



IQA Quadball Regelwerk 2026

INHALTSVERZEICHNIS

Danksagungen	5
Über die International Quadball Association	6
Einleitung	7
Vorwort des Übersetzungsteams	8
1 Teams und Auswechslungen	10
1.1 Leitung und Staff	10
1.2 Spieler:innenliste und Spieler:innen	11
1.3 Auswechslungen	13
1.4 Auswechselbereich und Ersatzbank	15
2 Ausrüstung und Maße	19
2.1 Feldlinien und Markierungen	20
2.2 Hoops	23
2.3 Spielbälle	24
2.4 Sticks	26
2.5 Spieler:innen-Ausrüstung	27
3 Spielabläufe	35
3.1 Vorbereitungen	35
3.2 Spielbeginn	36
3.3 Spielstopps	38
3.4 Regulierung der Spielzeit	42
3.5 Beenden des Spiels und Verlängerung	43
3.6 Forfaits	45
3.7 Ausgesetzte Spiele	45
4 Punkte erzielen	49
4.1 Goals erzielen	49

4.2	Wiederaufnahme des Spiels nach einem Goal	50
4.3	Kaputte oder umgefallene Hoops	51
4.4	Der Flag-Fang	53
5	Dodgeballs und Spielende off-stick setzen	56
5.1	Sticks, on-stick und off-stick	56
5.2	Spieler:innen off-stick setzen	56
5.3	Back-to-Hoops-Verfahren	59
5.4	Live Dodgeballs umlenken und fangen	61
5.5	Der Dritte Dodgeball und Dodgeball-Immunität	63
5.6	Natürliche Bewegung	65
6	Physischer Kontakt und Interaktionen	68
6.1	Allgemeine Interaktionen	68
6.2	Spezifischer Kontakt	75
6.3	Seeker und Flagläufer:in	78
6.4	Wegerecht	79
6.5	Unsportliches Verhalten	80
7	Begrenzungen und Bälle	84
7.1	Verwendung der Bälle	84
7.2	Keeper-Zone	87
7.3	Offensive, Defensive und Angriffe	88
7.4	Spieltempo	89
7.5	Begrenzungen	92
8	Flagläufer:in	98
8.1	Die Funktion des:der Flagläufer:in	98
8.2	Flagläufer:innen-Richtlinien	98
8.3	Timing des:der Flagläufer:in	100
8.4	Als down gelten	101

9 Strafen	104
9.1 Disziplinarstrafen	104
9.2 Allgemeine Foulverfahren	109
9.3 Zeitpunkt des Fouls	110
9.4 Die Strafbank	111
9.5 Entscheiden über Strafen	116
9.6 Alternative Wiederaufnahme nach Strafe	117
10 Spieloffizielle	119
10.1 Die Offiziellen	119
10.2 Entscheidungen durch Offizielle	121
10.3 Spieler:innen und Offizielle	122
Anhang A Definitionen	125
Anhang B Liste der Fouls nach Typ	131
Anhang C Liste der Referee-Signale	139
Anhang D Liste der Änderungen	141
Anhang E Abbildungen der Felddimensionen	149

DANKSAGUNGEN

Dieses Regelwerk wurde von der International Quadball Association (IQA) erstellt. Die IQA möchte den folgenden Personen, die bei der Entwicklung beteiligt waren, danken:

Regelteam

Amel Sadikovic	Chula Bruggeling	Nicholas Weir	Nini Kistl
Andrés Vargas	Matt Blissenden	Niklas Paskarbeit	

Redaktion

Jannis Grimm

Fotografie & Bildauswahl

Titelbild: © Shirley Lu.

Ajantha Abey Photography	Honeybadger Quidditch Pictures
Anouk Nyfeler	Jessica Jiamin Lang Photography
Arylu Navone Sarubbi	Kevin Kauper
Cynara Wainner	Shirley Lu
Estelle Brision	

Board of Trustees

Alistair Yap	Daniel Price Croft	Sinan Keyder	Vitória Alves
Cinara Lucas	Matt Blissenden	Sylvie Řezáčová	

Dank an

Alex Benepe	Elisa Scorrano	Lucy Nicholls
Aldo Mastellone	Eric Schnier	Max D. Gutierrez
Caleb Ragatz	Fredric Armstrong Nelson IV	Marian Dziubiak
Christos Kaldis	Jamie Turbet	Mary Kimball
Clay Dockery	Jared Leggett	Matthew Niederberger
Crystal Hutcheson	Joke Daems	Sarah Kneiling
Cynthia Holden	Katie Bone	Sarah Woolsey

Frühere Mitwirkende

Alex Greenhalgh	Emma Morris	Kyle Ross	Ragnhild W. Dahl
Arkady English	Eva Baisan	Larsen Price	Rebecca Alley
Armand Cosseron	Hugo Petit-Jean	Lisa Tietze	Steffen Wirsching
Chris LeCompte	Irene Velasco	Luke Nickholds	Stephen Cockram
Daniel Scharf	Jelmer Lokman	Michael Clark-Polner	Steven Daly
Dave Goddin	Jenny Krafczyk	Natalie Astalosh	
Eamonn Harrison	Joe Dodd	Nicole Stone	
Eliane Wyss	Keith Jones	Pauline Raes	

ÜBER DIE INTERNATIONAL QUADBALL ASSOCIATION

Was ist unsere Mission?

Die International Quadball Association (IQA) ist der internationale Verband für Quadball und unterstützt die Entwicklung von Quadball und den Wettkampf weltweit. Die IQA bemüht sich den Sport Quadball zu leiten und zu verbreiten, indem sie internationale Sportevents durchführt, andere Quadball-Gruppierungen unterstützt und Quadball und seine Werte der Gender-Fairness und Inklusivität mit einem breiten Publikum teilt.

Was ist Quadball?

Quadball gibt es seit 2005. Quadball-Spielende versammeln sich täglich in 40 Ländern. Spieler:innen aller Geschlechtsidentitäten und sexuellen Orientierungen sind willkommen. Sportler:innen spielen unter Anerkennung ihrer selbstbestimmten Geschlechtsidentität. Alle Quadball-Sportler:innen haben das Recht zu definieren, wie sie sich identifizieren und es ist dieses Gender, welches auf dem Feld anerkannt wird. Viele Spielende haben das erste Mal einen Team-Sport gefunden, der anerkennt, wie sie sind.

Quadball ist eine aufregende, dynamische Vollkontaktsportart. Ein Quadball-Team besteht aus bis zu 21 Spieler:innen mit 7 Spielenden auf dem Feld. Jede:r Spieler:in muss immer einen Stick zwischen den Beinen halten. Die 'Maximal-Vier-Regel' des Quadball besagt, dass nicht mehr als vier Spieler:innen desselben Genders zur gleichen Zeit auf dem Feld sein dürfen. Dies um sicher zu stellen, dass der Sport inklusiv gegenüber allen Gendern ist und Gender-Diversität auf dem Spielfeld immer gewährleistet ist.

Mehr Infos unter <https://www.iqasport.org/>.

Fragen? Kontaktiere die IQA auf Social Media!



International Quadball Association <https://bit.ly/2H00Zmz>



International Quadball Association <https://bit.ly/2H01z3J>

EINLEITUNG

In den vergangenen zwei Jahren ist Quadball gewachsen und hat sich weiterentwickelt. Um der konstanten und schnellen Entwicklung zu folgen, müssen sich auch die Regeln entsprechend mitentwickeln. Beim Verfassen dieses Regelwerks haben wir die Rückmeldungen von Offiziellen, Coaches und Spielenden einbezogen und ihre größten Anliegen für die Zukunft von Quadball berücksichtigt. Wir hoffen, dass diese Änderungen den Sport in einer Weise vorwärts bringen, die alle Spielenden überall auf der Welt begeistert.

Ein Ziel für die neue Ausgabe des Regelwerks war die Vereinfachung mancher Regeln und die allgemeine Verständlichkeit zu erhöhen. Wir möchten, dass die Spielregeln klarer sind und sich einfacher anwenden lassen, um auch für neue Spielende und Offizielle zugänglich zu sein. Natürlich haben wir aber auch einige Änderungen an Spielregeln vorgenommen, um das Quadball-Erlebnis für alle Spielenden zu verbessern.

Dieses Regelwerk ist allen Freiwilligen gewidmet, die sich entschieden haben, so viel Zeit und Mühe in die IQA und Quadball im Allgemeinen zu stecken.

VORWORT DES ÜBERSETZUNGSTEAMS

Dieses Regelwerk wurde aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt. Obwohl sich bei der Übersetzung Mühe gegeben wurde, kann es Fehler geben. Bei Widersprüchen oder Unstimmigkeiten gilt die englische Version. Das Hauptziel dieser Übersetzung ist es, die Regeln unserer Sportart der Allgemeinheit in ihrer Erstsprache zugänglich zu machen. Bitte beachte, dass die Verständigung während offiziellen IQA-Spielen im Normalfall auf Englisch abläuft und alle zertifizierten Referees auch die englischen Anweisungen kennen müssen.

