

FÉDÉRATION



**INTERNATIONALE DE
SPORT KIN-BALL®**

**DEUTSCHER
KIN-BALL
VERBAND**



Offizielles Regelwerk 2022

Kin-Ball®



Übersetzung des „Official Kin-Ball® sport Rulebook 2022 IKBF“
(International Kin-Ball Sport Federation)

Version 21.12.2022

Mit Anmerkungen seitens des DKBV

8083 Centre-hospitalier blvd
Charny, Quebec, Canada G6X 1L3

Tel: +1 514-252-3210

E-Mail: info@kin-ball.com

Webseite: www.kin-ball.com

Alle Rechte vorbehalten © International KIN-BALL® Sport Federation

OMNIKIN® und der KIN-BALL® Sport sind Warenzeichen von Omnikin Inc. und dürfen ohne vorherige Zustimmung von Omnikin Inc. nicht verwendet werden.

In diesem Regelwerk werden Omnikin und Kin-Ball anstelle von OMNIKIN® und der KIN-BALL® Sport verwendet, um den Text zu vereinfachen.

Aus dem gleichen Grund wird nicht zwischen männlicher und weiblicher Anrede unterschieden.

Der Internationale KIN-BALL® Sportverband hat die volle Autorität über das Regelwerk und ist die einzige Organisation, die berechtigt ist, es zu ändern.

*Die Übersetzung des englischsprachigen Originals erfolgte durch:
Gernot Köcher gernot.koecher@kinball-deutschland.de und Lucile Pineau*

INHALTSVERZEICHNIS

ARTIKEL 1. Allgemeiner Spielablauf.....	6
ARTIKEL 2. Einrichtungen und Ausstattung.....	7
2.1 Spielfeldbegrenzung und Spielfeldgröße.....	7
2.2 Aufwämbereiche.....	7
2.3 Grundriss eines Spielbereichs.....	7
2.4 Technische Ausrüstung.....	9
ARTIKEL 3. Mannschaften	10
3.1 Aufgaben und Pflichten des Chef-Trainers und der Assistenz-Trainer	10
3.2 Aufgaben und Pflichten des Mannschaftskapitäns.....	11
3.3 Aufgaben und Pflichten der Spieler	11
3.4 Aufgaben und Pflichten der Dolmetscher.....	12
3.5 Spielkleidung	13
ARTIKEL 4. Das Schiedsgericht.....	14
4.1 Haupt-Schiedsrichter	14
4.2 Assistenz-Schiedsrichter	15
4.3 Schiedsrichterausrüstung.....	15
4.4 Punktezähler.....	16
4.5 Zeitnehmer	16
4.6 Linienrichter.....	17
ARTIKEL 5. Dauer und Ablauf des Spiels.....	18
5.1 Dauer eines Spiels.....	18
5.2 Spielablauf	18
5.3 Bepunktungssystem	19
5.4 Auszeit.....	20
5.5 Spielerwechsel.....	21
5.6 Regelung bei Verletzungen.....	21
5.7 Regelung bei Protest.....	21
ARTIKEL 6. Spielregeln	23
6.1 Aufruffehler	23
6.2 Kontaktfehler.....	25

6.3	Ball am Boden (gedropter oder fallengelassener Ball)	25
6.4	Ball im Aus	26
6.5	Abwärts gerichteter Schlag.....	26
6.6	Zu kurzer Schlag	28
6.7	Wiederholung	29
6.8	Zeitfehler.....	30
6.9	Unerlaubter Balltransport	31
6.10	Klemmen und Halten des Balles	32
6.11	Zu viele Spieler auf dem Feld	32
6.12	Unerlaubter Angriff.....	33
6.13	Unerlaubte Verteidigung	34
6.14	Verwarnungen	35
6.15	Zweimal derselbe Aufschläger (Hitter)	38
ARTIKEL 7. Definitionen.....		39
7.1	Aufruf	39
7.2	Aufschlag.....	39
7.3	Aufschläger	39
7.4	Balltransport.....	39
7.5	Pass	40
7.6	Offensivzone.....	40
7.7	Kontakt.....	41
7.8	Ballbesitz.....	41
7.9	Mannschaftsbetreuer	41
7.10	Erster Aufschlag (Hit in)	41
7.11	Ort des Ersten Aufschlags	41
7.12	Ball im Spiel.....	41
7.13	Ballkontrolle.....	42
7.14	Körperachse.....	42
7.15	Ziel-Punktstand	42
7.16	Kritischer Punktstand	42
7.17	Spielfeld.....	42

7.18 Spielbereich	43
Anhang A: Charta zu sportlichem Verhalten	44
Anhang B: SchiedsrichterZeichen	45
Anhang C: Kriterienliste für den Tie Break.....	51

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Beispiel für eine Aufteilung des Spielbereichs.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Abbildung 2 – Beispiel 1 Abwärts gerichteter Schlag.....	27
Abbildung 3 – Beispiel 2 Abwärts gerichteter Schlag.....	27
Abbildung 4 – Beispiel 3 Abwärts gerichteter Schlag.....	27
Abbildung 5 - Akzeptierte parabolische Flugbahn	Fehler! Textmarke nicht definiert.8
Abbildung 6 - Mindestfluglänge des Balls nach dem Aufschlag	Fehler! Textmarke nicht definiert.8
Abbildung 7 - Fläche für erlaubten / unerlaubten Balltransport	32
Abbildung 8 - Offensivzone	40
Abbildung 9 - Körperachse.....	42

ARTIKEL 1. ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Ein Kin-Ball-Spiel wird zwischen drei gegnerischen Mannschaften mit je vier Spielern ausgetragen. Alle drei Mannschaften befinden sich dazu gleichzeitig auf dem Spielfeld. Eine Mannschaft schlägt den Ball auf, nachdem sie eine gegnerische Mannschaft mit dessen Farbe 'aufgerufen' hat. Ziel des Spiels ist, den Ball seitens der aufgerufenen Mannschaft mit einem beliebigen Körperteil so unter Kontrolle zu bringen, dass der Ball den Boden nicht berührt. Das Team, das den Ball gefangen (unter Kontrolle gebracht) hat, schlägt den Ball für eine andere Mannschaft auf. Das Spiel läuft so lange weiter, bis ein Fehler begangen wird. Begeht eine Mannschaft einen Fehler, erhalten die beiden anderen Mannschaften je einen Punkt.

[Anm. d. Übers.: KIN-BALL wird in gleichgeschlechtlichen und in gemischten Mannschaften gespielt.]

[Anm. d. Übers.: Für weitere Informationen zu den gültigen Spielsystemen setze Dich mit dem DKBV (<https://kinball-deutschland.de/kontakt/>) in Verbindung.]

ARTIKEL 2. EINRICHTUNGEN UND AUSSTATTUNG

2.1 SPIELFELDBEGRENZUNG UND SPIELFELDGRÖßE

Die Größe des Spielfeldes muss für offizielle Turniere 20 Meter mal 20 Meter betragen. Die Linien des Spielfeldes müssen durchgehend, alle von der gleichen Farbe und mindestens 5 Zentimeter breit sein,

Kommentar: Je nach Turnier können die zuständigen Ausrichter die Spielfeldgröße ändern.

2.2 AUFWÄRMBEREICHE

Ein Aufwärmbereich sollte für alle Mannschaften zur Verfügung stehen. Dieser Bereich muss sich hinter den Teambänken befinden und mindestens die Fläche von 9 m² haben.

Ausnahme: Falls an den Wettkampfstätten nicht genügend Platz hinter den Teambänken vorhanden ist, kann die IKBF kleinere oder an andere Orte verlegte Aufwärmbereiche genehmigen.

2.3 >GRUNDRISS EINES SPIELBEREICHS

Es folgt ein Beispiel für den Grundriss eines Spielbereichs, wie er für ein internationales KIN-BALL-Spiel zugrunde liegt. Andere Grundrisse können ebenfalls verwendet werden, aber der Ausrichter muss so gut wie möglich versuchen, die folgenden Bedingungen einzuhalten:

- Alle Mannschaftsbänke müssen so positioniert werden, dass von ihnen aus der offizielle Hauptpunkterichter gesehen werden kann.
- Alle Mannschaftsbänke müssen so positioniert werden, dass von ihnen aus der offizielle Zeitnehmer bzw. die Zeitmessung gesehen werden kann.

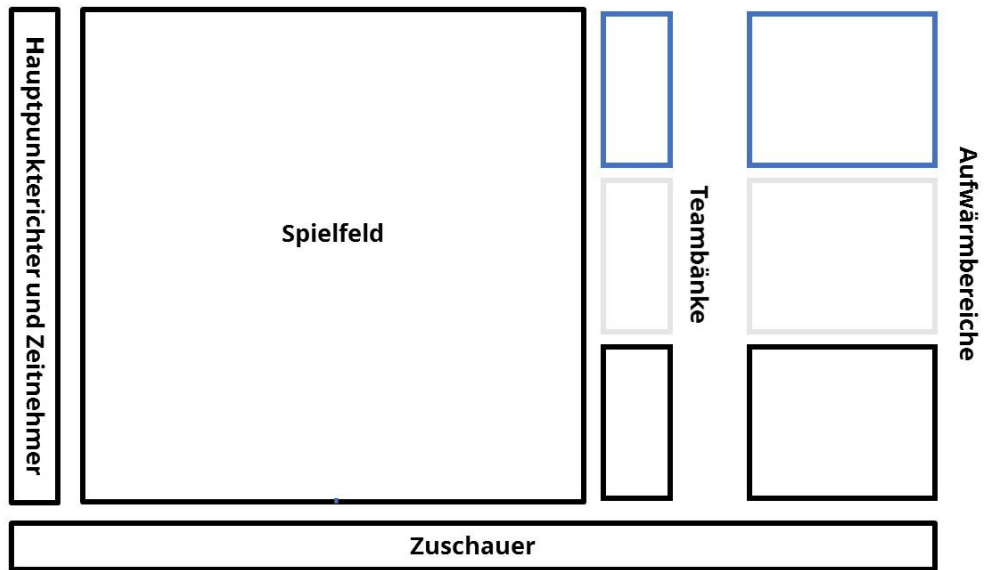


Abbildung 1: Beispiel für eine Aufteilung des Spielbereichs

2.4 TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

Die gesamte Ausrüstung, die bei offiziellen internationalen Wettbewerben verwendet wird, muss den IKBF-Standards entsprechen.

- 2.4.1 Mindestens zwei (2) offiziellen Bällen von 1,20 bis 1,25 Meter pro Spielfeld.
- 2.4.2 Leibchen in drei der offiziellen Farben (blau, grau und schwarz).
- 2.4.3 Eine Anzeigetafel für die Punkte, die für alle Teilnehmer und Zuschauer sichtbar sein muss.
- 2.4.4 Eine Ballpumpe.
- 2.4.5 Ein offizieller IKBF-Spielberichtsbogen, der vor, während und nach dem Spiel vom Punkterichter und den Schiedsrichtern ausgefüllt werden muss.
- 2.4.6 Gegebenenfalls eine Zeituhr, die für alle Teilnehmer und Zuschauer sichtbar sein muss.
- 2.4.7 Falls erforderlich, ein akustisches Signalgerät, um den Anfang und das Ende der Perioden und Spiele anzuzeigen. Dieses Signal kann in die Zeituhr integriert oder unabhängig (z.B. Druckluft sirene, Trompete) davon ausgelöst werden.
- 2.4.8 Ein sechseckiger Würfel mit den drei offiziellen Mannschaftsfarben (zwei Seiten pro Farbe auf den gegenüberliegenden Seiten der Würfel).
- 2.4.9 Zwei Flaggen für die Linienrichter.

