

NTB 

NIEDERSÄCHSISCHER TURNER-BUND

Schleuderballspiel

Spielregeln



SCHLEUDERBALL

**Amtliche Spielregeln des Deutschen Turnerbundes e. V.
(Herausgegeben 1993 im Handbuch „Spiele 12 „vom DTB)
Anlage: Auszug aus der Bundesspielordnung (BSO) vom 01.04.92.
Änderungen gemäß Beschluss der JHV vom 23.02.2023
Michael Schönwälder (Landesschiedsrichterwart)**

Schleuderballspiel

Wettkampfübersicht

TURNIERE

In den männlichen Altersklassen auf Vereins-, Kreis-, Landes- und Bundesebene.

LIGASPIELE

Die Ligaspiele erfolgen in allen Altersklassen auf Kreis-, Bezirks- und Landesebene im Niedersächsischen Turnerbund.

Spielgedanke und Mannschaftsaufstellung

Von 2 Mannschaften mit je 8 Spielenden besteht die Aufgabe, einen Schleuderball (Lederball mit Schlaufe) über die Torlinie der gegnerischen Mannschaft ins Tor zu spielen und das eigene Tor gegen Angriffe der Gegenmannschaft zu verteidigen.

Der Ball darf nur durch Schleudern in feststehender Nummernreihenfolge der Werfenden oder, wenn er gefangen wurde, durch Schocken (Werfen aus dem Stand) dem Tor des Gegners näher gebracht werden. Fliegt oder rollt der Ball über die Torlinie und berührt hinter ihr den Boden (Torraum – die verlängerten Linien gehören dazu!), ist ein Tor erzielt.

Die Anzahl der in einem Spiel erzielten Tore entscheidet das Spiel. Wird ein Schleuderwurf vom Gegner gefangen, so darf durch Schocken, das höchstes dreimal stattfinden darf, versucht werden, Raumgewinn zu erzielen, bevor der nächste Schleuderwurf durchgeführt werden muss.

Dadurch wechseln sich weite Schleuderwürfe – bei guten Mannschaften 60m und mehr – mit kürzeren Schockwürfen aus dem Stand ab und zwingen jede Mannschaft zu schnellem Stellungswechsel, um jederzeit fangbereit zu sein.

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Es empfiehlt sich, die Spielenden wie folgt im Spielfeld zu verteilen: 2 Hinterspielende stehen bereit, weit geschleuderte Bälle zu fangen, 3 Vorderspielende halten kurz geschleuderte oder flach geschockte Bälle auf, zwischen ihnen versuchen 3 Mittelspielende auch kurz geschleuderte oder geschockte Bälle aufzuhalten.

Torlinie		1.Linienrichter		2.Linienrichter		Torlinie		
Torraum mind. 30 m		0	X	0	X		Torraum mind. 30 m	
	X	X	0	X	0	0		X
		0	X	0	X			
- 30m -		Anwurflinie	- 40m - Schiedsrichtende		Anwurflinie	- 30m -		
						Spielfeldbreite 15 m		
Mannschaft X hat Anwurf				gestrichelte Linie = 8m zuschauerfreie Zone				
Skizze :Beispiel Männerspielfeld								

1 DAS SPIELFELD

1.1 Spielfeldbeschreibung

- 1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von Torlinie zu Torlinie
- 1.1.2 Die längeren Linien heißen Seitenlinien, die kürzeren Torlinien bzw. Anwurflinien.
- 1.1.3 Neben den Seitenlinien ist ein Raum von mindestens 8 m von Zuschauern freizuhalten.
- 1.1.4 8 Grenzstangen markieren die beiden Torlinien sowie die Anwurflinien.
- 1.1.5 Die Grenzstangen sind rund, mindestens 1,50 m hoch und oben abgerundet, sie müssen aus biegsamem Plastikmaterial bestehen.
(ab 2014 nur noch normgerecht aus Plastikmaterial)
- 1.1.6 Die Linien dürfen nicht schmaler als 5 cm und nicht breiter als 10 cm sein.
- 1.1.7 Tor- und Seitenlinien, Grenzstangen gehören zum Spielfeld!

1.2. Spielfeldmaße

- 1.2.1 Für das Spielfeld der **Männer** (M 18 und älter) und **Jugend A** (M 16/17 Jahre) sowie **Jugend B** (M 14/15 Jahre) gelten folgende Maße:
Länge 100m (30 m, 40 m, 30 m), Breite 15 m;
Spielfeldverlängerung nach beiden Seiten (Torraum) mindestens je 30 m.
- 1.2.2 Für das Spielfeld der **Jugend C** (M 12/13 Jahre), **Jugend D** (M 10/11 Jahre) und der **Jugend E** (M 8/9 Jahre) gilt:
Länge 90 m (30 m, 30 m, 30 m), Breite 12 m;
Spielfeldverlängerung nach beiden Seiten (Torraum) mindestens je 20 m.
- 1.2.3 Für das Spielfeld der **Jugend F** (M 6/7 Jahre) gilt:
Länge 70m (20 m, 30 m, 20 m), Breite 12 m
Spielfeldverlängerung nach beiden Seiten (Torraum) mindestens je 20 m.