Danksagungen

Wir möchten allen danken, die bei dieser Übersetzung beteiligt waren: Anouk Nyfeler, Eliane Wyss, Jannis Grimm, Jessy Pabst, Joke Daems, Kris Träg, Magdalena Koschmieder, Michael Clark-Polner, Raphael Traini und Severin Wyss

Disclaimer

Um der Inklusivität unseres Sportes Rechnung zu tragen, wird in diesem Regelwerk der Genderdoppelpunkt benutzt »:«. Diese Schreibvariante wurde in Absprache mit den deutschsprachigen Landesverbänden (Deutschland, Österreich, Schweiz) beschlossen.

Um die Leserlichkeit dieses Regelwerks zu garantieren sowie die Sprachbarriere (z. B. für Menschen, deren Erstsprache nicht deutsch ist) möglichst tief zu halten, wurde zudem gemeinsam entschieden, quadball-spezifische Begriffe auf Englisch zu belassen und wie dort als gender-neutral zu betrachten (z. B. der:die Keeper und nicht der:die Hüter:in).

Diese Entscheidung wurde bewusst getroffen, um dieses Regelwerk möglichst barrierefrei zu gestalten, da die quadball-spezifischen Begriffe neuen Spieler:innen meistens bei der Einführung in Quadball ohnehin erklärt werden müssen, unabhängig davon, ob es ein deutscher oder englischer Begriff ist. Die Benutzung von englischen Begriffen erleichtert zudem die Kommunikation mit Referees an internationalen Spielen und vereinfacht das länderübergreifende Reffen. Auch die Bezeichnungen für Fouls sind daher in beiden Sprachen aufgeführt. Damit wird sichergestellt, dass deutschsprachige Spieler:innen auch die international verwendeten Bezeichnungen verstehen können.

Feedback

Falls du Fehler oder Widersprüche in diesem Regelwerk findest, kontaktiere bitte das Übersetzungsteam der IQA unter translation@iqasport.org. Wenn du uns mit zukünftigen Übersetzungen helfen möchtest, sei es ins Deutsche oder eine andere Sprache, würden wir uns freuen, dich im IQA-Team dabei zu haben!



1. Teams und Auswechslungen

1. TEAMS UND AUSWECHSLUNGEN

1.1. Leitung und Staff

1.1.1 Vorgeschriebene Speaking Captain

Jedes Team muss eine Person auf der offiziellen Spieler:innenliste des eigenen Teams auswählen, der:die als Speaking Captain für das jeweilige Spiel gilt.

- A.** Der:Die Speaking Captain hat die Befugnis, im Namen des Teams mit den Offiziellen zu sprechen.
 - i. Andere Spieler:innen dürfen mit Offiziellen für sich selbst sprechen.
 - ii. Offizielle dürfen jegliche Personen anweisen, nicht mehr mit Offiziellen zu sprechen.
- B.** Falls der:die Speaking Captain eines Teams die Aufgaben der Position aus beliebigen Gründen nicht mehr wahrnehmen kann, muss das Team eine:n andere:n Speaking Captain auswählen.
 - i. Falls der:die ursprüngliche Speaking Captain des Teams regelkonform wieder auf die Bank oder das Feld kommt, soll er:sie die Rolle des:der Speaking Captain weiterführen.
- C.** Der:Die Speaking Captain darf das Feld nicht betreten, während das Spiel nicht angehalten ist, außer er:sie betritt das Feld als aktive:r Spieler:in.
 - i. Falls der:die Speaking Captain auf beachtliche Weise regelwidrig das Feld betritt oder das Spiel beeinflusst, während er:sie regelwidrig auf dem Feld ist, gilt dies als Beeinträchtigung des Spiels auf dem Feld.

• **Strafe: Blaue Karte** — encroaching on the pitch – Beeinträchtigung des Spiels auf dem Feld

1.1.2 Team-Staff

Nicht-spielende Mitglieder des Teams sind »Team-Staff«.

- A.** Die Event-Leitung kann die Anzahl Team-Staffs im Spielgelände begrenzen.
 - i. Die Anzahl darf nicht auf weniger als drei begrenzt werden.
 - ii. Offizielle dürfen jegliche Personen anweisen, nicht mehr mit Offiziellen zu sprechen.
- B.** Team-Staff ist nicht berechtigt, das Spiel zu betreten.
- C.** Falls Team-Staff an einer Aktion teilnimmt, die als Strafe für eine:n Auswechselspieler:in gelten würde, bekommt der:die Team-Staff dieselbe Strafe.

D. Team-Staff darf das Feld nicht betreten, wenn das Spiel nicht gestoppt ist.

- i. Falls ein Team-Staff auf beachtliche Weise regelwidrig das Feld betritt oder das Spiel beeinflusst, während er:sie regelwidrig auf dem Feld ist, gilt dies als Beeinträchtigung des Spiels auf dem Feld.

• **Strafe: Blaue Karte** — encroaching on the pitch – Beeinträchtigung des Spiels auf dem Feld

1.2. Spieler:innenliste und Spieler:innen

1.2.1 Spieler:innenlisten

A. Jedes Team besteht aus sieben bis 21 Spieler:innen.

B. Ein Team muss in der Lage sein, einen regelkonformen Satz berechtigter Spieler:innen zu stellen, um ein Spiel zu beginnen oder fortzusetzen, auch während der Seekersperre.

- i. Ein regelkonformer Satz aus berechtigten Spieler:innen muss:
 - a. Vor der Verlängerung aus sieben Spieler:innen bestehen.
 - b. Während der Verlängerung aus sechs Spieler:innen bestehen.
 - c. In der Lage sein regelkonform gleichzeitig zu spielen, ohne die Gender-Maximal-Regel zu verletzen.
- ii. Wenn ein Team zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels nicht genügend berechnigte Spieler:innen hat, um das Spiel fortzusetzen, muss das Team Forfait erklären.
- iii. Wenn die Verletzung eines:einer Spieler:in zu einem Forfait des Teams führen würde und das medizinische Personal vor Ort glaubt, dass die Behandlung weniger als eine Minute bis zur sicheren Rückkehr aufs Feld dauern wird, muss der:die Haupt-Referee das Spiel bis zur Rückkehr der Spieler:in weiter stoppen, statt Forfait zu erklären.

• **Strafe: Forfait** — having insufficient eligible players to continue the game – Nicht genügend berechnigte Spieler:innen, um das Spiel fortzusetzen.

1.2.2 Positionen

A. Ein Team muss vier Chaser im Spiel haben, eine:r davon ist der:die Keeper.

- i. Der:Die Keeper muss ein grünes Stirnband an der Stirn tragen.
- ii. Die verbleibenden Chaser müssen ein weißes Stirnband an der Stirn tragen.
- iii. Chaser dürfen den Volleyball auf regelkonforme Weise nutzen.
- iv. Keeper und Chaser müssen als unterschiedliche Positionen betrachtet werden, wenn es um Auswechslungen oder Positionswechsel geht.

B. Ein Team muss zwei Beater im Spiel haben.

- i. Beater müssen ein schwarzes Stirnband an der Stirn tragen.

- ii. Beater dürfen die Dodgebälle auf regelkonforme Weise nutzen.
 - C. Ab Ende der Seekersperre bis die Flag regelkonform gefangen wurde, muss ein Team eine:n Seeker im Spiel haben. In den anderen Spielphasen darf ein Team keine:n Seeker im Spiel haben.
 - i. Seeker müssen ein gelbes Stirnband an der Stirn tragen.
 - D. Alle Spieler:innen, die nicht im Spiel sind, sind Auswechselspieler:innen.
 - i. Auswechselspieler:innen sind keiner Position zugewiesen.
 - ii. Auswechselspieler:innen müssen kein Stirnband tragen.
 - E. Spieler:innen auf der Strafbank gelten weiter als im Spiel und zählen für die Positionsvorgaben ihres Teams.
 - F. Es darf keine Strafe an Teams vergeben werden, die keinen vollständigen Satz an Spieler:innen vorweisen, weil entweder eine aktive Auswechslung stattfindet oder es ein:e Seeker unbeabsichtigt versäumt, am Ende der Seekersperre das Feld zu betreten.
- **Strafe: Gelbe Karte an den:die Speaking Captain** — illegal set of players in play – Regelwidriger Satz an Spielenden im Spiel

1.2.3 Gender-Maximal-Regel

- A. Ein Team darf während Seekersperre oder Verlängerung nicht mehr als drei Spielende zur selben Zeit im Spiel haben, die sich als das gleiche Gender identifizieren, und nicht mehr als vier während der restlichen Spielzeit.
 - i. Die Organisation, die eine Veranstaltung organisiert, darf Ausnahmen zu dieser Regel gewähren, entsprechend den Spielregelungen der Organisation.
 - B. Das Gender, als das sich ein:e Spieler:in identifiziert, wird als das Gender dieses:dieser Spielers:Spielerin erachtet.
- **Strafe: Gelbe Karte an den:die Speaking Captain** — illegal set of players in play – Regelwidriger Satz an Spielenden im Spiel

1.2.4 Korrektur eines regelwidrigen Satzes an Spielenden

Wenn der:die Speaking Captain eine Strafe für einen regelwidrigen Satz an Spielenden im Spiel erhält, muss er:sie den Verstoß mit so wenig Auswechslungen wie möglich korrigieren, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird.

