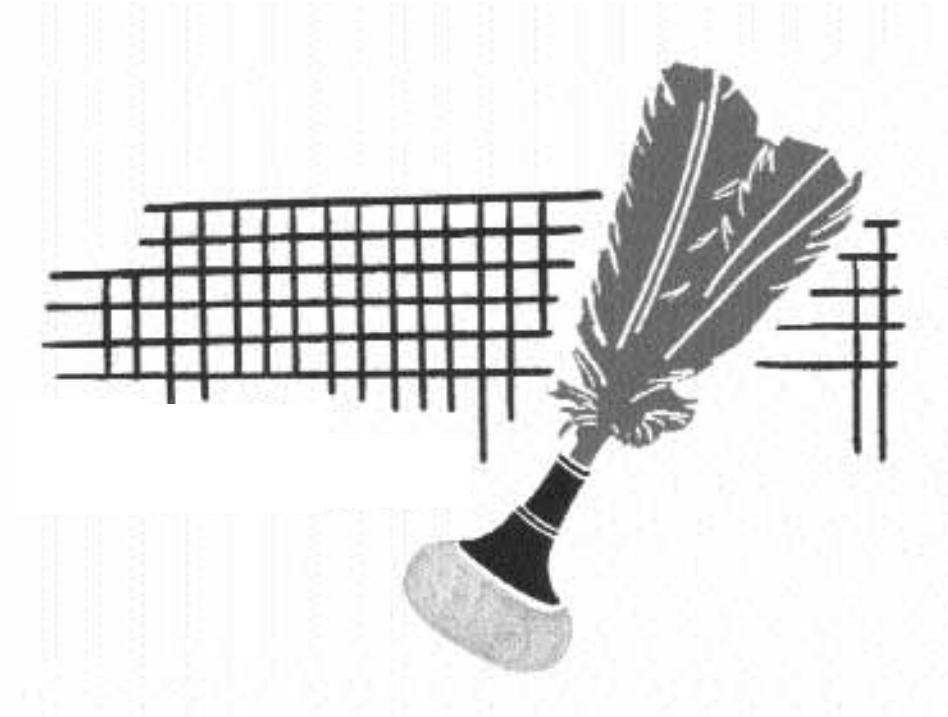
Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse de gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica

