

# **Spielregeln der Jugendfeuerwehr Landkreis Karlsruhe für Indiaca Turniere**

## **1.) Teilnahmeberechtigt :**

**1.1** Teilnahmeberechtigt sind alle Kinder und Jugendliche der Jugendfeuerwehren bis 18 Jahren.

**1.2** Der Stichtag für die Alterseinstufung der beim Turnier teilnehmenden Personen ist der 31. Dezember des laufenden Jahres.

## **2.) Anmeldung :**

**2.1** Meldeschluss sind jeweils **7 Tage vor Veranstaltungstermin.**

Die Anmeldung hat mit dem dafür vorgesehenen Formular an den FGL Wettbewerbe zur erfolgen.

Später eingehende Anmeldungen können nicht mehr berücksichtigt werden.

## **3.) Das Spielfeld :**

**3.1** Das Spielfeld ist ein Rechteck. Seine Abmessungen richten sich nach der Altersgruppe der Spieler. Es wird von einer Linie begrenzt, durch die eine Mittellinie das Feld in zwei Hälften teilt, und von einem Netz überquert wird. In Verlängerung der Mittellinie stehen außerhalb des Feldes die Pfosten. Die Linie gehört zum Spielfeld

**3.2** Altersgruppe II: Die Abmessungen betragen 5,50 m x 13,00 m

Netzhöhe Mitte 1,80m

Pfosten 1,85m

**3.2.1:** Für diese Altersgruppe gibt es keine Aufschlaglinie mehr sondern eine Aufschlagzone. Diese wird von der Grundlinie zwei Meter ins Feld gezogen und endet mit einer gestichelten Linie. Somit bleibt die Spielfläche gleich, der Aufschlag kann aber näher am Netz erfolgen.

Altersgruppe I: Die Abmessungen betragen 9,00m x 18,00 m

Netzhöhe Mitte 2,40m

Pfosten 2,45m

Altersgruppe III: Die Abmessungen betragen 6,00m x 4,00 m

Netzhöhe Mitte 1,30

Für diese Altersgruppe gilt dasselbe wie für die Altersgruppe II.  
Von der Grundlinie wird die Aufschlagzone zwei Meter in das Feld gezogen.

## **4.) Altersklassifizierung :**

**4.1** Gespielt wird in drei Altersgruppen.  
Altersgruppe I und Altersgruppe II und Altersgruppe III

## **5.) Das Spielgerät :**

**5.1** Die Indiacaball ist ein flacher Handschlagball. Drei Führungsfedern bewirken, daß der Ball schlaggerecht mit dem gepolsterten Boden auf den Partner zufliegt.

**5.2** Gespielt wird mit einer Turnierindiacaball.

## **6.) Spielstärke :**

**6.1** Die Mannschaftsstärke beträgt 5 Personen. Es werden pro Mannschaft 4 Ersatzspieler zugelassen. Der Wechsel findet nur bei Spielunterbrechung (Aufschlag) statt. Es darf pro Spielunterbrechung nur ein/e Spieler/in ausgewechselt werden.

Ausgewechselt wird der rechte Spieler der Netzlinie vor dem Aufschlag. Die Spieler dürfen nur in einer Mannschaft gemeldet sein. Die Vorlage des Mitgliederausweises ist notwendig.

Bei den Kinder und Bambini Feuerwehren beträgt die Mannschaftsstärke 4 Personen

**6.2** Hat eine Mannschaft mit den Auswechslungen begonnen, so muss sie die Wechseltätigkeiten bei jedem Aufschlagsgewinn durchführen.

## **7.) Spielmodus :**

**7.1** Gespielt wird auf mehreren Feldern. Zeitlimit pro Spiel wird nach Erstellung des Spielplanes festgelegt.

## **8.) Auslosung :**

**8.1** Die Auslosung erfolgt über EDV.

## **9.) Spielregeln :**

**9.1** Es gelten die Spielregeln der Jugendfeuerwehr Landkreis Karlsruhe.

Bei Unstimmigkeiten können zusätzlich die Spielregeln des DTB hinzugezogen werden.

## **10.) Stellung der Spieler:**

**10.1** Die Spieler jeder Mannschaft bilden eine Netz und eine Grundlinienreihe. Während des Ballwechsels können die Spieler ihre Stellung im Feld beliebig verändern. Sie müssen jedoch vor Beginn eines neuen Aufschlags ihre Plätze wieder einnehmen.

## **11.) Aufschlag :**

**11.1** Der Aufschlag wird von dem jeweils rechts stehenden Spieler der Grundlinienreihe von einem Platz hinter der rechten Hälfte der Grundlinie ausgeführt.

