

# Faustball - Spielregeln

Gültig ab 1. April 2017

## Faustball ist ein Mannschaftssport

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 2 m Höhe für Herren und 1.90 m für Damen durch ein Netz oder Band bzw. Leine in zwei Hälften geteilt ist, spielen 2 Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander.

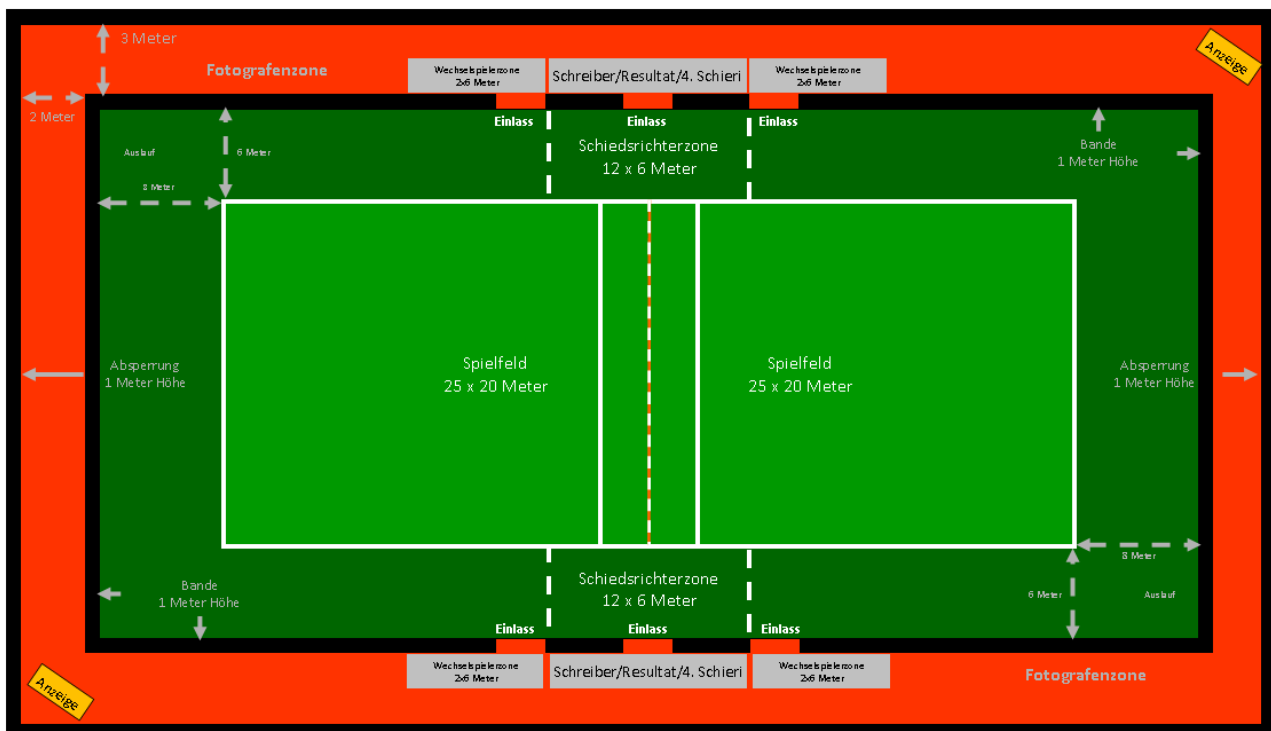
Jede Mannschaft hat das Ziel, den Ball so über das Netz (Band/Leine) zu schlagen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Ein Spielgang wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Fehler macht oder eine sonstige Spielunterbrechung vorliegt.

Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Vorteil mit einem Gutball gewertet.

Sieger des Spieles ist die Mannschaft, die beim Spiel nach Sätzen 2, aber höchstens 5 Sätze gewonnen hat, beim Spiel nach Zeit die meisten Gutbälle erzielt hat.

## Spielfeld



## SPIELREGELN

Die Spielregeln gelten grundsätzlich sowohl für das **Spiel im Feld** als auch für das **Spiel in der Halle**. Durch die Halle bedingte Änderungen und Ergänzungen sind gesondert gekennzeichnet. Sonderregelungen für den Nachwuchsbereich sind im Anhang festgehalten.

