

WettkampfregeIn

Regeln und Richtlinien für das Schiedsgericht des Federfußballspiels

in der Fassung vom 1. Dezember 1995

(bearbeitet Dezember 2008 von Ingo Steinert)

(übersetzt aus dem Englischen von Axel Krüger)

- **Vorwort**

Federfußball ist ein chinesisches traditionelles Spiel, das aus dem Hochhalten des Federfußballs entwickelt wurde. Felder, Wettkampfregele und Techniken ähneln jeweils denen von Badminton, Volleyball und Fußball. Als Wettkampfspiel wird es auf einem durch ein Netz geteilten Feld gespielt. Was zum Spiel benötigt wird, ist simpel (nicht viel), und doch verbindet Federfußball Spiel, Übung und sportlichen Wettkampf und ist geeignet für jung und alt.

Die Regeln und Richtlinien für das Schiedsgericht und ihre Übersetzung ins Englische wurden von der State Commission for Sports and Physical Culture überprüft und genehmigt und vom People's Sports Publishing House veröffentlicht.

Die Übersetzung ins Englische wurde von den Professoren Zhang Guifen, Liu Tianshi und Wang Jun gemäß den Anweisungen der Chinese Shuttlecock Association vorgenommen.

Inhalt

- Kapitel 1: Feld, Ausrüstung und Ausstattung
 - Regel 1: Das Feld
 - Regel 2: Das Netz
 - Regel 3: Der Federfußball

Inhalt

- Kapitel 2: Die Mannschaften
 - Regel 4: Zusammensetzung einer Mannschaft
 - Regel 5: Positionen der Spieler im Feld
 - Regel 6: Trainer und Spielführer
 - Regel 7: Bekleidung

Inhalt

- Kapitel 3: Regelwerk für das Spiel
 - Regel 8: Zahl der Sätze und Seitenwahl
 - Regel 9: Auszeit
 - Regel 10: Auswechslungen
 - Regel 11: Unterbrechung zwischen den Sätzen
 - Regel 12: Angabe
 - Regel 13: Rotation nach Wechsel der Angabe
 - Regel 14: Anzahl der Ballberührungen im Spiel
 - Regel 15: Ball im Netz
 - Regel 16: Netzberührung
 - Regel 17: Übertreten/Überfassen
 - Regel 18: Ausball und Unterbrechung
 - Regel 19: Zählweise
 - Regel 20: Entscheidung und Widerspruch

Inhalt

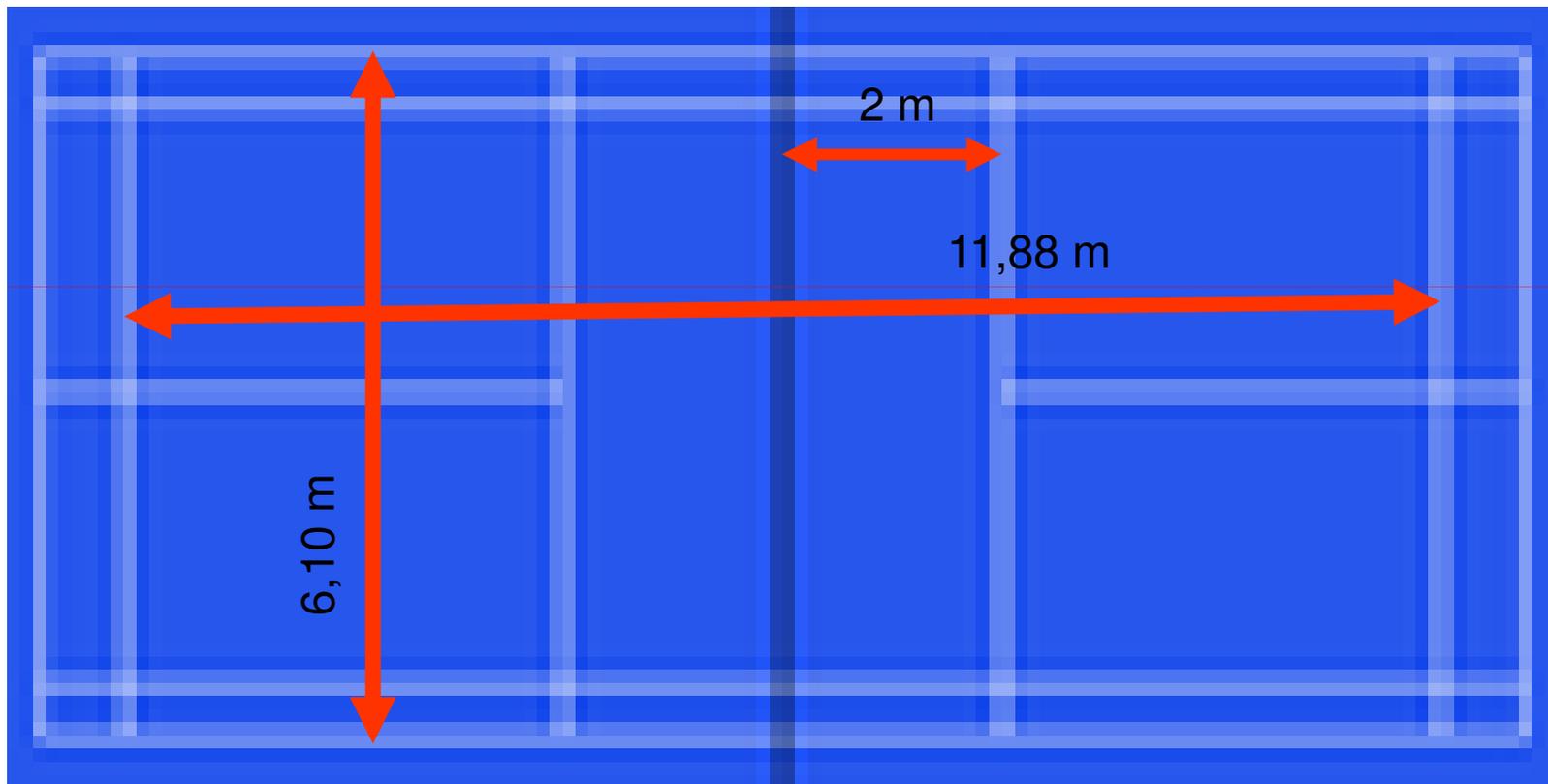
- Kapitel 4: Schiedsgericht
 - Regel 21: Auswahl des Schiedsgerichts
 - Regel 22: Positionen der Schiedsrichter sowie weiterer Mitglieder des Schiedsgerichts
 - Regel 23: Verantwortlichkeiten des Schiedsgerichts

Kapitel 1: Feld, Ausrüstung und Ausstattung

1. Das Feld

- *Fläche*: Das Wettkampfspielfeld ist rechteckig, **11,88 m** lang und **6,10 m** breit.
- Entspricht dem Badmintonfeld:
 - Aber es gilt bei allen Disziplinen:
Das Feld ist **breit und kurz** (siehe Abbildung)
- Um das Feld herum sollten mindestens 2 m, sowie darüber 6 m freier Raum ohne Hindernisse sein.

Abmessungen

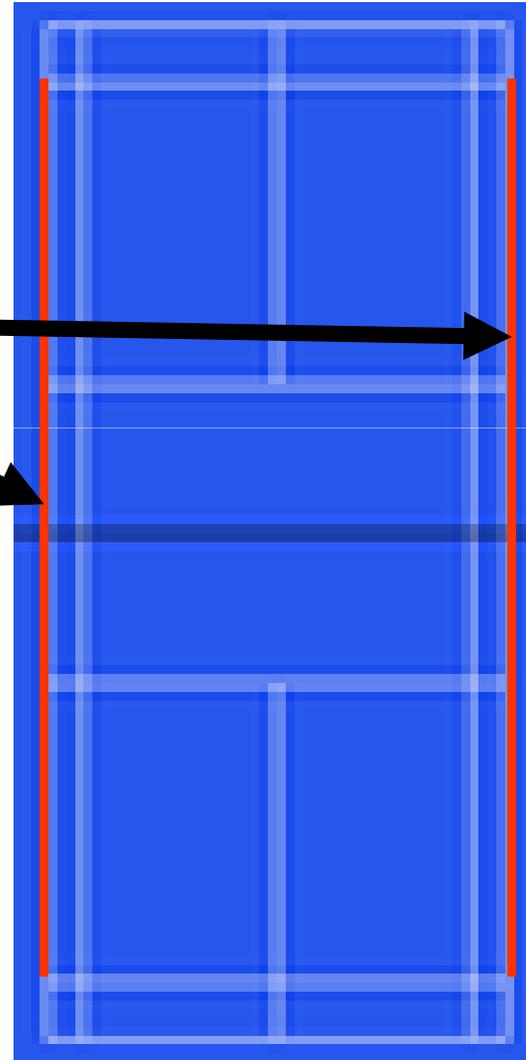


Linien

- müssen klar eingezeichnet sein
- müssen 4 Zentimeter breit sein und gehören zum Feld
- es gibt:
 - Seitenlinien
 - Grundlinien
 - Mittellinie
 - Begrenzungslinien

