuführen.
- 14.1.2 Blockversuch
Ein Blockversuch ist die Aktion des Blockens ohne den Indiacas zu berühren.
- 14.1.3 Erfolgreicher Block
Ein Block ist erfolgreich, wenn die Indiacas von einem Blockspieler abgewehrt wird.
- 14.1.4 Gruppenblock
Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei Spielern nahe am Netz nebeneinander vollzogen und ist erfolgreich, wenn die Indiacas durch den Block abgewehrt wird.

14.2 Blockberührung

Aufeinanderfolgende Berührung
Aufeinanderfolgende Indiacaberührungen (schnell und hintereinander) bei einem oder mehreren der beteiligten Blockspieler wird als eine Indiacaberührung gewertet.

14.3 Blockübergreif

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

14.4 Block und Indiacaberührungen

- 14.4.1 Eine Blockberührung wird nicht als Schlag der Mannschaft gewertet. Nach einer Blockberührung hat die Mannschaft Anspruch auf drei Schläge, um die Indiacas zurückzuspielen.
- 14.4.2 Der erste Schlag nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, auch durch denjenigen, der die Indiacas während des Blocks berührt hat.

14.5 Blocken des Aufschlages

Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.

14.6 Blockfehler

Folgende Aktionen eines Spielers, der an einem Block beteiligt ist, können zu einem Fehler führen, wenn:

- ein Spieler seine Hände oder Arme über das Netz führt.
- ein Rückraumspieler einen Block versucht, sich beteiligt oder ausführt.
- ein Spieler den gegnerischen Aufschlag blockt.
- die Indiacas vom Block ins „Aus“ gespielt wird.

Spielunterbrechung, Verzögerungen

15. Regelkonforme Spielunterbrechungen

Regelgerechte Spielunterbrechungen sind Auszeiten und Spielerauswechslungen.

15.1 Anzahl der regelkonformen Spielunterbrechungen

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

15.2 Antrag für regelkonforme Spielunterbrechungen

15.2.1 Spielunterbrechungen dürfen nur vom Trainer oder vom Mannschaftsführer beantragt werden.

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

15.2.2 Spielerauswechslungen vor Satzbeginn sind erlaubt, müssen aber auf dem Spielberichtsbogen als normale Auswechslung festgehalten werden.

15.3 Vorgehensweise bei Spielunterbrechungen

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

15.3.2 Jedoch ist es keiner Mannschaft erlaubt, während der gleichen Spielunterbrechung, zwei Anträge für je eine Spielerauswechslung hintereinander zu beantragen. Zwei Spieler können während der gleichen Spielunterbrechung ausgewechselt werden.

15.4 Auszeiten

15.4.1 Eine Auszeit dauert 30 Sekunden.

15.4.2 Während den Auszeiten können die Spieler zu ihrer Bank gehen. Die Ersatzspieler und der Trainer dürfen jedoch das Spielfeld nicht betreten.

15.5 Auswechslung der Spieler

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

15.6 Anzahl der Spielerauswechslungen

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

15.6.2 Ein Spieler der Startaufstellung kann im gleichen Satz das Spiel einmal verlassen und wieder aufnehmen, aber er muss wieder die gleiche Position wie in der Startaufstellung einnehmen.

15.6.3 Ein Auswechslspieler nimmt die Position eines Spielers der Startaufstellung ein. Aber nur einmal pro Satz kann dieser durch den Spieler der Startaufstellung ersetzt werden.

15.7 Aussergewöhnliche Spielerauswechslungen

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

Wenn das nicht möglich ist, dann ist die Mannschaft berechtigt eine aussergewöhnliche Auswechslung ausserhalb der Regeln 15.6.1, 15.6.2 und 15.6.3 vorzunehmen.

15.8 Auswechslung bei Platzverweis oder Disqualifikation

15.8.1 Ein vom Feld verwiesener oder disqualifizierter Spieler muss durch eine regelgerechte Auswechslung ersetzt werden. Sollte das nicht möglich sein, dann wird die Mannschaft für nicht vollzählig erklärt (Regeln 4.1.3; 4.1.4, 4.1.5).

15.8.2 Ein disqualifizierter Spieler kann nicht mehr an einem Spiel im gleichen Wettbewerb mitmachen und es ist ihm nicht erlaubt die Spielfläche für den restlichen Wettbewerb zu betreten.

15.9 Verbotene Auswechslungen

15.9.1 Eine Spielerauswechslung ist verboten, wenn die Regeln 15.6.1, 15.6.2, 15.6.3 verletzt werden. Ausnahme siehe Regel 15.7.

15.9.2 Macht eine Mannschaft eine verbotene Auswechslung und das Spiel wurde fortgesetzt, dann sollen folgende Massnahmen angewandt werden:

- die Mannschaft verliert das Aufschlagrecht (und Punkt für Gegner).
- die Auswechslung wird rückgängig gemacht.
- die errungenen Punkte, die die Mannschaft, welche den Fehler begangen hat, seitdem der Fehler festgestellt wurde, werden gestrichen. Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben unverändert.

15.10 Ablauf einer Spielauswechslung

15.10.1 Eine Spielerauswechslung muss in der Auswechselzone vollzogen werden.

15.10.2 Eine Spielerauswechslung soll nur solange dauern wie nötig ist, um die Auswechslung auf dem Spielberichtsbogen zu notieren und damit die Spieler das Feld verlassen und betreten können.

15.10.3 Im Moment des Auswechselantrages muss/müssen der/die Ersatzspieler bereit sein das Spielfeld zu betreten, indem sie nahe der Auswechselzone stehen. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Auswechslung nicht genehmigt und die Mannschaft wird wegen Spielverzögerung bestraft.

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

15.11 Unzulässige Anträge

Ein unzulässiger Antrag auf Spielunterbrechung ist:

- wenn die Indiacas noch im Spiel ist, im Augenblick des oder nach dem Spielanpiff.
- wenn nicht berechnete Mannschaftsmitglieder ihn stellen.
- eine Forderung nach einer Spielerauswechslung bevor das Spiel nach einer vorhergehenden Spielunterbrechung wieder aufgenommen wurde.
- wenn das Maximum an Spielerauswechslungen und Auszeiten aufgebraucht wurde.

16. Spielverzögerungen

16.1 Arten der Spielverzögerungen

Eine unzulässige Handlung einer Mannschaft, die die Wiederaufnahme des Spiels verzögert nennt man Spielverzögerung. Diese beinhaltet unter anderem Folgendes:

- Verzögerung bei einer Auswechslung.
- verlängernde andere Unterbrechungen, nachdem sie aufgerufen wurden das Spiel fortzusetzen.
- beantragen einer unzulässigen Auswechslung oder Auszeit.
- wiederholen eines unzulässigen Antrages.
- Spielverzögerungen durch einen Spieler.