STV Indiaca-Regeln



winterthur

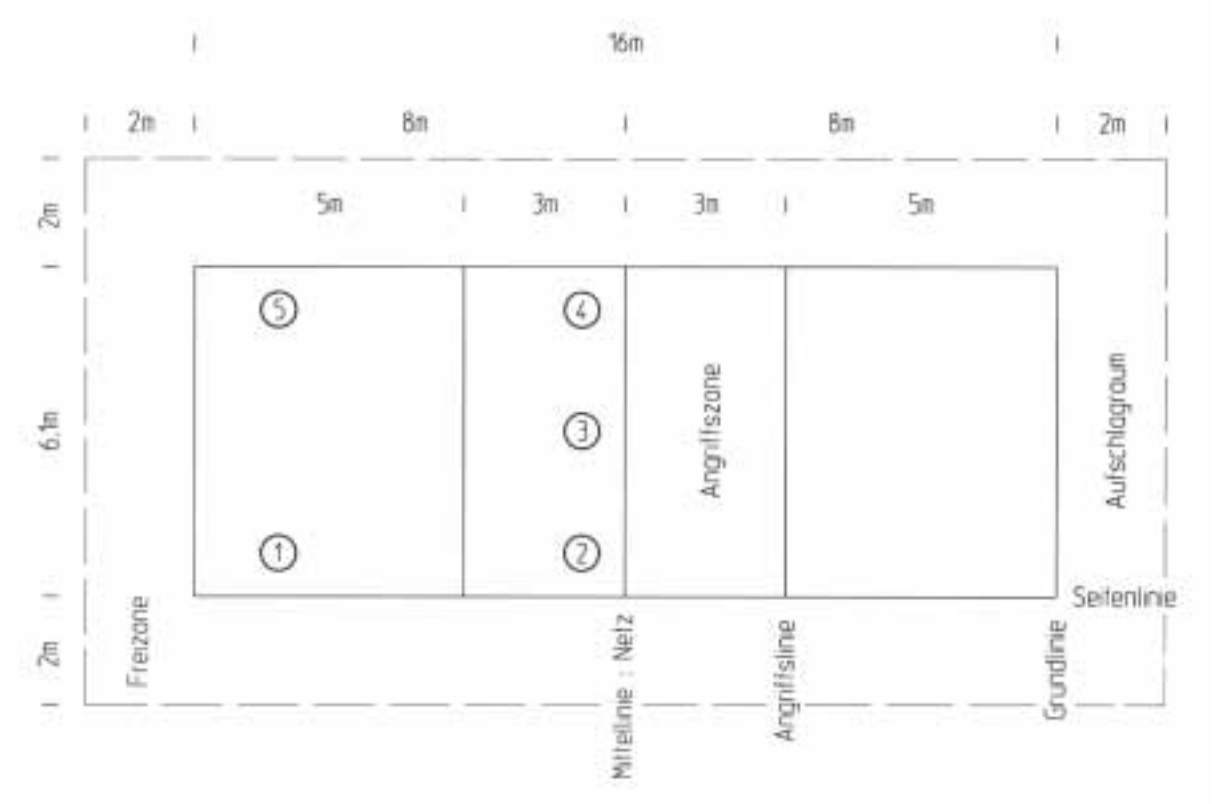
Indiaca-Regeln, Ausgabe September 2001

Herausgeber:	Schweizerischer Turnverband Bahnhofstrasse 38 5001 Aarau
Verfasser:	Abteilung Aktive / Ressort Spiele / Fachgruppe Spieltrends und Fachteste
Ausgabe:	September 2001
Copyright:	Schweizerischer Turnverband
Nachdruck:	Für STV-Vereine und -Mitglieder unter Quellenangabe gestattet.

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Spielfeld	4
2.	Netz	5
3.	Spielgerät: Indiaca-Pad	6
4.	Mannschaften	6
5.	Match und Sätze	7
6.	Aufschlag (Service)	8
7.	Spielinstruktionen	8
8.	Fehler	9
9.	Doppelfehler	10
10.	Spielleitung / Schiedsrichter	10
11.	Schiedsrichter Handzeichen	12
12.	Linienrichter Flaggenzeichen	16

1. Spielfeld



1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m x 6,10 m. Es ist in zwei gleich grosse Teile aufgeteilt.

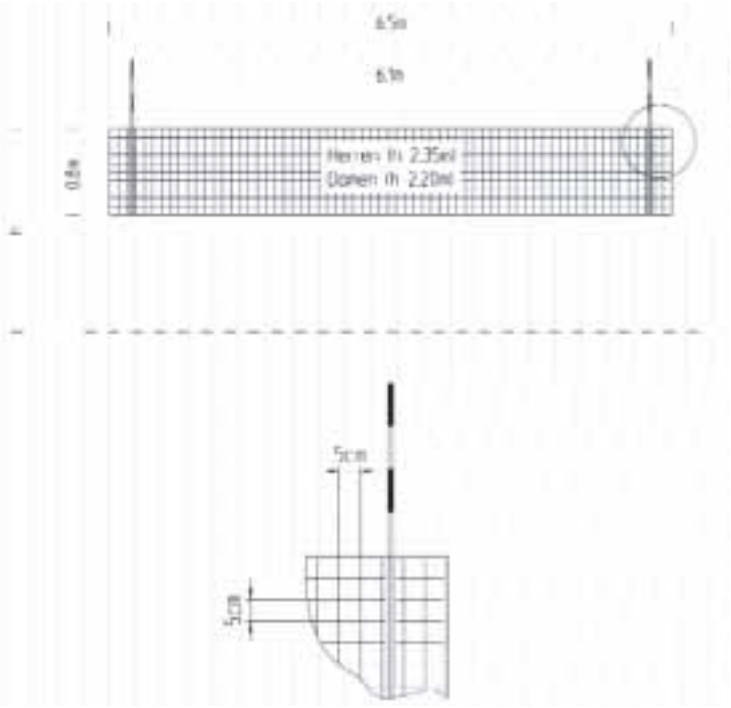
1.2 Die Spielfeldlinien sind klar gekennzeichnet. Sie müssen mind. 5 cm breit sein.