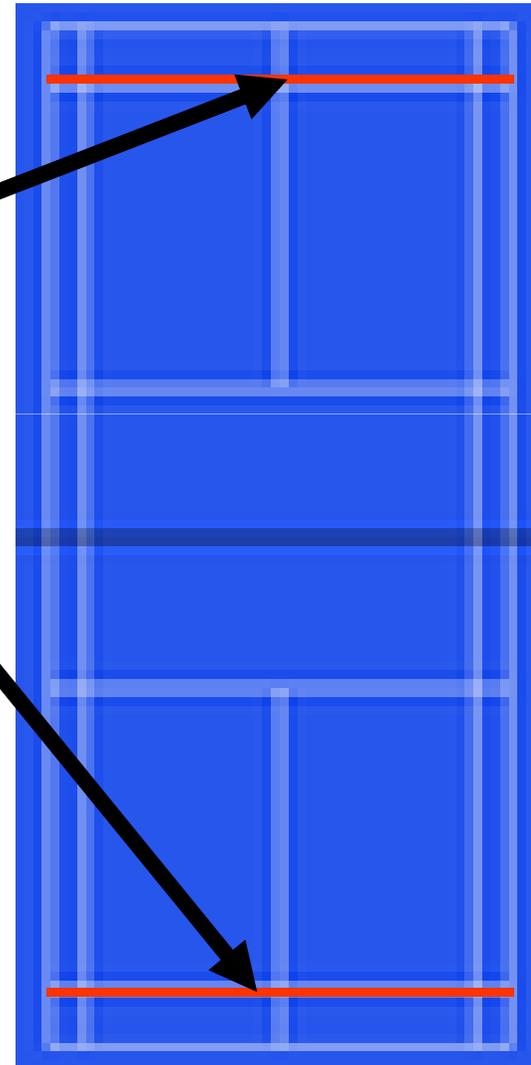
Seitenlinien

- Linien, die das Feld seitlich begrenzen
 - hier rot eingefärbt



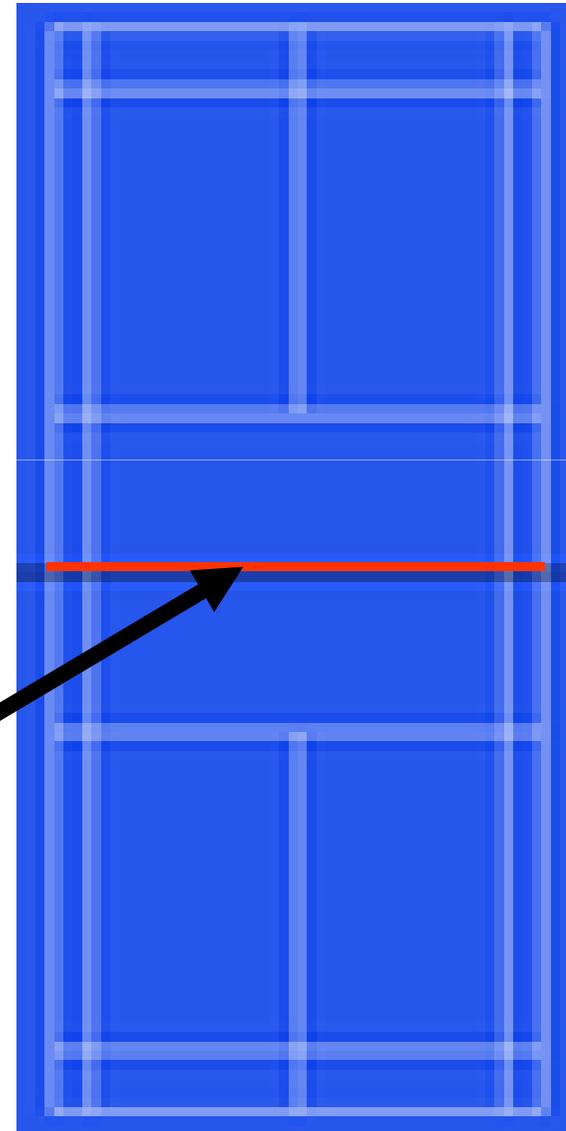
Grundlinien

- bilden den hinteren Abschluss des Feldes
 - hier rot eingefärbt



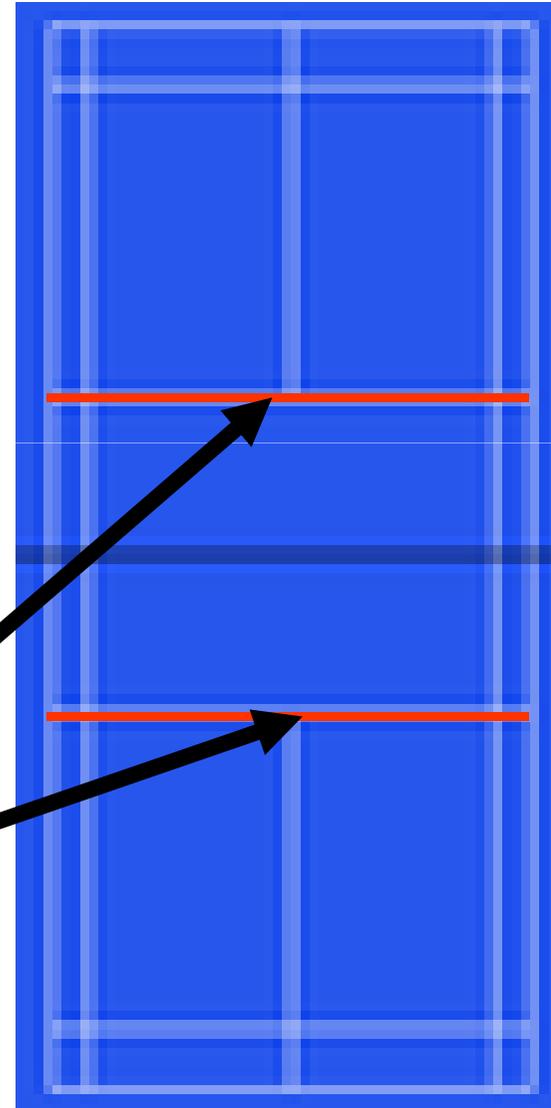
Mittellinie

- verbindet die mittleren Punkte der beiden Seitenlinien
- trennt das Feld in zwei gleich große Hälften
- verläuft unterhalb des Netzes
- ist oft auf dem Badmintonfeld nicht eingezeichnet
 - hier rot eingefärbt



Begrenzungslinien

- verlaufen parallel zur Mittellinie
- Abstand zum Netz/Mittellinie 2m
- sie gehören zu der Fläche, in der Spieler nicht stehen oder abspringen dürfen, wenn sie den Ball mit dem Kopf über das Netz spielen
 - hier rot eingefärbt

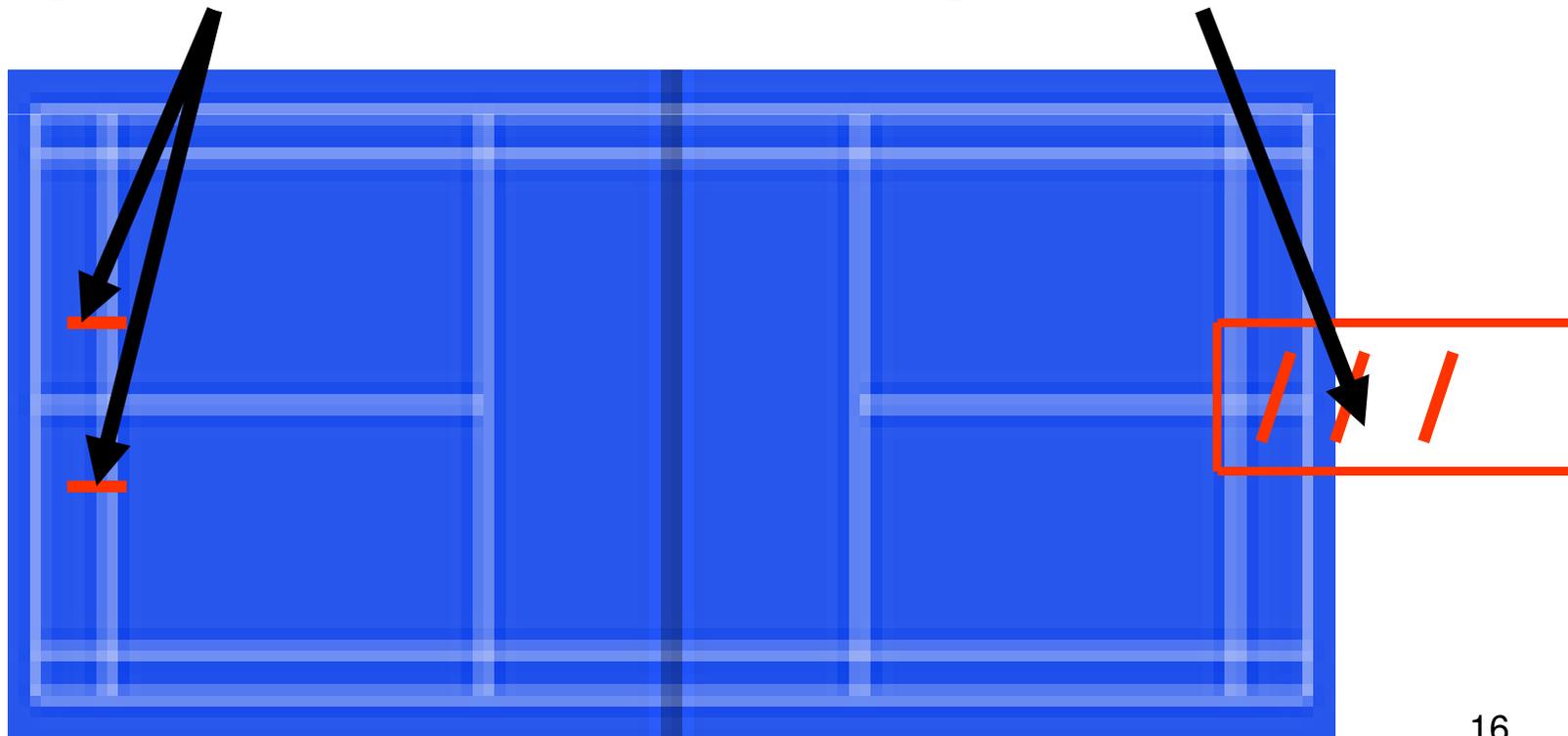


Angabenraum

- hinter den Grundlinien wird in einem Abstand von 1m vom jeweiligen Mittelpunkt der Grundlinie je eine Linie von 20cm Länge senkrecht zur Grundlinie eingezeichnet
- sie heißen Angabenraumlinien und gehören nicht zum Angabenraum, begrenzen diesen aber zur Seite
- Die Grundlinie bildet die Grenze nach vorn, nach hinten ist der Angabenraum unbegrenzt

