

Spielregeln Prellball

(Gültig ab 01.07.2017)

SPIELGEDANKE

Prellball ist ein Rückschlagspiel als Mannschaftsspiel ohne gegnerischen Körperkontakt.

Auf einem Spielfeld, das über der Mitte durch ein Netz in 40 cm Höhe geteilt ist, stehen sich zwei Mannschaften gegenüber.

Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern. Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den Ball mit der Faust oder dem Unterarm so auf den Boden des Eigenfeldes zu prellen, dass er über das Netz ins Gegenfeld gelangt. Dabei ist jeder Spieler bemüht, den Ball so zu spielen, dass dem Gegner die Annahme erschwert wird.

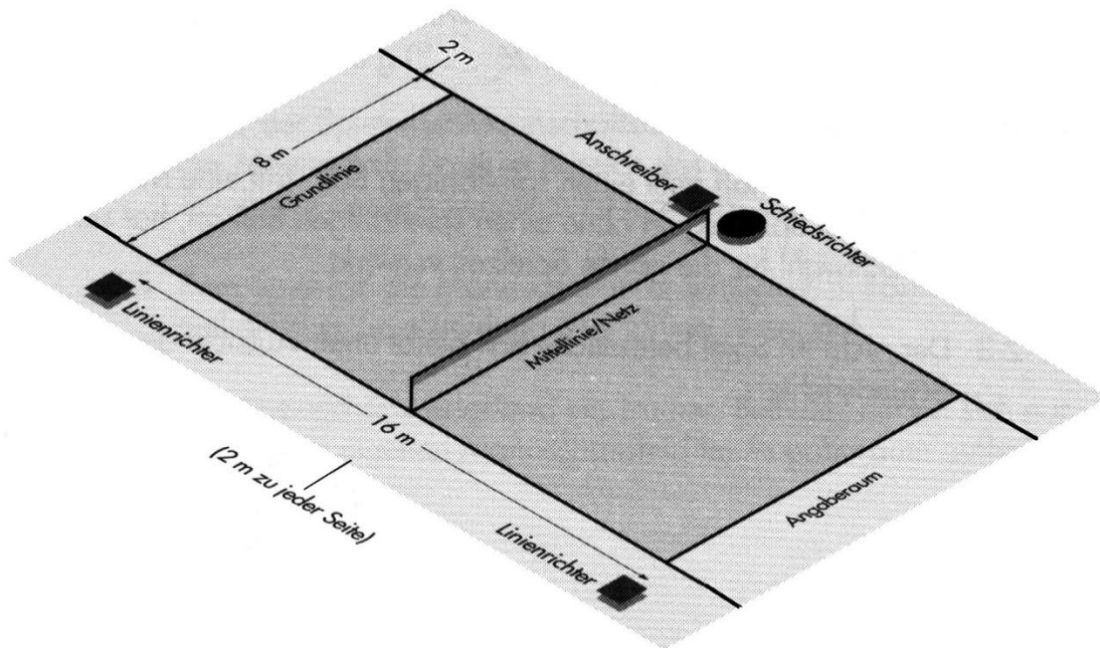
Jeder Spielgang beginnt mit einer Angabe und endet mit einem Fehler, sofern der Schiedsrichter nicht im Sinne der Regeln oder ein anderes Ereignis den Spielgang unterbricht.

Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft mit einem Punkt angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach der Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat.

In den nachfolgenden Spielregeln steht der Begriff Spieler sowohl für die weibliche wie auch männliche Form.

1. SPIELFELD

- 1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m Länge und 8 m Breite, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt sind.
 - 1.1.1 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Mannschaftsfelder (8 m x 8 m) geteilt. Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern gemeinsam.
 - 1.1.2 Sämtliche Linien sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren; sie müssen 3 cm bis 5 cm breit sein. Festhaftende ein- oder mehrfarbige Klebestreifen sind zulässig.
- 1.2 Zu jedem Mannschaftsfeld gehört ein Angaberaum, der durch die Grundlinie und die um 2 m verlängerten Seitenlinien begrenzt ist.
- 1.3 Über der Mittellinie befindet sich in 40 cm Höhe ein 4 cm bis 5 cm helldunkel gefärbtes Netz, das senkrecht über zwei in den Schnittpunkten von Mittellinie und Seitenlinie senkrecht freistehenden Ständern straff gespannt ist.
 - 1.3.1 Die beiden Höhenmesspunkte der Netzoberkante liegen jeweils 1 m von den beiden Ständerköpfen innerhalb des Spielfeldes.
 - 1.3.2 Anstelle des Netzes kann eine 3 mm - 5 mm starke Rundleine verwendet werden. Sie ist durch eine Helldunkelfärbung gut sichtbar zu machen.



