



# CVJM Kamen e.V.

Im Roten Busch 20  
59174 Kamen

02307 32146

info@cvjm-kamen.de

[www.cvjm-kamen.de](http://www.cvjm-kamen.de)

Steuer-Nr. 5322 / 5933 / 0167

CVJM Kamen – Im Roten Busch 20 – 59174 Kamen

An das CIND, z.Hd. Fabian Pfitzner  
Cc TK Indiacca im DTB, Malene Görg  
Cc IIA, Karlheinz Bühner  
Cc Indiacca Förderverein, Anja Michelatsch  
Cc LFW WTB, Stephan Kästner

Sparkasse Dortmund  
Kto.Nr. 3510 17899  
BLZ 440 501 99  
IBAN DE92 4405 0199 0351 0178 99  
BIC DORTDE33XXX

Datum: 18. Februar 2024

## Offener Brief des Vorstands des CVJM Kamen e.V. an das CIND

Liebe Indiacca-Verantwortliche im CIND

wir wenden uns heute mit einem „offenen Brief“ an euch, aber auch an andere Verantwortliche für Indiacca in Deutschland. Wir beobachten mit zunehmender Sorge, dass die Zahl der Vereine, in denen Indiacca gespielt wird, immer weiter zurückgeht. Dies wirkt sich auf die Teilnahme an Deutschen Meisterschaften sowohl im CVJM als auch im DTB aus. Ebenso wird es immer schwieriger, Ausrichter für solche Events zu finden, die derzeit immer für 2 Tage geplant werden. Und auch die Bereitschaft von Menschen, sich in die Planung, Organisation und Weiterentwicklung für Indiacca in Deutschland einzubringen, ist sehr begrenzt.

Diese Entwicklung wird sich weder kurz- noch mittelfristig umkehren lassen. Wir müssen daher auf die geänderte Realität reagieren und über neue Wege der Zusammenarbeit und der Angebote nachdenken. Fakt ist, dass die führenden Vereine in Deutschland überwiegend in beiden Verbänden unterwegs sind und man daher immer bei den gleichen Vereinen nach Ausrichtern und Mitarbeitenden sucht. Unsere zentrale Forderung ist deshalb, über Möglichkeiten nachzudenken, diese Doppelstrukturen weitestgehend zu überwinden.

Wir sehen dabei den Ansatz, den das CIND verfolgt, als eine gute Grundlage. Es ist in den vergangenen Jahren gelungen, die Verantwortung von wenigen Landesfachwarten und einem Bundesfachwart auf breitere Schultern zu stellen. Aber auch hier sind immer noch Positionen unbesetzt. Unsere Idee ist daher, ein verbandsübergreifendes **Indiacca-Netzwerk für Deutschland** zu bilden und dort über Wege der Zusammenarbeit nachzudenken. Ein solches Netzwerk könnte dann unterhalb der Leitungsgremien der Verbände angesiedelt werden und diesen zuarbeiten.

Besonderes Augenmerk muss dabei auf die Jugend gelegt werden. Die DM in Sylbach / Pivitsheide wurde im vergangenen Jahr komplett abgesagt. Auch in diesem Jahr ist das Teilnehmerfeld bei uns in Kamen sehr überschaubar. Die Teilnehmerzahl bei der DCM im vergangenen Jahr sieht zwar auf den ersten Blick noch akzeptabel aus. Bedenkt man aber, dass allein unser Verein mit einer großen Zahl an Mannschaften vertreten war und einige Teams aus der bayrischen Nachbarschaft in Bindlach angetreten sind, sieht es auch nicht viel besser aus. Der Indiacca-Worldcup findet auch in diesem Jahr nicht statt.

**1. Vorsitzender**  
Dirk Marquardt  
Im Roten Busch 20  
59174 Kamen  
02307 32146

**2. Vorsitzender**  
Christian Kunze  
Claude-Canaday-Str. 10  
59174 Kamen  
02307 2872333

**Schatzmeister**  
Christian Ring  
Grillostr. 91  
59174 Kamen  
02307 12599

**Schriftführer**  
Stephan Ostermann  
Afferder Str. 10b  
59174 Kamen  
02307 9419543

Dazu haben wir einen konkreten Vorschlag. Statt je einer DM in beiden Verbänden könnte ein offenes „Pokalturnier“ ohne Passpflicht stattfinden. Man müsste dazu die Altersklassen angleichen. Dies ist kein unüberwindbares Hindernis, zumal die AK U17 im CVJM aus unserer Sicht eine viel zu große Spreizung aufweist. Darüber müsste man unabhängig von unserem Vorschlag ohnehin nachdenken. Terminlich könnte man dies als ein 2-Tagesturnier ausrichten – dann fiel zumindest ein Termin und damit eine Ausrichtersuche weg. Oder man veranstaltet zwei getrennte Tagesturniere.