Angabenraum

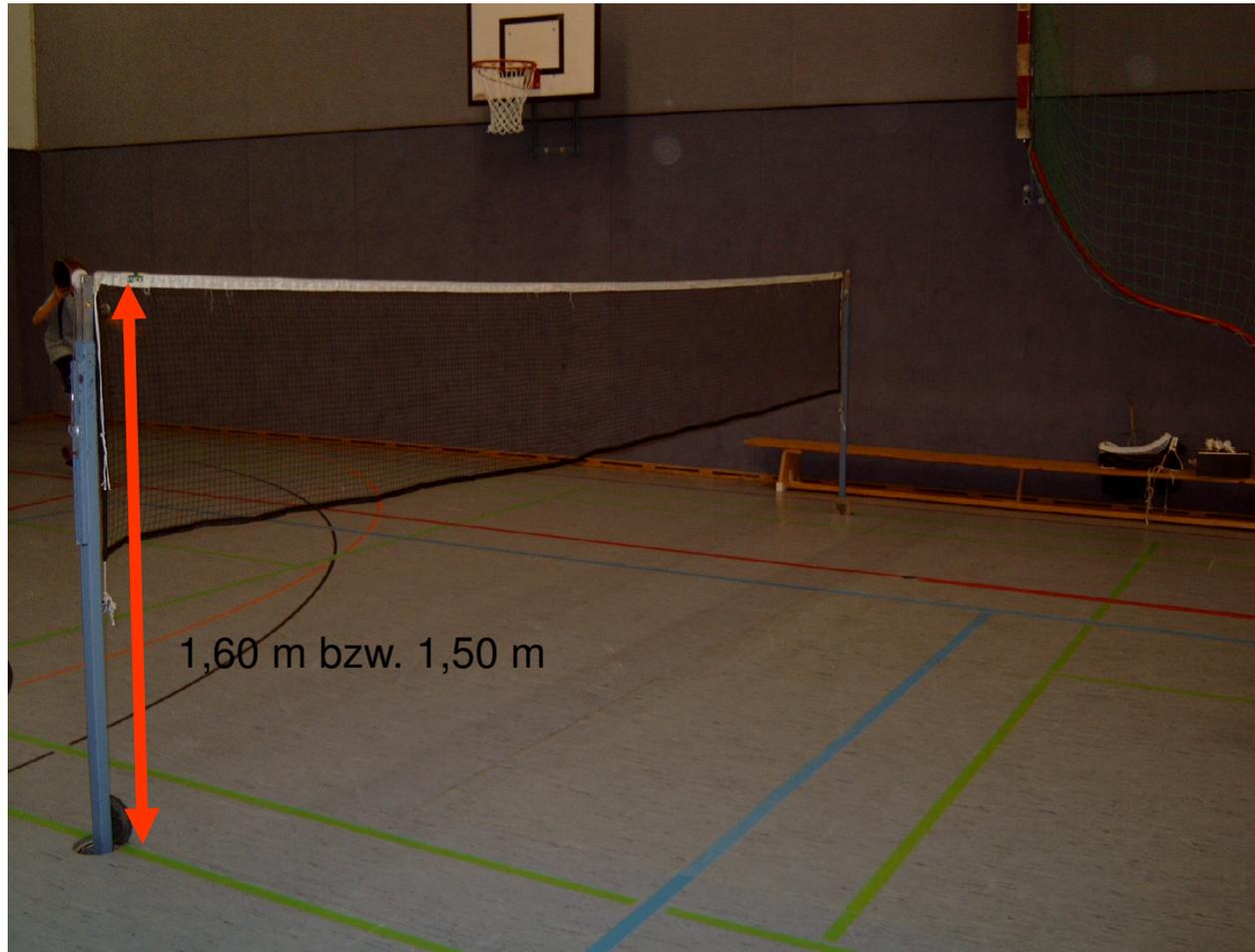
- meist fehlen die vier Angabenraumlinien auf dem Badmintonfeld
- Angabenraumlinien und Angabenraum



2. Das Netz

- *Form*: Das Netz ist 7 m lang und 76 cm breit. Die Maschen sind quadratisch, 1,5-2 cm groß.
- *Höhe*: Die Oberkante des Netzes am Netzpfeosten ist vom Boden aus, senkrecht gemessen,
 - bei Herren Wettspielen **1,60 m**
 - bei Damen Wettspielen **1,50 m**
- *Position*: Das Netz wird zwischen 2 Pfeosten über der Mittellinie aufgehängt.

Höhe des Netzes

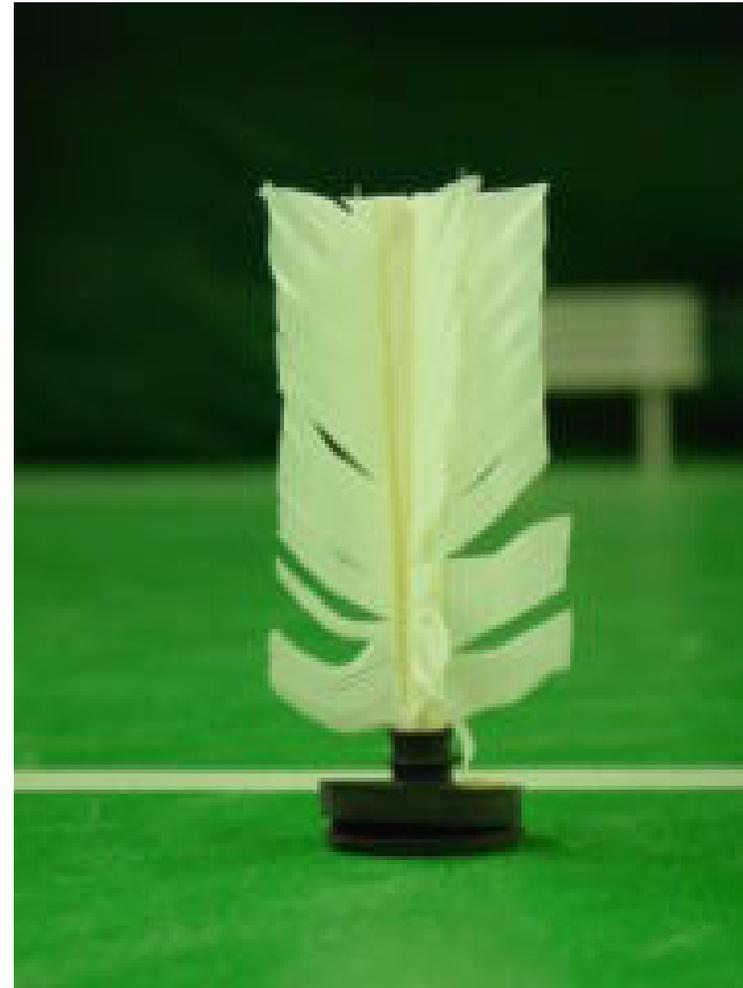


Antennen

- An den Außenseiten des Netzes sollte ein biegsamer Stab von 1,20 m Länge und 1 cm Durchmesser gebunden werden.
- Diese beiden Stäbe werden Antennen genannt.
- Sie sollen aus Glasfiber oder ähnlichem Material sein und die Oberkante des Netzes um **44 cm** überragen.

3. Der Ball

- Der Federfußball besteht aus zwei Teilen: Einem Federteil und einem schwarzen Gummifuß. Der Federteil besteht aus vier halbierten und kreuzförmig zusammengeschnürten Gänsefedern, die in eine Halterung auf der schwarzen Gummischeibe eingeklebt werden. Der runde, 4 cm im Durchmesser und 1,5 cm in der Höhe messende Gummifuß besteht aus zwei Gummischeiben, die durch die Gummihalterung für die Federn zusammengehalten werden. Dabei ist die obere Gummischeibe lose auf die untere gelegt und wird nur durch Karton- oder Zeitungspapier-Ringe von dieser getrennt.
- Die Höhe des gesamten Balls beträgt rund 15 cm, das Gewicht ist ca. 15 Gramm.



Kapitel 2: Die Mannschaften

4. Zusammensetzung einer Mannschaft

- Eine Wettkampfmannschaft besteht aus max. 6 Spielern, 3 davon befinden sich auf dem Feld.
- Es muss ein Spielführer bestimmt werden.
- Vor Spielbeginn müssen alle Namen der Spieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.
- Wer nicht vor Spielbeginn auf dem Bogen steht, darf nicht eingesetzt werden, aber alle, die auf dem Bogen eingetragen sind, gelten auch als eingesetzt.

