

2018

Bouncerball / Speedball Regelwerk



20.03.2018



Regeln für Bouncerball / Speedball 2018

Deutsche Bouncerball Liga

Verantwortlich für den Inhalt:

Deutsche Bouncerball Liga
Schiedsrichter- und Regelausschuss

Verantwortlichkeit und Haftung

Alle Beteiligten eines Bouncerballspiels müssen die „Regeln für Bouncerball / Speedball 2018“ und die anderen in diesem Regelwerk veröffentlichten Bestimmungen und Informationen kennen. Von ihnen wird erwartet, dass sie sich entsprechend dieser Regeln verhalten.

Besondere Bedeutung kommt der Sicherheit des Spiels zu. Jeder, der in das Spiel eingebunden ist, muss auf den Schutz anderer Beteiligter bedacht sein. Spieler müssen dafür Sorge tragen, dass ihre Spiel-ausrüstung in Bezug auf Beschaffenheit, Material und Ausführung keine Gefahr für sie selbst oder für andere darstellt.

Die Deutsche Bouncerball Liga (DBL) übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die durch defekte oder nicht zugelassene Ausrüstungen verursacht werden, und haftet nicht für aus dem Gebrauch solcher Teile resultierende Folgen. Vor jedem Spiel sind daher die Ausrüstungsgegenstände zu überprüfen, um für alle Beteiligten ordnungsgemäße Voraussetzungen zur Erfüllung der sportlichen Anforderungen sicherzustellen.

Schiedsrichter erfüllen eine wichtige Aufgabe bei der Kontrolle des Spiels und der Einhaltung der Grundsätze von „fair play“.

Gültigkeit und Zuständigkeit

Die Bouncerballregeln gelten für alle Bouncerballspieler und sonstige am Spiel beteiligten Personen.



Regeln

Begriffsbestimmungen	3
Regeln	4
§ 1 – Spielfeld	4
§ 2 – Mannschaften	4
§ 3 – Mannschaftsführer	6
§ 4 – Kleidung und Ausrüstung der Spieler	6
§ 5 – Spieldauer und Ergebnis	7
§ 6 – Beginn und Wiederaufnahme des Spiels	7
§ 7 – Ball außerhalb des Spielfelds	8
§ 8 – Erzielen eines Tores	8
§ 9 – Spieldurchführung: Spieler	8
§ 10 – Spieldurchführung: Torwart	9
§ 11 – Spieldurchführung: Schiedsrichter	10
§ 12 – Spielstrafen	10
§ 13 – Durchführung von Spielstrafen	11
§ 14 – Persönliche Strafen	12
§ 15 – Beispiele für Regelverstöße, die persönliche Strafen erfordern	12
Hinweise und Handreichungen für Schiedsrichter	13
Technische Bestimmungen	15
Ablauf bei einem Turnier	17
§ 1 Spielpaarungen	17
§ 2 Spiel und Punktebewertung / Frauenregelung	17
§ 3 Ligaaufbau und Regeln	18
§ 4 Turnierauswertung	18
§ 5 Finanzen	19
§ 6 Spielerkarteien und Spielerpässe	19
§ 7 zugelassene Schiedsrichter	19



Begriffsbestimmungen

1. Spieler

Teilnehmer am Spiel in einer Mannschaft.

2. Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus maximal zehn Personen und setzt sich zusammen aus höchstens fünf Spielern auf dem Spielfeld, einem Torwart und bis zu vier Auswechselspielern.

3. Feldspieler

Einer der Spieler auf dem Spielfeld, der nicht Torwart ist.

4. Torwart

Ein Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld, der sich Kleidungstechnisch von beiden Mannschaften unterscheidet und dem es außerdem erlaubt ist, Torwarthandschuhe zu tragen.

5. Angreifende Mannschaft (Angreifer)

Die Mannschaft (der Spieler), die (der) versucht, ein Tor zu erzielen.

6. Verteidigende Mannschaft (Verteidiger)

Die Mannschaft (der Spieler), die (der) versucht, das Erzielen eines Tores zu verhindern.

7. Grundlinie

Die kürzere (bis zu 22 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.

8. Torlinie

Die Grundlinie zwischen den Torpfosten.

9. Seitenbände

Die längeren (bis zu 44 m langen) Seiten des Spielfelds die durch Seitenbänden begrenzt werden können.

10. Strafraum

Die Spielfeldfläche vor der Grund- bzw. Torlinie einschließlich der Linien selbst, bestehend aus zwei Viertelkreisen, die durch eine gerade Linie vor der Torlinie verbunden sind.

11. Spielen des Balls: Feldspieler

Spielen des Balls bedeutet, den Ball mit dem Schläger anzuhalten, abzulenken oder fortzubewegen.

12. Schlagen

Ein Schlag ist gekennzeichnet durch eine schwingende Bewegung des Schlägers zum Ball.

13. Torschuss

Ein Torschuss ist jeder Versuch eines Angreifers, ein Tor zu erzielen, indem er den Ball in Richtung auf das Tor spielt. Auch wenn der Ball das Tor verfehlt oder verfehlen würde, ist von einem Torschuss auszugehen, wenn der Spieler die Absicht hatte, durch einen auf das Tor gerichteten Schuss ein Tor zu erzielen.