1.3 Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie gehört beiden Seiten. Wenn ein Indiaca-Pad die Linien des Spielfeldrandes berührt, ist es noch im Feld. Der Aufschlagraum ist hinter der Grundlinie.

1.4 Ein Streifen von mind. 2 m muss ausserhalb der Grenzlinien vorhanden sein (Freizone).

1.5 Die Angriffszone ist durch eine Linie abgegrenzt: 3 m vor der Mittellinie auf beiden Seiten.

2. Netz



2.1 Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt. Die Maschenweite beträgt maximal 5 x 5 cm. Das Netz muss mind. 650 cm breit und 80 cm hoch sein.

2.2 **Höhe des Netzes**

Das Netz muss vertikal über der Achse der Mittellinie sein. Die Netzhöhe beträgt für:

Herren	235 cm	
Damen	220 cm	
Mixed	225 cm	
Senioren 40-jährig und älter	220 cm	(Damen, Herren und Mixed)

2.3 **Pfosten**

Die Netzpfosten sind mind. 50 cm von den Seitenlinien entfernt und dürfen den Schiedsrichter nicht behindern.

2.4 **Netzmarkierung seitlich**

Zwei weisse Bänder, 3 - 5 cm breit und mind. 90 cm lang, sind vertikal über der Seitenlinie am Netz angebracht. Sie gelten als Teil des Netzes.

2.5 **Antenne**

Die Antenne ist ein flexibler Stab: 1.8 m lang und 10 mm Durchmesser. Sie besteht aus Fiberglas oder ähnlichem Material. Die Antennen werden als Teil des Netzes betrachtet und begrenzen den Überspielungsraum.
Zwei Antennen sind auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes befestigt, je eine an der äusseren Kante jedes Seitenbandes.
Die Antenne oberhalb des Netzes ist mit 10 cm breiten Streifen in Kontrastfarben (vorzugsweise rot/weiss) markiert.

3. Spielgerät: Indiaca-Pad

3.1 **Standard**

Das Indiaca-Pad darf keine äusseren Schäden aufweisen und besteht aus vier ungebrochenen Truthahnfedern. Es muss bei Wettkämpfen folgende Anforderungen erfüllen:

Gewicht	50 - 60 g
Länge der Federn ab der Halterung	18 - 20 cm
Durchmesser der Aufschlagfläche	7 - 8 cm

3.2 **Einheitliche Indiaca-Pads**

Alle im gleichen Spiel (Match) eingesetzten Indiaca-Pads müssen den gleichen Durchmesser, Länge der Federn und Gewicht haben.

IIA Weltmeisterschaften müssen mit Indiaca-Pads gespielt werden, die von der IIA zugelassen sind.

4. Mannschaften

4.1 Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern. Es können insgesamt 10 Spieler pro Spiel eingesetzt werden.

4.2 Eine Mixedmannschaft besteht immer aus 3 Damen und 2 Herren oder umge kehrt. Eine Mannschaft darf mit einem Minimum von 4 Spielern spielen (2 / 2).

4.3 Ein Spieler wird vor Spielbeginn zum Captain ernannt. Er ist der alleinige Sprecher der Mannschaft.

4.4 Eine Mannschaft muss ein einheitliches Tenue tragen.

4.5 Das Trikot ist mit einer Nummer zwischen 1 - 15 auf Brust- und Rückenseite markiert.

4.6 Die Nummern müssen auf der Brust mind. 10 cm und auf dem Rücken mind. 15 cm hoch sein. Die Schriftbreite beträgt mindestens 2 cm.

4.7 Auf dem Ärmel des Mannschafts-Captains muss ein Band von 8 x 2 cm sein (andere Farbe als Trikot).

5. Match und Sätze

5.1 Vor Beginn des Spiels nimmt der Schiedsrichter im Beisein der beiden Mannschaftscaptains die Auslosung vor. Der Gewinner der Auslosung wählt den Service oder die Spielfeldseite.

5.2 Seiten- und Aufschlagwechsel nach jedem Satz. Spielerpositionen können bei Satzbeginn geändert werden. Vor einem Entscheidungssatz wird neu ausgelost.

