

# Regeln: Faustball

## **I. Spielgedanke**

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 2 m Höhe durch ein zweifarbiges Band (Leine) in zwei Felder geteilt ist, stehen sich zwei Mannschaften mit je 5 Spielern einander gegenüber.

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über das Band (Leine) zugespielten Ball mit der Faust oder dem Arm wieder zurückzuspielen und zwar so lange, bis ein Fehler den Spielgang beendet. Dabei ist es das Ziel beider Mannschaften, den Ball so über das Band (Leine) zu schlagen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen als Vorteil angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat.

Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

## **II. Mannschaftszusammensetzung**

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß gültiger DBS-Tabelle

Zur Mannschaft gehören 5 Spieler. Die Summe der Punktzahlen der Spieler darf diese vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten.

Verlust oder Teilverlust der Beine müssen durch Prothesen ausgeglichen werden. Orthesen/Stützapparate müssen ebenfalls getragen werden.

Mixed - Mannschaften sind erlaubt.

## **III. Spielregeln**

### 1. Spielfeld

#### 1.1 Spielfeldzeichnung

1.2 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 40 m Länge und 20 m Breite. Der Boden muss möglichst waagrecht und eben sein.

1.3 Es wird durch eine Mittellinie in 2 Felder geteilt. Gleichlaufend zur Mittellinie wird 3 m davon entfernt in jedem Feld eine Angabelinie gezogen.

1.4 Grenz-(Grund- und Seitenlinien), Mittel- und Angabelinien sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Die Linien sollen 3 bis 5 cm breit sein. Ein Ball, der diese Linien berührt ist im Spielfeld.

1.5 Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich eine 3 bis 5 mm starke Rundleine oder ein bis zu 5 cm breites, zweifarbiges Band, dessen Oberkante in 2 m Höhe vom Spielfeldboden verläuft. Es soll über zwei in den Schnittpunkten von Mittel- und Seitenlinien stehenden Pfosten straff gespannt sein. Stehen diese Pfosten außerhalb der Schnittpunkte, so sind die Schnittpunkte durch Markierungstreifen von 25 cm Länge kenntlich zu machen.

1.6 Zuschauer, benachbarte Spielfelder und Hindernisse müssen soweit von den Begrenzungslinien entfernt sein, dass die Spieler nicht behindert werden.

## **Regeln: Faustball**

### 2. Ball und Wahl

- 2.1 Der Ball soll ein Faustball mit einer weichen Hülle sein. Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein.
- 2.2 Der DBS kann bestimmen, welche Balltypen zugelassen sind.
- 2.3 Für Wettspiele kann jede Mannschaft einen spielfähigen Ball stellen. Legt eine Mannschaft bei Spielbeginn keinen Ball auf, so hat sie die Ballwahl für das ganze Spiel verwirkt.
- 2.4 Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er kann abweichend von Ziffer 2.3 den Ball bestimmen.
- 2.5 Vor Spielbeginn wird gelost. Der Gewinner entscheidet sich für "Ballwahl und 1. Angabe" oder "Spielfeldseite". Nach der Halbzeit wechseln "Ballwahl und 1. Angabe" sowie die "Spielfeldseite".

### 3. Mannschaft

- 3.1 Jede Mannschaft muss mit 5 Spielern antreten. Diese Zahl darf während der gesamten Spielzeit weder unter- noch überschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- 3.2 Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 3.1 angegebenen Spielerzahl. Sie müssen in der Mannschaftsmeldung und auf dem Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.
- 3.3 Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll anzukreuzen.
- 3.4 In jedem Spiel können 2 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 3.2 genannten Auswechselspielern gehören.
- 3.5 Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich. Wiederholter Wechsel zwischen Spielern und Auswechselspielern ist erlaubt.
- 3.6 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Hierbei ist die Regel 3.7 und 3.8 zu beachten. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 3.7 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechseln wird als Fehler gewertet.
- 3.8 Die Mannschaftspunktzahl darf auch nach dem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 3.9 Verstöße gegen die Regel 3.1 bis 3.4 sowie 3.6 und 3.8 führen zum Verlust des Spiels (Wertung siehe 9.3).

