

INDIACATURNIER - Spielregeln



in Anlehnung an die Indiacca-Spielregeln des CVJM-Gesamtverbandes (März 1993)

- Wenn ein Spieler / eine Spielerin
- ☞ das Netz, Seile oder Pfosten berührt.
 - ☞ unter dem Netz hindurchgreift, über das Netz greift.
 - ☞ das Feld des Gegners betritt.
 - ☞ derselben Mannschaft zweimal hintereinander schlägt, ohne dass die Indiacca zwischendurch von einem anderen Spieler oder dem Netz berührt wurde.
 - ☞ den Aufschlag falsch ausführt.
 - ☞ die hintere Grundlinie des eigenen Feldes beim Aufschlag berührt.
 - ☞ die Indiacca mit einem Körperteil außer Hand, Unterarm und Kopf berührt.
 - ☞ während dem Aufschlag einen Aufstellungsfehler oder einen Rotationsfehler macht.
 - ☞ für eine absichtliche Verzögerung beim Zeitspiel verantwortlich ist.
 - ☞ direkt die gegnerische Aufgabe zurückschmettert.
 - ☞ durch den / die Schiedsrichter wegen Unsportlichkeit eine Verwarnung erhält.

11. Spielunterbrechung

- 11.1 Eine Spielunterbrechung wird vorgenommen, wenn ein Ereignis von außen, die Verletzung eines Spielers / einer Spielerin oder Materialschaden auftritt (z. B. Federbruch, Netzschaden, Indiacca bleibt im Netz hängen, Fremdpersonen im Feld, ...). Das Spiel wird nach der Unterbrechung mit der Wiederholung des Aufschlages fortgesetzt.

12. Spielleitung / Schiedsrichter

- 12.1 Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern/innen geleitet.
- 12.2 Die Schiedsrichter/innen überzeugen sich vor jedem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes und der Indiacca und sorgen für die Richtigkeit des Spielberichtes.
- 12.3 Die Spielleitung eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzubrechen. Beginn, Ende und Spielunterbrechungen werden von der Spielleitung deutlich angezeigt.
- 12.4 Bei gleichzeitigem Spielen auf mehreren Spielfeldern bleiben die Schiedsrichter/innen für ihr Feld verantwortlich.
- 12.5 Die Schiedsrichter/innen wachen gemeinsam über die Einhaltung der Spielregeln und entscheiden alle strittigen Fragen mit der Spielleitung. Einer hat während des Spieles jede Änderung des Fehlerstandes den Spielern laut bekanntzugeben. Die Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter/innen und der Spielleitung sind unanfechtbar. Widersprüche können nur direkt nach dem Spiel bei der Spielleitung geltend gemacht werden.
- 12.6 Die Spielleitung und die Schiedsrichter/innen haben die Pflicht, einen Spieler oder eine Mannschaft wegen ungehörigen Benehmens zu warnen oder auszuschließen.
- 12.7 Die Schiedsrichter/innen halten sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes in der Nähe einer der beiden Pfosten auf und stellen sich so, dass sie beide Mannschaftsfelder gut übersehen können.

I Spielgedanke

Indiacca ist ein Spiel zwischen zwei Mannschaften. Das Spielgerät, die Indiacca, wird mit einer Hand so über ein Netz gespielt, dass sie vom Gegner nicht mehr regelgerecht zurückgespielt werden kann. Dabei soll jeder Spieler / jede Spielerin während des Spiels auf einer Position mit teilweise eingeschränkter Funktion spielen.

Jeder Fehler der eigenen Mannschaft wird gezählt. Gewonnen hat die Mannschaft, die innerhalb der vorgegebenen Zeit weniger Fehler hat.

II Regeln

1. Spielfeld

- 1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16m x 6m, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden. Der Boden muss waagrecht und eben sein.
- 1.2 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie (Netz) in zwei gleich große Mannschaftsfelder geteilt (8m x 6m).
- 1.3 Die Spielfeldlinien sind deutlich markiert.
- 1.4 Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern gemeinsam. Berührt eine Indiacca die Linie des Spielfeldes, so ist sie im Feld.
- 1.5 Hinter jeder Grundlinie und neben den beiden Seitenlinien sollte ein freier Raum von mindestens 2 Meter sein (Freizone).

2. Netz

- 2.1 Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt, dessen Maschenweite höchstens 5cm x 5cm beträgt.
- 2.2 Die Netzhöhe, gemessen in der Spielfeldmitte, beträgt 2,25m ($\pm 3\%$).
- 2.3 Die Netzpfeosten dürfen die Schiedsrichter/innen nicht behindern.

3. Spielgerät

- 3.1 Als Spielgerät dient einheitlich die "Indiacca". Sie muss bei Spielbeginn fehlerfrei sein. Treten während des Spieles Fehler am Gerät auf (Federbruch usw.) können nur die Schiedsrichter/innen das Spiel unterbrechen, um den Fehler abzustellen.

4. Mannschaft

- 4.1 Eine Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern. Es dürfen nicht mehr als drei männliche Spieler auf dem Feld sein. Es dürfen nicht mehr als zwei aktive Vereinsspieler Teil einer Mannschaft sein.
- 4.2 Verletzt sich im Verlauf eines Spieles ein Spieler derart, dass er nicht weiterspielen kann, darf die Mannschaft das Spiel, wenn nötig das Turnier, mit einem Spieler weniger zu Ende spielen.
- 4.3 Spieler/innen dürfen während eines Turniers nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Dies gilt auch bei Verletzungsausfällen.
- 4.4 Des Feldes verwiesene Spieler/innen dürfen im laufenden Spiel nicht ersetzt werden.
- 4.5 Ein vorher benannter Spieler bzw. Spielerin ist Spielführer/in. Er/Sie ist alleinige/r Sprecher/in der Mannschaft während des Turniers.