16.2 Strafmassnahmen für Verzögerungen

16.2.1 Ermahnung und Verwarnung wegen Spielverzögerung gelten als Sanktion der Mannschaft.

16.2.2 Strafmassnahmen für Verzögerungen bleiben für das ganze Spiel in Kraft.

16.2.3 Alle Strafmassnahmen für Verzögerungen werden auf dem Spielberichtsbogen notiert.

16.2.4 Die erste Verzögerung durch einen Spieler in einem Spiel wird mit einer Ermahnung wegen Spielverzögerung mit der grünen Karte geahndet.

16.2.5 Die zweite und alle folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch ein Mitglied der gleichen Mannschaft im selben Satz werden als Fehler mit einer Verwarnung wegen Spielverzögerung mit der gelben Karte geahndet und führt zum Verlust des Aufschlagrechtes (und Punkt für Gegner).

16.2.6 Erhaltene Strafmassnahmen für Verzögerungen vor oder zwischen Sätzen sind auch gültig für die folgenden Sätze.

17. Aussergewöhnliche Spielunterbrechungen

17.1 Unfall/Verletzung

17.1.1. Sollte sich ein ernsthafter Unfall ereignen, so muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Betreuung gestatten das Spielfeld zu betreten.

Der Spielzug wird wiederholt.

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

17.2 Störungen von aussen

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

18. Pausen und Seitenwechsel

18.1 Pausen

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

18.2 Seitenwechsel

18.2.1 Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Feldseiten, ausser vor einem Entscheidungssatz.

- 18.2.2 Im Entscheidungssatz (3. oder 5.) wechseln die Mannschaften ohne Verzögerung die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft 13 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert.
- 18.2.3 Die anderen Mannschaftsmitglieder wechseln zur Bank auf der anderen Spielfeldseite.

Verhalten der Teilnehmer

19. Anforderungen an das Verhalten

19.1 Sportliches Verhalten

- 19.1.1 Die Teilnehmer müssen die „Offiziellen Indiacas Regeln“ kennen und befolgen.
- 19.1.2 Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter mit sportlichem Verhalten, ohne Widerspruch, annehmen.
Im Zweifelsfall darf nur der Spielführer eine Erklärung verlangen.
- 19.1.3 Die Teilnehmer haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.

19.2 Fair Play

- 19.2.1 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des „Fair Play“ respektvoll und höflich zu verhalten, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mannschaftsmitgliedern und Zuschauern.
- 19.2.2 Unterhaltungen zwischen Mannschaftsmitgliedern während des Spieles sind gestattet.

20. Unkorrektes Verhalten und Strafmassnahmen

20.1 Geringfügiges unsportliches Verhalten

Verstöße von geringfügigem, unsportlichem Verhalten sind nicht Gegenstand von Strafmassnahmen. Es ist die Aufgabe des ersten Schiedsrichters die Mannschaften vor eventuellen Strafmassnahmen mündlich oder mit Handzeichen zu ermahnen. Dies können dem Spieler oder dem Team durch den Mannschaftsführer angezeigt werden. Diese Ermahnung ist keine Strafmassnahme und hat keine sofortigen Konsequenzen. Die Ermahnung wird nicht im Spielberichtsbogen notiert.

20.2 Unkorrektes Verhalten und Strafmassnahmen

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

- 20.2.1 Unverschämtes, grobes Verhalten
Handlungen entgegen gutem Benehmen oder moralischen Grundregeln oder Ausdruck von Missachtung.
- 20.2.2 Beleidigendes Verhalten
Verleumderische oder kränkende Worte und Gesten.
- 20.2.3 Angriff
Körperlicher Angriff oder vorsätzliche Aggression.

20.3 Skala der Strafmassnahmen

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

Abhängig vom Schweregrad des unkorrekten Verhaltens und dem Urteil des Schiedsrichters werden folgende Strafmassnahmen angewandt: (siehe auch Kapitel 8: Tabelle 8.1 und 8.2)

20.3.1 Ermahnung

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

Die Ermahnung wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

20.3.2 Verwarnung

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

Die Verwarnung wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

20.3.3 Platzverweis

Wiederholtes unsportliches Verhalten des gleichen Spielers im selben Spiel wird mit dem Platzverweis geahndet (rote Karte). (Verlust des Aufschlagrechtes und Punkt für Gegner).

Ein Mannschaftsmitglied, welches mit dem Platzverweis bestraft wird, darf am Spiel nicht mehr teilnehmen und muss die Bank und die Aufwärmzone für den Rest des Spiels verlassen.

Der Platzverweis wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

20.3.4 Disqualifikation

Aggressives Verhalten oder körperlicher Angriff eines Spielers wird mit Disqualifikation geahndet (rote und gelbe Karte). Disqualifikation aufgrund von einem beleidigenden oder aggressiven Verhaltens erfordert keine vorausgegangene Strafmassnahme.

Ein Spieler, der in 2 aufeinander folgenden Spielen mit einem Platzverweis bestraft wurde, gilt als disqualifiziert. (Verlust des Aufschlagrechtes und Punkt für Gegner).

Ein Mannschaftsmitglied, welches mit der Disqualifikation bestraft wird, muss den Spielbereich, die Bank und die Aufwärmzone für den Rest des Turniers verlassen.

Die Disqualifikation wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

20.4 Anwendung der Strafmassnahmen

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

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

20.4.3 Platzverweis oder Disqualifikation wegen Missachtung oder Aggression benötigen keine vorhergehende Strafmassnahme.

20.5 Unsportliches Verhalten vor und zwischen den Sätzen

Jedes unsportliche Verhalten, welches vor oder zwischen zwei Sätzen vorkommt muss mit Strafmassnahmen gemäss den Regeln 20.3 bis 20.3.4 geahndet werden und diese Strafmassnahmen gelten auch für den kommenden Satz.

20.6 Karten für Strafmassnahmen

Ermahnung

grüne Karte

Verwarnung

gelbe Karte

Platzverweis

rote Karte

Disqualifikation

gelbe und rote Karte zusammen

Schiedsrichter

21. Schiedsrichtergremium und Aufgaben

21.1 Zusammensetzung

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

- 1. Schiedsrichter
- 2. Schiedsrichter
- Anschreiber
- zwei Linienrichter

21.2 Aufgaben

21.2.1 Nur der erste und zweite Schiedsrichter dürfen während einem Spiel pfeifen.

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

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

21.2.4 Sie können pfeifen, wenn die Indiacas aus dem Spiel ist, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag eines Teams genehmigen oder ablehnen.

