

Regeln: Zeitlupenball

I. Spielgedanke

Zwei Mannschaften (Männer, Frauen, Mix) stehen sich auf einem 9 x 18 Meter großen Spielfeld (Volleyballfeld) gegenüber. Ein Volleyballnetz wird über der Mittellinie in 2,30 Meter Höhe angebracht.

Jede Mannschaft besteht aus fünf Spielern

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

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über das Netz zugespielten Ball mit der Hand, dem Arm, dem Fuß oder mit dem Kopf zurückzuspielen und zwar so lange, bis ein Fehler den Spielgang beendet. Dabei ist es das Ziel beider Mannschaften, den Ball so über das Netz zu spielen, dass dem Gegner das Rückspiel nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

II. Mannschaftszusammensetzung

Mannschaftshandicapzahl gemäß gültiger DBS – Tabelle.

Die Summe der Handicappunkte der Mannschaft darf diese vorgeschriebene Gesamtzahl nicht unterschreiten.

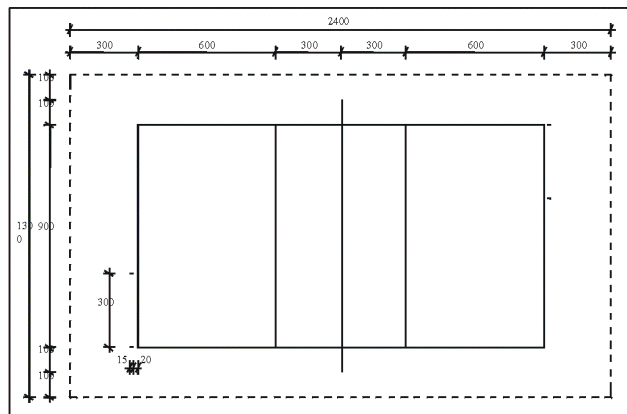
Verluste oder Teilverluste der Beine müssen durch Prothesen ausgeglichen werden. Orthesen / Stützapparate müssen ebenfalls getragen werden.

III. Spielregeln

1. Spielfeld

1.1 Spielfeldzeichnung

1.2 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 Meter Länge und 9 Meter Breite. Der Boden muss möglichst waagrecht und eben sein.



1.3 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in 2 Felder geteilt. Gleichlaufend zur Mittellinie wird 3 Meter davon entfernt in jedem Feld eine Angabelinie gezogen.

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

1.5 Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich ein Volleyballnetz, dessen Oberkante in 2,30 Meter Höhe angebracht ist. Es soll über 2 Pfosten straff gespannt sein. Stehen diese Pfosten ausserhalb der Schnittpunkte von Mittel- und Seitenlinie, so sind diese Schnittpunkte durch Markierungstreifen von Länge der Netzbreite kenntlich zu machen.

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

Regeln: Zeitlupenball

2. Ball und Wahl

- 2.1 Der Ball soll ein Vinnolball sein, mit ca. 30 cm Durchmesser. Er soll gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein.
- 2.2 Für Wettspiele kann jede Mannschaft einen spielfähigen Ball stellen. Legt eine Mannschaft bei Spielbeginn keinen Ball auf, so hat sie dieses Recht für das ganze Spiel verwirkt.
- 2.3 Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er kann abweichend von Regel 2.2 den Ball bestimmen.
- 2.4 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. Mannschaften

- 3.1 Jede Mannschaft muss mit 5 Spielern antreten. Diese Zahl darf während der gesamten Spieldauer weder über- noch unterschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- 3.2 Die Anzahl der Auswechselspieler entspricht der unter Regel 3.1 angegebenen Spielzahl. Sie müssen in der Mannschaftsmeldung und im Spielprotokoll aufgeführt sein. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.
- 3.3 Vor dem 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 Spielern gehören.
- 3.5 Eine Auswechslung ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich. Wiederholtes Durchwechslern ist erlaubt.
- 3.6 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Wechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Hierbei sind die Regeln 3.7 und 3.8 zu beachten.
- 3.7 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer angeschrieben ist und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechslern wird als Fehler gewertet.
- 3.8 Die Mannschaftshandicapzahl darf auch nach dem Wechsel nicht unterschritten werden.
- 3.9 Verstöße gegen die Regeln 3.1 bis 3.4 sowie 3.6 und 3.8 führen zum Verlust des Spieles (Wertung siehe 9.3).