2. BALL

- 2.1 Der Prellball ist ein einfarbiger Hohlball aus Leder oder Kunstleder. Er muss straff aufgepumpt und gleichmäßig rund sein. Bei Spielbeginn muss er ein Gewicht von 320 g bis 380 g und einen Umfang von 62 cm bis 68 cm haben. Die Oberfläche darf maximal aus acht Teilfeldern bestehen. Die Bezeichnung der Hersteller auf den Bällen ist gestattet, soweit sie das handelsübliche Maß nicht überschreitet.
- 2.1.1 Bei der weiblichen Jugend 11 bis 14 und jünger darf nur ein Ball gespielt werden, der ein Gewicht von 260 g bis 320 g und einen Umfang von 62 cm bis 68 cm hat. Eine farbliche Markierung der Bälle in blauer Farbe ist zulässig. In Einzelfällen entscheidet das Technische Komitee.
- 2.2 Jede Mannschaft stellt einen spielfähigen Ball. Tritt eine Mannschaft bei Spielbeginn ohne einen spielfähigen Ball an, hat sie die Ballwahl für die ganze Spielzeit verwirkt.
- 2.2.1 Ist kein spielfähiger Ball vorhanden, so entscheidet der Schiedsrichter über den Ersatzball.
- 2.3 Der nicht im Spiel befindliche Ball bleibt unter Aufsicht des Schiedsrichters.

3. MANNSCHAFT

- 3.1 Zu jeder Mannschaft gehören vier Spieler und zwei Auswechselspieler.
- 3.1.1 Bei Spielbeginn müssen die vorgesehenen Spieler, höchstens sechs, auf der Spielkarte eingetragen sein.
- 3.1.2 Die Auswechselspieler sind beim Eintritt in das Spiel feste Mannschaftsteile.
- 3.1.3 Unter den sechs Spielern kann nach jedem Spielgang (s. 7.1) und nach vorheriger Meldung beim Schiedsrichter ausgewechselt werden.

- 3.1.4 Zu Spielbeginn müssen mindestens drei Spieler auf dem Spielfeld sein. Eine Ergänzung auf vier Spieler bis zum Spielende ist erlaubt.
- 3.1.5 Sollte die Mindestzahl von drei Spielern bei einer Mannschaft unterschritten werden, ist das Spiel abubrechen und für den Gegner mit 30 : 15 Gutbällen und mit 2 : 0 Punkten als gewonnen zu werten.
- 3.1.6 Spieler, die auf der Spielkarte vom jeweiligen Mannschaftsführer nicht gestrichen sind, gelten nach Unterschrift des Schiedsrichters als eingesetzt.
- 3.2 Einer der Spieler ist Mannschaftsführer und alleiniger Sprecher der Mannschaft. Er ist im Bereich des Oberarmes und auf der Spielkarte deutlich kenntlich zu machen.
- 3.3 Zum Spiel tritt die Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung (Hemd und Hose) an.
- 3.4 Die Auswechselspieler und der Betreuer sind deutlich kenntlich zu machen und dürfen sich nur hinter dem eigenen Mannschaftsfeld im eigenen Angaberaum aufhalten.

4. SPIELZEIT

- 4.1 Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten.
- 4.1.1 Bei Unterbrechung oder Verzögerung stoppt der Schiedsrichter die Spielzeit und setzt diese mit Beginn des nächsten Spielganges wieder fort.
- 4.2 Muss nach unentschiedenem Spielausgang eine Entscheidung herbeigeführt werden, wird die Spieldauer um 2 x 5 Minuten verlängert.
- 4.2.1 Ist keine Entscheidung gefallen, wird in einer zweiten Verlängerung bis zu einem Unterschied von zwei Gutbällen gespielt.
- 4.2.2 Zwischen den Verlängerungen gibt es keine Pausen.

