

Völkerball

Erklärung zur Spielregel Völkerball

Entscheidungshilfen und Auslegungskriterien für Völkerballschiedsrichter

Grundregel von 1987 und Änderungen bis 2009

Diese Erklärungen zur Spielregel Völkerball wurden am 16. / 17. März 2001 in der Turnschule des Westfälischen Turnerbundes mit den Fachschaften der Landesverbände Niedersachsen, Saarland und Westfalen erarbeitet. Sie sollen allen Schiedsrichter*innen und interessierten Freunden des Völkerballspiels als Entscheidungshilfen dienen.

Spielgedanke

Völkerball kann als zweckfreies, unbeschwertes Spiel, aber auch als Mannschaftsspiel unter Turnierbedingungen gepflegt werden. Eine Mannschaft besteht aus 12 Spieler*innen. Das rechteckige Spielfeld, das von einem Freiraum umgeben sein sollte, wird in der Mitte durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Jede Mannschaft versucht, die Spieler*innen der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Gespielt wird nach Sätzen. Ein Satz endet, wenn eine Mannschaft alle Spieler*innen der anderen Mannschaft abgeworfen hat. Gewonnen hat die Mannschaft, die zwei Sätze für sich entschieden hat.

1. Spielfeld

1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 m Länge und 9 m Breite, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden.

In den meisten Turnhallen ist ein Spielfeld der geforderten Größe (Volleyballfeld) vorhanden. In Sporthallen sind die Spielfelder vorgezeichnet und müssen durch Klebestreifen sichtbar gemacht werden (siehe auch 1.1.2). Ist es dem/der Schiedsrichter*in nicht möglich, die Linien zu erkennen, hat er dieses auf dem Spielbericht festzuhalten. Der Veranstalter muss darauf hingewiesen werden, die Linien in einen ordentlichen Zustand zu bringen.

1.1.1 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in 2 Mannschaftsfelder (9 x 9 m) geteilt. Bei den Altersklassen bis 13 Jahre wird die Grundlinie auf 7 m vorgezogen.

Bei den sogenannten Mini-Mannschaften (bis 10 Jahre) ist die Verkürzung der Spielfelder sicher notwendig. Bei der Jugend bis 13 Jahre zeigt die Erfahrung, dass die Verkleinerung der Spielfelder nicht gewünscht wird. Eine Änderung bedarf der Zustimmung aller Vereinsvertreter*innen (Mannschaftsbetreuer*innen).

1.1.2 Sämtliche Linien sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Sie müssen mindestens 3 cm, dürfen aber nicht breiter als 5 cm sein. Festhaftende Klebestreifen sind zulässig.

Erklärung siehe 1.1

1.1.3 Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern gemeinsam. Die Seitenlinien sind an beiden Enden, um mindestens 100 cm über die Grundlinie hinaus zu verlängern.

Das bedeutet, dass alle Spieler*innen, die sich in den Mannschaftsfeldern befinden, **alle** Linien betreten, jedoch nicht übertreten dürfen. Ein Übertreten ist auch dann gegeben, wenn ein/e Spieler*in beim Fangen oder Werfen über eine Linie rutscht oder mit der Hand oder einem anderen Körperteil das gegnerische Spielfeld berührt. Das bedeutet auch, dass die Grundlinie zum gegnerischen Spielfeld gehört und durch ein/e Spieler*in hinter der Grundlinie **nicht betreten** werden darf. Die verlängerten Seitenlinien markieren den Angabe- und Wurfraum und sind ausschließlich zur Vorteilsvermeidung der Spieler*innen hinter der Grundlinie beim **Werfen** gedacht. Sie dürfen also auch beim Werfen betreten, jedoch **nicht** übertreten werden. Wenn der Ball korrekt über die Grundlinie gespielt wird, bleibt der Ball hinter der Grundlinie, dabei ist es gleich, ob der Ball gefangen wird oder von der Wand abprallt. Ein Übertreten der verlängerten Seitenlinie **beim Fangen** ist **kein** Fehler.

1.1.4 Der Rückraum besteht aus dem Angabe- und Wurfraum und den seitlichen Freiräumen hinter der Grundlinie.

1.1.5 Im Rückraum haben sich nur aktive Spielerinnen aufzuhalten.

Auf das Freihalten des gesamten Rückraumes von nicht aktiven Spieler*innen und Zuschauern ist aus Sicherheitsgründen unbedingt zu achten. Eine Person, die unkontrolliert und unverhofft von einem Ball getroffen wird, kann erhebliche Verletzungen davontragen.

1.2 Hinter jeder Grundlinie und neben den Seitenlinien sollte ein freier Raum von 2 m sein.

1.3 Zuschauer sind nach Möglichkeit 4 m von den Grenzen des Spielfeldes entfernt zu halten.

In kleinen Hallen sind die Regeln 1.2 und 1.3 nicht einzuhalten. Deshalb kann in kleinen Hallen trotzdem gespielt werden.