Bei den Erwachsenen / AK 19+ regen wir an, die DIL in eine echte „Bundesliga“ umzuwandeln und darüber die Deutsche Meisterschaft auszuspielden. Der Vorteil wäre auch hier, dass man für einzelne Spieltage leichter Ausrichter findet. Zudem wäre die Außendarstellung eine bessere. Dies schließt eine separate DCM nicht aus. Man sollte dann die Teilnahme aber tatsächlich wieder auf die Vereine beschränken, die dem CVJM angehören.

Wir halten es im Übrigen für keinen guten Weg, dass die DCM in den vergangenen Jahren auch für DTB-Vereine geöffnet wurden. Abgesehen davon, dass dies die Konkurrenz zur DM im DTB verschärft, haben wir vor 25 Jahren bewusst entschieden, uns als CVJM Kamen dem DTB anzuschließen, um das Startrecht bei der damaligen EK-Meisterschaft zu behalten. Anders als z.B. Malterdingen, die seinerzeit einen eigenen Indiacaverein gegründet haben. Dies kostet uns im Jahr fast das Dreifache des WTB-Beitrags – dies zahlen die DTB-Vereine nicht!

Unabhängig von den vorgenannten Überlegungen halten wir es für dringend geboten, nunmehr auch im CVJM nach den internationalen Regeln der IIA bzw. den Regeln des DTB zu spielen und auf ein eigenes Regelwerk zu verzichten. Modifikationen, um z.B. das Zeitspiel regeln, kann man in einer ergänzenden „Spielordnung“ festlegen. Uns ist insbesondere bei den DCM im vergangenen Jahr aufgefallen, dass sowohl Schiedsrichter als auch Spielende mit den Abweichungen im CVJM-Regelwerk (z.B. Spiel mit zwei Händen) überfordert waren.

Wir würden uns freuen, wenn ihr euch darüber beim CIND-Treffen Mitte März Gedanken macht. Seitens des DTB könnte man unsere Überlegungen bei der Bundestagung Ende Februar vorstellen und in den Landesturnverbänden diskutieren. Wir freuen uns auf eure Rückmeldungen und stehen für gemeinsame Gespräche gerne zur Verfügung.

#### **Der Vorstand des CVM Kamen e.V.**

Dirk Marquardt, Christian Kunze, Christian Ring, Stephan Ostermann, Daniel Marquardt, Sina Kiszka, Mark Potthof, Stefanie Martin, Svea Daubitz, Nele Hegeler, Luis Birk

# Anmerkungen / Kommentare

## zum offenen Brief

Wo sind die Verfasser um den Brief zu besprechen?

Einheitliche Regeln sind hilfreich

- das C" darf nicht verloren gehen

Was ist unser Ziel als CVJM Deutschland  
 => Jugendverband, kein Indiacasportverband

Indiacasportverband wäre das Verbandsübergangswort

- Indiacasport im CVJM D  
 + "mehr als nur Indiacasport" ist mir wichtig  
 + kein Fossil macht uns flexibel  
 - Indiacasport allg.  
 => Eine Organstruktur ist positiv  
 => Vermittlung der Frage "Woher ist es 2 Verbände?"

- im CIND versindet was nicht nur Indiacasport ist  
 -> das für nicht die Motivation dabei zu sein

=> geringe Zustimmung  
 wo Wort für?

Blinder Liga fährt nicht  
 zu mehr Transparenz in der Breite  
 Blinder Liga => hoher Zeit und Kosten  
 aufwand

es geht Indiacasport  
 unlimitiert  
 hier betrieblig

- PR Arbeit des DTB / IIA für Indiacasport ist schlecht

- bzgl. Regeln: Meinungsanbringung wäre letzten Sommer Wertvoll gewesen...

Es würde trotzdem CVJM Meisterschaften geben  
 aber => das ist CVJM Arbeit; gibt es auch in TT, Basketball, Handball

WTB Beitrag von Kamen ist mir egal

# Prävention sexualisierter Gewalt im Sport

## Anforderungen & Regelungen für Mitwirkende bei

- A) Mehrtägigen Meisterschaften**  
(inkl. vom Ausrichter organisierter Übernachtung)
- B) Eintägigen Sportwettbewerben**  
(sowie mehrtägigen Veranstaltungen mit durch teilnehmende Mannschaften selbst organisierten Übernachtungen)
- C) Mehrtägigen Sportlehrgängen**
- D) Mehrtägigen Netzwerktreffen und Gremien**

*Alle Anforderungen beziehen sich in erster Linie auf Veranstaltungsformate mit minderjährigen Teilnehmenden sowie die Arbeit mit hilfe- und unterstützungsbedürftigen Menschen sowie Menschen in Abhängigkeitsverhältnissen. Im Sinne eines sicheren Schutzraumes im Sport ist die Anwendung generell wünschenswert.*



## A) **Mehrtägige Meisterschaften** (inkl. vom Ausrichter organisierter Übernachtung)

1) Ein **erweitertes Führungszeugnis** ist dem CVJM Deutschland von folgenden Personen vorzulegen<sup>1</sup>:

- ▶ Fachwart:in des CVJM Deutschland
- ▶ Veranstaltungsleitung des ausrichtenden Vereins
- ▶ Helfende des ausrichtenden Vereins, sofern sie über Nacht mit vor Ort sind

Bei den Trainer:innen und dem Betreuungspersonal der teilnehmenden Mannschaften muss eine Bestätigung des jeweiligen Vereinsleitung vorgelegt werden, dass die erweiterten Führungszeugnisse dort vorliegen.