2 **SPIELGERÄT**

- 2.1 Der Schleuderball besteht aus Leder, die Schlaufe des Balles führt durch die Achse des Balles als Riemen ohne Ende hindurch.
- 2.2 Maße des Schleuderballes
- 2.2.1 Für **Männer** Ballgewicht 1,5 kg Schlaufenbreite
Mindestens 2 cm ($\pm 0,3$ cm), Schlaufenlänge höchstens 28 cm (± 1 cm).
- 2.2.2 Für **Jugend A** und **Jugend B** Ballgewicht 1,0 kg,
Schlaufenbreite und –länge wie unter 2.2.1.
- 2.2.3 Für **Jugend C** und **Jugend D** Ballgewicht 0,8 kg,
Schlaufenbreite und –länge wie unter 2.2.1.
- 2.2.4 Für **Jugend E** und **Jugend F** Ballgewicht 0,6 kg,
Schlaufenbreite und –länge wie unter 2.2.1.
- 2.2.5 Für das Ballgewicht in Ziffer 2.2.1 bis 2.2.4 gilt die Toleranzgrenze 3%.
(DTB-Regelung)

3 MANNSCHAFT

3.1 Zu jeder Mannschaft gehören 8 Spielende und **4 Auswechselspieler (seit 2010)**.

3.2 Bei Spielbeginn müssen mindestens 5 Spielende antreten und spielen, die sich bis zum Schluss des Spieles auf 8 ergänzen dürfen. Wertung bei weniger als 5 Spielenden: 0:5 Tore, und 0:2 Punkte

3.2.1 Die Mannschaft darf in einem Spiel vier Spielende auswechseln.

3.2.2 Das Auswechseln darf nur geschehen, wenn das Spiel vom Schiedsrichtenden unterbrochen wurde und der Auswechselspieler sich beim Schiedsrichtenden gemeldet hat.

3.2.3 Die Auswechselspieler müssen in gleicher Reihenfolge wie die für sie ausgeschiedenen Spielenden schleudern.

3.2.4 Die während eines Spieles ausgewechselten Spielenden dürfen im gleichen Spiel nicht wieder in die Mannschaft hineingenommen werden, auch nicht in Spielverlängerungen.

3.3 Die Spielkleidung der Mannschaften muss einheitlich und von der des Gegners klar und deutlich zu unterscheiden sein. Die Leibchen sind von der Heimmannschaft zu tragen. Rückennummern müssen erkennbar sein. Spielende ohne Leibchen dürfen nicht eingesetzt werden. (Neu: Feb. 2023)

Verstöße werden vom Schiedsrichtenden im Spielberichtsbogen eingetragen und mit einem Ordnungsgeld beim ersten Verstoß mit 50,00€ und der zweiten mit 100,00 € geahndet. (Neu: Feb. 2023)

3.4 Das Tragen von Nagelschuhen bzw. Spikes ist nicht erlaubt.

3.5 Die Spielenden müssen auf der Spielkleidung eine deutlich sichtbare Nummer (z.B. 1-12) tragen.

3.6 Mannschaftsführende sind im Spielberichtsbogen kenntlich zu machen. (Neu: Feb. 2023)

3.7 **Die Wurfreihenfolge ist auf dem Spielberichtsbogen festzulegen. Nach Spielbeginn hinzukommende Spielende werfen nach der gemäß Spielberichtsbogen festgelegten Wurfreihenfolge immer nach dem als zuletzt aufgeführten Spieler**

3.8 Kurzfristig verletzte Spielende müssen bis zu seinem nächsten Wurf wieder am Spiel teilnehmen, ansonsten sind sie ausgeschieden.

4 SPIELZEIT

4.1.1 Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt die Seite. Der Gegner hat Anwurf und Ballwahl.

4.1.2 Nach der Halbzeit wechseln Seite, Anwurf und Ballwahl, dabei wird in der Reihenfolge der Schleudernden fortgefahren.

4.2 Es wird nach Zeit gespielt. Durch Spielunterbrechung verlorene Zeit muss in der betreffenden Halbzeit nachgespielt werden. **(Für den Bereich des NTB siehe 9.4)**

4.2.1 Die Spielzeit für **Männer** beträgt 2 x 20 Minuten.

4.2.2 Die Spielzeit für **Jugend A, Jugend B und Jugend C** beträgt 2 x 15 Minuten.

4.2.3 Die Spielzeit für **Jugend D, Jugend E und Jugend F** beträgt 2 x 10 Minuten.

4.2.4 Die **Spielpause** zwischen den Halbzeiten beträgt **5 Minuten.**

4.2.5 Verspätetes Eintreffen einer Mannschaft (Neu: Feb. 2023)

Ein Ligenspiel ist spätestens nach **15 Minuten** nach offizieller Startzeit anzupfeifen.