Regeln: Zeitlupenball

4. Spielzeit

- 4.1 Die reguläre Spielzeit besteht aus 2 Halbzeiten zu je 7 Minuten Dauer. Die durch Unterbrechung verlorene Zeit muss in der Halbzeit nachgespielt werden, in der das Spiel unterbrochen war.
- 4.2 Stehen 2 Mannschaften nach Beendigung der Spielserie Punktgleich, so schließt sich unter Beachtung der Regel 2.4 ohne Pause ein Entscheidungsspiel an. Endet auch dieses unentschieden, wird, wieder unter Beachtung aller Regeln, bis zu einer Differenz von zwei Treffern weitergespielt.
- 4.3 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 den Fingern, der Hand, der Faust, dem Arm, dem Kopf, dem Bein oder dem Fuß zu verstehen. Pritschen und Baggern (wie beim Volleyball), ist im eigenen Feld erlaubt. Die Berührung mit beiden Armen oder Händen muss aber gut erkennbar gleichzeitig geschehen. Der Ball darf nicht geschoben oder geführt werden.
- 5.2 Der Ball muss immer nach oben gespielt werden.
- 5.3 Der Ball kann im eigenen Spielfeld mehrmals von einem Spieler gespielt werden, wenn zwischen diesen beiden Berührungen ein Mitspieler den Ball zuvor berührt hat.
- 5.4 Das Spielen des Balles in das Gegenfeld mit Handschuhen, Handbandagen oder sonstigen Hilfsmitteln gilt als Fehler. Das Tragen einer 5 cm breiten Textilbandage zum Schutz des Handgelenkes ist erlaubt. Armprothesen dürfen nicht getragen werden.

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 verursacht hat, neu angegeben.
- 6.2 Das Netz innerhalb der Seitenlinien, die Markierungstreifen oder die im Schnittpunkt stehenden Pfosten dürfen während eines Spielganges vom Spieler nicht berührt werden. Eine Berührung bringt der Mannschaft einen Fehler, die die Berührung verursacht hat.
- 6.3 Berührungen der Befestigungen, Verankerungen oder eines ausserhalb der Schnittlinien stehenden Pfostens durch einen Spieler gelten nicht als Fehler.
- 6.4 Jeder Ball, der während eines Spielganges ausserhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die ihn zuletzt berührt hat.
- 6.5 Grundloses Verweilen von Spielern während eines Spielganges in der gegnerischen Spielfeldseite zählt als Fehler für den Spieler.

Regeln: Zeitlupenball

7. Angabe

- 7.1 Zur Angabe wird der Ball von der Hand des angehenden Spielers gut sichtbar abgeworfen und unmittelbar mit der Faust, dem Arm, der Hand oder dem Kopf innerhalb der Seitenlinien (Markierungsstreifen) frei über das Netz gespielt. Die Angabe kann von jedem Spieler durchgeführt werden.
 - 7.1.1 Die Angabe kann auch mit dem Fuß vom Boden erfolgen.
- 7.2 Die Angabe kann aus dem Stehen, Gehen, Laufen oder Springen ausgeführt werden.
- 7.3 Laufen und Springen sind nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt.
- 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 und diese Linie nicht berühren.
 - 7.4.3 darf der Angebende ein Bein in der Luft über die Angabe- oder Seitenlinie spreizen.
- 7.5 Wird bei der Angabe der Ball nicht getroffen, wieder aufgefangen, fällt er zu Boden oder wird er in Richtung Boden gespielt, gilt das als Fehler.
- 7.6 Eine verzögerte Angabe zählt als Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben:
 - 7.6.1 wenn sich der Ball im Spielfeld der angehenden Mannschaft befindet und die Angabe mit deutlich erkennbarer Verzögerung begonnen wird;
 - 7.6.2 wenn sich der Ball im Spielfeld der Gegenmannschaft befindet und diese den Ball nur mit erkennbarer Verzögerung der zur Angabe berechtigten Mannschaft übergibt.