5.3 Ein Match ist gewonnen, wenn eine Mannschaft zwei Sätze für sich entschieden hat. Um einen Satz zu gewinnen sind 25 Punkte nötigt, mit einem Mindestabstand von zwei Treffern.

5.4 Im entscheidenden 3. Satz werden die Seiten gewechselt, sobald eine Mannschaft 13 Punkte erzielt hat. Bei diesem Seitenwechsel müssen die Spieler die selben Positionen übernehmen. Das Anspiel geht an die Mannschaft, die den 13. Punkt erzielt hat.

5.5 Wird im Entscheidungssatz der Seitenwechsel nicht rechtzeitig vom Schiedsrichter eingeleitet, muss dies unmittelbar nachgeholt werden. Die bis dahin erzielten Punkte werden beibehalten.

5.6 Captain oder Coach können beim Schiedsrichter Auszeiten (Time-out) beantragen. Der Schiedsrichter gewährt die Auszeit, sobald das Indiaca-Pad nicht mehr im Spiel ist.

5.7 Während der Auszeit dürfen die Spieler ihr Spielfeld nicht verlassen. Nur dem Coach ist es erlaubt, mit den Spielern zu sprechen. Er darf dabei das Spielfeld nicht betreten.

5.8 Jede Mannschaft kann zwei Auszeiten pro Satz beantragen. Eine Auszeit dauert max. 30 Sekunden. Jede Mannschaft kann zwei nacheinander folgende Auszeiten nehmen; auch sofort nach einer Auszeit des Gegners.

5.9 Jede Mannschaft hat Anrecht auf zwei Spielerwechsel innerhalb eines Satzes. Ausgewechselte Spieler dürfen innerhalb eines Satzes nicht zurück gewechselt werden. Spielerwechsel können auch vor oder nach einer Auszeit durchgeführt werden.

5.10 Vom Platz verwiesene Spieler dürfen nicht ersetzt werden.

5.11 Spielerwechsel können nur nach vorheriger Information des Schiedsrichters erfolgen.

6. Aufschlag (Service)

6.1 Der Aufschlag wird vom Spieler Position 1 hinter der Grundlinie ausgeführt.

6.2 Das Indiaca-Pad wird in einer Hand, nicht über Hüfthöhe, gehalten und mit der andern Hand über das Netz geschlagen.

6.3 Im Augenblick des Aufschlags müssen alle Spieler, mit Ausnahme des Aufschlägers, erkennbar auf bestimmten Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen.
Es sind dies: Hinten rechts Nr. 1, am Netz rechts Nr. 2, am Netz in der Mitte Nr. 3, am Netz links Nr. 4, hinten links Nr. 5. Die Spieler sind an diese Positionen gebunden, bis das Indiaca-Pad die Hand des Aufschlägers verlassen hat.

6.4 Der Aufschläger kann den Aufschlag von jeder Position hinter der gesamten Breite der Grundlinie aus vornehmen.

6.5 Bei Aufschlagwechsel rotiert die neu aufschlagende Mannschaft im Uhrzeigersinn um eine Position.

6.6 Funktionen
Die Rückraumspieler (1 und 5) sind Verteidiger. Sie dürfen in der Angriffszone das Indiaca-Pad nicht über Netzhöhe berühren, um es ins Gegnerfeld zu spielen. In der Angriffszone ist die Position des Fusses beim Absprung oder beim Stehen entscheidend. Verteidiger dürfen nicht blockieren.
Die Netzspieler (2, 3 und 4) sind Angriffsspieler.

6.7 Bei nur vier Spielern in der Mannschaft sind zwei Angriffs- und zwei Verteidigungsspieler. In diesem Fall ist Position 3 nicht besetzt.

6.8 Überschreiten der Linien
Die Linien gehören zum Spielfeld. Während dem Aufschlag darf die Grundlinie nicht betreten werden. Die Mittellinie darf betreten, aber nicht übertreten werden.

7. Spielinstruktionen

7.1 Jede Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen, um das Indiaca-Pad über das Netz zurück zu spielen. Eine Blockabwehr zählt nicht als Berührung.

7.2 Ein Spieler darf das Indiaca-Pad nicht zweimal hintereinander berühren (Ausnahme Block).

7.3 Als Block gilt nur die Abwehr mit beiden Händen über dem Kopf, unmittelbar am Netz. Die Hände dürfen bei der Berührung nicht vorwärts bewegt werden. Ansonsten gilt die Berührung als Schlag.

