

Spielregeln für Prellball

I. Einleitung

- 1.1 Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 40 cm Höhe durch eine zweifarbige Rundleine/Band in zwei Felder geteilt ist, stehen sich zwei Mannschaften mit je 4 Spielern einander gegenüber.
- 1.2 Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über die Leine (Band) zugeprellten Ball mit der Faust oder dem Unterarm wieder zurückzuspielen und zwar so lange, bis ein Fehler den Spielgang beendet. Dabei ist es das Ziel beider Mannschaften, den Ball so über die Leine (Band) zu prellen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.
- 1.3 Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen als Treffer angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat.
- 1.4 Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

II. Mannschaftszusammensetzung

- 2.1 Mannschaftshandicap-Punkte (MHZ) I: Gemäß gültiger DBS-Tabelle
- 2.2 Zur Mannschaft gehören 4 Spieler. Davon kann 1 Spieler nicht behindert sein. Die Summe der Handicap-Punkte der Spieler darf die vorgeschriebenen Mannschaftshandicap-Punkte (MHZ) nicht unterschreiten.
 - 2.2.1 Der nicht behinderte Spieler muss im Besitz eines gültigen Start- und Gesundheitspasses sein. Die HCP-Eintragung im Startpass beträgt: Nicht behindert, 0 (Null) HC-Punkte. Mit dem Gesundheitspass muss die „Sporttauglichkeit“ bestätigt werden.
- 2.3 Verlust oder Teilverlust der Beine müssen durch Prothesen ausgeglichen werden. Orthesen/Stützapparate müssen ebenfalls getragen werden.
- 2.4 Mixed - Mannschaften sind erlaubt.

III. Spielfeld

- 3.1 Spielfeldzeichnung siehe Seite 7.
- 3.2 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m Länge und 8 m Breite. Der Boden muss eben sein. Es wird durch eine Mittellinie in 2 Felder geteilt.
- 3.3 Zu jedem Mannschaftsfeld gehört ein Angaberaum, der durch die Grundlinie und die um mindestens 50 cm verlängerten Seitenlinien begrenzt ist. Der Angaberaum ist nach hinten offen.
- 3.4 Grenz- (=Grund- und Seitenlinien) und Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören mit zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Die Linien sollen 3 bis 5 cm breit sein. Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.
- 3.5 Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich eine 3 bis 5 mm starke Rundleine oder ein bis zu 5 cm breites, zweifarbiges Band, dessen Oberkante in 40 cm Höhe vom Spielfeldboden verläuft. Es soll über zwei außerhalb des Spielfeldes stehende Pfosten straff gespannt sein. Die Schnittpunkte von Mittel- und Seitenlinien sind durch 10 cm lange Markierungstreifen zu kennzeichnen.

Prellball

- 3.6 Zuschauer, benachbarte Spielfelder und Hindernisse müssen so weit von den Begrenzungslinien entfernt sein, dass die Spieler nicht behindert werden.

IV. Ball und Wahl

- 4.1 Der Ball soll ein Prellball sein. Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein.
- 4.2 Die DBS-Abt. Nationale Spiele kann bestimmen, welche Balltypen zugelassen sind.
- 4.3 Für Wettspiele kann jede Mannschaft einen spielfähigen Ball stellen. Legt eine Mannschaft bei Spielbeginn keinen Ball auf, so hat sie die Ballwahl für das ganze Spiel verwirkt.
- 4.4 Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er kann abweichend von Ziffer 4.3 den Ball bestimmen.
- 4.5 Vor Spielbeginn wird gelost. Der Gewinner entscheidet sich für "Ballwahl und 1. Angabe" oder "Spielfeldseite". Nach der Halbzeit wechseln "Ballwahl und 1. Angabe" sowie die "Spielfeldseite".