14. Spielbare Entfernung

Die spielbare Entfernung ist die Distanz eines Spielers zum Ball, in der er in der Lage ist, diesen zu erreichen und zu spielen.

15. Auszeit

Die Auszeit ist eine Unterbrechung des Spiels und der Spielzeit, die vom Schiedsrichter signalisiert werden kann.

16. Regelverstoß

Eine Verletzung der Regeln, die durch einen Schiedsrichter geahndet werden kann.



Regeln

§ 1 – Spielfeld

Zu beachten sind hierzu auch die „Technischen Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung“ am Ende dieses Regelheftes.

- 1.1 Das Spielfeld ist rechteckig; zwischen 36 m und 44 m lang und zwischen 18 m und 22 m breit. Die Verwendung eines möglichst großen Spielfeldes wird empfohlen, jedoch kann durch den Schiedsrichter- und Regelausschuss vor einem Turnier ein Spielfeld von geringerer Abmessung festgelegt werden.
- 1.2 Die längeren Seiten des Spielfeldes werden vorzugsweise durch Seitenbänder (ansonsten durch Seitenlinien) begrenzt. Grundlinien kennzeichnen die kürzeren Seiten des Spielfelds.
- 1.3 Die Torlinien sind die Teile der Grundlinien zwischen den Torpfosten.
- 1.4 Die Mittellinie verläuft über das Spielfeld, parallel zu beiden Grundlinien.
- 1.5 Strafräume sind im Spielfeld als Viertelkreise um die Torpfosten herum zu markieren und gegenüber der Mitte der Grundlinie durch eine gerade Linie zu verbinden.
- 1.6 Zur Durchführung von 7-m-Bällen befinden sich vor der Mitte jedes Tores die 7m-Linie, deren Mittelpunkt 7m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein muss. Außerdem verläuft parallel dazu in einem Abstand von 4m zur Torlinie die Torwartgrenzlinie – bis an sie darf der Torwart bei einem 7m-Ball vorlaufen.
- 1.7 Alle Linien müssen 5 cm breit sein und sind Teil des Spielfelds.
- 1.8 Die Tore stehen in der Mitte jeder Grundlinie außerhalb des Spielfelds und müssen fest verankert sein. Sie sind 2m hoch und 3 m breit (Hallenhandball-Norm). Die Torpfosten müssen mit der Außenseite der Grundlinie abschließen.

Eine Bank für jede Mannschaft ist außerhalb des Spielfelds an ein und derselben Seitenlinie aufzustellen oder hinter den Toren. In jeder Spielzeit besetzen die Mannschaften jeweils die Bank, die ihrem eigenen Tor am nächsten ist. Auswechselspieler müssen auf ihrer Mannschaftsbank sitzen.

§ 2 – Mannschaften

- 2.1 Jede Mannschaft darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal fünf Feldspieler und einen Torhüter auf dem Spielfeld haben. Ahndung von Wechselfehlern etc. unter Punkt „Schiedsrichter“.
- 2.2 Torwartbestimmungen unter Punkt Spieldurchführung „Torwart“.
- 2.3 Jeder Mannschaft ist es erlaubt, maximal zehn Spieler einzusetzen:
 - a) Spielerwechsel dürfen jederzeit erfolgen
 - b) Es gibt keine Begrenzung, wie viele Spieler gleichzeitig gewechselt werden dürfen und wie oft ein Spieler ein- oder ausgewechselt werden darf.
 - c) Ein Spieler darf erst eingewechselt werden, nachdem sein auszuwechselnder Mitspieler das Spielfeld verlassen hat.



- d) Ein vom Spiel ausgeschlossener Spieler darf während seines Ausschlusses weder ein- noch ausgewechselt werden. Für die Dauer eines Spelausschlusses auf Zeit, spielt die betreffende Mannschaft mit einem Spieler weniger.
 - e) Nach Ablauf der Strafzeit eines Spielers darf dieser sofort ausgewechselt werden, ohne dass er zuvor auf das Spielfeld zurückgekehrt sein muss.
 - f) Spielerwechsel finden grundsätzlich an einem gemeinsamen Punkt hinter der Grund- oder Seitenlinie statt.
 - g) Die Spielzeit ist weder für Ein- noch Auswechslungen anzuhalten.
- 2.4 Feldspieler, die zur Behandlung einer Verletzung, zur Erfrischung, zum Austausch von Spielrüstung oder aus einem anderen Grund als zur Auswechslung das Spielfeld verlassen, dürfen dies nur auf der Seite des Spielfelds wieder betreten, auf der Auswechslungen stattzufinden haben.
Ein auf dem Platz behandelter Feldspieler muss das Spielfeld verlassen und kann nach den Bestimmungen über den Spielerwechsel durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
- 2.5 Während des Spiels dürfen sich nur Spieler, Torhüter und Schiedsrichter auf dem Spielfeld befinden. Andere Personen dürfen das Spielfeld nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters betreten. Die Auswechslspieler und höchstens vier Betreuer (als Betreuer gelten alle Personen, die zur Betreuung der Mannschaften eingesetzt werden, wie z. B. Trainer, Co-Trainer, Teammanager, Physiotherapeut, Arzt oder Psychologe) einer Mannschaft müssen auf ihrer Mannschaftsbank sitzen.
- 2.6 Alle Spieler und Auswechslspieler, auch die auf Zeit oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossenen Spieler, unterliegen während des gesamten Spiels der Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter.
- 2.7 Ein verletzter oder blutender Spieler muss das Spielfeld verlassen, sofern dem nicht medizinische Gründe entgegenstehen. Er darf erst dann auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Wunden versorgt sind. Spieler dürfen keine blutbefleckte Kleidung tragen.