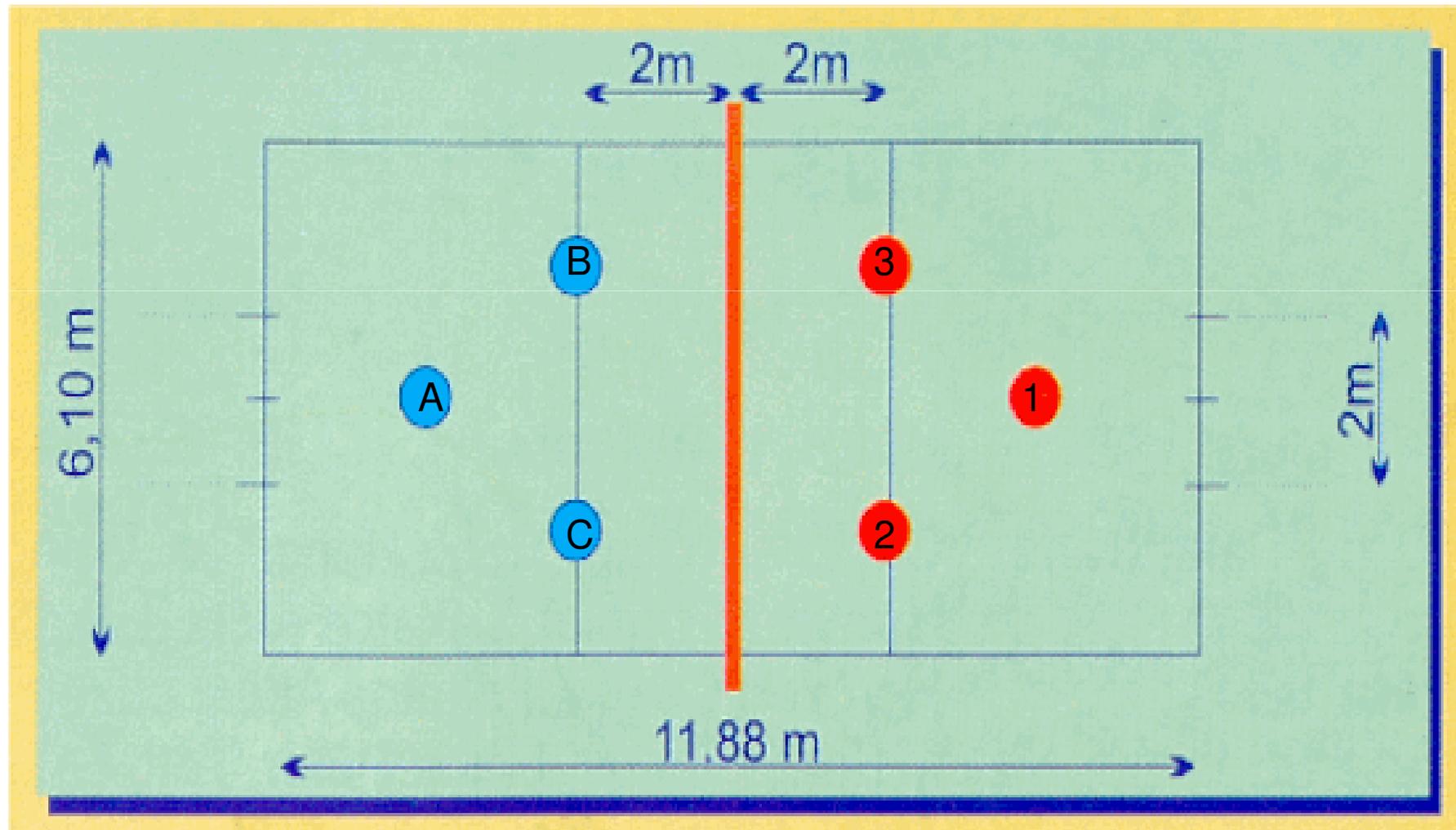
Doppel/Einzel

- Ein Doppel besteht aus max. zwei Spielern, die auch gleichzeitig auf dem Feld sein müssen.
- Beim Einzelwettkampf treten die Spieler einzeln gegeneinander an.

5. Positionierung im Feld

- Die Spieler einer Mannschaft positionieren sich in Form eines Dreiecks: zwei Spieler in Netznähe und ein Spieler im hinteren Spielfeldbereich bzw. bei der Angabe im Angaberaum.
- Vor jedem Satzbeginn muss die Grundposition jeder Mannschaft notiert werden.
- Die Reihenfolge bei der Rotation muss beibehalten werden und kann erst im neuen Satz verändert werden.

Grundposition Mannschaftsspiel



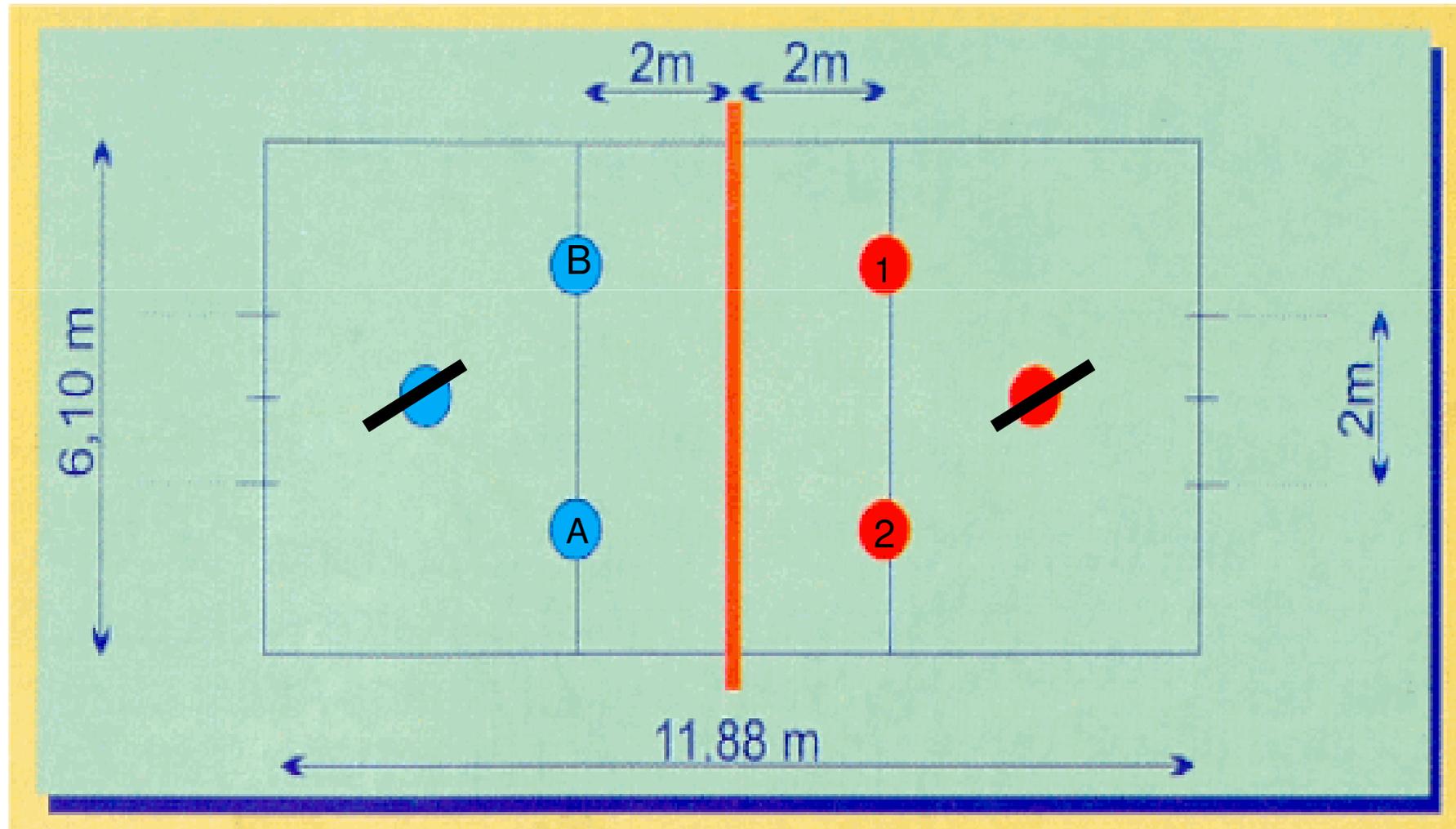
Angabenabfolge

- Die Mannschaft mit Angabe zu Satzbeginn bekommt die Buchstaben A bis C
- Positionen bei der Angabe
Spieler B und C müssen sich bei der Angabe vor dem angegebenden Spieler A befinden. Die Entfernung zwischen ihnen darf nicht weniger als 2 Meter betragen. Nach der Angabe können die Spieler ihre Positionen in ihrer eigenen Hälfte frei verändern.
- A schlägt auf 1 auf, danach 3 auf A
C auf 3, dann 2 auf C
B auf 2, dann 1 auf B

Doppel

- Die Spieler eines Doppels positionieren sich auf einer Linie parallel zum Netz bzw. ein Spieler bei der Angabe im Angaberaum.

Grundposition Doppelspiel



Angabenabfolge

- Das Doppel mit Angabe zu Satzbeginn bekommt die Buchstaben A und B
- Positionen bei der Angabe
Spieler B muss sich bei der Angabe vor dem angegebenden Spieler A befinden. Nach der Angabe können die Spieler ihre Positionen in ihrer eigenen Hälfte frei verändern.
- Abfolge:
 - A, 1, B, 2, A, ... usw.

6. Trainer und Spielführer

- Wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet, haben Trainer oder Spielführer das Recht, um eine Auszeit oder eine Auswechslung zu bitten. Während einer Auszeit darf der Trainer von außerhalb des Spielfelds Anweisungen geben, aber nicht das Spielfeld betreten.
- Während des Spiels hat der Spielführer das Recht, den Schiedsrichter zu fragen oder um eine Erklärung zu bitten, aber er hat der letzten Entscheidung des Schiedsrichters Folge leisten.

7. Bekleidung

- Die Spieler sollten einheitliche Sportkleidung und Schuhe tragen oder die Schuhe, die speziell für Federfußball gefertigt werden.
- In der **1. Bundesliga** haben alle Mannschaften in **einheitlichen Trikots und Hosen** anzutreten. In der **2. Bundesliga** haben alle Mannschaften in **einheitlichen Trikots** anzutreten. Bei Verstößen gegen diese Regelung wird ein Ordnungsgeld in Höhe von 5.- €, zahlbar an den DFfB, je Mannschaft und Ligaspieltag fällig.

