Stand: 27.10.2023

Spielregeln



Indiacaturnier der Jugendfeuerwehr Enzkreis



JUGEND FEUERWEHR VERBAND ENZKREIS

Indiaca Spielregeln

Angelehnt an die Indiaca-Regeln des DTB!

Inhaltsverzeichnis:

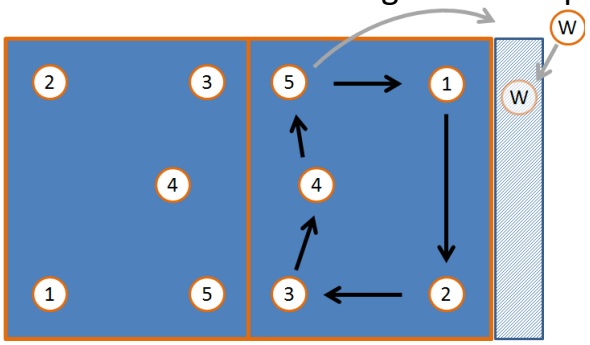
1. Spielfeld
2. Netz
3. Spielgerät
4. Mannschaft
5. Spiel und Satz
6. Aufschlag
7. Spielvorgang
8. Fehler
9. Doppelfehler
10. Turnier – Vorschriften, Schiedsrichter, Anmeldung



JUGEND FEUERWEHR VERBAND ENZKREIS

Spielfeld

1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck, bis einschließlich 11 Jahren: 9 x 13 m., bis einschl. 14 Jahre: 9 x 15 m., ab 15 Jahre 9 x 18 m. Es ist aufgeteilt in zwei gleiche Teile.
1.2 Die Spielfeldgrenzen sind deutlich markiert. Sie müssen zumindest 5 cm breit sein.
1.3 Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld. Die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern. Berührt eine Indiaca die Linien des Spielfeldrandes so ist sie im Feld. Der Aufschlagraum ist **hinter** der gesamten Breite der Grundlinie.
1.4 Bei den Mannschaften bis 11. Jahren kann vor Beginn der ersten Spiele von der Spielleitung, auf Antrag einer Mannschaft, die Aufschlaglinie um ein Meter in das Spielfeld verlegt werden. Dies Linie ist max. 2 m breit und gilt nur zum Aufschlag. Diese Linie ist farblich zu kennzeichen.
1.5 Positionen und Wechselrichtung – Wechselposition beachten!



2 Das Netz

2.1 Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt. Die Maschenweite sollte 5 x 5 cm nicht überschreiten. Alternativ kann ein Netz mit größerer Maschenweite verwendet werden (Volleyballnetz). Das Netz muss zumindest 650 cm breit sein und 80 cm hoch.
2.2 Netzhöhe:
Das Netz ist oberhalb der Mittellinie gespannt. Die Netzhöhe beträgt bei:
ab 15 Jahre 2,40 m,
bis einschl. 14 Jahre 1,80 m
Bis einschl. 11 Jahre 1,70 m



JUGEND FEUERWEHR VERBAND ENZKREIS

3 Das Spielgerät – die Indiaca

3.1 Standard:
Die Indiaca muss fehlerfrei sein und vier ungebrochene Putenfedern haben. Sie muss zudem folgende Erfordernisse erfüllen:

3.1.1 Gewicht 50 bis 60 Gramm

3.1.2 Länge der Federn ab der Halterung 18 bis 20 cm

3.1.3 Durchmesser der Aufschlagfläche 7 bis 8 cm

3.2 Einheitlichkeit der Indiaca:
Alle in einem Wettbewerb eingesetzten Indiacas müssen die gleiche Charakteristik aufweisen hinsichtlich der Durchmesser der Aufschlagfläche, Länge der Federn, Gewicht usw.

4 Mannschaften

4.1 Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern. Es können insgesamt maximal 9 Spieler je Spiel eingesetzt werden.