5. AUSLOSUNG

- 5.1 Vor dem Spiel und vor jeder Verlängerung nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor.
- 5.1.1 Der Mannschaftsführer, der beim Losen gewinnt, wählt das Mannschaftsfeld und den Ball; seine Mannschaft hat die erste Angabe.
- 5.1.2 Nach der Halbzeit wechseln Mannschaftsfeld, Ballwahl und erste Angabe.

6. PRELLEN

- 6.1 Prellen ist das Spielen des Balles zum Boden mit der Faust oder dem Unterarm.
- 6.1.1 Der Ball gilt als ordnungsgemäß geprellt, wenn er nach Berührung mit der Faust oder dem Unterarm eine Abwärtsbewegung hat, wobei die Richtung freigestellt ist.
- 6.1.2 Beim Prellen muss die Schlagfaust geschlossen sein. Es dürfen keine Gegenstände in der Schlagfaust gehalten werden.
- 6.1.3 Die Schlagfaust gilt als geschlossen, wenn die Fingerkuppen den Handteller berühren. Der Daumen muss angelegt sein.
- 6.2 Spieler, die infolge einer Behinderung die Faust nicht schließen können, melden dies dem Veranstalter und vor jedem Spielbeginn dem Schiedsrichter.
- 6.3 Das Tragen von Handschuhen und das Bandagieren der Hände sind verboten.
- 6.3.1 Das Taping der Fingergelenke und der Fingerkuppen ist zulässig bis zu einer maximalen Breite von 30 mm. Zwischen zwei Tapes muss sich ein Freiraum entsprechend der Tape-Breite befinden. Das Zusammenbinden mehrerer Finger ist untersagt.

7. SPIELGANG

- 7.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler oder einer sonstigen Spielunterbrechung.
- 7.1.1 Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler begangen hat, neu angegeben. Nach einer sonstigen Unterbrechung wird die letzte Angabe wiederholt.
- 7.2 Netz und Ständer dürfen während eines Spielganges weder vom Ball noch von den Spielern berührt werden.
- 7.3 Mittellinie, Gegenfeld und gegnerische Mannschaft dürfen während eines Spielganges nicht von Spielern berührt werden.
- 7.4 Ein Ball, der die Linien des Spielfeldes berührt, ist im Feld.
- 7.5 Berührung der Hallenwände durch den Ball ist ein Fehler der Mannschaft, die davor den Ball geprellt hat.
- 7.6 Die Hallendecke gehört zum Spielfeld. Die Mannschaft, die den Ball an die Decke geprellt hat, muss ihn weiterspielen.
- 7.6.1 Sämtliche Einrichtungen im Deckenbereich, die nicht entfernt sind, gehören zur Hallendecke.
- 7.6.2 Bei Angabe oder dem dritten Schlag ist die Deckenberührung ein Fehler der ausführenden Mannschaft.

8. ANGABE

- 8.1 Die Angabe kann von jedem Spieler ausgeführt werden.
 - 8.1.1 Sie muss von einem beliebigen Punkt des Angaberaumes erfolgen.
 - 8.1.2 In dem Augenblick der Ballberührung darf der Spieler weder die Linien noch den Hallenboden außerhalb des Angaberaumes berühren.
 - 8.1.3 Unmittelbar nach der Angabe darf der Spieler das Spielfeld betreten.
 - 8.1.4 Die übrigen Spieler der Mannschaft dürfen sich bei der Angabe an jedem beliebigen Punkt innerhalb ihres Mannschaftsfeldes oder außerhalb des Spielfeldes innerhalb der Spielfläche aufhalten.
- 8.2 Der Spieler, der die Angabe ausführt, muss den Ball entweder nach eigenem Hochwurf oder Fallenlassen vor der Bodenberührung in das Eigenfeld oder in den Angaberaum prellen.
 - 8.2.1 Die Angabe ist gültig, wenn der Ball über das Netz in das gegnerische Mannschaftsfeld gelangt und dort den Boden oder einen Gegner innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes berührt.
 - 8.2.2 Nichttreffen oder Wiederauffangen sowie Bodenberührung des Balles ohne vorherigen Schlag sind Fehler.
 - 8.2.3 Als Fehler gilt auch, wenn die nicht berechnigte Mannschaft anschlügt.
 - 8.2.4 Die Angabe ist als Fehler zu werten, wenn diese nicht innerhalb von 10 Sekunden ausgeführt wird. Die Zeit beginnt, wenn sich der Spieler mit dem Ball im Angaberaum befindet

