Der Schweizerische Turnverband STV dankt seinen Partnern für die gute Zusammenarbeit

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

Partner des STV
Partenaires de la FSG

Reebok

alder + eisenhut

CARLA SPORT MOREAU

Ford

progres.ch
gesund versichert

milch lait latte

feusi
Schulzentrum

Partnerorganisationen des STV
Organisations partenaires de la FSG

swiss olympic association

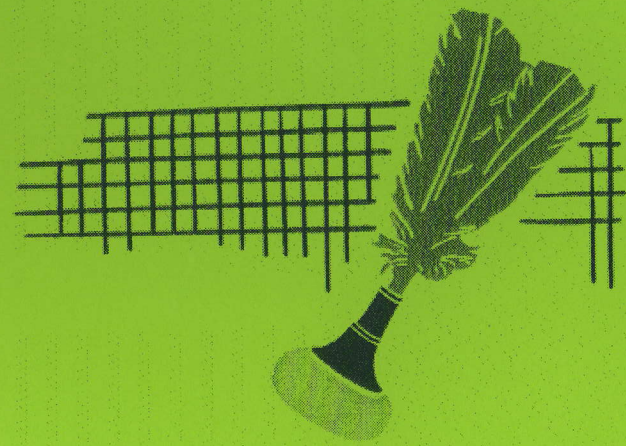
sporthilfe.ch

SPORT-TOTO

Jugend+Sport

Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse de gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica

Indiaca-Regeln



Indiaca-Regeln, Ausgabe Januar 2005

Herausgeber: Schweizerischer Turnverband
Bahnhofstrasse 38
5001 Aarau

Verfasser: Abteilung Aktive / Ressort Spiele /
Fachgruppe Spieltrends und Fachteste

Ausgabe: Januar 2005

Copyright: Schweizerischer Turnverband

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

INHALTSVERZEICHNIS

Spielgedanke 3
1. Spielfeld 3
2. Netz und Pfosten 3
3. Spielgerät – Indiaca 4
4. Mannschaften 4
5. Leiter der Mannschaften 5
6. Punkt , Satz und Spielgewinn 6
7. Spielstruktur 7
8. Spielerauswechslung 8
9. Spielaktionen 9
10. Spielen des Pads 9
11. Pad am Netz 10
12. Spieler am Netz 11
13. Aufschlag 11
14. Angriffschlag 12
15. Block 13
16. Reguläre Spielunterbrechungen 13
17. Spielverzögerungen 14
18. Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen 14
19. Seitenwechsel 14
20. Anforderungen an das Verhalten 15
21. Unkorrektes Verhalten und Sanktionen 15
22. Schiedsgericht und Verfahrensweisen 16
23. Schiedsrichter 16
24. Schreiber 17
25. Linienrichter 18
26. Offizielle Zeichen 19
27. Senioren Zusatz-Bestimmungen 19
Diagramm 1: Offizielle Schiedsrichterhandzeichen 20
Diagramm 2: Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter 24

Spielgedanke

Indiaca ist ein Sportspiel, das von zwei Mannschaften auf einem, von einem Netz getrennten, Spielfeld gespielt wird. Dabei wird ein spezielles Indiaca-Pad 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, den Indiaca-Pad regelgerecht so über das Netz zu spielen, dass er den Boden innerhalb des gegnerischen Mannschaftsfeldes berührt, und zu verhindern, dass das Pad im eigenen Feld den Boden berührt. Jede Mannschaft darf das Pad dreimal (zusätzlich zum Blockkontakt) spielen, um ihn ins gegnerische Feld zurückzuschlagen.

Mit einem Aufschlag wird das Pad dadurch ins Spiel gebracht, dass der aufschlagende Spieler das Indiaca-Pad über das Netz ins gegnerische Feld schlägt. Der Spielzug geht solange weiter, bis das Pad den Boden oder den Körper eines Spielers (mit Ausnahme der Hände und Arme bis zu den Ellenbogen) berührt, bis das Pad ins „Aus" gespielt wird oder eine Mannschaft das Pad nicht regelgerecht zurückspielt.

Bei Indiaca bekommt diejenige Mannschaft, die den Spielzug gewonnen hat, einen Punkt und erhält das Aufschlagrecht. Wenn die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht erhält, rücken die Spieler dieser Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn weiter. Die Rotation stellt sicher, dass die Spieler sowohl am Netz, als auch im Rückraum spielen.

1. Spielfeld

1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m x 6,10 m. Es wird durch die Mittellinie in zwei Mannschaftsfelder geteilt (8 m x 6,10 m). Der Boden muss waagerecht und eben sein.

1.2 Alle Spielfeldlinien müssen deutlich markiert und 4 – 5 cm breit sein.

1.3 Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld. Die Mittellinie gehört zu beiden Mannschaftsfeldern. Die Aufschlagzone ist hinter der Grundlinie, begrenzt durch die gedachten Verlängerungen der Seitenlinien und durch das Ende der Freizone.

1.4 Die Freizone umgibt das Spielfeld.

1.5 Jedem Mannschaftsfeld wird 3 m von der Mittellinie entfernt eine Angrifflinie gezogen. Die Zonen zwischen Angrifflinie und Mittellinie (einschließlich der Linien) werden „Angriffzonen" genannt. Die „Angriffzonen" erstrecken sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.

2. Netz und Pfosten

2.1 Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt. Das Netz muss mindestens 610 cm breit und 80 cm hoch sein, jedoch nicht höher als 120 cm, und aus vier bis fünf cm weiten quadratischen Maschen bestehen.