2) Eine **unterschiedene Selbstverpflichtungserklärung** (Vorlage CVJM Deutschland) ist von folgenden Personen einzuholen und dem CVJM Deutschland einzureichen:

- ▶ Fachwart:in des CVJM Deutschland
- ▶ Veranstaltungsleitung und alle Helfende des ausrichtenden Vereins\*
- ▶ Trainer:innen und Betreuungspersonal aller teilnehmenden Mannschaften\*

*\* Bei den Helfenden und den Mannschaften können statt einzelnen Selbstverpflichtungserklärungen auch Sammellisten mit Klarnamen und Unterschriften von bis zu zehn Personen genutzt werden (Vorlage CVJM Deutschland)*

3) **Schulung & Sensibilisierung**

- ▶ Der/Die Fachwart:in des CVJM Deutschland und die Veranstaltungsleitung des ausrichtenden Vereins müssen die Teilnahme an einer Grundlagenschulung zur Prävention sexualisierter Gewalt<sup>2</sup> nachweisen sowie an einer Einführung in die Regelungen und Vorlagen des CVJM Deutschland teilnehmen.
- ▶ Alle Helfenden des ausrichtenden Vereins sowie Trainer:innen und Betreuungspersonal aller teilnehmenden Mannschaften werden im Rahmen der Einholung der Selbstverpflichtungserklärung durch die Veranstaltungsleitung (begleitet durch den/die Fahrwart:in) für die Prävention sexualisierter Gewalt sensibilisiert und auf die Clips der dsj und weiterführendes Material zum Thema hingewiesen.

---

<sup>1</sup> Nach Benennung der betreffenden Personen (Name, Adresse) stellt der CVJM Deutschland eine schriftliche Aufforderung zur Vorlage des erweiterten Führungszeugnisses aus, die für den Antrag auf Erteilung eines erweiterten Führungszeugnisses nötig ist.

<sup>2</sup> Vergleichbar mit dem Modul „Auf Grenzen achten – sicheren Ort geben“ des Schulungskonzeptes „hinschauen – helfen – handeln“ der EKD und Diakonie (ca. 4 Stunden).



## **B) Eintägige Sportwettbewerbe** (sowie mehrtägige Veranstaltungen mit durch teilnehmende Mannschaften selbst organisierten Übernachtungen)

1) Ein **erweitertes Führungszeugnis** ist dem CVJM Deutschland von folgenden Personen vorzulegen<sup>3</sup>:

- ▶ Fachwart:in des CVJM Deutschland

2) Eine **unterschiedene Selbstverpflichtungserklärung** (Vorlage CVJM Deutschland) ist von folgenden Personen einzuholen und dem CVJM Deutschland einzureichen:

- ▶ Fachwart:in des CVJM Deutschland
- ▶ Veranstaltungsleitung und alle Helfende des ausrichtenden Vereins\*
- ▶ Trainer:innen und Betreuungspersonal aller teilnehmenden Mannschaften\*

*\* Bei den Helfenden und den Mannschaften können statt einzelnen Selbstverpflichtungserklärungen auch Sammellisten mit Klarnamen und Unterschriften von bis zu zehn Personen genutzt werden (Vorlage CVJM Deutschland)*

3) **Schulung & Sensibilisierung**

- ▶ Der/Die Fachwart:in des CVJM Deutschland muss die Teilnahme an einer Grundlagenschulung zur Prävention sexualisierter Gewalt<sup>4</sup> nachweisen sowie an einer Einführung in die Regelungen und Vorlagen des CVJM Deutschland teilnehmen.
- ▶ Die Veranstaltungsleitung des ausrichtenden Vereins wird durch den/die Fachwart:in für die Prävention sexualisierter Gewalt sensibilisiert und auf die Clips der dsj und weiterführendes Material zum Thema hingewiesen und muss an einer Einführung in die Regelungen und Vorlagen des CVJM Deutschland teilnehmen.
- ▶ Alle Helfenden des ausrichtenden Vereins sowie Trainer:innen und Betreuungspersonal aller teilnehmenden Mannschaften werden im Rahmen der Einholung der Selbstverpflichtungserklärung durch die Veranstaltungsleitung (begleitet durch den/die Fachwart:in) für die Prävention sexualisierter Gewalt sensibilisiert und auf die Clips der dsj und weiterführendes Material zum Thema hingewiesen.