ARTIKEL 3. MANNSCHAFTEN

Jedes Team besteht aus vier bis zwölf Spielern, einem Chef-Trainer, zwei Assistenz-Trainern und einem Dolmetscher. Während des Spiels müssen immer vier Spieler aus jedem Team auf dem Spielfeld sein.

3.1 AUFGABEN UND PFLICHTEN DES CHEF-TRAINERS UND DER ASSISTENZ-TRAINER

- 3.1.1 Sie müssen sich zusammen mit allen Mannschaftsmitgliedern nach den Regeln und Vorschriften des Spiels, sowie der Charta zu sportlichem Verhalten richten (vgl. Anhang A). Folglich fällt ihr Verhalten in die Zuständigkeit der Schiedsrichter.
- 3.1.2 Sie sind für das Verhalten der Mitglieder ihrer Mannschaft verantwortlich.
- 3.1.3 Sie müssen sich an die Fair-Play-Philosophie halten.
- 3.1.4 Selbstbeherrschung muss immer aufrechterhalten werden.
- 3.1.5 Sie müssen sicherstellen, dass die Spieler die Entscheidungen der Schiedsrichter respektieren.
- 3.1.6 Die Chef-Trainer sind berechtigt, Auszeiten zuzunehmen, während der sie die Schiedsrichter bitten können, ihre Entscheidungen zu erklären. Dieses Recht darf nur sporadisch und muss mit Höflichkeit genutzt werden.
- 3.1.7 Nur der Chef-Trainer und die Assistenz-Trainer, deren Namen auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, können während des Spiels vor der Mannschaftsbank stehen bleiben.

3.2 AUFGABEN UND PFLICHTEN DES MANNSCHAFTSKAPITÄNS

3.2.1 Er vertritt seine Mannschaft im Spiel. Er ist das einzige Mitglied seiner Mannschaft, der ohne eine Auszeit in Anspruch zu nehmen, mit den Schiedsrichtern sprechen kann, um wesentliche Informationen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erhalten. Dies muss höflich, lediglich sporadisch geschehen und zwar nur, wenn der Ball nicht im Spiel ist.

Kommentar: Wenn der Kapitän auf seiner Bank sitzt, kann er, wenn der Ball nicht im Spiel ist, auf das Spielfeld treten, um wichtige Informationen von den Schiedsrichtern zu erfragen.

3.2.2 Wenn der Kapitän während eines Spiels, z.B. verletzungsbedingt, nicht mehr weiterspielen und seine Rolle ausführen kann, werden die Trainer dem Haupt-Schiedsrichter einen anderen Spieler nennen, der für den Rest des Spiels als Mannschaftskapitän fungieren wird.

3.2.3 Der Kapitän muss die Aktionen seiner Mannschaft im Blick haben.

3.2.4 Er muss sich an die Fair-Play-Philosophie halten.

3.2.5 Er ist verantwortlich dafür, dass seine Mitspieler die Entscheidungen der Schiedsrichter respektieren.

3.2.6 Er kann eine Auszeit (Timeout) anfordern.

3.3 AUFGABEN UND PFLICHTEN DER SPIELER

3.3.1 Sie müssen die Spielregeln kennen und sich daran halten.

3.3.2 Sie müssen sich in einer sportlichen Art und Weise verhalten und ihr Handeln auf die folgenden Prinzipien stützen:

- Sei höflich zu Gegnern und Schiedsrichtern.
- Akzeptiere die Entscheidungen der Schiedsrichter.
- Vermeide Handlungen oder Verhaltensweisen, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen.
- Vermeide Handlungen oder Verhaltensweisen, die darauf abzielen, das Spiel zu verzögern.

3.3.3 Wenn die Spieler nicht auf dem Spielfeld sind, müssen sie auf ihren Mannschaftsbänken sitzen, hinter den Mannschaftsbänken stehen oder in den Aufwärbereich gehen.

3.3.4 Wenn sie sich auf dem Spielfeld befinden, müssen sie stets dem Spiel folgen, solange der Ball im Spiel ist.

3.4 AUFGABEN UND PFLICHTEN DER DOLMETSCHER

3.1.1 Sie müssen sich zusammen mit allen Mannschaftsmitgliedern nach den Regeln und Vorschriften des Spiels, sowie der Charta zu sportlichem Verhalten richten (vgl. Anhang A). Folglich fällt ihr Verhalten in die Zuständigkeit der Schiedsrichter.

3.4.1 Der Dolmetscher kann den Chef-Trainer oder den Mannschaftskapitän begleiten, wenn er für ein Gespräch mit dem Schiedsrichter benötigt wird.

3.4.2 Der Dolmetscher muss auf seiner Mannschaftsbank sitzen, hinter der Mannschaftsbank stehen oder in den Aufwärbereich gehen. Der Dolmetscher darf den Spielfluss nicht verlangsamen, wenn seine Dienste erforderlich sind. Ist der Dolmetscher nicht in der Lage, seine Aufgabe zeitgerecht wahrzunehmen, kann eine kleine Verwarnung ausgesprochen werden.

3.4.3 Die Inanspruchnahme eines Übersetzters muss sich daraus ergeben, dass es dem Chef-Trainer oder dem Kapitän einer Mannschaft wegen der Sprachunterschiede nur schwer möglich ist, mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren. Die IKBF kann die Inanspruchnahme eines Übersetzters für eine Mannschaft ablehnen, wenn:

- Die Sprache des Chef-Trainers vom Haupt-Schiedsrichter ausreichend verstanden und gesprochen wird, sodass eine Kommunikation zwischen ihnen auf einem guten Niveau möglich ist.
- Der gewählte Dolmetscher weder Englisch noch die Sprache des Schiedsrichters beherrscht.

3.5 SPIELKLEIDUNG

Die Spieler dürfen keine Ausrüstung verwenden oder etwas tragen, was für sie selbst oder einen anderen Spieler gefährlich ist (einschließlich jeglicher Art von Schmuck).

Grundausrüstung:

In der Regel sollten die Teams eine möglichst einheitliche Grundausrüstung tragen.

Die Grundausrüstung eines Spielers umfasst folgende Einzelteile:

- Ein Trikot oder ein Hemd mit oder ohne Ärmel. Die Hauptfarbe darf nicht gelb sein (Schiedsrichterfarbe)
- Shorts
- Strümpfe oder Socken
- Sportschuhe
- Die Spieler können auch Kniepolster tragen.

Kommentar: Die Grundausrüstung und auch die Unterwäsche dürfen keine politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Aussagen oder Bilder enthalten. Die Mannschaft eines Spielers, dessen Grundausrüstung politische, religiöse oder persönliche Slogans oder Aussagen oder Bilder trägt, kann vom Ausrichter oder von der IKBF sanktioniert werden.

ARTIKEL 4. DAS SCHIEDSGERICHT

Ein Kin-Ball-Spiel kann von einem Schiedsrichter (Haupt-Schiedsrichter) oder zwei Schiedsrichtern (Haupt-Schiedsrichter und Assistenz-Schiedsrichter) geleitet werden.

4.1 HAUPT-SCHIEDSRICHTER

- 4.1.1 Der Haupt-Schiedsrichter muss in Übereinstimmung mit allen Spielregeln handeln und diese auch durchsetzen.
- 4.1.2 Der Haupt-Schiedsrichter ist verantwortlich für die Überprüfung aller Details, die den Spielbereich betreffen und kontrolliert jede Ausrüstung, die während des Spiels zum Einsatz kommt (Zähltafel, Zeituhr, Linien, Bälle, Leibchen usw.).
- 4.1.3 Der Haupt-Schiedsrichter spricht kleine und große Verwarnungen aus und notiert sie auf dem offiziellen Spielberichtsbogen.
- 4.1.4 Der Haupt-Schiedsrichter ist für alle Entscheidungen im Spiel verantwortlich. Sollten dazu Fragen von Trainern und/oder Kapitänen gestellt werden, hat der Haupt-Schiedsrichter die endgültige Entscheidungsbefugnis.
- 4.1.5 Der Haupt-Schiedsrichter ist befugt, über jeden Punkt zu entscheiden, der in diesem Regelwerk nicht genannt wird.

Kommentar: Der Haupt-Schiedsrichter muss dem Veranstalter des Wettbewerbs über alle strittigen Ereignisse berichten, die während des Spiels aufgetreten sind und die im Regelwerk nicht beschrieben sind.

- 4.1.6 Der Haupt-Schiedsrichter ist befugt, eine Mannschaft, einzelne Spieler oder Mannschaftsbetreuer nach einer Verwarnung zu disqualifizieren, wenn diese sich weigern zu spielen oder das Spiel fortzusetzen oder wenn sie mit ihren Aktionen die Fortsetzung des Spiels behindern.
- 4.1.7 Der Haupt-Schiedsrichter hat die Befugnis, über jeden Regelverstoß zu entscheiden, der im Spielbereich begangen wurde. Allerdings haben die Schiedsrichter, sobald der Haupt-Schiedsrichter den Spielberichtsbogen unterzeichnet hat, keinen Einfluss mehr auf das Spiel.

- 4.1.8 Der Haupt-Schiedsrichter muss ersetzt werden, wenn er sich während des Spiels verletzt und nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter zu erfüllen.
- 4.1.9 Der Haupt-Schiedsrichter muss alle Ausrüstungen der Spieler untersuchen und alle Gegenstände ablehnen, die für die Spieler im Spielbereich (Uhren, Schmuck, Hüte usw.).
- 4.1.10 Der Haupt-Schiedsrichter ist befugt, einen Spieler zu disqualifizieren, wenn er der Meinung ist, dass dessen körperliche Verfassung ein Risiko für die eigene oder für die Sicherheit anderer Spieler darstellt (z. B. unkontrollierte Blutungen, Verletzungen, die verhindern, dass sich der Spieler sicher auf dem Spielfeld bewegen kann usw.).

Kommentar: Der Haupt-Schiedsrichter kann verlangen, dass der Spieler bei Bedarf von einer neutralen medizinischen Kraft untersucht wird.

4.2 ASSISTENZ-SCHIEDSRICHTER

- 4.2.1 Der Assistenz-Schiedsrichter unterstützt den Haupt-Schiedsrichter bei der effektiven Anwendung der Regeln.
- 4.2.2 Der Assistenz-Schiedsrichter muss per Los (Würfeln) auswählen, welche Mannschaft das Spiel beginnt.
- 4.2.3 Der Assistenz-Schiedsrichter muss ersetzt werden, wenn er sich während des Spiels verletzt und nicht in der Lage ist, seine Pflichten zu erfüllen.

4.3 SCHIEDSRICHTERAUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung der Schiedsrichter besteht aus:

- Dem offiziellen IKBF-Schiedsrichterhemd und Shorts.
- Einer Pfeife.
- Einem Schiedsrichterabzeichen.
- Einer Uhr.
- Einer roten und einer gelben Karte.
- Armbändern der offiziellen Farben.
- Sportschuhen.

Den Regeln entsprechend nutzen die Schiedsrichter die Armbänder zum Anzeigen der Mannschaft, die einen Fehler begangen hat. Diese Armbänder werden folgendermaßen getragen:

- Die schwarze Armbinde wird durch den rechten schwarzen Ärmel des Schiedsrichter-Shirts dargestellt.
- Die graue Armbinde wird am rechten Handgelenk getragen.
- Die blaue Armbinde wird am linken Handgelenk getragen.

4.4 PUNKTEZÄHLER

4.4.1 Sie sind verantwortlich für die korrekte Bedienung der Punktezahltafel.

4.4.2 Sie sitzen am Tisch der Punkteähler (siehe Lageplan eines Spielbereichs)

4.4.3 Sie sind für das vorschriftsmäßige Ausfüllen des Spielberichts bogens verantwortlich und legen es dem Haupt-Schiedsrichter zur Genehmigung vor.

4.4.4 Wenn eine Auszeit angefordert wird und die Schiedsrichter dies nicht registrieren, müssen die Punkteähler versuchen, es diesen zu signalisieren.

4.5 ZEITNEHMER

Wenn Spiele nach Zeit gespielt werden:

4.5.1 Sie sind verantwortlich für die Zeitnahme während und zwischen den Spielperioden.

4.5.2 Sie benachrichtigen den Haupt-Schiedsrichter über jedes die Spielzeit betreffende Problem.

4.5.3 Sie starten die Zeitmessung, sobald die Schiedsrichter das Spiel beginnen.

4.5.4 Sie kündigen das Ende jeder Spielperiode und jedes Spiels mit einem lautstarken Signal an. Dieses Signal beendet die Spielperioden und das Spiel.

Kommentar: Wenn das Signal nicht funktioniert, müssen Zeitnehmer alle anderen Mittel nutzen, um den Haupt-Schiedsrichter sofort zu informieren. Die Zeituhr muss aktiviert werden, wenn die Schiedsrichter den Ball mit dem Doppelpfiff für den Aufschlag ins Spiel bringen.

4.5.5 Sie sitzen am Tisch der Zeitnehmer (siehe 2.3 Lageplan eines Spielbereichs)

4.6 LINIENRICHTER

4.6.1 Linienrichter sind dafür verantwortlich, den Schiedsrichtern dabei zu helfen, folgende Fehler zu beurteilen:

- Ball im Aus
- Ball am Boden

4.6.2 Linienrichter sind dafür verantwortlich, nur die Position des Balles zu beurteilen und nicht die Spieler.

ARTIKEL 5. DAUER UND ABLAUF DES SPIELS

5.1 DAUER EINES SPIELS

5.1.1 Punktgewinn

Sobald der erste Aufschlag ausgeführt wurde, endet der Spielzug, wenn eine am Spiel beteiligte Mannschaft einen Fehler begeht. In diesem Fall erhalten die beiden anderen Mannschaften jeweils einen Punkt.

5.1.2 Gewinn einer Spielperiode

Jene Mannschaft gewinnt eine Spielperiode, die zuerst die Zielpunktzahl erreicht: 11.

5.1.3 Gewinn eines Spiels

Die Mannschaft, die eine vorab festgelegte Anzahl von Perioden gewinnt, ist Sieger des Spiels.

5.2 SPIELABLAUF

5.2.1 Um zu bestimmen, welche Mannschaft das Spiel mit Ballbesitz beginnt, treffen sich die Kapitäne der drei Mannschaften und die Schiedsrichter in der Mitte des Spielfeldes zum Würfeln. Die anderen Mannschaftsmitglieder müssen auf ihren jeweiligen Bänken bleiben. Der Assistenz-Schiedsrichter würfelt und die Farbe, die oben landet, bestimmt, welche Mannschaft zuerst aufschlägt. Nach dem Würfeln kehren die Kapitäne zu ihren jeweiligen Bänken zurück und der Haupt-Schiedsrichter ruft die Spieler mit einem langen Pfiff auf das Spielfeld.

5.2.2 Der erste Aufschlag signalisiert den Beginn des Spiels oder einer Periode. Dies geschieht in der Mitte des Spielfeldes.

5.2.3 Sobald der erste Aufschlag ausgeführt wurde, endet der Spielzug, wenn eine am Spiel beteiligte Mannschaft einen Fehler begeht. In diesem Fall erhalten die beiden anderen Mannschaften jeweils einen Punkt.

5.2.4 Die Mannschaft, die den Fehler begangen hat, erhält den Ballbesitz und führt den nächsten Aufschlag an der Stelle fort, an der der Fehler gemacht wurde.

Der Aufschlag erfolgt, nachdem das Spiel vom Assistenz-Schiedsrichter mit zwei kurzen Pfiffen wieder frei gegeben wurde.

[Anm. d. Übers.: Der Fehlerpunkt ist der Ort, an dem sich der Ball befand, als der Fehler begangen wurde (mit Ausnahme für den ‚Ball im Aus‘).]

5.2.5 Wenn eine Mannschaft die kritische Punktzahl erreicht, pfeift der Hauptschiedsrichter dreimal. Damit signalisiert er, dass die Mannschaft mit der niedrigsten Punktzahl das Spielfeld verlassen muss. Die Spielperiode wird ab dem Moment mit den beiden verbleibenden Mannschaften fortgesetzt.

5.2.6 Von den beiden verbleibenden Mannschaften führt die Mannschaft mit den wenigsten Punkten den nächsten Aufschlag aus. Wenn die beiden Mannschaften die gleiche Punktzahl haben, entscheidet der Hauptschiedsrichter mit dem Würfel, welche Mannschaft aufschlagen wird. Dieser Aufschlag erfolgt in der Mitte des Spielfeldes.

5.2.7 Die Mannschaft, welche als erste der beiden verbleibenden Mannschaften die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt die Spielperiode.

5.2.8 Zwischen den einzelnen Spielperioden gibt es eine 2-minütige Pause.

5.2.9 Die Mannschaft, die als erste die vorab festgelegte Anzahl von Spielperioden gewinnt, gewinnt auch das Spiel.

Kommentar: Je nach Turnierformat können die zuständigen Ausrichter das offizielle Spielsystem oder die Spieldauer ändern.

[Anm. d. Übers.: Für weitere Informationen zu den gültigen Spielsystemen setze Dich mit dem DKBV (<https://kinball-deutschland.de/kontakt/>) in Verbindung.]

5.3 BEPUNKTUNGSSYSTEM

Jede Mannschaft erhält pro gewonnener Spielperiode einen Rankingpunkt. Die Mannschaft, die den ersten Platz belegt, erhält 2 Bonus-Rankingpunkte.

Im Geiste der Kin-Ball-Philosophie mit der ‚Charta zu sportlichem Verhalten‘ führt die Verwarnung eines Spielers oder einer Mannschaft zum Abzug von Rankingpunkten:

- Kleine Verwarnung: Abzug von 1 Rankingpunkt
- Große Verwarnung: Abzug von 2 Rankingpunkten

Kommentar: Eine Mannschaft kann deshalb ein Spiel mit einer negativen Anzahl von Punkten beenden.

5.4 AUSZEIT

Es gibt drei verschiedene Arten von Auszeit:

5.4.1 Auszeit durch eine Mannschaft

- 5.4.1.1 Jeder Mannschaft werden drei Auszeiten pro Spiel mit jeweils vierzig Sekunden Dauer (30+10) erlaubt.
- 5.4.1.2 Die Auszeiten können nur von den Chef-Trainern oder den Kapitänen angefordert werden.
- 5.4.1.3 Eine Auszeit darf vom Schiedsrichter nur dann angefordert werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Jedes Team, das auf dem Spielfeld aktiv ist, kann in diesem Moment eine Auszeit beantragen.

Kommentar: Eine Mannschaft, die das Spielfeld bei Erreichen der kritischen Punktzahl verlässt, wird als ‚auf dem Spielfeld aktiv‘ betrachtet, bis das Spiel um den nächsten Punkt wieder aufgenommen wird.

- 5.4.1.4 Während der Auszeit können die Spieler das Spielfeld verlassen und auf der Mannschaftsbank Platz nehmen und Mannschaftsbetreuer können das Spielfeld betreten.
- 5.4.1.5 Die Mannschaften können eine Auszeit auch nach einer Schiedsrichter-Auszeit nehmen.

5.4.2 Auszeit durch einen Schiedsrichter

- 5.4.2.1 Der Schiedsrichter kann jederzeit so viele Auszeiten wie nötig nehmen.
- 5.4.2.2 Die Auszeiten können so lange wie nötig dauern.
- 5.4.2.3 Erfolgen im Falle einer Verletzung eines Spielers.

5.4.3 Auszeit bei kritischem Punktstand

- 5.4.3.1 Wenn die kritische Punktzahl einer Spielperiode erreicht ist, wird vom Haupt-Schiedsrichter automatisch eine allgemeine Auszeit von vierzig Sekunden (30 + 10) gepfiffen.

5.5 SPIELERWECHSEL

Es müssen immer vier Spieler aus jeder Mannschaft auf dem Spielfeld sein. Jede Mannschaft hat eine unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen. Dabei aber müssen sie Folgendes beachten.

5.5.1 Regelkonforme Spielerwechsel

Auswechslungen sind möglich, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Die Spielerwechsel erfolgen ‚fliegend‘ und eine beliebige Anzahl von Auswechslungsspielern kann auf das Spielfeld kommen, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Spielerwechsel sind nicht erlaubt, wenn ‚Wiederholung‘ gepfiffen wurde und solange dieser Spielzug läuft.

5.5.2 Unerlaubte Spielerwechsel

Solange der Ball im Spiel ist, darf nicht gewechselt werden. Wenn ein Auswechslungsspieler ins Spielfeld kommt, während der Ball im Spiel ist, ist dies ein unerlaubter Spielerwechsel und wird mit einem Fehler („zu viele Spieler auf dem Spielfeld“) geahndet.

5.6 REGELUNG BEI VERLETZUNGEN

Im Falle einer Verletzung hat der verletzte Spieler 10 Sekunden Zeit, um ohne Hilfe weiterzuspielen oder ausgewechselt zu werden. Nach dieser Zeitvorgabe oder wenn der verletzte Spieler Hilfe benötigt, nehmen die Schiedsrichter eine Schiedsrichter-Auszeit. Der verletzte Spieler muss das Spielfeld verlassen und darf bis zum Ende der aktuellen Spielperiode das Spielfeld nicht mehr betreten. Erst in der nächsten Spielperiode ist er wieder spielberechtigt.