Kapitel 3: Regelwerk für das Spiel

8. Zahl der Sätze und Seitenwahl

- Es wird auf zwei Gewinnsätze gespielt.
(Zum Gewinn einer Partie sind **2 Sätze mit 21 Punkten und eine Differenz von mindestens 2 Punkten** zur gegnerischen Mannschaft notwendig)
- Beide Seiten nehmen an der Seiten- und Angabenwahl vor dem Spiel teil. Nach dem ersten Satz werden Seite und Angabe gewechselt.
- Vor dem dritten und letzten Satz ruft der Schiedsrichter die Spielführer zur Seiten- und Angabenwahl. **Wenn eine Seite im dritten Satz 11 Punkte erzielt, müssen beide Mannschaften die Seiten wechseln.** Es dürfen keine Anweisungen von außerhalb gegeben und kein Wechsel in der Reihenfolge der Rotation vorgenommen werden. Nach einer Überprüfung durch den Punktenehmer hat die gleiche Mannschaft wie vor dem Seitenwechsel Angabe. Wenn dieser Seitenwechsel nicht rechtzeitig durchgeführt wird, muss er durchgeführt werden, sobald Schiedsrichter oder Mannschaftsführer es entdecken. An den erzielten Punkten wird nichts geändert.

9. Auszeit

- Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf der Spielführer den Schiedsrichter um eine Auszeit bitten.
- Während einer Auszeit darf der Trainer von der Seitenlinie aus Anweisungen geben, aber die Spieler dürfen das Feld nicht verlassen oder mit irgendjemandem außerhalb des Spielfelds sprechen. Leute außerhalb des Feldes dürfen das Feld nicht betreten.
- Während **jedes Satzes** darf jede Mannschaft um **zwei Auszeiten** bitten, jede Auszeit ist auf **30 Sekunden** begrenzt. Wenn eine Mannschaft um eine dritte Auszeit bittet, sollte sie mit Verlust des Angaberechts und mit einem Punkt zugunsten der Gegenseite bestraft werden.
- Die Mannschaft, die die Auszeit genommen hat, bestimmt nicht deren Länge. Die andere Mannschaft kann die Auszeit voll ausnutzen. Sollten beide Mannschaften vor Ablauf der 30 Sekunden wieder spielbereit sein, wird das Spiel fortgesetzt.

Auszeit



- Mit beiden Händen ein „ T “ bilden

10. Auswechslungen

- Wenn der Ball aus dem Spiel ist, dürfen Trainer oder Spielführer beim Schiedsrichter um eine Auswechslung nachsuchen. Während einer Auswechslung dürfen Personen außerhalb des Spielfeldes keine Anweisungen oder Ratschläge an die Spieler geben, und die Spieler dürfen das Feld nicht verlassen.
- Nur **drei Auswechslungen sind jeder Mannschaft während eines Satzes** erlaubt.
- Der Auswechslspieler muss am Punktnehmertisch bereitstehen, bevor er den Platz betritt. Die Auswechslung muss in **15 Sekunden** abgeschlossen sein; andernfalls wird der auswechselnden Seite eine Auszeit zuerkannt. Hat diese Seite schon zwei Auszeiten genommen, wird diese Mannschaft mit Angabenverlust und einem Punkt für die Gegenseite bestraft.
- Wenn Trainer / Spielführer um eine Auswechslung bittet, muss er dem Schiedsrichter die Nummern des ausgewechselten und des eingewechselten Spielers mitteilen.
- Wenn ein Spieler aus welchem Grund auch immer ausgeschlossen wird, kann er das Spiel nicht fortsetzen und muss ausgewechselt werden. Wenn die Mannschaft bereits drei Auswechslungen in diesem Satz vorgenommen hat oder kein Auswechslspieler außerhalb des Feldes zur Verfügung steht, wird die Mannschaft mit Satzverlust bestraft.
- Beim Doppel- und Einzelwettkampf gibt es keine Auswechslungen.

Spielerwechsel



- Beide Arme heben, Ellenbogen anwinkeln, Unterarme kreisen umeinander

11. Unterbrechung zwischen den Sätzen

- Zwischen dem Ende eines Satzes und dem Beginn des nächsten darf es eine Unterbrechung von höchstens **3 Minuten** geben, in der beide Mannschaften die Seiten wechseln, Auswechslungen vornehmen und in der der Punktenehmer die Nummern der Spieler aufschreibt. Die Trainer beider Mannschaften dürfen von außerhalb des Feldes Anweisungen geben, vorausgesetzt, sie unterbrechen nicht die oben aufgeführten Tätigkeiten.

12. Die Angabe

- 1. Angabe
- 2. Angabenfehler
- 3. Wenn die angegebene Mannschaft einen Fehler macht, verliert sie das Angabenrecht, die Gegenseite erhält einen Punkt und führt die Angabe aus
- 4. Angabenwiederholung

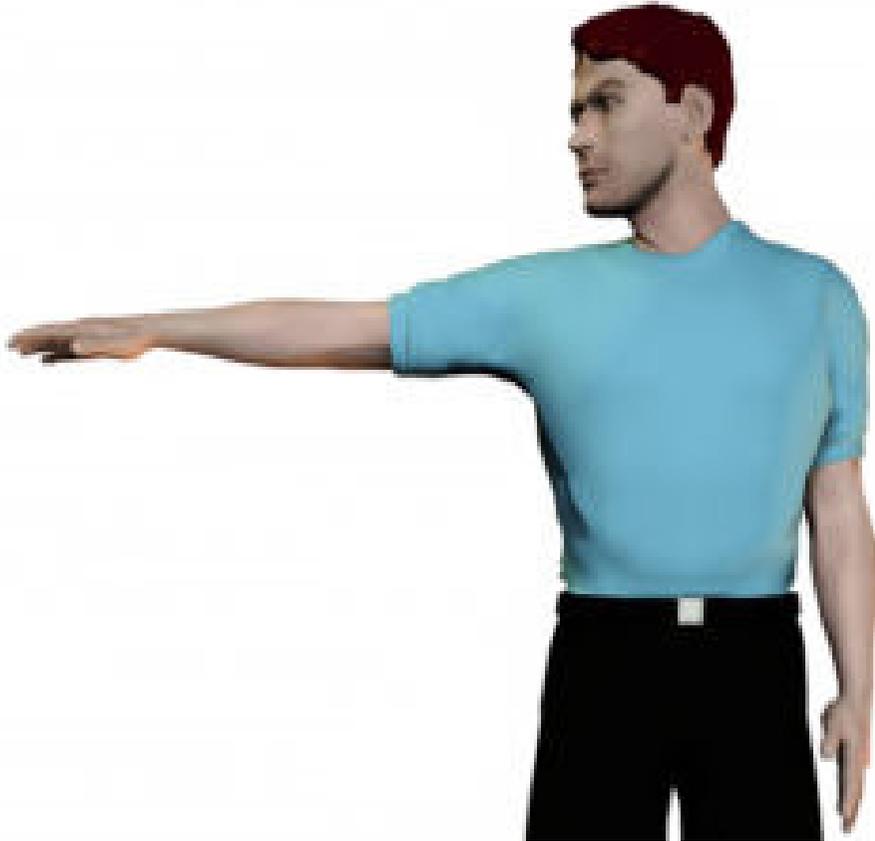
1. Die Angabe

- Der Angebende muss im eigenen Angaberaum stehen, den Ball auf der Handfläche halten, ihn hochwerfen und das Spiel eröffnen, indem der Ball mit dem Fuß in die gegnerische Hälfte geschossen wird. Er darf das Spielfeld nicht betreten, bis der Ball geschossen worden ist. Bei der Angabe dürfen die Spieler **Nr. 2 (B) und Nr. 3 (C) nichts machen, was der Gegenseite die Sicht nimmt**, andernfalls erhält die Gegenseite das Angaberecht und einen Punkt.
- Die Angabe kann frei in die gegnerische Hälfte geschossen werden, es gibt kein Angabefeld.

Die Angabe



Punktgewinn und/oder Angabe



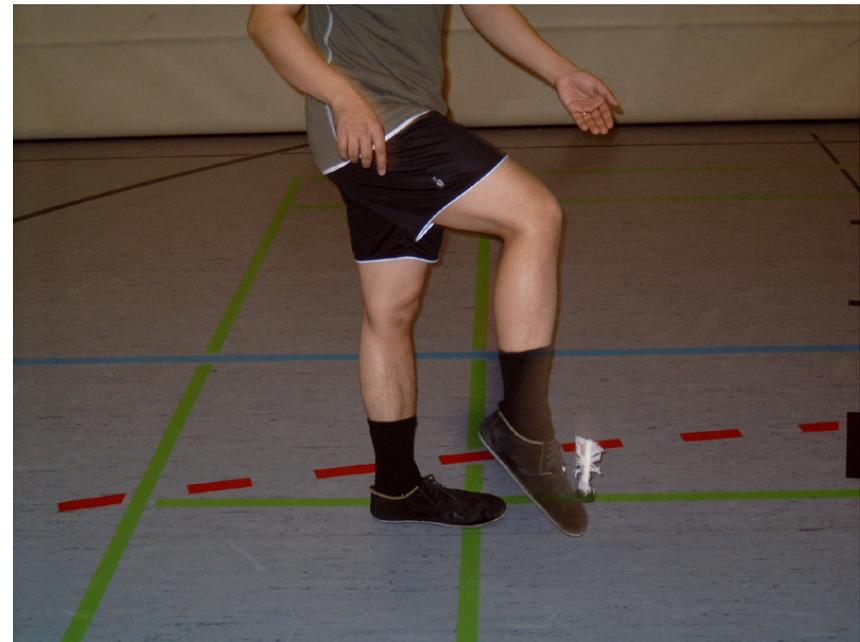
- Einen Arm waagerecht zur Seite heben, die Hand zeigt in Richtung der angehenden Mannschaft

2. Angabenfehler

- Es wäre ein Angabenfehler, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:
 - Der Angebende tritt auf die Grundlinie, die Linien des Angabenraumes oder deren Verlängerungen nach hinten.
 - Der Ball überquert das Netz nicht oder berührt Netz oder Antennen.
 - Der Ball unterquert das Netz.
 - Der Ball überquert das Netz jenseits der Antennen oder ihrer Verlängerungen nach oben.
 - Der Ball berührt einen Gegenstand oder einen Spieler der angehenden Seite, bevor er in die Hälfte der Gegenseite gelangt.
 - Der Ball geht ins Aus.
 - Die Angabe verzögert sich um mehr als 5 Sekunden.
 - Der Ball fällt zu Boden, nachdem der Schiedsrichter ein Pfeifensignal gegeben hat.