---

<sup>3</sup> Nach Benennung der betreffenden Personen stellt der CVJM Deutschland eine schriftliche Aufforderung zur Vorlage des erweiterten Führungszeugnisses aus, die für den Antrag auf Erteilung eines erweiterten Führungszeugnisses nötig ist.

<sup>4</sup> Vergleichbar mit dem Modul „Auf Grenzen achten – sicheren Ort geben“ des Schulungskonzeptes „hinschauen – helfen – handeln“ der EKD und Diakonie (ca. 4 Stunden).



## C) Mehrtägige Sportlehrgänge

- 1) Ein **erweitertes Führungszeugnis** ist dem CVJM Deutschland von folgenden Personen vorzulegen<sup>5</sup>:
  - ▶ Lehrgangsleitung
  - ▶ Referent:innen, sofern sie über Nacht mit vor Ort sind
  
- 2) Eine **unterschiedene Selbstverpflichtungserklärung** (Vorlage CVJM Deutschland) ist von folgenden Personen einzuholen und dem CVJM Deutschland einzureichen:
  - ▶ Lehrgangsleitung
  - ▶ Referent:innen
  
- 3) **Schulung & Sensibilisierung**
  - ▶ Die Lehrgangsleitung muss die Teilnahme an einer Grundlagenschulung zur Prävention sexualisierter Gewalt<sup>6</sup> nachweisen sowie an einer Einführung in die Regelungen und Vorlagen des CVJM Deutschland teilnehmen.
  - ▶ Alle Referent:innen werden im Rahmen der Einholung der Selbstverpflichtungserklärung durch die Lehrgangsleitung für die Prävention sexualisierter Gewalt sensibilisiert und auf die Clips der dsj und weiterführendes Material zum Thema hingewiesen.

---

<sup>5</sup> Nach Benennung der betreffenden Personen stellt der CVJM Deutschland eine schriftliche Aufforderung zur Vorlage des erweiterten Führungszeugnisses aus, die für den Antrag auf Erteilung eines erweiterten Führungszeugnisses nötig ist.

<sup>6</sup> Vergleichbar mit dem Modul „Auf Grenzen achten – sicheren Ort geben“ des Schulungskonzeptes „hinschauen – helfen – handeln“ der EKD und Diakonie (ca. 4 Stunden).



## D) Mehrtägige Netzwerktreffen und Gremien

- 1) Ein **erweitertes Führungszeugnis** ist dem CVJM Deutschland von folgenden Personen vorzulegen<sup>7</sup>:
  - ▶ Leitungsperson bzw. Leitungsteam
  
- 2) Eine **unterschiedene Selbstverpflichtungserklärung** (Vorlage CVJM Deutschland) in von folgenden Personen einzuholen und dem CVJM Deutschland einzureichen:
  - ▶ Leitungsperson bzw. Leitungsteam
  - ▶ Mitarbeitende
  
- 3) **Schulung & Sensibilisierung**
  - ▶ Die Leitungsperson muss die Teilnahme an einer Grundlagenschulung zur Prävention sexualisierter Gewalt<sup>8</sup> nachweisen sowie an einer Einführung in die Regelungen und Vorlagen des CVJM Deutschland teilnehmen.
  - ▶ Mitarbeitende werden im Rahmen der Einholung der Selbstverpflichtungserklärung durch die Leitungsperson für die Prävention sexualisierter Gewalt sensibilisiert und auf die Clips der dsj und weiterführendes Material zum Thema hingewiesen.

---

<sup>7</sup> Nach Benennung der betreffenden Personen stellt der CVJM Deutschland eine schriftliche Aufforderung zur Vorlage des erweiterten Führungszeugnisses aus, die für den Antrag auf Erteilung eines erweiterten Führungszeugnisses nötig ist.

<sup>8</sup> Vergleichbar mit dem Modul „Auf Grenzen achten – sicheren Ort geben“ des Schulungskonzeptes „hinschauen – helfen – handeln“ der EKD und Diakonie (ca. 4 Stunden).



**INDIACA**

**Spielregeln**

**für den Bereich  
des CVJM Deutschland**

**CIND**

DAS NETZWERK FÜR INDIACA  
IM CVJM DEUTSCHLAND





## Indiaca-Spielregeln

für den Bereich des CVJM Deutschland

Gültig ab 01.11.2018

Letzte Änderung: 10.10.2018

### Inhalt

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

#### Anmerkung:

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



## 1. Spielidee

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

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

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

**Kommentiert [KW1]:** Gedanke hierzu: Formulierung „Punkt“ in „Spielpunkt“ umbenannt, um klare Abgrenzung zu „Wertungspunkt“ zu haben - dies in gesamten Indiaca-Regeln so gehandhabt

## 2. Spielfeld

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

## 3. Netz und Altersbegrenzungen

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

### 3.3. Netzhöhen (gemessen in der Spielfeldmitte):

C-Jugend (u15 Jahre)  
männlich: 2,00 m  
weiblich: 2,00 m  
mixed: 2,00 m

**Kommentiert [KW2]:** Zu diskutieren. Nachteil: Wer z.B. im Januar 40 wird, darf in dem Jahr noch nicht bei 40+ spielen, weil er ja nicht 41 im Kalenderjahr wird. Vorteil: Es kann keiner spielen, der 39 ist. Formulierungsalternative: Spielberechtigt ist, wer zu Beginn des Turniers 40 Jahre alt ist. Problem: Welches Turnier wird genommen. DCM E oder Qualifikationsturniere?