§ 3 – Mannschaftsführer

- 3.1 Ein Spieler jeder Mannschaft muss als Mannschaftsführer benannt sein.
- 3.2 Wird ein Mannschaftsführer auf Dauer oder auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen, muss ein anderer Spieler seiner Mannschaft als Mannschaftsführer benannt werden.
- 3.3 Mannschaftsführer müssen eine deutlich erkennbare Armbinde oder etwas Vergleichbares am Oberarm, an der Schulter oder am oberen Teil des Stutzens tragen.
- 3.4 Mannschaftsführer sind für das Benehmen aller Spieler und Betreuer ihrer Mannschaft verantwortlich.

§ 4 – Kleidung und Ausrüstung der Spieler

- 4.1 Feldspieler einer Mannschaft müssen eine einheitliche Spielkleidung (Trikot) tragen.
- 4.2 Spieler dürfen keine Ausrüstung oder Gegenstände tragen, durch die andere Spieler gefährdet werden können.
- 4.3 In der Regel besteht die Kleidung aus einem Nummerierten Trikot, einer Trikothose, Stutzen und entsprechenden Hallenschuhen.
- 4.4 Feldspielern ist es erlaubt, Schutzhandschuhe zu tragen, die die natürliche Größe der Hände nicht bedeutend vergrößern;
- 4.5 Kleidung oder Schutzausrüstung, die die normalen Körperproportionen eines Torwarts bedeutend vergrößern, sind nicht erlaubt.
- 4.6 Der Schläger hat eine herkömmliche Form mit einem Griffstück und einem Schaumstoffkopf.
 - a) Der Schläger darf keinerlei raue oder scharfe Teile aufweisen.
 - b) Der Schläger darf eine maximale Länge von einem Meter haben.
 - c) Der Schläger darf verschiedene Farben aufweisen.
- 4.7 Stellen die Schiedsrichter fest, dass ein Spieler mit regelwidriger oder ohne vorgeschriebene Kleidung oder Ausrüstung an einem Spiel teilnehmen will oder teilnimmt, müssen sie ihm die Teilnahme oder weitere Teilnahme bis zur Herstellung des regelgerechten Zustands verbieten.
- 4.8 Der Ball muss kugelförmig sein und den DBL Richtlinien entsprechen

Detaillierte Angaben über den Schläger und den Ball finden sich in dem Abschnitt „Technische Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung“ am Ende dieses Regelhefts.



§ 5 – Spieldauer und Ergebnis

5.1 Ein Spiel besteht aus einer Spiellänge von 10 Minuten

Andere Spielzeiten und Pausen können durch den Schiedsrichter- und Regelausschuss vor einem Turnier vereinbart werden, jedoch nicht, wenn für bestimmte Wettbewerbe verbindliche Regularien festgelegt wurden.

5.2 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. Wenn keine Tore gefallen sind oder beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, endet das Spiel unentschieden.

§ 6 – Beginn und Wiederaufnahme des Spiels

6.1 Die Seitenwahl gibt das entsprechende Computerprogramm vor. Die Heim-Mannschaft spielt von links nach rechts.

6.2 Ein Mittelanstoß wird nur zu Beginn des Spiels durchgeführt.

6.3 Ausführung des Mittelanstoßes:

- a) Der Ball wird in der Spielfeldmitte gelegt.
- b) Nach Anpfiff darf der Ball in jede Richtung gespielt werden.
- c) Alle Spieler müssen sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten und sich erst nach Anpfiff im Mittelkreis bewegen.

6.4 Das Spiel wird durch einen Torerfolg **nicht unterbrochen** und unmittelbar durch den Torwart fortgesetzt.

6.5 Ein Schiedsrichterball wird dann gegeben, wenn ein Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wird und sich der Ball innerhalb des Spielfeldes befindet, aber kein Regelverstoß vorliegt, sich der Schiedsrichter geirrt hat oder wenn ein Spieler ein Vergehen außerhalb des Spielfeldes begangen hat.

- a) Der Schiedsrichter lässt an dem Ort, an dem sich der Ball in dem Moment befand, als das Spiel unterbrochen wurde, den Ball mit ausgestreckter Hand aus Brusthöhe fallen.
- b) Der Ball ist wieder im Spiel, sobald er den Boden erreicht hat, ohne dass ihn zuvor ein Spieler berührt hat.
- c) Wird der Ball von einem Spieler gespielt, bevor dieser auf dem Boden aufschlägt, so muss der Schiedsrichterball wiederholt werden.
- d) An einem Schiedsrichterball können sich maximal zwei Spieler (einer pro Mannschaft) beteiligen, alle anderen Spieler halten eine Distanz zum Ball von mindestens 3m.
- e) Aus einem Schiedsrichterball darf kein direktes Tor erzielt werden. Es muss vorher zwei Ballberührungen gegeben haben.