9. ANNAHME, ZU-UND RÜCKSPIEL

- 9.1 Die Annahme, das Zu-und Rückspiel müssen durch Prellen erfolgen.
- 9.2 Der vom Gegner kommende Ball kann entweder vor oder nach der Bodenberührung im Eigenfeld
 - a) angenommen,
 - b) einem Spieler der eigenen Mannschaft zugeprellt oder
 - c) sofort ins Gegenfeld zurückgeprellt werden.
- 9.3 Der Ball darf in jedem Mannschaftsfeld
 - a) nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren,
 - b) nur einmal von demselben Spieler und
 - c) nur dreimal insgesamt geprellt werden.
- 9.4 Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball über das Netz in das Gegenfeld gelangt und dort den Boden oder einen Gegner innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes berührt.
- 9.5 Berühren zwei Spieler einer Mannschaft beim Schlag den Ball gleichzeitig, gilt dies als ein Schlag.

- 9.6 Wenn sich der Ball über dem Netz befindet, gilt bei gleichzeitigem Schlag zweier gegnerischer Spieler folgendes:
 - a) Berührt der Ball das Netz oder außerhalb des Spielfeldes den Boden, wird der Spielgang unterbrochen und die letzte Angabe wiederholt.
 - b) Gelangt der Ball ohne Netzberührung auf den Boden eines Mannschaftsfeldes, muss er weitergespielt werden. Der erste Schlag ist für die Mannschaft, in deren Feld der Ball sich befindet, vergeben.
- 9.7 Ein Ball, der sich außerhalb der Grundlinie oder einer Seitenlinie eines Mannschaftsfeldes befindet, kann weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt.
- 9.8 Ein Ball, der aus dem Eigenfeld kommend das Netz überfliegt, darf in das Eigenfeld zurückgeprellt werden, sofern der eigenen Mannschaft noch mindestens ein Schlag zusteht und Spieler der gegnerischen Mannschaft nicht behindert werden.

10. BEHINDERUNG

- 10.1 Wird ein Spieler im eigenen Feld von einem Gegenspieler behindert, ist dies beim Misslingen des Schlags ein Fehler des Gegners.
- 10.1.1 Berühren eines Spielers im gegnerischen Feld ist in jedem Fall ein Fehler.
- 10.2 Behinderungen durch Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer der eigenen Mannschaft bleiben unberücksichtigt.
- 10.3 Erfolgt eine Behinderung durch einen Spielrichter oder eine andere Person beziehungsweise durch ein Hindernis, so ist bei Misslingen des Schlags, das Spiel zu unterbrechen, kein Fehler zu geben und die letzte Angabe zu wiederholen.

11. WERTUNG

- 11.1 Jeder Fehler wird der Gegenmannschaft mit einem Gutball angerechnet.
- 11.2 Die Gutbälle werden für die Mannschaft mit arabischen Ziffern in zeitlicher Reihenfolge versetzt in die Spielkarte eingetragen.
- 11.2.1 Beispiel:

A	1			2	3	4		5	6	7		8		usw
B		1	2				3				4		5	usw

- 11.3 Gewonnen hat die Mannschaft, die während der Spielzeit die meisten Gutbälle erzielt hat. Ballgleichheit bedeutet unentschiedener Spielausgang.