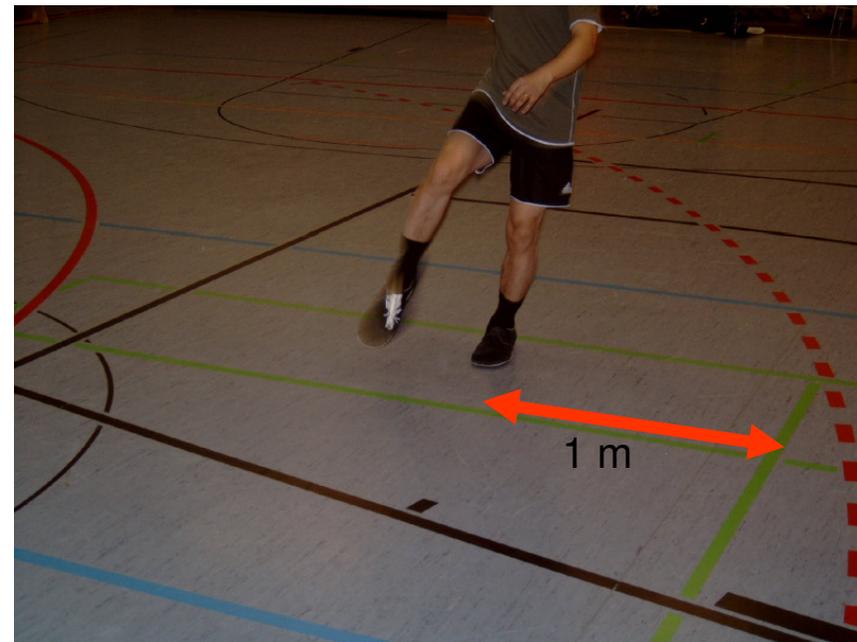
Angabenfehler (1)

- Angabenspieler steht mit einem Fuß auf der Grundlinie!



Angabenfehler (2)

- Angabenspieler steht außerhalb des Angabenraumes!



Angabefehler

- Einen Arm schräg nach vorn heben, Hand zeigt auf den Angabenraum



Ball überquert das Netz außerhalb der Antennen

- Zeigefinger einer Hand zeigt auf eine Antenne.



Ball berührt Hindernis/Gegenstand außerhalb des Spielfeldes



- Beide Arme heben,
Ellenbogen
anwinkeln,
Fingerspitzen
berühren sich vor der
Brust

Angabe ohne den Ball hochzuwerfen



- Einen Unterarm waagerecht heben, Handfläche zeigt nach oben, Unterarm auf und ab bewegen

Ball im Aus



- Beide Hände heben, winkende Bewegung über den Schultern nach hinten

Überschreitung der Fünf-Sekunden-Frist bei der Angabe



- Eine Hand heben,
fünf Finger
ausstrecken

Sichtbehinderung



- Kreuze die Arme mit angewinkelten Ellenbogen vor dem Kopf.

3. Wenn die angegebene Mannschaft einen Fehler macht, verliert sie das Angabenrecht, die Gegenseite erhält einen Punkt und führt die Angabe aus

4. Angabenwiederholung

- Die Angabe ist zu wiederholen, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:
 - Der Ball bleibt im **Netz hängen**, außer dass es bei der letzten Ballberührung passiert.
 - **Federn und Gummifuß** des Balls **trennen sich**, während der **Ball** im Spiel und **in** der **Luft** ist.
 - Die Angabe wird vor dem Pfeifensignal des Schiedsrichters vorgenommen.
 - Ein Gegenstand oder eine andere Person gelangt während des Spiels in das Spielfeld.

Ball bleibt im Netz hängen

- Angabenwiederholung außer, dass es bei der letzten Ballberührung passiert.
 - Ball muss auf der Seite des Netzes hängen bleiben, auf der sich die Mannschaft mit der letzten Ballberührung befindet, damit er aus dem Spiel ist.



Federn und Gummifuß des Balls trennen sich, während der Ball im Spiel und in der Luft ist.

- Angabenwiederholung
- Ball wird ersetzt
- **Keine Punkte**



Federn und Gummifuß des Balls sind angerissen, aber nicht getrennt

- **Keine** Angabenwiederholung
- Ball wird ersetzt
- **Punkte** werden gewertet



Nicht-Spieler betritt das Spielfeld



- Hand zeigt auf Seiten- oder Grundlinie, Hand auf und ab bewegen

Wiederholung der Angabe



- Beide Arme heben, Ellenbogen anwinkeln, Daumen zeigen nach oben

13. Rotation nach Wechsel der Angabe

- Wenn eine Seite das Angabenrecht gewinnt, müssen die Spieler im Uhrzeigersinn auf die nächste Position rotieren. Der Spieler auf Position Nr. 1 (A) führt die Angabe aus.
- Vor dem Beginn des nächsten Satzes darf eine Mannschaft die Reihenfolge der Rotation verändern. Die Mannschaft füllt die Positionskarte aus und gibt diese dem Punktnehmer.

Falsche Reihenfolge bei der Angabe

- Falls der Schiedsrichter nach der Angabe entdeckt, dass der **falsche Spieler** die Angabe vorgenommen hat, wird die angegebene Mannschaft mit **Verlust des Angabenrechts** bestraft. Außerdem muss diese Seite wieder die **korrekten Positionen einnehmen**. Wenn die Mannschaft schon Punkte erzielt hat, muss der Schiedsrichter die **Punkte streichen**.

Aufstellungsfehler innerhalb einer Mannschaft



- Zeigefinger beschreibt vor der Brust eine Kreisbewegung gegen den Uhrzeigersinn

14. Anzahl der Ballberührungen im Spiel

- Bevor der Ball in die gegnerische Hälfte geschossen wird, darf ihn **eine Mannschaft/ein Doppel** nicht mehr als **viermal** durch die drei/zwei Spieler **berühren**.
(**Einzel** nicht mehr als **2 Berührungen**)
- Jeder Spieler darf den Ball **zweimal hintereinander** berühren.
- Aktive Ballberührungen mit Arm oder Hand sind verboten.
- Der Ball darf nicht offensichtlich auf irgendeinem Körperteil der Spieler angehalten werden.
- Jeder Verstoß gegen jeden Punkt in Regel 14 muss als Foul gewertet und mit einem Punkt und Angabenrecht für die Gegenseite bestraft werden.

Fünf Ballkontakte einer Mannschaft



- Eine Hand heben und fünf Finger austrecken.

Drei Balkkontakte eines Spielers

- Eine Hand heben und drei Finger austrecken.

Doppelkontakt



- Einen Arm waagerecht heben, Unterarm zeigt nach oben, Zeigefinger und Mittelfinger ausstrecken

Hand- oder Armberührung



- Einen Arm diagonal nach vorne strecken, Arm mit der anderen Hand berühren

Führen des Balles



- Einen Unterarm langsam heben, Handfläche zeigt nach oben

15. Ball im Netz (Netzberührung)

- Es ist kein Foul, wenn der Ball während des Spiels das Netz zwischen den Antennen berührt (Ausnahme: bei der Angabe), aber es ist ein Foul, wenn er die Antennen berührt.
- Netzberührung ist kein Foul
- Antennenberührung ist Foul

Ball überquert das Netz außerhalb der Antennen



- Zeigefinger einer Hand zeigt auf eine Antenne.
- Handzeichen hier für **Antennenberührung des Balles**

16. Netzberührung eines Spielers

- Es ist ein Foul, wenn irgendein Körperteil der Spieler das Netz zwischen den Antennen berührt.
(Ausnahme: Der Ball ist aus dem Spiel)
- Nachdem der Ball getroffen wurde, ist eine Berührung der Antennen, des Netzes außerhalb der Antennen, der Netzpfeiler, der Schnüre oder irgendwelcher anderer Gegenstände nicht als Foul anzusehen.

Netzberührung eines Spielers



- Mit einer Hand die Netzkante berühren oder das Netz auf der Seite derjenigen Mannschaft berühren, die das Netz berührt hat

17. Übertreten/Überfassen

- Eine Ballberührung über dem Netz ist ein Foul.
- Kein Körperteil der Spieler darf während des Spiels in den Raum über der gegnerischen Hälfte gelangen.
- Wenn ein Spieler mit dem Kopf angreift, muss er den Angriff hinter der Begrenzungslinie beginnen, wobei er zwischen Begrenzungslinie und Mittellinie wieder aufkommen darf.
- Während des Spiels darf kein Körperteil der Spieler außer den Füßen die Mittellinie berühren, wobei die Füße die Mittellinie nicht komplett überqueren dürfen.