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

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

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

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

*Hinweis:*

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

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

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

#### 4. **Spielgerät**

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

#### 5. **Mannschaft und Spielerauswechslungen**

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

**Kommentiert [KW3]:** Pro/Contra 5 vs. 4 Spieler zulässig  
5 Spieler --> man kann gut verkraften, wenn einer sich verletzt + Vereine werden motiviert, gute Arbeit zu leisten, um genügend Spieler zu haben  
4 Spieler --> sinnvoll, weil aktuell immer mehr Vereine keine 5 Leute zusammenbekommen und mit 4 Spielern  
Spielerlaubnis mehr Teams auf Turnieren antreten können  
--> Formulierung jedoch eher: Spielidee 5, Anmerkung mit 4 spielfähig



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

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

## 6. Satzspiel/Zeitspiel

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

### 6.1. Satzspiel

- 6.1.1. Bei einem Satzspiel wird auf zwei Gewinnsätze gespielt. Um einen Satzgewinn zu erreichen, sind 25 Spielpunkte notwendig, jedoch muss ein Unterschied von mindestens zwei Spielpunkten erreicht werden.
- 6.1.2. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Es kann dabei eine neue Aufstellung eingenommen werden. Zu Beginn eines neuen Satzes hat die Mannschaft Aufschlag, die das Spiel im vorherigen Satz nicht eröffnet hat.
- 6.1.3. Ist ein dritter Entscheidungssatz notwendig, so werden, sobald eine Mannschaft 13 Spielpunkte erreicht hat, die Seiten gewechselt. Nach diesem Seitenwechsel müssen die Mannschaften die letzte Aufstellung vor Seitenwechsel wieder einnehmen. Aufschlag hat die Mannschaft, die den 13. Spielpunkt erreicht hatte. Erfolgt der Seitenwechsel nicht rechtzeitig, so muss er sofort nachgeholt werden, sobald das Versäumnis erkannt ist. Die bis dahin erreichten Spielpunkte beider Mannschaften bleiben bestehen.
- 6.1.4. Spielführer oder Trainer können beim Schiedsrichter Auszeiten beantragen. Eine Auszeit kann nur nach einem Ballwechsel bewilligt werden.

#### Kommentiert [WK4]: Gedanken hierzu:

Auch bei Verletzungen kein Rückwechsel von Spielern erlaubt, da Verletzung schwer zu definieren ist und für Diskussionen sorgen kann.  
Pro Halbzeit 2 Wechsel  
In Halbzeit Neuaufstellung sowohl von Personen als auch Positionen möglich. Schiri somit entlastet, weil weniger notiert werden muss und de facto sowieso kaum Mannschaften 10 Spieler im Kader haben, um plötzlich eine "neue" Mannschaft zu stellen und bei Verletzung in der 1. Halbzeit eine Mannschaft sich neu formieren kann

#### Kommentiert [KW5]: Gedanken hierzu:

Es neuen Mannschaften so einfach wie möglich zu machen, schnell an Turnieren teilnehmen zu können.  
Daher keine Trikots/Nummern.  
Bei DCM erwünscht, hier über Ausschreibung regeln.  
Schwierigkeit, wenn keine Nummern drauf stehen, Spieler zuzuordnen (bei Auswechslung/ Rotation) bleibt bestehen.  
--> Hier auf Ehrlichkeit der Mannschaften vertrauen und über äußere Merkmale wie Haarfarbe o.ä. gehen



- 6.1.5. Jeder Mannschaft stehen pro Satz zwei Auszeiten zu. Die Dauer einer Auszeit beträgt 30 Sekunden. Jede Mannschaft darf auch zwei aufeinander folgende Auszeiten beantragen, auch unmittelbar auf eine Auszeit des Gegners.

## 6.2. Zeitspiel

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

## 7. Aufschlag

- 7.1. Im Augenblick des Aufschlags müssen alle Spieler, außer dem Aufschläger, deutlich erkennbar auf ihren Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen.

Diese sind:

Am Netz rechts II, am Netz Mitte III, am Netz links IV, hinten links V, hinten rechts I.

Die Spieler sind an diese Positionen gebunden bis die Indica die Hand des Aufschlägers verlassen hat. Es geht hierbei um die Position der Spieler zueinander, nicht um die Entfernung zu der Feldbegrenzung. Die Spieler müssen zueinander so klar stehen, dass es keine Überschneidungen bei den Füßen gibt.