5. Spielzeit

- 5.1 Die Spieldauer beträgt beim Spiel 2 x 4 Minuten (in der Endrunde 2 x 5 Minuten). Nach Ablauf der Hälfte der Zeit werden die Seiten gewechselt, wobei die Positionen der Spieler beibehalten werden. Nach dem Seitenwechsel hat die Mannschaft Aufschlag, die in der ersten Hälfte nicht eröffnet hat. Die Dauer beider Spielhälften muss gleich sein. Beiden Mannschaften muss die volle Spielzeit zur Verfügung stehen. Die Finalsspiele werden im K.O.-System ausgetragen. Im Falle eines Unentschieden beträgt/betragen hierbei die Verlängerung(en) 2 x 2 Minuten.
- 5.2 Bei außergewöhnlichen Spielunterbrechungen (Verletzungen, Gerätemangel,...) muss die verlorengegangene Zeit nachgespielt werden. Die Dauer des Nachspiels legen die Schiedsrichter mit der Spielleitung gemeinsam fest.
- 5.3 Erfolgt der Seitenwechsel nicht rechtzeitig, so muss er sofort nachgeholt werden, sobald das Versäumnis erkannt wird. Die bis dahin gezählten Fehler bleiben bestehen.

6. Aufschlag

- 6.1 Der Aufschlag wird von dem hinteren rechten Spieler hinter der Grundlinie, das heißt außerhalb des Spielfeldes ausgeführt. Die hintere Grundlinie darf dabei nicht betreten werden. Dabei wird die Indiacca mit einer Hand nicht über Hüfthöhe gehalten und mit der anderen unmittelbar über das Netz gespielt.
- 6.2 Im Augenblick des Aufschlages müssen alle Spieler erkennbar auf bestimmten Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen. Bis die Indiacca die Hand des Aufschlagenden verlassen hat, sind die Spieler an ihre Positionen gebunden.
- 6.3 Bei jedem Erhalt des Aufschlages rotiert die Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn, bevor Spieler 1 aufschlägt. Dieser hat Aufgaberecht, bis seine Mannschaft einen Fehler macht.



7. Übertreten der Linien

- 7.1 Linien gehören zu dem Feld, das sie begrenzen. Die Mittellinie darf zwar betreten jedoch nicht übertreten werden, d.h. in das Feld des Gegners darf mit keinem Teil des Körpers eingetreten werden.

8. Schuhwerk

- 8.1 Stollenschuhe sind verboten.

9. Spielvorgang

- 9.1 Die Indiacca darf bis zu dreimal auf der eigenen Netzseite gespielt werden.
- 9.2 Jede Berührung der Indiacca wird als Spielen der Indiacca gewertet. Ein Spieler darf die Indiacca nicht zweimal hintereinander berühren oder spielen.
- 9.3 Die Indiacca darf beim Spiel nur geradlinig geschlagen werden und muss unmittelbar nach der Berührung ohne Verzögerung abprallen.
- 9.4 Die Indiacca darf beim Spiel nur mit einer Hand gespielt werden. Nur zur Abwehr ist ein Zwei-Hand-Block erlaubt, wobei sich beide Hände über der oberen Netzkante befinden müssen. Die Indiacca darf nicht mit zwei Händen geschlagen werden (Aktiv-Block).
- 9.5 Die Indiacca darf das Netz nur innerhalb des Spielfeldes überqueren.
- 9.6 Jeder Fehler bedeutet ein Fehlerpunkt für die eigene Mannschaft und Aufschlagrecht für den Gegner.
- 9.7 Außer beim Aufschlag darf die Indiacca das Netz zwischen den Seitenstreifen berühren, sie darf danach weiterspielt werden. Netzberührung wird nicht als Schlag gezählt, jedoch wird das Netz wie ein anderer Spieler gewertet, d. h. der Spieler vor und nach der Netzberührung darf derselbe sein.
- 9.8 Berührt die Indiacca außerhalb der Seitenstreifen das Netz oder einen Gegenstand, gilt dies als Fehler.
- 9.9 Ein Spieler darf während des Spielvorganges nicht Netz, Spannseile oder Netzpfeiler berühren.

10. Fehler

Nachstehend sind die wichtigsten Fehler aufgeführt, die jeweils für die eigene Mannschaft einen Fehlerpunkt zur Folge haben.

Wenn die Indiacca

- ☞ den Boden im eigenen Feld berührt.
- ☞ unter dem Netz hindurchgeschlagen wird.
- ☞ einen Gegenstand, der nicht zum Spielfeld gehört, berührt.
- ☞ auf der gegnerischen Seite ins Aus fliegt.
- ☞ das Netz beim Aufschlag berührt.
- ☞ Netz oder Pfeiler außerhalb der Seitenstreifen berührt.
- ☞ innerhalb einer Mannschaft mehr als dreimal gespielt wird.
- ☞ gehalten, gefangen, geworfen oder mit erheblicher Verzögerung gespielt wird.
- ☞ mit dem Handrücken geschlagen wird.