4.2 Spieler dürfen nicht wahllos gewechselt werden.
Ein Wechsel **kann** nur bei Aufschlagwechsel erfolgen, sofern Wechselspieler bereit stehen. Ein Wechsel darf nur auf die Position des Aufschlagführenden vorgenommen werden!

4.3 Insgesamt müssen sich zumindest 4 Spieler in einer Mannschaft am Spiel beteiligen.

4.4 Alle Spieler einer Mannschaft **müssen** Mitglied einer Jugendfeuerwehr im Enzkreis sein. Dies ist durch geeignete Mittel von der Turnierleitung zu prüfen!

4.5 Ein Spieler wird vor einem Spiel als Spielführer benannt. Er ist der **einzige** Sprecher für seine Mannschaft.

4.6 Doppelstarter sind nicht zulässig – Auch keine Wechselspieler!

4.7. Die Altersklassen setzten sich aus dem Altersdurchschnitt der Jugendlichen zusammen.

Beispiel: 6 Teilnehmer sind 11, 11, 12, 13, 14 und 15 ergibt ein Durchschnitt von 12,66. Spielen in Gruppe 11-14.



JUGEND FEUERWEHR VERBAND ENZKREIS

5 Spiel und Satz

5.1 Qualifikationsspiele und Spiele der Halffinalrunden, werden in 2 Sätzen a 5 Minuten gespielt und die Punkte nach Zeitablauf notiert! (Satzgewinn=2 Punkte, Satzgleichstand=1 Punkt, Satzverlust=0 Punkte je Mannsachft)

5.2 Finalspiele:

5.2.1 Ein Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft zwei Sätze für sich entschieden hat. Um einen Satz zu gewinnen, muss eine Mannschaft 25 Treffer erzielen, bei einem Mindestabstand von zwei Treffern.

5.2.2 Immer die erst genannte Mannschaft hat Aufschlag

5.2.3 Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Seiten. Die Positionen können bei Satzbeginn beliebig festgelegt werden. Aufschlag nach einem Seitenwechsel hat die Mannschaft, die im Satz zuvor das Spiel nicht mit Aufschlag eröffnet hat. (Ausnahme Entscheidungssatz s.ff.)

5.2.4 In einem Entscheidungssatz werden die Seiten gewechselt sobald eine Mannschaft 13 Treffer erzielt hat. Bei diesem Seitenwechsel müssen die Spieler die vorherige Position einnehmen. Aufschlag nach dem Seitenwechsel hat die Mannschaft, die den 13. Treffer erzielte.

5.2.5 Sollte der Seitenwechsel nicht rechtzeitig vom Schiedsrichter eingeleitet werden, ist dies sofort nach Feststellung nachzuholen. Die von beiden Mannschaften erzielten Treffer bleiben gültig.

6 .Aufschlag

6.1 Der Aufschlag wird von dem Spieler der Position 1 **hinter** der Grundlinie ausgeführt. (Ausnahme Siehe 1.4)

6.2 Die Indiaca wird mit einer Hand, **nicht über Hüfthöhe**, gehalten und mit der anderen Hand über das Netz geschlagen.

6.3 Im Augenblick des Aufschlags müssen alle Spieler, außer dem Aufschläger, erkennbar auf bestimmten Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen. Hinten rechts **I.** Am Netz rechts **II.** Am Netz in der Mitte **III,** am Netz links **IV,** hinten links **V.** Die Spieler sind an diese Positionen gebunden bis die Indiaca die Hand des Aufschlägers verlassen hat.

6.3 Der Aufschläger ist im Augenblick des Aufschlags nicht an eine bestimmte Position gebunden. Er kann den **Aufschlag von jeder Position hinter der gesamten Breite der Grundlinie** aus vornehmen. (Ausnahme Siehe 1.4)

6.4 Bei jedem Neugewinn des Aufschlags, rotiert die Mannschaft um eine Position im Sinne des Uhrzeigers.



6.5 Übertreten der Linien:
Linien gehören zu dem Feld das sie begrenzen. Beim Aufschlag darf die Grundlinie **nicht berührt** werden. Die Mittellinie darf nicht übertreten werden. Es ist kein Fehler, wenn die Mittellinie betreten wird, solange kein Teil eines Fußes über die Linie kommt.