2. Ball

2.1 Der Völkerball ist ein Hohlball mit einer weichen Hülle (gelber Verlourlederball). Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein. Er muss bei Spielbeginn ein Gewicht von 320 bis 380 Gramm und einen Umfang von 62 bis 68 cm haben (Schülerball-Gewicht 280 bis 300 Gramm und Umfang 62 bis 68 cm).

Vor Spielbeginn prüft der/die Schiedsrichter*in den Ball auf seine Bespielbarkeit. Um Verletzungen zu vermeiden, sollte er nicht zu hart aufgepumpt sein. Alle Mannschaften spielen mit dem gleichen Ball. Haben die Mannschaften eine unterschiedliche Meinung zur Härte des Balles, entscheidet der/die Schiedsrichter*in als alleiniger Verantwortlicher. Ist ein Ball bereits zum Spiel freigegeben und ein/e Mannschaftsführer*in moniert den Balldruck, **kann** der/die Schiedsrichter*in den Balldruck verändern.

2.2 Der austragende Verein (Veranstalter) stellt den Ball.

Der Verein, der die Organisation der Spiele (Meisterschaft bzw. Turniere) durchführt, muss den Spielball stellen. Bei mehreren Spielfeldern je einen Ball.

3. Mannschaft

3.1 Zu jeder Mannschaft gehören zwölf Spieler*innen, sieben Feldspieler*innen, ein/e Grundlinienspieler*in und vier Auswechselspieler*innen, die bei Spielbeginn auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen sein müssen.

Vor Spielbeginn zählt der/die Schiedsrichter*in die Spieler*innen auf dem Spielfeld. Es dürfen je Mannschaft 7 Spieler*innen im Spielfeld sein. Ein/e weitere/r Spieler*in steht als Grundlinienspieler*in im Angaberaum. Während des gesamten Spieles (evtl. drei Sätze) darf eine Mannschaft max. 12 Spieler*innen einsetzen. Werden von einer Mannschaft 13 oder mehr Spieler*innen eingesetzt, wird das Spiel wie bei Nichtantreten (Punkt 8.3 Spielregel) als verloren gewertet.

3.1.1 Bei Spielbeginn müssen sechs Spieler*innen auf dem Spielfeld sein, deren Zahl sich jedoch bei der nächsten Spielunterbrechung auf acht Spieler*innen erhöhen kann.

Wie die Spielregel bereits aussagt, müssen mindestens sechs Spieler*innen bei Spielbeginn auf dem Spielfeld sein (hierzu zählt auch der/die Grundlinienspieler*in). Erscheint eine Mannschaft zur angesetzten Spielzeit nur mit fünf Spieler*innen, muss der/die Schiedsrichter*in 15 Minuten warten. Danach wird das Spiel als nicht angetreten gewertet (siehe Punkt 8.3). Tritt eine Mannschaft mit sechs Spieler*innen an, von denen sich im ersten Satz ein/e Spieler*in verletzt, wird das Spiel mit fünf Spieler*innen zu Ende gespielt (dies gilt auch für die restlichen Sätze). Tritt eine Mannschaft mit weniger als acht Spieler*innen an, kann ein/e später kommende/r Spieler*in in der nächsten Spielunterbrechung ins Spiel kommen. Für den/die Schiedsrichter*in ist es wichtig, dass

vorher der Pass geprüft wurde und der/die Spieler*in auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen ist, sonst kann der/die Spieler*in erst nach Prüfung des Passes, im nächsten Satz eingesetzt werden. Ein Angriffsspiel des Gegners darf nicht unterbrochen werden, um ein/e zu spät kommende/n Spieler*in ins Spiel zu lassen. Kommt zum Beispiel ein/e Spieler*in der Mannschaft „A“ später und die Mannschaft „A“ ist in Ballbesitz, kann der/die Schiedsrichter*in das Spiel sofort unterbrechen. Hier entsteht durch eine Spielunterbrechung dem Gegner kein Nachteil.

3.2 Ein/e Spieler*in ist Mannschaftsführer*in. Er/sie ist der/die alleinige Sprecher*in der Mannschaft. Er/sie ist in dieser Eigenschaft kenntlich zu machen.

Der/die Mannschaftsführer*in ist mit einer Armbinde kenntlich zu machen. Er/sie muss am jeweiligen Satz beteiligt sein und gibt Einsprüche oder Proteste dem/der Schiedsrichter*in bekannt. Der/die Schiedsrichter*in seinerseits regelt Unstimmigkeiten oder Probleme mit dem/der Mannschaftsführer*in. Scheidet der/die Mannschaftsführer*in durch Verletzung aus, übernimmt ein/e andere Spieler*in deren Aufgabe. Er/sie muss ebenfalls gekennzeichnet sein und nachträglich auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

3.3 Zu den Spielen tritt jede Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung an.

Tritt eine Mannschaft in unterschiedlicher Spielkleidung an, hat der Schiedsrichter über die Mannschaftsführerin die Mannschaft aufzufordern, Abhilfe zu schaffen. Bei gleichfarbigen Trikots beider Mannschaften ist möglichst für eine Abänderung zu sorgen. Dieses ist im Spielbericht festzuhalten. Im Wiederholungsfall kann ein Bußgeld erhoben werden.