### 1 Spielfeld und Geräte

- 1.1 Das Spielfeld ist ein durch Grenzlinien markiertes Rechteck von 50 m Länge und 20 m Breite. Der Boden soll eine ebene und waagerechte Rasenfläche sein.

Flutlichtspiele sind gestattet.

#### **Halle**

*Die Spielfeldgröße beträgt 40 m x 20 m.*

*Es bleibt den Mitgliedsverbänden überlassen, für ihren Spielbetrieb verkleinerte Feldgrößen zuzulassen.*

- 1.1.1 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Mannschaftsfelder (Felder) geteilt. Gleichlaufend zur Mittellinie wird 3 m entfernt in jedem Feld eine Angabelinie gezogen.

- 1.1.2 Grenz- und Angabelinien sowie die Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören zum Feld, die Mittellinie gehört beiden Feldern gemeinsam.

Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Feld.

#### **Halle**

*Jede Berührung der Seitenwände durch den Ball ist ein Fehler.*

*Die gesamte Hallendecke gehört bei Ballaufnahme und Zuspiel zum Feld; ein Ball, der sie berührt, darf weitergespielt werden. Berührung bei der Angabe oder beim Rückschlag ist ein Fehler der ausführenden Mannschaft.*

*Sämtliche Halleneinrichtungen, die nicht entfernt werden können, gehören entweder zu den Seitenwänden oder zur Hallendecke.*

- 1.1.3 Die Linien dürfen nicht schmaler als 8 cm (5 cm bei Hallenspielen) und nicht breiter als 12 cm sein.

- 1.2 Über zwei im Schnittpunkt von Mittellinie und beiden Seitenlinien senkrecht und frei stehenden Pfosten ist in 2 m Höhe für Herren und 1.90 m für Damen, straff gespannt:

- ein **Netz** mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3-6 cm, oder
- ein **Band** mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3-6 cm, oder
- eine 5-8 mm starke **Rundleine**.

Zugelassen sind nur Netze (Bänder/Leinen), die durch eine Hell-/Dunkelfärbung in gleichen Abständen von 15-20 cm gut sichtbar sind.

#### **Halle**

*Wenn keine freistehenden Pfosten aufgestellt werden können, ist deren Verankerung auf dem Boden oder an der Wand erlaubt.*

*Können die Pfosten nicht im Schnittpunkt von Mittellinie und Seitenlinien angebracht werden, so muss die über diesen Punkten liegende Netz-(Band-/Leinen-)Begrenzung durch sog. Ersatzpfosten (Sprungständer, eingefügte Begrenzungsstäbe u.Ä.) sichtbar gemacht werden.*

*Berührungen der Verankerung oder eines außerhalb des Schnittpunktes befindlichen Pfostens durch den Ball oder den Spieler ist kein Fehler.*

*Netz-(Band-/Leinen-)Verlängerungen gelten als Verankerungen; Berührung durch den Ball oder den Spieler ist deshalb kein Fehler.*

*Das Berühren der über der Höhe von 2 m bzw. 1.90 m liegenden Pfostenteile durch den Ball oder den Spieler ist ein Fehler.*

- 1.3 Zuschauer, benachbarte Spielfelder und andere Hindernisse müssen 6 m von den Seiten- und 8 m von den Hinterlinien entfernt sein. Der Auslauf ist durch unterbrochene Linien auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren.

**Halle**

*Der Auslauf muss an den Seitenlinien mindestens 0.50 m, an den Hinterlinien mindestens 1 m betragen.*

- 1.4 Der Faustball ist ein luftgefüllter Hohlball in weißer Grundfarbe mit maximal 20 % - auf mehrere Kleinflächen aufgeteilte - Farbfläche, der gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein muss.

Bei Beginn jedes Spieles betragen sein

- Gewicht	350	-	370	Gramm	(Herren)
	320	-	340	Gramm	(Damen)
- Umfang	65	-	68	cm	
- Luftdruck	0,55	-	0,70	Bar	

Für Bälle, die bei internationalen Spielen und in den jeweils höchsten Spielklassen der Mitgliedsverbände verwendet werden, legt das Präsidium der International Fistball Association zusätzliche Kriterien fest.