Spieler hat das Netz überschritten (Überfassen)



- Einen Unterarm quer über das Netz halten, Handfläche zeigt nach unten

Spieler hat das Netz unterschritten



- Einen Unterarm quer unter das Netz halten, Handfläche zeigt nach oben

Spieler betritt die gegnerische Spielhälfte (Übertreten)

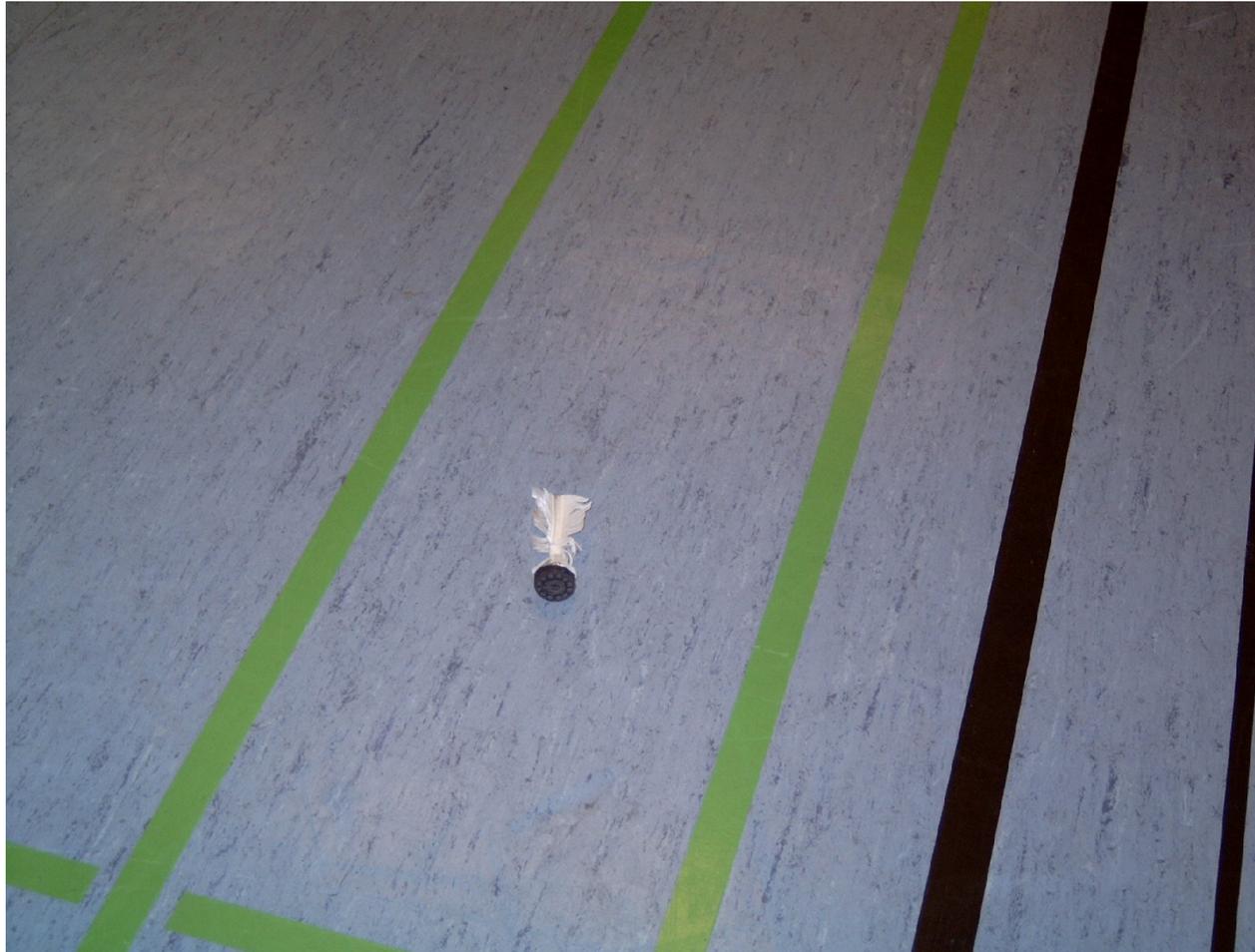


- Zeigefinger einer Hand zeigt auf die Mittellinie

18. Ball aus dem Spiel und Unterbrechung

- Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er den Boden berührt oder ein Foul geschieht.
- Unterbrechung des Spiels:
Der Schiedsrichter muss das Spiel mit einem Pfeifensignal unterbrechen, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:
 - Gegenstände oder Personen gelangen auf das Spielfeld.
 - Beschädigte Einrichtungen werden ersetzt.
 - Einem Spieler widerfährt ein Unfall.

Ball landet innerhalb des Feldes

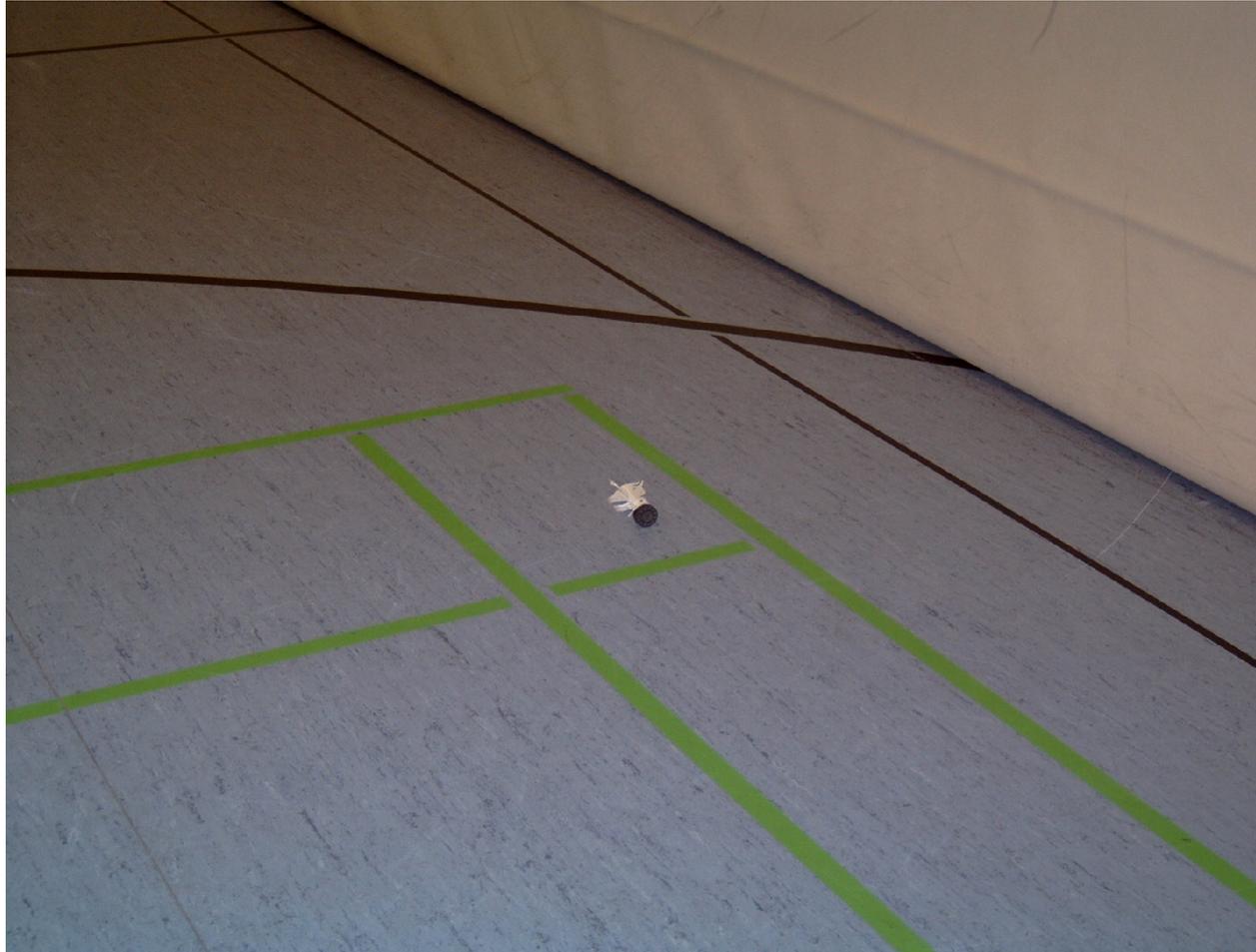


Ball innerhalb des Spielfeldes



- Einen Arm diagonal nach unten strecken, Hand in Verlängerung des Armes

Ball landet im Aus



Ball im Aus



- Beide Hände heben, winkende Bewegung über den Schultern nach hinten

Ball im Aus nach Körperberührung eines Spielers

-



- Einen Unterarm heben, Finger zeigen nach oben, Handfläche zeigt nach hinten. Mit der anderen Hand über die Finger reiben.

Nicht-Spieler betritt das Spielfeld



- Hand zeigt auf Seiten- oder Grundlinie, Hand auf und ab bewegen

19. Zählweise

- Wenn die nicht angegebene Mannschaft ein Foul begeht, wird der gegnerischen Mannschaft ein Punkt gutgeschrieben. Wenn die angegebene Mannschaft ein Foul begeht, erhält die gegnerische Mannschaft das Angabenrecht und den Punkt.
- Eine Mannschaft gewinnt den Satz, wenn sie 21 Punkte erzielt und einen Vorsprung von wenigstens 2 Punkten vor der gegnerischen Mannschaft hat. Steht es 20:20, wird das Spiel fortgeführt, bis eine Mannschaft den Satz mit 2 Punkten Vorsprung gewinnt.