Anderweitige spätere Anpiffzeiten sind gemäß Absprachen zwischen den Schiedsrichtenden und den Mannschaftsverantwortlichen möglich. Zwingend zu berücksichtigen sind Nachfolgespiele am selben Tag auf demselben Sportplatz (z.B. aufgrund einbrechender Dunkelheit, Berücksichtigung der Schichtzeiten von Aktiven der nachfolgenden Mannschaften etc.).

In diesen Fällen sind die weiteren Mannschaftsverantwortlichen zu den Folgepaarungen zwingend vorab zu konsultieren. Ist keine Einigung möglich, ist das Spiel für die unpünktliche Mannschaft mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren zu werten.

4.3 Landesmeisterschaften

Jugendklassen D, E, F (Jugendklassen A, B, C siehe Ziff. 4.4)

Endet ein Spiel unentschieden und muss bis zur Entscheidung weitergespielt werden, wird nach einer Pause von 5 Minuten und erneutem Losen um die Seitenwahl wie folgt verlängert:

4.3.1 Bei einer Spielzeit von **2 x 10 Minuten** um **2 x 3,5 Minuten.**

4.3.2 Ist die Entscheidung dann noch nicht gefallen, wird nach einer Pause von 5 Minuten und erneutem Losen um die Seitenwahl das Spiel nochmals um die in Ziffer 4.3.1 genannten Zeiten verlängert.

4.3.3 Spieler Nr. 1 beginnt wieder mit dem Anwurf.

4.3.4 In den Spielverlängerungen gibt es zwischen den Halbzeiten keine Spielpausen.

4.3.5 Endet ein Spiel nach zweimaliger Verlängerung noch unentschieden, wird der Sieger in Vorschuss- und Zwischenrundenspielen durch Losentscheid ermittelt, Endspiele müssen neu angesetzt werden.

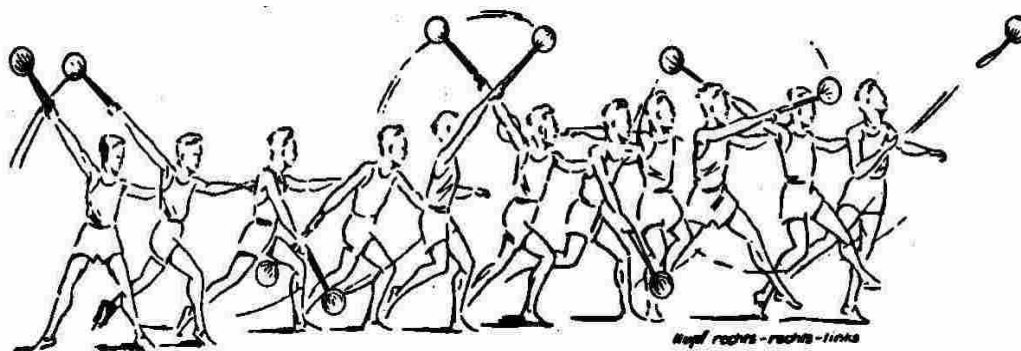
4.4 Jugendklassen A, B, C (Neu: Feb. 2023)

Endet ein Entscheidungsspiel bei den Landesmeisterschaften der Jugendspielklassen unentschieden erfolgt ein **Entscheidungsschocken**. Siehe zu Ziff. 10 ff.

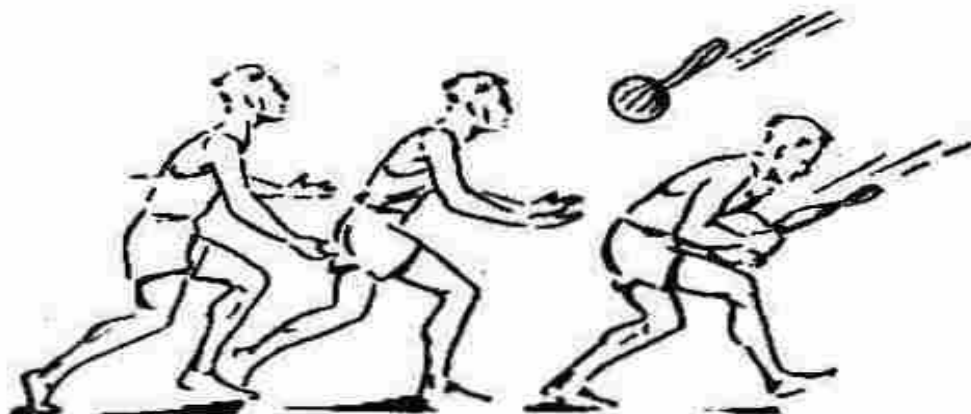
5 WURFARTEN

5.1 Das Schleudern

- 5.1.1 Das Schleudern wird aus dem Stand oder mit beliebigem Anlauf ausgeführt. Der Ball wird dabei mit der Schlaufe durch zwei oder mehr Finger erfasst.
- 5.1.2 Bei Überschreiten der Abwurfstelle rückt die Gegenmannschaft nach Anweisung der Linienrichtenden um die entsprechende Meterzahl vor.
- 5.1.3 Kann die Gegenmannschaft einen weiten Schleuderwurf, der durch Überschreiten der Abwurfstelle entstand, nicht fangen (die Mannschaft wurde überworfen!), ist der Schleuderwurf zu wiederholen.
- 5.1.4 Das gilt grundsätzlich auch bei Torgefahr, jedoch ist hier die Vorteilsregel zu beachten (vgl. Ziffer 8.4), weiter Schleuderwurf = Wiederholung, kurzer Schleuder- oder Steilwurf = Vorteilsregelanwendung; Spiel läuft weiter. Torgefahr entscheidet einzig der Schiedsrichter.