3.3.1 Jegliche Hilfsmittel, die das Fangen und Werfen begünstigen, sind verboten.

Begünstigende Hilfsmittel, wie Fette, Wachse, Harze, Handschuhe oder ähnliches sind nicht erlaubt. Maßnahmen, die der Gesundheit einer Spielerin dienen (z.B. elastische Wickeln, Tape und Pflaster) sind davon unberührt.

3.4 Scheidet ein/e Spieler*in durch Verletzung aus, ohne abgeworfen zu sein, darf nach vorheriger Meldung beim Schiedsrichter*in ein/e Auswechselspieler*in eingewechselt werden. Der/die Auswechselspieler*in muss auf dem Spielbericht eingetragen sein.

Muss auf Grund einer Verletzung (auch Kopftreffer) ein/e Spieler*in das Spielfeld verlassen, darf er/sie durch eine/n **Auswechselspieler*in**, die auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen sein muss, ersetzt werden. Ein/e Spieler*in, die durch eine Verletzung das Spielfeld verlässt, ohne durch eine/n Auswechselspieler*in ersetzt worden zu sein, darf während des laufenden Satzes bei der nächsten Spielunterbrechung wieder ins Spielfeld. Bei Spielende werden nur die im Spielfeld verbliebenen Spieler*innen gezählt.

3.5 Der/die Grundlinienspieler*in muss in das Mannschaftsfeld, wenn nur noch zwei Spieler*innen im Mannschaftsfeld sind. Der/die Grundlinienspieler*in kann die Grundlinie verlassen, wenn ein/e abgeworfene/r Feldspieler*in seine/ihre Position eingenommen hat. Während des Wechsels der Grundlinienspieler*in wird das Spiel unterbrochen. Der Wechsel ist durch Handzeichen beim Schiedsrichter*in zu melden.

Das korrekte Einwechseln der Grundlinienspielerin liegt in der Verantwortung der Schiedsrichter, aber auch der Mannschaften selbst. Sollte aus welchen Gründen auch immer, das Einwechseln der Grundlinienspielerin vergessen werden, wird der Satz annulliert und neu angesetzt, da es ein Fehler des Schiedsrichters war.

3.6 Der/die Grundlinienspieler*in muss mit einem gleichgemusterten, jedoch andersfarbigen Trikot oder einer andersfarbigen Überziehweste bekleidet sein.

Die Grundlinienspielerin muss mit einem gleichen, jedoch andersfarbigen Trikot bekleidet sein. Oft wird von Satz zu Satz die Grundlinienspielerin von den Mannschaften ausgewechselt. Um einen wiederholten Tausch des Trikots zu vermeiden, ist eine farbige Überziehweste, evtl. auch eine Schärpe erlaubt.

4. Wahlen

4.1 Vor dem Spielbeginn nimmt der/die Schiedsrichter*in mit den beiden Mannschaftsführer*innen die Auslosung vor. Der/die Gewinner*in wählt das Mannschaftsfeld und ihre Mannschaft hat den ersten Anwurf. Im zweiten Satz hat das Wahlrecht die gegnerische Mannschaft. Der dritte Satz wird neu ausgelost.

Um Nachteile (z. B. Sonneneinstrahlung) zu vermeiden, kann der Gewinn der Wahl von Vorteil sein. Nach dem Wechsel des Wahlrechts im zweiten Satz zur anderen Mannschaft wird der mögliche dritte Satz neu ausgelost, um die Chancengleichheit für beide Mannschaften zu wahren. Hilfsmittel bei der Wahl kann eine geworfene Münze oder ein zweifarbigen Plättchen sein.

5. Werfen

5.1 Das Spiel beginnt mit dem Anwurf der Grundlinienspieler*in über das gegnerische Mannschaftsfeld zur eigenen Mannschaft. Nach einem zweimaligen Ballwechsel, (Grundlinie - Mannschaft, Mannschaft - Grundlinie), darf abgeworfen werden. Das Anwerfen darf vom Gegner nicht gestört werden.

Um die Spieler*innen auf das Spiel einzustimmen und um unverhoffte Würfe auszuschließen, darf das zweimalige Anwerfen nicht gestört werden und ist korrekt auszuführen. Bei möglichen Störungen ist das Anwerfen so lange zu wiederholen, bis der Beginn des Spiels entsprechend der Spielregel gewährleistet ist.

5.2 Im Jugendbereich ist der Schockwurf (Hüftwurf) verboten.

Der seit Jahren verbotene Hüftwurf im Jugendbereich ist so gut wie tabu. Auch viele Spieler*innen in der Frauenklasse haben sich erfreulicher Weise umgestellt. Nur noch wenige Spieler*innen, die schon seit mehreren Jahren spielen, praktizieren noch den Hüftwurf. Um diese Spieler*innen nicht auszuschließen, wird der Hüftwurf noch geduldet. Der/die Schiedsrichter*in sollte bei jungen Spielerinnen in der Frauenklasse daraufhin wirken, dass der Hüftwurf unterbleibt. Der Hüftwurf ist ein nur wenig kontrollierbarer Wurf und kann erhebliche Verletzungen zur Folge haben.