- 1.5 Vor dem Spiel nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor. Der Mannschaftsführer, der beim Losen gewinnt, wählt

- das Feld oder
- den Ball und damit die erste Angabe.

Der Gegner entscheidet innerhalb der ihm verbliebenen Möglichkeit.

- 1.6 Jede Mannschaft stellt für das Spiel mindestens einen regelgerechten Ball. Der Schiedsrichter prüft vor Spielbeginn alle vorgelegten Bälle.

Die Bälle, mit denen nicht gespielt wird, bleiben unter seiner Kontrolle.

- 1.6.1 Legt eine Mannschaft vor Spielbeginn keinen Ball vor, so hat sie die Ballwahl für das gesamte Spiel verwirkt.

- 1.6.2 Legen beide Mannschaften vor Spielbeginn keinen spielfähigen Ball vor, so findet das Spiel nicht statt. Über Strafmaßnahmen entscheidet die Spielleitung.

- 1.6.3 Während einer Spielzeit kann der Schiedsrichter einen vor Spielbeginn geprüften weiteren Ball ins Spiel bringen, wenn der Ball nicht unmittelbar und zur sofortigen Fortsetzung des Spieles zurückgebracht wird, verloren geht oder die Spielfähigkeit verliert.

- 1.6.4 Hat die Mannschaft mit Ballwahl mehrere Bälle aufgelegt, wird das Spiel sofort mit einem dieser Bälle fortgesetzt. Ein Rücktausch ist in diesem Fall nicht möglich.

Hat die Mannschaft mit Ballwahl nur einen Ball aufgelegt, wird das Spiel sofort mit einem Ball des Gegners so lange fortgesetzt, bis ihr Ball wieder regelgerecht ins Spiel gebracht werden kann.

- 1.6.5 Hat eine Mannschaft den Ball des Gegners gewählt, so hat sie auch die weiteren vorgelegten Bälle des Gegners gewählt.

Mit den weiteren Bällen des Gegners wird weitergespielt, sofern der erste Ball nicht unmittelbar und zur sofortigen Fortsetzung des Spieles zurückgebracht wird, verloren geht oder die Spielfähigkeit verliert. Ein Rücktausch ist in diesem Fall nicht möglich.

- 1.7 Die International Fistball Association kann für internationale, der jeweilige Mitgliedsverband für nationale Begegnungen bestimmte Balltypen, Bälle, Netze, Bänder, Leinen zulassen bzw. vorschreiben.

**Anmerkung**

Die Mitgliedsverbände dürfen für den Spielbetrieb der Damen, der Senioren und des Nachwuchses Abweichungen hinsichtlich der Spielfeldgröße, der Netz-(Band-/Leinen-)Höhe und des Ballgewichtes zulassen.

## 2 Mannschaft

2.1 Zu einer Mannschaft gehören 5 Spieler und **5 Auswechselspieler**. Sie werden von ihrem ersten Eintritt ins Spiel an fester Mannschaftsteil. Es haben wenigstens 4 Spieler zu spielen, die sich bis Ende des Spieles auf 5 ergänzen dürfen.

2.1.1 Unter den **10** Spielern darf beliebig ausgewechselt werden.

2.1.2 Ergänzung und Auswechslung dürfen von der angehenden Mannschaft nur nach einem Spielgang und vorheriger Meldung beim Schiedsrichter erfolgen.

Eine Ergänzung oder die Auswechslung (Eintritt und Verlassen) hat in der Höhe der eigenen Angabelinie zu erfolgen.

Beide Mannschaften dürfen ergänzen oder auswechseln, wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat.

Erfolgt Ergänzung oder Auswechslung ohne Meldung beim Schiedsrichter oder befinden sich mehr als 5 Spieler im Feld, bricht der Schiedsrichter den Spielgang ab und entscheidet auf Gutball für den Gegner.

Meldet die Mannschaft, die nicht das Angaberecht hat, eine Ergänzung/Auswechslung an, hat der Schiedsrichter vor Beginn des neuen Spielganges die Ergänzung/Auswechslung zu unterbinden.

2.1.3 Ergänzung oder Auswechslung haben ohne Verzögerung zu erfolgen.

2.2 Einer der Spieler ist Mannschaftsführer und als solcher namhaft und mit einer entsprechenden Armbinde kenntlich zu machen. Er ist der alleinige Sprecher der Mannschaft während des Spieles und sorgt vor und nach dem Spiel für den Spielgruß.