21.2.5 Sofort nach dem Pfiff, dieser beendet den Ballwechsel, muss er mit den offiziellen Handzeichen den Fehler anzuzeigen.

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

- a) welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat.
- b) die Art des Fehlers.
- c) welcher Spieler den Fehler begonnen hat (wenn nötig).

Der zweite Schiedsrichter folgt den Handzeichen des ersten Schiedsrichters, indem er sie wiederholt.

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

- a) die Art des Fehlers.
- b) welcher Spieler den Fehler begonnen hat (wenn nötig).
- c) welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat, nachdem der erste Schiedsrichter dies angezeigt hat.

In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nicht den Fehler an und wer ihn begonnen hat, sondern nur welche Mannschaft das Aufschlagrecht hat.

21.2.5.3 Im Fall eines Doppelfehlers können beide Schiedsrichter anzeigen:

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

22. Erster Schiedsrichter

22.1 Standort

Der erste Schiedsrichter nimmt seine Position am Netzende gegenüber dem Anschreibertisch ein, entweder sitzend oder stehend auf dem Schiedsrichterstand.

(siehe auch Kapitel 8: Bild 9)

22.2 Aufgaben

- 22.2.1 Der Schiedsrichter leitet das Spiel vom Anfang bis zum Ende. Er hat Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsrichtergremiums und über alle Teilnehmer der Mannschaften. Während dem Spiel sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist befugt die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsrichtergremiums aufzuheben, wenn er feststellt, dass diese sich geirrt haben. Der erste Schiedsrichter darf sogar ein Mitglied des Schiedsrichtergremiums ersetzen lassen, wenn dieser seine Aufgaben nicht richtig erfüllt.
- 22.2.2 Der erste Schiedsrichter hat die Macht jede Angelegenheit des Spieles zu entscheiden, einschliesslich jenen die nicht in den „Offiziellen Indica Regeln“ vorgesehen sind.
- 22.2.3 Der erste Schiedsrichter soll keine Diskussionen über seine Entscheidungen zulassen. Stellt der Mannschaftsführer jedoch eine Anfrage kann der erste Schiedsrichter eine Erklärung des Falles oder eine Auslegung, basierend auf den „Offiziellen Indica Regeln“, abgeben. Sollte der Mannschaftsführer mit der Erklärung nicht einverstanden sein und er erhebt Einspruch gegen diese Entscheidung, dann muss er sofort von seinem Recht, dass die Unstimmigkeit im Spielberichtsbogen notiert wird, Gebrauch machen. Der erste Schiedsrichter muss das Recht des Einspruchs des Mannschaftsführers anerkennen.
- 22.2.4 Der erste Schiedsrichter ist verantwortlich für die Entscheidungen vor und während dem Spiel, sowie für die Ausrüstung und die Einhaltung der Wettkampfanforderungen.

22.3 Verantwortung

- 22.3.1 Vor dem Spiel:
- kontrolliert der erste Schiedsrichter den Zustand des Spielfeldes, des Netzes, die Indicas und andere Ausrüstungssachen.
 - führt er den Loswurf mit den Mannschaftsführern aus.
- 22.3.2 Während dem Spiel:
- spricht der erste Schiedsrichter Ermahnungen aus.
 - spricht er Strafmassnahmen über unsportliches Verhalten und Spielverzögerungen aus.
 - entscheidet er über:
 - a) die Fehler des Aufschlagenden und die Positionen der Spieler der aufschlagenden Mannschaft, einschliesslich Sichtblock.
 - b) die Fehler beim Spielen der Indica.
 - c) die Fehler über dem Netz.
 - d) den Fehler vom Angriffschlag eines Rückraumspielers.
 - e) die Fehler, wenn die Indica das Netz unterhalb durchquert.
- 22.3.3 Bei Spielende kontrolliert er den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn.

23. Zweiter Schiedsrichter

23.1 Standort

Der zweite Schiedsrichter erfüllt seine Aufgaben in der Nähe des Pfostens ausserhalb des Spielfeldes. Er steht auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ist diesem zugewandt. (siehe auch Kapitel 8: Bild 9)

23.2 Aufgaben

- 23.2.1 Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber seinen eigenen Zuständigkeitsbereich. Sollte der erste Schiedsrichter sein Amt nicht mehr ausüben können, so kann der zweite Schiedsrichter sein Amt übernehmen.

- 23.2.2 Der zweite Schiedsrichter kann, ohne zu pfeifen, auch Fehler ausserhalb seines Zuständigkeitsbereiches anzeigen, aber er darf nicht gegenüber dem ersten Schiedsrichter darauf bestehen.
- 23.2.3 Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Arbeit des Anschreibers.
- 23.2.4 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Bank und meldet unsportliches Verhalten dem ersten Schiedsrichter.
- 23.2.5 Der zweite Schiedsrichter genehmigt Unterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist regelwidrige Anträge zurück.
- 23.2.6 Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Anzahl der Auszeiten und Auswechslungen die von jeder Mannschaft in Anspruch genommen wurden, zeigt die zweite Auszeit und die dritte und vierte Auswechslung dem ersten Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an.
- 23.2.7 Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt der zweite Schiedsrichter eine aussergewöhnliche Auswechslung oder genehmigt eine 3 minütige Erholungszeit.

23.3 Verantwortung

- 23.3.1 Vor jedem Satzbeginn, beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz und wann immer nötig, kontrolliert er, ob die Spielerpositionen auf dem Spielfeld mit denen auf der Startaufstellung im Spielberichtsbogen übereinstimmen.
- 23.3.2 Während dem Spiel entscheidet, pfeift und gibt der zweite Schiedsrichter Handzeichen:
 - beim Eindringen ins gegnerische Spielfeld und in den gegnerischen Raum unter dem Netz.
 - Positionsfehler der annehmenden Mannschaft.
 - Netzberührungen im unteren Teil des Netzes oder der Antenne auf seiner Seite
 - jeden Versuch oder Durchführung eines Blockes eines Rückraumspielers oder dessen Teilnahme an einem Mehrfachblock.
 - bei der Berührung der Indiacca mit einem Gegenstand ausserhalb des Spielfeldes.
 - bei der Berührung der Indiacca mit dem Boden, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage war dies zu sehen.
 - wenn die Indiacca nicht richtig im Überflugbereich das Netz überquert oder die Antenne auf seiner Seite berührt.
 - wenn die Indiacca irgendeinen anderen Körperteil als die Hand oder den Arm unterhalb des Ellenbogens berührt, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage war dies zu sehen.