1.3. Auswechslungen

1.3.1 Auswechselverfahren

Um eine:n Spieler:in bei laufendem Spiel durch eine:n Auswechselspieler:in zu ersetzen, müssen die folgenden Bedingungen eingehalten werden:

- A.** Der:Die auswechselnde Spieler:in verlässt das Feld im Auswechselbereich des Teams und steigt umgehend ab, falls on-stick.
 - i. Der:Die auswechselnde Spieler:in ist nicht mehr berechtigt, off-stick gesetzt zu werden, sobald er:sie abgestiegen ist.
- B.** Falls Ausrüstung mit anderen getauscht werden muss, muss sie außerhalb des Feldes getauscht werden.
- C.** Der:Die Einwechselspieler:in muss das Feld betreten, bevor er:sie mit dem Spiel interagiert.
 - i. Der:Die Einwechselspieler:in betritt das Feld entlang der Begrenzung des Auswechselbereichs des Teams an ungefähr derselben Stelle, wo der:die herauswechselnde Spieler:in das Feld verlassen hat.
 - ii. Der:Die Einwechselspieler:in darf das Feld on-stick betreten, falls die auswechselnde Spieler:in beim Verlassen des Feldes on-stick war und vor dem Absteigen im Auswechselbereich nicht auf andere Art off-stick gesetzt wurde.
 - iii. Eine Auswechslung ist dann vollständig, sobald der:die Einwechselspieler:in die Begrenzung des Auswechselbereiches des Teams auf das Feld hinübertritt und nur den Boden innerhalb des Feldes berührt.
 - a. Der:Die Einwechselspieler:in ist dann sofort berechtigt in das Spielgeschehen einzugreifen und ist berechtigt, off-stick gesetzt zu werden.
- D.** Der:Die eintretende Spieler:in bekommt eine Strafkarte für Verstöße gegen dieses Verfahren.
- E.** Falls ein:e Spieler:in das Spiel durch eine Auswechslung betritt, die gegen dieses Verfahren verstößt, aber noch nicht in das Spiel eingegriffen hat, muss ein:e Offizielle:r einen Auswechslungsverstoß statt einer regelwidrigen Auswechslung ausrufen.
 - i. Falls der:die betretende Spieler:in in das Spiel vor dieser Entscheidung eingreift, oder bevor er:sie den Auswechslungsverstoß korrigiert, muss die Person für eine regelwidrige Auswechslung bestraft werden.
 - ii. Ein:e Spieler:in, der:die wiederholt einen Auswechslungsverstoß begeht, muss für eine regelwidrige Auswechslung bestraft werden.

- **Strafe: Wiederhole Verfahren** — substitution violation – Auswechselverstoß
- **Strafe: Blaue Karte** — illegal substitution – Regelwidrige Auswechslung

1.3.2 Positionswechsel

Spielende tauschen Positionen, indem Sie das Auswechselverfahren befolgen und Stirnbänder tauschen, während sie vom Stick abgestiegen im Auswechselbereich sind.

- A. Wenn ein:e Spieler:in mit einem Teammitglied die Position tauscht, muss dies als zwei separate Auswechslungen betrachtet werden. Eine Auswechslung für das Auswechseln in der alten Position und eine Auswechslung für das Einwechseln in der neuen Position.

1.3.3 Auswechslungsrichtlinien

- A. Auswechslungen dürfen nur vorgenommen werden, während das Spiel live ist, mit folgenden Ausnahmen:
 - i. Eine:n ausgeschlossene:n Spieler:in ersetzen (siehe Regel 9.1.6 Spieldrausschluss).
 - ii. Eine:n verletzte:n Spieler:in ersetzen (siehe Regel 1.3.4 Auswechslungen infolge von Verletzungen).
 - iii. Ein:e Keeper, der:die mit einem:einer anderen Spieler:in im Spiel die Position tauscht, wenn er:sie zur Strafbank geschickt wird (siehe Regel 9.4.2.B. Sich zur Strafbank begeben).
 - iv. Ein:e Speaking Captain, der:die die Position mit einem:einer anderen Spieler:in tauscht, wenn er:sie eine Strafkarte an den:die Speaking Captain bekommt, während er:sie im Spiel ist (siehe Regel 9.4.2.C. Sich zur Strafbank begeben).
 - v. Eine:n Spieler:in im Spiel mit einem:einer foulenden Auswechselspieler:in ersetzen (siehe Regel 9.4.5 Strafen für Auswechselspieler:innen und Team-Staff).
 - vi. Verstöße nach Erhalt einer Strafe, weil ein regelwidriger Satz von Spieler:innen im Spiel war, korrigieren (siehe Regel 1.2.4 Korrektur eines regelwidrigen Satzes an Spielenden).

1.3.4 Auswechslungen infolge von Verletzungen

- A. Falls ein:e Spieler:in verletzt ist und das Spiel live ist, muss jedwede Auswechslung das Auswechselverfahren in 1.3.1 Auswechselverfahren befolgen.
- B. Das Spiel muss für jegliche Verletzungen gestoppt werden, infolge dessen ein:e Spieler:in offen blutet oder am Boden ist und zu verletzt ist, um mit dem Spiel fortzufahren oder auszuwechseln, während das Spiel weitergeht.
 - i. Das Spiel sollte sofort gestoppt werden, falls der:die verletzte Spieler:in den Spielfluss stört oder eine ernsthafte Verletzung hat, einschließlich nicht-äußerlicher Kopfverletzungen.
 - ii. Falls die Verletzung nicht ernsthaft ist und der:die Spieler:in den aktiven Spielfluss nicht stört, sollte der:die Haupt-Referee das Weiterspielen erlauben, bis das Anhalten des

Spiels keinem der Teams einen Vorteil gibt oder bis der Spielfluss sich in Richtung des:der verletzten Spielers:Spielerin bewegt.

C. Falls das Spiel gestoppt wird und ein:e Spieler:in verletzt ist:

- i. Der:Die verletzte Spieler:in kann das Spielfeld verlassen, um von einem:einer Auswechselspieler:in ersetzt zu werden.
 - a. Falls das Spiel wegen einer Verletzung eines:einer Spielers:Spielerin gestoppt wird, muss diese:r Spieler:in das Feld verlassen.
 - b. Falls der:die verletzte Spieler:in offen blutet, muss diese Person das Spielfeld verlassen.
 1. Der:Die blutende Spieler:in ist nicht berechtigt, zu dem Spiel zurückzukehren, bevor er:sie die Erlaubnis eines:einer Offiziellen bekommen hat, welche:r davon überzeugt sein muss, dass die Blutung aufgehört hat.
 - c. Der Stick des:der Verletzten wird dort auf dem Feld gelassen, wo die Person war, als das Spiel gestoppt wurde.

D. Jedwede:r verletzte Spieler:in, welche:r das Spielfeld verlässt, muss durch eine:n berechnigte:n Auswechselspieler:in ersetzt werden.

- i. Während das Spiel gestoppt ist, ersetzt der:die Auswechselspieler:in der:die verletzte Spieler:in an dem mit dem Stick angezeigten Punkt.
- ii. Der:Die Auswechselspieler:in bekommt jeden Ball, der dem:der verletzten Spieler:in bei Wiederaufnahme des Spiels gehört hätte.
- iii. Falls ein:e Spieler:in durch Regeln gezwungen ist, das Feld für eine nicht ernsthafte Verletzung zu verlassen, und keine berechtigten Auswechselspieler:innen vorhanden sind, darf diese:r Spieler:in den eigenen Stick nehmen und das Spiel an der Begrenzung des Auswechselbereichs fortsetzen.

E. Ein:e Spieler:in darf unter keinen Umständen Verletzungen vortäuschen.

- **Strafe: Gelbe Karte** — feigning an injury – Vortäuschen einer Verletzung

1.4. Auswechselbereich und Ersatzbank

1.4.1 Ersatzbank- und Auswechselbereich-Einschränkungen

- A.** Alle Auswechslungen müssen im Auswechselbereich und nicht in der Ersatzbank geschehen.
- B.** Jegliche zusätzliche Ausrüstung oder Besitz, die ein Team auf das Spielgelände mitbringt, die nicht für das Spiel erforderlich sind, müssen sicher in der Ersatzbank des jeweiligen Teams verstaut werden.
 - i. Zusätzliche Bälle in der Bank müssen in einer Tasche oder einem anderen Behälter aufbewahrt werden.