§ 7 – Ball außerhalb des Spielfelds

- 7.1 Ein Ball ist im Aus, wenn er mit vollem Umfang das Spielfeld verlassen hat. Banden oder Wände an den Seiten oder am Kopfende der Halle gehören ausdrücklich zum Spielfeld und dürfen angespielt werden.
- 7.2 Das Spiel wird durch einen Spieler der Mannschaft fortgesetzt, die den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat, bevor er das Spielfeld verlassen hat.
- 7.3 Wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat:
 - a) Das Spiel wird an der Stelle der Seitenlinie fortgesetzt, an welcher der Ball das Spielfeld verlassen hat.
 - b) Der Ball wird unterhalb der Hüfte eingerollt.

§ 8 – Erzielen eines Tores

- 8.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überschritten hat. Hierbei ist es unerheblich, ob der Ball von einem Abwehrspieler gespielt oder von seinem Körper berührt worden ist.

§ 9 – Spieldurchführung: Spieler

Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich zu jeder Zeit verantwortungsvoll verhalten.

- 9.1 Ein Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die höchstens fünf Spieler und ein Torwart zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben dürfen.
- 9.2 Spieler auf dem Spielfeld dürfen ohne ihren Schläger in der Hand weder in das Spiel eingreifen noch diesen in gefährlicher Art und Weise benutzen.
- 9.3 Spielern ist es verboten, auf einen anderen Spieler, dessen Schläger oder Kleidung durch Schlagen, Haken, Festhalten, Stoßen oder Anfassen einzuwirken.
- 9.4 Spielern ist es verboten, andere Spieler einzuschüchtern oder zu bedrohen.
- 9.5 Spielern ist es verboten, den Ball mit der Stabseite anstatt der Schaumstoffseite des Schlägers zu spielen.
- 9.6 Das absichtliche und harte Spielen mit dem eigenen Schläger gegen den gegnerischen Schläger ohne Ballführend zu sein, sowie das Schlagen auf die Füße, zwischen die Beine oder die Hände eines Spielers, das mit dem Risiko einer Verletzung verbunden ist, sind gefährliche Handlungen und müssen gemäß dieser Regel behandelt werden.



- 9.7 Feldspieler dürfen den Ball mit dem Oberkörper und dem Kopf anhalten und vorwärts bewegen. Nicht jede Berührung eines Fußes oder einer Hand eines Feldspielers durch den Ball stellt einen Regelverstoß dar.
- a) Der Spieler begeht dann einen Regelverstoß, wenn er **absichtlich** seinen Fuß, seinen Unterschenkel, seine Hand oder seinen Arm aktiv zum Spielen des Balls einsetzt.
 - b) Der Spieler begeht auch dann einen Regelverstoß, wenn er den Ball **unabsichtlich** mit verbotenen Körperteilen (siehe 9.7.a) spielt, falls er dadurch einen klaren Vorteil erhält (z.B. klare Torchance verhindert, klare Torchance erhält, etc.)
 - c) Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball eine Hand trifft, die den Schläger umfasst.
 - d) Eine Abwehraktion, in der der verteidigende Spieler einen Torschuss des Angreifers mit verbotenen Körperteilen (siehe 9.7.a) abwehrt, stellt nur dann einen Regelverstoß dar, wenn er die Bewegung aktiv zum Ball ausführt oder seine Körperfläche deutlich vergrößert (z.B. mit ausgestreckten Armen im Torraum steht).
- 9.8 Das Spielen des Balls auf dem Boden liegend, rutschend oder sich abstützend ist erlaubt, wenn dabei nicht gegen eine andere Regel verstoßen wird.
- 9.9 Spieler dürfen nicht absichtlich das gegnerische Tor betreten oder hinter eines der beiden Tore laufen.
- 9.10 Spieler dürfen keine Gegenstände oder Teile ihrer Spielausrüstung auf das Spielfeld, nach dem Ball oder nach einem anderen Spieler, nach dem Schiedsrichter oder einer sonstigen Person werfen.
- 9.11 Spieler dürfen das Spiel nicht zu ihrem eigenen Vorteil verzögern.
- 9.12 Spieler dürfen den Ball nicht absichtlich gegen die Hallenecken drücken oder diesen einklemmen.

§ 10 – Spieldurchführung: Torwart

- 10.1 Ein Torwart darf sich ohne Schläger nur im Strafraum und hinter der Grundlinie bewegen. Mit einem Schläger darf er wie ein Feldspieler am Spiel teilnehmen.
- 10.2 Dem Torwart ist es in seinem Strafraum und hinter seinen Grundlinien erlaubt, mit seinem Schläger und mit jedem seiner Körperteile den Ball zu spielen, anzuhalten oder abzulenken.
- 10.3 Solange sich der Ball im Strafraum oder hinter den Grundlinien befindet, gilt für den Torwart Regel 10.2. auch dann, wenn sich der Torwart selbst im Feld befindet (z.B. durch eine Rutschbewegung). Andersherum darf der Torwart den Ball aber nicht mit verbotenen Körperteilen (siehe 9.7.a) spielen, wenn der Ball außerhalb des Strafraums bzw. der Grundlinien ist, der Torwart jedoch innerhalb.