6. Abwerfen

6.1 Abwerfen ist aus dem Mannschaftsfeld und von der Grundlinie aus erlaubt.

Gültige Treffer sind nur aus dem Spielfeld und dem Wurfraum (hinter der Grundlinie) zu erzielen. Beim Abwerfen (Werfen allgemein) ist darauf zu achten, dass die Spielfeldbegrenzungen (Linien) nicht übertreten werden bzw. von einer/m Spieler*in hinter der Grundlinie nicht **betreten** werden darf (siehe auch 1.1.3). Nach einem Abwurf kann das Spiel sowohl von der Mittellinie als auch von der Grundlinie fortgesetzt werden.

6.1.1 Ein Freierwerfen ist nicht erlaubt.

Diese Regel ist aufgenommen, weil im Bereich des Niedersächsischen Turnerbundes, entgegen der im DTB gültigen Spielregel, mit Freierwerfen gespielt wird. Schiedsrichter*innen und Mannschaften sollten wissen, dass bei regionalen Spielen in Niedersachsen mit Freierwerfen gespielt wird.

6.1.2 Wenn eine Spielerin aus dem Mannschaftsfeld läuft, kann sie auch außerhalb des Feldes abgeworfen werden.

siehe 6.3f.

6.2 Ein/e abgeworfene/e Spielerin muss das Mannschaftsfeld über die eigene Seitenauslinie verlassen. Er/sie begibt sich an die Grundlinie und kann von hier weiterhin am Spiel teilnehmen.

Abgeworfene Spieler*innen spielen hinter der Grundlinie weiter mit. Aus taktischen Gründen (Spielvarianten) ist eine starke, gut besetzte Grundlinie vorteilhaft.

6.3 Ein Fehler ist,

- a) **wenn ein/e Spieler*in den vom Gegner kommenden Ball beim Fangen fallen lässt oder am Körper getroffen wird und der Ball anschließend den Boden berührt. Die Mannschaft, bei der ein/e Spieler*in abgeworfen ist, kommt in Ballbesitz.**

Grundsätzlich gilt, ein Fehler bedeutet Ballwechsel.

Ausgenommen hiervon sind gültige Treffer, sowie ein Kopftreffer. Ein Treffer ist nur dann gültig, wenn der Ball nach dem Treffer den Boden berührt. An dieser Stelle wird darauf hingewiesen, dass nur klare Treffer als Fehler angezeigt werden sollten. Natürlich kann auch ein erfolgter Streifschuss ein klarer Treffer sein. Wichtig ist immer, dass der Ball nach dem Treffer den Boden berührt hat. Wichtig ist auch zu erkennen, ob ein Ball von einer/m Spieler*in unter Kontrolle gebracht (sicher gefangen) wurde. Wenn ein Ball nur unzureichend gefangen wird und nach mehrmaligem Zugreifen doch zu Boden fällt, ist das ein Fehler. Ist ein Treffer nicht klar zu erkennen (das Fangen des Balles und gleichzeitige Bodenberührung), ist zu Gunsten der Spielerin zu entscheiden. Wenn der Ball nach einem Treffer von einer/m Spieler*in gefangen wird (auch einer Gegnerischen), ist das kein Fehler, da die notwendige Bodenberührung nach dem Treffer nicht erfolgt ist. Um einen Treffer zu verhindern ist es auch erlaubt, den Ball außerhalb des Spielfeldes zu fangen. Hier ist nur der Fehler „Übertreten“ anzuwenden und der Ball ist dem Gegner zu geben.

- b) **wenn der vom Gegner kommende Ball mehrere Spieler*innen berührt und dann den Boden berührt, gilt der/die erstgetroffene Spieler*in als abgeworfen.**

c) ein Kopftreffer: Der Ball bleibt bei der Mannschaft, bei der der Kopftreffer erfolgt ist.

Kopftreffer sind aus Gründen der Sicherheit und der Gesundheit der Spieler*innen zu vermeiden. Der/die Schiedsrichter*in soll auf Spieler*innen, die immer in Kopfhöhe werfen, einwirken, diese Würfe zu unterlassen. Gegebenenfalls sind auch Verwarnungen auszusprechen. Würfe in Kopfhöhe sind dann gegeben, wenn ein/e Spieler*in sich bücken muss, um einem Ball auszuweichen. Trotzdem sind Kopftreffer nicht immer zu vermeiden. Treffer am Kopf sind immer als Kopftreffer zu werten, gleich in welcher Haltung sich ein/e Spieler*in befindet. Diese Regelung wird wohl immer ein Streitpunkt bleiben. Einen Kopftreffer zu erkennen, wird nicht immer einfach sein. Ein/e Spieler*in, die am Kopf getroffen wird, obwohl gegebenenfalls der Ball zuerst die Schulter getroffen hat, wird kaum einsehen, dass nicht auf Kopftreffer entschieden wird. Hier ist der Schiedsrichter gefordert, eine klare Entscheidung zu treffen. Mit etwas Fingerspitzengefühl und klaren Erklärungen ist dieser Punkt auch in den Griff zu bekommen.

d) jegliches Übertreten der Spielfeldbegrenzung beim Fangen und Werfen. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.