V. Mannschaft

- 5.1 Jede Mannschaft muss mit 4 Spieler antreten. Diese Zahl darf während der gesamten Spielzeit weder unter- noch überschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- 5.2 Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 5.1 angegebenen Spielerzahl. Sie müssen in der Mannschaftsmeldung und auf dem Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.
- 5.3 Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll anzukreuzen.
- 5.4 In jedem Spiel können 2 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 5.2 aufgeführten Auswechselspielern gehören.
- 5.5 Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich. Wiederholter Wechsel zwischen Spielern und Auswechselspielern ist erlaubt.
- 5.6 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Hierbei ist die Regel 5.7 und 5.8 zu beachten. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 5.7 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechseln wird als Fehler gewertet.
- 5.8 Die Mannschaftspunktzahl darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 5.9 Verstöße gegen die Regel 5.1 bis 5.4, sowie gegen 5.6 und 5.8 führen zum Abbruch des Spiels (Wertung siehe 11.3).
- 5.10 Die Schiedsrichter sorgen dafür, dass der unmittelbare Raum um das Spielfeld frei bleibt. Ersatzspieler / Betreuer / Trainer gehören auf die Auswechselbank. Unsportliches Verhalten ist zu unterbinden.

VI. Spielzeit

- 6.1 Die reguläre Spielzeit besteht aus 2 Halbzeiten von je 7 Minuten Dauer. Die durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss der Halbzeit nachgespielt werden, in der das Spiel unterbrochen war.
- 6.2 Bei Spielen nach dem K.o.- System erfolgt nach unentschiedenem Ausgang eine Verlängerung von 2 x 3 Minuten. Die Verlängerung schließt unter Beachtung der Regel 4.5 ohne Pause an. Endet auch diese Verlängerung unentschieden, wird, wieder unter Beachtung der Regel 4.5, bis zu einer Differenz von 2 Treffern weitergespielt.
- 6.3 Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit.

VII. Prellen

- 7.1 Unter Prellen ist jedes kurzzeitige Schlagen des Balles mit der Faust oder dem Unterarm zu verstehen.
- 7.2 Der Ball darf nur mit geschlossener Faust und angelegtem Daumen oder mit dem Unterarm bei ebenfalls geschlossener Faust und angelegtem Daumen geprellt werden.
- 7.3 Der Ball gilt als geprellt, wenn er nach kurzer Berührung eine Abwärtsbewegung erkennen lässt, wobei die Richtung freigestellt ist.
- 7.4 Ein waagerechter Flug sowie das Ansteigen des Balles nach dem Prellen zählen als Fehler. Das Führen, Drücken und Schieben des Balles gelten ebenfalls als Fehler.
- 7.5 Der Ball darf von dem Spieler nur einmal mit der Faust oder dem Unterarm berührt werden.
- 7.6 Spieler, die infolge ihrer Behinderung die Faust nicht schließen können, melden dies dem Schiedsrichter vor Spielbeginn. Eine Eintragung im Sportgesundheitspass ist erforderlich.
- 7.7 Das Prellen des Balles ins Gegenfeld mit Handschuhen, Handbandagen, Armprothesen oder sonstigen Hilfsmitteln (z.B. Manschetten) gilt als Fehler. Das Tragen einer 5 cm breiten Textilbandage zum Schutz des Handgelenkes ist erlaubt.

VIII. Spielgang

- 8.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler. Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben.
- 8.2 Nur der während eines Spielganges gemachte Fehler zählt. Der Spielgang endet mit diesem Fehler.
- 8.3 Die Leine (Band) innerhalb der Seitenlinien und der Markierungstreifen dürfen während eines Spielganges weder von den Spielern/innen noch vom Ball berührt werden.
- 8.4 Berührungen der Befestigungen/Verankerungen oder eines außerhalb der Schnittpunkte stehenden Pfostens durch den Spieler gelten nicht als Fehler.
- 8.5 Das Betreten der Mittellinie oder des Gegenfeldes zählen als Fehler.
- 8.6 Jeder Ball, der während des Spielganges außerhalb des Spielfeldes auf den Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die den Ball zuletzt berührt hat.

IX. Angabe

- 9.1 Der angegebende Spieler muss sich im Angaberaum hinter der Grundlinie zwischen den verlängerten Seitenlinien befinden. Jeder Spieler kann die Angabe durchführen.