Unterschreitet eine Mannschaft die Spielerzahl 4, erhält diese Mannschaft eine 5-minütige Auszeit, bevor sie für das aktuelle Spiel disqualifiziert wird (vgl. 6.14.5 Disqualifikation einer Mannschaft).

5.7 REGELUNG BEI PROTEST

Wenn die Mitglieder einer Mannschaft glauben, dass sie aufgrund einer Fehlinterpretation einer Spielregel zu Unrecht durch das Schiedsgericht bestraft wurden, können sie die folgenden Maßnahmen ergreifen:

- Der Chef-Trainer oder der Kapitän kann seinen Standpunkt dem Hauptschiedsrichter darlegen. Im Falle des Chef-Trainers muss dafür eine Auszeit genommen werden. Dies muss in Ruhe und mit Höflichkeit geschehen.
- Bei Bedarf können Schiedsrichter eine Auszeit nehmen, um ihre Entscheidung zu erklären und/oder die Entscheidung zu korrigieren.

ARTIKEL 6. SPIELREGELN

6.1 AUFRUFFEHLER

Einem gültigen Aufschlag muss immer ein Aufruf vorausgehen.

Ein Aufruf muss folgende Bedingungen erfüllen:

6.1.1 Der Aufruf muss in französischer Sprache erfolgen.

Kommentar: Da der Aufruf auf Französisch erfolgen muss, werden die offiziellen Farben in diesem Regelwerk auch in französischer Sprache benannt: bleu, gris, noir für blau, grau und schwarz.

6.1.2 Der Aufruf besteht aus dem Wort "Omnikin", gefolgt von nur einer der offiziellen Farben. Er muss präzise und kurz sein; dazu muss jedes Wort deutlich zu verstehen sein.

Kommentar: Die Spieler der angreifenden Mannschaft dürfen miteinander kommunizieren, solange sie nicht gegen die Bedingungen eines korrekten Aufrufs verstoßen oder den Spielfluss stören.

Der Aufruf kann von einem oder mehreren Spielern ausgeführt werden; wenn er gleichzeitig erfolgt, muss er synchron, übereinstimmend und in jedem Wort deutlich zu verstehen sein.

6.1.3 Er muss nach Erlangen des Ballbesitzes und vor dem nächsten Aufschlag erfolgen.

6.1.4 Der Aufruf muss so ausgeführt werden, dass der Assistenz-Schiedsrichter der Auffassung ist, genügend Zeit zu haben, um die Farbe zu wiederholen, bevor der Ball geschlagen wird (auch wenn er aufgrund unvorhergesehener Umstände nicht in der Lage ist, dies zu tun).

6.1.5 Er darf nur erfolgen, wenn der Ball im Spiel ist.

6.1.6 Die Mannschaft in Ballbesitz muss die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl aufrufen.

6.1.7 Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl muss die Mannschaft mit der zweithöchsten Punktzahl aufrufen.

6.1.8 Haben zwei Mannschaften die höchste Punktzahl, müssen sie sich gegenseitig aufrufen.

Hinweis: Diese letzten drei Regeln (6.1.6, 6.1.7 und 6.1.8) gelten nicht für den Zeitraum, ab dem eine Mannschaft den Punkt vor der kritischen Punktzahl erreicht bis zum Ende der Spielperiode.

Folgende Aufrufe sind **gültig**:

- Omnikin-noir-Omnikin-noir (Aufschlag)
- Gris-Omnikin-gris (Aufschlag)
- Omnikin noir-"beliebiges Wort" (Aufschlag)
- Bleu-Omnikin-noir (Aufschlag)
- Omnikin-gris-gris (Aufschlag)
- Omni-Omnikin-bleu (Aufschlag)
- Omni-noir-Omnikin-gris (Aufschlag)

Folgende Aufrufe sind **ungültig**:

- Omnikin-bleu-Omnikin-gris (Aufschlag)
- Omnikin-Omnikin-noir (Aufschlag)
- Omnikin-gris-bleu (Aufschlag)
- Omnikin-"Spielername"-bleu (Aufschlag)
- Omnikin-vert (Aufschlag)
- Omnikin-"hum..."-bleu (Aufschlag)
- Omnikin-noir-Omnikin (Aufschlag)
- Omnikin noir-Aufschlag (Aufruf der Farbe erfolgt gleichzeitig mit dem Aufschlag)

Beispiele für Aufruffehler, die den Punktstand betreffen:

Punktstand			Beispiele für unerlaubten Angriff
Bleu	Gris	Noir	
7	5	4	Gris greift noir an oder Noir greift Gris an oder Bleu greift Noir an
7	6	5	Gris greift Noir an oder Noir greift Gris an oder Bleu greift Noir an
7	7	6	Bleu greift Noir an oder Gris greift Noir an

6	5	5	Gris greift Noir an oder Noir greift Gris an
6	4	4	Gris greift Noir an oder Noir greift Gris an

6.2 KONTAKTFEHLER

Im Moment des Aufschlages müssen alle vier Spieler der angreifenden Mannschaft in Kontakt mit dem Ball sein.

Ein Kontaktfehler wird gepfiffen, wenn:

- 6.2.1 Im Moment des Aufschlages nicht alle Spieler der angreifenden Mannschaft Kontakt mit dem Ball haben.
- 6.2.2 Die Flugbahn des Balles nach dem Aufschlag durch ein Körperteil (Rücken, Kopf, etc.) eines Angriffsspielers seitlich oder abwärts verändert wird.
- 6.2.3 Beim Aufschlag der Ball geführt wird und mindestens eines der vier Mannschaftsmitglieder nicht mehr in körperlichem Kontakt mit dem Ball steht.

Kommentar: Den Ball zu "führen" ist die Aktion, bei der der Ball während des Aufschlags mit Kontakt begleitet wird.

6.3 BALL AM BODEN (GEDROPTER ODER FALLENGELASSENER BALL)

Der Ball ist am Boden, wenn er die Fläche innerhalb des Spielfeldes berührt.

Ein Ball-am-Boden-Fehler wird gepfiffen, wenn:

- 6.3.1 Der Ball den Boden innerhalb des Spielfeldes berührt, egal ob ein Spieler der aufgerufenen Mannschaft Ballkontakt hatte oder nicht, es sei denn, die Schiedsrichter sind der Meinung, dass es ein abwärts gerichteter (siehe Artikel 6.6) oder zu kurzer (siehe Artikel 6.7) Aufschlag war.
- 6.3.2 Die Mannschaft in Ballbesitz die Ballkontrolle verliert und dadurch der Ball den Boden auf oder innerhalb der Spielfeldgrenzen berührt.

6.4 BALL IM AUS

Der Ball ist im Aus, wenn der Ball oder ein Spieler mit Ballkontakt das Spielfeld verlässt. Wenn sich der Ball in dem Moment, wo ein Ball im Aus-Fehler gepfiffen wird, nicht über dem Spielfeld befindet, wird der folgende Aufschlag am nächstgelegenen Punkt zum Spielfeld ausgeführt.

Ein Ball-im-Aus-Fehler wird gepfiffen, wenn:

6.4.1 Der Ball den Boden außerhalb des Spielfeldes berührt oder wenn die Flugbahn des Balles durch ein festes Hindernis im Spielbereich geändert wird.

Kommentar: Zu den festen Hindernissen gehören Objekte in Spielstätten, die nicht von den Wänden oder der Decke entfernt werden können, die Zuschauer, die auf den Tribünen sitzen, oder Spieler und Mannschaftsbetreuer, die im Spielbereich Platz genommen haben.

6.4.2 Ein Spieler aus der aufgerufenen Mannschaft den Ball berührt, keinen Kontakt zum Spielfeld hat und der letzte Kontakt dieses Spielers mit dem Boden außerhalb des Spielfeldes war.

In allen Fällen ist die Mannschaft, gegen die ein Ball im Aus-Fehler gepfiffen wird, die Mannschaft, die zuletzt im Ballbesitz war.

6.5 ABWÄRTS GERICHTETER SCHLAG

Um gültig zu sein, muss ein Teil der Flugbahn des Balles aufwärts gerichtet sein.

Ein Aufschlag wird als abwärts gerichteter Schlag gepfiffen, wenn Folgendes vorliegt:

- Die Flugbahn des Balls ist horizontal oder nach unten (abwärts) gerichtet (siehe Abbildung 2 und 3), bevor der Ball den Boden innerhalb des Spielfeldes berührt.
- Kein Spieler der aufgerufenen Mannschaft berührt den Ball, bevor er den Boden innerhalb des Spielfeldes berührt.
- Kein Spieler der nicht aufgerufenen Mannschaft oder der Schiedsrichter ändert die Flugbahn des Balles, bevor er den Boden innerhalb des Spielfeldes

berührt.

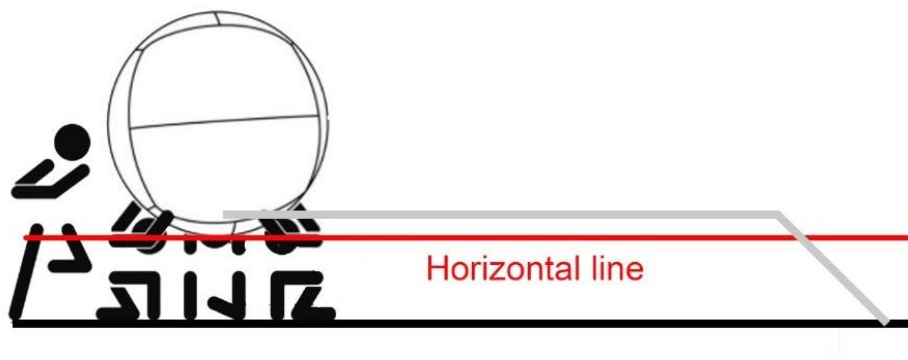


Abbildung 2 – Beispiel 1 Abwärts gerichteter Schlag



Abbildung 3 – Beispiel 2 Abwärts gerichteter Schlag

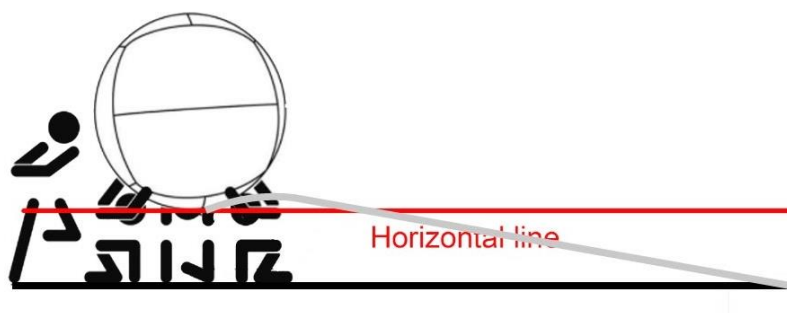


Abbildung 4 – Beispiel 1 Akzeptierte Flugbahn

Eine parabolische Flugbahn nach dem Aufschlag wird nur akzeptiert, wenn ein Teil der Flugbahn des Balls aufwärts gerichtet ist, bevor er den Boden berührt.