24. Anschreiber

24.1 Aufenthaltsort

Der Anschreiber nimmt seinen Platz am Anschreibertisch ein, welcher dem ersten Schiedsrichter gegenüber steht und ist diesem zugewandt. (siehe auch Kapitel 8: Bild 9)

24.2 Verantwortung

- 24.2.1 Der Anschreiber notiert den Punktestand, gemäss den Regeln in Zusammenarbeit mit dem zweiten Schiedsrichter.
- 24.2.2 Vor dem Spiel und den Sätzen hat der Anschreiber folgende Aufgaben:
 - er notiert die Daten des Spiels und der Mannschaften und holt die Unterschriften der Mannschaftsführer und der Trainer ein.
 - er notiert er die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Startaufstellungsblatt. Sollte er dies nicht erhalten, so muss er in diesem Fall sofort den zweiten Schiedsrichter verständigen.

- 24.2.3 Während dem Spiel hat der Anschreiber folgende Aufgaben:
- er notiert die erhaltenen Punkte.
 - er kontrolliert die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft und zeigt jeden Fehler sofort den Schiedsrichtern an, nach Ausführung des Aufschlages.
 - er notiert die Spielerauswechslungen und die Auszeiten und deren Anzahl und informiert dazu den zweiten Schiedsrichter.
 - er macht die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag oder Spielunterbrechung aufmerksam.
 - er gibt den Schiedsrichtern das Ende von Sätzen an und das Erreichen des 13. Punktes im Entscheidungssatz.
 - er notiert die Strafmassnahmen.
 - er notiert alle anderen Vorkommnisse die der zweite Schiedsrichter in Auftrag gibt, z.B. aussergewöhnliche Spielerauswechslungen, Erholungszeit, verlängernde Unterbrechungen, Störungen von ausserhalb usw.
- 24.2.4 Am Ende des Spiels hat der Anschreiber folgende Aufgaben:
- er notiert das Schlussresultat.
 - im Falle eines Einspruchs, dafür zu sorgen, dass der Schiedsrichter seinen Bericht über den Vorfall seines Einspruchs aufschreibt oder, mit der vorangegangenen Genehmigung des ersten Schiedsrichters, dem Mannschaftsführer erlaubt, es selbst zu schreiben.
 - nach seiner Unterschrift des Spielberichts bogens holt er die Unterschriften der Mannschaftsführer und der Trainer ein, dann die der Schiedsrichter.

25. Die Linienrichter

25.1 Standorte

Die zwei Linienrichter stehen an den Spielfeldecken, diagonal mit einem Abstand von ca. 1 bis 2m von der Spielfeldecke entfernt, in der Nähe der rechten Hand der Schiedsrichter. (siehe auch Kapitel 8: Bild 9)
Jeder von ihnen kontrolliert eine Grundlinie und die gesamte Seitenlinien auf seiner Seite.

25.2 Verantwortung

- 25.2.1 Die Linienrichter benutzen zur Ausführung ihrer Aufgaben Fahnen (40 x 40 cm), um anzuzeigen:
- wenn die Indiacas „In“ oder „Aus“ ist, sobald die Indiacas in der Nähe der Seitenlinie den Boden berührt.
 - wenn die Indiacas bei der annehmenden Mannschaft ins „Aus“ geht.
 - wenn die Indiacas die Antenne berührt, oder die aufgeschlagene Indiacas nicht zwischen dem richtigen Überflugbereich das Netz überquert, usw.
 - wenn irgendein Spieler, ausser dem Aufschlagenden, während dem Aufschlag ausserhalb dem Spielfeld steht.
 - wenn der Aufschlagende einen Fussfehler macht.
 - wenn ein Spieler während des Spielgeschehens die Antennen oder das Netz auf seiner Seite des Spielfeldes berührt.
 - wenn die Indiacas das Netz ausserhalb des Überflugbereiches ins gegnerische Feld überquert oder wenn sie die Antenne auf der Spielfeldseite berührt.
 - auf Verlangen des ersten Schiedsrichters, sein Signal wiederholen.

26. Offizielle Richterzeichen

26.1 Handzeichen der Schiedsrichter

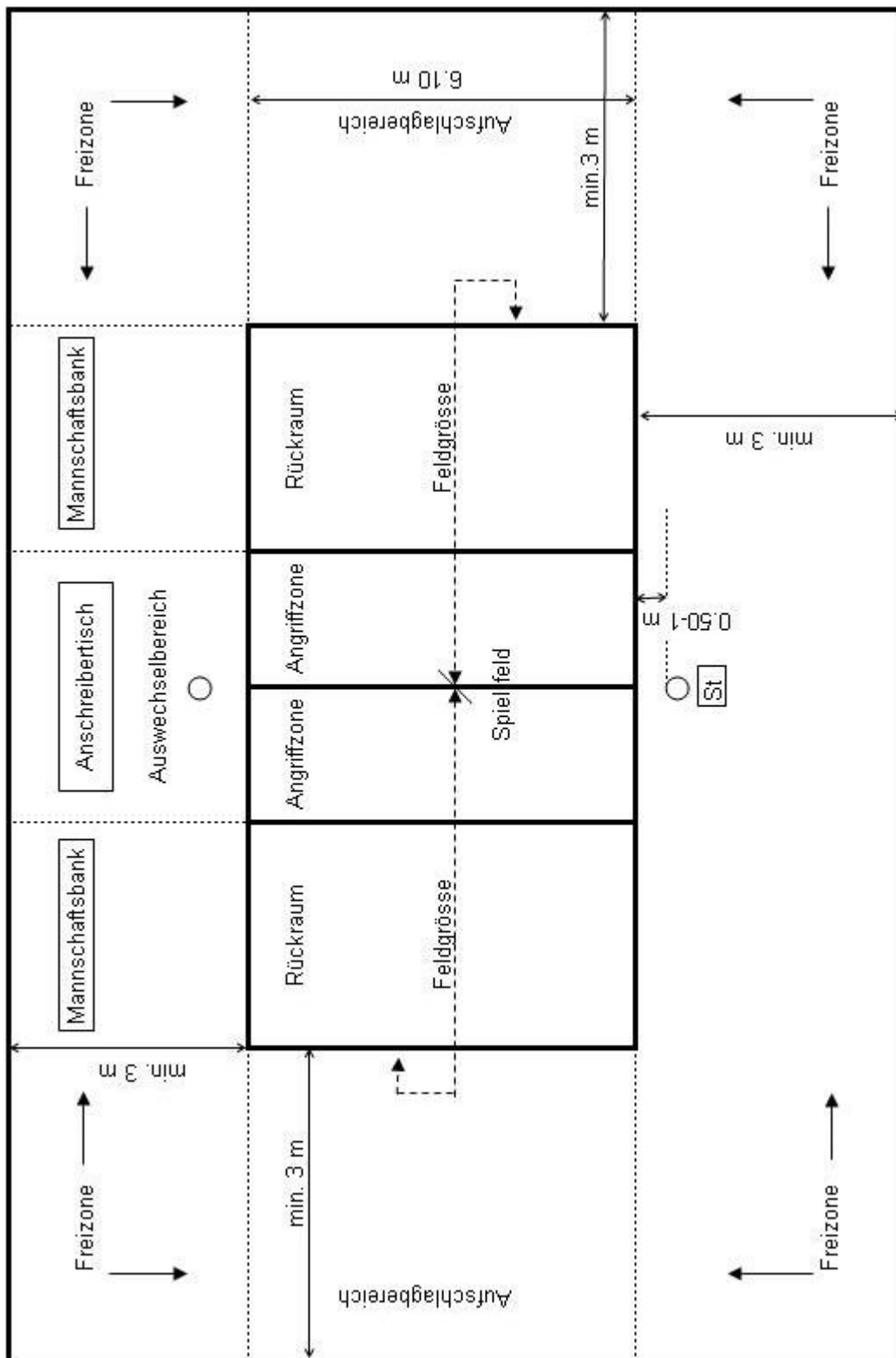
Der Schiedsrichter muss mit dem offiziellen Handzeichen die Art des gepfiffenen Fehlers oder den Grund für die genehmigte Unterbrechung anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten und wenn es mit einer Hand ausgeführt wird, dann zeigt die Hand zur Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat. (siehe Kapitel 8: Zeichnungen 10)

