




Indiaca

Gültig ab 1.7.2024, V9

Version 9: Übernahme Regeländerung der IAA und Beschlüsse der
Bundestagung 2024

Änderungen gegenüber den Regeln der IIA sind im Text mit  vermerkt.



Inhalt

Der Charakter des Spiels

Kapitel 1

Anlage und Ausstattung

1. Spielfläche

1.1 Feldgröße

1.2 Spieloberfläche

1.3 Spielfeldlinien

1.4 Zonen und Flächen

1.5 Temperatur

1.6 Lichtverhältnisse

2 Netz und Pfosten

2.1 Standards

2.2 Netzhöhen

2.3 Netzbeschaffenheit

2.4 Seitenbänder

2.5 Antennen

2.6 Pfosten

2.7 Zusätzliche Ausstattung

3 Spielball

3.1 Standards (Indiaca)

3.2 Drei-Ball-System

Kapitel 2

Teilnehmer

4 Mannschaften

4.1 Mannschaftszusammenstellung

4.2 Standort der Mannschaft

4.3 Ausstattung

4.4 Wechsel der Ausrüstung

4.5 Verbotene Gegenstände

5 Mannschaftsleiter

5.1 Mannschaftsführer

5.2 Trainer

5.3 Co-Trainer

Kapitel 3

Spieldurchführung

6 Punkt-, Satz- und Spielgewinn

6.1 Punktgewinn

6.2 Satzgewinn

6.3 Spielgewinn

6.4 Nichterscheinen oder unvollständiges Erscheinen einer Mannschaft

7 Spielstruktur

7.1 Der Münzwurf

7.2 Mannschaftsaufstellung zu Spielbeginn

7.3 Aufstellung

7.4 Aufstellungsfehler

7.5 Rotation

7.6 Rotationsfehler

Kapitel 4

Spielbetrieb

8 Spielsituationen

8.1 Ball im Spiel

8.2 Ball nicht im Spiel

8.3 Ball « In »

8.4 Ball « Aus »

9 Spielen des Balles

9.1 Mannschaft schlägt den Ball

9.2 Merkmal des Schlages

9.3 Fehler während des Spielens

10 Ball am Netz

10.1 Ball überquert das Netz

10.2 Ball berührt das Netz

10.3 Ball im Netz

11 Spieler am Netz

11.1 Netzübergriff

11.2 Netzuntergriff

11.3 Netzberührung

11.4 Fehler des Spielers am Netz

12 Aufschlag

12.1 Erster Aufschlag eines Satzes

12.2 Aufschlagsgliederung

12.3 Genehmigung des Aufschlages

12.4 Ausführung des Aufschlages

12.5 Sichtblock

12.6 Fehler während des Aufschlages

12.7 Fehler nach dem Aufschlag und Stellungsfehler

13 Angriffsschlag

13.1 Angriffsschlag

13.2 Einschränkungen des Angriffsschlages

13.3 Fehler während des Angriffsschlages

14 Block

14.1 Das Blocken

14.2 Blockberührung

14.3 Blocken im gegnerischen Spielbereich

14.4 Block und darauffolgende Berührungen des Spielballs

14.5 Blocken des Aufschlages

14.6 Fehler während des Blockens

Kapitel 5

Spielunterbrechungen und Spielverzögerungen

15 Reguläre Spielunterbrechungen

15.1 Anzahl regulärer Spielunterbrechungen

15.2 Anfrage für eine reguläre Spielunterbrechung

15.3 Ablauf der Spielunterbrechung

15.4 Auszeiten

15.5 Auswechslung der Spieler

15.6 Einschränkungen der Aus-/ Einwechslung

15.7 Außergewöhnliche Auswechslungen

15.8 Auswechslung bei Platzverweis oder Disqualifikation

15.9 Verbotene Auswechslungen

15.10 Auswechslungsvorgang

15.11 Regelwidrige Anträge

16 Spielverzögerungen

16.1 Arten von Spielverzögerungen

16.2 Sanktionen für Spielverzögerungen

17 Außergewöhnliche Spielunterbrechungen

17.1 Verletzung

17.2 Beeinflussung/ Beeinträchtigung des Spiels von Außen

18 Zeitspanne zwischen zwei Sätzen und Seitenwechsel

18.1 Zeitspanne zwischen zwei Sätzen

18.2 Seitenwechsel

Kapitel 6

Verhalten der Spieler

19 Anforderungen an das Verhalten

19.1 Sportliches Verhalten

19.2 Fair Play

20 Fehlverhalten und Sanktionen

20.1 Geringfügiges Fehlverhalten

20.2 Fehlverhalten, welches zu Sanktionen führt

20.3 Sanktionsskala

20.4 Anwendung der Sanktionen für Fehlverhalten

20.5 Fehlverhalten vor und zwischen Spielsätzen

20.6 Sanktionskarten

Kapitel 7

Schiedsrichter

21 Schiedsrichtergruppe und Vorgehensweisen

21.1 Zusammensetzung

21.2 Vorgehensweisen

22 Erster Schiedsrichter

22.1 Standort

22.2 Befugnisse

22.3 Aufgaben

23 Zweiter Schiedsrichter

23.1 Standort

23.2 Befugnisse

23.3 Aufgaben

24 Schriftführer

24.1 Standort

24.2 Aufgaben

25 Linienrichter

25.1 Standort

25.2 Aufgaben

26 Offizielle Richterzeichen

26.1 Handzeichen des Schiedsrichters

26.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

Kapitel 8

Graphische Darstellungen

Graphische Darstellungen

- 1 Spielumfeld**
- 2 Spielfeld**
- 3 Aussehen und Aufhängung des Netzes**
- 4 Positionen der Spieler**
- 5 Überqueren des Balles in der vertikal weitergeführten Netzebene**
- 6 Gemeinsamer Sichtblock**
- 7 Angriff eines Rückraumspielers**
- 8 Sanktionsskala**
- 9 Standort der Schiedsrichtergruppe und ihrer Assistenten**
- 10 Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter**
- 11 Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter**

Der Spielgedanke

Indiaca ist ein Sportspiel, das von zwei Mannschaften auf einem, von einem Netz getrennten Spielfeld, gespielt wird.



Zum Indiaca Spielen wird ein spezieller Indiaca Ball verwendet. Die Indiaca wird mit einer Hand geschlagen, außer beim Block und bei der Abwehr eines Angriffsschlages.

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


Das Ziel des Spiels für jede Mannschaft ist es, den Indiacaball regelgerecht über das Netz zu spielen, damit er innerhalb des gegnerischen Spielfeldes den Boden berührt, und gleichzeitig zu verhindern, dass der Ball innerhalb des eigenen Spielfeldes den Boden berührt. Jede Mannschaft darf den Ball (zusätzlich zum Blockkontakt) dreimal spielen, um ihn ins gegnerische Feld zurückzuschlagen.

Der Ball wird mit einem Aufschlag ins Spiel gebracht: Der Spieler, welcher aufschlägt, schlägt den Ball über das Netz ins gegnerische Feld. Der Spielzug dauert so lange an, bis der Ball den Boden des Spielfeldes berührt, ins "Aus" geht, oder, wenn eine Mannschaft den Spielball nicht regelgerecht in das Spielfeld des Gegners zurückschlägt.


Die Mannschaft, die den Spielzug gewinnt, erhält einen Punkt (Spielzug-Punkt-System). Wenn die annehmende Mannschaft einen Spielzug gewinnt, erhält sie einen Punkt und das Aufschlagsrecht. Die Spieler der Mannschaft rücken um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Kapitel 1 Anlage und Ausstattung	
1	Spielfläche
	Die Spielfläche beinhaltet das Spielfeld. Es sollte rechteckig und symmetrisch sein.
1.1	Spielfeldgröße
	<p>Das Spielfeld ist rechteckig und misst 16x6,10 Meter, umgeben von einer Freizone, deren Abstand zur Außenlinie überall mindestens 3m beträgt.</p> <p>Der freie Spielraum ist der Platz über der Spielumgebung, welcher frei von jeglichen Hindernissen sein muss. Dieser freie Platz soll, ab der Feldoberfläche gemessen, minimal 6 Meter betragen.</p> <p> DTB-Regeln: es gilt die Rahmenordnung des DTB (2 Meter Sicherheitszone)</p>
1.2	Spieloberfläche
	Die Spielfläche muss horizontal und eben sein. Sie darf keine Verletzungsgefahr für die Spieler darstellen. Es ist verboten, auf rauen oder rutschigen Oberflächen zu spielen.
1.3	Spielfeldlinien
1.3.1	<p>Alle Linien müssen 4-5 cm breit sein. Sie müssen mit hellen Farben klar sichtbar gemacht werden und sich von der Bodenfarbe und der Farbe anderer Linien unterscheiden.</p> <p> DTB-Regeln: Alle Linien müssen 3-5 cm breit sein</p>
1.3.2	<p><i>Begrenzungslinien</i></p> <p>Zwei Seitenlinien und zwei hintere Begrenzungslinien markieren das Spielfeld. Beide Seitenlinien und die hinteren Begrenzungslinien sind so angebracht, dass sie zum Spielfeld gehören.</p>
1.3.3	<p><i>Mittellinie</i></p> <p>Die Mittellinie (Achse) teilt die Spielfläche in zwei gleichgroße Flächen, beide messen 8x 6.10 Meter; die ganze Breite gehört gleichwertig zu beiden Spielflächen. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von Seitenlinie zu Seitenlinie.</p>
1.3.4	<p><i>Angriffslinie</i></p> <p>Auf jeder Spielfeldhälfte markiert eine Angriffslinie, deren hintere Kante drei Meter von der Mittellinie entfernt angebracht wird, die Angriffszone. Die Angriffslinien erstrecken sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.</p>

1.4 Zonen und Flächen

1.4.1	<p><i>Vorderzone / Angriffszone</i></p> <p>Auf jeder Spielhälfte ist die Vorderzone eingegrenzt von der Mittellinie und der äußersten Kante der Angriffslinie. Die Vorderzone wird auch „Angriffszone“ genannt.</p> <p>Die Vorderzone erstreckt sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.</p>
1.4.2	<p><i>Aufschlagszone</i></p> <p>Die Aufschlagszone ist ein 6.10 Meter breiter Bereich hinter den Begrenzungslinien.</p> <p>Sie ist seitlich begrenzt auf die Verlängerung der Seitenlinien und in der Tiefe durch die Freizone.</p>
1.4.3	<p><i>Auswechselzone</i></p> <p>Die Auswechselzone ist durch die Verlängerung der beiden Angriffslinien, bis zum Tisch des Schriftführers.</p>
1.4.4	<p><i>Trainerzone</i></p> <p>Die Trainerzone ist begrenzt durch die Verlängerung der Angriffslinien und das Ende der Begrenzungslinie des jeweiligen Spielfeldes der eigenen Mannschaft.</p>
1.4.5	<p><i>Freizone</i></p> <p>Die Freizone umgibt das Spielfeld und besitzt eine minimale Weite von 3 Meter.  DTB-Regeln: es gilt die Rahmenordnung des DTB (2 Meter Sicherheitszone)</p>
1.4.6	<p><i>Aufwärmzone</i></p> <p>Die Aufwärmzone ist ein Bereich außerhalb der Freizone.</p>

1.5 Temperatur

<p>Die niedrigste Temperatur sollte nicht unter 16° liegen (60,8°F). Die höchste Temperatur sollte nicht über 35° liegen (95°F).  DTB-Regeln: 1.5 findet keine Anwendung</p>
--

1.6 Lichtverhältnisse

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











 DTB-Regeln: 1.6 findet keine Anwendung

2 Netz und Pfosten

2.1 Standard

IIA- Wettkämpfe müssen mit von der IIA zugelassenen Netzen gespielt werden.

 DTB-Regeln: 2.1 findet keine Anwendung

2.2	Netzhöhen
2.2.1	Das Netz wird vertikal über die Achse der Mittellinie angebracht.
2.2.2	Die Netzhöhen bei IIA- Wettbewerben sind:
	Jugend (15 Jahre und jünger)  DTB-Regeln: 11+ bis 14 Jahre
	Männer : 215 cm  DTB-Regeln: 200 cm
	Frauen : 205 cm  DTB-Regeln: 200 cm
	Mixed : 210 cm  DTB-Regeln: 200 cm
	Jugend (19 Jahre und jünger)  DTB-Regeln: 15+ bis 18 Jahre
	Männer : 225 cm
	Frauen : 215 cm
	Mixed : 220 cm
	Offene Klasse (keine Altersbeschränkung)
	Männer : 235 cm
	Frauen : 220 cm
	Mixed : 225 cm  DTB-Regeln: 230 cm
	Senioren (40+)
	Männer : 225 cm
	Frauen : 210 cm  DTB-Regeln: 215 cm
	Mixed : 215 cm  DTB-Regeln: 220 cm
	 DTB-Regeln: Senioren 50+
	Männer : 225 cm
	Frauen : 215 cm
	Mixed : 220 cm
	 DTB-Regeln: Senioren 60+
	Männer : 215 cm
	Frauen : 210 cm
	Mixed : 215 cm
	Den nationalen Verbänden ist es erlaubt, eine bestimmte Netzhöhe für Wettbewerbe zu bestimmen, die nicht unter IIA Wettkämpfe fallen.
2.2.4	Die Höhe des Netzes wird von dem Mittelpunkt des Spielfeldes aus gemessen. Die Netzhöhen (über den beiden Seitenlinien) müssen exakt die gleichen Höhen haben und dürfen nicht mehr als 2 cm über die eigentliche, festgelegte Höhe hinausragen.

2.3	Netzbeschaffenheit
	<p>Das Netz muss mindesten 610 cm lang und 80cm – 120cm hoch sein. Es besteht aus 3-5 cm breiten quadratischen Maschen.</p> <p>Am oberen Netzende befindet sich ein horizontales Band, welches aus einem zweifach gefalteten, weißen Tuch besteht und der ganzen Länge nach zusammen genäht ist. Jedes der beiden äußeren Enden des Bandes besitzt eine Öffnung, durch die ein Seil gezogen wird, um das Band an den Pfosten anzubringen und damit das Netz zu spannen.</p> <p>Innerhalb des Bandes befindet sich ein elastisches Kabel, mit welchem das Netz an den Pfosten angebracht und gespannt wird.</p> <p>Am unteren Ende des Netzes ist ein Seil durchgezogen. Dieses Seil befestigt das Netz am Pfosten und spannt den unteren Teil des Netzes.</p>
2.4	Seitenbänder
	<p>Die zwei weißen Seitenbänder sind vertikal zum Netz direkt über den Seitenlinien angebracht.</p> <p>Sie sind 3-5 cm breit und haben eine Länge von 80cm bis 120 cm. Sie werden als Teil des Netzes betrachtet.</p>
2.5	Antennen
2.5.1	Bei IIA Wettkämpfen müssen zwei Antennen vorhanden sein.
2.5.2	<p>Eine Antenne ist eine flexible Stange, 1,80m lang und besitzt einen Durchmesser von 10mm. Sie ist aus Fieberglas oder ähnlichem Material hergestellt.</p> <p>Eine Antenne wird an dem äußersten Rand eines Seitenbandes angebracht. Die Antennen werden jeweils auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes angebracht.</p> <p>Die Antenne wird als Teil des Netzes betrachtet und grenzt seitlich den Überquerungsbereich ein, in dem ein Indica von der einen Seite des Netzes zur anderen gespielt werden muss.</p> <p>80 cm der Antennenlänge müssen über dem Netz herausragen. Sie müssen mit 10 cm breiten Streifen in kontrastierenden Farben markiert sein, vorzugsweise in rot und weiß.</p>
2.6	Pfosten
	Die Pfosten, welche das Netz stützen, sind in einem Abstand von mindestens 0,5 m von der Außenseite der Seitenlinien entfernt. Sie dürfen die Schiedsrichter nicht behindern.
2.7	Zusätzliche Ausstattung
	Jede zusätzliche Ausstattung wird durch das IIA Regelwerk bestimmt.