- C.** Auswechselspieler:innen und Team-Staff müssen in der Ersatzbank bleiben, solange das Spiel live ist, außer sie sind unmittelbar davor, in das Spiel einzuwechseln.
 - i. Ein:e Spieler:in gilt dann als unmittelbar davor, in das Spiel einzuwechseln, wenn die:der auswechselnde Spieler:in sich bereits aktiv in Richtung der Bank bewegt.
 - ii. Spieler:innen, welche unmittelbar davor sind, in das Spiel einzuwechseln, dürfen den Auswechselbereich betreten.
 - D.** Nur ein:e Auswechselspieler:in oder ein Team-Staff auf einmal darf den Auswechselbereich oder die Ersatzbank verlassen, um Informationen vom Scorekeeper oder dem Timekeeper zu erhalten, wenn weder die Aufgaben vom Scorekeeper oder vom Timekeeper beeinflusst werden, noch das Feld betreten wird.
 - E.** Nur ein:e Spieler:in oder ein Team-Staff auf einmal darf den Auswechselbereich oder den Coaching-Bereich betreten, um das Team zu coachen.
 - i. Während sich diese Person im Coaching-Bereich aufhält, muss sie das Team-Jersey bedecken, falls sie eines trägt.
 - F.** Spieler:innen und Team-Staff dürfen die Bank und den Auswechselbereich aus jedem Grund verlassen, der ihnen gemäß der Regel 1.4.2 Den Auswechselbereich, die Ersatzbank oder das Spielgelände verlassen erlauben würde das Spielgelände zu verlassen.
 - G.** Ein Verstoß gegen diese Regel gilt als Seitenlinienverstoß.
 - i. Der erste Verstoß gegen diese Regel beim jeweiligen Team resultiert in einer Warnung anstelle eines Seitenlinienverstoßes
- **Strafe: Blaue Karte** — sideline infraction – Seitenlinienverstoß

1.4.2 Den Auswechselbereich, die Ersatzbank oder das Spielgelände verlassen

- A.** Der:Die Speaking Captain des Teams darf das Spielgelände verlassen, um mit dem Event-Staff zu kommunizieren.
 - B.** Jegliche Person, die medizinisch versorgt werden muss, darf dafür das Spielgelände verlassen.
 - i. Alle Spieler:innen, die das Spielgelände auf diese Art verlassen, dürfen zum Spiel zurückkehren, falls es ihnen medizinisch genehmigt wurde.
 - ii. Jede durch den:die Speaking Captain des Teams ernannte Person darf das Spielgelände verlassen, um sich um eine:n verletzte:n Mitspieler:in zu kümmern, falls dies nötig ist.
 - iii. In Fällen von Kopfverletzungen darf der:die Haupt-Referee nach Gutdünken die verletzte Person dazu auffordern, das Spielgelände zu verlassen, um medizinisch versorgt zu werden.
 - C.** Absichtlich und regelwidrig den Auswechselbereich oder die Bank zu verlassen, um mit Absicht Regeln zu umgehen, ist Regelwidrige Umgehung.
- **Strafe: Blaue Karte** — illegal circumvention – Regelwidrige Umgehung

1.4.3 Spielbeeinflussung von der Seitenlinie

Auswechselspieler:innen und Team-Staff dürfen keine Spielbeeinflussung von der Seitenlinie begehen.

A. Es gilt in jedem der folgenden Fälle als Spielbeeinflussung von der Seitenlinie, falls ein:e Auswechselspieler:in oder ein:e Team-Staff direkt das Spiel beeinflusst:

- i. Der:Die Auswechselspieler:in oder Team-Staff ist absichtlich und regelwidrig außerhalb von Auswechselbereich, Ersatzbank und Coaching-Bereich.
- ii. Der:Die Auswechselspieler:in oder Team-Staff bemühte sich nicht angemessen, dem Spielfluss auszuweichen, außer um regelkonform einen Ball zu stoppen.
- iii. Der:Die Auswechselspieler:in oder Team-Staff hat trotz zumutbaren Aufwand einen Ball nicht gestoppt im Auswechselbereich, der Ersatzbank oder im Coaching-Bereich um zusätzliche Entfernung des Balls zur Spielfeldbegrenzung zu verhindern.

• **Strafe: Blaue Karte** — sideline interference – Spielbeeinflussung von Seitenlinie

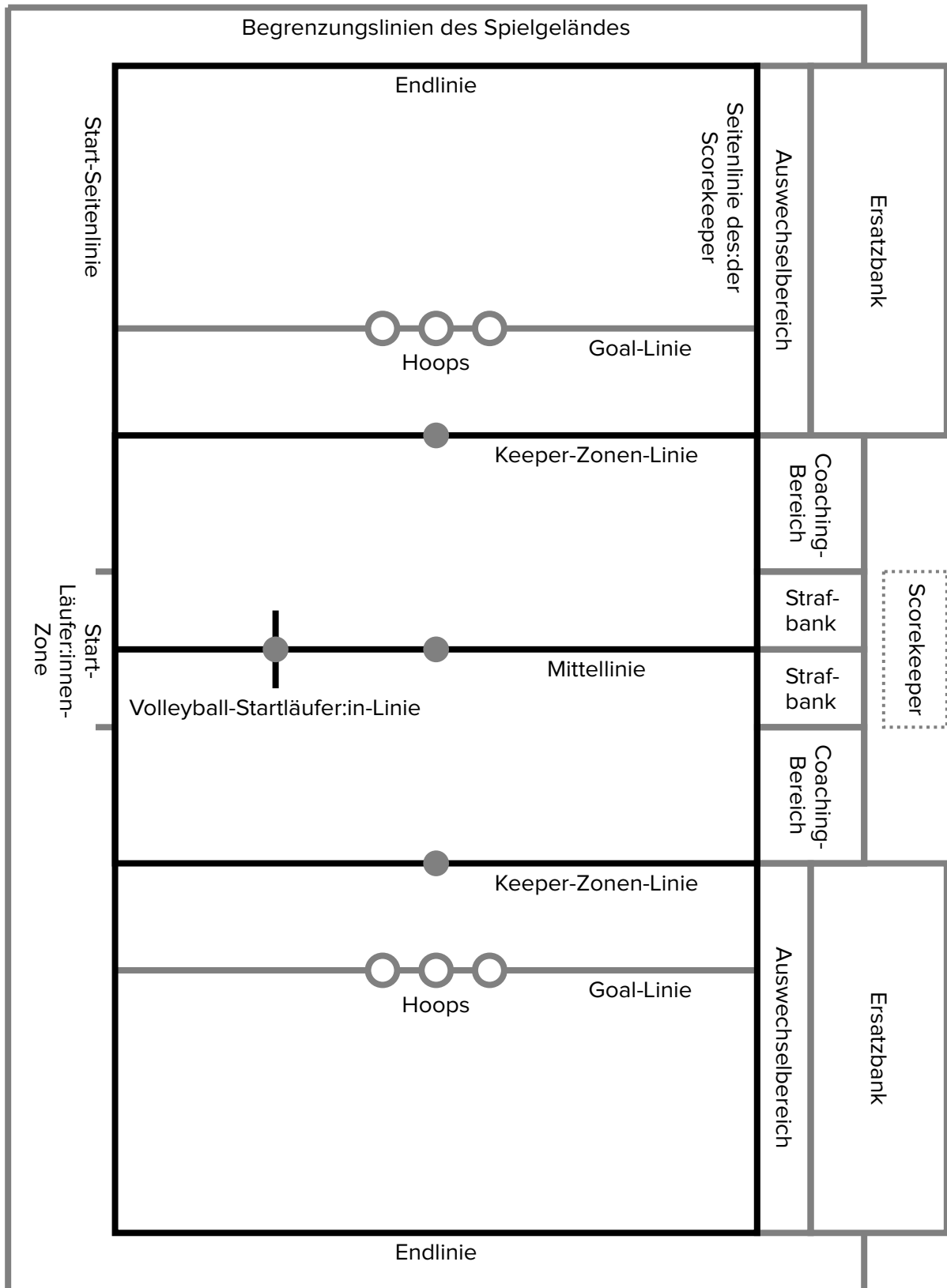
• **Strafe: Rote Karte** — intentional sideline interference – Absichtliche Spielbeeinflussung von der Seitenlinie



2. Ausrüstung und Maße

Bild © Ajantha Abey Photography

2. AUSRÜSTUNG UND MASSE



2.1. Feldlinien und Markierungen

Eine grafische Darstellung der Feldlinien und -maße findet sich in Anhang E: Abbildungen der Felddimensionen.

2.1.1 Begrenzungslinien

Das Feld besteht aus vier Begrenzungslinien, die ein Rechteck formen.

A. Die kürzeren Begrenzungslinien sind die Endlinien.

- i. Die Endlinien sind zwischen 30 und 36 Meter lang.

B. Die längeren Begrenzungslinien sind die Seitenlinien.

- i. Die Seitenlinien sind zwischen 57 und 63 Meter lang.
- ii. Die Seitenlinie am nächsten zum Scorekeeper-Tisch ist die »Scorekeeper-Seitenlinie«.
- iii. Die Seitenlinie am weitesten vom Scorekeeper-Tisch ist die »Start-Seitenlinie«.

2.1.2 Mittellinie

Die Mittellinie verbindet beide Mittelpunkte der Seitenlinien.

A. Der Mittelpunkt der Mittellinie ist der Feldmittelpunkt.

2.1.3 Keeper-Zonen-Linien

Es gibt zwei Keeper-Zonen-Linien, die parallel zu den Endlinien verlaufen und die beiden Seitenlinien verbinden. Sie sind auf beiden Seiten 11 Meter von der Mittellinie entfernt.

2.1.4 Goal-Linien

Es gibt zwei Goal-Linien, die parallel zu den Endlinien verlaufen und die Seitenlinien verbinden. Sie sind 16,5 Meter von der Mittellinie auf beiden Seiten entfernt.

2.1.5 Volleyball-Startläufer:in-Linie

Die Volleyball-Startläufer:in-Linie befindet sich auf halben Weg zwischen der Start-Seitenlinie und dem Feldmittelpunkt. Sie erstreckt sich 2 Meter in jede Richtung, rechtwinklig zur Mittellinie.

2.1.6 Start-Läufer:innen-Zone

Die Start-Läufer:innen-Zone ist der Bereich je vier 4 Meter um die Mittelfeldlinie herum, von der Startlinie der Volleyballrunner bis zur Start-Seitenlinie und erweitert bis zur Begrenzung des Spielgeländes.