7. Spielvorgang

7.1 Jeder Mannschaft ist es erlaubt bis zu dreimal die Indiaca im eigenen Feld zu spielen bevor sie das Netz überquert. Eine Blockabwehr zählt nicht als Schlag.
7.2 Als „Block" gilt nur die Abwehr mit zwei nebeneinander liegenden Händen über dem Kopf, unmittelbar am Netz. Die Hände dürfen bei der Berührung nicht nach vorne bewegt werden. Werden die Hände nach vorne bewegt, wird die Berührung als Schlag gewertet.
7.3 Jede Berührung der Indiaca wird als Schlag gewertet, außer dem Block. Ein Spieler darf die Indiaca nicht zweimal hintereinander berühren.
7.4 Die Indiaca darf nicht geführt werden. Sie muss die Hand unmittelbar nach der Berührung verlassen.
7.5 Die Indiaca muss die Mittellinie über dem Netz, überqueren.
7.6 Jeder Fehler der gegnerischen Mannschaft wird als Treffer für die eigene Mannschaft gewertet und gibt der eigenen Mannschaft das Aufschlagsrecht.
7.7 Die Indiaca darf das Netz berühren. (Ausnahme Aufschlag s. Abs. 8.1.5)
7.8 Falls die Indiaca ein Objekt außerhalb des Spielfeldes oder das Netz außerhalb der Seitenbegrenzung oder die Antennen berührt wird dies als Fehler gewertet.
7.9 Ein Spieler darf das Netz nicht berühren. Auch nicht die Spannseile und die Pfosten.

8. Fehler

Fehler, die zum Punktgewinn für die gegnerische Mannschaft führen, sind:

8.1 Wenn die Indiaca:
8.1.1 den Boden im eigenen Feld berührt
8.1.2 die Mittellinie unter dem Netz überquert
8.1.3 einen Gegenstand der nicht zum Spielfeld gehört berührt, außer dem Netz innerhalb der seitlichen Begrenzungen.



8.1.4 ins Aus gespielt wird
8.1.5 das Netz beim Aufschlag berührt
8.1.6mehr als dreimal in Folge innerhalb der Mannschaft gespielt wird
8.1.7 gehalten, gefangen, geworfen oder geführt wird.

8.2 Wenn ein Spieler:
8.2.1 das Netz, Seile oder Pfosten berührt,
8.2.2 unter dem Netz hindurch greift bzw. über das Netz greift.
Es ist kein Fehler, wenn nach einem Angriffsschlag eine Hand im Nachführen ins gegnerische Feld kommt und die gegnerische Abwehr dadurch nicht behindert wird,
8.2.3 das Feld des Gegners betritt, (Diese Regelung gilt für die gesamte Spieldauer, also auch dann wenn die Indiaca gerade nicht im Spiel ist.)
8.2.4 derselben Mannschaft zweimal hintereinander schlägt, ohne dass die Indiaca dazwischen von einem anderen Spieler berührt wurde,
8.2.5 den Aufschlag nicht korrekt ausführt,
8.2.6 die Grundlinie beim Aufschlag berührt oder übertritt,
8.2.7 die Indiaca mit einem anderen Körperteil außer Hand oder Unterarm berührt,
8.2.8 vom Schiedsrichter wegen unsportlichem Verhalten verwarnt wird.
8.2.9 Wenn der Indiaka mit zwei Händen abgeschlagen wird.