Ein/e Spieler*in, die den Ball wirft, darf die Linien nicht übertreten, überfassen oder über die Linie rutschen. Übertreten usw. gilt als Fehler und führt zum Ballverlust. Ein erfolgreicher Abwurf zählt nicht. Auch ein/e Spieler*in, die den Ball fängt, darf die Linien nicht übertreten, überfassen oder übertreten. Ein/e Spieler*in hinter der Grundlinie darf die Grundlinie **nicht berühren**, weil sie außerhalb des Spielfeldes steht und die Linien zum Spielfeld gehören (siehe auch 1.1.3).

e) das Betreten der Grundlinie durch der/die hinter der Grundlinie stehenden Spieler*in. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.

Wie bereits angesprochen, zählen die Spielfeldbegrenzungen zum Spielfeld, daher ist das Betreten der Grundlinie ein Betreten des Spielfeldes und wird als Fehler gewertet. Den Ball bekommt der Gegner.

f) das dreimalige Übertreten der Spielfeldbegrenzung einer/s Spieler*in zum Zwecke der Verteidigung. Er/sie gilt dann als abgeworfen. Jedes Übertreten muss der Spielerin mitgeteilt werden.

Wird ein/e Spieler*in im Spielfeld getrieben und tritt hierbei über die Seitenlinie, verschafft sie sich durch mehr Freiraum einen unerlaubten Vorteil. Jedes Übertreten ist der/m Spieler*in mitzuteilen. Kommt der/die Spieler*in, während er/sie über die Seitenlinie tritt durch Fangen in Ballbesitz, muss sie den Ball der gegnerischen Mannschaft geben. Das Übertreten wird dann nicht gewertet, weil dies eine doppelte Bestrafung bedeuten würde. **Doppelbestrafungen sind nicht erlaubt!** Nach dreimaligem Übertreten gilt der/die Spieler*in als abgeworfen und spielt hinter der Grundlinie weiter.

g) wenn der Ball während des Spiels die Hallendecke, einschließlich der daran befestigten Geräte, berührt.

Die Mannschaft, die den Ball an die Hallendecke einschließlich der daran befestigten Geräte wirft, verliert den Ball.

- h) **wenn nach 15maligem Ballwechsel kein Abwurfversuch erfolgt, wechselt der Ball zum Gegner.**

Nach 12maligem Überwerfen muss der/die Schiedsrichter*in die Hand heben und „Zeitspiel“ ansagen. Nach 15maligem Überwerfen ohne Abwurfversuch erfolgt Ballabgabe. Wenn das Überwerfen von einer/m Spieler*in unterbrochen wird (z.B. Ball prallt an die Wand) wird das Zählen nicht unterbrochen. Es wird nur vom Schiedsrichter*in unterbrochen.

6.4 **Kein Fehler ist,**

- a) **wenn der vom Gegner kommende Ball vor dem Treffer den Boden berührt (Erdball).**

Im Allgemeinen ist hier eine Erklärung wohl überflüssig. Trotzdem können sich Situationen ergeben (Bodenberührung und Treffer in unmittelbarer Folge) die ein wachsames Auge erfordern.

- b) **wenn der vom Gegner kommende Ball eine/n Spieler*in berührt und anschließend von einer/m anderen Spieler*in gefangen wird.**

Durch das Fangen erfolgt nach dem Treffer keine Bodenberührung des Balles (siehe auch 6.3 a).

- c) **wenn der von einer/m im Mannschaftsfeld befindlichen Spieler*in geworfene Ball von der Hallenwand abprallt und ins gegnerische Mannschaftsfeld rollt. Der Ball bleibt hinter der Grundlinie. Dies gilt auch, wenn der Ball vor oder nach dem Aufprall von einer/m im Angaberaum stehenden Spieler*in berührt wird.**

Grundsätzlich gilt, dass die Wand, einschließlich der angebrachten Geräte, **nicht mitspielt**. In großen Hallen wird der Ball keinesfalls zurückprallen. In kleinen Hallen weisen oft die Abstände von der Grundlinie bis zur Hallenwand unterschiedliche Weiten auf. Hierdurch entstehen unterschiedliche Bedingungen, wodurch eine Chancengleichheit für beide Mannschaften nicht mehr gegeben ist. Durch unterschiedliche Chancengleichheit wird eine Mannschaft benachteiligt, was nicht sein darf. Dies ändert sich auch nicht, wenn nach einem Satz ein Platzwechsel erfolgt. Beim möglichen dritten Satz würde die Benachteiligung wieder eintreten. Zur Vervollständigung der Situationen hinter der Grundlinie sei noch gesagt: Prallt der aus dem Mannschaftsfeld geworfene Ball von einer/m hinter der Grundlinie stehenden Spieler*in ab und rollt in das gegnerische Spielfeld, bleibt der Ball beim Gegner. Rollt er jedoch zurück ins eigene Mannschaftsfeld, bleibt er dort. Grundsätzlich gilt: Prallt der Ball von einer/m Spieler*in ab, **bleibt er dort, wo er festgehalten wird**. Rollt der Ball anschließend über die Seitenauslinie, ist das ein Ausball, also ein Fehler. Das Gleiche gilt auch, wenn der Ball von einer/m im Spielfeld stehenden Spieler*in abprallt.