- A. Wenn die Start-Läufer:innen-Zone markiert ist, sollte sie dies nur außerhalb des Feldes an der Start-Seitenlinie sein.

2.1.7 Auswechselbereich

Der Auswechselbereich jedes Teams ist ein Rechteck außerhalb des Feldes, das an die eigene Keeper-Zone grenzt.

- A. Die lange Seite des Auswechselbereichs ist der Teil der Scorekeeper-Seitenlinie, der sich innerhalb der Keeper Zone befindet.
- B. Der Auswechselbereich erstreckt sich 2,75 Meter von der Seitenlinie weg.

2.1.8 Ersatzbänke

Die Bank jedes Teams ist ein Rechteck, das die Fläche zwischen ihrem Auswechselbereich und der Begrenzung des Spielgeländes einnimmt.

- A. Die Event-Leitung darf sich dafür entscheiden, die Ersatzbänke über die Spielgeländebegrenzung hinaus zu erweitern, bis hin zu einer Breite von 7 Metern. Falls sich die Event-Leitung dazu entscheidet, dürfen sich im erweiterten Bereich ebenfalls keine Personen aufhalten, die keinen Zugang zum Spielgelände haben.
 - i. Der erweiterte Bereich der Bank muss als Teil des Spielgeländes behandelt werden, aber unterliegt nicht der Regel 2.1.12.B..
- B. Beide Bänke am selben Feld müssen dieselbe Fläche haben.

2.1.9 Strafbänke

Jedes Team hat eine Strafbank außerhalb des Feldes.

- A. Jede Strafbank ist ein 5,5 mal 4 Meter großes Rechteck, der an der Mittellinie beginnt und sich entlang der Scorekeeper-Seitenlinie 4 Meter in Richtung der Bank erstreckt.

2.1.10 Coaching-Bereiche

Der Coaching-Bereich jedes Teams ist ein 5,5 mal 7 Meter großes Rechteck zwischen dem Feld und der Spielgeländebegrenzung, welches an die Strafbank der jeweiligen Teams grenzt.

2.1.11 Ball-Platzierungen

Auf dem Feld gibt es vier Ball-Platzierungen.

- A.** Eine Dodgeball-Platzierung befindet sich am Mittelpunkt jeder Keeper-Zonen-Linie.
- B.** Eine Dodgeball-Platzierung befindet sich am Schnittpunkt der Volleyball-Startläufer-Linie mit der Mittellinie.
- C.** Die Volleyball-Platzierung befindet sich auf dem Feldmittelpunkt.

2.1.12 Das Spielgelände

Das Spielgelände ist ein Rechteck um das Feld mit diesem im Mittelpunkt.

- A.** Dieses Rechteck erstreckt sich:
 - i. 3 Meter hinter jede Endlinie.
 - ii. 5,5 Meter hinter jede Seitenlinie.
- B.** Das Spielgelände muss frei von jeglichen Hindernissen und gefährlichem Gelände sein.
 - i. Keine turnierspezifischen Hindernisse, wie zum Beispiel der Scorekeeper-Tisch, dürfen auf dem Spielgelände aufgestellt werden.
- C.** Während des Spiels ist das Spielgelände reserviert für:
 - i. Spieler:innen der aktuellen Spieler:innenliste der spielenden Teams.
 - ii. Referees und Offizielle, denen das derzeitige Spiel zugeteilt wurde.
 - iii. Event-Staff, die (auf eigenes Risiko) nach Entscheidung des:der Haupt-Referee oder der Event-Leitung auf das Spielgelände dürfen.
 - iv. Team-Staff wie bezeichnet unter 1.1.2 Team-Staff.

2.1.13 Feldmarkierungen

Diverse Teile des Feldes und des umgebenden Geländes sollten deutlich gekennzeichnet sein. Diese Markierungen werden üblicherweise mit Kegeln oder Linien gemacht.

- A.** Folgendes muss gekennzeichnet werden:
 - i. Die Feldbegrenzung wie beschrieben unter 2.1.1.

- ii. Die Mittellinie wie beschrieben unter 2.1.2.
- iii. Die Keeper-Zonen-Linien wie beschrieben unter 2.1.3.
- iv. Die Volleyball-Startläufer:in-Linie wie beschrieben unter 2.1.5.

B. Die folgenden Markierungen sind optional, aber empfohlen:

- i. Die Goal-Linien wie beschrieben unter 2.1.4.
- ii. Die Start-Läufer:innen-Zone wie beschrieben unter 2.1.6.
- iii. Die Ersatzbänke wie beschrieben unter 2.1.8.
- iv. Die Strafbänke wie beschrieben unter 2.1.9.
- v. Die übrigen Ball-Platzierungen wie beschrieben unter 2.1.11.
- vi. Das Spielgelände wie beschrieben unter 2.1.12.
- vii. Die Hoop-Positionen wie beschrieben unter 2.2.3.
 - a. Diese Markierungen dürfen die Stabilität der Hoops nicht beeinträchtigen.

2.2. Hoops

2.2.1 Hoop-Struktur und Zusammensetzung

- A.** Jeder Hoop muss aus einer Stange bestehen, an deren oberen Ende ein kreisförmiger Ring befestigt ist. Diese können aus jedem Material bestehen außer Metall oder Beton und dürfen nicht gefährlich sein für Spieler:innen.
- B.** Ein Hoop darf an einem Grundelement angebracht sein, das ihn gerade hält.
 - i. Dieses Grundelement darf die Höhe des Hoops nicht beeinträchtigen.
 - ii. Außer Metall-Verbindungselementen darf das Grundelement nicht aus harten Metallen oder Beton bestehen.
- C.** Hoops müssen freistehend sein und dem Spielfluss standhalten können.
 - i. Referees müssen jegliche Hoops oder Grundelemente, die nach ihrem Gutdünken gefährlich für die Spieler:innen sein könnten, zurückweisen.

2.2.2 Hoop-Form

Jedes Hoop-Set muss Hoop-Ringe haben, die zuoberst an Stangen in drei unterschiedlichen Höhen festgemacht sind.

- A.** Die erforderlichen Höhen werden vom Boden bis zum untersten Teil der Außenkante des Hoop-Rings gemessen. Die Höhen sind wie folgt:
 - i. Der kleine Hoop ist zwischen 89 und 93 Zentimeter hoch.

- ii. Der mittlere Hoop ist zwischen 135 und 139 Zentimeter hoch.
- iii. Der große Hoop ist zwischen 181 und 185 Zentimeter hoch.

B. Ein Hoop-Ring muss an der Spitze jeder Stange befestigt sein.

- i. Der Innendurchmesser jedes Hoop-Rings muss zwischen 81 Zentimeter und 86 Zentimeter betragen.

2.2.3 Hoop-Platzierung

A. Drei Hoops befinden sich auf jeder Goal-Linie.

- i. Der große Hoop muss auf der Mitte der Goal-Linie platziert werden.
- ii. Die beiden anderen Hoops werden auf der Goal-Linie platziert, jeweils 2,75 Meter vom großen Hoop auf beiden Seiten.
- iii. Wenn man jedes Hoop-Set von der Mittellinie anschaut, muss der kleine Hoop links stehen und der mittlere Hoop rechts.

B. Die Hoop-Ringe müssen in einer Linie mit der Goal-Linie verlaufen.

2.3. Spielbälle

2.3.1 Der Volleyball

Der Volleyball muss:

- A.** Ein Volleyball sein.
- B.** Einen Umfang von mindestens 65 Zentimeter bis maximal 67 Zentimeter haben.
- C.** Seine Kugelform beibehalten und darf weder völlig aufgepumpt sein, noch so platt, dass der:die durchschnittliche Spieler:in eine Falte des Leders mit einer Hand greifen kann.

2.3.2 Dodgebälle

Die Dodgebälle müssen:

- A.** Kugelförmige Bälle aus flexiblem Gummi oder gummiähnlichem Überzug sein.
- B.** Einen Umfang zwischen 67 Zentimeter und 70 Zentimeter haben.
- C.** Die Dodgebälle müssen ihre Kugelform beibehalten und dürfen weder völlig aufgepumpt sein, noch so platt, dass der:die durchschnittliche Spieler:in eine Falte des Gummis mit einer Hand greifen kann.

2.3.3 Die Flag

Die Flag muss:

- A.** Ein Ball in einer Hülle sein.
 - i. Der Ball muss einen Durchmesser zwischen 65 und 69 Millimetern und ein Gewicht zwischen 55 und 60 Gramm haben (zum Beispiel ein Tennisball).
 - ii. Die Flag muss eine sichtbare und frei zugängliche Länge von 25 bis 30 Zentimeter haben.
 - a. Falls die Flag an der Außenseite der Shorts angemacht ist, dürfen bis zu 5 Zentimeter der Befestigung zur minimalen Länge hinzu gezählt werden.
- B.** Die Flag muss auf eine Weise in die Hose der Flagläufer:in hineingesteckt oder daran befestigt sein, die sicher ist und die Abnahme durch die Seeker erlaubt.