2.2 Die Netzhöhe ist:

Männer:	235 cm
Frauen:	220 cm
Mixed:	225 cm

2.2.1 Die Netzhöhe in den Jugend- und Seniorenklassen ist:

Jugend 11-16	200 cm
Männer 35+	225 cm
Frauen 35+	210 cm
Mixed 35+	215 cm
Senioren	200 cm

2.3 Die Netzhöhe wird in der Spielfeldmitte gemessen. An den beiden Netzenden (über den Seitenlinien) müssen die Netzhöhen identisch sein und dürfen die offizielle Höhe um nicht mehr als 2 cm überschreiten.

2.4 Die Netzpfosten müssen mindestens 50 cm von den Seitenlinien entfernt fixiert sein. Sie dürfen den Schiedsrichter nicht behindern.

2.5 Direkt über den Seitenlinien sind zwei weiße Seitenbänder, 3-5 cm breit und 80-120 cm hoch, am Netz angebracht. Sie gelten als Teil des Netzes.

2.6 Zwei Antennen sind am äußeren Rand der Seitenbänder an gegenüberliegenden Enden des Netzes befestigt. Die Spitze jeder Antenne ragt über das Netz hinaus. Die Antennen begrenzen seitlich den Raum, in welchem das Pad das Netz überqueren muss.

2.7 Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 180 cm Länge und 10 mm Durchmesser, hergestellt aus Glasfieber oder ähnlichem Material.

2.8 Die oberen 80 cm jeder Antenne ragen über das Netz und sind markiert mit jeweils 10 cm breiten Streifen kontrastierender Farben, bevorzugt rot und weiß.

3. Spielgerät – Indiaca

3.1 Die Indiaca muss fehlerfrei sein und vier unbeschädigte Federn haben.

3.1.1 Als Spielgerät dient einheitlich die „Indiaca Turnier".

3.1.2 Jede Mannschaft hat vor Spielbeginn zwei spielfähige Indiacas beim Schiedsrichter für die Dauer des Spiels abzugeben.

4. Mannschaften

4.1 Eine Mannschaft besteht aus Spielern und Auswechselspielern. Höchstens zehn verschiedene Spieler dürfen in einem Spiel eingesetzt werden.

4.2 Eine Mannschaft spielt mit fünf Spielern auf dem Feld. Eine Mannschaft ist jedoch auch mit nur vier Spielern spielberechtigt. Spezielle Wettkampfregeln können fünf Spieler vorschreiben.

4.2.1 Nur die Spieler, die auf dem Aufstellungsbogen aufgeführt sind, dürfen an diesem Spiel teilnehmen. Wenn die Mannschaftsführer den Bogen unterzeichnet haben, können die aufgelisteten Spieler nicht mehr ausgetauscht werden.

4.3 Bei Mixed-Mannschaften müssen mindestens zwei Männer und zwei Frauen auf dem Spielfeld sein.

4.4 Ein Spieler darf in einem Turnier nur in einer Mannschaft spielen. Spezielle Wettkampfregelungen können es gestatten, dass Spieler bei einem Wettkampf in zwei Disziplinen (Männer und Mixed oder Frauen und Mixed) spielen dürfen.

4.4.1 In STV-Wettkämpfen ist es den Spielern erlaubt, in zwei Disziplinen, in einer Männer- bzw. Frauen- Klasse und in einer Mixed-Klasse, zu spielen.

4.5 Ein Spieler wird vor Spielbeginn zum Mannschaftsführer ernannt und ist alleiniger Sprecher dieser Mannschaft.

4.5.1 Der Mannschaftsführer muss auf dem Ärmel seines Trikots eine Mannschaftsführerbinde, mindestens 2 cm breit, in einer anderen Farbe als der des Trikots tragen.

4.6 Die Mannschaft sollte eine einheitliche Spielkleidung tragen.

4.6.1 Die Ausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, Sporthose und Sportschuhen. Trikots und Sporthosen müssen einheitlich sein. Knieschoner sind erlaubt. Die Trikots der Spieler müssen von 1-99 (jeweils einschließlich) nummeriert sein. Die Nummern müssen auf dem Trikot vorne und hinten platziert sein. Die Nummern müssen sich von der Farbe und Helligkeit der Trikots deutlich abheben. Die Nummer auf der Brust muss mindestens 10 cm hoch sein, die Nummer auf dem Rücken mindestens 15 cm. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, sollte mindestens 2 cm breit sein.

4.7 Jede Mannschaft darf zwei Spieler in jedem Satz auswechseln. Ausgewechselte Spieler dürfen im gleichen Satz nicht wieder eingesetzt werden.

4.8 Spieler, die mit Platzverweis bestraft wurden, dürfen im gleichen Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

4.9 Auswechslungen können nur erfolgen, wenn das Pad aus dem Spiel ist, nach vorheriger Anmeldung beim Schiedsrichter.

5. Leiter der Mannschaften

Der Mannschaftsführer und der Trainer sind die Leiter der Mannschaft. Sie sind verantwortlich für das Verhalten und die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder.

5.1 Mannschaftsführer

5.1.1 Vor dem Spiel unterzeichnet der Mannschaftsführer den Aufstellungsbogen, und vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung (Münzwurf). Ein Mannschaftsführer muss auf dem Aufstellungsbogen vermerkt sein.

5.1.2 Der Mannschaftsführer muss durch eine Mannschaftsführerbinde zu erkennen sein. (siehe 4.6.1)

5.1.3 Während des Spiels ist der Mannschaftsführer Spielführer, solange er Feldspieler ist. Ist er nicht auf dem Feld, muss der Trainer oder der Mannschaftsführer selbst einen der Feldspieler zum Spielführer ernennen, bis zu seiner Auswechslung oder bis der Mannschaftsführer ins Spiel zurückkehrt. Während des Spiels beantragt der Mannschaftsführer Auswechslungen und Timeouts.