**11.2** Der Aufschlag erfolgt grundsätzlich mit der inneren Hand von unten nach oben. Die Indiacaball wird dabei mit der einen Hand am Ballkörper zwischen Daumen und Zeigefinger so vor den Körper gehalten, daß die

Federn in die beabsichtigte Flugrichtung zeigen.

**11.3** Die Mannschaft auf der rechten Seite vom Schiedsrichter aus Gesehen, hat sowohl beim Spielbeginn als auch beim Seitenwechsel das Aufschlagrecht. Die nach dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft beginnt auf der rechten Feldhälfte. Bei Zeitablauf ( 1. und 2. Halbzeit ) erfolgt ein Abpfiff. Der beim Abpfiff stattfindende Ballwechsel wird sowohl bei Halbzeit als auch bei Spielende zu Ende gespielt.

## **12.) Zählweise :**

**12.1** Ein Fehler bedeutet Punktgewinn für den Gegner, und eventuell auch den Verlust/ Gewinn des Aufschlagrechts.

## **13.) Spielerumlauf :**

**13.1** Im Verlauf eines Spieles gehen bei jedem Wechsel des Aufschlagrechts alle Spieler der neuen Aufschlagmannschaft in Richtung des Uhrzeigers einen Platz weiter. Erst dann kann der neue Aufschlagspieler den Aufschlag beginnen.

## **14.) Punktgewinn :**

**14.1** Ein Fehler des Gegners bedeutet Punktgewinn und Gewinn des Aufschlagrechts. Ein Fehler der Aufschlagmannschaft bedeutet Punktverlust und Verlust des Aufschlagrechts.

## **15.) Als Fehler gilt:**

- a ) wenn ein Spieler die anfliegende Indiacafeder nicht zurückschlägt und sie danach innerhalb seines Feldes zu Boden geht.( Linie gilt als „Innen“ )
- b) wenn ein Spieler die Indiacaschlägt, daß sie im eigenen Feld den Boden berührt, unter dem Netz hindurchfliegt, einen Gegenstand berührt – dazu rechnen auch die Pfosten und Netzteile und Decke außerhalb des Feldes – außerhalb des Spielfeldes niedergeht, bevor der Gegner sie berührt hat, mit Verzögerung von der Schlaghand abspringt.
- c) wenn ein Spieler das Netz berührt, darunter hindurchgreift, die Mittellinie übertritt, die Indiacaschlägt, daß sie im eigenen Feld den Boden berührt, unter dem Netz hindurchfliegt, einen Gegenstand berührt – dazu rechnen auch die Pfosten und Netzteile und Decke außerhalb des Feldes – außerhalb des Spielfeldes niedergeht, bevor der Gegner sie berührt hat, mit Verzögerung von der Schlaghand abspringt.
- d ) wenn der Aufschlagspieler die Grundlinie übertritt bevor die Indiacaschlägt, daß sie im eigenen Feld den Boden berührt, unter dem Netz hindurchfliegt, einen Gegenstand berührt – dazu rechnen auch die Pfosten und Netzteile und Decke außerhalb des Feldes – außerhalb des Spielfeldes niedergeht, bevor der Gegner sie berührt hat, mit Verzögerung von der Schlaghand abspringt.
- e) wenn ein Spieler mehr als einmal hintereinander schlägt, ohne daß die Indiacaschlägt, daß sie im eigenen Feld den Boden berührt, unter dem Netz hindurchfliegt, einen Gegenstand berührt – dazu rechnen auch die Pfosten und Netzteile und Decke außerhalb des Feldes – außerhalb des Spielfeldes niedergeht, bevor der Gegner sie berührt hat, mit Verzögerung von der Schlaghand abspringt.
- f) wenn eine Mannschaft mehr als drei Schläge braucht, um die Indiacazurückzuschlagen.

## **16.) Es ist kein Fehler -Ausgenommen beim Aufschlag –**

wenn die Indiacaauf dem Flug zur Gegenseite das Netz berührt oder beim Abprall vom Netz ins eigene Feld von der eigenen Mannschaft weitergespielt wird.

### **17.) Schiedsrichter :**

**17.1** Es werden pro Spiel ein Schiedsrichterteam bestehend aus:

1 Schiedsrichter, 1 Schreiber eingesetzt.

Bei Bedarf hat jede am Turnier teilnehmende Jugendfeuerwehr ( nicht Mannschaft ) einen Linienrichter zu stellen.

### **18.) Handzeichen:**

Häufigste Handzeichen die vom Schiedsrichter angezeigt werden können. Alle anderen Fehler werden vom Schiedsrichter ausgesprochen.