26.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

Die Linienrichter müssen die Art des angezeigten Fehlers mit den offiziellen Fahnenzeichen signalisieren und das Zeichen für einen Moment beibehalten.
(siehe Kapitel 8: Zeichnungen 11)

Bilder und Zeichnungen

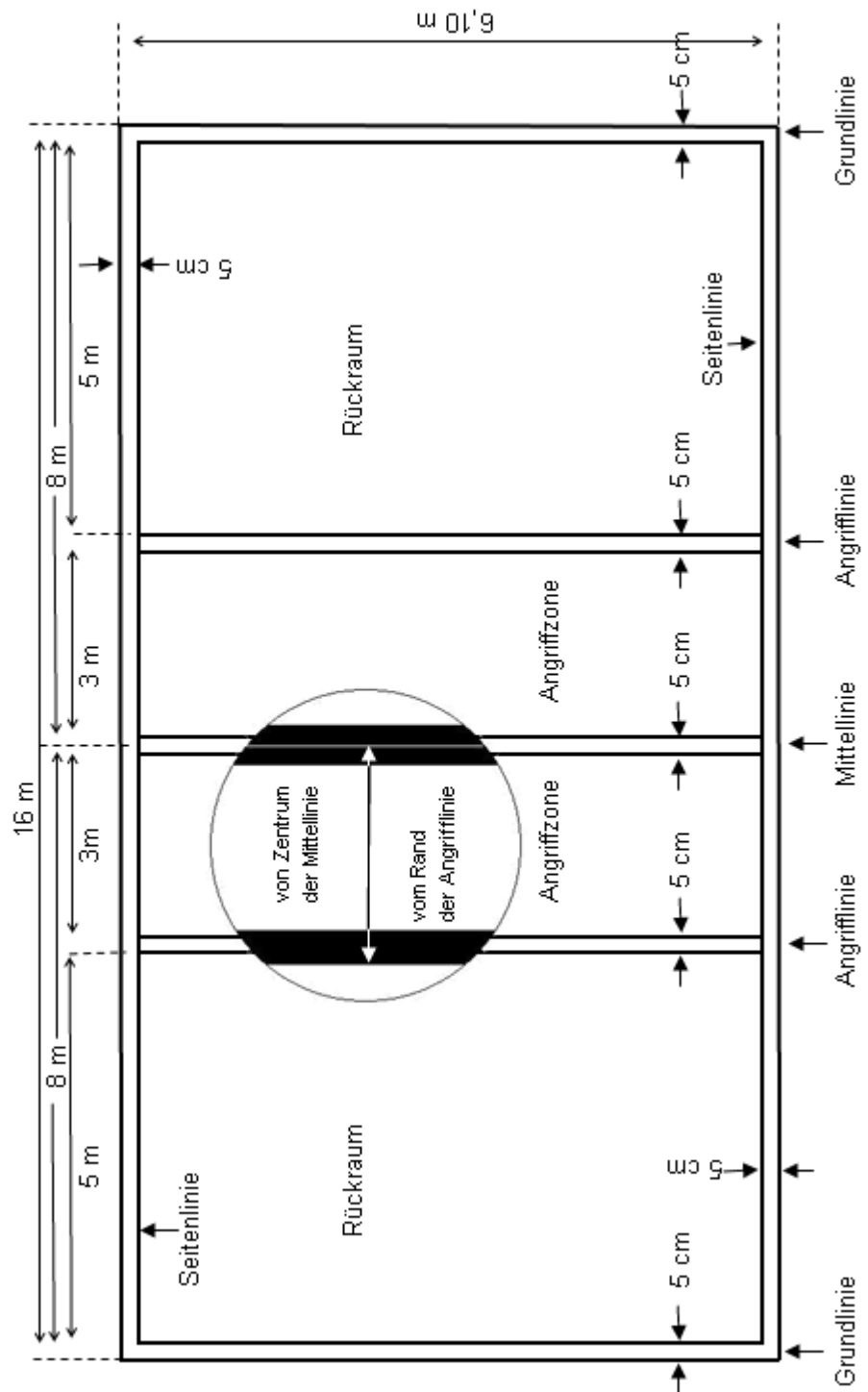
1. Die Spielfläche



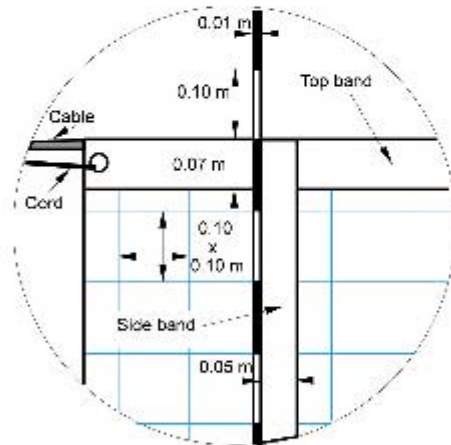
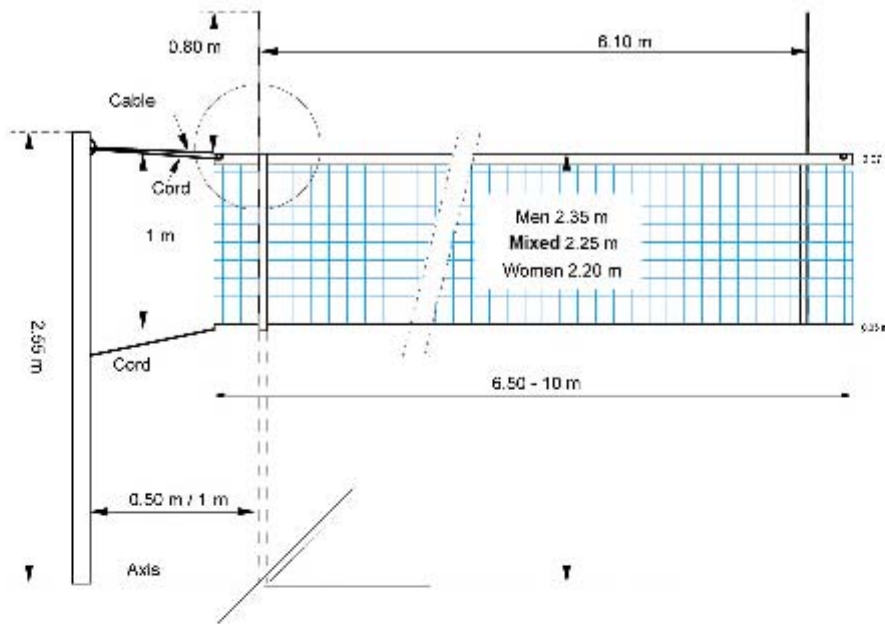
St = Schiedsrichterstand

2. *Das Spielfeld* (die Abmessungen)