5.1.4 Nach Spielende
- a dankt der Mannschaftsführer den Schiedsrichtern und unterschreibt den Spielberichtsbogen, um das Ergebnis zu bestätigen.
- b darf der Mannschaftsführer ein zuvor angezeigtes Nichteinverständnis mit einer Schiedsrichterentscheidung als Protest bestätigen, indem er es auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

5.2 Trainer

5.2.1. Der Trainer leitet das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Feldes. Ebenso wie der Mannschaftsführer kann er die Startaufstellungen und die Positionen seiner Mannschaft bestimmen, Spielerwechsel und Timeouts vornehmen. Dazu wendet er sich an den zweiten Schiedsrichter. Er darf den Spielern auf dem Feld Anweisungen geben, allerdings ohne das Spiel zu stören oder zu verzögern.

6. Punkt, Satz und Spielgewinn

6.1 Punktgewinn

6.1.1 Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie nicht regelgerecht handelt. Der Schiedsrichter bewertet die Fehler und setzt den Regeln entsprechend die Folgen fest. Werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet. Werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf Doppelfehler entschieden und der Spielzug wird wiederholt.

6.1.2 Folgen eines Fehlers
Die Folge eines Fehlers ist der Aufschlagverlust. Der Gegner der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, gewinnt den Spielzug und bekommt einen Punkt.

6.2 Satzgewinn

Ein Satz wird gewonnen von der Mannschaft, die
- a in einem Satzspiel als erste 25 Punkte erzielt. Das Spiel wird fortgesetzt bis ein Zweipunkte- Vorsprung erreicht wird (27-25, 28-26 usw.),

b. in einem Zeitspiel am Ende der festgesetzten Zeit mehr Punkte erreicht hat. Bei Punktegleichstand endet der Satz unentschieden. Ist für den speziellen Wettkampf eine Entscheidung geplant (Halbfinale/ Finale usw.), muss es eine Verlängerung geben.

6.2.1 Spezielle Regelungen für Zeitspiele:
a In einem Zeitspiel ist der Spielzug mit dem Schlusssignal beendet, keine Mannschaft gewinnt einen Punkt.
b Bei außergewöhnlichen Spielunterbrechungen (Verletzung usw.) muss die verloren gegangene Zeit nachgespielt werden. Der Schiedsrichter muss den Mannschaften die Nachspielzeit bekannt geben.

6.3 Spielgewinn

Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die den Regeln des bestimmten Wettkampfs entsprechend
a in Satzspielen, zwei oder drei Sätze gewinnt,
b in Zeitspielen in der Summe der Sätze einen höheren Punktestand erreicht. Sind die Punkte gleich, so endet das Spiel unentschieden.

6.4 Nichtantreten und unvollständige Mannschaft

6.4.1 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird sie als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel, in Satzspielen den Regeln des bestimmten Wettkampfes entsprechend entweder
a mit dem Ergebnis 0:2 für das Spiel in einem Drei-Satz-Spiel und 0:25 Punkte für jeden Satz, oder
b 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 sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird als nicht angetreten erklärt mit dem gleichen Ergebnis wie in Regel 6.4.1

6.4.3 Eine für den Satz oder das Spiel als „unvollständig" erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satzgewinn fehlenden Punkte oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze.

7. Spielstruktur

7.1 Erster Aufschlag

Das Recht, im ersten Satz eines Spieles den ersten Aufschlag oder die Spielfeldseite zu wählen, kann ausgelost werden oder durch spezielle Wettkampfregeln bestimmt werden.

7.1.1 Vor dem Spiel vollzieht der erste Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseite im ersten Satz zu entscheiden. Vor einem Entscheidungssatz wird eine neue Auslosung durchgeführt. Die Auslosung findet im Beisein der beiden Mannschaftsführer statt. Der Gewinner der Auslosung wählt das Aufschlagrecht oder die Spielfeldseite.

7.2 Positionen

In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler das Pad schlägt, müssen die Spieler beider Mannschaften (ausgenommen der Aufschlagspieler) innerhalb ihres Spielfeldes auf den korrekten Positionen sein.

7.2.1 Die Positionen der Spieler werden wie folgt nummeriert: Die drei Spieler entlang des Netzes sind Angriffspieler und nehmen die Positionen IV (Vorne - Links), III (Vorne - Mitte) und II (Vorne -Rechts) ein.
Die beiden anderen sind Rückraumspieler und nehmen die Positionen V (Hinten - Links), und I (Hinten - Rechts) ein.

7.2.2 Im Augenblick des Aufschlags müssen die Rückraumspieler außerhalb der Angriffszone und weiter vom Netz entfernt als die Angriffspieler sein. Die Angriff- und Rückraumspieler müssen die Positionen nacheinander einnehmen gemäß der Regel 7.2.1.

7.2.3 Die Positionen der Füße beim Absprung oder im Stand sind entscheidend.

7.2.4 Die Spieler der Aufschlagmannschaft dürfen dem Gegner nicht die Sicht versperren auf den Aufschlagkontakt oder die Flugbahn des Pads.

7.2.5 Nach dem Aufschlag dürfen sich die Spieler umherbewegen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen.

7.2.6 Die Mannschaft begeht einen Positionsfehler, falls irgendein Spieler der Mannschaft sich in dem Moment nicht auf seiner richtigen Position befindet, in dem der Aufschlagspieler das Pad schlägt.

7.2.7 Macht der Aufschlagspieler im Moment des Schlagens einen Fehler, so zählt dieser als der zuerst begangene Fehler und wird geahndet und nicht der Positionsfehler.

7.2.8 Wird der Aufschlag nach dem Schlagen des Pads fehlerhaft, ist der Positionsfehler zu ahnden.

7.3 Rotation

Wenn die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen hat, rücken ihre Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

7.3.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht der Rotationsfolge entsprechend erfolgt. Dies führt zu folgenden Konsequenzen:
a die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt,
b die gegnerische Mannschaft gewinnt das Aufschlagrecht,
c die Spieler werden in ihre richtigen Positionen gestellt.