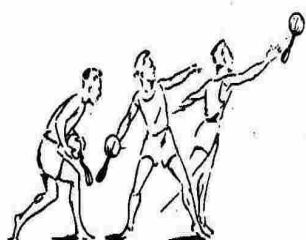
Schleudern mit friesischem Kreiswurf ohne Drehung um die Längsachse



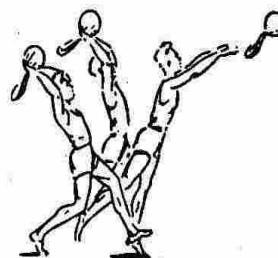
Fangen auf dem Oberschenkel und den Unterarmen

5.2. Das Schocken (Werfen aus dem Stand)

- 5.2.1 Um unerlaubten Raumgewinn zu verhindern, ist das Schocken nur aus dem Stand von der Fangstelle aus gestattet.
- 5.2.2 Nach Fang hat der Spielende einen Schritt zurück zu setzen. Zum Schocken darf danach nur das vordere Bein vorgesetzt werden. (Rechtshänder: Fang - rechtes Bein wird zurückgesetzt - Ausholbewegung zum Schockwurf - Standbein links wird bzw. darf vorgesetzt werden - Beschluss JHV 2019).
Ein Überschreiten der Fangstelle macht den Schockball ungültig.
- 5.2.3 Das Schocken kann beliebig mit einem Arm oder mit beiden Armen ausgeführt werden, jedoch muss der Ball hierbei fest gefasst sein.
- 5.2.4 Die Schlaufe darf beim Schocken nicht benutzt werden.



Das Schocken aus dem Stand

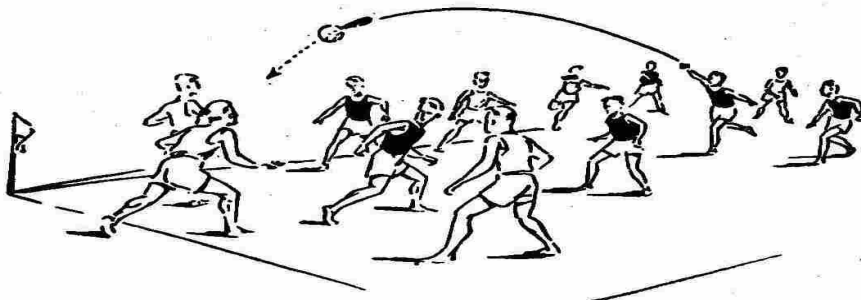


Kernwurf über dem Kopf

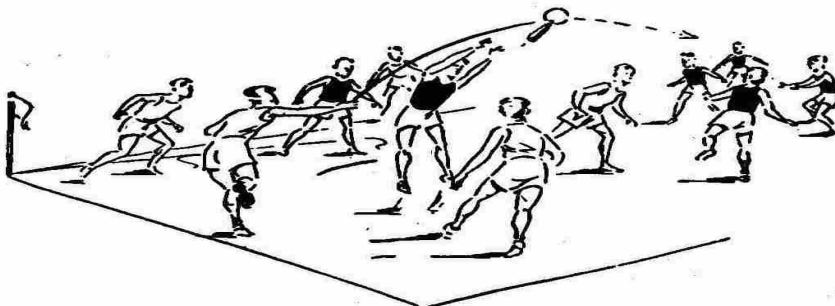
6. SPIELVERLAUF

- 6.1 Das Spiel beginnt mit Schleuderwurf von der Anwurflinie aus, der Ball wird von der Stelle, an der er zur Ruhe kam (= der Abwurfstelle), von der Gegenmannschaft zurückgeschleudert.
- 6.2 Auf das Schleudern der einen Mannschaft (A) folgt stets das Schleudern der Gegenmannschaft (B).
- 6.2.1 **Es wird stets und allen Fällen nach der Reihenfolge gemäß Spielberichtsbogen** geschleudert, z.B.: Mannschaft A hat Anwurf – es beginnt Nr. 1, danach schleudert Mannschaft B Nr. 1, bei Mannschaft A folgt dann Nr. 2 usw.
- 6.2.2 Nach der Halbzeit wechselt der Anwurf, wobei in der Reihenfolge der Werfenden fortgefahren wird.
- 6.2.3 Die Wurfreihenfolge ist bei Spielverlängerungen entsprechend, es beginnt Nr. 1 mit dem Schleudern.
- 6.2.4 **Wird die Wurfreihenfolge wie im Spielbericht aufgeführt nicht eingehalten ist der Wurf ungültig und die Gegenmannschaft rückt zu diesen Punkt vor und wirft dort ab (2013). Der zuvor „falsch Werfende“ darf in der Wurfreihenfolge den dann folgenden Wurf durchführen (2015).**