3	Spielball
----------	------------------

3.1	Standard
------------	-----------------

	<p>Der Indiacaball darf äußerlich nicht beschädigt sein und muss vier ungebrochene Federn besitzen.</p> <p>IIA Wettkämpfe müssen mit Indiacabällen gespielt werden, die von der IIA genehmigt wurden.</p>
--	---





3.2	Das Drei-Ball-System
------------	-----------------------------

	<p>Bei IIA Wettkämpfen müssen drei zusätzliche Indiacabälle hinter dem ersten Schiedsrichter deponiert werden.</p> <p>Die Bälle müssen hinsichtlich Aussehen, Gewicht, Typ, Farbe etc..., die gleiche Qualität besitzen.</p>
--	--


	<h2 style="margin: 0;">Kapitel 2</h2> <h3 style="margin: 0;">Teilnehmer</h3>
--	--

4	Mannschaften
----------	---------------------

4.1	Mannschaftszusammensetzung
------------	-----------------------------------

4.1.1	Eine Mannschaft besteht aus Spielern und Ersatzspielern.
4.1.2	Eine Mannschaft darf maximal aus 10 Spieler bestehen, ein Trainer und ein Co-Trainer. Einer Mannschaft dürfen weitere Assistenten zugeordnet sein (Delegationsführer, Doktor, Masseur, etc...), die nicht zur Mannschaft gehören.
4.1.3	Es dürfen nur die Spieler am Spiel teilnehmen, welche auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt sind. Nachdem der Mannschaftsführer und/oder der Trainer den Spielberichtsbogen unterzeichnet haben, können die aufgezeichneten Spieler nicht mehr ausgewechselt/verändert werden.
4.1.4	Bei IIA Wettbewerben müssen sich im Moment des Aufschlags fünf Spieler auf dem Spielfeld befinden. Es ist einer Mannschaft nicht gestattet, nur mit vier Spielern zu spielen. Die Ausnahme bildet Regel 17.1.2.  DTB-Regeln: Eine Mannschaft ist auch mit 4 Spielern spielberechtigt
4.1.5	Im Mixed Bereich müssen sich mindestens zwei Männer und zwei Frauen auf dem Spielfeld befinden.  DTB-Regeln: Klasse 60+: mind. 1 Spieler*in eines anderen Geschlechts
4.1.6	Den Spielern ist es nicht gestattet in mehr als einer Mannschaft während eines Wettbewerbes zu spielen.
4.1.7	Den Spielern ist es gestattet, während eines Wettbewerbes in mehreren Disziplinen anzutreten, z.B. Männer-, Frauen- oder Mixedkategorie.
4.1.8	Den Spielern ist es nicht gestattet in mehr als einer Altersklasse zu spielen.  DTB-Regeln: Es gelten die Regeln der OS INDIACA
4.1.9	Spielern ist es gestattet, in einer bestimmten Klasse teilzunehmen, wenn sie das dafür nötige Alter während des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, erreichen.  DTB-Regeln: Es gelten die Regeln der OS INDIACA (maßgeblich ist das Spieljahr)

4.2	Standort der Mannschaft
------------	--------------------------------

4.2.1	<p>Die Spieler, welche sich nicht im Spiel befinden, sollten entweder auf ihrer Bank sitzen oder sich in ihrer Aufwärmzone aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf ihrer Bank, können diese aber zeitweise verlassen.</p> <p>Die Bänke für die Mannschaften befinden sich neben dem Tisch des Anschreibers/Schriftführers.</p>  DTB-Regeln: 4.2.1 findet keine Anwendung
-------	---

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

4.2.2	Es ist nur Mitgliedern der Mannschaft erlaubt, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am Aufwärmen teilzunehmen. DTB-Regeln: 4.2.2 findet keine Anwendung
4.2.3	Spieler, welche sich nicht im Spiel befinden, können sich ohne Bälle folgendermaßen aufwärmen:
4.2.3.1	Während des Spiels: In den Aufwärmzonen
4.2.3.2	Während der Auszeiten: In den Freizonen hinter ihrem Spielfeld
4.2.3.3	Während der Zeitspanne zwischen Sätzen: Die Spieler können sich in der Freizone aufwärmen und Bälle benutzen.

4.3 Ausstattung

	Die Ausstattung eines Spielers besteht aus einem Trikot, Sporthose und Sportschuhen. Knieschützer sind erlaubt.
4.3.1	Die Farbe und das Design der Trikots und Sporthose müssen für alle Mannschaftsmitglieder gleich aussehen. DTB-Regeln: Die Regel 4.3.1 gilt bei Mixed-Mannschaften mit folgender Ausnahme für Hosen: Die Hosen von Frauen und Männern dürfen sich nur in der Länge unterscheiden, müssen jedoch bei Frauen und bei Männern gleich sein.
4.3.2	Die Trikots müssen mit Zahlen von 1 bis einschließlich 99 nummeriert sein.
4.3.2.1	Die Trikotnummer muss auf der Vorderseite und auf der Rückseite des Trikots erkennbar sein. Die Farbe und die Helligkeit der Nummer müssen sich von der des Trikots unterscheiden.
4.3.2.2	Die Nummer auf der Vorderseite des Trikots muss minimal 10 cm hoch sein. Auf dem Rücken sollte sie mindestens 15 cm betragen. Die Dicke des Striches, der die Nummer formt, sollte minimal 2 cm breit sein.
4.3.2.3	Sollten sich auf den Sporthosen ebenfalls Nummern befinden, dürfen diese sich nicht von denen auf dem Trikot unterscheiden.
4.3.3	Ersatzspieler müssen einen Pullover/ein Trikot in einer anderen Farbe tragen, während sie auf der Ersatzbank sitzen. DTB-Regeln: 4.3.3 findet keine Anwendung

4.4 Wechseln der Ausrüstung

	Der erste Schiedsrichter darf einem oder mehreren Spielern folgendes erlauben:
4.4.1	Barfuß zu spielen.
4.4.2	Nasse oder kaputte Trikots zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt Farbe, Aussehen und Nummer der neuen Trikots sind die gleichen.

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

4.4.3	Selbst wenn das Aussehen und/oder die Farbe der neuen Trikots sich von dem vorherigen unterscheiden, die Mannschaftsmitglieder aber dennoch alle die gleichen Trikots tragen, kann der erste Schiedsrichter gestatten, dass alle Mannschaftsmitglieder nasse oder kaputte Trikots zwischen den Sätzen wechseln. Voraussetzung ist, dass die Nummern auf den neuen Trikots die gleichen sind und das Spiel nicht verzögert wird.
-------	---

4.5 Verbotene Gegenstände

4.5.1	Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, welche zu Verletzungen führen können, oder dem Spieler künstlich Vorteile verschaffen. Spieler dürfen auf eigene Gefahr Brillen oder Kontaktlinsen tragen.
-------	--

5 Mannschaftsleiter

	Beide, der Mannschaftsführer und der Trainer, sind verantwortlich für das Verhalten und die Disziplin der Mannschaftsmitglieder.
--	--

5.1 Mannschaftsführer

5.1.1	Der Mannschaftsführer muss an einer Spielführerbinde erkennbar sein, welche sie/er am Ärmel trägt. Diese darf nicht schmaler als 2 cm sein und muss sich in der Farbe von der des Trikots unterscheiden.
5.1.2	Vor dem Spiel repräsentiert der Mannschaftsführer ihre/seine Mannschaft beim Hochwerfen der Münze.
5.1.3	Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftsführer der Spielführer. Wenn der Spielführer nicht auf dem Feld ist, muss der Trainer oder der Mannschaftsführer einem anderen Spieler der Mannschaft, welcher sich auf dem Spielfeld befindet, das Amt des Spielführers zuweisen. Dieser Spielführer behält ihre/seine Verpflichtungen, bis sie/er ausgewechselt wird, oder der Mannschaftsführer wieder ins Spiel zurückkehrt, oder der Satz beendet ist.
	Wenn der Ball nicht mehr im Spiel ist, ist es dem Spielführer gestattet, mit den Schiedsrichtern zu sprechen:
5.1.3.1	um Erlaubnis zu bitten: <ul style="list-style-type: none">➤ für die Erklärung einer Anfrage oder der Auslegung der Regeln. Er darf Anfragen seiner Mannschaftsmitglieder vorbringen. Falls er mit der Erklärung nicht einverstanden ist, muss er sofort dem ersten Schiedsrichter anzeigen, dass er ggf. von seinem Recht Gebrauch macht, das Nichteinverständnis als offiziellen Einspruch auf dem Spielberichtsbogen am Ende des Spiels festzuhalten.➤ ein Teil oder die Ausrüstung komplett auszutauschen.➤ die Aufstellung der Mannschaften zu prüfen.➤ den Boden, das Netz, den Ball, etc. zu überprüfen.
5.1.3.2	Für Auszeiten und Auswechslungen.
	Am Ende des Spiels:
5.1.4	➤ kann der Mannschaftsführer das zuvor ausgedrückte Nichteinverständnis als ein Einspruch bestätigen und auf dem Spielberichtsbogen vermerken.

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

	<ul style="list-style-type: none">➤ dankt der Mannschaftsführer dem Schiedsrichter.➤ unterschreibt der Mannschaftsführer den Spielberichtsbogen, um das Ergebnis zu bestätigen.
--	--

OFFICIAL INDIACA RULES


Edition 2018

5.2 Trainer	
5.2.1	Der Trainer einer Mannschaft leitet das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes, er bestimmt die Startaufstellung und Positionen seiner Mannschaft, die Ersatzspieler der Mitspieler und ist berechtigt, Auszeiten zu beantragen. Um eine Auszeit zu beantragen, wendet er sich an den zweiten Schiedsrichter.
5.2.2	Vor dem Spiel bestätigt der Trainer auf dem Spielberichtsbogen die Namen und Nummern seiner Spieler und markiert den Mannschaftsführer. Anschließend unterschreibt der Trainer den Spielberichtsbogen.
5.2.3	Während des Spiels: <ul style="list-style-type: none">➤ übergibt der Trainer vor jedem Satz dem Schriftführer/zweiten Schiedsrichter das ordnungsgemäß ausgefüllte und unterschriebene Aufstellungspapier.➤ sitzt der Trainer auf der Mannschaftsbank Nahe dem Anschreiber. Der Trainer darf die Bank kurzfristig verlassen und Auszeiten, sowie Auswechslungen beantragen.➤ gibt der Trainer, wie auch die anderen Mannschaftsmitglieder, den Spielern auf dem Spielfeld Instruktionen; allerdings nur, während sie auf der Bank sitzen oder in der Trainerzone stehen bzw. gehen, ohne das Spiel zu verzögern oder zu stören.
5.3 Der Co-Trainer	
5.3.1	Der Co-Trainer sitzt auf der Mannschaftsbank und er hat kein Recht, in das Spiel einzugreifen.
5.3.2	Sollte der Trainer seine Mannschaft verlassen müssen, übernimmt der Co-Trainer mit dem Einverständnis des ersten Schiedsrichters seine Funktion.


6	Kapitel 3 Spieldurchführung
----------	---------------------------------------

6	Punkt-, Satz- und Spielgewinn
----------	--------------------------------------


6.1	Einen Punkt erzielen
------------	-----------------------------

6.1.1	Ein Team erzielt einen Punkt: <ul style="list-style-type: none"> ➤ wenn der Ball auf der Spielfeldseite des Gegners den Boden berührt. ➤ wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht. ➤ wenn der Gegner eine Strafe erhält.
6.1.2	Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine Spielaktion durchführt, die gegensätzlich zu den Regeln ist (oder die Spielregeln in irgendeiner anderen Weise verletzen). Die Schiedsrichter beurteilen den Fehler und bestimmen die Konsequenzen nach den Spielregeln:
6.1.2.1	Wenn zwei oder mehrere Fehler nacheinander begehen werden, zählt lediglich der erste.
6.1.2.2	Wenn zwei oder mehrere Fehler gleichzeitig stattfinden, nennt man dies einen Doppelfehler und der Aufschlag wird wiederholt.  DTB-Auslegung: Die Fehler werden von beiden Mannschaften begangen.
6.1.3	Ein Ballwechsel ist der Zeitraum einer Spielaktion, beginnend bei dem Moment des Aufschlags von dem Spieler, welcher auf der Aufschlagsposition steht, bis der Ball aus dem Spiel ist.
6.1.3.1	Wenn die Mannschaft, welche das Aufschlagsrecht besitzt, einen Ballwechsel gewinnt, erzielt sie einen Punkt und behält das Aufschlagsrecht.
6.1.3.2	Wenn die Mannschaft ohne Aufschlagsrecht den Ballwechsel gewinnt, erzielt diese einen Punkt und erhält das Aufschlagsrecht, nachdem sie korrekt nach der Regel 7.5.1 rotiert ist.

6.2	Satzgewinn
------------	-------------------

6.2.1	Ein Satz ist gewonnen, wenn eine Mannschaft zuerst 25 Punkte erzielt. Das Spiel wird solange weitergeführt, bis eine Mannschaft einen Zwei-Punkte-Vorsprung erreicht hat. (z.B. 27-25; 29-27; etc...).
	 DTB-Regeln: Es gelten die Regeln der OS INDIACA

6.3	Spielgewinn
------------	--------------------


6.3.1	Ein Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft, nach den Regeln des jeweiligen Wettkampfes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Zwei Sätze in einem Drei-Satz-Spiel gewonnen hat. ➤ Drei Sätze in einem Fünf-Satz-Spiel gewonnen hat.  DTB-Regeln: Es gelten die Regeln der OS INDIACA
-------	--

6.4	Nichterscheinen oder unvollständiges Erscheinen einer Mannschaft
6.4.1	Falls eine Mannschaft nach Aufforderung sich weigert zu spielen, wird dies als ein Nichtantreten gewertet und sie verliert das Spiel. Je nach den Regeln des jeweiligen Wettkampfes: ➤ mit dem Ergebnis von 0 zu 2 Sätzen in einem Drei-Satz-Spiel und 0 zu 25 Punkten für jeden Satz. ➤ mit dem Ergebnis von 0 zu 3 Sätzen in einem Fünf-Satz-Spiel und 0 zu 25 Punkten für jeden Satz.
6.4.2	Eine Mannschaft, die ohne gerechtfertigten Grund nicht rechtzeitig als vollständiges Team auf dem Spielfeld erscheint (Regeln 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5) wird als nicht angetreten gewertet, mit den gleichen Ergebnissen von Regel 6.4.1.
6.4.3	Eine Mannschaft, die als nicht vollständig für einen Satz oder ein Spiel erklärt wird (Regeln 4.1.3 ; 4.1.4 ; 4.1.5), verliert diesen Satz oder dieses Spiel. Die gegnerische Mannschaft erhält die Punkte und Sätze, die benötigt werden, um den Satz oder das Spiel zu gewinnen. Die unvollständige Mannschaft behält ihre zuvor erzielten Punkte und Sätze.

7	Struktur des Spiels
----------	----------------------------

7.1	Der Münzwurf
------------	---------------------

	Vor dem Spiel führt der erste Schiedsrichter einen Münzwurf durch, um zwischen dem Aufschlagsrecht und Wahl der Spielfeldseite zu entscheiden. Falls ein entscheidender Satz gespielt werden muss, wird ein neuer Münzwurf durchgeführt.
7.1.1	Der Münzwurf findet im Beisein beider Mannschaftsführer statt.
7.1.2	Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet sich: entweder: für Angabe oder Rückschlag. oder: die Seite des Spielfeldes.
7.1.3	Der Verlierer des Münzwurfs nimmt die übriggebliebene Wahlmöglichkeit wahr.