- 7.2. Der Aufschlag wird von dem hinteren rechten Spieler (Position I) hinter der Grundlinie im Aufschlagraum ausgeführt (bei der C-Jugend bzw. unter 15-jährigen Spielern auch hinter der Angriffslinie erlaubt, allerdings darf der Aufschlag nur von unten erfolgt.). Spieler, die dies in Anspruch nehmen wollen, müssen vor Spielbeginn beim 1. Schiedsrichter gemeldet werden. Der Aufschlagraum ist ein 6,10 m breiter Bereich hinter den Grundlinien. Er ist seitlich begrenzt auf die Verlängerung der Seitenlinien. Dabei wird die Indica mit der einen Hand gehalten und mit der anderen Hand über das Netz gespielt. Die Indica darf hierbei das Netz nicht berühren. Die Indica darf nicht geworfen oder von der haltenden Hand losgelassen werden, bevor die andere Hand den Ball schlägt. Der Aufschläger hat im Moment des Schlags den Boden ausschließlich hinter der Grundlinie zu berühren.

**Kommentiert [KW6]:** Eine Möglichkeit zur Verdeutlichung dieser Regel wäre, es mit Skizzen deutlich zu machen, dass es um Position der Spieler zueinander geht und um deutlich zu machen, dass beide Füße positionsgetreu zum anderen Spieler stehen müssen (kein Überkreuzen der Beine erlaubt, sondern eindeutige Position)



- 7.3. Das Aufstellen eines Sichtblocks ist im Moment der Ausführung des Aufschlags nicht erlaubt, d.h. das absichtliche Verbergen der Flugbahn des Balles. Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft (außer dem Aufschlagenden) dürfen die Hände nicht über Schulterhöhe halten während des Aufschlags. Es ist nicht erlaubt, dass der Spieler auf Position V vor dem Aufschlag-Spieler steht. Die Spieler am Netz vorne dürfen sich Schulter an Schulter aufstellen, sich jedoch bei dieser Formation nicht mehr bis zum Moment des Aufschlags seitlich am Netz entlang bewegen. Die Spieler dürfen sich nicht so bewegen, dass es zu einer absichtlichen Verbergung der Flugbahn führt. Ein Sichtblock wird als Fehler gewertet.
- 7.4. Der gegnerischen Mannschaft ist es nicht erlaubt, einen Aufschlag zu blocken oder direkt aus dem Angriffsraum zurück zu schmettern, d. h. die Indiacas oberhalb der Netzkante in einer Schlagrichtung von oben nach unten zu spielen.

**Kommentiert [KW7]:** Bei Erklärung der Regel deutlich machen, dass es um die ABSICHTLICHE Verbergung der Flugbahn geht

## 8. Rotation

- 8.1. Spielerfunktionen:  
Die Rückraumspieler (Positionen I, V) gelten als Abwehr- oder Verteidigungsspieler. Die Netzspieler (Positionen II, III, IV) gelten als Angriffsspieler. Die Abwehrspieler dürfen den Angriffsraum betreten, dort jedoch die Indiacas nicht oberhalb der Netzkante berührend ins gegnerische Feld spielen. Ein Abwehrspieler darf einen Angriffsschlag auf jeder Höhe dann ausführen, wenn seine Füße während des Absprungs aus dem Rückraum heraus nicht die Angriffslinie berühren oder überqueren.
- 8.2. Bei jedem Neuerhalt des Aufschlagrechts rotiert die Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn, bevor der Spieler auf Position I aufschlägt. Dieser hat das Aufschlagrecht bis seine Mannschaft einen Fehler macht.
- 8.3. Begeht eine Mannschaft einen Rotationsfehler, so hat sie die korrekte Aufstellung wieder einzunehmen. Der Gegner bekommt einen Spielpunkt und das Aufschlagrecht.

## 9. Übertreten der Linien

Linien gehören zu dem Feld, das sie begrenzen. Beim Aufschlag darf die Grundlinie nicht berührt oder übertreten werden. Oberhalb der Netzkante darf kein Körperteil über die Netzkante ins gegnerische Feld gelangen (Übergriff). Die Mittellinie darf betreten, aber nicht übertreten werden, weder innerhalb noch außerhalb der Antennen (gedankliche Verlängerung der Mittellinie). Es darf kein Körperteil, weder in der Luft hoch am Boden, in das gegnerische Feld (über die Mittellinie) gelangen.

**Kommentiert [KW8]:** Wo beginnt der Übertritt/Übergriff in der Luft?

- A) Sobald die gedachte Verlängerung der Netzkante (nach unten gedacht) überschritten wurde
- B) Sobald die gedachte Verlängerung (nach oben gedacht) der Mittellinie überschritten wurde?