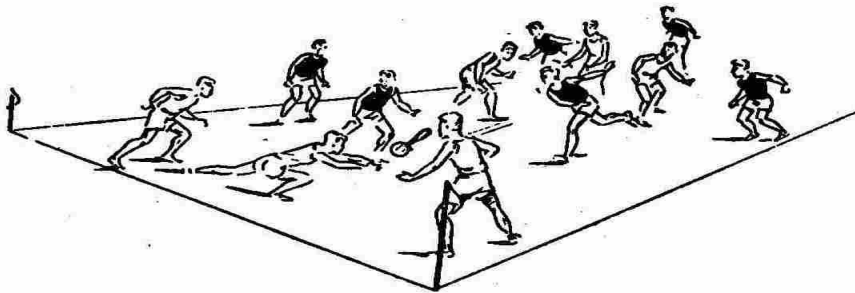
- 6.3 Wird der geschleuderte Ball der Mannschaft A, ohne dass er vorher den Boden berührte, von einem Spieler der Mannschaft B gefangen, so schockt ihn dieser zurück (1. Schockball).
- 6.3.1 Wird der Ball nunmehr von einem Spieler der Mannschaft A gefangen, so schockt ihn der Fangende ebenfalls zurück (2. Schockball).
- 6.3.2 Wird der Ball wiederum von einem Spieler der Mannschaft B gefangen, so ist noch ein 3. (letzter) Schockball gestattet.
- 6.3.3 Wird hierbei der Ball vom Gegner (A) gefangen, so ist der letzte Schockball ungültig.
- 6.3.4 Im anderen Fall erfolgt das neue Schleudern der Mannschaft B von der Stelle, wo der Ball zur Ruhe kam.
- 6.3.5 Schockbälle müssen stets von Fangenden zurückgeschockt werden, ein Weiterreichen an andere Spieler zum Schocken ist nicht gestattet.
- 6.4 Die Abwurfstelle beim Schleudern und Schocken muss im Spielfeld bzw. auf den Seitengrenzen oder ihren Verlängerungen liegen, sonst ist der Wurf ungültig. (Man darf von außen ins Feld hineinlaufen. Beim Abwurf muss ein Fuß auf der Linie stehen!)
- 6.4.1 Nach einem ungültig geschockten Ball wird von der Stelle aus geschleudert, wo der Schockwurf stattfand.
- 6.4.2 Nach missglücktem Fang wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball im Feld zur Ruhe kam bzw. die Seitenlinie überschritten hat.
- 6.5 Der zu Boden gefallene Ball (Wurf oder Schockball) darf wohl gestoppt, aber nicht vorsätzlich zurück bzw. weggestoßen werden. Der Ball ist sofort für den Gegner freizugeben. Bei Verstoß sind Spielende zu verwarnen.
- 6.6 Nachfangen des Balles, auch durch Mitspielende, ist gestattet.
- 6.7 Wenn ein Spieler mit einem Schockball seinen eigenen Mitspieler (direkt ohne vorherige Bodenberührung) trifft, so ist dieser Schockball ungültig zu geben. Der nächste Wurfball erfolgt anschließend vom Punkt des Schockballes. (Vorteilsregelung: Wird der Ball aber vom Gegner gefangen, wird weiter gespielt gem. Beschluss JHV 2009)
- 6.8 Wenn Spielende mit einem Schockball eigene Mitspielende trifft, nachdem der Schleuderball den **Boden** berührt hat, verliert der Schockball **keinesfalls an Gültigkeit**. Der nächste Wurfball erfolgt aber von der **Stelle der Kollision** von Ball und Spielenden. Das heißt: Wenn der Ball nach Berührung des Mitspielenden so abgefälscht wird, dass er noch einige Meter in Wurfrichtung weiterrollt, so ist der dadurch erzielte **Raumgewinn ungültig zu erklären**. Der nächste Abwurf erfolgt ebenfalls vom oben genannten Punkt.



Der geschockte Ball wird vom Gegner gefangen - 1. Schockball!



... wieder vorgeschockt und wieder gefangen - 2. Schockball!



Der 3. Schockball wird scharf geschockt, um das Fangen zu verhindern. Bei Fang ist der Ball ungültig zu geben.