Prellball

- 9.2 Die Angabe kann im Stehen oder Gehen ausgeführt werden. Laufen und Springen sind nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe hinter der Grundlinie erfolgt.
- 9.3 Zur Angabe muss der Ball aus der Hand oder nach Hochwurf oder nach Fallenlassen aus der Hand unmittelbar mit der Faust oder dem Unterarm auf den Boden des Eigenfeldes geprellt werden.
- 9.4 Die Angabe ist gültig, wenn der Ball vom Boden des eigenen Feldes innerhalb der Seitenlinien frei über die Leine (Band) im Gegenfeld den Boden oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen/e Spieler/in berührt.
- 9.5 Bei der Angabe darf der angebende Spieler das Spielfeld oder die Grundlinie nicht berühren. Das Hinübertreten eines Körperteils über die Grundlinie ist zulässig.
- 9.6 Wird bei der Angabe der in der Luft befindliche Ball nicht getroffen oder wieder aufgefangen oder er fällt, ohne geprellt zu werden auf den Boden, gilt das als Fehler.
- 9.7 Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben:
 - 9.7.1 wenn sich der Ball im Spielfeld der angebenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 5 Sekunden begonnen wird;
 - 9.7.2 wenn sich der Ball im Spielfeld der Gegenmannschaft befindet und diese den Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden der zur Angabe berechtigten Mannschaft übergibt.
- 9.8 Gibt eine zur Angabe nicht berechnigte Mannschaft den Ball an, zählt dies als Fehler.

X. Zuspiel und Rückschlag

- 10.1 Der vom Gegner kommende Ball kann nach Überfliegen der Leine (Bandes) frei aus der Luft angenommen und zugespielt oder zum Gegner zurückgeprellt werden oder nach dem Aufspringen im eigenen Feld zugespielt oder zurückgeprellt werden. Der Ball muss spätestens mit dem dritten Prellen frei über die Leine (Band) ins Gegenfeld gelangen.
- 10.2 Der Ball darf in jedem Feld:
 - 10.2.1 nur einmal von demselben Spieler berührt;
 - 10.2.2 dreimal insgesamt geprellt werden;
 - 10.2.3 einmal vor jedem Prellen den Boden berühren.
 - 10.2.4 Treffen zwei Spieler einer Mannschaft gleichzeitig den Ball, so gilt dies als 1 Schlag.
- 10.3 Das Zuspielen muss durch Prellen erfolgen.
- 10.4 Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball den Boden des Gegenfeldes oder einen Gegner innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes berührt.
- 10.5 Überfliegt der Ball beim Zu- oder Rückspiel vom Boden des Eigenfeldes kommend, die Leine, so darf er aus der Luft wieder in das Eigenfeld geprellt werden. Der Eigenspieler hat kein Vorrecht vor einem Gegenspieler.
- 10.6 Treffen je ein Spieler beider Mannschaften gleichzeitig den Ball über der Leine (Pressschlag) und fällt der Ball danach in die Leine (Band) oder außerhalb des Spielfeldes auf den Boden, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt. Fällt er nach dem Pressschlag, ohne die Leine (Band) zu berühren in ein Feld, so stehen der betreffenden Mannschaft nur noch 2 Schläge zu.
- 10.7 Ist der Ball beim Versuch, ihn zuzuspielen oder zurückzuprellen, über die Begrenzungslinie des Eigenfeldes geflogen, so darf er weiterspielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl zugespielt als auch unmittelbar innerhalb der Markierungsstreifen zurückgeprellt werden.

Prellball

- 10.8 Wird ein Spieler:
 - 10.8.1 im eigenen Feld durch einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Treffer;
 - 10.8.2 oder ein Spielvorgang durch Zuschauer oder ein Hindernis innerhalb des Spielfeldes der Auslaufes behindert, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.
 - 10.8.3 Tritt eine Behinderung durch eigene Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so zählt das als Fehler für die eigene Mannschaft.
- 10.9 Während eines Spielganges darf der Ball:
 - 10.9.1 die Hallenwände einschließlich der an den Wänden befestigten Geräte nicht berühren (Fehler);
 - 10.9.2 beim Zuspiel im eigenen Spielfeld die Hallendecke in der eigenen Hallenhälfte und die daran befestigten Geräte berühren (kein Fehler);
 - 10.9.3 beim Rückspiel ins Gegenfeld die Hallendecke und die daran befestigten Geräte nicht berühren (Fehler).