--> Einschätzung: Für den 2. Schiri ist die gedachte Verlängerung an der Netzkante einfacher zu erkennen und somit abzupfeifen als eine gedachte Verlängerung der Mittellinie

## 10. Spielvorgang

- 10.1. Die Indiacas darf bis zu dreimal auf der eigenen Netzseite gespielt werden. Ein Block ist zusätzlich zu den drei erlaubten Ballkontakten innerhalb einer Mannschaft gestattet. Ein Block liegt vor, wenn ein Angriffsspieler zum deutlichen Zweck der Abwehr beide Hände über die Netzkante hebt und dabei die Indiacas berührt. Der Block hat in



Richtung Netz und Gegner statisch zu erfolgen, ansonsten wird die Berührung als Abwehrschlag gezählt.

- 10.2. Die Indiacas wird mit einer Hand gespielt. **Nur bei der Annahme des ersten Ballkontakts** nach Netzüberquerung ist ein Spielen mit zwei Händen erlaubt. (Ein Block zählt nicht als Annahme.) **Bei jeder weiteren Ballberührung dürfen die Hände nicht parallel geführt werden, da dies als (versuchtes) Zweihandspiel abgepfiffen und als Fehler gewertet wird.**
- 10.3. Ein Spieler darf die Indiacas nicht zweimal hintereinander berühren, außer nach dem Block.
- 10.4. Die Indiacas darf nur mit den Händen sowie dem Unterarm einschließlich Ellbogen gespielt werden. Jede andere Körperberührung wird als Fehler gewertet.
- 10.5. Die Indiacas darf beim Spiel nur geschlagen werden und muss somit unmittelbar nach der Berührung ohne Verzögerung abprallen. **Es ist somit nicht erlaubt, die Indiacas zu fangen oder mit erheblicher Verzögerung zu „führen“/ zu „schieben“ oder zu „werfen“.**
- 10.6. Die Indiacas darf das Netz nur innerhalb der Antennen überqueren.
- 10.7. Jeder Fehler des Gegners bedeutet Punktgewinn für die eigene Mannschaft und Aufschlagrecht.
- 10.8. Außer beim Aufschlag darf die Indiacas das Netz zwischen den Antennen berühren.
- 10.9. Berührt die Indiacas außerhalb der Antennen das Netz, die Antenne oder einen Gegenstand (z. B. die Decke), so gilt das als Fehler.
- 10.10. Ein Spieler darf während des Spielvorgangs weder das Netz, die Antenne noch die Spannseile oder die Netzpfeiler berühren.

**Kommentiert [KW9]:** Gedanke hierzu:  
Für das Schiedsgericht ist es bei Parallelführung der Hände schwierig zu erkennen, ob jemand die Indiacas mit einer oder beiden Händen berührt hat. Um Diskussionen zu vermeiden, dürfen nur bei Annahme des 1. Ballkontakts die Hände parallel geführt werden, da hier Annahme mit 2 Händen erlaubt ist. Ab 2. Ballkontakt muss klar erkennbar sein, dass die Indiacas mit nur einer Hand gespielt wird, weswegen keine Parallelführung der Hände erlaubt ist

## 11. Fehler

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

### Wenn die Indiacas ...

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

### Wenn ein Spieler ...

- 11.9. das Netz, die Spannseile, die Antenne oder die Pfeiler berührt (vgl. 10.10).
- 11.10. über das Netz greift oder unter dem Netz ins gegnerische Feld gelangt. (vgl. 9).



- 11.11. zweimal hintereinander den Ball berührt, außer nach dem Block (vgl. 10.3).
- 11.12. den Aufschlag falsch ausführt (vgl. 7.2).
- 11.13. beim Aufschlag die Grundlinie berührt oder übertritt (vgl. 7.2/9).
- 11.14. die Indiacas mit einem Körperteil außer Hand oder Unterarm einschließlich Ellbogen berührt (vgl. 10.4).
- 11.15. während des Aufschlags einen Aufstellungs- oder Rotationsfehler begeht (vgl. 7.1).
- 11.16. als Abwehrspieler im Angriffsraum die Indiacas oberhalb der Netzkante zum Gegner **spielt** (vgl. 8.1).
- 11.17. den Aufschlag des Gegners blockt oder ihn aus der Angriffszone direkt zurück schmettert, d. h. die Indiacas oberhalb der Netzkante in einer Schlagrichtung von oben nach unten spielt. (vgl. 7.4).
- 11.18. für eine absichtliche Verzögerung beim Zeitspiel verantwortlich ist (vgl. 13.7).
- 11.19. wegen Unsportlichkeit durch den Schiedsrichter eine Verwarnung erhält (vgl. 13.7).