2.2.1 Der Mannschaftsführer bleibt auch nach seiner Auswechslung in seinem Amt, es sei denn, er muss wegen Verletzung oder Feldverweis den Platz verlassen. Die Mannschaft bestimmt dann einen neuen Mannschaftsführer.

2.3 Zu Wettspielen hat jede Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung anzutreten.

2.3.1 Oberbekleidung mit langen oder kurzen Ärmeln gilt als einheitlich.

2.3.2 Das Spielen in langen Hosen ist grundsätzlich nicht gestattet.

Es kann von der International Fistball Association oder von den einzelnen Mitgliedsverbänden unter der Voraussetzung zugelassen werden, dass alle Spieler einer Mannschaft in Form und Farbe einheitliche Hosen tragen.

2.3.3 Schuhe mit Metalldornen (Spikes) sind verboten.

## 3 Spieldauer

3.1 Es wird nach **Gewinnsätzen** gespielt.

3.1.1 Ein Spiel ist beendet, sobald eine Mannschaft 2, 3, 4 bzw. 5 Sätze gewonnen hat.

Die Anzahl der Gewinnsätze wird in der Ausschreibung oder im Reglement des entsprechenden Wettbewerbes festgelegt.

3.1.2 Ein Satz ist gewonnen, sobald eine Mannschaft **11 Gutbälle** bei einer Differenz von mindestens 2 Gutbällen erzielt hat; andernfalls wird sofort bis zu einer Balldifferenz von 2 Gutbällen weitergespielt.

Jeder Satz endet jedoch, wenn eine Mannschaft 15 Gutbälle erzielt hat (ggf. 15:14).

3.1.3 Nach dem ersten Satz wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

3.1.4 Vor einem notwendig werdenden Entscheidungssatz wird neu gelost. Sobald eine Mannschaft 6 Gutbälle erzielt hat, wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

3.1.5 Zwischen den einzelnen Sätzen beträgt die Pause höchstens 2 Minuten.

Nach jeweils vier Sätzen beträgt die Pause höchstens 10 Minuten.

**3.1.6** Durchführungsbestimmungen für Feldwechsel: Die Spieler verlassen das Spielfeld in der eigenen Spielhälfte unmittelbar nach Satzende, wechseln die Seiten und betreten die neue Spielhälfte erst nach Anweisung (Pfiff) des Schiedsrichters.

**Ausnahme:** Ersatzspieler, die sich unmittelbar auf einen Einsatz vorbereiten, dürfen das Spielfeld zur Spielvorbereitung verwenden.

### **1. Anmerkung**

Die International Fistball Association und die Mitgliedsverbände können in ihrem Spielbetrieb das Spielen nach Sätzen zeitlich begrenzen.

Dabei gelten die Ziffern 3.1-3.1.5 mit folgenden Ergänzungen:

**3.2** Jeder Satz endet jedoch nach **10 Minuten**, auch wenn die Balldifferenz nur 1 Gutball beträgt.

**3.2.1** Nach unentschiedenem Ausgang eines Satzes wird weitergespielt, bis eine Mannschaft zwei weitere Gutbälle erzielt hat:

- Fällt das Ende des Satzes durch die Zeitbegrenzung in einen laufenden Spielgang, so wird das Spiel unterbrochen und die letzte Angabe wiederholt.
- Fällt das Ende des Satzes durch die Zeitbegrenzung mit dem Ende des Spielganges zusammen, so hat diejenige Mannschaft das Angaberecht, die den letzten Fehler gemacht hat.

**3.2.2** Beginn und Ende eines Satzes mit Zeitbegrenzung werden akustisch angezeigt. Jeder Satz endet nach Auszählen der letzten 5 Spielsekunden mit Beginn des Signals.

Durch Unterbrechungen oder Verzögerungen verlorene Zeit muss im gleichen Satz nachgespielt werden.

### **2. Anmerkung**

Die Mitgliedsverbände können in Ausnahmefällen in ihrem Spielbetrieb auch nach **Zeit** spielen. Dabei gilt:

**3.3** Die Spieldauer beträgt maximal 2 x 15 Minuten mit einer Halbzeitpause von höchstens 2 Minuten.

Durch Unterbrechungen oder Verzögerungen verlorene Zeit muss in der gleichen Halbzeit nachgespielt werden.