XI. Wertung

- 11.1 Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Treffer angerechnet und angezeigt.
- 11.2 Gewonnen hat die Mannschaft, die nach der regulären Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat. Treffergleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel.
- 11.3 Bei Abbruch eines Spiels gilt das Spiel für diejenige Mannschaft als verloren, die den Abbruch verursacht hat. Es wird mit 0:10 Treffer gewertet. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spiels.
- 11.4 Punktwertung bei Gruppenspielen, siehe Regel 8 Wertung und Platzfolge der DBS Turnierordnung.

XII. Spielrichter

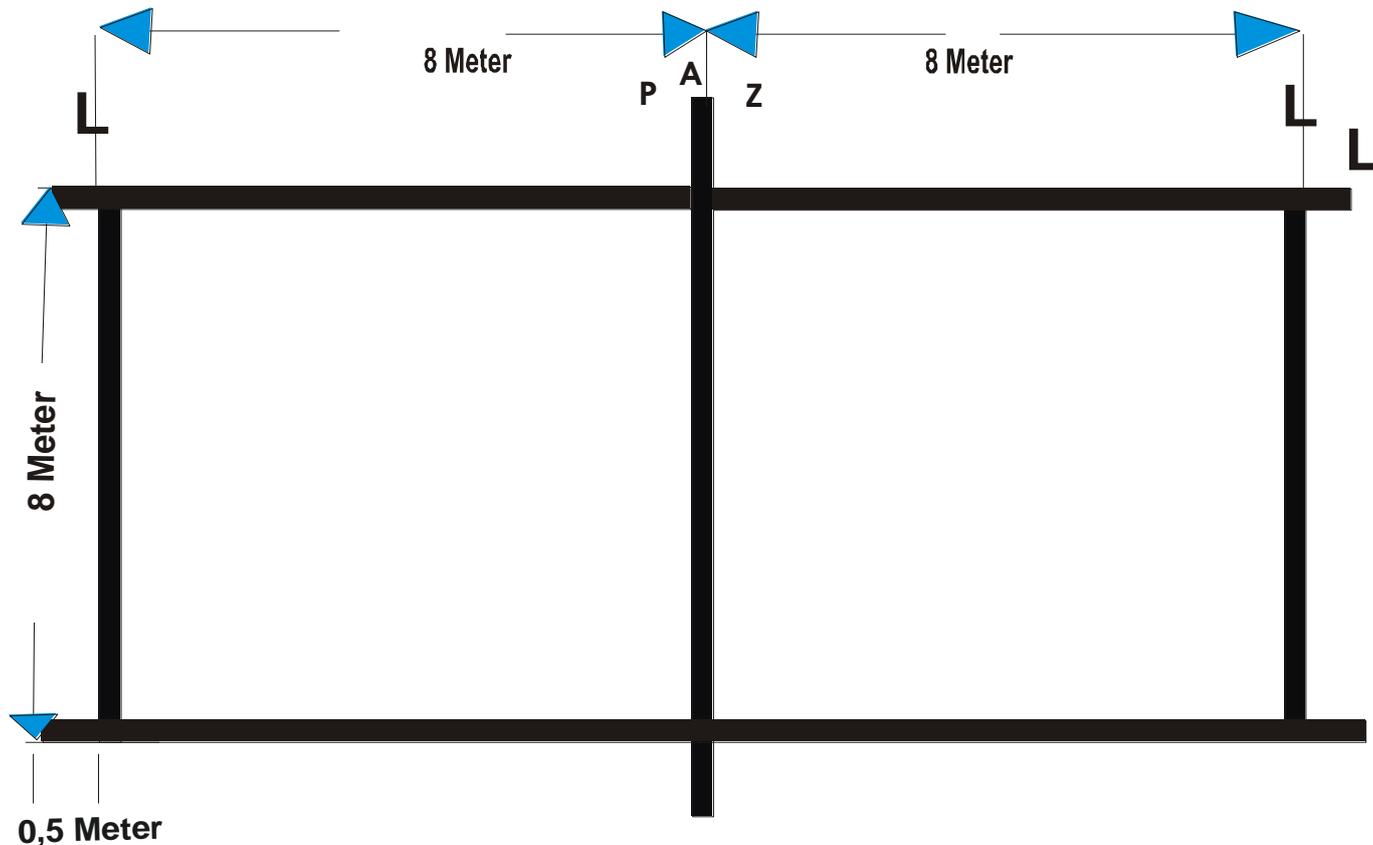
- 12.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 3 Linienrichter, ein Protokollführer, ein Schreiber und ein Zeitnehmer unterstützen.
- 12.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der Spielkleidung. Er lost mit den Mannschaftsführern die Spielseite und Angabe aus, sorgt für die richtige Anzeige und Zeitnahme und bestätigt nach dem Spiel mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls.
- 12.3 Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Treffer werden von ihm durch Pfiff oder Zuruf angezeigt. Bei gleichzeitigem Spiel auf mehreren Spielfeldern kann die Zeitnahme zentral erfolgen. Der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Spiel verantwortlich.
- 12.4 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 12.5 Jeden Treffer gibt er bekannt.
- 12.6 Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen ungehörigen Benehmens oder unfairen Spiels zu verwarnen oder auszuschließen.