2.3.4 Beschädigte Bälle im Spiel

Falls ein Spiel-Ball im Spiel beschädigt wird (bspw. die Luft verliert), muss der:die Haupt-Referee das Spiel stoppen um den Ball zu ersetzen. Es gelten folgende Bedingungen:

- A.** Der:Die Haupt-Referee muss das Spiel sofort stoppen, wenn irgendein Ball beschädigt wird.
- B.** Falls ein Ball in der Luft war, als er beschädigt wurde, wird der ersetzte oder reparierte Ball dem:der Spieler:in zurückgegeben, die:der den Ball zuletzt besaß, mit Ausnahme des Volleyballs nach einem gültigen Goal.
 - i. Falls diese:r Spieler:in off-stick ist, bevor das Spiel gestoppt wurde, dann wird der Ball an die zu diesem:dieser Spieler:in nächsten und berechtigten Spieler:in desselben Teams gegeben.
 - a. Falls es keine:n solche:n Spieler:in gibt, dann muss der Ball am Standort des:der derzeitigen Spielers:in gelassen werden.
- C.** Keine Goals oder Beats dürfen mit einem Ball erfolgen, den ein:e Offizielle:r vor dem Goal oder Beat als beschädigt erkannt hat.
- D.** Falls ein Dodgeball beschädigt wird, während er ein:e Spieler:in trifft, zählt der Beat und der Dodgeball wird als dead erachtet.
 - i. Falls ein Dodgeball in der abschließenden Bewegung eines sonst erfolgreichen Fanges beschädigt wird, muss der Fang gelten.
- E.** Falls die Flag während eines Flag-Fanges beschädigt wird (bspw. die Socke fällt entzwei und der:die Seeker hält nur einen Teil davon), gilt der Fang, falls der:die Seeker den eigentlichen Ball sauber abgenommen hat.
 - i. Falls die Flag vor dem Fang beschädigt wird, muss der Fang als ungültig erachtet werden.

2.4. Sticks

2.4.1 Vorschriften zu Sticks

Alle Spieler:innen im Spiel müssen einen Stick haben. Der Stick:

- A.** Muss aus einer unbiegsamen Stange aus Plastik bestehen.
 - i. Diese Stange muss zwischen 98 und 102 Zentimeter lang sein.
 - ii. Diese Stange muss einen Außendurchmesser zwischen 25 und 35 Millimeter haben.
 - a. Wenn die Enden der Stange verschlossen sind, können die Kappen etwas mehr als 35 Millimeter Durchmesser haben.
- B.** Darf keine Splitter oder scharfe Stellen aufweisen.
 - i. Falls der Stick hohl ist, müssen die Enden des Sticks genügend abgedeckt sein.
- C.** Darf nicht am Körper oder Kleidern oder jeglicher Ausrüstung der Spieler:in befestigt sein.
- D.** Darf nicht durch zusätzliches Material verstärkt werden, mit folgenden Ausnahmen:
 - i. Griffband oder andere Materialien die es erleichtern den Stick zu greifen, dürfen an einem einzelnen 20 Zentimeter langen Segment des Stick angebracht werden.
 - ii. Band, welches angemessen die Enden des hohlen Sticks bedeckt ist erlaubt, und zählt nicht als Teil der 20 Zentimeter Ausnahme.

2.4.2 Kaputte Sticks

Falls ein Stick während des Spiels bricht, muss der:die Hauptreferee sofort das Spiel stoppen und der Stick muss ersetzt werden, bevor der:die Spieler:in irgendeinen Spielzug machen kann

- A.** Es ist regelwidrig, wissentlich einen neuen Spielzug mit einem kaputten Stick einzuleiten.
- **Strafe: Rote Karte** — knowingly initiating a new play with a broken stick – Wissentlich einen neuen Spielzug mit kaputtem Stick einleiten

2.4.3 Bereitstellung von Sticks

Der:Die Event-Leiter:in muss beiden Teams mindestens zehn gleiche Sticks bereitstellen. Die Teams dürfen ihre eigenen Stick nutzen, außer dies wurde vor dem Event in den Event-spezifischen Regelungen als nicht zulässig definiert.

2.5. Spieler:innen-Ausrüstung

2.5.1 Sicherheit

Spieler:innen dürfen keine Ausrüstung benutzen oder irgendetwas tragen, das für sie selbst oder andere Spieler:innen gefährlich ist.

- A. Spieler:innen dürfen nach Ermessen der:des Haupt-Referees keine langen oder scharfen Fingernägel haben. Fingernägel, die sichtbar sind, wenn die Hand mit der Handfläche nach oben gehalten wird, werden generell als lang erachtet.

• **Strafe: Blaue Karte** — entering play with illegally long or sharp fingernails – Spielbetretung mit regelwidrig langen oder scharfen Fingernägeln

2.5.2 Obligatorische Ausrüstung

Im Spiel muss jede Spieler:in die folgende Ausrüstung korrekt tragen:

- A. Ein farbiges Stirnband, das auf der Stirn getragen wird und die Position des:der Spielers:Spie-
lerin unterscheidbar kennzeichnet.
- B. Ein T-Shirt oder Trikot.
 - i. Trikots von Spieler:innen im selben Team müssen leicht erkennbar, von derselben Grundfarbe und vom gegnerischen Team unterscheidbar sein.
 - ii. Die Grundfarbe des Trikots darf nicht gelb oder golden sein.
 - iii. Das Design des Trikots darf nicht hauptsächlich aus vertikalen schwarzen und weißen Streifen bestehen.
- C. Eine Art Unterteil (bspw. Shorts, Hosen oder ein Rock).
 - i. Die Grundfarbe der äußersten Schicht des Unterteils darf nicht gelb oder golden sein.
 - ii. Eine Art Unterwäsche muss unter dem Unterteil getragen werden.
- D. Schuhe oder Stollenschuhe.
 - i. Spikes oder Stollen dürfen nicht spitz sein.
 - ii. Spikes oder Stollen, die ganz oder teilweise aus Metall bestehen, dürfen nur zugelassen werden, wenn die folgenden Anforderungen erfüllt sind:
 - a. Der Austragungsort des Spiels hat den Gebrauch von Metallstollen ausdrücklich erlaubt.
 - 1. Es liegt in der Verantwortlichkeit der Spieler:in sicherzustellen, dass der Austragungsort diese zulässt.
 - b. Die Stollen dürfen keine Spitzen oder scharfen Kanten haben, inklusive Kanten, die durch Abnutzung entstehen.

- c. Die Stollen dürfen nicht länger als 21 mm sein.
- d. Die Enden müssen einen Durchmesser von mindestens 10 mm haben.
- e. Die Grundfläche der Stollen muss einen Durchmesser von mindestens 13 mm haben.
- f. Die Stollen dürfen mit Ausnahme eines Logos keine Ausbuchtung haben
 - 1. Das Logo darf die Oberfläche um nicht mehr als 0,3 mm überragen.
- g. Die Stollen müssen glatt und gerundet sein mit keinem geringeren Radius als 1 mm.

E. Einen Mundschutz, dieser muss:

- i. Einen okklusalen Teil besitzen (der die Beißflächen trennt und schützt).
- ii. Einen labialen Teil besitzen (der die Zähne und unterstützende Strukturen schützt).
- iii. Die hinteren Zähne mit angemessener Dicke bedecken.

• **Strafe: Blaue Karte** — entering play without wearing mandatory equipment – Spielbetretung ohne Tragen verpflichtender Ausrüstung

• **Strafe: Blaue Karte** — intentionally removing mandatory equipment while in play – Absichtliches Entfernen verpflichtender Ausrüstung im Spiel

2.5.3 Anforderungen an Stirnbänder

Positions-Stirnbänder unterliegen folgenden Anforderungen.

- A.** Die Farbe des Stirnbands muss eindeutig genug sein, um die Position des:der Spielers:Spiele-
rin unmissverständlich anzuzeigen.
- B.** Das Stirnband muss aus einer angemessenen Distanz gut sichtbar sein, und durch das Haar
oder die Ausrüstung des:der Spielers:Spielelerin erkennbar sein.
- C.** Hüte oder andere Kopfbedeckungen dürfen nicht als Stirnbänder verwendet werden.
 - i. Das Positions-Stirnband muss über der Kopfbedeckung getragen werden und die
Kopfbedeckung muss eine Farbe haben, die von der Farbe des Stirnbands klar
unterscheidbar ist.
 - ii. Kopfbedeckungen, die sowohl in der Form eines Bandes als auch in der Farbe einer
Position sind, müssen als Stirnband erachtet werden.
 - a. Kein weiteres Positions-Stirnband darf über diesen Gegenstand getragen werden.
- D.** Falls das Stirnband eines:einer Spielers:Spielelerin während des Spiels verlorengeht, darf
er:sie ohne es weiterspielen. Jedoch muss er:sie das Stirnband ersetzen, sobald einer der
folgenden Fälle eintritt:
 - i. Sie:Er ist off-stick
 - ii. Das Spiel wird gestoppt.
 - iii. Ein Goal wird erzielt.
 - a. Seeker und Beater müssen ihr Stirnband nicht ersetzen, wenn ein Goal erzielt wird.

E. Falls ein:e Offizielle:r das Stirnband eines:einer Spielers:Spielerin aus jeglichen Gründen als inakzeptabel erachtet, muss der:die Spieler:in das Problem sofort korrigieren.

- i. Falls dies nicht sofort auf dem Feld getan werden kann, muss das Verfahren zu unbeabsichtigtem Ausrüstungsverstoß eingeleitet werden (siehe Regel 2.5.7 Unbeabsichtigter Ausrüstungsverstoß).