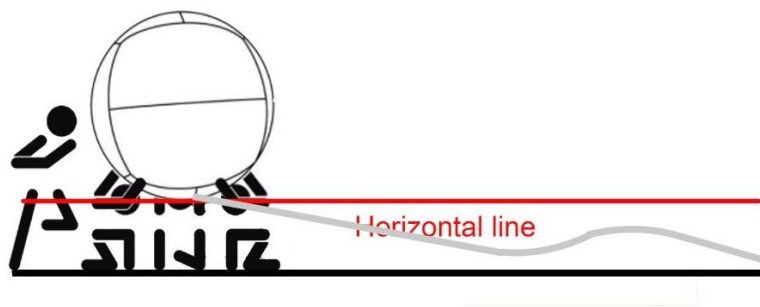


Abbildung 5 - Akzeptierte parabolische Flugbahn

6.6 ZU KURZER SCHLAG

Ein Aufschlag wird als zu kurz gepfiffen, wenn der Ball die Offensivzone nicht vollständig verlässt und wenn kein Spieler Ballkontakt hat, bevor der Ball den Boden innerhalb des Spielfeldes berührt (siehe Abbildung 6 -Mindestfluglänge des Balles nach dem Aufschlag).

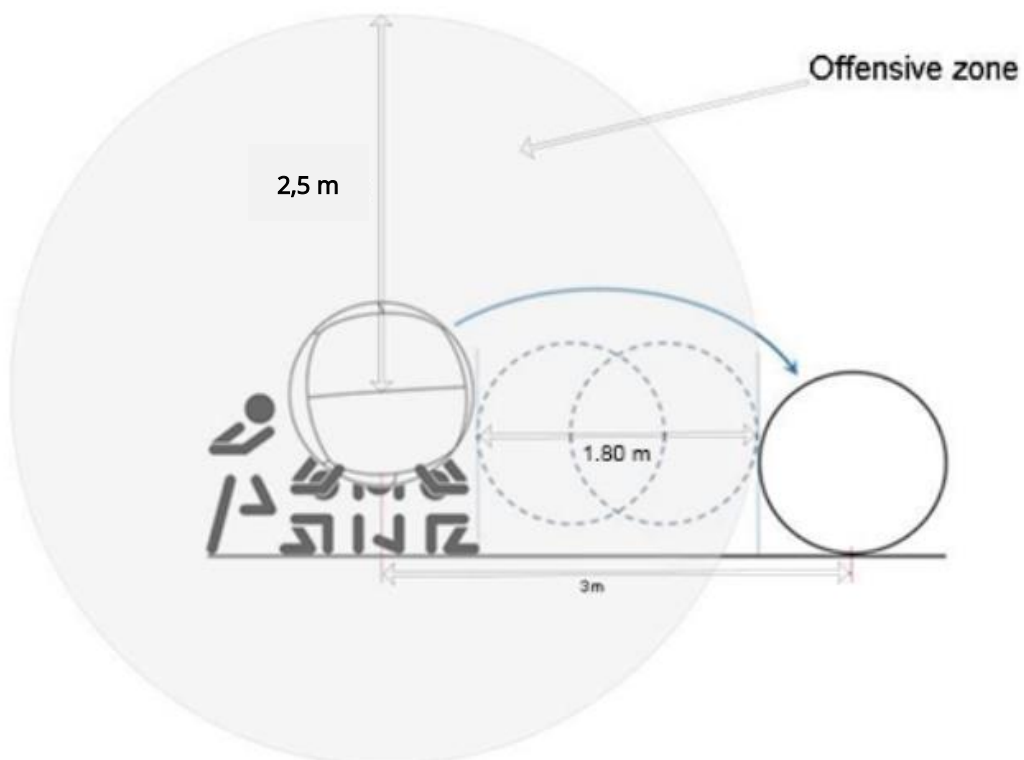


Abbildung 6 : Mindestfluglänge des Balls nach dem Aufschlag

6.7 WIEDERHOLUNG

Eine Wiederholung ist der Neustart der vorausgehenden Spielsequenz, ohne dass die Punktestände der Mannschaften geändert werden.

Um den Aufschlagpunkt und die Mannschaft, die den Ballbesitz erhalten soll, zu ermitteln, gibt es zwei Möglichkeiten:

- 6.7.1 Wenn der Vorfall, der eine Wiederholung verursachte, geschah, bevor die aufgerufene Mannschaft in der Lage war, den Ball zu kontrollieren, bleibt die bis dahin angreifende Mannschaft im Ballbesitz und beginnt nochmals. Der Aufschlagpunkt ist dabei der letzte Ort, an dem die Mannschaft, die im Ballbesitz war, die Kontrolle über den Ball hatte.
- 6.7.2 Wenn der Vorfall, der die Wiederholung verursachte, geschah, nachdem die aufgerufene Mannschaft die Ballkontrolle übernahm, bleibt diese Mannschaft in der Offensive und beginnt nochmals. Der Aufschlagpunkt ist dann der Ort, an dem sich der Ball befand, als der Vorfall geschah.

Wiederholung bei unabsichtlicher Behinderung

Wiederholung wird bei unabsichtlicher Behinderung gepfiffen, wenn:

- 6.7.3 Ein unabsichtlicher Kontakt zwischen Spielern aus verschiedenen Teams geschieht und dabei der Spielverlauf beeinflusst wird.
- 6.7.4 Ein unabsichtlicher Kontakt zwischen einem Schiedsrichter und einem Spieler geschieht und dabei der Spielverlauf beeinflusst wird.
- 6.7.5 Ein unabsichtlicher Kontakt zwischen dem Ball und einem Spieler der nicht aufgerufenen Mannschaft auftritt, der sich außerhalb der Offensivzone befindet, und dadurch die Flugbahn des Balles verändert wird
- 6.7.6 Ein unabsichtlicher Kontakt zwischen dem Ball und einem Schiedsrichter auftritt und dadurch die Flugbahn des Balles verändert wird.
- 6.7.7 In einer Passsituation der angreifenden Mannschaft ein Abwehrspieler nach dem Urteil der Schiedsrichter alles unternimmt, um einen Ballkontakt zu vermeiden, aber dennoch mit dem Ball in Kontakt kommt und die Flugbahn des Passes ändert.

Kommentar: Eine unabsichtliche Behinderung außerhalb des Spielfeldes kann genauso Ursache für eine Wiederholung sein, wie diejenigen im Inneren des Spielfeldes. Das Spiel wird nicht abgepfiffen, wenn der Ball einen Spieler einer anderen Mannschaft oder einen Schiedsrichter berührt, ohne dass die Flugbahn des Balles geändert wird.

6.8 ZEITFEHLER

Ein Zeitfehler liegt vor, wenn eine Mannschaft zu viel Zeit braucht, um einen Aufschlag auszuführen.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Zeitfehlern; den 5 Sekunden- und 10 Sekunden-Zeitfehler.

6.8.1 Die 5-Sekunden-Regel besagt Folgendes:

6.8.1.1 Beim Aufschlag hat die Mannschaft im Ballbesitz 5 Sekunden Zeit, um den Ball zu schlagen, nachdem der Assistenz-Schiedsrichter zweimal gepfiffen hat.

6.8.2 Die 10-Sekunden-Regel besagt Folgendes:

6.8.2.1 Nachdem der Aufschlag ausgeführt wurde und sobald ein verteidigender Spieler den ersten Ballkontakt hat, bleiben dessen Mannschaft 10 Sekunden Zeit, um den Ball ihrerseits aufzuschlagen.

6.8.2.2 Sobald der Ball vom Assistenz-Schiedsrichter auf dem Aufschlagpunkt positioniert wurde, hat die Mannschaft im Ballbesitz 10 Sekunden Zeit, um den Ball vom Boden anzuheben.

Ausnahme: Wenn eine Mannschaft erstmals mehr als zehn Sekunden braucht, um den Ball vom Boden anzuheben, spricht der Schiedsrichter eine mündliche Verwarnung aus. Für jeden nachfolgenden Zeitfehler wird dieser Zeitfehler gepfiffen.

[Anm. d. Übers.: Das gilt für jede der drei Mannschaften im Spiel]

6.8.2.3 Wenn die kritische Punktzahl erreicht ist, hat die Mannschaft im Ballbesitz ab dem Moment 10 Sekunden Zeit, um den Ball vom Boden anzuheben, ab dem der Assistenz-Schiedsrichter den Ball in der Mitte des Spielfeldes positioniert und das Ende der Auszeit gepfiffen hat.

Kommentar: Wenn ein Losverfahren erforderlich ist, beginnt der 10-Sekunden-Countdown in dem Moment, in dem das Losverfahren beendet ist und der Haupt-Schiedsrichter das Ergebnis verkündet hat.

6.9 UNERLAUBTER BALLTRANSPORT

Ein unerlaubter Balltransport wird gepfiffen, wenn:

- 6.9.1 Die angreifende Mannschaft den Ball beim Aufschlag aus der Offensivzone bewegt.

Kommentar: Innerhalb der Offensivzone kann die Mannschaft den Ball vor oder nach dem Anpfiff um den Aufschlagpunkt bewegen.

- 6.9.2 Ein Verteidigungsspieler, der zu Beginn eines Balltransports außerhalb der Offensivzone positioniert ist, nach Einschätzung des Schiedsrichters alles versucht, um den Kontakt zu vermeiden, aber dennoch mit dem Ball oder einem Offensivspieler in Kontakt kommt.

- 6.9.3 Drei verschiedene Spieler einer Mannschaft den Ball bereits berührt und die Kontrolle über den Ball erlangt haben und diese Mannschaft danach eine absichtliche Ballbewegung ausführt.

Hinweis: Eine absichtliche Ballbewegung ist eine absichtliche Handlung, die die Position des Balles in der horizontalen Ebene ändert und bei der die Mannschaft mit Ballkontrolle, von Anfang bis zum Ende die gleiche ist.