## Regeln: Faustball

### 4. Spielzeit

- 4.1 Die reguläre Spielzeit besteht aus 2 Halbzeiten von je 10 Minuten Dauer. Die durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss in der Halbzeit nachgespielt werden, in der das Spiel unterbrochen war.
- 4.2 Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit. (Siehe DBS-Turnierordnung 8.1.4. u. 8.1.5)

### 5. Schlag

- 5.1 Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit der Faust oder dem Arm zu verstehen. Der Ball darf nicht geschoben werden.
- 5.2 Der Ball darf von dem Spieler nur einmal mit der Faust oder dem Arm berührt werden.
- 5.3 Beim Schlag mit der Faust muss diese fest geschlossen sein, d.h., die Fingerkuppen müssen den Handteller berühren, der Daumen ist angelegt. Beim Schlag mit dem Arm kann die Hand geöffnet sein.
- 5.4 Spieler, die infolge ihrer Behinderung die Faust nicht schließen können, melden dies dem Schiedsrichter vor Spielbeginn. Eine Eintragung im Sportgesundheitspass ist erforderlich.
- 5.5 Das Spielen des Balles ins Gegenfeld mit Handschuhen, Handbandagen, Armprothesen oder sonstigen Hilfsmitteln (z.B. Manschetten) gilt als Fehler. Das Tragen einer 5 cm breiten Textilbandage zum Schutz des Handgelenkes ist erlaubt.

### 6. Spielgang

- 6.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler. Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben.
- 6.2 Nur der während eines Spielganges gemachte Fehler zählt. Der Spielgang endet mit diesem Fehler.
- 6.3 Das Band (Leine) innerhalb der Seitenlinien, die Markierungstreifen oder die im Schnittpunkt stehenden Pfosten dürfen während eines Spielganges weder von den Spielern noch vom Ball berührt werden.
- 6.4 Berührungen der Befestigungen/Verankerungen oder eines außerhalb der Schnittpunkte stehenden Pfostens durch einen Spieler gelten nicht als Fehler.
- 6.5 Jeder Ball, der während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die ihn zuletzt berührt hat.
- 6.6 Grundloses Verweilen von Spielern während eines Spielganges im Gegenfeld zählt als Fehler.

## Regeln: Faustball

### 7. Angabe

- 7.1 Zur Angabe wird der Ball von der Hand des angehenden Spielers sichtbar abgeworfen und unmittelbar mit der Faust oder dem Arm innerhalb der Seitenlinien / Markierungstreifen über das Band (Leine) geschlagen. Die Angabe kann von jedem Spieler durchgeführt werden.
- 7.2 Die Angabe kann aus dem Stehen, Gehen, Laufen oder Springen ausgeführt werden.
  - 7.2.1 Laufen und Springen sind jedoch nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt.
- 7.3 Die Angabe ist gültig, wenn der Ball den Boden im Gegenfeld oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Spieler berührt.
- 7.4 Im Augenblick des Angebens:
  - 7.4.1 darf sich kein Spieler der angehenden Mannschaft im Gegenfeld befinden;
  - 7.4.2 darf der Angebende nur innerhalb des Feldes vor der Angabelinie stehen;
  - 7.4.3 darf der Angebende ein Bein in der Luft über die Angabe- oder Seitenlinie spreizen.
- 7.5 Wird bei der Angabe der in der Luft befindliche Ball nicht getroffen oder wieder aufgefangen oder fällt er ohne Schlag zu Boden, gilt dies als Fehler.
- 7.6 Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben:
  - 7.6.1 wenn sich der Ball im Spielfeld der angehenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 5 Sekunden begonnen wird;
  - 7.6.2 wenn sich der Ball im Spielfeld der Gegenmannschaft befindet und diese den Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden der zur Angabe berechtigten Mannschaft übergibt.
- 7.7 Gibt eine zur Angabe nicht berechnigte Mannschaft den Ball an, zählt dies als Fehler.

### 8. Zuspiel und Rückschlag

- 8.1 Der vom Gegner kommende Ball kann nach Überfliegen des Bandes (Leine) frei aus der Luft angenommen und zu- oder zurückgespielt oder nach dem Aufspringen im eigenen Feld zugespielt oder zurückgeschlagen werden. Der Ball muss spätestens mit dem dritten Schlag frei über das Band (Leine) ins Gegenfeld gelangen.
- 8.2 Der Ball darf in jedem Feld:
  - 8.2.1 nur einmal von demselben Spieler berührt werden;
  - 8.2.2 dreimal insgesamt geschlagen werden;
  - 8.2.3 nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.
- 8.3 Schlagen zwei Spieler einer Mannschaft gleichzeitig den Ball, so gilt dies als zwei Schläge.