7.4 Das Indiaca-Pad darf nicht geführt werden. Es muss die Hand unmittelbar nach der Berührung verlassen.

7.5 Das Indiaca-Pad muss das Netz zwischen den Antennen überqueren.

7.6 Jeder Fehler bedeutet einen Punkt für die Gegner-Mannschaft und gibt ihr das Aufschlagsrecht.

7.7 Das Indiaca-Pad darf das Netz zwischen der linken und rechten Antenne berühren, ausgenommen beim Aufschlag.

7.8 Falls das Indiaca-Pad ein Objekt ausserhalb des Spielfeldes, das Netz ausserhalb der Seitenbegrenzung oder die Antennen berührt, wird dies als Fehler gewertet.

7.9 Ein Spieler darf das Netz, die Spannseile oder die Netzpfosten nicht berühren.

8. Fehler

Folgende Fehler bedeuten einen Gewinnpunkt für den Gegner:

8.1 **Das Indiaca-Pad**

- berührt den Boden im eigenen Feld
- kreuzt die Mittellinie unterhalb des Netzes
- berührt ein Objekt das nicht zum Spielfeld gehört (Ausnahme das Netz zwischen den Seitenbändern)
- wird ins Aus gespielt
- berührt das Netz beim Aufschlag
- wird mehr als drei Mal hintereinander von einer Mannschaft gespielt
- wird gehalten, gefangen oder geworfen

8.2 **Ein Spieler**

- berührt das Netz, die Spannseile oder die Pfosten
- greift unter dem Netz hindurch oder über das Netz. Es ist kein Fehler, wenn nach einem Angriffsschlag eine Hand im Nachführen ins gegnerische Feld reicht und die gegnerische Abwehr dadurch nicht behindert wird.
- betritt das Feld des Gegners. Diese Regel gilt für den ganzen Satz, auch wenn das Indiaca-Pad nicht im Spiel ist.
- berührt zweimal hintereinander das Pad, ohne dass es zwischendurch von einem anderen Spieler gespielt wird, ausgenommen bei einem Block
- führt den Aufschlag nicht korrekt aus
- betritt die Grundlinie beim Aufschlag
- berührt das Indiaca-Pad mit einem andern Körperteil ausser Hand oder Unterarm
- steht im Moment des Aufschlags auf einer falschen Position
- schlägt als Verteidiger in der Angriffszone oberhalb des Netzes zum Gegner
- blockt den gegnerischen Aufschlag oder schmettert ihn aus der Angriffszone direkt zurück. Erlaubt ist das direkte Zurückspiel mit steigender Flugbahn.
- führt den Aufschlag nicht innerhalb 5 Sek. nach dem Schiedsrichterpfiff aus
- wird vom Schiedsrichter wegen Unsportlichkeit mit der roten Karte bestraft

- wird vom Schiedsrichter wegen wiederholter Unsportlichkeit mit der gelben und roten Karte in einer Hand bestraft und vom laufenden Satz ausgeschlossen
- wird vom Schiedsrichter nach wiederholter grober Unsportlichkeit oder Tätlichkeit mit der gelben und der roten Karte (getrennt) für das restliche Spiel disqualifiziert

9. Doppelfehler

Ein Doppelfehler wird erkannt, wenn zwei Gegner gleichzeitig einen Fehler begehen (z.B. die Mittellinie überschreiten, Berührung des Netzes etc.). In diesem Fall wird der Aufschlag wiederholt. Der Fehler wird keiner Mannschaft angerechnet.

10. Spielleitung / Schiedsrichter

10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, welcher von einem Schreiber und zwei Linienrichtern unterstützt wird. Es können auch zwei Schiedsrichter eingesetzt werden.

10.2 Vor dem Spiel überzeugt sich der Schiedsrichter vom regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Indiaca-Pads und der Spielkleidung. Er nimmt mit den Mannschaftsführern die Auslosung vor und sorgt für die Richtigkeit des Spielbetriebes.

10.3 Er eröffnet und beendet das Spiel. Er hat das Recht es zu unterbrechen oder abzubrechen. Er zeigt seine Entscheide durch eindeutige Zeichen (Pfiff, Handzeichen, Zuruf) an.