8.3 Wenn ein Auswechselspieler:
8.3.1 während eines Ballwechsels die Außenlinie berührt oder übertritt,
8.3.2 nicht während der vorgesehenen Wechselphase beim Aufschlagwechsel gewechselt wird,
8.3.3 an eine andere Position als die des Aufschlagenden eingewechselt wird
8.3.4 Nicht auf der vorgesehenen Position hinter dem Aufschlagführenden bleibt. (nur bei Unsportlichkeit)



JUGEND FEUERWEHR VERBAND ENZKREIS

9 Doppelfehler / Spielunterbrechung

9.1 Auf Doppelfehler wird erkannt, wenn zwei Gegner gleichzeitig einen Fehler begehen. (z.B. Übertretung der Mittellinie, Netzberührung usw.) Es wird auf Wiederholen des Aufschlages erkannt. Fehler werden keiner Mannschaft angerechnet.
9.2 Wenn ein Spieler aus einem anderen Feld, bzw. ein spielfreier Spieler einer anderen Mannschaft das Spielfeld während eines Ballwechsels betritt, ist das Spiel zu unterbrechen und der Ballwechsel zu wiederholen.
9.3 Wenn eine zweite Indiaca während eines Ballwechsels in das Spielfeld gerät ist das Spiel zu unterbrechen und der Ballwechsel zu wiederholen.
9.4 Bei sonstigen Einflüssen von außen auf das Spielgeschehen kann das Spiel unterbrochen werden, insbesondere bei unsportlichen Verhaltens der Trainer / Zuschauer. Je nach Entscheidung des Schiedsrichters kann dies auch zur Verwarnung mit Punktverlust führen.

10 Spielleitung – Schiedsrichter

10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Er wird unterstützt von einem Anschreiber. Bei Platzierungsspielen kann die Turnierleitung weitere Schieds- bzw. Linienrichter einsetzen.
Dies muss zwingend vor dem Spiel entschieden werden.
Während der Partie ist eine Einsetzung nicht mehr möglich!
10.2 Vor dem Spiel überzeugt sich der Schiedsrichter von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes und der Indiaca
10.3 Er eröffnet und beendet das Spiel und hat das Recht es zu unterbrechen oder abzubrechen. Beginn und Ende, Spielunterbrechungen und Vorteile werden von ihm durch eindeutige Zeichen (Pfiff, Zuruf, Handzeichen) angezeigt.



JUGEND FEUERWEHR VERBAND ENZKREIS

10.4 Spielunterbrechungen können vom Schiedsrichter bei Störungen von außen oder bei Materialfehler vorgenommen werden (Federbruch, Netzbeschädigung, Indiaca bleibt im Netz hängen) Das Spiel wird mit der Wiederholung des Aufschlages fortgeführt. Als Fehler wird abergewertet, wenn die Indiaca nach der **dritten** Berührung einer Mannschaft ins Netz gespielt wird und dort hängen bleibt.
10.5 Der Schiedsrichter sorgt für die richtige Wertung der Treffer durch den Anschreiber und gibt das Ergebnis bekannt.
10.6 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielgangs außerhalb des Spielfeldes, in der Nähe eines der beiden Pfosten, auf und stellt sich so, dass er beide Mannschaftsfelder gut übersehen kann.
10.7 Der Anschreiber steht dem Schiedsrichter gegenüber bzw. zur Seite und bucht nach dessen Entscheidung für beide Mannschaften die gewonnenen Punkte
10.8 Anschreiber werden von den spielfreien Mannschaften gestellt. Die Turnierleitung kann dafür auch andere neutrale Personen benennen.
10.9 Der Schiedsrichter sorgt für die Durchsetzung der Spielregeln und trifft alle Entscheidungen. Seine Entscheidungen sind endgültig.
10.10 Jede teilnehmende Mannschaft hat den Meldebogen sorgfältig auszufüllen und von jedem Spieler einen Ausweis (Jugendfeuerwehr- ,Kinder- oder Personalausweis) mitzuführen.
Im Falle eines Kinder und Personalausweises, muss der Jugendbetreuer durch geeignete Dokumente glaubhaft versichern, dass der Spieler Mitglied einer Enzkreis-Jugendfeuerwehr ist!

Jegliche Art / Versuch der Manipulation führt zur Disqualifikation der Mannschaft!

Stand: 01.10.2023 Änderungen vorbehalten!