## 12. Doppelfehler

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

## 13. Spielleitung/Schiedsgericht

- 13.1. Jedes Spiel wird von einem ersten Schiedsrichter geleitet. **Ihm stehen ein zweiter Schiedsrichter, ein Zähler, ein Anschreiber und zwei Linienrichter zur Seite. Die Aufgabe des Zählers kann wahlweise auch von dem zweiten Schiedsrichter erfüllt werden. Die Aufgabe des Schreibers kann auch von einem Linienrichter erfüllt werden. Ein Linienrichter darf aber nicht gleichzeitig die Aufgabe des Zählers und des Schreibers erfüllen.**
- 13.2. **Erster Schiedsrichter**  
Vor Spielbeginn kontrolliert der erste Schiedsrichter den ordnungsgemäßen Zustand der Indiacas, **sorgt dafür, dass sich mindestens drei weitere Indiacas in ordnungsgemäßem Zustand bei ihm befinden und lost, falls von der Turnierleitung vorgegeben, mit zwei Mannschaftsvertretern die Seite und die Angabe aus.** Während des Spiels nimmt er eine **erhöhte Position** ein, sodass er möglichst frei über das Netz schauen kann und die

**Kommentiert [KW10]:** Gedanke hierzu:  
Wenn jede Mannschaft 2 Indiacas beim Schiedsrichter abgeben muss, stehen 4 zur Verfügung: 1 Spielball und 3 Ersatz



Netzkante möglichst zentral vor sich hat. Der erste Schiedsrichter pfeift jeden Ballwechsel mit einem Pfiff und entsprechendem Handzeichen an, überwacht während des Ballwechsels die Regeln und unterbricht das Spiel durch einen Pfiff bei einem Regelverstoß oder bestätigt durch einen Pfiff das Ende des Ballwechsels. Danach zeigt er an, welche Mannschaft den Spielpunkt bekommt, macht ggf. durch ein entsprechendes Handzeichen auf den Fehler aufmerksam. Zudem spricht er bei entsprechendem Fehlverhalten **Ermahnungen und Verwarnungen** aus. Nach dem Spiel bestätigt der erste Schiedsrichter mit seiner Unterschrift das Endergebnis. Die Tatsachenentscheidungen des ersten Schiedsrichters sind unanfechtbar.

### 13.3. Zweiter Schiedsrichter

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

**Kommentiert [KW11]:** Gedanke/Diskussionspunkt hierzu:  
Ohne Hilfsmittel werden Rotationsfehler kaum entdeckt. Hilfsmittel notwendig. Aktuell jedoch nicht praktikabel. Hier Lösung möglich? --> Nein. Denn notwendig wäre sowohl Trikot/Nummerpflicht als auch Score-Sheet - beides nicht erwünscht. Eher mit Vertrauensbasis/Ehrlichkeit arbeiten und sich z.B. äußere Merkmale der Spieler merken, um Rotationsfehler zu merken

### 13.4. Zähler

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

### 13.5. Schreiber

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

**Kommentiert [KW12]:** Gedanke hierzu:  
Problem: Es gibt keine Pflicht, Trikots mit unterschiedlichen Nummern zu tragen  
--> Daher wäre eine Möglichkeit bei Freizeitturnieren auf dem Spielzettel mithilfe einer Strichliste zu notieren, dass Auswechslungen erfolgt sind, um die maximal erlaubte Anzahl sicherzustellen  
--> Bei Turnieren mit Trikotpflicht dann auf Spielzettel Nummer notieren, sodass nicht erlaubte Rückwechslungen erkannt werden  
--> Formulierung „kann“ gewählt, um auszudrücken, dass dies eine Möglichkeit ist, aber nicht so gehandhabt werden muss

### 13.6. Linienrichter

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

### 13.7. Strafen

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

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



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

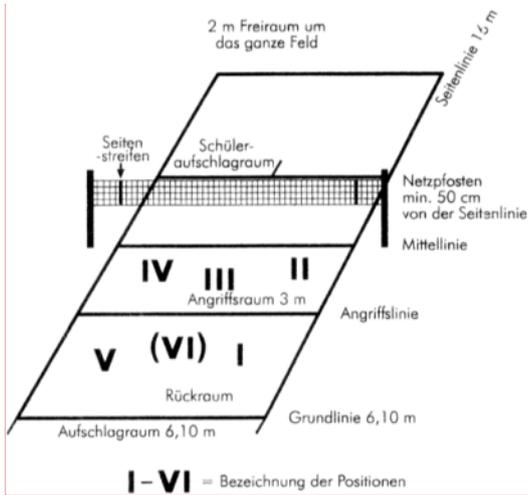
Ein Spieler, **der das Schiedsgericht verbal oder körperlich angeht**, der grob unsportlich handelt oder nach einer Verwarnung unsportliches Verhalten zeigt, kann für die restliche Dauer eines Spiels des Feldes verwiesen werden. **Je nach Schwere kann er nach Absprache mit der Turnierleitung zudem entweder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

#### 14. Wertungen

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



### 15. Spielfeldskizze



**Kommentiert [KW13]:** Gedanke hierzu: Folgendes muss bei der Skizze noch verändert werden: Schüleraufschlagraum umbenennen in „C-Jugend-Aufschlagraum“ oder „Aufschlagraum für C-Jugend und u-15-jährige) „Angriffsraum“ in „Angriffszone“ umbenennen VI entfernen

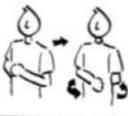
### 16. Schiedsrichterzeichen

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

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

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

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

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