6.7 BALL ÜBER DIE SEITENGRENZE

- 7.1 Fliegt oder rollt der geschleuderte Ball über die Seitengrenze hinaus und fällt dort zu Boden, so wird der Ball an der Stelle, wo der Schrägwurf die Seitenlinie kreuzte bzw. in gleicher Höhe damit, im Spielfeld von der Gegenmannschaft zurückgeschleudert.
- 7.2 Wurde ein solcher Ball gefangen, so wird er ebenfalls an der Kreuzungsstelle mit der Seitenlinie weitergespielt, d.h. in diesem Falle geschockt.
- 7.3 Fliegt der geschockte Ball (vgl.5.2) über die Seitenlinie, ohne im Spielfeld einen Gegner oder den Boden berührt zu haben, so ist der Schockwurf ungültig.
- 7.4 Ungültig ist der Schockwurf auch dann, wenn er von einem Gegner gefangen wird, der mit beiden Füßen außerhalb des Spielfeldes steht, bzw. den Ball in der Luft außerhalb

des Spielfeldes fängt, wobei sich der Spielende komplett außerhalb des Spielfeldes befinden muss.

8 VERHALTEN ZU GEGENSPIELENDE

- 8.1 Es ist verboten, Gegenspielende am Fangen, Werfen oder Laufen zu hindern!
- 8.2 Gegenspielende müssen beim Schocken einen Abstand von mindestens 3 m zu Werfenden einhalten, solange diese den Ball in der Hand halten.
Gegner dürfen nicht vorspringen.
- 8.3 Bei Verstößen unterbricht der Schiedsrichtende das Spiel durch einen Pfiff und lässt Werfende ihren Schockball wiederholen.
- 8.3.1 Der Schiedsrichtende hat außerdem die Pflicht, den/die Schuldigen zu verwarnen oder auszuschließen. Die Verwarnungspflicht des Schiedsrichtenden kann nach Abschluss des Schockvorganges vorgenommen werden. Es ist dabei stets auf die Vorteilsregelung zu achten.
- 8.3 Wenn eine Mannschaft sich bei einem Regelverstoß des Gegners im Vorteil befindet, braucht der Schiedsrichtende das Spiel nicht zu unterbrechen.

9 SPIELVERSCHLEPPEN

- 9.1 Absichtliches Verschleppen des Spieles zu dem Zweck, den Gegner außerstande zu setzen, einen Erfolg zu erringen, ist von Schiedsrichtenden durch Verhängung von Nachspielzeiten zu ahnden.
Schiedsrichtende halten beim Erkennen des absichtlichen Spielverschleppens die Zeit mit dem Hinweis: „Zeit steht“ an. Mit Wurfbeginn wird die Spielzeit fortgesetzt.
- 9.1.1.1 Nach Beendigung des Schockens bzw. eines Wurfes ohne Fangen hat der nachfolgende Wurf innerhalb von **15 Sekunden** zu erfolgen. Ansonsten stoppt der Schiedsrichtende die Zeit. Mit Durchführung des nachfolgenden Wurfes wird die Spielzeit wieder fortgesetzt. (Feb. 2023)
- 9.2 Diese Nachspielzeiten sind den Mannschaftsführenden sofort mitzuteilen, sie müssen in der gleichen Halbzeit nachgespielt werden.
- 9.3 Absichtliches Spielverschleppen kann u. a. in folgendem Verhalten erkannt werden:
- 9.3.1 Eine Mannschaft legt zwischen die einzelnen Spielvorgänge unnötig oder außergewöhnlich lange Pausen.
- 9.3.2 Der Anlauf zum Schleudern wird offenbar absichtlich wiederholt.
- 9.4 Nach Torerfolg ist die Spielzeit anzuhalten! Sie wird nach Wideranpfiff und nach erfolgtem Anwurf fortgesetzt!
- 9.5 Wenn nach Ermessen der Schiedsrichtenden der Fänger bereit ist zu schocken, so muss der Ball nach **5 Sekunden** geschockt werden, sonst ist der Schockball für ungültig zu erklären! (JHV 2006)

9.6 Ein Schockvorgang ist auch bei abgelaufener Spielzeit zu Ende zu führen!

10 TORERFOLG, SPIELENTSCHEIDUNG

- 10.1 Fliegt oder rollt der Ball über die Torlinie in den Torraum und berührt innerhalb der Verlängerung der Seitenlinien oder auf diesen den Boden, ist ein Tor erzielt.
- 10.1.1 Berührt der Ball vor der Torlinie den Boden oder wird er vor der Torlinie von einem Spieler berührt und fliegt der Ball dann ohne Berührung des Torraumes über die Torlinie ins Seitenaus, ist ein Tor erzielt! (26.02.98)
- 10.2 Wird der Ball jedoch hinter der Torlinie gefangen, so kann er weitergespielt werden, wenn er durch Zurückschocken bis auf die Torlinie oder ins Spielfeld gebracht wird.
- 10.3 Wird der 3. Schockball (vgl. 6.3.4) hinter der Torlinie (d.h. im Torraum) gefangen, so bedeutet dieses: Ungültiger Schockball – in diesem Fall Torerfolg.
- 10.4 Fliegt der geschleuderte Ball hinter der Torlinie über die Seitenlinien hinaus, so wird nach Ziffer 7.1 verfahren.
- 10.5 Ist ein Torerfolg erzielt, so wird in der ersten Aufstellung das Spiel eröffnet.
- 10.6 Anwurf durch Schleuderwurf hat die Mannschaft, die das Tor hinnehmen musste, wobei in der Reihenfolge der Schleudernden fortgefahren wird.
- 10.7 Der Sieg wird durch die Zahl der erzielten Tore entschieden. Ist die Zahl gleich oder ist kein Tor erzielt worden, endet das Spiel unentschieden.
- 10.8 Bei allen Entscheidungen, ob der Ball gefangen wurde, ob der Ball den Boden berührt oder im Seitenaus ist oder nicht, sowie ob ein Tor erzielt wurde oder nicht, ist der Schleuderballriemen nicht zu berücksichtigen! (26.02.98)
- 10.9 Ein vom Gegner nicht gefangener Überraschungswurf muss wiederholt werden, wenn dieser dadurch zustande gekommen ist, dass eine nicht direkt am Spiel beteiligte Person (z.B. Zuschauer, Ersatzspieler oder Betreuer) einen Vorteil für die eigene Mannschaft verursacht hat. **„Ermessensentscheidung der Schiedsrichtenden“**