§ 11 – Spieldurchführung: Schiedsrichter

- 11.1 Ein Schiedsrichter mit einem Mindestalter von 18 Jahren, leitet das Spiel unter Anwendung der Regeln. Sie beurteilen, ob die Gebote der Fairness eingehalten oder verletzt werden. Sie dürfen bei Bedarf einen Assistenten bestimmen.
- 11.2 Jeder Schiedsrichter ist allein zuständig für alle Spiel-Entscheidungen.
- 11.3 Ein Schiedsrichter ist verantwortlich dafür, dass die vorgeschriebene Zeit gespielt wird.
- 11.4 Deutliche akustische Signale durch Pfiff müssen durch den Schiedsrichter (oder ggf. den Zeitnehmer) bei folgenden Gelegenheiten erfolgen:
 - a) Zu Beginn und Ende jedes Spiels.
 - b) Zur Freigabe eines Freistoßes.
 - c) Zur Verhängung einer Strafe.
 - d) Zur Freigabe eines 7-m-Balls.
 - e) Zur Anzeige eines Tores (*Doppelpfiff*).
 - f) Zur Unterbrechung des Spiels aus irgendeinem anderen Grund und zu seiner Fortsetzung.
 - g) Ggf. zur Anzeige, dass der Ball das Spielfeld verlassen hat.
- 11.5 Schiedsrichter dürfen während des Spiels keiner Mannschaft Ratschläge geben.
- 11.6 Trifft der Ball auf dem Spielfeld einen Schiedsrichter, wird das Spiel nicht unterbrochen.

§ 12 – Spielstrafen

- 12.1 Vorteil: Eine Spielstrafe darf nur verhängt werden, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft durch den Regelverstoß eines Gegenspielers einen Nachteil hat. Wenn die Verhängung einer Spielstrafe keinen Vorteil für die Mannschaft bedeuten würde, die den Regelverstoß nicht begangen hat, läuft das Spiel weiter.
- 12.2 Ein Freistoß muss der gegnerischen Mannschaft bei einem Regelverstoß im Feld gegeben werden:
 - a) bei einem Regelverstoß eines Angreifers
 - b) bei einem unabsichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers
- 12.3 Ein 7-m-Ball muss der gegnerischen Mannschaft bei einem Regelverstoß im eigenen Strafraum gegeben werden.
- 12.4 Im Falle eines weiteren Disziplin- oder Regelverstoßes vor der Ausführung einer Spielstrafe kann der Schiedsrichter persönliche Strafe(n) gegen den betreffenden Spieler (die Spieler) aussprechen.



§ 13 – Durchführung von Spielstrafen

- 13.1 Ort der Ausführung eines Freistoßes: Ein Freistoß muss indirekt und am Ort des Regelverstoßes ausgeführt werden.
- 13.2 Bei einem Freistoß müssen alle Spieler der gegnerischen Mannschaft einen Mindestabstand von 3m zum Ball einhalten. Hält ein Spieler diesen Abstand nicht ein, so kann der Schiedsrichter eine persönliche Strafe aussprechen.
- 13.3 Endet die Spielzeit vor Ausführung eines verhängten Freistoßes, wird dieser nicht mehr ausgeführt. Endet die Spielzeit vor Ausführung eines verhängten 7-m-Balls, wird dieser noch ausgeführt.
- 13.8 7-m-Ball
- a) Die Spielzeit wird mit dem Verhängen eines 7-m-Balls angehalten.
 - b) Alle Spieler auf dem Spielfeld außer dem Schützen und dem Torwart müssen sich außerhalb des 9 Meter Bereichs aufhalten, in der der 7-m-Ball ausgeführt werden soll und dürfen die Durchführung nicht beeinflussen.
 - c) Der Ball wird auf den 7-m-Punkt gelegt.
 - d) Der Schütze muss vor der Ausführung hinter dem Ball und in spielbarer Entfernung zum Ball stehen. Maximal 2 Meter.
 - e) Der Torwart muss vor Anpfiff mit beiden Füßen auf der Torlinie stehen und darf diese erst bei Anpfiff verlassen und maximal bis zum Torwart Strich voran schreiten.
 - f) Der Torwart darf nicht ausgetauscht werden.
 - g) Der Schiedsrichter gibt die Ausführung mit einem Pfiff frei, nachdem der Schütze und der Torwart ihre Positionen eingenommen haben.
 - h) Der Schütze darf den Ball erst nach diesem Pfiff spielen. Der Schütze darf die Durchführung des 7-m-Balls nicht überdurchschnittlich verzögern.
 - i) Der Schütze darf ein Spielen des Balls nicht antäuschen.
 - j) Der Schütze darf den Ball nur einmal spielen und darf sich, bevor ein Gegenspieler den Ball berührt hat, weder dem Ball noch dem verteidigenden Spieler oder dem Torwart nähern.
- 13.9 Der 7-m-Ball ist beendet, wenn:
- a) ein Tor erzielt worden ist;
 - b) der Ball im Strafraum zur Ruhe gekommen ist;
 - c) der Torwart den Ball gefangen hat
 - d) Der Torwart den Ball abgewehrt hat, auch wenn der Ball wieder im bespielbaren Feld landet.
- 13.10 Bei einem Regelverstoß während der Durchführung eines 7-m-Balls gilt Folgendes:
- a) Wird der 7-m-Ball durch den Schützen, vor der Freigabe durch einen Pfiff ausgeführt und ein Tor erzielt, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.
 - b) Wird der 7-m-Ball durch den Schützen, vor der Freigabe durch einen Pfiff, ausgeführt und kein Tor erzielt, ist ein Freistoß für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.
 - c) Bei jedem anderen Regelverstoß des Schützen ist ein Freistoß für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.
 - d) Bei jedem anderen Regelverstoß des Torhüters, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.
 - e) Bei einem Regelverstoß irgendeines anderen Spielers der verteidigenden Mannschaft ist der 7-m-Ball zu wiederholen, wenn kein Tor erzielt worden ist.
 - f) Bei einem Regelverstoß eines anderen Spielers der angreifenden Mannschaft außer dem Schützen ist der 7-m-Ball zu wiederholen, wenn ein Tor erzielt worden ist.