10.4 Spielunterbrechungen können vom Schiedsrichter bei Störungen von aussen oder bei Materialfehler vorgenommen werden (Federbruch, Netzbeschädigung, Indiaca-Pad bleibt im Netz hängen). Das Spiel wird mit der Wiederholung des Aufschlages fortgeführt. Als Fehler wird gewertet, wenn das Indiaca-Pad nach der dritten Berührung einer Mannschaft ins Netz gespielt wird und dort hängen bleibt.

10.5 Der Schiedsrichter stellt sicher, dass das Regeln eingehalten wird und fällt alle Entscheide. Seine Entscheide sind endgültig.

10.6 Der Schiedsrichter sorgt für die korrekte Verbuchung der Punkte durch den Schreiber und gibt bei Satzende das Resultat bekannt.

10.7 Der Schiedsrichter hält sich während des Spiels ausserhalb des Spielfeldes auf. Er steht in der Nähe eines Pfostens und positioniert sich so, dass er beide Mannschaftsfelder gut überblicken kann.

10.8 Nach dem Spiel bestätigt der Schiedsrichter mit seiner Unterschrift auf dem Spielbericht die Richtigkeit des Resultats.

10.9 Die Linienrichter positionieren sich an den Endpunkten der dem Schiedsrichter gegenüber liegenden Seitenlinien, so dass sie die dem Schiedsrichter gegenüberliegende Seitenlinie und je eine der Grundlinien sehen können. Sie unterstützen den Schiedsrichter und zeigen Linienfehler (Ausbälle) durch Erheben ihrer Arme oder einer Fahne an.

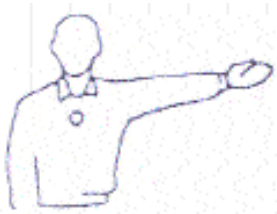
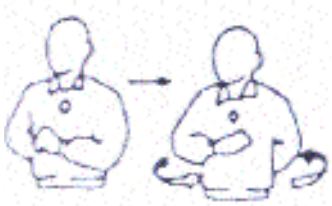
10.10 Der Schreiber steht dem Schiedsrichter gegenüber und bucht die Punkte auf dem Zählerbrett. Er bestätigt seine Aufzeichnungen am Ende des Spiels mit seiner Unterschrift.

10.11 Linienrichter und Schreiber werden von den spielfreien Mannschaften gestellt. Die Turnierleitung kann auch andere neutrale Personen einsetzen.

Die offiziellen Indiaca-Regeln in englischer Sprache wurden durch das Board der IIA anlässlich der Sitzung in Aarau/Schweiz vom Januar 2001 abgenommen. Die vorliegenden Regeln entsprechen einer sinngemässen Übersetzung ins Deutsche.

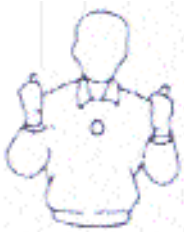
(Spieler, Schiedsrichter, Linienrichter, Schreiber - im obigen Text nur in männlicher Form erwähnt - gilt selbstverständlich auch für die weibliche Form).

11. Schiedsrichter Handzeichen

Handzeichen	Ausführung	Grund
	Armbewegung um die Richtung des Aufschlags anzuzeigen	Aufforderung zum Aufschlag
	Arm in der Richtung der Mannschaft ausstrecken die aufschlagen soll	Aufschlaggewinn der Mannschaft anzeigen
	Einen Arm vor der Brust, den andern hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen	Feldwechsel
	Handfläche einer Hand über die vertikal gehaltenen Finger der andern Hand	Auszeit (Time-out)
	Kreisen der Vorderarme um-einander	Spieler auswechseln
	Bei Verwarnung die gelbe Karte zeigen Bei Bestrafung die rote Karte zeigen	Verwarnung oder Bestrafung wegen unkorrektem oder unsportlichem Verhalten