20. Entscheidung und Widerspruch

- Die Entscheidung des Schiedsrichters während eines Spiels ist endgültig.
- Nur der Spielführer darf um eine Erklärung für eine Strafe nachsuchen. Der Schiedsrichter muss sofort antworten.
- Die Mannschaft, die nicht mit der Entscheidung des Schiedsrichters einverstanden ist und einen Widerspruch einlegen wird, muss dem Schiedsrichter während des Spiels gehorchen. Der Widerspruch darf in geschriebener Form nach dem Spiel dem Gesamt-Schiedsgericht (Ligawart) übergeben werden. Auch der Schiedsrichter sollte einen Bericht an das Gesamt-Schiedsgericht übergeben.

Kapitel 4: Schiedsgericht

- Regel 21: Auswahl des Schiedsgerichts
- Regel 22: Positionen der Schiedsrichter sowie weiterer Mitglieder des Schiedsgerichts
- Regel 23: Verantwortlichkeiten des Schiedsgerichts

21. Auswahl des Schiedsgerichts

- Das Schiedsgericht setzt sich aus folgenden Personen zusammen:
 - 1 Schiedsrichter
 - 1 Netzschiedsrichter
 - 1 Schreiber
 - 1 Zähler
 - 2 Linienrichter

22. Positionen der Schiedsrichter sowie weiterer Mitglieder des Schiedsgerichts

- Der Schiedsrichter steht erhöht (z.B. auf einem kleinen Kasten) an einem Ende des Netzes. Seine Augenhöhe sollte sich etwa 45 bis 50 cm über der Netzoberkante befinden.
- Der Netzschiedsrichter steht am anderen Ende des Netzes, außerhalb des Feldes mit dem Gesicht zum Schiedsrichter.
- Der Schreiber sitzt am Schreibertisch gegenüber des Schiedsrichters.
- Der Zähler sitzt neben dem Schreiber am Schreibertisch.
- Die beiden Linienrichter stehen jeweils an gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes, 1m außerhalb des Feldes. Jeder ist verantwortlich für eine Seiten- und eine Grundlinie, sowie einen Angabenraum.

23. Verantwortlichkeiten des Schiedsgerichts

1. Schiedsrichter
2. Netzschiedsrichter
3. Schreiber
4. Zähler
5. Linienrichter

1. Der Schiedsrichter (1)

- vertritt die offizielle Seite während des Spiels, alle Entscheidungen sind endgültig
- hat das Recht:
 - alle Probleme zu lösen, die sich während des Spiels ereignen, einschließlich derer, die nicht in den Regeln aufgeführt sind
 - eine Entscheidung anderer Mitglieder des Schiedsgerichts zu ändern, wenn er diese als falsch erachtet

1. Der Schiedsrichter (2)

- hat das Recht:
 - das Spiel zu unterbrechen und wieder zu eröffnen
- soll ein bestimmtes Handzeichen geben, um den Grund anzuzeigen, warum das Spiel durch einen Pfiff unterbrochen wurde und danach zeigen, welche Mannschaft Angabe hat

1. Der Schiedsrichter (3)

- soll eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen, wenn ein Spieler sich folgendes zu Schulden kommen lässt:
 - Verwarnung:
 - Fehlverhalten gegenüber dem Schiedsrichter
 - Fehlverhalten gegenüber der gegnerischen oder der eigenen Mannschaft
 - Gegnerische Spieler treten, schlagen, mit dem Kopf stoßen, auch der Versuch ist strafbar
 - Verlassen des Spielfeldes während einer Unterbrechung ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters

1. Der Schiedsrichter (4)

- soll eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen, wenn ein Spieler sich folgendes zu Schulden kommen lässt:
 - Disqualifikation:
 - Der Schiedsrichter sollte den Spieler disqualifizieren, der eines der oben genannten Fehlverhalten wiederholt oder begeht, nachdem eine Verwarnung ausgesprochen wurde.

Verwarnung und Disqualifikation



- Zeige die gelbe Karte zur Verwarnung oder die rote Karte zur Verwarnung und zum gleichzeitigen Ausschluss des Spielers vom Wettbewerb

1. Der Schiedsrichter (5)

- überprüft vor dem Spiel das Spielfeld, die Ausrüstung, zum Spiel gehörende Gegenstände, den Federfußball und die Sportbekleidung der Spieler
- ruft die Spielerführer zur Bestimmung von Angaberecht und Seitenwahl (Ermittlung durch Federfußballwurf) zu sich
- sorgt für die Aufwärmzeit der Mannschaften

Bestimmung des Angaberechts

- Ball hochwerfen
- Richtung der Federenden zeigt auf die Seite des Angabenspielers (Roter Pfeil zeigt die Richtung)



2. Der Netzschiedsrichter (1)

- soll:
 - den Schiedsrichter unterstützen und seinen Platz übernehmen, wenn dieser nicht in der Lage ist seine Aufgabe fortzusetzen
 - die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld überprüfen, auch in einem entscheidenden dritten Satz nach dem Seitenwechsel
 - entscheiden, ob ein Spieler übertritt oder die die Begrenzungslinie betreffende Regel verletzt

2. Der Netzschiedsrichter (2)

- soll entscheiden, ob der Ball auf seiner Seite das Netz oder die Antennen berührt oder das Netz außerhalb der Antennen und ihrer Verlängerung nach oben überquert
- nimmt bei einer Unterbrechung das Ersuchen von Trainer oder Spielführer um eine Auszeit oder eine Auswechslung entgegen
- hat die Verantwortung für Auszeiten und Auswechslungen

3. Der Schreiber (1)

- soll:
 - Namen und Trikotnummern der Spieler auf dem Spielberichtsbogen notieren
 - Trainer/Spielführer und Schiedsrichter bitten den Spielberichtsbogen zu unterschreiben
 - vor Satzbeginn die Reihenfolge bei der Rotation notieren (Mannschaft links des Schreibertisches soll in die linke Spalte des Bogens und umgekehrt)

3. Der Schreiber (2)

- soll:
 - den Spielstand
 - die Anzahl der Auszeiten und Auswechslungen
 - Fehler bei der Rotation
 - aufzeichnen
 - und den Netzrichter rechtzeitig informieren
 - den Mannschaften die Anzahl der genommenen Auszeiten mitteilen, wenn sie um eine Auszeit bitten

3. Der Schreiber (3)

- soll:
 - einen Seitenwechsel ansagen, wenn:
 - ein Satz beendet wird
 - eine Mannschaft in einem entscheidenden dritten Satz 11 Punkte erreicht hat
 - dem Schiedsrichter berichten, wenn eine Mannschaft während einer Unterbrechung um eine Auswechselung der eine Auszeit bittet

4. Der Zähler

- ist dafür verantwortlich:
 - während des Spiels den Spielstand auf einer Tafel anzuzeigen

5. Die Linienrichter

- sollen entscheiden:
 - ob ein Ball im Aus ist
 - ob ein Ball im Aus ist, nachdem er vom abwehrenden Spieler berührt wurde
 - ob der Ball das Netz außerhalb der Antennen oder ihren Verlängerungen nach oben überquert
 - ob der Angabenspieler auf die Grundlinie, die Angabensraumlinien oder deren Verlängerungen nach hinten tritt

Zeichen der Linienrichter

- Ball innerhalb des Spielfeldes aufgekommen
- Ball im Aus
- Angabenfehler
- Ball berührt Antenne oder überquert das Netz außerhalb der Antennen
- Ball im Aus, vorher von abwehrendem Spieler berührt

Ball innerhalb des Spielfeldes aufgekommen

- Fahne zeigt nach unten.

Ball im Aus

- Fahne heben.

Angabenfehler

- Mit der Fahne winken.
Andere Hand zeigt auf
den Angabenraum.

Ball berührt Antenne oder überquert das Netz außerhalb der Antennen

- Mit der Fahne winken.
Andere Hand zeigt auf
die Antenne.

Ball im Aus, vorher von abwehrendem Spieler berührt

- Fahne senkrecht vor
den Körper halten.
Mit der anderen Hand
über oberes Ende der
Fahne reiben.

Ergänzung Wettkampfregeln

Vier Ballberührungen innerhalb der Mannschaft (“im Kreis gespielt”)



- Eine Hand heben und vier Finger ausstrecken.
- Diese Regel ist aufgehoben und erfährt keine Berücksichtigung!

Begrüßung und Verabschiedung

- Zeitpunkte:
 - Spielbeginn
 - Satzbeginn
 - Satzende
 - Spielende

Spielbeginn

- Abfolge:
 - Startaufstellung an der Grundlinie
 - Verbeugung der Spieler
 - Begrüßung am Netz
(nur gegenüberstehende Spieler)

Satzbeginn

- Abfolge erster Satz:
 - wie Spielbeginn
- Abfolge zweiter/dritter Satz:
 - Startaufstellung an der Grundlinie
 - Verbeugung der Spieler
 - keine Begrüßung am Netz

Start Aufstellung



- Beide Arme waagerecht zur Seite ausstrecken, Handflächen zeigen Richtung Grundlinie

Verbeugung der Spieler



- Beide Arme mit angewinkelten Ellenbogen heben, Handflächen sind dem Kopf diagonal zugewandt

Begrüßung am Netz



- Beide Hände zeigen auf das Spielfeld, Handflächen sind parallel zum Netz und jeweils einer Netzseite zugewandt

Ende des Spiels oder des Satzes



- Arme kreuzen, Hände berühren gegenüberliegende Schultern

Satzende

- Abfolge letzter Satz:
 - wie Spielende
- Abfolge andere Sätze:
 - Startaufstellung an der Grundlinie
 - Verbeugung der Spieler
 - keine Verabschiedung am Netz

Spielende

- Abfolge:
 - Startaufstellung an der Grundlinie
 - Verbeugung der Spieler
 - Verabschiedung am Netz
(alle Spieler untereinander)