7.2 Startaufstellung der Mannschaften	
7.2.1	Die Startaufstellung einer Mannschaft zeigt die Rotationsreihenfolge der Spieler auf dem Spielfeld an. Diese Reihenfolge muss während des ganzen Spiels beibehalten werden.
7.2.2	Vor Beginn eines jeden Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf dem Aufstellungspapier vorzeigen. Das Papier wird ordnungsgemäß ausgefüllt und unterschrieben dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schriftführer übergeben.  DTB-Regeln: findet keine Anwendung; die Startaufstellung wird vom Schriftführer im Spielberichtsbogen dokumentiert.
7.2.3	Die Spieler, welche nicht in der Startaufstellung eines Satzes vertreten sind, sind die Auswechselspieler für diesen Satz.
7.2.4	Nachdem das Aufstellungspapier dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schriftführer übergeben worden ist, ist keine Veränderung in der Aufstellung erlaubt, es sei denn, es handelt sich um eine regelgerechte Auswechslung.
7.2.5	Mit Unstimmigkeiten zwischen den Positionen der Spieler auf dem Spielfeld und den Positionen auf dem Aufstellungspapier wird wie folgt verfahren: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Falls eine solche Unstimmigkeit vor Beginn eines Satzes festgestellt wird, müssen die Positionen der Spieler nach dem Aufstellungspapier korrigiert werden. Es gibt keine Strafe. ➤ Falls vor Beginn eines Satzes ein Spieler auf dem Spielfeld nicht auf dem Aufstellungspapier erfasst ist, muss dieser Spieler ausgewechselt werden, um die Startaufstellung der auf dem Papier anzugleichen. Es gibt keine Strafe. ➤ Falls der Trainer jedoch darauf besteht, den nichtverzeichneten Spieler auf dem Spielfeld zu behalten, muss er eine regelgerechte Auswechslung beantragen. Diese wird dann auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

7.3 Aufstellung	
	In dem Moment, in dem der Indiacaball von dem Spieler auf der Aufschlagsposition ins Spiel gebracht wird, muss sich jede Mannschaft in dem Spielfeld (außer dem Spieler auf der Aufschlagsposition) in der richtigen Rotationsordnung befinden.
7.3.1	Die Positionen der Spieler sind wie folgt nummeriert.
7.3.1.1	Die drei Spieler entlang des Netzes sind Angriffsspieler. Sie besetzen die Positionen IV (linker Angriffsspieler), III (Angriffsspieler: Mitte), II (rechter Angriffsspieler). Falls es einer Mannschaft gestattet ist, ein Turnier nur mit vier Spielern zu Ende zu spielen (Regeln 4.1.4, 17.1.2) sind lediglich die Positionen IV (linker Angriffsspieler) und Position II (rechter Angriffsspieler) besetzt.
7.3.1.2	Die zwei anderen Spieler besetzen die Positionen V (linker Rückraumspieler) und I (rechter Rückraumspieler).
7.3.2	In dem Moment des Aufschlags müssen sich die Rückraumspieler weiter hinten befinden als die Angriffsspieler. Die Angriffsspieler und die Rückraumspieler müssen die Positionen nach den Regeln 7.3.1.1 und 7.3.1.2 nacheinander einnehmen.
7.3.3	Die Positionen der Füße während dem Stand oder des Sprungs sind entscheidend.

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

7.3.4	Nach dem Aufschlag können die Spieler sich frei bewegen und jede Position auf ihrem Feld und der Freizone einnehmen.
-------	--

7.4 Aufstellungsfehler

7.4.1	Eine Mannschaft begeht einen Aufstellungsfehler, wenn ein Spieler im Moment des Aufschlags nicht auf seiner korrekten Position steht.
7.4.2	Wenn der Aufschlagsspieler im Moment des Aufschlages einen Fehler begeht, wird dieser Fehler des Aufschlagsspielers als ein Aufstellungsfehler gewertet.
7.4.3	Wird der Aufschlag nach dem Ausführen fehlerhaft, so ist der Fehler als Aufstellungsfehler zu werten.
7.4.4	Ein Aufstellungsfehler führt zu folgenden Konsequenzen: <ul style="list-style-type: none">➤ Die Mannschaft wird bestraft mit dem Verlust des Aufschlagsrechts.➤ Die Position der Spieler wird korrigiert.

7.5 Rotation

7.5.1	Wenn die annehmende Mannschaft das Aufschlagsrecht erhalten hat, rotieren ihre Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn.
7.5.2	Die Rotationsordnung wird durch die Startaufstellung der Mannschaft bestimmt und kontrolliert durch die Aufschlagsreihenfolge und die Position der Spieler im Verlauf des Satzes.

7.6 Rotationsfehler

7.6.1	Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht nach der Rotationsordnung erfolgt. Es führt zu folgenden Konsequenzen:
7.6.1.1	Die Mannschaft wird mit dem Verlust des Aufschlagsrechts bestraft.
7.6.1.2	Die Rotationsordnung der Spieler wird korrigiert.
7.6.2	Zusätzlich sollte der Schriftführer den exakten Moment feststellen, in dem der Rotationsfehler begangen wurde und alle Punkte, welche darauffolgend erzielt wurden sind zu annullieren. Die erzielten Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben bestehen. Falls dieser Moment nicht festgestellt werden kann, werden keine Punkte annulliert und der Verlust des Aufschlagsrechtes ist die einzige Strafe und die Spieler müssen ihre korrekte Position auf dem Spielfeld einnehmen.

Kapitel 4

Spielbetrieb

8 Spielsituationen

8.1 Ball im Spiel

Der Ball ist ab dem Zeitpunkt im Spiel, wenn der vom ersten Schiedsrichter autorisierte Aufschlag ausgeführt wird.

8.2 Ball nicht im Spiel

Der Ball befindet sich ab dem Zeitpunkt nicht im Spiel, in dem ein Fehler durch einen der Schiedsrichter gepfiffen wurde; liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffes entscheidend.

8.3 Ball "In"

Der Ball ist "in", wenn er den Boden des Spielfeldes, die Begrenzungslinien mit einbezogen, berührt.

8.4 Ball "Aus"

Der Ball ist "aus" wenn:

- irgendein Teil des Balles, welcher den Boden berührt, sich komplett außerhalb der Begrenzungslinien befindet.
- irgendein Teil des Balles einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes berührt, das Hallendach oder eine Person, die sich nicht im Spiel befindet.
- irgendein Teil des Balles die Antennen, Seite, Pfosten oder das Netz selbst außerhalb der Seitenbänder berührt.
- der Ball die Vertikalebene des Netzes außerhalb des Überquerungsbereiches überquert, außer, wenn ein Spieler den Ball zurück in seine eigene Spielfeldhälfte schlägt, nachdem er ihn in der gegnerischen Freizone angenommen hat.

9 Spielen des Balles

9.0.1 Jede Mannschaft muss auf ihrer Seite des Spielfeldes und ihrer Freizone spielen. Ein Ball kann allerdings in der gegnerischen Freizone angenommen und in das eigene Spielfeld außerhalb des Überquerungsbereiches zurückgespielt werden.

9.1	Mannschaft schlägt den Ball
------------	------------------------------------

9.1.1	Ein Schlag ist jede Art von Kontakt mit dem Ball durch einen Spieler in einem Spiel. Jede Mannschaft ist zu maximal drei Schlägen berechtigt (zusätzlich zum Block), um den Ball in die andere Spielfeldhälfte zurückzuspielen. Falls mehr als drei Schläge verwendet werden, begeht die Mannschaft den Fehler: „Vier Schläge“ .
9.1.2	<i>Aufeinanderfolgende Schläge</i> Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen, mit Ausnahme des Blocks.
9.1.3	<i>Gleichzeitige Schläge</i> Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig im selben Augenblick berühren.
9.1.3.1	Wenn zwei oder drei Mannschaftsmitglieder den Ball gleichzeitig berühren, wird dies als zwei oder drei Schläge gewertet (Ausnahme: Blocken). Falls sie alle nach dem Ball greifen, allerdings nur einer diesen berührt, wird es als ein Schlag gewertet. Ein Zusammenstoß der Spieler wird nicht als Fehler gewertet.
9.1.3.2	Falls zwei gegnerische Spieler gleichzeitig den Ball über dem Netz berühren und dies zu einem "Fangen" führt, oder der Ball im Spiel bleibt, so ist es als "Doppelfehler" zu ahnden und der Ballwechsel wird wiederholt.
9.1.4	<i>Unterstützter Schlag</i> In dem Spielbereich ist es einem Spieler nicht gestattet, Hilfe von einem Mitspieler oder irgendeiner Konstruktion/irgendeines Gegenstandes anzunehmen, um den Ball zu erreichen. Allerdings darf ein Spieler, der kurz davor ist, einen Fehler zu begehen (Netzberührung, Überquerung der Mittellinie), von einem Mitspieler gestoppt oder zurückgehalten werden.

9.2	Merkmale eines Schlags
------------	-------------------------------

9.2.1	Der Ball kann mit 2 Händen gespielt werden, mit Ausnahme des Aufschlags.
9.2.2	Der Ball darf den Körper nicht berühren, mit Ausnahme der Hand und der Arme bis zu den Ellenbogen.
9.2.3	Der Ball darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er kann in jede Richtung zurückprallen.

9.3 Fehler während des Ballspiels	
9.3.1	<i>Vier Schläge</i> Ein Team schlägt den Ball vier oder mehr als vier Mal, bevor der Ball in die andere Spielfeldhälfte zurückgeschlagen wird. (Regel 9.1.1)
9.3.2	<i>Unterstützter Schlag</i> Ein Spieler nimmt Hilfe von einem Mitspieler oder jeglicher Art von Konstruktion/Gegenstand innerhalb des Spielbereiches an, um den Ball zu erreichen.
9.3.3	<i>Gehaltener Ball</i> Ein Spieler schlägt den Ball nicht korrekt, sondern führt ihn, wirft ihn oder hält ihn fest.
9.3.4	<i>Zweifacher Ballkontakt</i> Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander oder der Ball berührt verschiedene Teile seines Körpers nacheinander.
9.3.5	<i>Ball berührt den Körper</i> Ein Ball berührt den Körper des Spielers, mit Ausnahme der Hand und dem Arm bis zu den Ellenbogen.
9.3.6	<i>Spiel mit beiden Händen</i> Beide Hände berühren sich gegenseitig im Augenblick des Schlages, mit Ausnahme des Blocks oder der Verteidigung einen Angriffsschlages



10 Ball am Netz



10.1 Ball überquert das Netz

	Der Ball, welcher zurück ins gegnerische Spielfeld gespielt wird, muss das Netz innerhalb der Überquerungszone überqueren. Die Überquerungszone ist der Bereich der Vertikalebene des Netzes und folgendermaßen begrenzt: <ul style="list-style-type: none"> ➤ unterhalb durch die obere Netzkante ➤ an den Seiten durch die gedachten Verlängerungen der Seitenbänder/Antennen ➤ oberhalb durch die Decke
--	---

10.2 Ball berührt das Netz

	Während des Spiels kann der Ball das Netz berühren, während er es überquert, mit Ausnahme des Aufschlags.
--	---

10.3	Ball im Netz
	Ein Ball, welcher ins Netz geschlagen wird, kann dort wieder, innerhalb der drei Schläge, die einer Mannschaft zustehen, herausgeholt werden. Ein Ball, der das Netz während des Aufschlags berührt, wird als Fehler gewertet.
11	Spieler am Netz
11.1	Übergreifen am Netz
	Einem Spieler ist es nicht gestattet, mit seinen Händen über das Netz zu greifen.
11.2	Eindringung unter dem Netz
	Das Eindringen in das gegnerische Feld unterhalb des Netzes und jegliches Berühren innerhalb des gegnerischen Feldes wird als Fehler gewertet. ( DTB-Erläuterung: Berührung oder Behinderung des Gegners)
11.3	Netzberührung
	Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz wird als Fehler gewertet.
11.4	Fehler des Spielers am Netz
	Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn: <ul style="list-style-type: none"> ➤ er in den gegnerischen Spielbereich in der Luft über dem Netz eindringt. ➤ er in das gegnerische Spielfeld eindringt. ➤ er das Netz, die Antennen, Pfosten oder Seile berührt. ➤ er im gegnerischen Spielbereich einen gegnerischen Spieler berührt ( DTB-Erläuterung: Berühren oder Behindern des gegnerischen Spielers)
12	Aufschlag
	Der Aufschlag ist die Bewegungshandlung, mit welcher der Ball ins Spiel gebracht wird. Dies geschieht durch den rechten Rückraumspieler in der Aufschlagszone.
12.1	Erster Aufschlag in einem Satz
	Der erste Aufschlag bei dem ersten Satz und der erste Aufschlag eines Entscheidungssatzes wird von der Mannschaft ausgeführt, welche sich bei dem Münzwurf für das Aufschlagsrecht entschieden hat. Alle anderen Sätze werden von der Mannschaft mit dem Aufschlag begonnen, welche im vorangegangenen Satz das Aufschlagsrecht nicht besessen hat.

12.2	Aufschlagsgliederung
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenn die aufschlagende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt und einen Punkt erzielt, führt der Spieler (oder sein Auswechselspieler), welcher zuvor den Aufschlag ausgeführt hat, ebenfalls den nächsten Aufschlag aus. ➤ Wenn die Mannschaft ohne Aufschlagsrecht den Ballwechsel gewinnt und einen Punkt erzielt, rotiert seine Mannschaft vor Ausführung des Aufschlags.
12.3	Genehmigung des Aufschlags
	Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er überprüft hat, ob der Spieler sich auf der Aufschlagsposition befindet und die Mannschaften bereit zum Spielen sind.
12.4	Ausführung des Aufschlags
12.4.1	<p>Um den Aufschlag auszuführen, wird der Indiacaball mit der Hand geschlagen, nachdem er geworfen oder losgelassen wurde.</p> <p>Der Aufschlag ist in dem Moment ausgeführt, wenn der Indiacaball die Schlaghand verlässt.</p>
12.4.2	<p>Im Moment des Aufschlages oder Absprungs für einen Sprungaufschlag darf der Aufschlagsspieler das Spielfeld (die Feldbegrenzungslinie miteingeschlossen) oder den Bereich außerhalb der Aufschlagzone nicht berühren (siehe 1.4.2). Nach dem Aufschlag darf der Aufschlagsspieler außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Feldes landen oder diese Bereiche betreten.</p> <p> DTB-Erläuterung: bei einem Sprungaufschlag darf sich der Aufschlagsspieler im Moment des Aufschlages über dem Bereich des Spielfelds befinden, diesen aber nicht berühren.)</p> <p> DTB-Regeln: Bei Jugendmannschaften der Altersklasse 11-14 Jahre kann der Aufschlag im Spielfeld, jedoch außerhalb der Angriffszone erfolgen</p>
12.4.3	Wird ein Aufschlag ausgeführt, bevor der Schiedsrichter gepfiffen hat, wird der Aufschlag abgebrochen und wiederholt.
12.4.4	Der Aufschlagsspieler muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters abgespielt haben.
12.5	Sichtblock
12.5.1	Die Spieler der Mannschaft, welche das Aufschlagrecht besitzt, dürfen die gegnerische Mannschaft nicht durch einen einzelnen bzw. durch einen gemeinsamen Sichtblock daran hindern, den Aufschlagsspieler oder die Flugbahn des Balles zu sehen.
12.5.2	Als Sichtblock wird bezeichnet, wenn ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern der Mannschaft, welche das Aufschlagrecht besitzt, während der Ausführung des Aufschlags (nachdem der Schiedsrichter durch Pfiff den Aufschlag freigegeben hat), mit den Armen winken, springen, sich seitwärts bewegen, um die Flugbahn des Balles absichtlich zu verbergen.

12.6	Fehler während des Aufschlags
-------------	--------------------------------------

12.6.1	<p>Aufschlagfehler Die folgenden Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Der Aufschlagspieler hält sich nicht an die Aufschlagreihenfolge (Regel 7.6) ➤ Der Aufschlagspieler führt den Aufschlag nicht regelgerecht aus (Regel 12.4.1; 12.4.2; 12.4.4)
12.6.2	<p>Fehler nach dem Aufschlag Nachdem der Ball korrekt geschlagen wurde, wird aus dem Aufschlag ein Fehler, wenn der Ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ einen Spieler der Mannschaft berührt, welche das Aufschlagsrecht besitzt. ➤ nicht den Überquerungsbereich passiert (Regel 10.1) ➤ das Netz oder eine Antenne oder einen externen Gegenstand berührt. ➤ ins "Aus" geht (Regel 8.4) ➤ über einen Sichtblock fliegt (Regel 12.5.1;12.5.2)

12.7	Fehler nach dem Aufschlag und Positionsfehler
-------------	--

12.7.1	Falls der Aufschlagspieler einen Fehler während des Aufschlags macht (unkorrekte Ausführung, falsche Rotationsordnung, etc. ...) und der gegnerischen Spieler befinden sich nicht auf der korrekten Position, so wird der Aufschlagfehler gewertet.
12.7.2	Falls die Ausführung des Aufschlags korrekt war, aber der Aufschlag im Folgenden fehlerhaft wird (ins "Aus" geht, über einen Sichtblock gespielt wird, etc. ...), wird der Positionsfehler, welcher zuerst begangen wurde, gewertet.