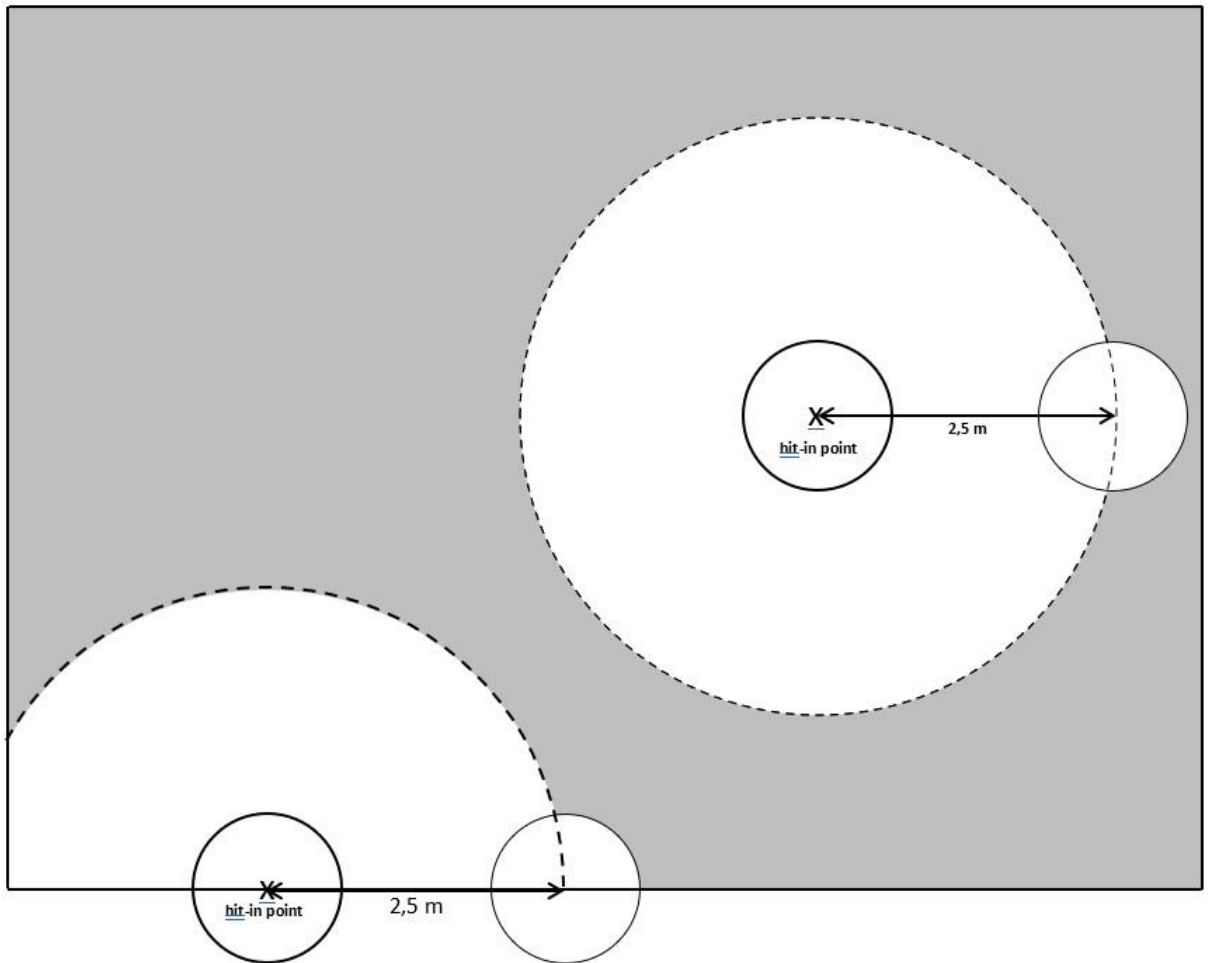


Abbildung 1 - Fläche für erlaubten / unerlaubten Balltransport

6.10 KLEMMEN UND HALTEN DES BALLES

Ein Fehler wegen Klemmen und Halten des Balles wird gepfiffen, wenn:

- 6.10.1 Ein Spieler den Ball unbespielbar macht, indem er ihn mit seinen Armen umklammert.
- 6.10.2 Der Ball an der Textilhülle oder der Öffnung zur Blase gefangen oder gehalten wird.

6.11 ZU VIELE SPIELER AUF DEM FELD

Dieser Fehler wird gepfiffen, wenn mehr als vier Spieler oder jemand aus der Mannschaftsbetreuung auf dem Platz ist, während der Ball im Spiel ist.

6.12 UNERLAUBTER ANGRIFF

Ein unerlaubter Angriff ist eine Handlung der angreifenden Mannschaft, die den Spielfluss behindert.

Ein unerlaubter Angriff wird gepfiffen, wenn:

- 6.12.1 Der Ball mit einem Körperteil unterhalb der Hüfte geschlagen wird.
- 6.12.2 Ein Angriffsspieler sich innerhalb der Offensivzone außerhalb seiner Körperachse befindet oder aus seiner Körperachse bewegt, um einen Verteidigungsspieler auszubremsen, zu blockieren oder mit ihm in Kontakt zu kommen; es sei denn, er oder sie ist der Aufschläger.
- 6.12.3 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft innerhalb der Offensivzone seine Laufbahn zum Ball ändert und so mit einem Verteidigungsspieler in Kontakt kommt.
- 6.12.4 Der Aufschläger mit einem Arm mit einem Verteidigungsspieler in Kontakt kommt, während er mit dem anderen Arm den Ball schlägt.
- 6.12.5 Der Aufschläger den Ball unabsichtlich zweimal in der gleichen Schlagbewegung trifft.

Beispiel: Nach einem Aufschlag und nachdem ein Block-Verteidiger den Ball berührt hat, trifft der Aufschläger unabsichtlich den Ball ein zweites Mal, während er seine Schlagbewegung beendet.

- 6.12.6 Der Aufschläger den Ball so schlägt, dass er den Ball dabei ‚schiebt‘ und ihm eine anfängliche abwärts gerichtete Flugbahn verleiht.

Kommentar: Schieben ist die Aktion, eine Hand, zwei Hände, einen Arm oder zwei Arme an den Ball zu legen und einen kontinuierlichen Kontakt mit dem Ball zu halten.

6.13 UNERLAUBTE VERTEIDIGUNG

Unerlaubte Verteidigung ist eine Aktion der verteidigenden Mannschaft, die den Spielfluss behindert.

Ein Kontakt zwischen Spielern oder zwischen einem Spieler und dem Ball kann, aber muss nicht, dazu führen, dass eine Aktion blockiert, geändert oder verlangsamt wird.

Wenn die beiden verteidigenden Mannschaften gleichzeitig je eine unerlaubte Verteidigung ausführen, wird der Mannschaft der Fehler zugesprochen, die aufgerufen wurde.

Eine unerlaubte Verteidigung wird gepfiffen, wenn:

6.13.1 Eine Mannschaft in der Verteidigung zum Zeitpunkt des Aufschlags mehr als einen Spieler in der Offensivzone hat.

6.13.2 Ein verteidigender Spieler, der sich innerhalb der Offensivzone befindet, die Ausführung des Angriffsschlages blockiert, ändert oder verlangsamt.

6.13.3 Der erste Kontakt nach dem Aufschlag von einem nicht aufgerufenen Spieler innerhalb der Offensivzone gemacht wird und sich so die Flugbahn des Balles ändert.

6.13.4 In einer Pass-Situation ein Verteidigungsspieler, der innerhalb der Offensivzone positioniert ist, die Ausführung des Passes blockiert, ändert oder verlangsamt.

6.13.5 Ein Verteidigungsspieler, der zu Beginn eines Balltransportes innerhalb der Offensivzone positioniert ist, die Ausführung des Balltransportes blockiert, ändert oder verlangsamt.

6.13.6 Ein Spieler in der Verteidigung, der innerhalb der Offensivzone positioniert ist, die Laufbahn eines Angriffsspielers, der versucht, an den Ball zu gelangen, blockiert, verlangsamt oder ändert.

6.13.7 Ein Verteidigungsspieler den Ball berührt und bewegt, nachdem die angreifende Mannschaft die Kontrolle über den Ball gewonnen hat und bevor sie den Aufschlag ausführen konnte.

6.13.8 Ein Verteidigungsspieler im Moment des Aufschlages den Ball berührt.

6.13.9 Ein Verteidigungsspieler die Körperachse eines Angriffsspielers nicht respektiert und ein Kontakt geschieht, der die Aktion dieses Spielers blockiert, ändert oder verlangsamt.

6.13.10 Ein Verteidigungsspieler, der sich im Moment des Aufschlages in der Offensivzone befindet und der nicht aufgerufen ist, den Verteidigungsspieler aus der aufgerufenen Mannschaft blockiert oder verlangsamt.

6.14 VERWARNUNGEN

Jeder Mannschaft, die gegen die Charta zu sportlichem Verhalten verstößt (siehe 0), wird eine verbale, kleine oder große Verwarnung erteilt.

Ein Kontakt zwischen Spielern oder zwischen einem Spieler und dem Ball kann dazu führen oder auch nicht, dass eine Aktion blockiert, geändert oder verlangsamt wird.

Alle kleinen oder großen Verwarnungen, die gegenüber einer Mannschaft, einem Spieler oder Betreuer ausgesprochen werden, führen dazu, dass den beiden anderen Mannschaften ein Punkt zugewiesen wird, außer in den folgenden Situationen:

- Die Verwarnung wird ausgesprochen, bevor das Spiel begonnen hat.
- Die Verwarnung wird nach Erreichen des Endpunktestandes und vor dem Pfiff des Schiedsrichters zu Beginn der Spielperiode ausgesprochen.
- Die Verwarnung wird gegenüber der Mannschaft, dem Spieler, dem Betreuer ausgesprochen, die nach dem Erreichen der kritischen Punktzahl aus der Spielperiode ausscheiden.
- Die Verwarnung wird erteilt, nachdem der Schiedsrichter das Ende des Spiels signalisiert hat (siehe große Verwarnung)

Darüber hinaus kann der an der Verwarnung beteiligte Spieler zusätzlich eine persönliche Sanktion erhalten.

Wenn eine Verwarnung ausgesprochen wird, während der Ball im Spiel ist, behält die Mannschaft, die zuletzt die Ballkontrolle hat, den Ball für den nächsten Aufschlag.

Wenn eine Verwarnung ausgesprochen wird, während der Ball nicht im Spiel ist, behält das letzte Team im Ballbesitz den Ball für den nächsten Aufschlag.

6.14.1 Verbale Verwarnung

Wenn ein Schiedsrichter eine mündliche Verwarnung erteilt, wird keine Karte gezeigt.

Die Schiedsrichter können mündliche Verwarnungen erteilen, um ein angemessenes Spieltempo zu halten und das richtige Verhalten der Einzelnen zu gewährleisten. Eine mündliche Verwarnung durch den Schiedsrichter hat keinen Einfluss auf die Punkte auf der Zähltafel, Rankingpunkte, oder persönliche Sanktionen.

6.14.2 Kleine Verwarnung

Eine kleine Verwarnung wird durch das Zeigen der gelben Karte symbolisiert.

6.14.2.1 Unsportliches Verhalten

Die folgenden Verhaltensweisen sind unsportlich:

- Missachtung oder Beeinflussung der Schiedsrichterentscheidungen
- Respektlosigkeit gegenüber den eigenen Mannschaftskollegen, den anderen Mannschaften, den Trainern, den Zuschauern usw.
- Verwendung einer unangemessenen Sprache
- Absichtlicher Versuch, einen Fehler zu begehen
- Absichtlicher Versuch, das Spieltempo zu stören
- Absichtliches Halten, Schieben oder Zusammenprallen mit einem anderen Spieler
- Absichtliche Behinderung des Spielverlaufs, indem nicht alles unternommen wird, was nach dem Urteil der Schiedsrichter möglich ist, um eine Ballberührung zu vermeiden.

6.14.3 Große Verwarnung

Eine große Verwarnung wird durch das Zeigen der roten Karte symbolisiert.

Es gibt drei verschiedene Arten von großen Verwarnungen:

6.14.3.1 Vulgäres Benehmen

Jedes vulgäre Zeichen oder jeder Kommentar von einem Spieler, einem Mannschaftsbetreuer, der an irgendjemanden gerichtet ist.