7. Ausball

- 7.1 Ausball ist, wenn der Ball in vollem Umfang die Seitenauslinie überschritten und den Boden berührt hat. Die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, muss den Ball dem Gegner übergeben.**

Ein Ausball ist ein Fehler, gleichgültig ob der Ball **in vollem Umfang** (dickste Stelle) über die eigene oder gegnerische Seitenlinie geht. Die Grundlinie gehört bekanntlich zum gegnerischen Spielfeld. Das bedeutet, dass der Ball, wenn er im Besitz einer/s hinter der Grundlinie stehenden Spielers/in ist, die Grundlinie nicht berühren darf.

- 7.2 Überschreitet der Ball während des Zuspiels die Seitenauslinie und kann ohne Bodenberührung von einer im Mannschaftsfeld oder im Angaberaum befindlichen Spielerin/s gefangen werden, so ist das kein Ausball.**

Ein/e im Spielfeld stehende/ Spieler*in darf den Ball, solange er in der Luft ist, fangen oder ins eigene Feld zurückholen. Hierbei darf sie die Spielfeldbegrenzung nicht übertreten.

Für die Spielregelauslegung gilt folgendes:

1. Verlässt der Ball im Fluge über die Seitenlinie das Spielfeld und wird von einer/m im Angaberaum stehenden Spieler*in gefangen, ist das kein Ausball.
 - 1.1 Steht der/die Spieler*in auf der verlängerten Seitenlinie, ist das kein Ausball. Die Linien gehören zum Spielfeld.
2. Verlässt der Ball im Fluge über die Seitenlinie das Spielfeld und wird von einer/m Spieler*in außerhalb des Angaberäumes gefangen, ist das ein Ausball (Ballabgabe).
 - 2.1 Wird die verlängerte Seitenlinie **übertreten**, ist das ein Ausball.
3. Verlässt der Ball das Spielfeld über die Grundlinie, ist es egal wo der/die Spieler*in steht.
 - 3.1 Hat der Ball das Spielfeld nicht über die Seitenlinie verlassen, ist es auch kein Ausball. Es muss immer darauf geachtet werden, wo der Ball das Spielfeld verlässt und wo der/die Spieler*in steht, die den Ball annimmt.

8. Wertung

- 8.1 Ein Spiel besteht aus zwei Gewinnsätzen. Die Mannschaft, die alle gegnerischen Spieler*innen abgeworfen hat, hat den jeweiligen Satz gewonnen.**

Hier muss es noch heißen, die Mannschaft, die zwei Sätze für sich entschieden hat, hat **das Spiel** gewonnen.

- 8.2 Jedes gewonnene Spiel wird mit 2:0 Punkten gewertet. Jeder gewonnene Satz wird mit einem Punkt gewertet. Die nicht abgeworfenen Spieler*innen werden zusätzlich gezählt und gewertet.**

Bei zwei gewonnenen Sätzen könnte das Ergebnis 2:0 Punkte, 2:0 Sätze, 5:0 Spieler*innen heißen. Gewinnen beide Mannschaften je einen Satz, ist eine Punktgleichheit erreicht, die einen dritten Satz notwendig macht. Hier könnte das Ergebnis lauten 2:0 Punkte, 2:1 Sätze, 5:2 Spieler*innen. Bei der Wertung einer Spielrunde sind an erster Stelle die Punkte wichtig, an zweiter Stelle die Sätze und dann die Spieler*innen. Bei Punkt- und Satzgleichheit entscheidet die Differenz zwischen den im eigenen Feld verbliebenen und abgeworfenen Spieler*innen. Ist auch hier ein Gleichstand, gewinnt die Mannschaft, die die meisten Spieler*innen im eigenen Spielfeld behalten hat. Letztlich kann auch der direkte Vergleich entscheidend sein.

- 8.3 Bei Nichtantreten einer Mannschaft wird das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:2 für die Sätze und 0:16 für die Spielerinnen gewertet. Punkte, Sätze und Spielerinnen werden der angetretenen Mannschaft gutgeschrieben.**

Ist eine Mannschaft zur angesetzten Zeit nicht anwesend, muss laut OFS 15 Minuten gewartet werden. Das Gleiche gilt auch, wenn eine Mannschaft mit nur 5 Spielerinnen anwesend ist. Auf das Eintreffen der mindestens 6. Spielerin sollte ebenfalls 15 Minuten gewartet werden. Mit dem Einverständnis der Heimmannschaft und der Schiedsrichter ist auch eine längere Wartezeit möglich.

