

Spielregeln Prellball Stand 1. Juli 2010

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 die Annahme dem Gegner 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.

Spielfeld /Spielfläche

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 Mittellinien zu beiden Mannschaftsfeldern gemeinsam.

1.1.2 Sämtliche Linien sind deutlich sichtbar zu markieren; sie müssen mindestens 3 cm, dürfen nicht reflektieren und breiter als 5 cm sein. Festhaftende Klebestreifen sind zulässig.

1.2 Zu jedem Mannschaftsfeld gehört ein Angaberaum, der durch die Grundlinie und um mindestens 50 cm verlängerten Seitenlinien begrenzt ist. Er setzt sich nach hinten bis zur Grenze der Spielfläche fort.

1.3 Über der Mittellinie befindet sich in 40 cm Höhe ein 4 – 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 Der Höhenmesspunkt der Netzkante liegt jeweils 1 m vom Schnittpunkt der Mittellinie und Ständerköpfe innerhalb des Spielfeldes.

1.3.2 Anstelle des Netzes kann eine 3 – 5 mm starke Rundleine — sie sind durch eine Hell-Dunkelfärbung gut sichtbar zu machen — verwendet werden.

1.4 Die Spielfläche ist ein Rechteck von 20 m Länge und 12 m Breite. Hinter jeder Grundlinie muss ein freier Raum von mindestens 2 m sein. Der Abstand zwischen zwei Spielfeldern muss mindestens 2 m betragen.

2. Der 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 – 380 g und einen Umfang von 62 – 68 cm haben. Die Oberfläche darf max. aus acht Teilfeldern bestehen. Die Bezeichnung der Hersteller auf den Bällen ist gestattet, soweit sie das handelsübliche Maß nicht überschreiten.

2.1.1 (Ausnahme Jugend)

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.

2.3 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 6, auf der Spielkarte eingetragen sein.

3.1.2 Die Auswechselspieler sind beim Eintritt in das Spiel feste Mannschaftsteile.

3.1.3 Unter den 6 Spielern kann nach jedem Spielgang (7.1) und nach vorheriger Meldung beim Schiedsrichter ausgewechselt werden.

3.1.4 Zu Spielbeginn müssen mindestens 3 Spieler auf dem Spielfeld sein. Eine Ergänzung auf 4 Spieler bis zum Spielende ist erlaubt.

3.1.5 Sollte die Mindestzahl von 3 Spielern unterschritten werden (siehe auch 12.7. und 12.8.), ist das Spiel abzubrechen 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 Oberarms 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) auf.

3.4 Die Auswechselspieler und ein Trainer/Betreuer dürfen sich hinter dem eigenen Mannschaftsfeld im Angaberaum aufhalten.

4. Spielzeit

4.1 Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten.

4.1.1 Durch Unterbrechung oder Verzögerung (12.6) verlorene Zeit muss in der gleichen Halbzeit nachgespielt werden.

4.1.1.1 Verzögerung bei der Angabe, die länger als 10 Sekunden dauert, nachdem der Ball spielfähig in der Hand des Spielers ist, der die Angabe ausführt, sind vom Schiedsrichter mit Fehler zu unterbinden.

Die verlorene Zeit (12.6) muss in der gleichen Halbzeit nachgespielt werden.

4.1.2 Bei einem Entscheidungsspiel beträgt die Spielzeit 2 x 5 Minuten.

4.2 Soll nach unentschiedenem Spielausgang eine Entscheidung herbeigeführt werden, wird die Spieldauer um zweimal 5 Minuten verlängert. Ist auch dann noch keine Entscheidung gefallen, wird in einer zweiten Verlängerung bis zu einem Unterschied von zwei Gutbällen gespielt. Zwischen den Verlängerungen gibt es keine Pause.

5. Auslosung

5.1 Vor dem Spiel und vor jeder Verlängerung sowie einem Entscheidungsspiel 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 1. Angabe.

5.1.2 Nach Halbzeit wechselt Mannschaftsfeld, Ballwahl und 1. Angabe.

6. Prellen

6.1 Prellen ist das Spielen des Balles mit der Faust oder dem Unterarm zum Boden

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 (Ausnahme bei Behinderung)

6.3 Das Tragen von Handschuhen und das Bandagieren der Hände sind verboten.

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 gemacht 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, gegnerische Mannschaft und Gegenfeld dürfen während eines Spielganges nicht von den Spielern berührt werden.