13	Angriff
-----------	----------------

13.1	Angriffsschlag
-------------	-----------------------

13.1.1	Alle Spielaktionen, welche den Ball in das gegnerische Feld führen, mit Ausnahme des Aufschlags und des Blocks, werden als Angriffsschläge bezeichnet.
13.1.2	Während des Angriffsschlags ist das Tippen des Balles erlaubt, allerdings nur, wenn der Ball sauber geschlagen und nicht gefangen oder geworden wird.

13.2 Beschränkungen des Angriffsschlags	
13.2.1	Angriffsspieler dürfen einen Angriffsschlag auf jeder Höhe und von jedem Ort auf dem Spielfeld und der Freizone ausführen, sofern der Ballkontakt in dem eigenen Spielbereich des Spielers stattgefunden hat.
13.2.2	Ein Rückraumspieler darf einen Angriffsschlag auf jeder Höhe und hinter dem Angriffsbereich ausführen, wobei gilt: <ul style="list-style-type: none"> ➤ während des Absprungs ist es nicht gestattet, dass seine Füße die Angriffslinie berühren oder überqueren. ➤ er darf in der Angriffszone landen.
13.2.3	Ein Rückraumspieler darf einen Angriffsschlag innerhalb der Angriffszone ausführen, wenn der Ball sich im Kontaktmoment unterhalb der oberen Netzkante befindet.
13.2.4	Es ist keinem Spieler gestattet, direkt einen Angriffsschlag auszuführen, wenn der Aufschlag von der gegnerischen Seite kommt und der Ball sich in der Angriffszone über dem Netz befindet.

13.3 Fehler beim Angriffsschlag

13.3.1	Fehler während eines Angriffsschlags sind: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ein Spieler berührt den Ball im Spielbereich der gegnerischen Mannschaft. (Regel 11.1) ➤ ein Spieler schlägt den Ball ins "Aus" (Regel 8.4) ➤ ein Rückraumspieler führt einen Angriffsschlag in der Angriffszone aus, während der Ball sich im Moment des Schlags über dem Netz befindet. (Regel 13.2.2) ➤ Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des gegnerischen Teams aus, wenn der Ball sich in der Angriffszone und oberhalb des Netzes befindet (Regel 13.2.4) ➤ Ein Spieler fängt oder wirft den Ball, während er einen Angriffsschlag ausführt. (Regel 9.3.3)
--------	--

14 Block

14.1 Das Blocken

14.1.1	Blocken bezeichnet eine Spielaktion, in der ein oder mehrere Spieler nahe am Netz den vom gegnerischen Feld kommenden Ball abwehren, indem sie beide Hände höher als das obere Ende des Netzes halten. Es ist nur Angriffsspielern gestattet einen Block zu versuchen, an einem Block mitzuwirken oder zu vervollständigen.
14.1.2	<i>Blockversuch</i> Ein Blockversuch bezeichnet die Spielaktion des Blockens ohne Ballberührung.
14.1.3	<i>Abgeschlossener Block</i> Ein Block ist abgeschlossen, wenn der Ball einen Spieler, welcher in einem Block mitwirkt, berührt.
14.1.4	<i>Gemeinschaftlicher Block</i>

	Ein gemeinschaftlicher Block wird von zwei oder drei Spielern ausgeführt, welche nahe beieinanderstehen. Der Block ist abgeschlossen, wenn der Ball den Block berührt.
--	--

14.2	Blockberührung
-------------	-----------------------

	<p><i>Aufeinanderfolgende Berührung</i></p> <p>Aufeinanderfolgende (schnelle und fortdauernde) Berührungen mit dem Ball dürfen bei einem oder mehreren Spielern, welche an einem Block mitwirken, geschehen, solange die Berührungen während einer Spielaktion stattfinden.</p>
--	---

14.3	Blocken im gegnerischen Spielbereich/Blockübergreif
-------------	--

	Einem Spieler ist es nicht gestattet, seine Hände während des Blockens über das Netz zu führen.
--	---


14.4	Der Block und Indiacaschläge
-------------	-------------------------------------

14.4.1	Eine Indiacaberührung, die durch den Block erfolgt, wird nicht als ein regulärer Schlag gewertet. Demnach sind nach dem Block drei weitere Schläge zulässig.
14.4.2	Der erste Schlag nach einem Block darf von jedem Spieler ausgeführt werden, auch von demjenigen, welcher den Ball während des Blockens berührt hat.

14.5	Blocken des Aufschlags
-------------	-------------------------------

	Das Blocken des Aufschlags (der gegnerischen Mannschaft) ist verboten.
--	--

14.6	Fehler beim Blocken
-------------	----------------------------

	<p>Die folgenden Aktionen eines Spielers, welcher an einem Block mitwirkt, werden als Fehler gewertet, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ der Spieler seine Arme oder Hände unter dem Netz platziert. ( DTB-Hinweis: gemeint ist die obere Netzkante) ➤ ein Rückraumspieler versucht einen Block auszuführen, an einem Block mitwirkt, oder ihn vervollständigt. ➤ ein Spieler den Aufschlag des Gegners blockt. ➤ der Ball durch den Block ins "Aus" geführt wird.
--	---

Kapitel 5 Unterbrechungen und Verzögerungen	
---	--

15	Regelgerechte Spielunterbrechungen
-----------	---

	Regelgerechte Spielunterbrechungen sind Auszeiten und Auswechslungen von Spielern.
--	--

15.1	Anzahl regelgerechter Spielunterbrechungen
-------------	---

	Jede Mannschaft ist zu maximal zwei Auszeiten und fünf Spielerauswechslungen pro Satz berechtigt.
--	---

15.2	Antrag für eine regelgerechte Spielunterbrechung
-------------	---

15.2.1	Unterbrechungen können vom Trainer oder vom Mannschaftsführer (und nur von diesen) beantragt werden. Der Antrag wird durchgeführt, indem das entsprechende Handzeichen erfolgt, während der Ball nicht im Spiel ist und der Aufschlag noch nicht angepiffen wurde.
--------	---

15.2.2	Auswechslungen vor Beginn des Satzes sind gestattet und sollten auf dem Spielberichtsbogen als eine regelgerechte Auswechslung verzeichnet werden.
--------	--

15.3	Ablauf/Abfolge von Spielunterbrechungen
-------------	--

15.3.1	Anträge für eine oder zwei Auszeiten und je ein Antrag auf Spielerauwechslung pro Mannschaft können aufeinander folgen, ohne dass das Spiel wiederaufgenommen wird.
--------	---

15.3.2	Allerdings ist es einer Mannschaft nicht gestattet, aufeinanderfolgende Anträge für eine Spielerauswechslung während der gleichen Spielunterbrechung zu stellen. Zwei Spieler können während der gleichen Spielunterbrechung ausgewechselt werden.
--------	---

15.4	Auszeiten
-------------	------------------

15.4.1	Eine Auszeit dauert 30 Sekunden.
--------	----------------------------------

15.4.2	Während der Auszeiten dürfen die Spieler zu ihren Bänken gehen. Den Ersatzspielern und dem Trainer ist es nicht gestattet, das Spielfeld zu betreten.
--------	---

15.5 Auswechslungen	
	Eine Auswechslung ist der Vorgang, in dem ein Spieler das Spielfeld verlässt und ein Ersatzspieler seine Position besetzt. Die Erlaubnis des Schiedsrichters für eine Auswechslung ist notwendig.
15.6 Begrenzung der Auswechslungen	
15.6.1	Während eines Satzes sind maximal fünf Auswechslungen pro Mannschaft gestattet. Ein oder zwei Spieler dürfen während der gleichen Spielunterbrechung ausgewechselt werden.
15.6.2	Ein Spieler der Startaufstellung darf das Spiel verlassen, allerdings nur einmal während eines Satzes. Er darf das Spiel wiederaufnehmen, allerdings nur einmal während eines Satzes und er muss seine vorherige Position in der Mannschaftsaufstellung einnehmen.
15.6.3	Ein Auswechslspieler darf das Spiel anstelle eines anderen Spielers der Startaufstellung betreten, allerdings nur einmal während eines Satzes. Er kann lediglich durch den gleichen Spieler (aus der Startaufstellung) ersetzt werden.
15.7 Außergewöhnliche Spielauswechslungen	
	Ein verletzter Spieler, der nicht in der Lage ist, weiter zu spielen, darf regelgerecht ersetzt werden. Falls dies nicht möglich ist, so ist es der Mannschaft gestattet, eine außergewöhnliche Auswechslung durchzuführen, welche über die Grenzen der Regeln 15.6.1 ; 15.6.2 ; 15.6.3 hinausgeht. DTB-Regeln: 15.7 Absatz 2 findet keine Anwendung
15.8 Auswechslung bei Platzverweis/Disqualifikation	
15.8.1	Ein des Platzes verwiesener oder disqualifizierter Spieler muss durch eine regelgerechte Auswechslung ersetzt werden. Falls dies nicht möglich ist, wird die Mannschaft als „unvollständig“ bezeichnet. (Regeln 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5) DTB-Regeln: 15.8.1 findet keine Anwendung; ein des Feldes verwiesener (rote Karte) oder disqualifizierter (gelb-rote Karte) Spieler wird nicht durch eine regelgerechte Auswechslung ersetzt.
15.8.2	Ein disqualifizierter Spieler darf an allen anderen Spielen des gleichen Wettbewerbs nicht mehr teilnehmen. Zusätzlich ist es ihm nicht gestattet, den Wettbewerbsbereich für den restlichen Zeitraum des Wettbewerbs zu betreten.
15.9 Verbotene Auswechslungen	
15.9.1	Eine Auswechslung ist verboten, wenn sie über die Grenzen der Regeln 15.6.1; 15.6.2; 15.6.3 hinausgeht, mit Ausnahme der Regel 15.7. DTB-Regeln: 15.7 Absatz 2 findet keine Anwendung

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

15.9.2	Falls eine Mannschaft eine verbotene Auswechslung vorgenommen hat und das Spiel wiederaufgenommen wurde, muss folgendermaßen verfahren werden: <ul style="list-style-type: none">➤ die Mannschaft wird mit dem Verlust des Aufschlagsrecht bestraft➤ die Auswechslung wird korrigiert.➤ die Punkte, welche die sich fehlerhaft verhaltende Mannschaft seit dem Begehen der verbotenen Auswechslung erzielt hat, werden gestrichen. Die Punkte des Gegners bleiben unverändert.
--------	--

15.10 Auswechslungsvorgang

15.10.1	Die Auswechslung muss in der Auswechslungszone stattfinden.
15.10.2	Eine Auswechslung sollte nur so lange andauern, wie notwendig ist, um die Auswechslung auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und das Verlassen und Betreten der Spieler zu erlauben und zu gewährleisten.
15.10.3	In dem Moment der Auswechslungsanfrage müssen die Auswechslenspieler bereit sein, das Spielfeld zu betreten. Sie halten sich nahe der Auswechslungszone auf. Falls dies nicht der Fall ist, wird die Auswechslung nicht gestattet und die Mannschaft für eine Verzögerung bestraft.
15.10.4	Falls eine Mannschaft beabsichtigt, gleichzeitig mehr als eine Auswechslung vorzunehmen, muss die Anzahl der Auswechslungen zeitgleich mit dem Antrag auf Auswechslung angegeben werden. In diesem Fall muss die Auswechslung nacheinander stattfinden: ein Spielerpaar folgt dem nächsten.

15.11 Regelwidrige Anträge

15.11.1	Es ist regelwidrig, einen Antrag auf Unterbrechung zu stellen: <ul style="list-style-type: none">➤ wenn der Ball im Ballwechsel ist, ab oder nach dem Moment des Anpiffs zum Aufschlag.➤ von nicht befugten Mannschaftsmitgliedern.➤ für eine Spielerauswechslung bevor das Spiel nach der vorherigen Auswechslung der gleichen Mannschaft wiederaufgenommen wurde.➤ nachdem man die maximale Anzahl der Spielerauswechslungen und Auszeiten erschöpft hat.
---------	--

16 Spielverzögerungen

16.1 Arten von Spielverzögerungen

	Eine Spielverzögerung ist eine regelwidrige Aktion einer Mannschaft, welche die Wiederaufnahme des Spiels hinauszögert, und umfasst unter anderem: <ul style="list-style-type: none">➤ eine Auswechslung zu verzögern.➤ eine Verlängerung anderer Unterbrechungen, nachdem eine Mannschaft aufgefordert wurde, das Spiel wiederaufzunehmen.➤ einen Antrag auf eine verbotene Auswechslung oder Auszeit zu stellen.➤ eine regelwidrige Anfrage zu wiederholen.➤ die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied.
--	--

16.2	Strafen für Verzögerungen
-------------	----------------------------------

16.2.1	“Verzögerungswarnung” und “Verzögerungsstrafe” sind Mannschaftssanktionen.
16.2.2	Verzögerungssanktionen bleiben während des ganzen Spiels in Kraft.
16.2.3	Alle Verzögerungssanktionen werden auf dem Spielberichtsbogen festgehalten.
16.2.4	Die erste Verzögerung eines Satzes durch ein Mannschaftsmitglied wird mittels der “Verzögerungswarnung” (grüne Karte) bestraft.
16.2.5	Die zweite Verzögerung und darauffolgende Verzögerungen jeder Art durch irgendein Mannschaftsmitglied der selben Mannschaft während desselben Spiels werden als Fehler gewertet und mit der “Verzögerungsstrafe” (gelbe Karte) und dem Verlust des Aufschlagsrechts geahndet.
16.2.6	Verzögerungssanktionen, welche vor oder zwischen Sätzen auferlegt werden, werden im darauffolgenden Satz angewendet.

17	Außergewöhnliche Spielunterbrechungen
-----------	--

17.1	Verletzung
-------------	-------------------

17.1.1	Sollte ein ernsthafter Unfall geschehen, während sich der Ball im Spiel befindet, muss der Schiedsrichter sofort das Spiel anhalten und dem medizinischen Notdienst gestatten, das Spielfeld zu betreten. Der Ballwechsel wird danach wiederholt.
17.1.2	Falls ein verletzter Spieler nicht regelgerecht oder außerordentlich ersetzt werden kann, darf die Mannschaft den Wettkampf mit vier Spielern zu Ende spielen.

17.2	Störung von Außen
-------------	--------------------------

17.2.1	Falls eine Störung des Spiels von Außen eintritt, muss das Spiel angehalten werden und der Ballwechsel wird danach wiederholt.
--------	--

18	Zeitspanne zwischen zwei Sätzen und Seitenwechsel
18.1	Zeitspanne zwischen zwei Sätzen
	<p>Alle Zeitspannen zwischen zwei Sätzen dauern 3 Minuten.</p> <p>Während diesem Zeitraum findet der Seitenwechsel statt und die Aufstellung der Mannschaften wird auf dem Spielberichtsbogen notiert.</p>
18.2	Seitenwechsel
18.2.1	Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Spielfeldhälften, außer für den Entscheidungssatz.
18.2.2	In dem Entscheidungssatz (dritter oder fünfter Satz) werden die Seiten dann gewechselt, wenn die führende Mannschaft 13 Punkte erreicht hat. Die Mannschaften wechseln dann die Spielfeldhälften ohne Verzögerung und die Positionen der Spieler bleiben bestehen.
18.2.3	Die weiteren Mannschaftsmitglieder wechseln zu den Bänken auf der jeweiligen Seite des Spielfeldes.