Beginn und Ende jeder Halbzeit werden akustisch angezeigt. Jede Halbzeit endet nach Auszählen der letzten 5 Spielsekunden mit Beginn des Signals.

Nach der Halbzeit wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

**3.3.1** Soll nach unentschiedenem Ausgang eine Entscheidung herbeigeführt werden, wird das Spiel verlängert:

**1. Verlängerung:** Auslösung nach Ziffer 1.5, Spieldauer 2 x 5 Minuten.

Bei erneutem Unentschieden folgt die

**2. Verlängerung:** Auslösung nach Ziffer 1.5, Spieldauer 2 x 5 Minuten. Bei erneutem Unentschieden wird bis zu einer Balldifferenz von 2 Gutbällen weitergespielt:

- Fällt das Ende dieser Spielzeit in einen laufenden Spielgang, so wird das Spiel unterbrochen und die letzte Angabe wiederholt.
- Fällt das Ende der Spielzeit mit dem Ende eines Spielganges zusammen, so hat diejenige Mannschaft das Angaberecht, die den letzten Fehler gemacht hat.

Zwischen den einzelnen Verlängerungen beträgt die Pause höchstens 2 Minuten. In den Verlängerungen gibt es keine Halbzeitpause.

**3.4** Bei Spielen nach 3.1 kann jede Mannschaft pro Satz eine Auszeit (Time out) von 30 Sekunden nach einem Spielgang und vorheriger Meldung beim Schiedsrichter nehmen.

**Die Spieler verlassen dafür das Spielfeld: Wenn nicht anders definiert, findet das Time-Out im seitlichen Auslauf auf der Seite des Referees statt.**

## **4 Spielgang**

- 4.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauf folgenden Fehler, dem Ende eines Satzes bzw. einer Halbzeit oder einer sonstigen Spielunterbrechung.
- 4.1.1 Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben. Nach einer sonstigen Spielunterbrechung wird die letzte Angabe wiederholt.

### **Anmerkung**

Unter "sonstiger Spielunterbrechung" ist jede Unterbrechung zu verstehen, die nicht durch einen Spielfehler nach den Regeln verursacht worden ist, also z.B. wegen Zuschauerbehinderung, Eindringen von Menschen oder Tieren ins Spielfeld, Tötlichkeiten unter Spielern u.Ä.

- 4.2 Gewertet werden nur Fehler während eines Spielganges (Ausnahme: Ziffer 10.2.1).
- 4.3 Berührung von Netz (Band/Leine) oder Pfosten während eines Spielganges durch Spieler oder Ball ist ein Fehler.
- 4.4 Jeder Ball, der während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die ihn zuletzt berührt hat.  
Wird der Ball außerhalb des Auslaufes von einem Nichtspieler aufgefangen, so gilt er als zu Boden gefallen; es ist Fehler gegen die Mannschaft zu geben, die ihn zuletzt berührt hat.  
Das Gleiche gilt bei Auffangen des Balles innerhalb des Auslaufs, wenn der Ball von der schlagberechtigten Mannschaft offensichtlich nicht mehr gespielt werden kann. Andernfalls gilt Auffangen als Behinderung.
- 4.5 Grundloses Betreten des Gegenfeldes von Spielern während eines Spielganges ist ein Fehler.

## **5 Schlag**

- 5.1 Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit der Faust oder dem Arm zu verstehen. Der Ball darf nicht geschoben werden.
- 5.2 Der Ball darf mit der Faust oder mit dem Arm nur einmal geschlagen werden.
- 5.3 Beim Schlag mit der Faust müssen die Fingerkuppen den Handteller berühren, der Daumen muss angelegt sein. Beim Schlag mit dem Arm darf die Hand geöffnet sein.