10.10 Entscheidungsschocken

Ein Torerfolg wird erzielt gemäß Ziffer 10 ff der Schleuderballspielregeln, wenn die derzeit gültigen Voraussetzungen gegeben sind:

Übersichtstabelle für die Landesmeisterschaften der Jugendmannschaften
(Zugleich als Empfehlung für Turnierspiele, einschließlich der Männerklassen)

Klasse	Anzahl	Entfernung zum Tor	Markierungslinie bei
--------	--------	--------------------	----------------------

Jugend A, B	5	11 m	8 m
Jugend C	5	9 m	6 m

Das Schocken (Werfen aus dem Stand) erfolgt gemäß Ziffer 5.2 der Spielregeln.

Die zu markierende Schockstelle darf im Schockvorgang nicht mit dem Stemmbein übertreten werden. Der Schockvorgang ist dann als ungültig zu pfeifen und darf nicht wiederholt werden.

Die Markierungslinie der Abwehr (3-m Abstand gemäß Regelwerk) darf nicht übertreten werden. Sollte ein Schockwurf unter Übertreten der Markierungslinie abgewehrt werden, ist ein Torerfolg zu geben.

Schiedsrichtende erhalten von den Mannschaftsführenden vor Durchführung eine Aufstellung der Schockenden (1-5) mit ihren Rückennummern.

Die startende Mannschaft wird von den Schiedsrichtenden ausgelost.

Es erfolgen die ersten drei Schockbälle von Mannschaft A, dann 3 Schockbälle von Mannschaft B. Danach erfolgen die nächsten zwei Schockbälle von Mannschaft A, dann 2 Schockbälle von Mannschaft B.

Grund: das Entscheidungsschocken zöge sich ansonsten zeitlich in die Länge.

Sollte nach den ersten fünf Schockenden keine Mannschaft einen Torerfolg erzielt haben, wird das Schocken wiederum mit fünf Schockenden (Erneute Auswahl durch Betreuende mit Meldung an Schiedsrichtende) fortgesetzt usw.

Das Schocken wird durch Pfiff freigegeben!

Empfehlung: Beim Entscheidungsschocken sollte der Schockvorgang in den Bereich der Anwurflinie verlagert werden, damit die Zuschauenden näher am Geschehen sind. Die Anwurflinie wird somit beim Entscheidungsschocken wie die Torlinie behandelt.

11 SPIELRICHTENDE

11.1 Schiedsrichtende

11.1.1 Jedes Spiel wird von einem / einer Schiedsrichter/in geleitet, dem zwei Linienrichtende (11.2) und Anschreibende (11.3) unterstützend zur Seite stehen.

11.1.2 Schiedsrichtende wachen über die Einhaltung der Spielregeln und entscheiden alle Fragen selbständig. Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