	<h2 style="margin: 0;">Kapitel 6</h2> <h3 style="margin: 0;">Verhalten der Teilnehmer</h3>
--	--

19	Anforderungen an das Verhalten
-----------	---------------------------------------

19.1	Sportliches Verhalten
-------------	------------------------------

19.1.1	Teilnehmer müssen die Offiziellen Indica Regeln kennen und sie befolgen.
--------	--

19.1.2	<p>Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen des Schiedsrichters mit sportlichem Verhalten akzeptieren, ohne sie anzufechten.</p> <p>Im Falle eines Zweifels kann nur durch den Mannschaftsführer eine Aufklärung beantragt werden.</p>
--------	--

19.1.3	Teilnehmer müssen Aktionen oder Einstellungen unterlassen, die dem Ziel dienen, die Entscheidungen des Schiedsrichters zu beeinflussen, oder die Fehler der eigenen Mannschaft zu verschleiern.
--------	---

19.2	Fair Play
-------------	------------------

19.2.1	Teilnehmer müssen sich respektvoll und höflich, im Geiste des Fair Play, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, den Mannschaftsmitgliedern und den Zuschauern verhalten.
--------	---

19.2.2	Die Kommunikation zwischen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist gestattet.
--------	---

20	Fehlverhalten und seine Sanktionen
-----------	---

20.1	Geringfügiges Fehlverhalten
-------------	------------------------------------

	<p>Geringfügiges Fehlverhalten ist kein Gegenstand von Sanktionen. Es ist die Pflicht des ersten Schiedsrichters, die Mannschaften daran zu hindern, das Sanktionslevel zu erreichen, indem er ein Mannschaftsmitglied oder den Mannschaftsführer davon verbal oder durch Handzeichen in Kenntnis setzt.</p> <p>Diese Warnung ist nicht mit Sanktionen verbunden und besitzt keine sofortigen Auswirkungen. Diese Warnung wird nicht auf dem Spielberichtsbogen verzeichnet.</p>
--	--

20.2	Fehlverhalten, welches zu Sanktionen führt
-------------	---

	Unkorrektes Verhalten eines Mannschaftsmitgliedes gegenüber den Offiziellen, Gegnern, Mannschaftsmitgliedern, oder Zuschauern muss durch den Schiedsrichter mit Warnung, Strafe, Ausschluss oder Disqualifikation sanktioniert werden.
--	--

20.2.1	<p><i>Unhöfliches Verhalten</i></p> <p>Bezeichnet das Verhalten gegensätzlich zu guten Manieren, moralischen Prinzipien, sowie das Ausdrücken von Verachtung.</p>
--------	---

20.2.2	<i>Beleidigendes Verhalten</i>
--------	--------------------------------

	Bezeichnet verleumderische oder beleidigende Wörter und Gesten.
20.2.3	<i>Angriff</i> Bezeichnet den Körperlichen Angriff oder beabsichtigte Aggression.

20.3	Sanktionsskala
-------------	-----------------------

	Die Wiederholung von schlechtem Benehmen durch eine Person im selben Satz oder Spiel, wird stufenweise sanktioniert. Abhängig vom Ausmaß des unkorrekten Verhalten und der Entscheidung des ersten Schiedsrichters sind die Sanktionen, welche angewendet werden die folgenden:
20.3.1	<i>Warnung</i> Das erste grobe/unhöfliche Verhalten irgendeines Spielers einer Mannschaft während des Spiels wird mit einer "Warnung" sanktioniert. (grüne Karte) Die Warnung wird auf dem Spielberichtsbogen erfasst.
20.3.2	<i>Strafe</i> Das zweite grobe/unhöfliche Verhalten irgendeines Spielers einer Mannschaft während des Spiels wird mit der "Strafe" sanktioniert (gelbe Karte) und zusätzlich mit dem Verlieren des Ballwechsels. Die Strafe wird auf dem Spielberichtsbogen erfasst.
20.3.3	<i>Ausschluss</i> Wiederholtes grobes und unhöfliches Verhalten des gleichen Spielers während eines Spiels wird mit dem "Ausschluss" sanktioniert (rote Karte). Ein Mannschaftsmitglied, welches mit Ausschluss sanktioniert wurde, darf für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden und spielen. Zusätzlich muss er den Spielbereich, die Bank und die Aufwärmzone für den Rest des Spiels verlassen. Der Ausschluss wird auf dem Spielberichtsbogen erfasst.
20.3.4	<i>Disqualifikation</i> Aggressives Verhalten oder körperlicher Angriff eines Spielers wird mit "Disqualifikation" geahndet. Eine Disqualifikation aufgrund von angreifendem Verhalten oder Aggression erfordert keine vorhergegangene Sanktion. Ein Spieler, der mit "Ausschluss" in zwei aufeinanderfolgenden Spielen sanktioniert wurde, gilt als disqualifiziert. Ein Mannschaftsmitglied, welches mit Disqualifikation sanktioniert wurde, muss sofort den Wettkampfbereich verlassen und ist für den gesamten Wettkampf disqualifiziert. Die Disqualifikation wird auf dem Spielberichtsbogen erfasst.
20.4	Anwendung der Sanktionen aufgrund von Fehlverhalten

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

20.4.1	Alle Sanktionen von Fehlverhalten sind individuelle Sanktionen und bleiben für das gesamte Spiel gültig. Sie werden auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.
20.4.2	Die Wiederholung von Fehlverhalten durch das selbe Mannschaftsmitglied während eines Spiels wird stufenweise sanktioniert (das Mannschaftsmitglied erhält eine schwerere Sanktion für jeden folgenden Vorfall).
20.4.3	Ausschluss und Disqualifikation aufgrund von beleidigendem Verhalten oder Aggression benötigt keine vorangegangene Sanktion.

20.5 Fehlverhalten vor und zwischen Sätzen

	Jedes Fehlverhalten, welches vor oder zwischen Sätzen stattfindet, wird nach den Regeln 20.3 - 20.3.4 bestraft und die Sanktionen im darauffolgenden Satz angewendet.
--	---

20.6 Sanktionskarten

	<ul style="list-style-type: none">➤ Warnung: grüne Karte➤ Strafe: gelbe Karte➤ Ausschluss: rote Karte➤ Disqualifikation: gelbe und rote Karte (zusammen)
--	---

Kapitel 7

Schiedsrichter

21 Schiedsrichterzusammenstellung und Verfahren

21.1 Zusammenstellung

21.1.1	Das Schiedsgericht bei offiziellen IIA Spielen setzt sich zusammen aus: <ul style="list-style-type: none"> ➤ erster Schiedsrichter ➤ zweiter Schiedsrichter ➤ Schriftführer ➤ zwei Linienrichter
--------	--

21.2 Verfahren, Durchführung

21.2.1	Nur der erste und zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels pfeifen.
21.2.2	Der erste Schiedsrichter gibt das Zeichen für den Aufschlag, dadurch beginnt das Spiel.
21.2.3	Der erste und zweite Schiedsrichter signalisieren das Ende eines Ballwechsels, vorausgesetzt, sie sind sich sicher, dass der Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.
21.2.4	Sie dürfen pfeifen, wenn der Ball aus dem Spiel ist, um deutlich zu machen, dass sie eine Mannschaftsanfrage genehmigen oder ablehnen.
21.2.5	Sofort nach dem Pfiff, welcher das Ende eines Ballwechsels signalisiert, müssen sie mit den offiziellen Handzeichen aufzeigen:
21.2.5.1	Falls der Fehler von dem ersten Schiedsrichter gepfiffen wurde, wird er: <ol style="list-style-type: none"> a) die Mannschaft anzeigen, welche das Aufschlagsrecht besitzt. b) die Art des Fehlers anzeigen. c) Den Spieler, welcher den Fehler begangen hat (falls notwendig) <p>Der zweite Schiedsrichter wird den Handsignalen des ersten Schiedsrichters folgen, indem er sie wiederholt.</p>
21.2.5.2	Falls der Fehler vom zweiten Schiedsrichter gepfiffen wird, wird er anzeigen: <ol style="list-style-type: none"> a) die Art des Fehlers b) den Spieler, welcher den Fehler begangen hat (falls notwendig) c) Die Mannschaft, welche aufschlagen wird, den Handzeichen des ersten Schiedsrichters Folge leistend. <p>In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter den Fehler nicht an, sondern deutet lediglich auf die Mannschaft, welche das Aufschlagsrecht besitzt.</p>

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

21.2.5.3	Im Fall eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter an: a) die Art des Fehlers. b) den Spieler, welcher den Fehler begangen hat (falls notwendig) c) Die Mannschaft, welche laut dem ersten Schiedsrichter aufschlagen soll.
----------	---

22 Erster Schiedsrichter

22.1 Standort

	Der erste Schiedsrichter führt seine Aufgaben sitzend oder stehend auf einem Schiedsrichterstand aus, welcher sich an einem Ende des Netzes befindet, gegenüber dem Tisch des Schriftführers.
--	---

22.2 Befugnisse

22.2.1	<p>Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende. Er hat die Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und alle Mitglieder der Mannschaften.</p> <p>Während des Spiels sind die Entscheidungen des Schiedsrichters endgültig. Er ist befugt die Entscheidungen, von anderen Mitgliedern des Schiedsgerichts aufzuheben, sofern diese falsch getroffen wurden.</p> <p>Der erste Schiedsrichter hat die Befugnis, ein Mitglied des Schiedsgerichts zu ersetzen, wenn dieses seine Aufgaben nicht korrekt ausführt.</p>
22.2.2	Der erste Schiedsrichter hat die Befugnis über jede Tatsache, die das Spiel betrifft, zu entscheiden; auch jene, die nicht in den OFFIZIELLEN INDIACA REGELN geregelt sind.
22.2.3	<p>Der erste Schiedsrichter sollte keine Diskussion über seine Entscheidung zulassen.</p> <p>Auf Anfrage des Mannschaftsführers wird der erste Schiedsrichter eine Erklärung über die Anwendung und Interpretation der OFFIZIELLEN INDIACA REGELN, auf denen sich seine Entscheidung stützt, geben.</p> <p>Falls der Mannschaftsführer nicht mit der Erklärung des ersten Schiedsrichters einverstanden ist und beschließt, gegen diese Entscheidung Protest einzulegen, muss er dies sofort ankündigen und nach dem Ende des Spiels dokumentieren. Der erste Schiedsrichter muss dieses Recht des Mannschaftsführers bestätigen.</p>
22.2.4	Der erste Schiedsrichter ist vor und während eines Spiels verantwortlich für die Entscheidung darüber, ob die Beschaffenheit der Spielfläche und die Bedingungen den Spielforderungen genügen.

22.3	Verantwortung/Aufgaben
22.3.1	<p>Vor dem Spiel muss der erste Schiedsrichter:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ die Zustände der Spielfläche, der Bälle und anderer Ausrüstung überprüfen. ➤ den Münzwurf mit den Mannschaftsführern ausführen.
22.3.2	<p>Während des Spiels muss der erste Schiedsrichter:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Warnungen gegenüber den Mannschaften aussprechen. ➤ ungebührliches Benehmen und Verzögerung sanktionieren. ➤ entscheiden über: <ul style="list-style-type: none"> a) die Fehler des Aufschlagspielers und die Position der Mannschaft, welche das Aufschlagsrecht besitzt, einschließlich des Sichtblocks. b) die Fehler beim Spielen des Balles. c) die Fehler über dem Netz und dessen oberen Abschnitt. d) die Fehler während des Angriffsschlags durch Rückraumspieler. e) Bälle, die das Netz unterqueren.
22.3.3	Am Ende des Spiels überprüft er den Spielberichtsbogen und unterschreibt diesen.


23	Zweiter Schiedsrichter
-----------	-------------------------------

23.1	Standort
-------------	-----------------

	Der zweite Schiedsrichter übt seine Funktion gegenüber dem ersten Schiedsrichter und außerhalb des Spielfeldes, nahe dem Pfosten stehend, aus.
--	--


23.2	Befugnisse
-------------	-------------------

23.2.1	<p>Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, besitzt allerdings auch seinen eigenen Zuständigkeitsbereich.</p> <p>Sollte der erste Schiedsrichter nicht in der Lage sein, sein Amt weiter auszuführen, kann der zweite Schiedsrichter den Ersten ersetzen.</p>
23.2.2	Der zweite Schiedsrichter kann, ohne zu pfeifen, Fehler außerhalb seines Zuständigkeitsbereiches anzeigen. Er darf allerdings vor dem ersten Schiedsrichter nicht auf sie bestehen.
23.2.3	Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Arbeit des Schriftführers.
23.2.4	Der zweite Schiedsrichter beaufsichtigt die Mannschaftsmitglieder auf der Ersatzbank und informiert den ersten Schiedsrichter über ungebührliches Verhalten.
23.2.5	Der zweite Schiedsrichter autorisiert Unterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist unangepasste Anfragen zurück.
23.2.6	Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Anzahl der Auszeiten und Auswechslungen, welche von jeder Mannschaft vorgenommen werden und informiert den ersten Schiedsrichter und den betroffenen Trainer bei einer zweiten Auszeit, sowie der dritten vierten und vierten fünften Auswechslung.

23.2.7	Im Falle der Verletzung eines Spielers, erlaubt der zweite Schiedsrichter eine außergewöhnliche Auswechslung oder gewährt drei Minuten Erholungszeit.  DTB-Regeln: keine außergewöhnlich Auswechslung erlaubt
--------	---

23.3	Verantwortung/Aufgaben
-------------	-------------------------------

23.3.1	Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel während eines Entscheidungssatzes und wann immer es notwendig ist, kontrolliert er, ob die tatsächliche Position der Spieler, welche auf dem Spielfeld stehen, mit denen auf dem Aufstellungsbogen übereinstimmen.
--------	---

23.3.2	<p>Während des Spiels entscheidet, pfeift und signalisiert der zweite Schiedsrichter:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ das Eindringen in das gegnerische Feld (nicht in der Luft) mit jeglichem Körperteil (siehe 11.2). ( DTB-Erläuterung: Eine Berührung oder Behinderung eines Spielers im gegnerischen Feld) ➤ Positionsfehler der Mannschaft, die den Aufschlag annimmt. ➤ den fehlerhaften Kontakt eines Spielers mit dem Netz im unteren Bereich, sowie eine Antennenberührung auf seiner Spielfeldseite. ➤ jeden Versuch oder jeden vollständigen Block eines Rückraumspielers, sowie die Beteiligung eines Rückraumspielers an einem Block. ➤ den Kontakt des Balles mit einem Objekt außerhalb des Spielfeldes ➤ den Kontakt des Balles mit dem Boden, wenn der erste Schiedsrichter nicht so positioniert ist, um diesen Kontakt zu sehen. ➤ den Ball, welcher komplett oder teilweise außerhalb des Überquerungsbereiches über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte gespielt wird, sowie die Berührung des Balles mit der Antenne auf seiner Seite des Spielfeldes. ➤ den Kontakt des Balles mit einem anderen Körperteil, außer dem Bereich von der Hand bis zum Ellenbogen, wenn der erste Schiedsrichter nicht so positioniert ist, um diesen Kontakt zu sehen.
--------	---

23.3.3	Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen.
--------	---

24	Schriftführer
-----------	----------------------

24.1	Standort
-------------	-----------------

	Der Schriftführer übt seine Funktion am Schriftführentisch aus, der sich gegenüber dem ersten Schiedsrichter befindet.
--	--

24.2	Aufgaben
-------------	-----------------

24.2.1	<p>Er dokumentiert den Spielstand gemäß den Regeln und kooperiert mit dem zweiten Schiedsrichter.</p> <p>Er signalisiert dem zweiten Schiedsrichter jeden Fehler auf der Basis seiner Aufgaben.</p>
--------	---

24.2.2	<p>Vor dem Spiel und den Sätzen, muss der Schriftführer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ die Daten des Spiels und der Mannschaften erfassen und die Unterschriften der Mannschaftsführer und Trainer einholen. ➤ die Startaufstellung jeder Mannschaft auf dem Aufstellungsbogen erfassen. Falls er den Aufstellungsbogen nicht rechtzeitig erhalten hat, muss er dies sofort dem zweiten Schiedsrichter mitteilen.
--------	--

OFFICIAL INDIACA RULES

Edition 2018

24.2.3	<p>Während des Spiels, muss der Schriftführer:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ die erzielten Punkte erfassen.➤ die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft kontrollieren und jeden Fehler sofort den Schiedsrichtern nach dem Aufschlag mitteilen.➤ die Auswechslungen der Spieler und Auszeiten erfassen, ihre Anzahl kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter informieren.➤ die Schiedsrichter bei einer regelwidrigen Anfrage auf Unterbrechung benachrichtigen.➤ dem Schiedsrichter das Ende des Satzes, sowie das Erzielen des 13ten Punktes in einem Entscheidungssatz ankündigen.➤ alle Sanktionen zu Protokoll nehmen.➤ alle anderen Vorkommnisse, welche durch den zweiten Schiedsrichter veranlasst wurden, z.B. außergewöhnliche Auswechslungen, Erholungszeiten, verzögerte Unterbrechung, externe Beeinträchtigung, etc. erfassen.
24.2.4	<p>Am Ende des Spiels muss der Schriftführer:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ das Endergebnis erfassen.➤ in einem Fall eines Einspruchs, nach zuvor erhaltenen Befugnis durch den ersten Schiedsrichter, einen Bericht bezüglich des Vorfalls auf dem Spielberichtsbogen erfassen, oder dem Mannschaftsführer gestatten, seine Bericht auf dem Spielberichtsbogen niederzuschreiben.➤ nachdem er selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Mannschaftsführer und Schiedsrichter einholen.