• **Strafe: Back-to-Hoops** — illegally failing to replace a lost headband – Regelwidriges Versäumnis ein verlorenes Stirnband zu ersetzen

2.5.4 Trikot-Nummern

Jede:r Spieler:in muss eine Ganzzahl zwischen (einschließlich) 0 und 99 klar sichtbar auf dem Rücken des Trikots haben.

A. Die Zahl darf nicht mehr als zwei Ziffern haben einschließlich führender Nullen.

B. Keine zwei Spieler:innen desselben Teams auf dem Spielgelände dürfen dieselbe Nummer auf dem Trikot haben.

- i. Führende Nullen werden ignoriert bei der Bestimmung der Nummer eines:einer Spielers:Spielerin.
- ii. Falls ein Team dafür bestraft wird, zwei Spieler:innen derselben Nummer auf dem Spielgelände zu haben, muss der:die Speaking Captain eine:n der beiden Spieler:innen bestimmen, der:die seine Nummer ändern muss.
 - a. Der:Die genannte Spieler:in ist unberechtigt im Spiel zu sein, bis er:sie eine neue Nummer auf seinem:ihren Rücken hat und die neue Nummer dem:der Scorekeeper mitgeteilt wurde.

C. Falls die Nummer eines:einer Spielers:Spielerin im Spiel derart beschädigt wird, dass diese unerkennbar wird:

- i. Der:Die Referee informiert den:die Spieler:in, dass die Trikot-Nummer beschädigt ist.
- ii. Der:Die Spieler:in muss die Nummer beim nächsten Auswechseln oder während des nächsten Spielstopps richten, je nachdem was zuerst eintritt, inklusive eines aktuellen Spielstopps.
 - a. Falls das Spiel angehalten wird und die Nummer nicht schnell gerichtet werden kann, muss der:die Spieler:in während dieses Spielstopps auswechseln.
 - b. Falls das Problem nur dadurch behoben werden kann, dass dem:der Spieler:in eine neue Nummer gegeben wird, dann muss diese neue Nummer dem:der Scorekeeper mitgeteilt werden.

- D.** Kein:e Spieler:in darf das Spiel ohne eine regelkonforme und erkennbare Nummer auf seinem:ihrer Rücken betreten.

- **Strafe: Blaue Karte** — entering play without a legal and recognizable jersey number – Spielbetretung ohne regelkonforme und erkennbare Trikotnummer
- **Strafe: Blaue Karte an den:die Speaking Captain** — having two players wearing the same number in the player area – Zwei Spieler:innen tragen dieselbe Nummer auf dem Spielgelände

2.5.5 Zusätzliche Ausrüstung

Folgendes wird als »zusätzliche Ausrüstung« verstanden und darf mit den beschriebenen Einschränkungen getragen werden.

- A.** Polsterungen – Alle Polsterungen müssen:
- i. 2,5 Zentimeter oder weniger dick sein.
 - ii. Den »Knock-Test« bestehen, d.h. wenn ein:e Referee mit dem Fingerknöchel dagegen klopft, darf die Polsterung keinen Klopft-Ton produzieren.
 - iii. Leicht biegsam sein, wenn minimale Kraft darauf ausgeübt wird.
- B.** Stützen – Sportstützen sind erlaubt, müssen aber generell die oben genannten Einschränkungen zu Polsterungen erfüllen.
- i. Eine Stütze darf ein hartes Element beinhalten; allerdings muss jegliches harte Plastik- oder Metall-Element in der Stütze zu allen Zeiten während eines Spiel bedeckt sein und in diesem bedeckten Zustand den Knock-Test bestehen.
 - ii. Falls irgendwelches hartes Plastik oder Metall offen gelegt wird, muss der:die Spieler:in das Feld verlassen und das Problem beheben (siehe Regel 2.5.7 Unbeabsichtigter Ausrüstungsverstoß).
 - iii. Referees behalten das Recht vor, jegliche Stützen, die sie nach ihrem Ermessen als gefährlich für irgendjemanden auf dem Feld erachten, zu verbieten.
- C.** Schienbeinschoner – Schienbeinschoner müssen korrekt getragen werden und von den Socken der Spielenden bedeckt sein.
- i. Nur die Nicht-Plastik-Teile der Schienbeinschoner unterliegen den Anforderungen zu Polsterungen.
- D.** Genitalschutz – Genitalschutz (-Schalen), die verwendet werden um Genitalteile zu schützen, sind erlaubt.
- E.** Brillen – Spieler:innen dürfen Brillen, Schutzbrillen oder jegliche andere Brillen tragen.
- i. Brillen aus Glas sind nicht erlaubt, außer sie werden unter Schutzbrillen getragen, sodass das Glas nicht offen liegt.
 - ii. Schutzbrillen aus Metall, wie bspw. Lacrosse-Typ »Gitter«-Schutzbrillen, sind verboten.

- F.** Handschuhe – Handschuhe sind erlaubt und unterstehen denselben Regeln wie Polsterungen.
 - G.** Hüte – Hüte mit einem oder mehreren horizontalen Streifen in einer der vier Positions-Stirnbandfarben dürfen nicht getragen werden, auch wenn der Streifen vom Stirnband bedeckt ist.
 - H.** Zusätzliche Ausrüstung am Arm – außer Ärmeln, Handschuhen, Stützen oder Notfallarmbändern für den Kontaktsport darf nichts am Unterarm getragen werden.
 - I.** Jegliche zusätzliche Ausrüstung muss vor dem Spiel von dem:der Haupt-Referee genehmigt werden. Jegliche Ausrüstung, welche der:die Referee als gefährlich oder unfair für eines der Teams erachtet, darf nicht bewilligt werden.
- **Strafe: Blaue Karte** — using illegal additional equipment in play – Verwendung regelwidriger zusätzlicher Ausrüstung im Spiel

2.5.6 Bewilligen zusätzlicher Ausrüstung

Alle Polsterungen, Stützen und spezielle Ausrüstung müssen dem:der Haupt-Referee oder dessen:deren bestimmten Vertreter:in vor jedem Spiel zur Bewilligung vorgeführt werden, egal ob die Offiziellen sich dazu entscheiden, einen Ausrüstungs-Check für das ganze Team zu machen oder nicht.

- **Strafe: Rote Karte** — using equipment in play that was disallowed by a game official – Nutzung von Ausrüstung im Spiel, die durch ein:e Spieloffizielle:n verboten wurde

2.5.7 Unbeabsichtigter Ausrüstungsverstoß

Im Falle, dass durch das Spiel eine zuvor regelkonforme Ausrüstung eines:einer Spielers:Spielerin regelwidrig wird:

- A.** Wird das Spiel nicht gestoppt, außer der:die Referee entscheidet, dass der Verstoß eine Gefahr für Spieler:innen darstellt.
- B.** Der:Die schuldige Spieler:in muss das Feld verlassen, um den Verstoß sofort zu beheben, und darf durch eine:n Auswechselspieler:in ersetzt werden.
 - i. Spieler:innen müssen das Feld nicht verlassen, um einen kaputten Stick zu ersetzen.
- C.** Jede:r Spieler:in der:die das Feld verlassen muss, um Ausrüstung zu korrigieren, darf das Feld nicht wieder betreten, bis die Ausrüstung ersetzt, repariert oder entfernt wurde.
 - i. Vorgeschriebene Ausrüstung muss ersetzt oder repariert werden.
 - a. Falls kein Ersatz für einen Stick oder ein Stirnband zur Hand ist, muss der:die Haupt-Referee das Spiel stoppen, bis die Ausrüstung bereitgestellt werden kann.

- D.** Falls der:die Spieler:in das Feld bei Information des Verstoßes nicht verlässt, oder zurück in das Spiel kommt, ohne den Verstoß zu beheben, dann unterliegt diese:r Spieler:in der Strafe für die Missachtung einer Anweisung einer:eines Offiziellen.

- **Strafe: Gelbe Karte** — disregarding an official's directive – Missachtung einer Anweisung einer:eines Offiziellen

2.5.8 Veranstaltungsortspezifische Ausrüstungseinschränkungen

Die Event-Leitung darf nicht erforderliche Ausrüstung verbieten, um Einschränkungen des Veranstaltungsorts nachzukommen.

- **Strafe: Rote Karte** — using equipment explicitly barred by the event director – Nutzung von Ausrüstung, die durch die Event-Leiter:in ausdrücklich verboten wurde

2.5.9 Absichtliches Verändern von Ausrüstung

Es ist regelwidrig, willkürlich jedwede Spielausrüstung zu verändern, einschließlich der Spiel-Bälle und der Hoops, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

- **Strafe: Rote Karte** — illegally altering game equipment – Regelwidrige Veränderung von Spielausrüstung

2.5.10 Verbotene Ausrüstung

Folgende Ausrüstungsgegenstände sind verboten und dürfen nie von Spieler:innen im Spiel getragen werden:

A. Ton- oder Bildaufnahme-Geräte.

B. Schmuck jeglicher Art.

- Flexible Plastik-Piercing-Halter, die bündig mit der Haut sind, sind erlaubt.
- Spieler:innen mit erheblich gedehnten Piercings dürfen harte Plastik-Halter tragen, die bündig zur Haut sind und das Piercing komplett ausfüllen.
- Notfallarmbändern, die speziell für den Kontaktsport entwickelt wurden, werden nicht als Schmuck angesehen.
- Wenn der Schmuck eines:einer Spielers:Spielerin das Spiel nicht beeinflusst hat, erhält der:die Spieler:in die Strafe für das Tragen verbotenen Schmucks anstatt für das Tragen verbotener Ausrüstung.