## **6 Angabe**

- 6.1 Die Angabe darf von jedem Spieler ausgeführt werden.
- 6.2 Zur Angabe muss der Anschläger den Ball aus seiner Hand sichtbar abwerfen und unmittelbar über das Netz (Band/Leine) schlagen.  
Die Angabe beginnt, wenn der Ball die Abwurfhand des Anschlägers verlassen hat **und endet mit dem Zeitpunkt des Treffens des Balles.**
- 6.2.1 Die Angabe ist gültig, wenn der Ball den Boden im Gegenfeld oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Gegner berührt.
- 6.3 Die Angabe darf im Laufen, Springen, Stehen oder Gehen erfolgen.  
Laufen und Springen sind jedoch nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt.  
Verlässt der Spieler im Zuge der Angabe mit dem Standbein den Boden, so muss die erste Bodenberührung vor der Angabelinie erfolgen.  
**Gleichzeitige Bodenberührung mit einem Bein vor und einem Bein hinter der Angabelinie ist nicht als Fehler zu werten.**  
Die Angabe im Stehen beinhaltet bereits die erste Bodenberührung, wenn die zweite Bodenberührung nicht durch das Standbein erfolgt.  
Eine Angabe aus dem Gehen führt zu einer Angabe im Stehen und ist daher nach Absatz 4 gültig.
- 6.3.1 Während der Angabe darf sich kein Spieler der angehenden Mannschaft im Gegenfeld befinden.

6.3.2 Die Angabelinie, der Raum zwischen Mittel- und Angabelinie und der Boden außerhalb des Spielfeldes dürfen vom Anschläger erst dann betreten werden, wenn seine erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt ist.

Nach einer Angabe im Springen ist eine gleichzeitige Bodenberührung mit einem Fuß vor der Angabelinie und mit einem Fuß auf oder hinter der Angabelinie als Fehler zu werten.

6.3.3 Der Anschläger darf mit einem Bein über die Angabe- oder Seitenlinie hinüberspreizen.

6.4 Die Angabe ist ohne Verzögerung zu beginnen und durchzuführen.

6.4.1 Wird eine begonnene Angabe nicht durchgeführt, weil der Ball nicht mehr geschlagen wird, ist dies ein Fehler.

## **7 Rückschlag und Zuspiel**

7.1 Der Ball darf in jedem Feld

- nur einmal von demselben Spieler,
- nur dreimal im Ganzen geschlagen werden,
- nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.

7.1.1 Schlagen zwei Spieler einer Mannschaft den Ball gleichzeitig, so gilt dies für zwei Schläge.

7.2 Der Ball ist gültig zurückgeschlagen, wenn er über das Netz (Band/Leine) hinweg geschlagen wird und darauf im Gegenfeld den Boden oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Gegner berührt.

7.2.1 Ein unter dem Netz (Band/Leine) durch unmittelbaren Schlag in den Luftraum des Gegenfeldes geschlagener Ball wird im Zeitpunkt des Unterschreitens des Netzes (Band/Leine) ungültig.

7.3 Das Schlagen im Gegenfeld über das Netz (Band/Leine) hinweg vom eigenen Feld aus ist erlaubt.

7.4 Zum Rückschlag ist eine Mannschaft auch dann berechtigt, wenn der aus dem Gegenfeld geschlagene oder der vom Boden im Gegenfeld weggesprungene Ball das Netz (Band/Leine) noch nicht überschritten hat.

7.5 Das Zurückspielen des Balles unter dem Netz (Band/Leine) ist gestattet, wenn er vom Boden des eigenen Feldes weg unter dem Netz (Band/Leine) durchgesprungen und noch nicht zu Boden gefallen ist.

7.5.1 Das Zurückspielen des Balles aus dem Gegenfeld über das Netz (Band/Leine) hinweg ins eigene Feld ist ein Fehler.

7.5.2 Ein Ball, der vom Boden weggesprungen und ohne Berührung durch die schlagberechtigte Mannschaft unter dem Netz (Band/Leine) ins Gegenfeld gelangt ist, darf vom Gegner nicht berührt werden, bevor er in dessen Feld zu Boden gefallen ist.

Diese Regel ist nicht anwendbar, wenn der Ball nach dem zweiten Schlag den Boden im eigenen Feld berührt hat.

7.6. Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block

- das Netz (Band/Leine),
- den Pfosten,
- die Mittellinie,
- oder fällt er außerhalb des Feldes zu Boden
- oder in direktem Flug unter dem Netz (Band/Leine) hindurch,

zählt dies nicht als Fehler.

Die letzte Angabe wird wiederholt.