8. Spielerauswechslung

Eine Auswechslung ist der Vorgang, bei dem ein Spieler das Spielfeld verlässt und ein Auswechselspieler seine Position einnimmt. Eine Auswechslung muss vom Schiedsrichter genehmigt werden.

8.1 Auswechselbeschränkung
Eine Mannschaft darf höchstens zwei Auswechslungen in jedem Satz durchführen. Ein oder zwei Spieler dürfen zur gleichen Zeit ausgewechselt werden. Die Positionen der anderen Spieler müssen während der Auswechslung gleich bleiben. Auswechslungen sind bei Zeitspielen nicht gestattet.

8.2 Auswechslung bei Platzverweis oder Disqualifikation Ein vom Platz gestellter Spieler kann durch eine reguläre Auswechslung ersetzt werden (Regel 8.1.). Ein disqualifizierter Spieler kann in diesem Wettkampf nicht mehr eingesetzt werden.

9. Spielaktionen

9.1 Pad im Spiel
Das Pad ist im Spiel von dem Zeitpunkt an, in dem der vom Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.

9.2 Pad aus dem Spiel
Das Pad ist aus dem Spiel in dem Augenblick, in dem ein vom Schiedsrichter gepfiffener Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs maßgebend.

9.3 Pad "IN"
Das Pad ist "in", wenn die Indiaca- Schlagfläche den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

9.4 Pad "AUS"
Das Pad ist im "aus", wenn
a die Schlagfläche des Indiaca- Pads vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt,
b irgendein Teil des Pads die Decke berührt, einen Gegenstand außerhalb des Feldes, oder eine Person, die nicht im Spiel ist,
c irgendein Teil des Pads die Antennen, Pfosten oder Spannseile berührt, oder das Netz außerhalb der Seitenbänder,
d Das Pad die Netzebene nicht innerhalb des Überflugbereichs überquert.

10. Spielen des Pads

Jede Mannschaft muss auf ihrer Seite des Spielfeldes und der Freizone spielen.

10.1 Schläge je Mannschaft
Jede Mannschaft darf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block, Regel 15) benötigen, um das Pad über das Netz zurückzuspielen. Werden mehr als drei Schläge benötigt, begeht die Mannschaft den Fehler "vier Schläge". Als Schläge der Mannschaft zählen nicht nur absichtliche Schläge der Spieler, sondern auch unbeabsichtigte Pad-Kontakte.

10.2 Aufeinanderfolgende Berührungen
Ein Spieler darf das Pad nicht zweimal hintereinander berühren, außer beim Block (Regel 15.2).

10.3 Merkmale eines Schlages
a Das Pad muss fehlerfrei geschlagen werden, er darf nicht geführt, gehalten und/oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung abprallen.
b Das Pad darf kein Körperteil berühren, außer Hand und Arm bis zum Ellenbogen.
c Das Pad darf mit einer Hand oder mit dem Arm bis zum Ellenbogen berührt werden.

10.4 Spiel mit einer Hand
Das Pad wird mit einer Hand gespielt, außer beim Block oder bei der Abwehr eines Angriffschlages. In diesen Fällen ist ein Spielen mit zwei Händen erlaubt.

10.5 Fehler beim Spielen des Pads
a Vier Schläge:
Eine Mannschaft schlägt das Pad viermal oder öfter bevor er zurückgespielt wird. (Regel 10.1.)
b Schlag mit Hilfestellung:
Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/ Gegenstandes, um das Pad zu erreichen.
c Gehaltenes Pad:
Ein Spieler schlägt nicht korrekt, sondern führt, hält oder wirft das Pad.
d Doppelschlag:
Ein Spieler schlägt das Pad zweimal hintereinander oder das Pad berührt mehrere Körperteile nacheinander.
e Körperberührung
Das Pad berührt den Körper des Spielers (außer Hand und Arm bis zum Ellenbogen).
f Spiel mit zwei Händen:
beide Hände eines Spielers berühren sich im Augenblick des Schlages (außer beim Block oder bei der Abwehr eines Angriffschlages).

11. Pad am Netz

11.1 Pad überquert das Netz
Der zum Feld des Gegners gespielte Pad muss innerhalb des Überflugbereichs das Netz überqueren. Der Überflugbereich ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird: unten durch die Oberkante des Netzes, seitlich durch die Seitenbänder / Antennen und deren gedachte Verlängerung, oben durch die Decke.

11.2 Pad berührt das Netz
Das Pad darf das Netz während des Spiels beim Überqueren des Netzes berühren, außer beim Aufschlag.

11.3 Pad im Netz
Ein ins Netz gespielter Pad darf im Rahmen der drei Schläge der Mannschaft weitergespielt werden. Berührt das Pad beim Aufschlag das Netz, gilt er als verloren.

12. Spieler am Netz

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

12.2 Das Überqueren der Mittellinie unter dem Netz mit irgendeinem Körperteil ist ein Fehler.

12.3 Netzberührung
Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz ist ein Fehler.

12.4 Fehler eines Spielers am Netz:
a Ein Spieler dringt in den gegnerischen Spielraum ein, über oder unter dem Netz.
b Ein Spieler dringt in das Spielfeld oder die Freizone des Gegners ein.
c Ein Spieler berührt das Netz, die Antennen, Seile oder Pfosten.

13. Aufschlag

Das Pad wird mit einem Aufschlag vom rechten Rückraumspieler (I) aus der Aufschlagzone ins Spiel gebracht.

13.1 Erster Aufschlag in einem Satz
Der erste Aufschlag im ersten Satz und im Entscheidungssatz wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Aufschlagrecht erlangt hat. Die anderen Sätze beginnen mit dem Aufschlag derjenigen Mannschaft, die im vorangegangenen Satz nicht den ersten Aufschlag hatte.