25 Linienrichter

25.1 Standort

	<p>Die zwei Linienrichter stehen in den Ecken des Spielfeldes auf der rechten Seite des jeweiligen Schiedsrichters, diagonal zueinander und ein bis zwei Meter entfernt von dieser Ecke.</p> <p>Beide kontrollieren die Endlinie und die Seitenlinie auf ihrer Seite.</p>
--	---

25.2	Aufgaben
-------------	-----------------

25.2.1	<p>Die Linienrichter üben ihre Funktion durch das Benutzen von Fahnen (40x40cm) aus, um anzuzeigen ob:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ der Ball "im Feld" oder "Aus" ist, jedes Mal, wenn der Ball nahe der Begrenzungslinien landet. ➤ „Aus“ Bälle von der erhaltenden Mannschaft berührt wurden. ➤ der Ball die Antenne berührt, der aufgeschlagene Ball das Netz außerhalb des Überquerungsraums passiert, etc. ... ➤ ein Spieler (außer dem, der den Aufschlag ausführt) aus seinem Feld im Moment des Aufschlags tritt. ➤ der Aufschlagspieler einen Fußfehler begeht. ➤ ein Kontakt eines Spielers mit der Antenne auf seiner Seite des Feldes während dem spielen des Balles oder eine Störung des Spiels erfolgt ist. ➤ der Ball das Netz außerhalb des Überquerungsbereiches passiert und in das Feld des Gegners gespielt wird, sowie die Berührung der Antenne auf seiner Seite des Feldes. <p>Auf Anfrage des ersten Schiedsrichters muss der Linienrichter seine Zeichen wiederholen.</p>
--------	--

26	Offizielle Signale
-----------	---------------------------

26.1	Handzeichen des Schiedsrichters
-------------	--

	<p>Der Schiedsrichter muss mit den offiziellen Handzeichen den Grund für seinen Pfiff anzeigen (Art des gepfiffenen Fehlers oder Grund für eine erlaubte Unterbrechung). Das Zeichen muss für einen Moment beibehalten werden und, falls es mit einer Hand ausgeführt wird, mit der Hand auf der Seite der Mannschaft, welche den Fehler begangen oder eine Anfrage gestellt hat.</p> <p>(Siehe Kapitel 8, Darstellung 10)</p>
--	--

26.2	Fahnensignale der Linienrichter
-------------	--

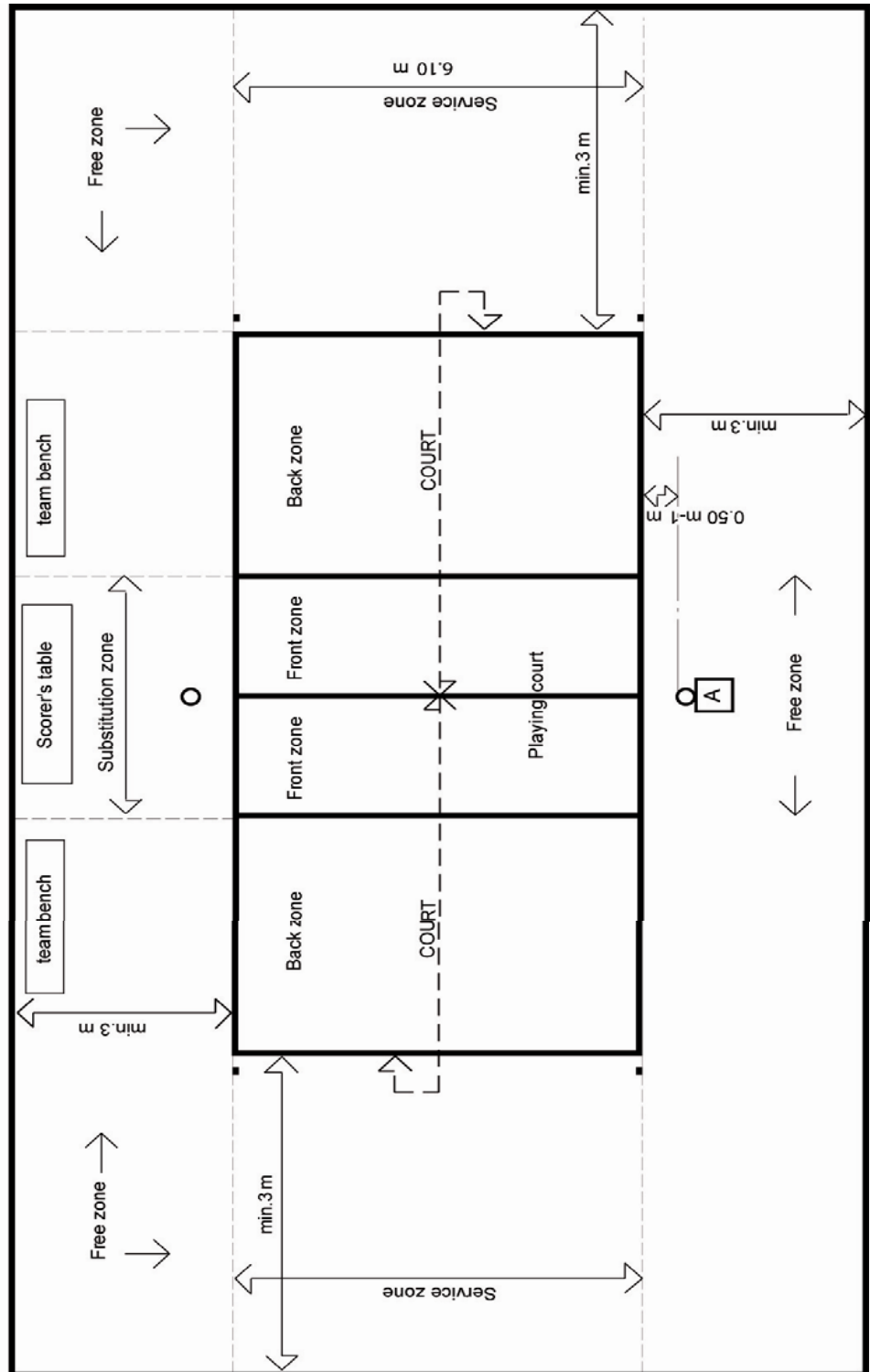
	<p>Die Linienrichter müssen mit den offiziellen Fahnensignalen die Art des Fehlers anzeigen und dieses Signal für einige Momente beibehalten.</p> <p>(Siehe Kapitel 8, Darstellung 11)</p>
--	--

Kapitel 8

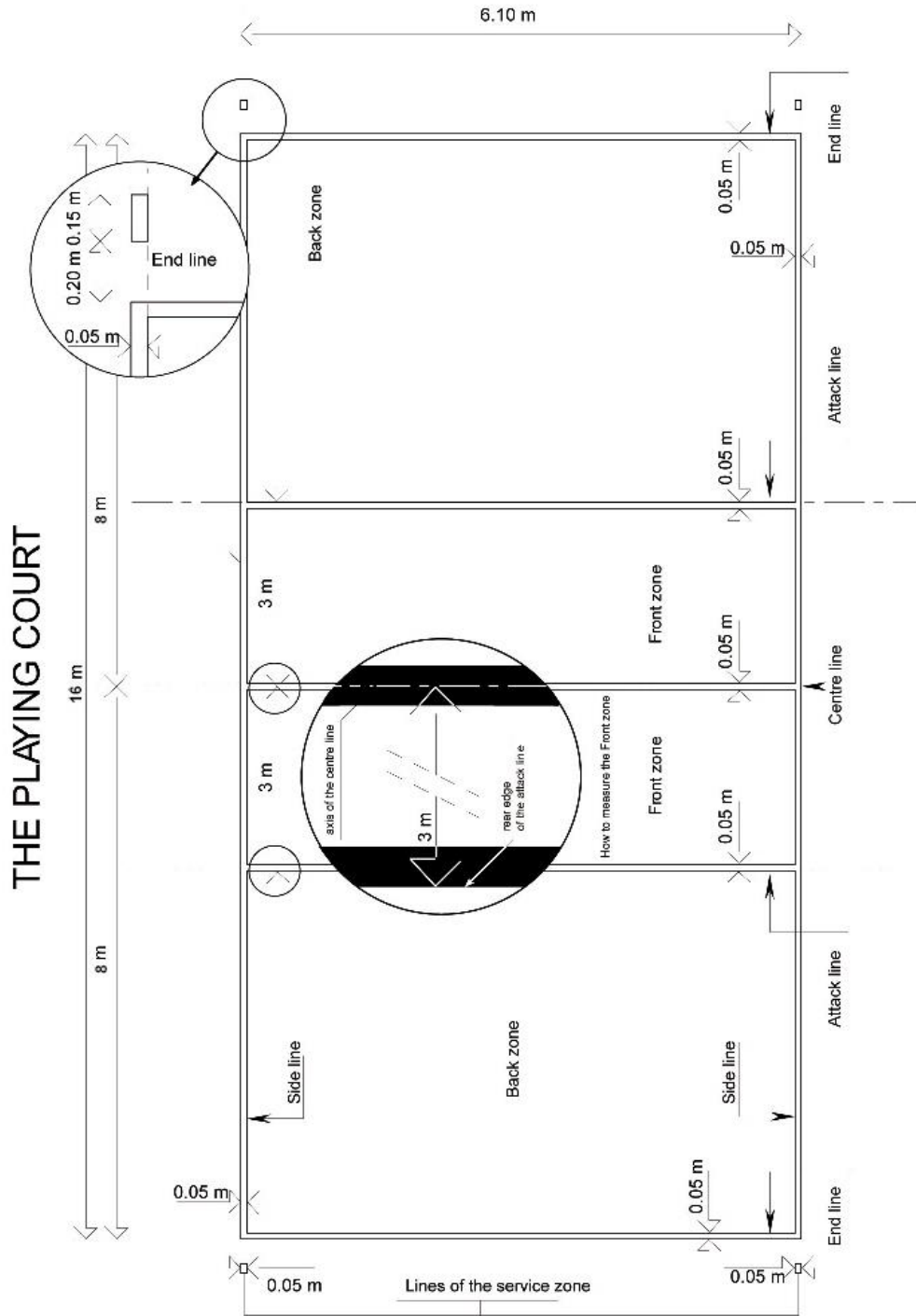
Graphische Darstellungen

1 Spielbereich

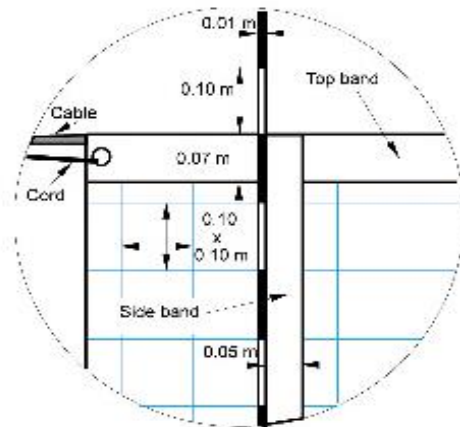
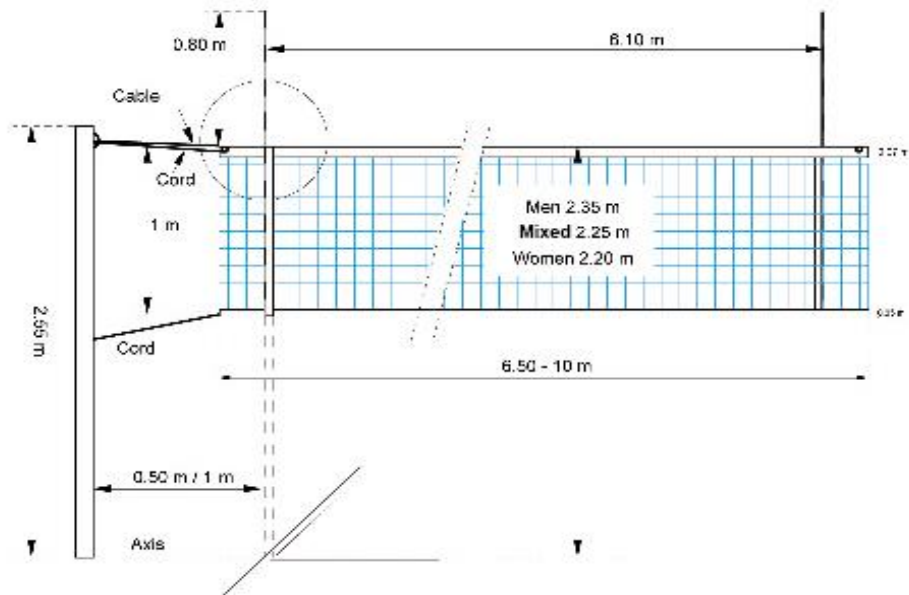
THE PLAYING AREA