- 11.1.2 Schiedsrichtende überzeugen sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung (3.3 bis 3.5); sie sorgen für die Richtigkeit des Spielberichtes und der Zeitnahme und führt die Auslosung der Seiten durch.
- 11.1.4 Schiedsrichtende eröffnen und schließen das Spiel, haben das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Torerfolge werden von ihnen durch Pfiff angezeigt.
- 11.1.5 Es empfiehlt sich, Schiedsrichtende durch Zeitnehmende zu unterstützen (Stoppuhr beobachten und Zeichengabe kurz vor Beendigung der Halbzeiten.).
- 11.1.6 Schiedsrichtende sowie die Linienrichtende, Anschreibende und eventuelle Zeitnehmende halten sich während des Spieles außerhalb des Spielfeldes auf.
- 11.1.7 Schiedsrichtende halten sich möglichst in der Nähe der den Schleudwurf erwartenden Mannschaft auf. Schiedsrichtende sollten stets auf Höhe der ersten Reihe stehen um selbst entscheiden zu können ob ein Schockball gefangen wurde.
- 11.1.8 Schiedsrichtende haben die Pflicht, Aktive wegen verbotenen Spielens (siehe u.a. Ziff. 8.1) bzw. unangebrachten Benehmens zu verwarnen (gelbe Karte / zweite gelbe Karte in einem Spiel Gelb/Rot Ausschluss und dass nächste Spiel gesperrt) oder sofort auszuschließen (rote Karte). (Anmerkung Rote Karte = Sperre von 2 Spielen, statt 4 Spiele).
- 11.1.9 Schieds- und Linienrichtende tragen Sportkleidung.
- 11.1.10 Nach dem Spiel geben Schiedsrichtende das Ergebnis bekannt. Die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Spielbericht ist von Schiedsrichtenden und den beiden Mannschaftsführenden durch ihre Unterschriften zu bestätigen.
- 11.1.11 (1) Schiedsrichtende aus der Jugend sind diejenigen, die nach erfolgreicher Schiedsrichterausbildung und Prüfung das 14. Lebensjahr vollendet haben, aber noch nicht 18 Jahre alt sind. Minderjährige Bewerber/innen bedürfen des Einverständnisses ihres gesetzlichen Vertreters.
 (2) Jugendschiedsrichter/innen dürfen nur eine Spielklasse tiefer Spiele leiten. Eine Zustimmung des gesetzlichen Vertreters ist erforderlich.
 (3) Mit Erreichen des 18. Lebensjahres werden die Jugendschiedsrichtenden ohne weitere Prüfung als Seniorenschiedsrichtende übernommen.
 (4) Anerkannte Jugendschiedsrichtende erhalten den gleichen Schiedsrichterausweis wie Seniorenschiedsrichtende.

11.2 **Linienrichtende**

- 11.2.1 Die beiden Linienrichtenden halten sich in der Höhe der Schleudernden auf der den Schiedsrichtenden gegenüberliegenden Seite auf. Sie überwachen die Abwürfe und stellen den Kreuzungspunkt mit der Seitenlinie bei Schrägwürfen fest.
- 11.2.2 Bei Überschreiten der Abwurfstelle rufen sie der Gegenmannschaft die Meterzahl zum Vorrücken zu.

11.2.3 Bei Wiederholung eines Schleuderwurfes haben Linienrichtende die Abwurfstelle festzulegen.

11.2.4 Jede Mannschaft hat einen Linienrichtenden zu stellen. Wenn erforderlich, ist dieser auch aus der eigenen Mannschaft zu stellen. (Neu: Feb. 2023)

11.3 Anschreibende

11.3.1 Anschreibende halten sich in der Nähe der Schiedsrichtenden auf, führen den Spielbericht, um die Reihenfolge der Schleudernden zu beachten und den Wechsel des Schleuderns zu sichern. Sie buchen außerdem die erzielten Torgewinne.

11.3.2 Anschreibende rufen zu Beginn jedes Schleuderns laut die Nummer des Spielenden, der schleudern muss, z.B. Mannschaft A Nr. 1, Mannschaft B Nr. 1, dann A 2, B 2 usw.

12 ANZEIGEN DER SPIELVORGÄNGE

Schiedsrichtende zeigen an:

12.1 **durch dreifachen Pfiff:** Beginn, Ende und Halbzeiten des Spieles und Wiederbeginn nach der Halbzeit;

12.2 **durch zweifachen Pfiff;** jeden Torerfolg;

12.3 **durch einfachen Pfiff:** jeden Fehler und den Wiederbeginn nach Unterbrechung.

Anlage aus der BSO zur Regelung des Spielbetriebes

1. zu 4.1.1.5

- a. Meisterschaftsspiele (Punkt und Rundenspiele) und Landesmeisterschaften gelten für unser Schleuderballspiel als **eine** Veranstaltung
- b. Für die Landesmeisterschaften sind im Schleuderballspiel die 4 besten Jugend **F, E, D, C, B, A** – teilnahmeberechtigt (Abschlusstabellen der Meisterschaftsspiele, Punkt- bzw. Rundenspiele)
- c. Im Schleuderballspiel sind mehrere Mannschaften der gleichen Leistungsklasse an den Landesmeisterschaften teilnahmeberechtigt, wenn die erforderliche Qualifikation ordnungsgemäß erfolgte.

2. zu 3.6.2.3

Ein Wechsel von der 1. zur 2. oder zur 3. Mannschaft oder umgekehrt ist bei gleichklassigen Mannschaften zulässig. Ein Spieler hat sich also mit dem 3. Spiel in der Mannschaft 1. 2. oder 3. festgespielt, und kann die restlichen Spiele dieser Saison nur noch in der sich festgespielten Mannschaft bestreiten.

3.

Spieler der Männerklasse dürfen am nächsten Tag in einer höheren Spielklasse mitspielen. (Die 48 Stunden Frist der BSO ist in diesen Fällen nicht anzuwenden) Beispiel: Kreisliga spielt am 6. Mai dann kann ein Spieler dieser Mannschaft bereits einen Tag später am 7. Mai in einer Bezirks-oder Landesligamannschaft mitspielen. Die übrigen Bestimmungen der BSO sind einzuhalten.

Beschluss vom 15.3.2018

Festgelegte Spieltage dürfen für diese Regelung nicht herangezogen werden. Die Staffelleiter können das anhand der Spielberichte überprüfen