12. SPIELRICHTER

- 12.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter und ein Anschreiber zur Seite stehen. Vorhandene Anzeigetafeln sind durch weitere Personen zu bedienen.
- 12.2 Der Schiedsrichter überwacht die Einhaltung der Spielregeln und trifft seine Entscheidungen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.
- 12.2.1 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung, sorgt für die Richtigkeit der Spielkarte und führt die Auslosung durch.
- 12.2.2 Er eröffnet und beendet das Spiel. Er hat das Recht, es zu unterbrechen und abubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Fehler werden von ihm durch Zuruf angezeigt.
- 12.2.2.1 Der Schiedsrichter ist für die Spielzeit seines Spielfeldes verantwortlich. Die Zeitnahme kann zentral erfolgen. Der Schiedsrichter bleibt für die Einhaltung der Spielzeit verantwortlich.
- 12.2.3 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes auf und wählt seinen Platz so, dass er den Spielablauf jederzeit verfolgen kann.
- 12.2.4 Jeden Gutball gibt er laut bekannt, sorgt für die richtige Eintragung durch den Anschreiber und für eine laufende Ansage des Spielstandes.
- 12.2.5 Er ist verpflichtet Strafen, Einsprüche und Verletzungen auf der Spielkarte zu vermerken.
- 12.2.6 Nach dem Spiel gibt er das Spielergebnis bekannt, ergänzt und bestätigt mit seiner Unterschrift auf der Spielkarte die Richtigkeit der Eintragungen.
- 12.3 Die Linienrichter stehen an den Schnittpunkten der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie mit den Grundlinien und sind für ihre Spielfeldhälfte verantwortlich. Sie dürfen während des Spieles nur nach Absprache mit dem Schiedsrichter gewechselt werden.
- 12.3.1 Sie unterstützen den Schiedsrichter bei der Leitung des Spieles, indem sie nach dessen vorangegangener Anweisung Ausbälle, Deckenberührung und unerlaubte Linienberührungen anzeigen.
- 12.4 Der Anschreiber steht auf der gleichen Seite in der Nähe des Schiedsrichters und trägt nach dessen Zuruf für beide Mannschaften die Gutbälle ein. Seine Aufzeichnungen bestätigt er nach Ende des Spieles durch seine Unterschrift. Ein Wechsel des Anschreibers darf nur aus schwerwiegendem Grund und nach Absprache mit dem Schiedsrichter stattfinden.
- 12.5 Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter die Pflicht, je nach Schwere des Verstoßes, folgende Strafen zu verhängen:
- a) Gelbe Karte (Verwarnung)
 - b) 2. Gelbe Karte in einem Spiel ist gleich Gelb / Rote Karte (Ausschluss für das laufende Spiel)
 - c) Gelb / Rote Karte (Ausschluss für das laufende Spiel)
 - d) Rote Karte (Feldverweis)
- 12.6 Bei einer Spielverzögerung verwarnt der Schiedsrichter die Mannschaft. Die Verwarnung ist gegenüber dem Mannschaftsführer auszusprechen.

- 12.7 Ein des Feldes verwiesener und auch ein vom Spiel ausgeschlossener Spieler darf während des laufenden Spieles nicht ersetzt werden.
- 12.8 Kann ein Schiedsrichter aus schwerwiegenden Gründen die Leitung des Spieles nicht mehr ordnungsgemäß wahrnehmen, so ist das Spiel vom Schiedsrichter oder der Wettkampfleitung abzubrechen und in Abstimmung mit den Beteiligten und der Wettkampfleitung mit einem Ersatzschiedsrichter neu anzusetzen.

Anspiel	Schiedsrichter	Linienrichter / Anschreiber					SPIELKARTE PRELLBALL										
A		B					Dg.	Sp.Nr.	Feld								
A																	
B																	
A																	
B																	
A																	
B																	
A																	
B																	
A																	
B																	
						Spielklasse											
						Einspruch											
						Gelbe Karten											
						Gelb/Rote Karten											
						Rote Karten											
						Verletzung / Sonstiges											
						Anschreiber											
						Schiedsrichter											
						Ort											
						Datum											
Spielstand		A : B	1. Verlängerung		2. Verlängerung		Sieger _____										
Halbzeit		:	:		:												
Ende		:	:		:												
A						Mannschaft						B					
Sp.	Name, Vorname	Paß-Nr.	G	G/R	R	Sp.	Name, Vorname	Paß-Nr.	G	G/R	R						
1.						1.											
2.						2.											
3.						3.											
4.						4.											
5.						5.											
6.						6.											
Mannschaftsführer						Mannschaftsführer											