### **Halle**

*Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block*

- die Decke,
- oder fällt er außerhalb des Feldes an die Wand,

*zählt dies ebenfalls nicht als Fehler.*

*Die letzte Angabe wird wiederholt.*

**Anmerkung**

Ein Block ist nur gegeben, wenn beide Spieler den Ball gleichzeitig oder – für den Schiedsrichter nicht erkennbar – extrem kurz hintereinander berühren.

- 7.6.1 Nach einem Block ist der erste Schlag für die Mannschaft, in deren Feld der Ball gelangt, und für ihren beteiligten Spieler nicht vergeben. Die Mannschaft hat das Recht auf drei weitere Ballberührungen.
- 7.7 Ist der Ball beim Versuch, ihn zuzuspielen oder zurückzuschlagen, über die Seiten- oder Hinterlinie des eigenen Feldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball darf sowohl einem Mitspieler zugespielt als auch unmittelbar über das Netz (Band/Leine) geschlagen werden.
- 7.8 Wird ein Spieler von einem Gegner behindert, so bringt das der behinderten Mannschaft einen Vorteil. Ist ein Spieler noch schlagberechtigt, so hat er stets Vorrang und darf auch im Gegenfeld nicht behindert werden.
- 7.8.1 Wird ein Spieler oder ein Spielvorgang durch Zuschauer, Spielrichter oder ein anderes Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder des Auslaufes behindert, so ist kein Fehler zu geben. Die letzte Angabe wird wiederholt. Behinderung durch die Schuld eigener Mitspieler, Auswechselspieler und Mannschaftsbetreuer ist ein Fehler der eigenen Mannschaft.

**8 Wertung**

- 8.1 Jeder Fehler wird als Gutball für die gegnerische Mannschaft gewertet.
- 8.2 Die erzielten Gutbälle werden für jede Mannschaft mit arabischen Ziffern in zeitlicher Reihenfolge im Spielbericht eingetragen.
- 8.2.1 Beispiel:

<b>A</b>	<b>1</b>		<b>2</b>	<b>3</b>					<b>4</b>	<b>5</b>		<b>6</b>	<b>7</b>			<b>8</b>	<b>9</b>		<b>10</b>	<b>11</b>	<b>A</b>	
<b>B</b>		<b>1</b>			<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>			<b>6</b>			<b>7</b>	<b>8</b>			<b>9</b>				<b>B</b>

**9 Spielrichter**

- 9.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter und ein Anschreiber zur Seite stehen.

**Halle**

*Die Mitgliedsverbände dürfen in ihrem Spielbetrieb zwei Schiedsrichter einsetzen.*

- 9.2 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Er kann durch die Linienrichter unterstützt werden.

Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

**Halle**

*Werden zwei Schiedsrichter eingesetzt, so entscheidet während des Spieles jeder Schiedsrichter über gesehene Fehler und ist dafür allein, ohne Rücksprache mit dem anderen Schiedsrichter, verantwortlich.*

- 9.2.1 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung, sorgt für die Richtigkeit des Spielberichtes und führt die Auslosung durch.

Beim Spiel nach Zeit sorgt er auch für die Zeitnahme. Die Zeitnahme kann auch zentral erfolgen; der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Feld verantwortlich.

**Halle**

*Werden zwei Schiedsrichter eingesetzt, so überzeugt sich nach Vereinbarung einer der beiden Schiedsrichter vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung, sorgt für die Richtigkeit des Spielberichtes und führt die Auslosung durch.*