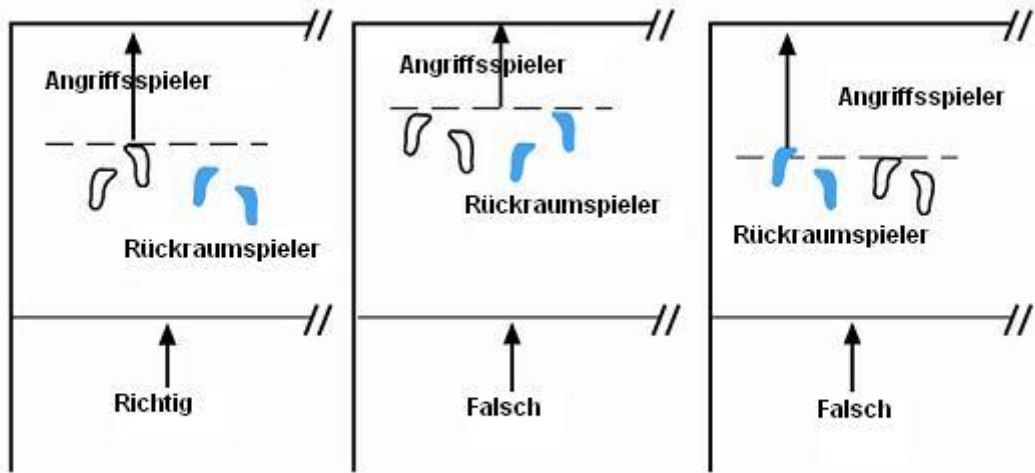
2 Spielfeld



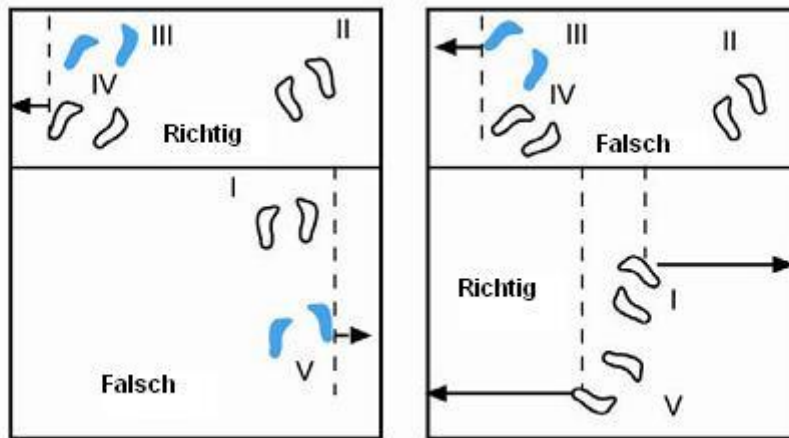
3 Beschaffenheit des Netzes



4 Position der Spieler

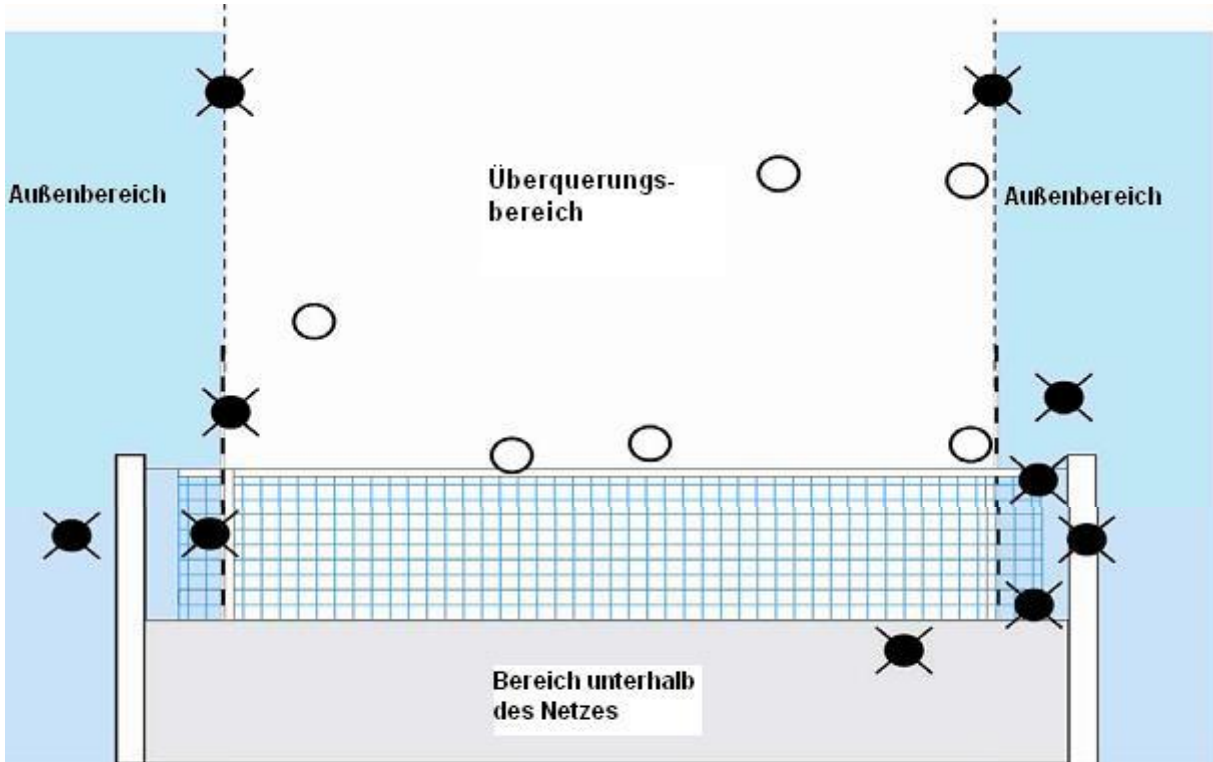


Beispiel A: Festlegung der Positionen zwischen Angriffsspielern und den entsprechenden Rückraumspielern.



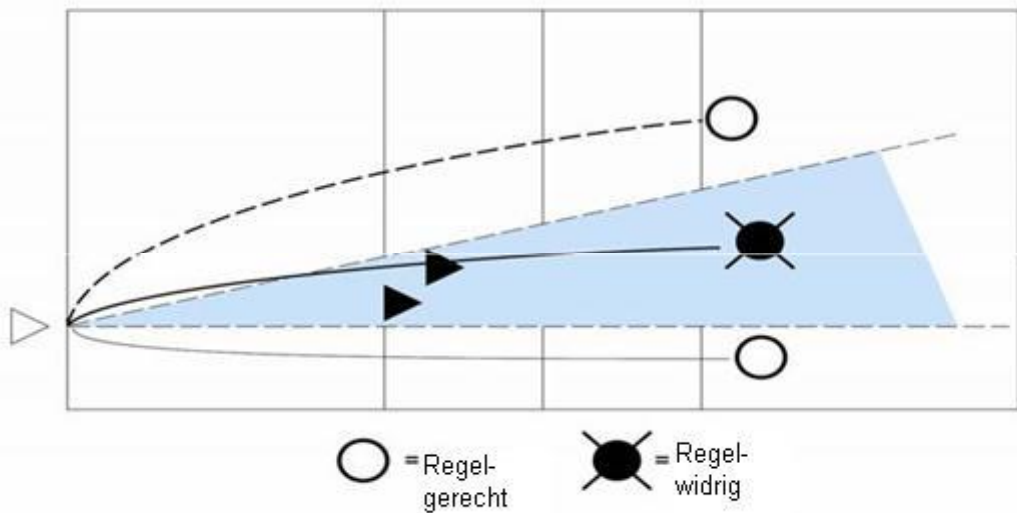
Beispiel B: Festlegung der Positionen zwischen den Spielern in der selben Reihe.

5 Ball überquert die Vertikalebene des Netzes



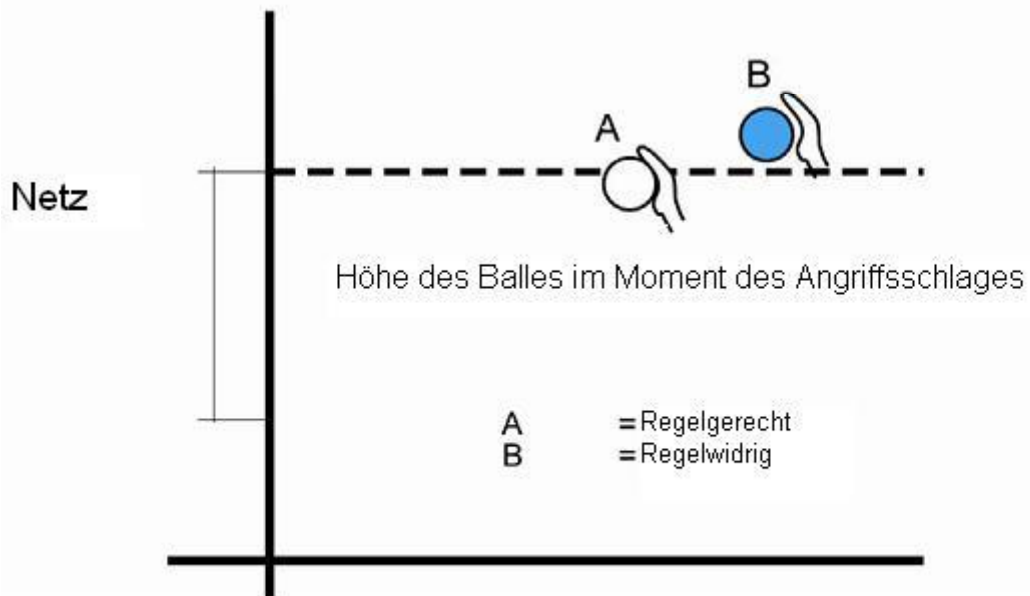
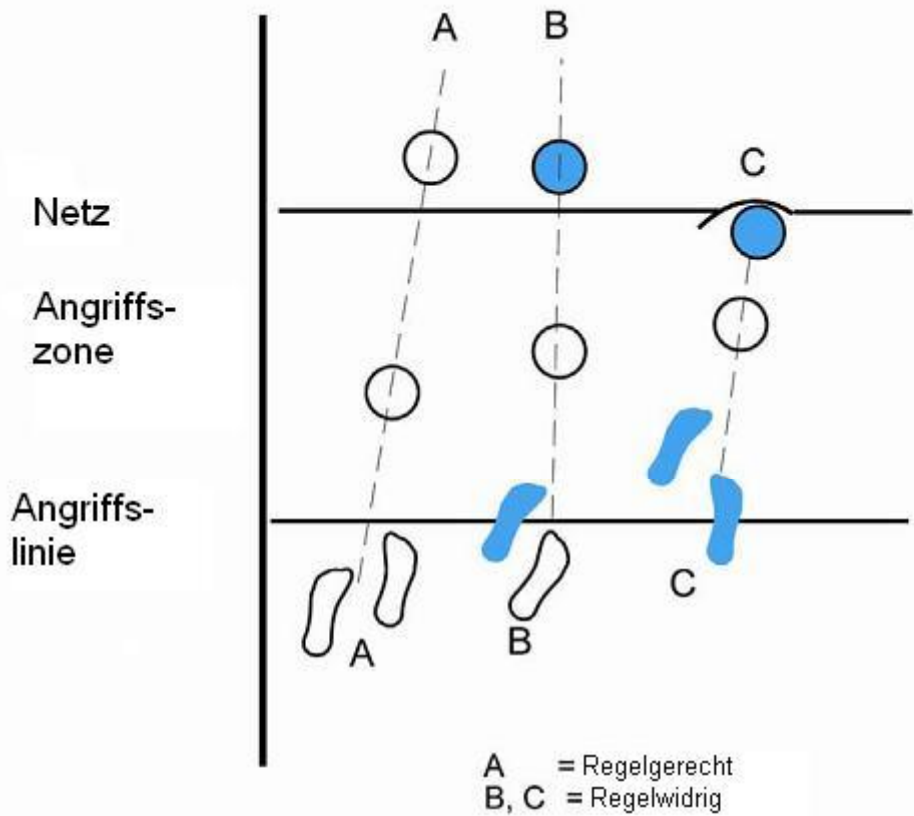
- ⊗ = Regelwidrig
- = Regelgerecht

6 Gemeinschaftlicher Sichtblock



- = Regelgerecht
- ⊗ = Regelwidrig

7 Angriff eines Rückraumspielers



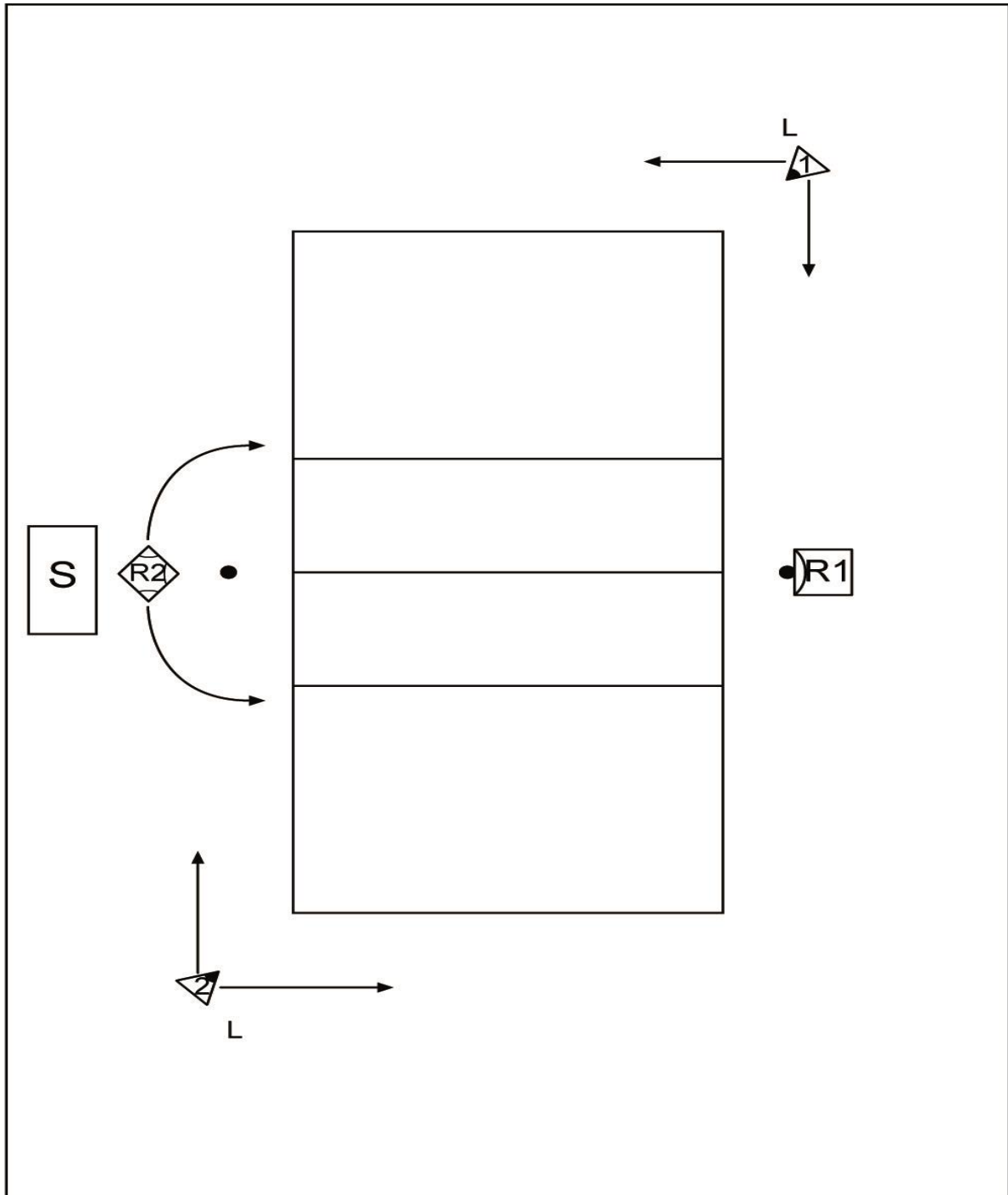
8 Sanktionsskala

8.1 Sanktionen aufgrund von Fehlverhalten

Kategorien	Auftreten	Schuldiger	Sanktionen	Karten	Konsequenzen
Grobes/ unhöfliches Verhalten	erstes Mal	irgendein Mannschafts- mitglied	Strafe	gelb	Verlieren des Ballwechsels
	zweites Mal	gleiches Mannschafts- mitglied	Ausschluss	rot	Muss den Spielbereich für den Rest des Spiels verlassen.
	drittes Mal	gleiches Mannschafts- mitglied	Disqualifikation	rot und gelb	Muss den Wettkampfbereich für den Rest des Wettkampfs verlassen.
Beleidigendes Verhalten	Erstes Mal	irgendein Mannschafts- mitglied	Ausschluss	rot	Muss den Spielbereich für den Rest des Spiels verlassen.
	Zweites Mal	gleiches Mannschafts- mitglied	Disqualifikation	rot und gelb	Muss den Wettkampfbereich für den Rest des Wettkampfs verlassen.
Aggression	Erstes Mal	irgendein Mannschafts- mitglied	Disqualifikation	rot und gelb	Muss den Wettkampfbereich für den Rest des Wettkampfs verlassen.

8.2 Verzögerungssanktionsskala

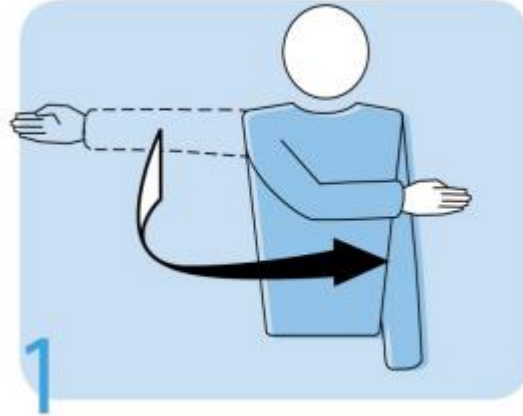
Kategorien	Auftreten	Schuldiger	Sanktion	Karten	Konsequenzen
Verzögerung	erstes Mal	irgendein Mannschafts- mitglied	Verzögerungs- warnung	Handzeichen N° 25 mit grüner Karte.	Prävention – keine Strafe
	alle folgenden Male	irgendein Mannschafts- mitglied	Verzögerungs- strafe	Handzeichen N° 25 mit gelber Karte	Verlieren des Ballwechsels /Verlust des Aufschlagrechts



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

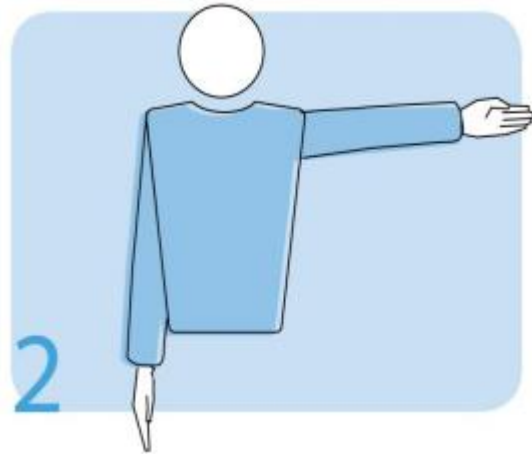
Aufschlagerlaubnis

Die Hand bewegen und die Richtung des Aufschlags anzeigen



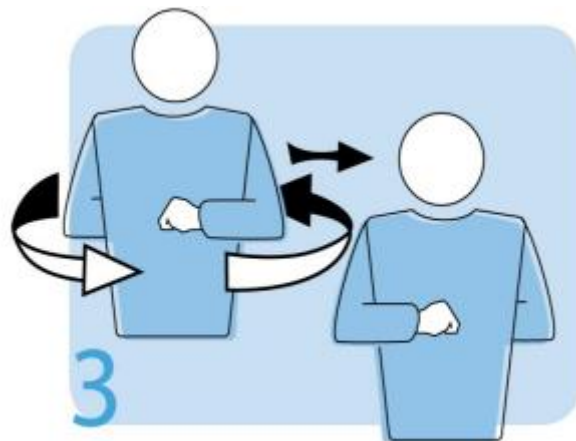
Die Mannschaft mit Aufschlagrecht

Die Hand wird gehoben und zeigt auf die Mannschaft, welche das Aufschlagrecht erkämpft hat.