8. Zuspiel und Rückspiel

- 8.1 Der vom Gegner kommende Ball kann nach Überfliegen des Netzes frei aus der Luft oder nach dem Aufspringen im eigenen Feld angenommen und dem eigenen Mitspieler zugespielt werden.
- 8.2 Bevor der Ball über das Netz in das gegnerische Feld gespielt wird, muss er im eigenen Feld wenigstens 3 mal aber höchstens 5 mal berührt werden.
- 8.3 Als Fehler gelten:
 - 8.3.1 Ballberührungen der Decke beim Rückspiel, das generelle Ballberühren der Wände oder der dort befestigten Geräte;
 - 8.3.2 doppelte Ballberührung durch einen Spieler;
 - 8.3.3 Netzberührung durch einen Spieler;
 - 8.3.4 wenn er Ball mehr als 1 mal hintereinander den Boden berührt;

Regeln: Zeitlupenball

- 8.3.5 wenn der Ball geworfen, geführt, geschoben, gefangen oder in Richtung Boden gespielt wird;
- 8.3.6 wenn das Rückspiel nicht zwischen den Markierungstreifen über das Netz erfolgt.
- 8.4 Der Ball darf in jedem Feld:
 - 8.4.1 von dem selben Spieler mehrmals berührt werden, wenn zwischen den Berührungen jeweils ein Mitspieler den Ball berührt hat;
 - 8.4.2 nur einmal vor jedem Zu- oder Rückspiel den Boden berühren;
 - 8.4.3 während des Spieles das Netz berühren.
- 8.5 Berühren zwei Spieler einer Mannschaft den Ball gleichzeitig, so gilt das als 2 mal gespielt.
- 8.6 Zum Spielzug ist eine Mannschaft berechtigt, wenn der aus dem Gegenfeld gespielte Ball mit der Mitte das Netz gültig überflogen hat.
- 8.7 Ein unter das Netz gespielter Ball zählt als Fehler.
- 8.8 Ist der Ball beim Versuch, ihn zu zuspielen, über die Seiten- oder Grundlinie des Eigenfeldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl einem Mitspieler zugespielt, ab dem 3. Spieler auch unmittelbar über das Netz, jedoch innerhalb der Markierungstreifen gespielt werden.
- 8.9 Wird ein Spieler durch einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Treffer.
- 8.10 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.
- 8.11 Tritt eine Behinderung durch eigene Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so zählt das als Fehler der eigenen Mannschaft.
- 9. Wertung
 - 9.1 Jeder Fehler einer Mannschaft wird 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.
 - 9.3 Bei Abbruch eines Spiels gilt das Spiel für die Mannschaft als verloren, die den Abbruch verursacht hat. Es wird mit 10 : 20 Treffern und 0 : 2 Punkte gewertet. Diese Wertung gilt auch bei Annullierung eines Spiels.
 - 9.4 Punktwertung bei Gruppenspielen siehe Regel 8 "Wertung und Platzfolge" der DBS – Turnierordnung.

Regeln: Zeitlupenball

10. Spielrichter

- 10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 3 Linienrichter, 1 Anschreiber, 1 Protokollführer und 1 Zeitnehmer unterstützen.
- 10.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der Sportkleidung. Er lost mit den Mannschaftsführern die Spielfeldseite 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 abubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Treffer werden von Ihm durch Pfiff 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 durch Pfiff bekannt.
- 10.6 Die Schiedsrichter haben das Recht und 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 Netzes 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 zählt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.
- 10.8 Die Schiedsrichter sorgen dafür, dass der unmittelbare Raum um das Spielfeld frei bleibt. Ersatzspieler, Betreuer oder Trainer gehören auf die Auswechselbank. Der Schiedsrichter ist berechtigt, Trainer oder Betreuer bei unsportlichem Verhalten aus der Nähe des Spielfeldes zu verweisen.
- 10.9 Die Linienrichter unterstützen, von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus, den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen und lautes Rufen. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 10.10 Anzeiger und Protokollführer sind verantwortlich für das Anzeigen der Treffer, sowie das Überwachen und Anschreiben der Spielerwechsel. Das Spielergebnis und die Mannschaftszusammensetzung haben sie sich nach Spielende von den Mannschaftsführern in das Spielprotokoll bestätigen zu lassen.