Prellball

- 12.7 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie in der Nähe der Leine (Bandes) auf und stellt sich so, dass er die Linienrichter und den Anzeiger kontrollieren kann. Trifft ein Ball den Schiedsrichter im Spielfeld, so wird die letzte Angabe wiederholt. Trifft er ihn außerhalb des Spielfeldes, so gilt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.
- 12.8 Die Linienrichter unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 12.9 Anzeiger und Protokollführer sind verantwortlich für das Anschreiben und Anzeigen der Treffer sowie das Überwachen und Anschreiben des Spielerwechsels. Das Trefferergebnis und die Mannschaftszusammensetzung haben sie sich von beiden Mannschaftsführern bestätigen zulassen.

Prellballspielfeld und seine Einrichtungen

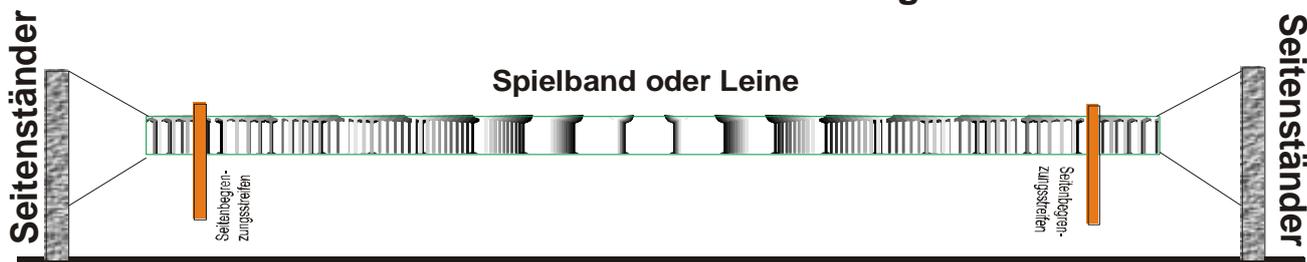
A Z P



S

- S = Schiedsrichter**
- P = Protokollführer**
- Z = Zeitnehmer**
- A = Anzeiger**
- L = Linienrichter**

Prellballfeld und seine Einrichtungen



Hallenboden

- Oberkante Band vom Fußboden: 0,40 Meter
- Bandbreite : bis 5 cm
- Seitenbegrenzungstreifen ca. 10 cm