13.2 Aufschlagreihenfolge
a Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt und punktet, schlägt derjenige Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (oder sein Auswechselspieler), erneut auf.
b Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt und punktet, dann rotiert diese Mannschaft bevor sie aufschlägt. Der Spieler, der von der Vorne- Rechts-Position zur Hinten- Rechts-Position wechselt, führt den Aufschlag aus. (Die anderen Spieler rotieren um eine Position im Uhrzeigersinn.)

13.3 Genehmigung des Aufschlags
Der Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass der Aufschlagspieler in Pad-Besitz ist und die Mannschaften spielbereit sind.

13.4 Ausführung des Aufschlags

13.4.1 Um den Aufschlag durchzuführen hält der Spieler die Indiaca mit einer Hand an der Stelle fest, an der die Federn mit dem Pad verbunden sind. Er hält das Pad nicht über Hüfthöhe und schlägt mit der anderen Hand so von unten gegen das Pad, dass dieser über das Netz ins gegnerische Feld fliegt. Der Aufschlag ist dann ausgeführt, wenn das Pad von der Schlaghand wegfliegt.

13.4.2 Im Moment des Schlages darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch die Fläche außerhalb der Aufschlagzone berühren. Nach dem Schlag darf er das Spielfeld und die Freizone seiner Mannschaft überall betreten.

13.4.3 Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.

13.4.4 Der Aufschlagspieler muss das Pad nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag innerhalb von 5 Sekunden schlagen (siehe 17).

13.5 Aufschlagfehler

13.5.1 Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht.
Der Aufschlagspieler
a hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein,
b führt den Aufschlag nicht richtig aus.

13.5.2 Aufschlagfehler nach dem Aufschlag
Nach dem korrekten Schlagen des Pads wird der Aufschlag fehlerhaft, wenn das Pad:
a einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt,
b das Netz nicht innerhalb des Überflugbereichs überquert,
c das Netz, eine Antenne oder andere äußere Gegenstände berührt,
d. ins "Aus" geht,
e einen Sichtblock überfliegt.

14. Angriffschlag

Alle Aktionen, bei denen das Pad in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffschläge.

14.1 Einschränkungen für Angriffschläge

14.1.1 Ein Angriffspieler darf einen Angriffschlag in jeder Höhe ausführen und von jeder Stelle aus auf dem Spielfeld oder der Freizone, vorausgesetzt der Pad-Kontakt erfolgt in seinem eigenen Spielraum.

14.1.2 Ein Rückraumspieler darf einen Angriffschlag von hinter der Angriffzone aus in jeder Höhe ausführen, wobei gilt:
a beim Absprung darf der Fuß bzw. dürfen die Füße des Spielers die Angrifflinie weder berührt noch überschritten haben,
b nach dem Schlag darf der Spieler in der Angriffzone landen.

14.1.3 Ein Rückraumspieler darf einen Angriffschlag auch von der Angriffzone aus ausführen, wenn sich das Pad im Augenblick des Kontaktes unterhalb der Netzoberkante befindet.

14.1.4 Kein Spieler darf direkt nach dem Aufschlag des Gegners einen Angriffschlag ausführen, wenn sich das Pad dabei in der Angriffzone und oberhalb der Netzoberkante befindet.

14.2 Fehler beim Angriffschlag:

a ein Spieler berührt das Pad im Spielraum des Gegners,
b ein Spieler schlägt das Pad "aus",
c ein Rückraumspieler führt von der Angriffzone einen Angriffschlag aus und das Pad befindet sich beim Schlag oberhalb der Netzoberkante,
d ein Spieler führt einen Angriffschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wenn sich das Pad in der Angriffzone und oberhalb der Netzoberkante befindet.

15. Block

Der Block ist die Aktion von Spielern nahe am Netz, bei der beide Hände höher als die Netzoberkante hochgeführt werden, um das vom Gegner kommenden Pad abzuwehren. Nur Angriffspieler dürfen einen Block ausführen. Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei Spielern nahe nebeneinander vollzogen und ist ausgeführt, wenn das Pad den Block berührt.

15.1 Blocken im gegnerischen Raum
Auch beim Blocken darf der Spieler Arme und Hände nicht über das Netz hinüber führen.

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

15.3 Blocken des Aufschlags
Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.

15.4 Blockfehler:

a der Blockspieler führt seine Hände über das Netz hinüber,
b ein Rückraumspieler führt einen Block aus oder ist an einem Block beteiligt,
c ein Spieler blockt den gegnerischen Aufschlag,
d Das Pad wird vom Block "aus" gespielt.

16. Reguläre Spielunterbrechungen

16.1 Anzahl der regulären Unterbrechungen
Jede Mannschaft hat das Recht auf bis zu zwei Timeouts und auf bis zu zwei Spielerauswechslungen in jedem Satz eines Satzspiels. In einem Zeitspiel gibt es keine Unterbrechungen.

16.2 Timeouts
Eine Timeout dauert 30 Sekunden.

16.2.1 Während der Timeouts dürfen die Spieler zu ihrer Bank gehen. Die Auswechselspieler und der Trainer dürfen das Spielfeld nicht betreten.

16.2.2 Medical-Timeouts
bei Verletzung eines Spielers, während des Spieles, darf ein Medical-Timeout verlangt werden bis max. 3 Min. dies ist unabhängig von den regulären Timeouts.

16.3 Regelwidrige Anträge
Es ist regelwidrig, reguläre Unterbrechungen zu beantragen:

a während eines Spielzugs oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags,
b durch nicht berechtigte Mannschaftsmitglieder,
c um zwei Auswechslungen gleichzeitig vorzunehmen,
d wenn die zulässigen Timeouts und Spielerauswechslungen aufgebraucht sind.

17. Spielverzögerungen

Eine regelwidrige Handlung einer Mannschaft, die eine Wiederaufnahme des Spieles hinausschiebt, ist eine Verzögerung (verzögerte Auswechslung, verzögerter Aufschlag, regelwidrige Anträge, usw.).