7.3.1 Ein Ball, der die Linien des Spielfeldes berührt, ist im Feld.

7.4 Berührung der Hallenwände durch den Ball ist ein Fehler der Mannschaft, die davor den Ball geprellt hat.

7.5 Die Hallendecke gehört zum Spielfeld. Die Mannschaft, die den Ball an die Decke geprellt hat, muss ihn weiterspielen.

7.5.1 Bei Angabe oder dem dritten Schlag ist die Deckenberührung ein Fehler der ausführenden Mannschaft.

7.5.2 Sämtliche Einrichtungen im Deckenbereich, die nicht entfernt sind, gehören zur Hallendecke.

8. Angabe

8.1 Die Angabe kann von jedem Spieler ausgeführt werden.

8.1.1 Sie muss von einem beliebigen Punkt des Angaberaums erfolgen.

Spielregeln Prellball.doc Seite 4

8.1.2 In dem Augenblick der Ballberührung darf der Spieler weder die Linien noch den Hallenboden

außerhalb des Angaberaums 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

Der Spieler, der die Angabe ausführt, muss den Ball entweder nach eigenem Hochwurf oder nach Fallenlassen vor der Bodenberührung in das Eigenfeld 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 rechnet als Fehler.

8.2.3 Als Fehler gilt auch, wenn die nicht berechnete Mannschaft anschlägt.

9. Annahme, Zu- und Rückspiel

9.1 Die Annahme, das Zu- und Rückspiel muss 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. Der Ball darf in jedem Mannschaftsfeld

a) nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren

b) nur einmal von dem selben 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 weiterspielt 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 zurückgepellt 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 Schlages ein Fehler des Gegners.

10.1.1 Berühren eines Spielers im gegnerischen Feld ist in jedem Fall Fehler.

10.2 Behinderungen durch Spieler, Auswechselspieler oder Trainer/Betreuer der eigenen Mannschaft bleiben unberücksichtigt.

10.3 Erfolgt eine Behinderung durch den Schiedsrichter, Anschreiber, Linienrichter oder eine andere Person oder durch ein Hindernis, so ist bei Misslingen des Schlages 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: 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 in Sportkleidung zur Seite stehen. Vorhandene Ergebnis-/Anzeigetafeln sind durch weitere Personen zu bedienen.

Der Schiedsrichter überwacht die Einhaltung der Spielregeln und trifft seine Entscheidungen selbstständig. 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, beendet das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzurechnen. 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 vom Schiedsrichter gegenüberliegenden Seiten und Grundlinien.

Sie sind für ihre Spielhälfte verantwortlich und dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden.

12.3.1 Sie unterstützen den Schiedsrichter in 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.

12.5 Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter die Pflicht, je nach Schwere des Verstoßes, folgende Strafen zu verhängen:

a.) Gelbe Karte (Verwarnung)

b.) Gelb/Rote Karte (Ausschluß für das laufende Spiel)

c.) Rote Karte (Feldverweis)

12.6 Bei einer Spielverzögerung verwarnt der Schiedsrichter die Mannschaft. Die Verwarnung ist gegenüber dem Mannschaftsführer auszusprechen. Die Zeit der Spielverzögerung ist in der selben

Halbzeit nachzuspielen (s.4.1.1).

Die Nachspielzeit ist beiden Mannschaftsführern vom Schiedsrichter bekannt zugeben.
12.7 Ausgeschlossenen Spieler (Gelb/Rote Karte) dürfen während dieser Zeit nicht ersetzt werden.

12.8 Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rote Karte) darf während des laufenden Spieles nicht ersetzt werden.

12.9 Wird bei einer Ausschlussstrafe (Gelb/Rote Karte) eine weitere Ausschlussstrafe (Gelb/Rote Karte) oder ein Feldverweis (Rote Karte) ausgesprochen und die Mindestanzahl von drei Spielern ist unterschritten, wird das Spiel abgebrochen und für den Gegner mit 30:15 Gutbällen und 2:0 Punkten als gewonnen gewertet (s.3.1.5).