§ 14 – Persönliche Strafen

Zur Durchsetzung des Regelwerks stehen verschiedene persönliche Strafen zur Verfügung, die einzeln für sich oder zusätzlich zu einer Spielstrafe sowohl gegen Spieler auf dem Spielfeld als auch gegen Auswechselspieler und Betreuer verhängt werden können.

14.1 Bei jeglichem Regelverstoß hat der Schiedsrichter folgende Optionen:

- a) Mündliche **Ermahnung** des betreffenden Spielers.
- b) **Verwarnung** des betreffenden Spielers durch Zeigen der gelben Karte. Es können grundsätzlich beliebig viele gelbe Karten für eine Mannschaft, allerdings nicht für denselben Spieler, gegeben werden.
- c) **Begrenzter Ausschluss** des betreffenden Spielers vom Spiel für 2 Minute durch Handzeichen. (z.B. bei der zweiten gelben Karte für den betreffenden Spieler oder bei sehr grobem Foulspiel). Für die Dauer eines Ausschlusses auf Zeit spielt die betroffene Mannschaft mit einem Spieler weniger, unabhängig davon, ob ein Spieler auf dem Platz oder ein Auswechselspieler vom Spiel ausgeschlossen worden ist. Auf Zeit ausgeschlossene Spieler dürfen sich bei ihrer Mannschaft aufhalten.

14.2 Die Spielzeit muss nur bei 14.1.c zwingend angehalten werden.

14.3 Auf Dauer ausgeschlossene Spieler müssen das Spielfeld und dessen nähere Umgebung verlassen und dürfen nicht mehr am Spiel teilnehmen.

14.4 Die Verhängung persönlicher Strafen sollte progressiv erfolgen, beginnend mit einer mündlichen Ermahnung, dann Verwarnung, dann begrenzter Ausschluss und schließlich Disqualifikation. Ein Überspringen dieser Stufen und eine sofortige höhere Bestrafung ist dem Schiedsrichter in Anbetracht der jeweiligen Situation ausdrücklich erlaubt.

Hilfreich zur Entscheidungsfindung sind die folgenden Beurteilungskriterien:

- a) **Stellung** des Spieler, der den Regelverstoß begeht
- b) **Körperteil**, auf den der Regelverstoß abzielt (Oberkörper, Arme, Beine, Kopf...)
- c) **Intensität** des Regelverstoßes
- d) **Auswirkung** des Regelverstoßes in der jeweiligen Spielsituation

§ 15 – Beispiele für Regelverstöße, die persönliche Strafen erfordern

15.1 Eine mündliche **Ermahnung** reicht beispielsweise bei den folgenden Vergehen aus:

- a) Ball einklemmen
- b) Nicht-Einhalten des erforderlichen Abstands
- c) Fußball (ohne Verhinderung einer Torchance)
- d) Trikot zerren
- e) Lautstarkes Reklamieren

15.2 Eine **Verwarnung** erfolgt beispielsweise bei den folgenden Vergehen oder ggf. bei wiederholtem Vergehen:

- a) Grobes Foulspiel
- b) Gefährliches Spiel



- c) Fußball (mit Verhinderung einer Torchance)
 - d) Absichtliches Wegwerfen des Schlägers oder eines anderen Ausrüstungsgegenstands
- 15.3 Ein **begrenzter Ausschluss** (2 Minuten) erfolgt bei wiederholtem Vergehen oder beispielsweise bei sehr grobem Foulspiel.
- 15.4 Ein **Ausschluss auf Dauer** erfolgt beispielsweise bei den folgenden Vergehen oder ggf. bei wiederholtem Vergehen:
- a) Tötlichkeit
 - b) Beschimpfung / Beleidigung
 - c) Allgemein unsportliches Verhalten
- 15.5 Eine Besonderheit bildet ein Wechselfehler:
- a) Das Spiel wird dann nur für den Fall unterbrochen, dass der nicht-fehlerhaften Mannschaft ein erkennbarer Nachteil entstanden ist. Die Vorteilsregel muss dabei beachtet werden.
 - b) Eine persönliche Strafe in Form einer Verwarnung (gelbe Karte) ist dann ggf. gegen Spieler zu verhängen, die mit erkennbarer Absicht regelwidrig das Spielfeld betreten oder verlassen haben, um das Spiel zu unterbinden.

Hinweise und Handreichungen für Schiedsrichter

1. Ziele

Schiedsrichtern ist ein anspruchsvoller, aber lohnender Weg, am Bouncerballspiel teilzunehmen: Schiedsrichter leisten einen Beitrag dazu, dass...