Handzeichen	Ausführung	Grund
	Anzeigen beider Karten zusammen für Ausschluss	Ausschluss für den laufenden Satz. Ein ausgeschlossener Spieler darf nicht ersetzt werden.
	Anzeigen beider Karten getrennt für Disqualifikation	Disqualifikation für das restliche Spiel. Der Spieler darf im laufenden Satz nicht ersetzt werden.
	Vorderarme vor der Brust kreuzen, Hände offen	Ende des Satzes (oder Match)
	Fünf Finger aufhalten, gespreizt	Verspätung des Aufschlags. Der Aufschlag muss innerhalb 5 Sek. nach dem Schiedsrichter-Pfiff erfolgen.
	Beide Arme senkrecht hochhalten, Handfläche nach vorne, Hände schulterbreit auseinander	Fehlerhafter Block
	Kreisen mit dem Zeigefinger	Fehler in der Position oder Rotation
	Mit gestrecktem Arm und Finger gegen den Boden zeigen	Indiaca-Pad innerhalb

Handzeichen	Ausführung	Grund
	Vorderarme vertikal heben, Hände offen, Handfläche in Richtung Körper	Indiaca-Pad ausserhalb («out»)
	Vorderarm langsam heben, Handfläche nach oben	Indiaca-Pad gehalten oder geführt
	Zwei Finger heben, gespreizt	Doppelkontakt, zweimal hintereinander berührt
	Vier Finger heben, gespreizt	Vier Schläge innerhalb derselben Mannschaft
	Hand senken von Hüfthöhe Richtung Boden, Handfläche nach oben gerichtet	Unkorrekter Schlag oder falscher Aufschlag
	Netz oben oder auf der Seite berühren (je nach Fehler)	Netz berührt durch Spieler oder durch Indiaca-Pad beim Aufschlag
	Mit dem Vorderarm Bewegung von oben nach unten	Angriffsschlag durch Verteidigungsspieler in der Angriffszone oder Aufschlag direkt zurück schmettern

Handzeichen	Ausführung	Grund
	Auf die Mittellinie zeigen	Übertreten der Mittellinie oder das Indiaca-Pad kreuzt das Netz unten durch
	Beide Daumen senkrecht nach oben halten	Doppelfehler und Wiederholung
	Mit der inneren Handfläche über die Finger der andern Hand streichen, senkrecht gehalten	Indiaca-Pad berührt oder gestreift («touche»)

12. Linienrichter Flaggenzeichen

Handzeichen	Ausführung	Grund
	Mit Flagge nach unten zeigen	Indiaca-Pad innerhalb
	Flagge vertikal halten nach oben	Indiaca-Pad ausserhalb («out»)
	Flagge heben und mit der Handfläche der freien Hand oben berühren	Indiaca-Pad berührt («touche»)
	Flagge über dem Kopf hin und her schwenken und auf die Antenne bzw. auf die Grundlinie zeigen	Indiaca-Pad fliegt ausserhalb der Antennen über das Netz bzw. der Spieler betritt beim Aufschlag die Grundlinie
	Anheben der Flagge und beide Arme und Hände vor der Brust kreuzen	Linienrichterentscheid unmöglich

Notizen:

Notizen:

Notizen:

Der Schweizerische Turnverband STV dankt seinen Sponsorpartnern für die gute Zusammenarbeit

La Fédération suisse de gymnastique FSG remercie ses sponsors de l'excellente collaboration

Sponsoren des STV
Sponsors FSG

winterthur	**Generalsponsor und «Partner des STV»** Sponsor général et «Partenaire de la FSG»
Reebok	**Offizieller Bekleidungspartner** Fournisseur officiel (habillement)
ae alder eisenhut	**Offizieller Turn- und Sportgerätelieferant** Fournisseur officiel (engins de gymnastique)
	Offizieller Fahrzeugpartner Partenaire officiel (véhicules)
kontikisaga	**Offizieller Reisepartner** Agence officielle de voyages
riegagym	**Offizieller Ausrüster des Nationalkaders RG** Fournisseur officiel (habillement des gymnastes des cadres GR)
Schulzentrum	**Ausbildungssponsor der Nationalkader** Sponsor (formation des gymnastes des cadres)

Partnerorganisationen des STV
Organisations partenaires de la FSG

swiss olympic association	**Swiss Olympic Association** Swiss Olympic Association
sporthilfe.ch	**Schweizer Sporthilfe** Aide sportive suisse
SPORT-TOTO	**SPORT-TOTO** SPORT-TOTO