## Regeln: Faustball

- 8.4 Zum Rückschlag ist eine Mannschaft berechtigt, wenn der aus dem Gegenfeld geschlagene Ball mit seiner Mitte das Band (Leine) gültig überflogen hat.
- 8.5 Der Ball ist gültig zurückgeschlagen, wenn er zwischen den Seitenlinien/Markierungstreifen frei über das Band (Leine) hinweggeschlagen wird und innerhalb des Gegenfeldes den Boden oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Spieler berührt.
- 8.6 Ein unter dem Band (Leine) durch Schlag unmittelbar in den Luftraum des Gegenfeldes geschlagener Ball gilt im Zeitpunkt des Unterschreitens des Bandes (Leine) als Fehler.
- 8.7 Ein Ball, der vom Boden weggesprungen und ohne Berührung eines schlagberechtigten Spielers unter oder über das Band (Leine) ins Gegenfeld gelangt, darf von den Gegenspielern nicht aktiv berührt werden, bevor er in deren Feld zu Boden gefallen ist.
- 8.8 Das Schlagen im Gegenfeld über das Band (Leine) hinweg ist erlaubt. Das Zurückspielen des Balles über das Band (Leine) ins Eigenfeld ist ein Fehler. Ein Zurückspielen des Balles unter dem Band (Leine) ist erlaubt, wenn der Ball vom Boden des Eigenfeldes unter dem Band (Leine) durchgesprungen und den Boden des Gegenfeldes noch nicht berührt hat.
- 8.9 Treffen je ein Spieler beider Mannschaften gleichzeitig den Ball über dem Band/Leine (Pressschlag) und fällt der Ball danach in das Band (Leine) oder außerhalb des Spielfeldes auf den Boden, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt. Fällt er nach dem Pressschlag, ohne das Band (Leine) zu berühren in ein Feld, so stehen der betreffenden Mannschaft wieder 3 Schläge zu.
- 8.10 Ist der Ball beim Versuch, ihn zuzuspielen oder zurückzuspielen, über die Seiten- oder Grundlinien des Eigenfeldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl einem Mitspieler zugespielt, als auch unmittelbar über das Band (Leine) jedoch innerhalb der Markierungstreifen, geschlagen werden.
- 8.11 Wird ein Spieler durch einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Treffer.
- 8.12 Wird ein Spieler oder ein Spielgang durch Zuschauer oder ein anderes Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder des Auslaufes behindert, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.
- 8.13 Tritt eine Behinderung durch eigene Mitspieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so zählt das als Fehler der eigenen Mannschaft.
9. Wertung
- 9.1 Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Treffer angerechnet und sichtbar angezeigt.
- 9.2 Gewonnen hat die Mannschaft, die nach der regulären Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat. Treffergleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel.

## **Regeln: Faustball**

- 9.3 Bei Abbruch eines Spiels gilt das Spiel für diejenige Mannschaft als verloren, die den Abbruch verursacht hat. Es wird mit 10 : 20 Treffern gewertet. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spiels.
- 9.4 Punktwertung bei Gruppenspielen, siehe Regel 8 Wertung und Platzfolge der DBS-Turnierordnung.
10. Spielrichter
- 10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 3 Linienrichter, ein Protokollführer, ein Anschreiber und ein Zeitnehmer unterstützen.
- 10.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der Spielkleidung. Er lost mit den Mannschaftsführern die Spielseite und die Angabe aus, sorgt für die richtige Anzeige und Zeitnahme und bestätigt nach dem Spiel mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls.
- 10.3 Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Beginn und Ende der Halbzeit, Spielunterbrechungen und Treffer werden von ihm durch Pfiff oder Zuruf angezeigt. Bei gleichzeitigem Spiel auf mehreren Spielfeldern kann die Zeitnahme zentral erfolgen. Der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Spiel verantwortlich.
- 10.4 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 10.5 Jeden Treffer gibt er mit dem laufenden Spielstand bekannt.
- 10.6 Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen ungehörigen Benehmens oder unfairen Spiels zu verwarnen oder auszuschließen.
- 10.7 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie in der Nähe des Bandes (Leine) auf und stellt sich so, dass er die Linienrichter und Anzeiger kontrollieren kann. Trifft ein Ball den Schiedsrichter im Spielfeld, so wird die letzte Angabe wiederholt. Trifft er ihn außerhalb des Spielfeldes, so gilt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.
- 10.8 Die Linienrichter unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen und Zuruf. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 10.9 Anzeiger und Protokollführer sind verantwortlich für das Anschreiben und Anzeigen der Treffer sowie das Überwachen und Anschreiben des Spielerwechsels. Das Trefferergebnis und die Mannschaftszusammensetzung haben sie sich von den beiden Mannschaftsführern bestätigen zu lassen.