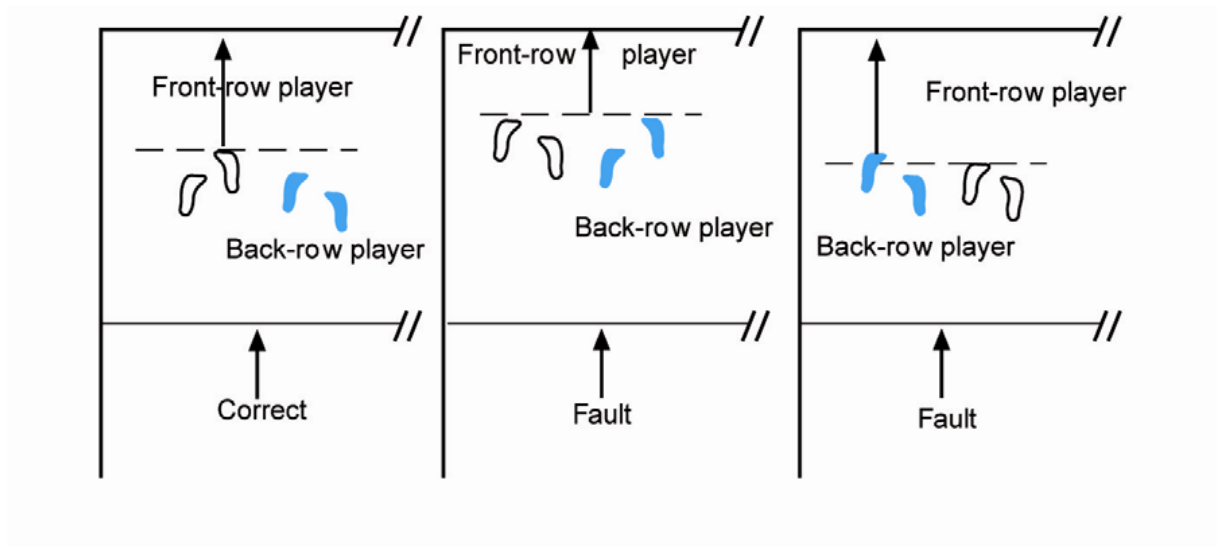
Das Spielfeld



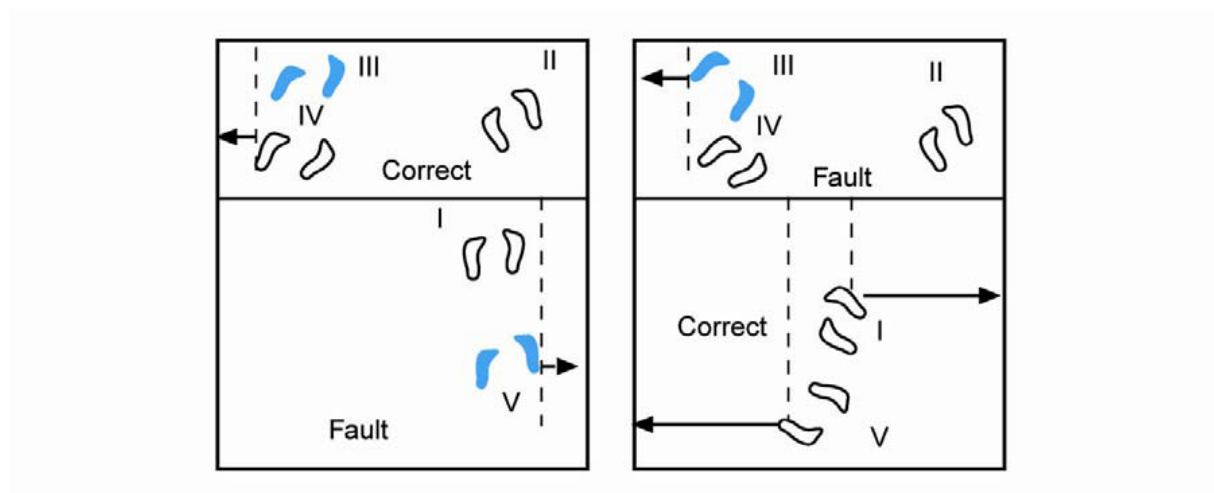
3. Aufbau des Netzes



4. Positionen der Spieler

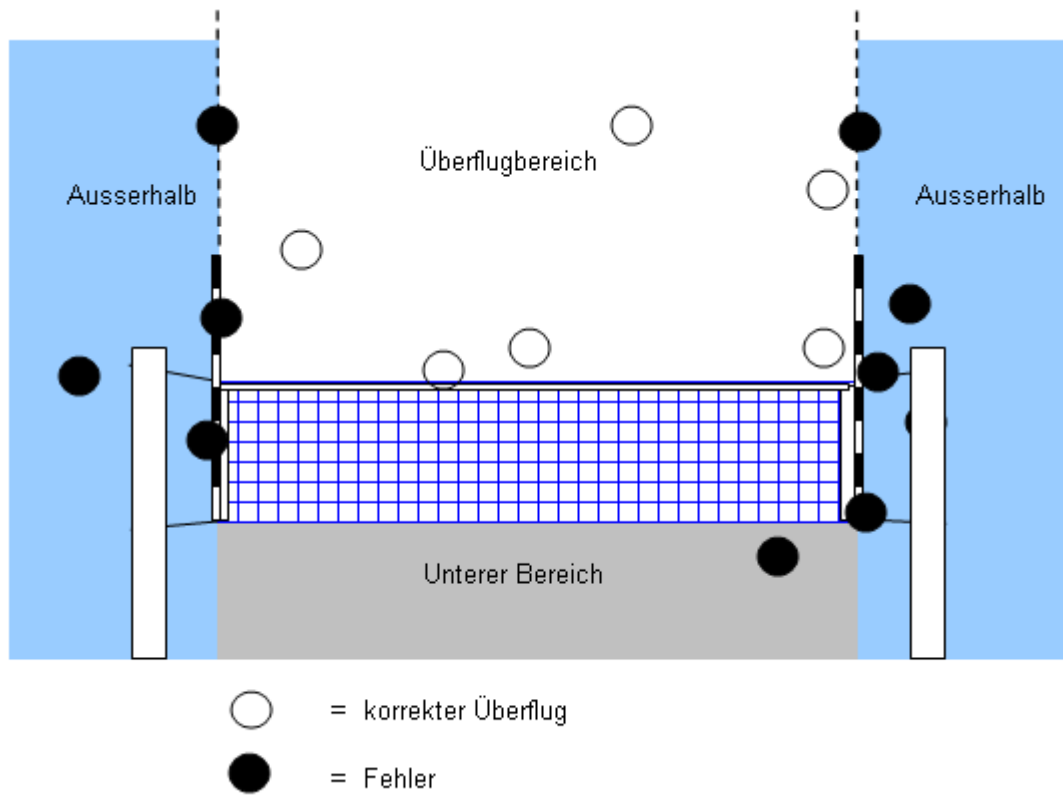


Beispiel A: Unterscheidung der Positionen zwischen einen