17.1 Sanktionen für Verzögerungen
Die erste Verzögerung durch eine Mannschaft in einem Satz, wird mit einer „Ermahnung wegen Verzögerung" (Grüne Karte) geahndet. Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendeinen Spieler oder ein anderes Mitglied derselben Mannschaft im selben Satz, werden als Fehler mit einer "Verwarnung wegen Verzögerung" (Gelbe Karte) geahndet: Verlust des Aufschlagrechts, die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt.

18. Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen

18.1 Bei ernsthaften Unfällen oder äußerer Beeinträchtigung muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. Der Spielzug wird wiederholt.

18.2 Verletzung
Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während das Pad im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Betreuung gestatten, das Feld zu betreten. Der Spielzug wird wiederholt. Kann ein verletzter Spieler nicht ausgewechselt werden, darf die Mannschaft das Turnier mit vier Spielern zu Ende spielen.

19. Seitenwechsel

19.1 Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten, außer vor einem Entscheidungssatz.

19.2 Im Entscheidungssatz eines Satzspiels (3. oder 5.) wechseln die Mannschaften ohne Verzögerung die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft 13 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert (Wechsel über Kreuz). Wird der Seitenwechsel nicht zum richti-

gen Zeitpunkt vollzogen, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Punktestand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.

19.3 Die anderen Mannschaftsmitglieder wechseln zur Bank auf der anderen Spielfeldseite.

20. Anforderungen an das Verhalten

20.1 Sportliches Verhalten
Die Teilnehmer müssen die "Offiziellen Indiaca Regeln" kennen und die Entscheidungen des Schiedsrichters widerspruchslos anerkennen. Im Zweifelsfall darf nur der Spielführer eine Klärung verlangen. Die Teilnehmer haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen des Schiedsrichters zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.

20.2 Fair Play
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, Mitspielern und Zuschauern.

21. Unkorrektes Verhalten und Sanktionen

Unkorrektes Verhalten eines Mannschaftsmitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern muss vom Schiedsrichter geahndet werden mit Ermahnung, Verwarnung, Platzverweis oder Disqualifikation.

21.1 Skala der Sanktionen
Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dieselbe Person im selben Satz oder Spiel wird stufenweise geahndet. Abhängig vom Schweregrad des unkorrekten Verhaltens und dem Urteil des Schiedsrichters werden folgende Sanktionen angewendet:

21.1.1 Ermahnung
Beim ersten oder bei geringfügigem unsportlichen Verhalten:
- a Der Spieler wird ermahnt (GRÜNE KARTE), dieses Verhalten im selben Spiel nicht zu wiederholen.
- b Die Ermahnung wird im Spielberichtsbogen eingetragen.

21.1.2 Verwarnung
- a Eine wiederholte Ermahnung im selben Spiel führt dazu, dass der Spieler verwarnt wird (GELBE KARTE) und mit Aufschlagverlust bestraft wird (der Gegner erhält einen Punkt),
- b Für unsportliches Verhalten wird der Spieler verwarnt (GELBE KARTE) oder vom Platz gestellt (ROTE KARTE) und seine Mannschaft verliert das Aufschlagrecht (der Gegner erhält einen Punkt),
- c Die Verwarnung wird im Spielberichtsbogen eingetragen.

21.1.3 Platzverweis
- a Wiederholtes unsportliches Verhalten desselben Spielers (zwei GELBE KARTEN) in einem Spiel wird geahndet mit einem Platzverweis (ROTE KARTE).
- b Ein Mannschaftsmitglied, das mit Platzverweis bestraft wird, muss den Spielbereich, die Bank und die Aufwärmzone für den Rest des Spieles verlassen.
- c Der Platzverweis wird im Spielberichtsbogen eingetragen.

21.1.4 Disqualifikation
- a Für aggressives Verhalten oder Tätlichkeit wird der Spieler disqualifiziert. Disqualifikation aufgrund von einem beleidigenden oder aggressivem Verhalten erfordert keine vorausgegangene Sanktion.
- b Ein Spieler, der in zwei Spielen hintereinander hinausgestellt wird, gilt als disqualifiziert.
- c Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss den Spielbereich und die Bank verlassen und ist disqualifiziert für den gesamten Wettbewerb.
- d Die Disqualifikation wird im Spielberichtsbogen eingetragen.

22. Schiedsgericht und Verfahrensweisen

Das Schiedsgericht für ein Spiel besteht aus folgenden Offiziellen: Schiedsrichter und Schreiber. Falls ergänzende Regeln einen zweiten Schiedsrichter verlangen, werden die Aufgaben zwischen dem ersten und zweiten Schiedsrichter aufgeteilt. Ergänzende Regeln können auch zwei Linienrichter verlangen.

23. Schiedsrichter

23.1 Standort
Der Schiedsrichter erfüllt seine Aufgaben stehend auf einem Schiedsrichter-Stand an einem Netzende. (Fenster im Rücken)

23.2 Befugnisse
Der Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Mannschaften. Während des Spiels sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist berechtigt, die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn er feststellt, dass diese sich geirrt haben. Der Schiedsrichter kann bei Bedarf ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, ersetzen lassen. Er kontrolliert auch die Arbeit aller Assistenten.

23.3 Zweiter Schiedsrichter

23.3.1 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.

23.3.2 Befugnisse
Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber auch seinen eigenen Zuständigkeitsbereich. Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Arbeit fortzuführen, muss der zweite Schiedsrichter den ersten Schiedsrichter ersetzen. Der zweite Schiedsrichter darf ohne zu pfeifen auch Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf bestehen.