- 9.2.2 Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abubrechen. Spielunterbrechungen, Nachspielzeiten und Vorteile werden deutlich sichtbares Betreten des Spielfeldes, Zuruf bzw. durch Pfiff angezeigt.  
Beim Spiel nach Zeit werden von ihm auch Beginn und Ende der Halbzeiten angezeigt.  
Die Dauer der Nachspielzeit ist unmittelbar nach dem Spielgang (Unterbrechung) oder der Spielverzögerung bekannt zu geben.
- 9.2.3 Jeden Gutball und den Grund dafür gibt er bekannt.  
Gleichzeitig zeigt er in Richtung der Mannschaft, die den Gutball erzielt hat.  
Entscheidet er auf Wiederholung der letzten Angabe, zeigt er in Richtung beider Mannschaften.  
Er sorgt für richtige Buchung durch den Anschreiber und für eine laufende Ansage oder Anzeige des Spielstandes.
- 9.2.4 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spieles außerhalb des Spielfeldes auf; Ausnahme siehe Ziffer 9.2.2.
- 9.2.5 Nach dem Spiel gibt er das Ergebnis bekannt.  
Die Richtigkeit der Eintragungen im Spielbericht ist vom Schiedsrichter, Anschreiber und beiden Mannschaftsführern durch Unterschrift zu bestätigen.
- 9.3 Die Linienrichter haben ihren Stand an den Endpunkten der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie. Sie unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spieles. Linienfehler (Ausbälle) zeigen sie durch Erheben einer Fahne oder eines Armes an.
- 9.4 Der Anschreiber hat seinen Platz in der Nähe des Schiedsrichters und bucht für beide Mannschaften die gewonnenen Gutbälle.
- 10 Strafen**
- 10.1 Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter das Recht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen zu verhängen:
- Verwarnung (gelbe Karte),
  - Zeitstrafe (gelbe und rote Karte) Ausschluss im laufenden Spiel, bis beide Mannschaften zusammen 10 Gutbälle erzielt haben.
  - Feldverweis (rote Karte).
- 10.1.1 Ein zeitweilig ausgeschlossener Spieler darf während dieser Zeit nicht ersetzt werden.  
Hat die von einem Ausschluss betroffene Mannschaft nach dem Spielgang, welcher der Beendigung der Zeitstrafe folgt, kein Angaberecht, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, um gemäß Ziffer 2.1.2 Abs. 3 das Ergänzen zu ermöglichen.  
Wird bei noch laufender Zeitstrafe ein weiterer Spieler zeitweilig ausgeschlossen oder des Feldes verwiesen, so ist das Spiel abubrechen.
- 10.1.2 Ein Spieler, der in einem Spiel Feldverweis erhalten hat, darf in diesem Spiel nicht ersetzt werden.
- 10.1.3 Trainer und Mannschaftsbetreuer können bei unsportlichem Verhalten mit der Verwarnung (gelbe Karte) oder Feldverweis (rote Karte) bestraft werden.
- 10.2 Bei der ersten Spielverzögerung (Ziffer 2.1.3 oder 6.4) verwarnt der Schiedsrichter die Mannschaft. Die Verwarnung ist gegenüber dem Mannschaftsführer auszusprechen.
- 10.2.1 Bei allen weiteren Spielverzögerungen gibt der Schiedsrichter einen Gutball für den Gegner ("Strafball").
- 10.2.2 Beim Spiel nach Zeit ist die Zeit aller Spielverzögerungen nachzuspielen.

## **Anhang** **Spielregeln für den Nachwuchsbereich**

### **Grundsatz**

Die Spielregeln gelten grundsätzlich auch für den gesamten Nachwuchsbereich. Sonderregelungen sind in der nachstehenden Übersicht *kursiv* gekennzeichnet.

<b>Altersklasse (*)</b>	<b>Spielfeld (m)</b>	<b>(Band-/Leinen- Netzhöhe (m)</b>	<b>Ballgewicht (Gramm)</b>	<b>Ball- berührungen</b>	<b>Luftdruck (bar)</b>
U21 Männer	50 x 20	2.00	350 - 370	3	0.55 - 0.70
U21 Frauen	50 x 20	1.90	320 - 340	3	0.55 - 0.70
U18 männlich	50 x 20	2.00	350 - 370	3	0.55 - 0.70
U18 weiblich	50 x 20	1.90	320 - 340	3	0.55 - 0.70
U16 männlich	50 x 20	2.00	350 - 370	3	0.55 - 0.70
U16 weiblich	50 x 20	1.90	320 - 340	3	0.55 - 0.70
U14 männlich/weiblich	40 x 20	1.80	320 - 340	3	0.55 - 0.70
U12 männlich/weiblich	28 x 15	1.60	290 -320	4	0.40 - 0.60

\*) gemäß Spielordnung (IFSO), Ziffer 4.1.3

**Herausgeber: International Fistball Association (IFA)**  
**© Copyright and all rights reserved**  
(Kopien – auch Auszüge – erfordern die Genehmigung der IFA)

Beschlossen durch das Präsidium am 25. Februar 2017.