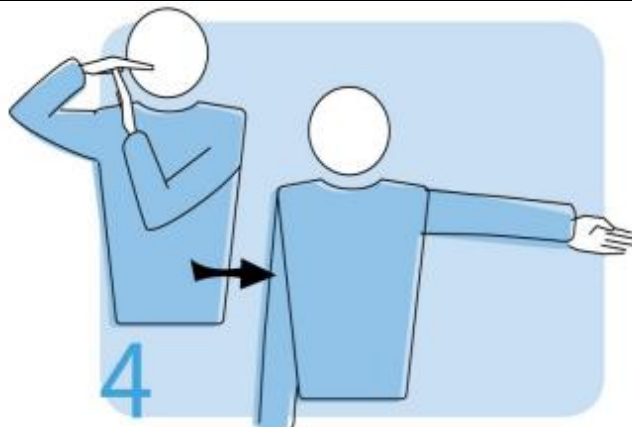
Seitenwechsel

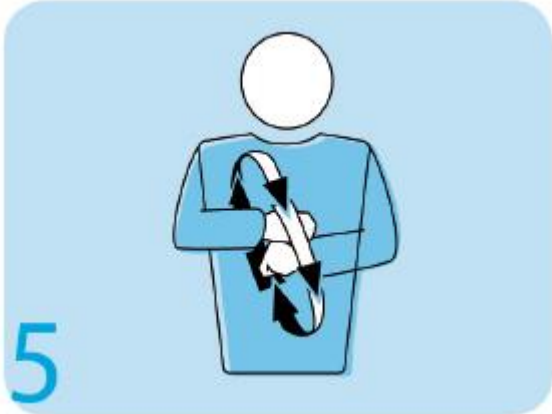



Die Vorderarme werden nach vorne und hinten gehoben und um den Körper geschwungen.


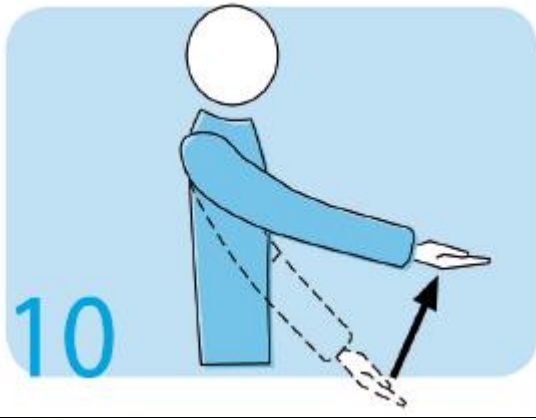
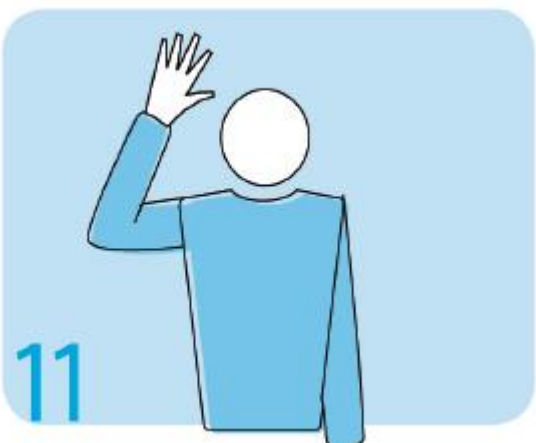
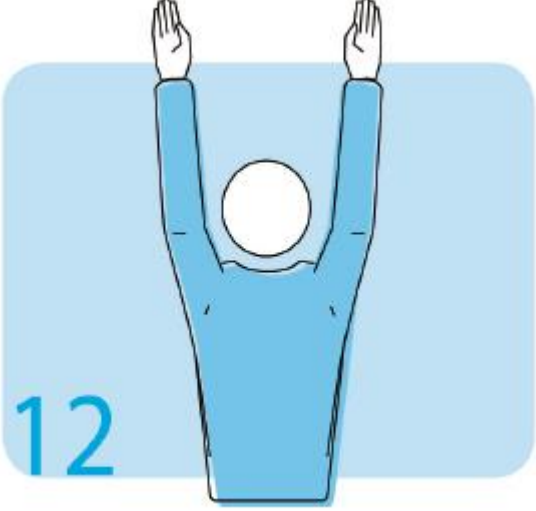


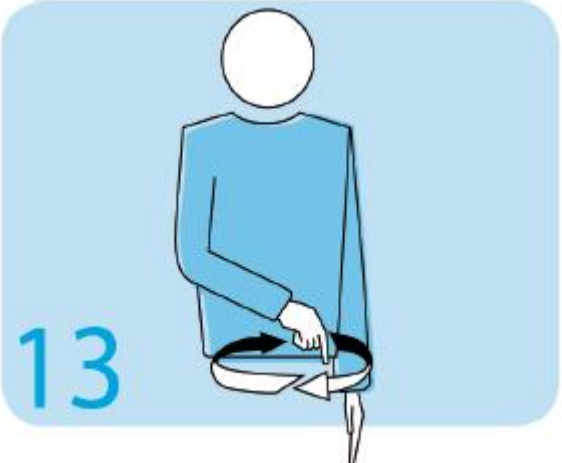
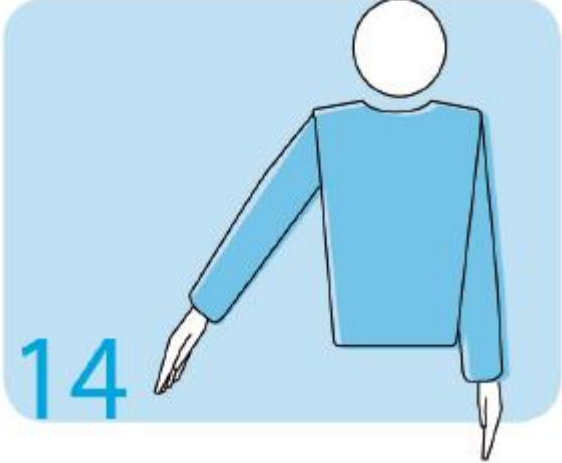


Auszeit

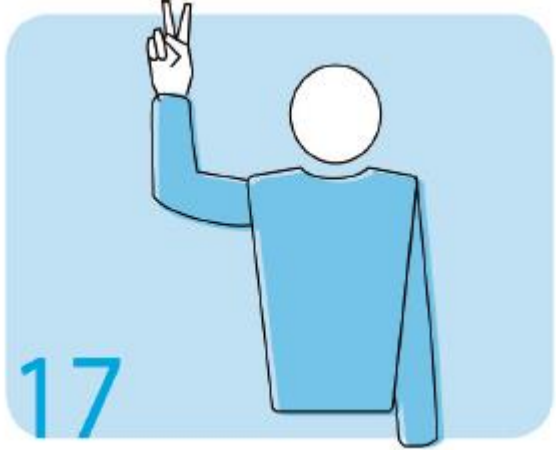

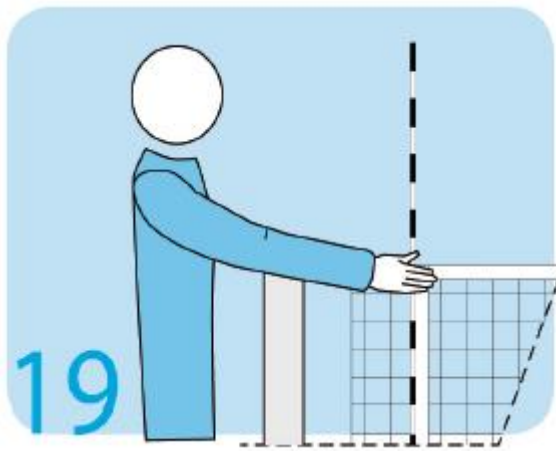
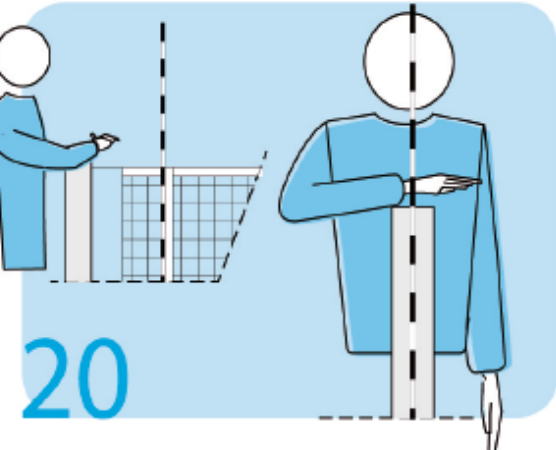
Die Handfläche der einen Hand wird über den Fingern der anderen Hand platziert, welche vertikal nach oben gehalten wird (ein T entsteht). Danach wird auf die Mannschaft gedeutet, welche die Auszeit beantragt hat


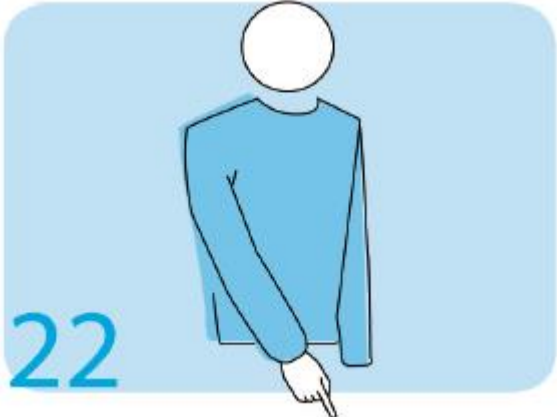




<p><u>Auswechslung</u></p> <p>Kreisende Bewegung der Vorderarme umeinander.</p>	
<p><u>Strafe</u></p> <p>Eine gelbe Karte wird für die Strafe gezeigt</p>	
<p><u>Spielausschluss</u></p> <p>Eine rote Karte wird für den Spielausschluss gezeigt.</p>	
<p><u>Disqualifikation</u></p> <p>Beide Karten (gelb und rot) werden für die Disqualifikation zusammen gezeigt.</p>	

<p><u>Ende eines Satzes oder Spiels</u></p> <p>Kreuzen der Vorderarme vor der Brust. Die Hände sind offen.</p>	 <p>9</p>
<p><u>Fehler beim Aufschlag</u></p> <p>Heben des ausgestreckten Armes, die Innenseite der Hand zeigt nach oben.</p>	 <p>10</p>
<p><u>Verzögerung beim Aufschlag</u></p> <p>Fünf auseinandergespreizte Finger in die Höhe heben.</p>	 <p>11</p>
<p><u>Fehler beim Blocken</u></p> <p>Beide Hände vertikal in die Höhe heben.</p>	 <p>12</p>

<p><u>Rotationsfehler</u></p> <p>Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger durchführen.</p>	
<p><u>Ball "IN"</u></p> <p>Arme und Finger zeigen auf den Boden.</p>	
<p><u>Ball "AUS"</u></p> <p>Beide Vorderarme werden vertikal nach oben geführt, die Hände sind geöffnet und die Handfläche zeigt auf den Körper.</p>	
<p><u>Geführter Ball</u></p> <p>Langsames Heben des Vorderarms, wobei die Innenseite der Hand nach oben gerichtet ist.</p>	


<p><u>Doppelkontakt mit dem Ball</u></p> <p>Zwei auseinandergespreizte Finger in die Höhe heben.</p>	 <p>17</p>
<p><u>Vier Schläge</u></p> <p>Vier auseinandergespreizte Finger in die Höhe heben.</p>	 <p>18</p>
<p><u>Netzberührung durch einen Spieler/ Aufgeschlagener Ball gelangt nicht in das gegnerische Spielfeld durch den Überquerungsraum</u></p> <p>Auf die entsprechende Seite des Netzes deuten.</p>	 <p>19</p>
<p><u>Netzübergriff</u></p> <p>Eine Hand über dem Netz platzieren. Die Handfläche ist zum Boden gerichtet.</p>	 <p>20</p>

<p><u>Angriffschlagsfehler</u></p> <p>Eine nach unten gehende Bewegung mit dem Vorderarm und offener Hand durchführen.</p>	
<p><u>Eindringen in das Gegnerische Spielfeld mit zeitgleicher Berührung oder Behinderung des Gegenspielers oder eine Ballüberquerung unterhalb des Netzes</u></p> <p>Es wird auf die Mittellinie gezeigt</p>	
<p><u>Doppel-Fehler</u></p> <p>Beide Daumen vertikal nach oben strecken</p>	
<p><u>Ball berührt</u></p> <p>Mit der Handfläche der einen Hand über die Finger der vertikal gehaltenen anderen Hand streichen.</p>	

Verzögerungswarnung/Strafe

Das Handgelenk zeigt auf die grüne Karte (Warnung) /gelbe Karte (Strafe), die Handfläche ist zum Schiedsrichter gerichtet.



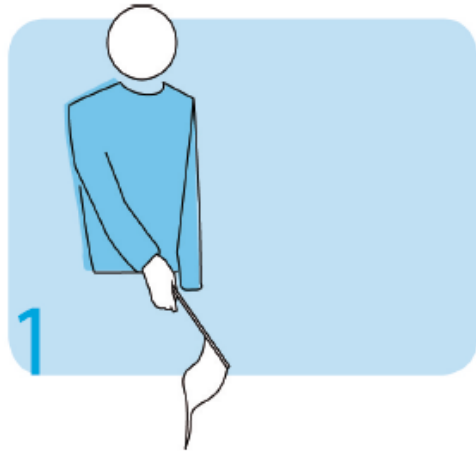
 DTB-Regeln :
Körperberührung

Berührung des Körpers mit der eigenen Hand entsprechend des Fehlers



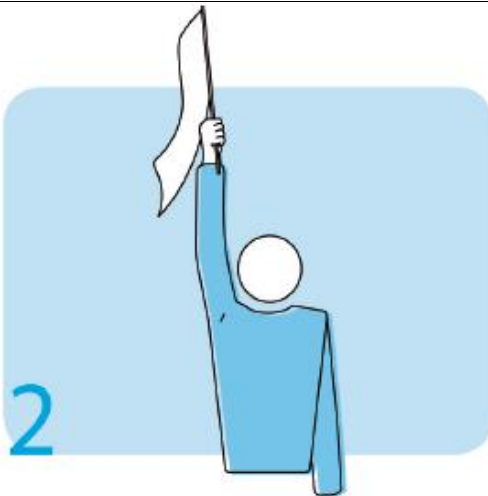
Ball "IM FELD"

Die Fahne nach unten zeigen.



Ball "AUS"

Heben der Fahne, senkrecht in die Höhe



Ball berührt

Heben der Fahne und Berühren des oberen Endes mit der Innenseite der freien Hand.



Ball im "AUS" oder Fußfehler durch einen Spieler während des Aufschlags

Schwenken der Fahne über dem Kopf und ein Zeigen auf die Antennen oder die entsprechende Linie.



Entscheidung unmöglich

Heben und Kreuzen beider Arme und Hände auf der Brust.