23.3.3 Der zweite Schiedsrichter
- a kontrolliert die Arbeit des Schreibers,
- b überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren unkorrektes Verhalten dem ersten Schiedsrichter,
- d kontrolliert die Anzahl der von jeder Mannschaft in Anspruch genommenen Timeouts und Auswechslungen und zeigt bei dem zweiten Timeout sowie bei der zweiten Auswechslung die entsprechende Anzahl dem ersten Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an,
- e genehmigt im Falle einer Verletzung eines Spielers eine Erholungszeit von 3 Minuten,
- f überprüft den Zustand des Fußbodens, vor allem in der Angriffzone. Ebenso überprüft er während des Spiels, ob Das Pad noch den Regeln entspricht.

23.4 Zuständigkeiten

23.4.1 Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz und immer, wenn es erforderlich ist, überprüft der zweite Schiedsrichter, ob die jeweiligen Positionen der Spieler auf dem Feld stimmen.

23.4.2 Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an, sofern es der erste Schiedsrichter nicht sieht:
- a Positionsfehler der annehmenden Mannschaft,
- b Berührungen des Netzes und/ oder der Antenne durch einen Spieler auf seiner Seite des Feldes,
- c das Eindringen in das gegnerische Spielfeld und in den gegnerischen Raum unter dem Netz,
- d Angriffschlag- oder Blockfehler von Rückraumspielern,
- e ein Pad, das das Netz außerhalb des Überflugbereichs überquert oder die Antenne auf seiner Seite des Feldes berührt,
- f den Kontakt des Pads mit einem Gegenstand außerhalb des Feldes, mit dem Körper eines Spielers (außer Hand oder Arm bis zum Ellenbogen) oder mit dem Boden, falls der erste Schiedsrichter von seiner Position aus die Berührung nicht sehen kann.

24. Schreiber

Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und sitzt diesem zugewandt. Er notiert den Punktestand den Regeln entsprechend. Die Aufgaben des Schreibers können je nach Wettkampfbestimmung auch vom zweiten Schiedsrichter oder von einem Spieler einer spielfreien Mannschaft übernommen werden.

24.1 Zuständigkeiten
Der Schreiber führt den Spielberichtsbogen den Regeln entsprechend, in Zusammenarbeit mit dem zweiten Schiedsrichter.

24.2 Vor dem Spiel ist es die Aufgabe des Schreibers,
- a die Angaben über das Spiel und die Mannschaften einzutragen und die Unterschriften der Mannschaftsführer zu erhalten;

24.3 Während des Spiels muss der Schreiber
- a die erzielten Punkte vermerken und sicherstellen, dass die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt,
- b die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft kontrollieren und die Schiedsrichter auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach Ausführung des Aufschlags aufmerksam machen,
- c die Timeouts und Spielerauswechslungen vermerken, ihre Anzahl kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter darüber informieren,
- d die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag auf Unterbrechung aufmerksam machen,
- e in einem Zeitspiel den Start eines Satzes bekannt geben und auch das Ende, wenn die Zeit um ist,
- f in einem Satzspiel den Schiedsrichtern das Ende der Sätze und das Erreichen des 13. Punktes im Entscheidungssatz ankündigen,
- g alle Sanktionen eintragen.

25. Linienrichter

Spezielle Wettkampfregeln erfordern spezielle Zuständigkeiten für Linienrichter.

25.1 Zwei Linienrichter stehen an den gegenüberliegenden Spielfeldecken vom Hauptschiedsrichter, diagonal in 1 bis 2 m Abstand von der Ecke. Jeder kontrolliert sowohl die auf seiner Seite liegende Grundlinie als auch die Seitenlinie.

25.2 Zuständigkeiten
Die Linienrichter benutzen zur Ausführung ihrer Aufgaben Fahnen (30-40cm x 30-40cm). Sie signalisieren
- a das Pad "in" oder "aus", wenn das Pad in der Nähe ihrer Linien zu Boden fällt,
- b Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die "aus" sind,
- c wenn Das Pad die Antennen berührt, das Netz außerhalb des Überflugbereichs überquert usw.,
- d wenn irgendein Spieler (außer dem Aufschlagspieler) außerhalb der Spielfeldlinien steht im Moment des Aufschlags, wenn der Aufschlagspieler das Pad schlägt,
- e Fußfehler des Aufschlagspielers an ihrer zuständigen Grundlinie.

Auf Verlangen des ersten Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

26. Offizielle Zeichen

26.1 Handzeichen des Schiedsrichters
(Diagramm 1) 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.

26.1.1 Sofort nach dem Pfiff, der das Ende eines Spielzugs wegen eines Fehlers signalisiert, zeigt der Schiedsrichter an:
- die Art des gepfiffenen Fehlers,
- den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls notwendig),
- die Mannschaft, die Aufschlag hat.

27. Senioren Zusatz-Bestimmungen

Diese Zusatzbestimmungen gelten für das Ressort Seniorenturnen.

27.1 Feld
Das Spielfeld ist ein Rechteck von 12 m x 6, 10 m.

27.2 Mannschaft
Die Mannschaft besteht aus 4 Spielern, welche sind:
a 2 Angriffsspieler am Netz,
b 2 Verteidigungsspieler im Rückraum, welche sich beim Aufschlag hinter der 3-Meter-Linie befinden müssen, sich aber während des Spieles frei bewegen dürfen.

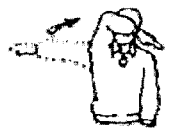
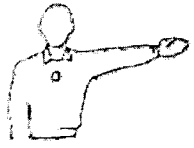
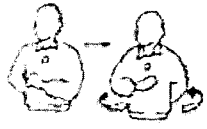
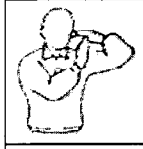
27.3 Aufschlag
Das Aufgeschlagene Indiaca-Pad darf nie direkt zurückgespielt werden.