6.14.3.2 Absicht zu verletzen

Handlungen oder Wörter, die mit der Absicht verwendet werden, jemanden zu verletzen.

6.14.3.3 Verwarnungen nach dem Spiel

Jede Verwarnung, die nach dem Signal des Haupt-Schiedsrichters, dass das Ende des Spiels ankündigt, aber noch vor der Unterschrift des Haupt-Schiedsrichters auf dem offiziellen Spielberichtsbogen ausgesprochen wird.

Kommentar: Dies bedeutet, dass der Haupt-Schiedsrichter jeden Vorfall mit Spielern oder Mannschaftsbetreuern, die zwischen dem Signal des Haupt-Schiedsrichters, das das Spielende ankündigt und der Unterzeichnung des offiziellen Spielberichts Bogens eine Unsportlichkeit begehen, auf dem Spielberichtsbogen vermerkt. Es werden nur die Rankingpunkte reduziert.

6.14.4 Ausschluss eines Spielers oder Mannschaftsbetreibers

Ein Spieler oder Mannschaftsbetreuer wird vom Spiel ausgeschlossen, wenn:

- er eine zweite kleine Verwarnung im selben Spiel erhält.
- er eine große Verwarnung erhält.

Hinweis: Dem Spieler oder Mannschaftsmitglied ist es dann nicht mehr erlaubt, sich im Spielbereich aufzuhalten.

6.14.5 Disqualifikation einer Mannschaft

Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn Spieler oder Mannschaftsbetreuer der gleichen Mannschaft mindestens

- vier kleine Verwarnungen,
- zwei kleine Verwarnungen und eine große Verwarnung,
- zwei große Verwarnungen

erhalten haben.

Die Mannschaft darf sich nicht mehr im Spielbereich aufhalten.

Wenn ein Team am Ende weniger als vier Spieler zur Verfügung hat, wird das Team automatisch für das laufende Spiel disqualifiziert und darf nicht mehr im Spielbereich bleiben.

Wenn die disqualifizierte Mannschaft zum Zeitpunkt der Disqualifikation in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft mit dem niedrigsten Punktestand den Ballbesitz. Bei unentschiedenem Spielstand wird der Ballbesitz ausgelost.

6.15 ZWEIMAL DERSELBE AUFSCHLÄGER (HITTER)

Ein Spieler derselben Mannschaft darf nicht zweimal hintereinander aufschlagen.

[Anm. d. Übers.: Diese Regelung findet nur Anwendung bei Turnieren mit gemischten Mannschaften (Mixed-Teams mit je zwei weiblichen und männlichen Spieler). Hier müssen sich weibliche und männliche Spieler in der Aufschlagfolge abwechseln.]

Derselbe Spieler **kann nicht** erneut aufschlagen (weil vor folgenden Fehlern ein Aufschlag von ihm erfolgte):

- Kontaktfehler
- Ball am Boden
- Abwärts gerichteter schlagAufschlag
- Zu kurzer Aufschlag
- Unerlaubter Angriff (6.12.1, 6.12.4 & 6.12.5, 6.12.6)
- Unerlaubte Verteidigung (6.13.1, 6.13.3 & 6.13.8)
- Zweimal der gleiche Aufschläger

Derselbe Spieler **kann** erneut aufschlagen (weil vor folgenden Fehlern kein Aufschlag ausgeführt wurde):

- Aufruffehler
- Zeitfehler
- Unerlaubter Balltransport
- Klemmen und Halten des Balles
- Zu viele Spieler auf dem Spielfeld
- Unerlaubter Angriff (6.12.2 & 6.12.3)
- Unerlaubte Verteidigung (6.13.2, 6.13.4, 6.13.5, 6.13.6, 6.13.7, 6.13.8, 6.13.9 & 6.13.10)
- Kleine Verwarnung
- Große Verwarnung
- Ball am Boden durch die angreifende Mannschaft

ARTIKEL 7. DEFINITIONEN

7.1 AUFRUF

Ein Aufruf ist die Benennung der Mannschaft, die den Ball nach dem Aufschlag unter Kontrolle bringen muss. Er beginnt mit dem Wort "Omnikin", gefolgt von der Farbe der benannten (aufgerufenen) Mannschaft (z. B.: Omnikin noir).

7.2 AUFSCHLAG

Ein Aufschlag liegt vor, wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind:

- Die angreifende Mannschaft zeigt die Absicht, den Ball an die gegnerische Mannschaft zu schlagen.
- Der Aufschläger tritt in Kontakt mit dem Ball.

Anmerkung: Die vollständige Bewegung, die den Kontakt verursacht, gilt als Schlagbewegung. Der Schlag gilt als beendet, wenn die Schlagbewegung abgeschlossen oder gestoppt wird. Wenn jedoch ein Spieler der Verteidigung nach dem Schlagkontakt, aber noch vor dem Ende der Schlagbewegung mit dem Ball in Berührung kommt, gilt die Schlagbewegung des Aufschlägers als beendet.

7.3 AUFSCHLÄGER

Ein Angriffsspieler wird zum Aufschläger, sobald er die Schlagbewegung eingeleitet hat.

7.4 BALLTRANSPORT

Ein Balltransport ist die Bewegung des Balls von einem Ort zu einem anderen, wobei mindestens ein Spieler Kontakt mit dem Ball hat.

Für einen Balltransport gelten folgende Kriterien:

- Die Handlung, den Ball zu bewegen, muss absichtlich erfolgen.
- Die Mannschaft muss die Kontrolle über den Ball haben.

7.5 PASS

Ein Pass ist die Handlung, bei der der Ball von mindestens einem Spieler zu mindestens einem anderen bewegt wird.

Die folgenden Kriterien müssen dabei erfüllt sein:

- Der Spieler, der ihn ausführt, muss die Kontrolle über den Ball haben.
- Die Handlung, die den Ball bewegt, muss absichtlich erfolgen.
- Der Körperkontakt mit dem Ball muss unterbrochen werden.
- Es muss einen oder mehrere Zielspieler geben.
Der Schiedsrichter hat die Befugnis zu entscheiden, ob ein Spieler ein Zielspieler ist oder nicht.

7.6 OFFENSIVZONE

Die Offensivzone ist eine Zone um den Ball, die wirksam ist, wenn die angreifende Mannschaft im Ballbesitz ist. Ein Spieler befindet sich innerhalb der Offensivzone, wenn er mindestens einen Fuß auf oder innerhalb der Außengrenze der Zone hat.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, die Größe der Offensivzone zu berechnen:

- 1,8 Meter ausgehend von der Außenkante des Balles. (siehe Abbildung Abbildung 8 - Offensivzone)
- 2,5 Meter ausgehend von der Mitte des Balles. (siehe Abbildung Abbildung 8 - Offensivzone)

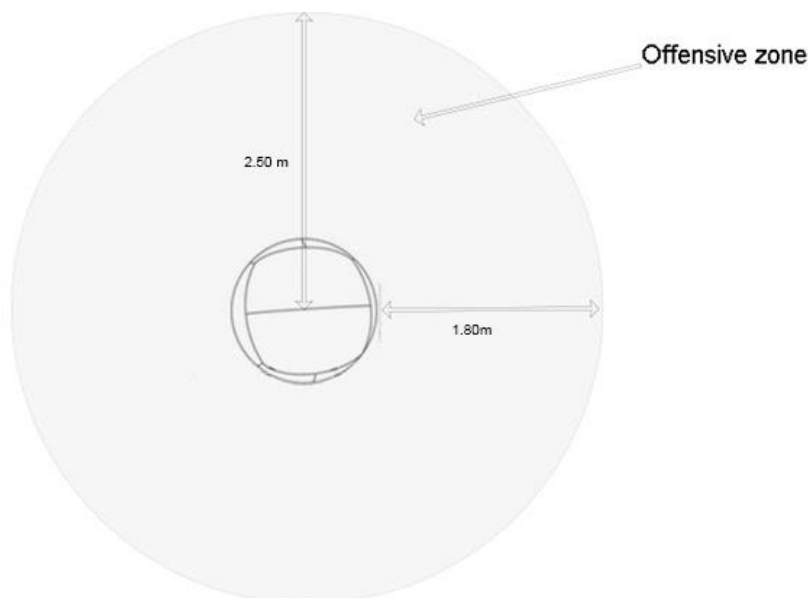


Abbildung 8 - Offensivzone

7.7 KONTAKT

Wenn ein Spieler der aufgerufenen Mannschaft den Ball mit irgendeinem Körperteil berührt, unabhängig davon, ob seine Mannschaft den Ball unter Kontrolle hat oder nicht, gilt dies als Kontakt.

7.8 BALLBESITZ

Ein Spieler oder eine Mannschaft gilt als im Besitz des Balles, wenn er/sie mit dem Ball in Berührung gekommen ist, nachdem ein Aufschlag ausgeführt wurde.

7.9 MANNSCHAFTSBETREUER

Das sind die nicht-spielenden Mitglieder einer Mannschaft, bestehend aus dem Chef-Trainer, den beiden Assistenz-Trainern und dem Dolmetscher.

7.10 ERSTER AUFSCHLAG (HIT IN)

Aktion, bei der der Ball nach einem Fehler, einer Auszeit oder zu Beginn einer Spielperiode wieder ins Spiel gebracht wird.

7.11 ORT DES ERSTEN AUFSCHLAGS

Dies ist der Ort, an dem der Ball vom Assistenz-Schiedsrichter für den Aufschlag platziert wird (dort wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Fehlers befand, oder in der Mitte zu Beginn einer Periode und beim kritischen Punktstand). Befindet sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung nicht innerhalb des Spielfeldes, wird der Ort des Aufschlags am nächstgelegenen Ort vom Spielfeld festgelegt.

7.12 BALL IM SPIEL

In der Zeit zwischen den beiden Pfiffen, die den Aufschlag signalisieren, und dem Pfiff, der den Fehler signalisiert, ist der Ball im Spiel.

7.13 BALLKONTROLLE

Eine Mannschaft hat die Ballkontrolle, wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass diese Mannschaft den Ball festhalten kann.

7.14 KÖRPERACHSE

Die Körperachse ist ein vertikaler Zylinder, der der Schulterbreite und der Höhe des Angriffsspielers innerhalb der Offensivzone entspricht.

Die Körperachse stoppt die Bewegung der Spieler nur, wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind:

- Er oder sie ist in Kontakt mit dem Ball.
- Die Mannschaft hat die Ballkontrolle übernommen und mindestens drei verschiedene Spieler haben den Ball in der gleichen Spielsequenz berührt.

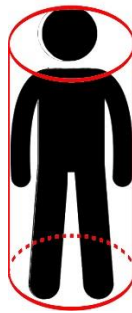


Abbildung 9 - Körperachse

7.15 ZIEL-PUNKTESTAND

Punkte, die benötigt werden, um eine Periode zu gewinnen.

7.16 KRITISCHER PUNKTESTAND

Die kritische Punktzahl ist der Zielpunktstand minus zwei Punkte.