- a) ...das Niveau des Bouncerballspielens auf allen Leistungsebenen verbessert wird, indem die Spieler zur Einhaltung der Regeln angeleitet werden;
- b) ...das Spiel im richtigen Geist ausgetragen wird;
- c) ...die Freude am Spiel bei Spielern, Zuschauern und allen anderen gesteigert wird.

2. Diese Ziele können die Schiedsrichter durch Folgendes erreichen:

- a) **Konsequenz:** Schiedsrichter erlangen Respekt bei den Spielern, wenn sie das Spiel konsequent leiten.
- b) **Fairness:** Entscheidungen müssen mit dem Gefühl für Gerechtigkeit und Ehrlichkeit getroffen werden.
- c) **Vorbereitung:** Es hat nichts zu sagen, wie lange schon jemand als Schiedsrichter aktiv ist. Es ist wichtig, sich auf jedes Spiel gewissenhaft vorzubereiten.
- d) **Konzentration:** Die Aufmerksamkeit des Unparteiischen wird während des gesamten Spiels gefordert; nichts darf den Schiedsrichter während des Spiels von seiner Aufgabe ablenken.
- e) **Kommunikation:** Eine ausgezeichnete Regelkenntnis muss verbunden sein mit einem guten Verhältnis zu den Spielern.
- f) **Optimierung:** Schiedsrichter müssen stets das Ziel verfolgen, ihre Leistungen von Spiel zu Spiel zu verbessern.
- g) **Persönlichkeit:** Ein Schiedsrichter muss jederzeit er selbst sein und darf keine andere Person spielen oder imitieren wollen.



3. Voraussetzungen
 - a) Mindestalter von 18 Jahren
 - b) Vollständige Regelkenntnis
 - c) Vollständiges Schiedsrichter-Set (bestehend aus Pfeife, gelber und roter Karte)
 - d) Gutes Spiel durch schnelle Entscheidungen bei Verstößen und mit angemessenen Strafen unterstützen und fördern
 - e) Nutzung aller zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, um das Spiel zu kontrollieren
 - f) Anwendung der Vorteilsregel wann immer möglich, um zu einem flüssigen und offenes Spiel zu verhelfen, ohne dabei die Kontrolle zu verlieren

4. Regelanwendung
Schiedsrichter fördern gekonntes Spiel, wenn sie Verstöße konsequent ahnden. Hierbei sollten sie nachstehende Grundsätze befolgen:
 - a) Die Schwere eines Verstoßes, dessen Gefährlichkeit oder Unsportlichkeit muss richtig eingeschätzt werden und in einer angemessenen, schnellen und konsequenten Strafe zum Ausdruck kommen.
 - b) Absichtliche Verstöße müssen streng bestraft werden.
 - c) Schiedsrichter müssen deutlich machen, dass sie, wenn Spieler kooperativ sind, gekonntes Spiel schützen und das Spiel nur unterbrechen, wenn dies zur Aufrechterhaltung der Spielkontrolle erforderlich ist.

5. Spielkontrolle
 - a) Entscheidungen müssen möglichst schnell, bestimmt, deutlich und gleichmäßig getroffen werden.
 - b) Strenges Verhalten der Schiedsrichter von Beginn an hält in der Regel die Spieler von wiederholten Verstößen im weiteren Verlauf des Spiels ab.
 - c) Es ist nicht akzeptabel, dass Spieler Gegenspieler oder Schiedsrichter beschimpfen oder durch Körpersprache oder ihr Verhalten in unangemessener Weise protestieren. Unparteiische müssen schnell und angemessen mit solchem Verhalten umgehen und der Situation entsprechend durch Ermahnungen, Verwarnungen, Spelausschlüsse auf Zeit oder auf Dauer reagieren. Alle diese Maßnahmen können für sich allein oder zusätzlich zu Spielstrafen getroffen werden.
 - d) Spieler in der Nähe eines Schiedsrichters können von diesem ermahnt werden, ohne dass das Spiel dazu unterbrochen wird.
 - e) Es ist möglich, auch wenn Schiedsrichter nicht dazu ermutigt werden sollen, einem Spieler bei unterschiedlichen geringfügigen Vergehen in einem Spiel zweimal mündlich zu verwarnen
 - f) Wenn sich ein Spieler absichtlich und in schwerwiegender Art und Weise gegen andere Spieler, Schiedsrichter oder andere Offizielle des Spiels schlecht benimmt, so muss er unverzüglich durch Zeigen der roten Karte vom Spiel ausgeschlossen werden.

4. Zeichengebung der Schiedsrichter

a) Spielzeitbeginn und -fortsetzung nach Spielzeitunterbrechung

Einen Arm senkrecht nach oben strecken und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.



b) Spielzeitunterbrechung

Die Arme über dem Kopf ausgestreckt an den Handgelenken kreuzen und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.



c) Ball außerhalb des Spielfelds:

Mit einem Arm in die Richtung der verursachten Mannschaft zeigen.



d) 7-m-Ball

Mit einem Arm auf den 7-m-Punkt zeigen und den anderen Arm senkrecht nach oben halten. Diese Anzeige gilt zugleich als Zeichen für die Spielzeitunterbrechung.