Angriffsspieler und dem dazugehörigen Rückraumspieler.

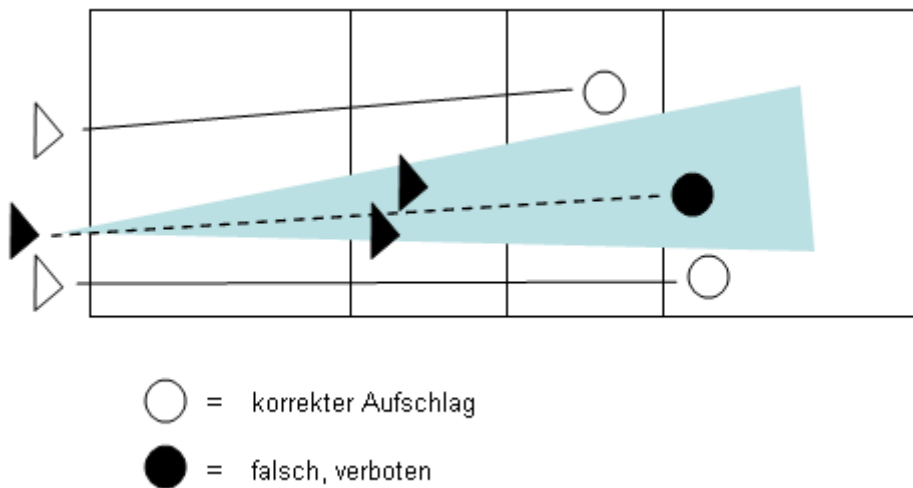


Beispiel B: Unterscheidung der Positionen zwischen Spielern in einer Reihe.

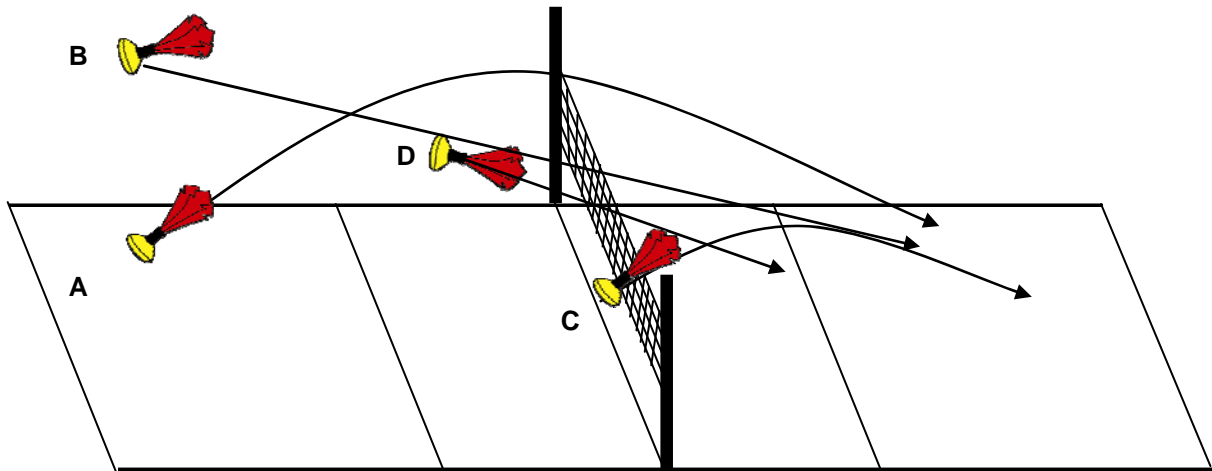
5. Der Überquerung der Indiacca über das Netz



