

# Spielregeln der Jugendfeuerwehr Landkreis Karlsruhe für Indiaca Turniere

- 1.) Teilnahmeberechtigt :** 1.1 Teilnahmeberechtigt sind alle Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren. Teilnehmer die jünger sind werden wie 10 jährige bewertet.  
1.2 **Der Stichtag für die Alterseinstufung der beim Turnier teilnehmenden Person ist der 31. Dezember des laufenden Jahres.**
- 2.) Anmeldung :** 2.1 Anmeldeschluß ist jeweils **14 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. Linie gehört zum Spielfeld
- 3.2 Altersgruppe I : Die Abmessungen betragen 5,50 m x 13,00 m
- |          |         |       |
|----------|---------|-------|
| Netzhöhe | Mitte   | 1,83m |
|          | Pfosten | 1,85m |
- Altersgruppe II: Die Abmessungen betragen 9,00m x 18,00m
- |          |         |       |
|----------|---------|-------|
| Netzhöhe | Mitte   | 2,40m |
|          | Pfosten | 2,45m |
- 4.) Altersklassifizierung :** 4.1 Gespielt wird in zwei Altersgruppen.
- Altersgruppe I: Kinder und Jugendliche mit einem Alter bis 13 Jahre
- Altersgruppe II : Jugendliche mit einem Alter bis 18 Jahre
- Für den Altersdurchschnitt werden die 5 ältesten Mannschaftsmitglieder gewertet.
- 4.2 2000 sind folgende Jahrgänge aufgerufen:
- |           |                 |
|-----------|-----------------|
| Gruppe I  | 1987 und jünger |
| Gruppe II | 1982 – 1986     |
- 5.) Das Spielgerät :** 5.1 Die Indiaca 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 Turnierindiaca. Für jedes Spiel werden neue Indiaca federn zur Verfügung gestellt.

- 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. Vorlage des Mitgliederausweis ist notwendig.
- 7.) Spielmodus :** 7.1 Gespielt wird auf mehreren Feldern. Je nach Mannschaftszahl wird in Gruppen- oder K.O. System gespielt. Zeitlimit pro Spiel ist 2 x 5 Minuten, wobei die endgültige Spielzeit erst nach Erstellung des Spielplanes festgelegt wird.
- 8.) Auslosung :** 8.1 Die Auslosung erfolgt über EDV.  
Eine Woche vor Turnierbeginn wird der Spielplan erstellt, und jeder teilnehmenden Jugendfeuerwehr zugesandt.
- 9.) Spielregeln :** 9.1 **Es gelten die Spielregeln der Jugendfeuerwehr Landkreis Karlsruhe**, bei Unstimmigkeiten können zusätzlich die Spielregeln des DSB 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 Indica 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 Indiacafeder so schlägt, daß sie im eigenen Feld den Boden berührt, unter dem Netz hindurchfliegt, einen Gegenstand berührt – dazu rechnen auch die Pfosten und Netzteile 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 Indiacafeder über dem Netz auf der Seite der Gegnemannschaft berührt, einen Gegenspieler durch das Hinausgreifen über das Netz behindert oder die Indiacafeder mit irgendeinem Teil seines Körpers, außer mit den Händen berührt;
  - d) wenn der Aufschlagspieler die Grundlinie übertritt bevor die Indiacafeder geschlagen ist, die Indiacafeder hochwirft, um sie im Flug zu schlagen, die Indiacafeder so schlägt, daß sie das Netz oder einen Spieler der eigenen Mannschaft berührt, eine unter b) aufgeführten Fehler begeht.
  - e) wenn ein Spieler mehr als einmal hintereinander schlägt, ohne daß die Indiacafeder dazwischen von einem anderen Spieler seiner Mannschaft geschlagen worden ist.
  - f) wenn eine Mannschaft mehr als drei Schläge braucht, um die Indiacafeder zurückzuschlagen.

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

- a) wenn die Indiacafeder auf dem Flug zur Gegenseite das Netz berührt oder beim Abprall vom Netz ins eigene Feld von der eigenen Mannschaft weitergespielt wird;
- b) wenn ein Spieler die Indiacafeder nicht mit der Innenfläche einer oder beider Hände spielt, sondern mit der Faust, den Fingerspitzen oder dem Handrücken schlägt oder weiterleitet;

**17.) Schiedsrichter :** 13.1 Es werden pro Spiel ein Schiedsrichterteam bestehend aus:  
1 Schiedsrichter, 2 Linienrichter, 1 Schreiber eingesetzt.  
Jede am Turnier teilnehmende Jugendfeuerwehr (nicht Mannschaft) hat einen Linienrichter zu stellen.