7.17 SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus seinen Linien und dem Raum innerhalb der Linien.

7.18 SPIELBEREICH

Der Spielbereich besteht aus dem Spielfeld, den Bankbereichen, den Aufwärmbereichen und dem gesamten Raum um diese Bereiche bis zu den Tribünen.

ANHANG A: CHARTA ZU SPORTLICHEM VERHALTEN

Lehrer, Eltern, Trainer, Athleten und alle anderen Teilnehmer sind aufgefordert, ein sportliches Benehmen zu zeigen, indem sie die Inhalte der Charta zu sportlichem Verhalten respektieren. Jeder muss seinen Teil dazu beitragen, um im Sport ein menschliches und bildendes Handeln zu fördern.

- **Sportsgeist zeigen** heißt, alle Regeln strikt einzuhalten und zu respektieren, und das Bemühen, niemals absichtlich einen Fehler zu begehen.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, das Schiedsgericht zu respektieren. Die Anwesenheit von Offiziellen und Schiedsrichtern ist für die Durchführung eines Wettkampfes unerlässlich. Sie verdienen von jedem vollen Respekt.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, alle Entscheidungen der Schiedsrichter zu respektieren, ohne jemals deren Integrität in Frage zu stellen.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, eine Niederlage mit Würde und ohne Groll zu akzeptieren.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, einen Sieg mit Bescheidenheit und ohne Schadenfreude und Überschwang zu feiern.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, die guten Spielzüge und die guten Leistungen des Gegners zu loben.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, sich weigern zu betrügen oder illegale Mittel einzusetzen, um zu gewinnen.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, dem Gegner Respekt zu zollen und den Sieg dadurch anzustreben, dass man das Beste aus seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten herausholt.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, die eigenen Mannschaftskameraden während eines ungünstigen Spielverlaufs genauso zu ermutigen wie bei guten Spielen.
- **Sportsgeist zeigen** heißt, jederzeit würdevoll zu bleiben, stets die Selbstbeherrschung zu bewahren und sich nicht zu körperlicher oder verbaler Gewalt hinreißen lassen.

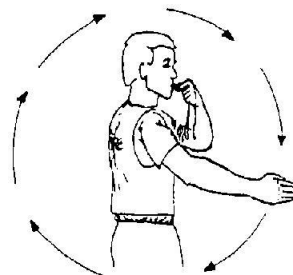
SPORTSGEIST ZÄHLT!

ANHANG B: SCHIEDSRICHTERZEICHEN

Diese Zeichen sind die einzigen offiziellen, vom Internationalen KIN-BALL Verband anerkannten Zeichen.

a) Beginn des Spiels oder einer Periode

Mit dem Arm macht der Haupt-Schiedsrichter 3 Vorwärtsrotationen um die Schulterachse und zeigt dann auf die Bank der beginnenden Mannschaft; während dieser Aktion pfeift der Schiedsrichter fortlaufend.



b) Ende der Periode

Während er dem Tisch des Zeitnehmers zugewandt ist, hebt der Haupt-Schiedsrichter die Arme über den Kopf und greift mit einer Hand zum Handgelenk; während dieser Aktion pfeift der Schiedsrichter fortlaufend.



c) Ende des Spiels

Während er dem Tisch des Zeitnehmers zugewandt ist, hebt der Haupt-Schiedsrichter die Arme über den Kopf und klatscht dreimal mit den Händen; während dieser Aktion pfeift der Schiedsrichter fortlaufend.



d) Auszeit (Timeout)

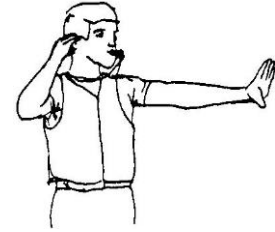
Während er dem Tisch des Zeitnehmers zugewandt ist, führt der Haupt-Schiedsrichter auf Brusthöhe die Finger einer Hand von unten auf die Mitte der anderen Handfläche und zeigt auf das Armband des Teams, das um die Auszeit bittet; während dieser Aktion pfeift der Schiedsrichter fortlaufend.



Bei den ersten vier Signalen ist der Abpfeiff kontinuierlich (ein bis drei Sekunden).

e) Aufruffehler

Der Schiedsrichter streckt den Arm nach vorne, dann öffnet und schließt er seine Hand schnell. Gleichzeitig legt er die andere Hand an sein Ohr und zeigt dann auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler verursacht hat.



f) Erster Aufschlag (Aufschlag für eine neue Spielsequenz)

Der Assistent-Schiedsrichter zeigt mit der Hand auf den Aufschlagpunkt und pfeift zweimal kurz.



g) Wiederholung

Mit gekreuzten Armen auf Hüfthöhe, kreuzt der Schiedsrichter die Arme zweimal in einer fortlaufenden Bewegung. Davor pfeift er einmal.

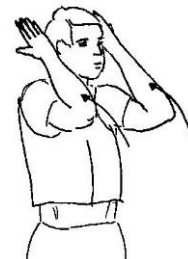
Das Zeichen für Wiederholung wird auch verwendet bei

- Unabsichtlicher Behinderung zwischen zwei Spielern,
- Unabsichtlicher Behinderung zwischen einem Spieler und dem Ball.



h) Ball im Aus

Der Schiedsrichter pfeift einmal, bewegt die Handflächen hinter die Schultern und zeigt dann auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



i) Zu viele Spieler auf dem Platz

Der Schiedsrichter pfeift einmal, streckt einen Arm mit fünf ausgestreckten und gespreizten Fingern nach vorne und zeigt dann auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



j) Unerlaubte Verteidigung

Der Schiedsrichter pfeift einmal, streckt einen Arm mit drei aufeinanderfolgenden gestreckten und gespreizten Fingern nach vorne und zeigt dann auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



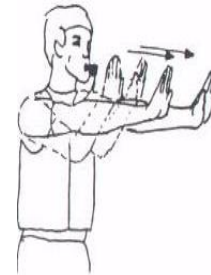
k) Kontaktfehler

Der Schiedsrichter pfeift einmal, richtet den Zeigefinger nach oben, streckt dann in einer fortlaufenden Bewegung den Arm nach vorne und beugt ihn wieder zurück. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



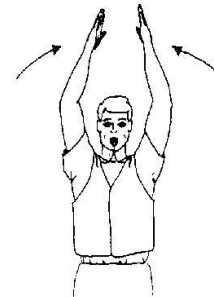
l) Derselbe Spieler schlägt zweimal

Der Schiedsrichter pfeift einmal. Während die Hände vollständig geöffnet sind, streckt und beugt der Schiedsrichter seine Arme zweimal in horizontaler Ebene. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



m) Zu kurzer Schlag

Der Schiedsrichter pfeift einmal, führt seine Arme über den Kopf, wobei die Handflächen zueinander zeigen, sich aber nicht berühren. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



n) Abwärts gerichteter Schlag

Der Schiedsrichter pfeift einmal, macht einen Schritt nach vorne und bewegt dabei beide Arme energisch in Richtung Boden. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



o) Ball am Boden

Der Schiedsrichter pfeift einmal, reibt eine Handfläche über die andere. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



p) Zeitfehler

Der Schiedsrichter pfeift einmal, zeigt auf die Uhr am Handgelenk und danach auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



q) Unsportliches Verhalten

Der Schiedsrichter pfeift einmal, beugt auf Brusthöhe einen Arm senkrecht zum Boden. Die Hand dieses Arms ist zur Faust geballt. Die andere Hand umschließt die Vorderseite des Ellenbogens. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat. Dieser Fehler hat eine kleine Verwarnung für den Spieler zur Folge, der sich unsportlich verhalten hat.



r) Aktion mit der Absicht, jemanden verbal oder physisch zu verletzen

Der Schiedsrichter pfeift einmal, schlägt mit der Faust auf die Vorderseite seiner Schulter und zeigt danach auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat. Dieser Fehler führt zu einer großen Verwarnung für den betreffenden Spieler.



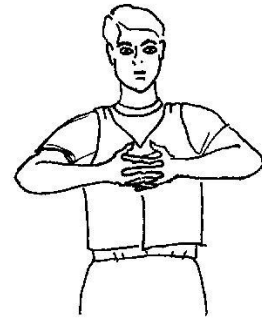
s) Unerlaubter Angriff

Der Schiedsrichter pfeift einmal, kreuzt die Unterarme vor seiner Brust, die Fäuste sind geballt und zeigen nach oben. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



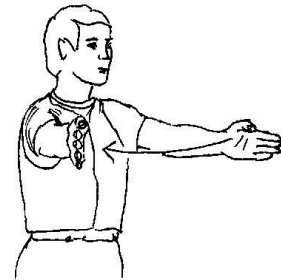
t) Unbespielbarer Ball (Mit beiden Armen umklammert oder an der textilen Öffnung gehalten)

Der Schiedsrichter pfeift einmal, schließt beide Arme ringförmig vor sich und verschränkt dabei die Finger. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



u) Unerlaubter Balltransport

Der Schiedsrichter pfeift einmal, streckt vor der Brust beide Arme nach vorne und hält sie dabei parallel zum Boden. Die Handflächen weisen zueinander und sind geschlossen. Während ein Arm unverändert nach vorne zeigt, wird der andere parallel zum Boden zur Seite geführt. Danach zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



v) Spielerwechsel

Kein Pfiff. Der Schiedsrichter führt, mit beiden Händen vor dem Kopf und den Handflächen zueinander eine Vor- und Zurückbewegung der Hände aus.



Dies sind die Zeichen des Linienrichters:

w) Der Ball berührt ein Element außerhalb des Spielfeldes

Die Flagge wird gehoben, wenn der Ball den Boden außerhalb des Spielfeldes berührt oder ein festes Hindernis die Flugbahn ändert.



x) Der Ball berührt den Boden innerhalb des Spielfeldes

Die Flagge zeigt auf die Mitte des Spielfeldes, wenn der Ball den Boden innerhalb oder die Seitenlinien des Spielfeldes berührt.



y) Angeforderte Auszeit

Die Flagge wird offen über dem Kopf gehalten, wenn der Linienrichter erkennt, dass der Chef-Trainer oder Kapitän eine Auszeit beantragen möchte.



ANHANG C: KRITERIENLISTE FÜR DEN TIE BREAK

Wenn nach Abschluss aller Spiele zwei oder mehr Mannschaften die gleiche Anzahl an Rankingpunkten haben, empfiehlt die IKBF, nacheinander folgende Kriterien zur Ermittlung des Siegers und der weiteren Platzierungen anzulegen:

1. Die Anzahl an Fairnesspunkten, die während der Spiele erhalten blieben
2. Die meisten erzielten ersten Plätze
3. Die meisten gewonnenen Spielperioden
4. Die meisten in der direkten Begegnung erzielten ersten Plätze
5. Die meisten in der direkten Begegnung gewonnenen Spielperioden
6. Höchster Durchschnittspunktstand der im Wettkampf gespielten Spielperioden
7. Die IKBF oder das für den Wettkampf verantwortliche Organisationkomitee bestimmt den besten Weg, um einen Sieger und die Rangfolge zu bestimmen.