9. Schiedsrichter*innen

- 9.1 Jedes Spiel wird von einem/r 1. und 2. Schiedsrichter*in geleitet, denen zwei Linienrichter*innen zur Seite stehen. Der 1. Schiedsrichter ist für den Spielablauf voll verantwortlich.**

Durch die volle Verantwortung für den Spielverlauf ist der/die 1. Schiedsrichter*in besonders gefordert, geht es doch darum, für zwei Mannschaften einen regelgerechten Spielverlauf und ein faires Spielergebnis zu gewährleisten. Ein/e 2. Schiedsrichter*in und zwei Linienrichter*innen, die den/die 1. Schiedsrichter*in bei der Spielleitung unterstützen, sollen als Partner angesehen werden. Eine Absprache vor Spielbeginn hilft hier, Unterschiede in der Spielleitung zu vermeiden. Eine klare Einweisung über die gestellten Aufgaben kann von Vorteil sein. Die Beteiligung an der Spielleitung entbindet den/die 1. Schiedsrichter*in nicht von der vollen Verantwortung. Ein sicheres Auftreten und klare Entscheidungen, angezeigt durch einen sauberen Pfiff, geben auch den Mannschaften eine gewisse Sicherheit. Wird eine, aus welchen Gründen auch immer, erfolgte Fehlentscheidung als solche erkannt und zurückgenommen, schadet das sicher nicht dem Ansehen des/r 1. Schiedsrichters*in. Entscheidungen, die von Spieler*innen nicht verstanden wurden, bedürfen einer Erklärung, die der/die Schiedsrichter*in geben muss.

- 9.2 Der 1. Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregel und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.**

Der Schiedsrichter darf sich nicht von Zuschauern oder Spielerinnen in seinem Urteil beeinflussen lassen. Tatsachenentscheidungen bedeuten: Treffer, Ausbälle, Kopftreffer, Erdbälle, Übertreten etc. Tatsachenentscheidungen sind Entscheidungen, die der Schiedsrichter eindeutig und selbständig während des Spieles trifft. Nach Rücksprache mit seinem 2. Schiedsrichter bzw. Linienrichter oder Selbsterkenntnis kann er eine Entscheidung korrigieren.

- 9.2.1 Der/die 1. Schiedsrichter*in überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, des Spielballes und der Spielbekleidung. Er prüft die Spielberechtigung und führt mit den Mannschaftsführer*innen die Auslosung durch.**

Das regelgerechte Spielfeld beinhaltet die Größe, die Begrenzungslinien und die Freiräume um das Spielfeld (wie unter Punkt 1 beschrieben). Ist in einer Halle das Spielfeld fest markiert, kann sich der/die Schiedsrichter*in auf die Kontrolle der verlängerten Seitenauslinie beschränken. Ist das Spielfeld jedoch durch Klebestreifen markiert, ist eine Prüfung unerlässlich. Der Zustand des Balles wird unter Punkt 2 beschrieben. Treten beide Mannschaften in den Farben gleicher Spielkleidung an und ist

ein Umziehen nicht möglich, trägt der/die Schiedsrichter*in dies in den Spielbericht ein (siehe auch 3.3).

9.2.2 Der/die 1. Schiedsrichter*in eröffnet und schließt das Spiel. Er/sie hat das Recht, es zu unterbrechen oder abubrechen. Beginn und Ende der Spielunterbrechung werden von ihm/ihr durch Pfiff angezeigt.

Ein klarer Pfiff bei der Eröffnung des Spiels sorgt sicher für die volle Aufmerksamkeit der Spieler*innen. Gleichfalls ist eine Unterbrechung des Spiels durch Pfiff anzuzeigen, genauso ist die Aufhebung der Unterbrechung durch Pfiff anzuzeigen. Dem Pfiff sollte ein Hinweis folgen, z.B. Treffer, Seitenaus, Kopfball usw. **Alle Fehler** bedeuten ebenfalls eine Unterbrechung, die wie beschrieben durch Pfliffe anzuzeigen sind.

9.2.3 Der/die Schieds- und Linienrichter*innen halten sich außerhalb des Spielfeldes auf.

Es ist empfehlenswert sich einen erhöhten Stand (Bock, Kasten) zu verschaffen. Von einer höheren Warte lassen sich Fehler leichter erkennen.

9.2.4 Nach dem Spiel gibt der/die 1. Schiedsrichter*in das Ergebnis bekannt. Die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Spielformular sind von ihm/ihr und den Mannschaftsführer*innen zu bestätigen.

Um allen möglichen Fehlern und somit Einspruchsmöglichkeiten aus dem Wege zu gehen, wird nach dem Spiel das Spielergebnis bekannt gegeben. Durch die Unterschrift bestätigen die Mannschaftsführer*innen die Richtigkeit der Eintragungen. Einsprüche gegen die Wertung des Spieles müssen von der einspruchführenden Mannschaft, nach Bekanntgabe des Spielergebnisses sofort angemeldet und vom Schiedsrichter*in auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Die einspruchführende Mannschaft darf den Spielberichtsbogen nicht unterschreiben. Einsprüche gegen Regelfehler vom Schiedsrichter*in sind auch möglich.