Technische Bestimmungen

§ 1 – Spielfeld (Beispiel)



§ 2 – Tor (Beispiel)



§ 3 – Schläger und Ball (Beispiel)

3.1 Der Ball ist ca. 14 Zentimeter im Durchmesser // 5,5 Zoll

3.2 Der Schläger ist maximal ein Meter Lang





Ablauf bei einem Turnier

§ 1 Spielpaarungen

- a) es gibt zu Beginn eines jeden Turniers eine Gruppenphase, bestehend aus Gruppe A und B. Hier spielt jede Mannschaft gegen alle anderen Mannschaften ihrer Gruppe. Treten zwei Mannschaften eines Vereins an, so sind diese in zwei verschiedene zu setzen. Die weitere Einteilung wird durch die Turnierleitung im Voraus ausgelost.
- b) aus der Gruppenphase spielt im Halbfinale der erst Platzierte aus Gruppe A gegen den zweitplatzierten aus Gruppe B und der zweitplatzierte aus Gruppe A spielt gegen den erstplatzierten aus Gruppe B. Die Sieger wiederum spielen im Finale und die Verlierer im Spiel um Platz drei.
- c) Ein detaillierter Turnierplan wird durch die Turnierleitung zuvor bekannt gegeben.
- d) Der Turnierplan weißt jeder Mannschaft eine entsprechende Hallenseite zu (erstgenannter ist die Heimmannschaft und spielt von links nach rechts) und den jeweiligen verantwortlichen Schiedsrichter.

§ 2 Spiel und Punktebewertung / Frauenregelung

- a) Bei einem Sieg einer Mannschaft in der Gruppenphase wird dieser mit drei Punkten bewertet. Bei einem Torgleichstand am Ende der Spielzeit wird das Spiel als unentschieden mit je einem Punkt pro Mannschaft gewertet.
 - aa) Bei einem Gleichstand zwischen zwei Mannschaften in der Gruppenphase, bei der nur eine Mannschaft Dauerhaft eine Frau auf dem Spielfeld hatte, erhält diese Mannschaft einen Vorteil und das Spiel wird mit 2:1 Punkten gewertet. Der Torstand bleibt unberührt.
- b) Die Mannschaften werden in der Gruppenphase nach Punkteanzahl absteigend gelistet. Bei Punktegleichstand wird das Torverhältnis gewertet.
- c) In der K.O.-Runde kommt es bei einem Unentschieden zu einer fünf Minuten Verlängerung nach zwei Minuten Pause. Gibt es keinen Sieger, kommt es darauffolgend zum 7-Meter schießen.
- d) Ausgespielt wird bis zum 10. Platzierten.
- e) Im Finale wird der Gewinner des Turniers bestimmt gemäß den vorhergegangenen Regeln.



§ 3 Ligaaufbau und Regeln

- a) Die Liga heißt „Deutsche Bouncerballliga“ (DBL)
- b) Alle Mannschaften sind in einer Liga bis Sie die maximale Anzahl von 14 Mannschaften pro Turnier übersteigt.
- c) Droht ein Erreichen der maximalen Anzahl von 14 Mannschaften, kann die Anzahl der Mannschaften pro Verein von der Turnierleitung auf zwei oder eine einzige begrenzt werden.
- D) Die Deutsche Bouncerballliga bestreitet vier Turniere in einer Jahressaison. Diese Turniere finden im Wechsel an unterschiedlichen, der Liga angehörigen Orten der Vereine statt.
- e) gespielt wird nach den aktuellen Regeln der Deutschen Bouncerballliga. Diese sind unter www.bouncerballliga.eu öffentlich einsehbar. Regeländerungen sind bekannt zu geben und nach dem Beginn der Liga nur durch das Organisationskomitee der DBL möglich.

§ 4 Turnierauswertung

- a) Punkte werden nach Erreichung der Endplatzierung pro Turnier vergeben.
 1. Platz = 12 Punkte
 2. Platz = 10 Punkte
 3. Platz = 8 Punkte
 4. Platz = 7 Punkte
 5. Platz = 6 Punkte
 6. Platz = 5 Punkte
 7. Platz = 4 Punkte
 8. Platz = 3 Punkte
 9. Platz = 2 Punkte
 10. Platz = 1 Punkt
- b) Die bei den Turnieren gesammelten Punkte werden in einer Gesamttabelle addiert und die Mannschaften nach erreichter Punktzahl absteigend gelistet. Liegt ein Punktgleichstand vor, zählt der direkter Vergleich der erzielten Turnierplatzierungen, wobei ein Turniersieg die höchste Gewichtung erhält und danach absteigend.

Beispiel: Mannschaft A hat einen ersten Platz mit 12 Punkten und einen dritten Platz mit 8 Punkten. Insgesamt 20 Punkte. Mannschaft B hat zwei zweite Plätze mit 10 Punkten. Insgesamt auch 20 Punkte. Mannschaft A würde den Vorzug erhalten weil sie ein Turnier gewinnen konnten.
Erst bei erneutem Gleichstand zählt das Torverhältnis.
Am Jahresende wird ein Gesamtsieger gekürt.
- c) Der Gesamtsieger erhält einen Wanderpokal, für den er im laufenden Spieljahr verantwortlich ist und welcher zum Ende des Spieljahres an den neuen Gesamtsieger übergeben wird.



§ 5 Finanzen

§ 6 Spielerkarteien und Spielerpässe

§ 7 zugelassene Schiedsrichter