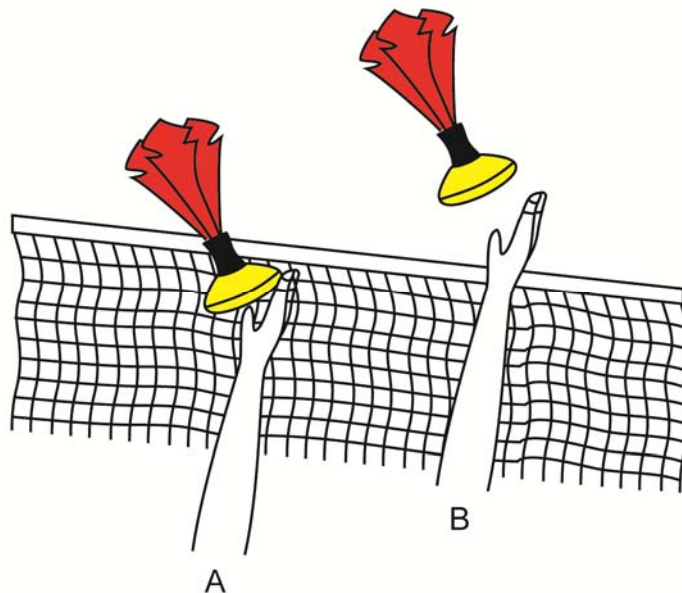
6. Sichtblock



7. Angriff von Rückraumspieler



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



- A** = erlaubt. Spielen der Indiacas von einem Rückraumspieler
- B** = nicht erlaubt. Spielen der Indiacas von einem Rückraumspieler

8. Skala der Strafmassnahmen

8.1 Skala von unsportlichen Verhalten

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

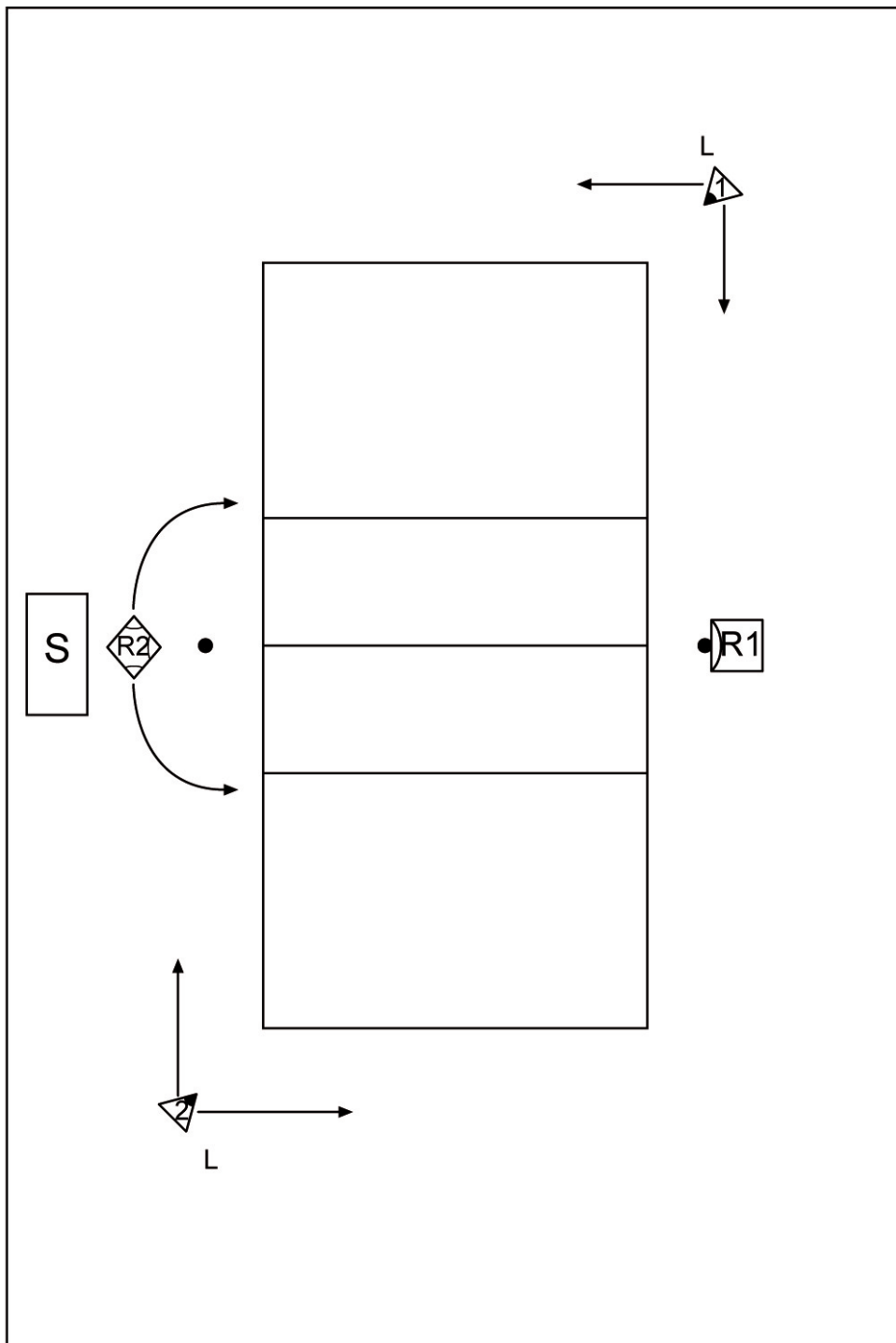
Hinweis: Jede Karte, welche gleich oder höher ist wie die gelbe Karte, bedeutet den Verlust des Aufschlagrechtes und einen Punkt für den Gegner.

8.2 Skala bei Spielverzögerungen

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

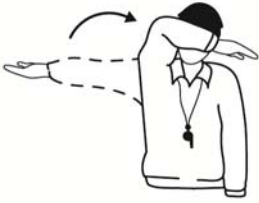

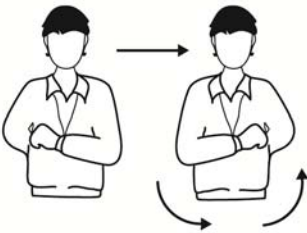


Hinweis: Jede Karte, welche gleich oder höher ist wie die gelbe Karte, bedeutet den Verlust des Aufschlagrechtes und einen Punkt für den Gegner.






9. Standort der Schiedsrichter und seiner Assistenten












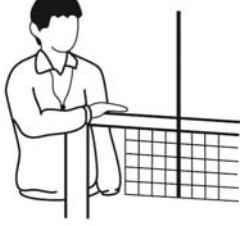
- **R1** = First Referee
- ◊ **R2** = Second Referee
- S** = Scorer (s)
- ▶ **L** = Linesjudges (numbers 1-2)






10. *Offizielle Schiedsrichterzeichen*

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

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

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

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

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

<p><i>Körperberührung</i></p> <p>Berühren des eigenen Körpers mit der flachen Hand.</p>	 <p>26</p>
<p><i>Spiel mit zwei Händen</i></p> <p>Hände noch oben aneinanderhalten.</p>	 <p>27</p>

11. *Offizielle Linienrichterzeichen*

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

Urteil nicht möglich

Beide Arme und Hände vor der Brust kreuzen.



5