9.3 Der/die 2. Schiedsrichter*in unterstützt den/die erste/n Schiedsrichter*in in der Ausübung seiner Tätigkeit. Er/sie hat im Besonderen darauf zu achten,

- dass alle Spieler*innen auf dem Spielformular vermerkt sind,
- dass kein/e Spieler*in die Spielfeldbegrenzung überschreitet,
- dass abgeworfene Spieler*innen das Spielfeld über die eigene Seitenlinie verlassen,
- dass das Einwechseln der Grundlinienspielerin erfolgt,
- dass das Anschreiben auf dem Spielformular erfolgt.

Außerdem hat er/sie die ihm/ihr vom 1. Schiedsrichter*in übertragenen Aufgaben zu erfüllen.

Die Wichtigkeit des/r 2. Schiedsrichter*in zeigt sich allein durch die ihm übertragenen vielfältigen Aufgaben. Um diese Aufgaben zu erfüllen, bedarf es schon einer großen Aufmerksamkeit und aktiven Mitwirkens. Eine wichtige Aufgabe ist das Beobachten der Mittellinie, besonders dann, wenn unmittelbar vor dem/der 1. Schiedsrichter*in gespielt wird (siehe 6).

9.4 Der/die Linienrichter*in haben ihren Stand an den Endpunkten der/dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie. Sie unterstützen den/die Schiedsrichter*in in der Leitung des Spieles, in dem sie Linienfehler nach Regel 6.3 durch Pfiff anzeigen.

Die Hauptaufgabe der Linienrichter*in ist das Beobachten der Grundlinie, die von den Spieler*innen hinter der Grundlinie **nicht betreten** werden darf (siehe auch 6.1). Auf die Unterstützung durch die Linienrichter*innen ist der/die 1. Schiedsrichter*in besonders angewiesen, da durch die Entfernung des 1. Schiedsrichters zur Grundlinie diese Fehler nur schwer zu erkennen sind. Oft sind Linienrichter*innen durch das Beobachten des Spiels abgelenkt. Der/die 1. Schiedsrichter*in ist gefordert, die Linienrichter auf ihre Aufgaben hinzuweisen. Linienrichter*innen dürfen laut Spielregel keine Abwürfe anzeigen, sondern nur Linienfehler und Ausbälle. In Zweifelsfällen können die Linienrichter*innen vom 1. Schiedsrichter*in befragt werden.

9.4.1 Linienrichter*innen und Anschreiber*innen werden durch die spielfreien Mannschaften gestellt.

Mannschaften, die an Meisterschaftsspielen teilnehmen, sind lt. OFS verpflichtet, Schiedsrichter*innen zu stellen. Dies gilt auch lt. Spielregel für die Linienrichter*innen und Anschreiber*innen (bei Turnieren werden die Anschreiber*innen von der Wettkampfleitung gestellt).

9.5 Bei unsportlichem Verhalten einer/s Spielers/in hat der/die Schiedsrichter*in die Pflicht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen zu verhängen.

- a) Verwarnung**
- b) Feldverweis**

Den „Strafen“ vorgeschaltet ist die „Ermahnung“. Strafen zu verhängen, ist ausschließlich Sache des/der 1. Schiedsrichter*in.

Ermahnungen: Werden ausgesprochen, bei leichten Verstößen wie dauerndes Übertreten der Linien oder Dinge, die den Spielbetrieb stören.

Verwarnungen: Bedürfen schon regelwidriges Verhalten, gefährliches Spiel oder auch, wenn trotz Ermahnungen gleiches wiederholt vorkommt, nach drei Verwarnungen muss der/die Spieler*in das Spielfeld verlassen, darf das Spiel nicht fortsetzen und nicht ersetzt werden. Es kommt keinem Feldverweis gleich.

Feldverweis: Bei grob unsportlichem Verhalten, Beleidigungen des/der Schiedsrichter*in, der Spieler*innen, gefährlichem Spiel in besonders schweren Fällen. Der/die Schiedsrichter*in sollte wohl abwägen, ob ein Feldverweis ausgesprochen wird.

9.5.1 Eine ausgeschlossene Spielerin oder des Feldes verwiesene Spielerin darf während des Spieles nicht ersetzt werden.

Des Feldes verwiesene Spielerinnen dürfen während des **gesamten Spieles** nicht ersetzt werden. Außerdem zieht ein Feldverweis eine Sperre nach sich.

- 1. Feldverweis = 4 Spiele,**
- 2. Feldverweis = 8 Spiele.**

Hier sei noch auf die Sorgfaltspflicht des/ Schiedsrichters gegenüber den Spieler*innen hingewiesen. Es muss alles vermieden werden, was der Gesundheit schadet und zu Verletzungen führen könnte. Ein/e verletzte/r Spieler*in ist umgehend und mit aller Sorgfalt zu versorgen.