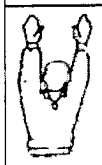
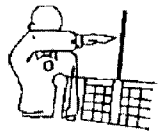
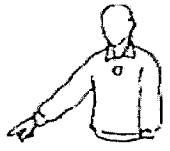
27.4 Block
Der Block wird nicht gespielt. Hand über Netz zählt immer als Schlag.

Dieses Regelwerk basiert auf den vom 1. Kongress der International Indiaca Association (IIA) am 31. Oktober 2002 in Karlsruhe beschlossenen Official Indiaca Rules (OIR). Die dort verabschiedeten Regeln gelten für alle internationalen Wettkämpfe der IIA.

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

Diagramm 1: Offizielle Schiedsrichterhandzeichen

Handzeichen	Handzeichen ausgeführt durch 1. Schiedsrichter [1] 2. Schiedsrichter [2]	Situationen, die angezeigt werden
	[1] Bewegen der Hand in die Richtung, in die der Aufschlag gespielt wird	Genehmigung des Aufschlags R. 13.3
	[1] [2] Ausstrecken des Armes zur Seite der aufschlagenden Mannschaft	Mannschaft , die als nächste aufschlägt R. 26.1.1
	[1] [2] Unterarme vor die Brust und hinter den Rücken führen und wechseln	Seitenwechsel R. 19.1
	[1] [2] Die eine Hand wird über die senkrecht nach oben gehaltenen Finger der anderen gehalten; Hände bilden ein „T" = Time-Out)	Auszeit R. 16.2
	[1] [2] Unterarme kreisen umeinander	Auswechslung R. 8
	[1] Karte zeigen: [redacted] GELB = Verwarnung [redacted]	Unkorrektes Verhalten R. 21.1.1 [redacted] R. 21.1.2. Verwarnung R. 21.1.3 [redacted]

	1 Beide Karten (GELB + ROT) zeigen für Disqualifikation	Disqualifikation R. 21.1.4
	1 2 Kreuzen der Unterarme vor der Brust mit offenen Händen	Satzende oder Spielende R. 6.3 R. 6.2
	1 Fünf gespreizte Finger hochhalten	Verzögerung beim Aufschlag (Aufschlag nicht innerhalb von 5 Sekunden) R.13.4.4
	1 2 Beide Arme senkrecht nach oben halten, Handfläche nach vorne	Blockfehler R.15.4 Sichtblock R.7.2.4
	1 Hand zeigt über das Netz	Übergreifen der Hand/Hände über das Netz R. 12.1 und 15.1
	1 2 Kreisbewegung mit dem Zeigefinger	Positions – oder Rotationsfehler R. 7 2 oder R. 7.3
	1 2 Hand und Finger zeigen zum Boden	Ball "in" R. 9.3

	1 2 Unterarme senkrecht hochführen mit offenen Händen, Handflächen zeigen zum Körper	Ball "aus" R. 9.4
	1 Langsam den Unterarm hochführen, Handfläche nach oben	Gehaltener Ball R. 10.5.c
	1 2 Zwei gespreizte Finger hochhalten	Doppelschlag R. 10.5 d
	1 2 Vier gespreizte Finger hochhalten	Vier Schläge R. 10.5 a
	1 2 Eine Hand von der Taille abwärts Richtung Boden führen, Handfläche zeigt nach oben	Irregulärer Schlag R. 10.5.b (?)
	1 2 Berühren der Netzoberkante oder der Netzfläche entsprechend dem Fehler	Netzberührung des Spielers oder des Balles beim Aufschlag R. 12.4.c R. 13.5.2.b
	1 2 Berühren des eigenen Körpers entsprechend dem Fehler	Körperberührung (Ball berührt den Körper eines Spielers, außer Hand und Arm bis zum Ellenbogen) R.10 5.e

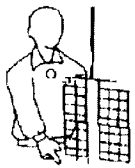
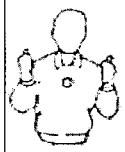
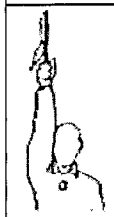
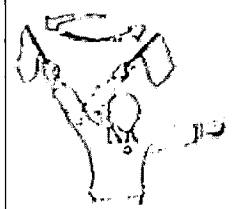
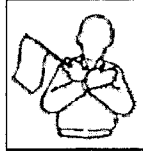
	1 2 Abwärtsführende Bewegung des Unterarms mit offener Hand	Angriffschlagfehler durch einen Rückraumspieler oder nach gegnerischem Aufschlag R. 14.2. c, d
	1 2 Zur Mittellinie zeigen	Eindringen in das Spielfeld des Gegners oder Ball geht unter dem Netz durch R. 12.2
	1 Beide Daumen zeigen nach oben	Doppelfehler oder Wiederholung R. 6.1.1 (?)
	1 2 Mit der Handfläche einer Hand über die hochgehaltenen Finger der anderen streichen	Ballberührung
	1 Hände aneinander halten	Spiel mit zwei Händen R 10.5 f
	1 Die grüne Karte (Ermahnung) oder gelbe Karte (Verwarnung) an das Handgelenk (gegen die Uhr) halten	Verzögerung: Ermahnung oder Verwarnung wegen Verzögerung R. 17.1

Diagramm 2: Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter

Fahnenzeichen	Fahnenzeichen ausgeführt durch Linienrichter L	Situationen, die angezeigt werden
	L Fahne nach unten halten	Ball "in" R. 9.3
	L Fahne senkrecht hochhalten	Ball "aus" R. 9.4
	L Die Spitze der hochgehaltenen Fahne mit der Handfläche der freien Hand berühren	Ballberührung R. 25.2. b
	L Fahne über dem Kopf schwenken und zur Antenne oder zur Endlinie zeigen	Netzüberquerung des Balles außerhalb des Überflugbereichs oder Fußfehler des Aufschlagenden R. 9.4 R. 13.4.2
	L Beide Arme und Hände vor der Brust kreuzen	Urteil nicht möglich