- C. Griffverstärkende Substanzen, die auf einen Ball übergehen und diesen beeinflussen könnten.

- **Strafe: Spielausschluss** — wearing forbidden jewelry – Tragen verbotenen Schmucks
- **Strafe: Rote Karte** — wearing forbidden equipment – Tragen verbotener Ausrüstung

2.5.11 Ausnahmen für Ausrüstungsregeln

Spieler:innen dürfen beim Verband, welcher die Veranstaltung organisiert, angemessene Ausnahmen zu jeglicher Regel über Spieler:innen-Ausrüstung, über die Regelungen des Verbandes zu Ausnahmen, beantragen. Nachdem die Sicherheit der Spieler:innen und Offiziellen, die Vereinbarkeit mit fairem Spiel und mit reibungsloser Ausführung des Spiels und jeglichen anderen Faktoren, welche der Verband für angemessen hält, überprüft wurden, muss der Verband diese Anfrage annehmen oder ablehnen.



3. Spielabläufe

Bild © Estelle Brisson

3. SPIELABLÄUFE

3.1. Vorbereitungen

3.1.1 Spielvorbesprechung

Vor jedem Spiel ruft der:die Haupt-Referee die Vertreter der beiden Teams zusammen, um die allgemeinen Regeln zu besprechen.

- A.** Jedes Team muss eine Person als Speaking Captain ernennen, der:die das Team während des Spiels vertritt.
 - i. Der:Die Speaking Captain muss der Spielvorbesprechung beiwohnen.
 - ii. Weitere Vertreter des Teams dürfen der Spielvorbesprechung ebenfalls beiwohnen.
- B.** Zu diesem Zeitpunkt sollte der:die Haupt-Referee folgendes mit den Team-Vertretern besprechen:
 - i. Jegliche Geländeregeln spezifisch zum Feld.
 - ii. Die Identität des:der Flagläufers:Flagläuferin.
 - iii. Jegliche Spieler:innen, bei denen sich die Offiziellen in Bezug auf die Gender-Maximal-Regel bewusst sein sollten.
 - iv. Jegliche weitere Belange der teilnehmenden Parteien die spezifisch für das Spiel sind.

3.1.2 Münzwurf

Zum Ende der Spielvorbesprechung muss es einen Münzwurf geben.

- A.** Das Team, das am weitesten vom Herkunftsort gereist ist, muss das Wurfergebnis nennen, während die Münze in der Luft ist.
 - i. Vor dem ersten Spiel des Events darf die Leitung des Events eine alternative Methode wählen, um zu entscheiden, welches Team das Wurfergebnis beim Münzwurf nennen soll.
- B.** Wer den Münzwurf gewonnen hat, darf die erste Entscheidung unter den drei Optionen, welche in 3.1.2.C. gelistet sind, treffen oder diese erste Entscheidung dem:der gegnerischen Captain übergeben. Das Team, welches die erste Entscheidung nicht trifft, muss die Entscheidung über die beiden übrig bleibenden Optionen treffen.
- C.** Die Optionen für das Spiel sind:
 - i. Welches Set an Hoops verteidigt werden soll.
 - ii. Von welchem Team der:die Volleyball-Start-Läufer:in zuerst die Startposition auswählen muss.

- iii. Von welchem Team der:die Dodgeball-Start-Läufer:in zuerst die Startposition auswählen muss.

D. Die Teams müssen sofort nach dem Münzwurf ihre Wahl in der gewählten Reihenfolge treffen.

3.2. Spielbeginn

3.2.1 Startaufstellung

Auf Aufforderung des:der Haupt-Referee muss jedes Team ihre Startspieler:innen zu den Startlinien schicken.

- A.** Jedes Team muss eine:n Chaser und eine:n Beater zur Aufstellung an die Startpositionen der Start-Läufer:innen-Zone schicken. Diese Spieler:innen sind die Start-Läufer:innen.
- B.** Die ernannten Start-Läufer:innen müssen sich mit ihrer inneren Schulter mindestens 0,5 Meter von der Mittellinie und innerhalb der Start-Läufer:innen-Zone aufstellen.
 - i. Die Volleyball-Läufer:innen müssen auf der Startlinie für Volleyball-Läufer:innen und die Dodgeball-Läufer:innen müssen an der Start-Seitenlinie starten.
 - ii. Für jeden umkämpften Ball gibt die Läufer:in, der:die zuerst die Position wählt, seine:ihre Wahl an, indem er:sie den eigenen Stick auf die von ihm:ihr bevorzugte Seite der Mittellinie legt.
- C.** Ein:e Chaser aus jedem Team muss sich auf der Startlinie in der gegnerischen Hälfte aufstellen, außerhalb der Start-Läufer:innen-Zone und mindestens 1,5 Meter von der Keeper-Zonen-Linie entfernt, und seinen:ihren Stick an diesem Ort auf den Boden platzieren.
- D.** Sobald der:die Chaser in der Offensivzone eines jeden Teams seinen:ihren Startpunkt gewählt hat, müssen sich die verbleibenden Beater und Chaser beider Teams auf der Start-Seitenlinie in ihren eigenen Hälften außerhalb der Start-Läufer:innen-Zone aufstellen.
 - i. Keine Spieler:in darf sich innerhalb 1 Meter, gemessen von Schulter zu Schulter, zum:zur gegnerischen Chaser seiner:ihrer Hälfte aufstellen.
- E.** Ein:e Spieler:in wählt seine:ihre Startposition indem er:sie den Stick am Boden an dieser Stelle als Markierung platziert. Sobald diese Markierung gesetzt ist, gilt es für eine:n Spieler:in als Verstoß gegen festgesetzte Spielerposition:
 - i. Einen markierenden Stick zu bewegen.
 - ii. Die unmittelbare Nähe des eigenen markierenden Sticks ohne Erlaubnis von einem:einer Offiziellen zu verlassen.
 - iii. Das Stirnband, das die Position anzeigt, zu wechseln.
 - iv. Die Startspieler:innen auszuwechseln, außer der:die ursprüngliche Spieler:in ist vom Spiel ausgeschlossen oder ist zu sehr verletzt um zu spielen. Diese Strafe darf nur gegen den:die ursprüngliche:n Spieler:in ausgesprochen werden.

F. Falls Strafkarten vor dem Spielbeginn ausgesprochen werden, muss der:die Spieler:in die Strafzeit auf der Strafbank anstatt auf der Startlinie antreten.

- i. Wenn eine Start-Läufer:in eine Strafe erhält, kann das Team ihn:sie auf ihrer Startlinie durch eine:n der anderen Startspieler:innen der gleichen Position ersetzen.

• **Strafe: Blaue Karte** — locked-in player violation – Verstoß gegen festgesetzte Spielerposition

3.2.2 Startverfahren

A. Wenn alle Spieler:innen ihre Positionen besetzt haben, bestätigt der:die Haupt-Referee, dass beide Teams, alle Assistenz-Referees und alle weiteren Offiziellen bereit sind und die Bälle auf ihren entsprechenden Positionen liegen (siehe Regel 2.1.11 Ball-Platzierungen).

- i. Jeglicher Ball, der sich vor dem Spielstart von der Markierung bewegt, egal aus welchem Grund, muss zurückgelegt werden, bevor der:die Haupt-Referee pfeift.

B. Der:Die Haupt-Referee ruft »Sticks down«. Startspieler:innen müssen den Stick in die Hand nehmen und ihn flach am Boden halten, wo sie in hingelegt haben. Sobald »Sticks down« gerufen wurde, gilt folgendes, bis der:die Haupt-Referee pfeift:

- i. Spieler:innen dürfen den Boden jenseits ihrer Startlinie mit keinem Teil ihres Körpers oder ihrer Ausrüstung berühren, außer dem Stick.
- ii. Spieler:innen müssen den Stick in der Hand haben, aber flach auf dem Boden, bis der:die Haupt-Referee pfeift.

C. Der:Die Haupt-Referee ruft »Ready«.

- i. Spieler:innen dürfen beim Ruf »Ready« eine Starthaltung einnehmen, wobei der Stick aber flach am Boden bleiben muss.

D. Ein paar Sekunden nachdem der:die Haupt-Referee »Ready« gerufen hat, pfeift er:sie einmal kurz.

- i. Bei diesem Pfiff müssen alle Spielenden sofort aufsteigen und anfangen zu spielen.
- ii. Falls es einen falschen Pfiff gibt oder ein Foul vor dem Pfiff begangen wurde muss der:die Haupt-Referee:
 - a. Über allfällige Strafen entscheiden.
 - b. Die Spieler:innen auf ihre Positionen beim »Sticks down«-Ruf zurückschicken.
 - c. Das Startverfahren wiederholen.

E. Ein:e Spieler:in hat einen Fehlstart begangen, falls eines der Folgenden eintritt:

- i. Der:Die Spieler:in hat beim Pfiff den Stick schon vom Boden weggenommen.
- ii. Der:Die Spieler:in bewegt sich zu früh und berührt den Boden auf der anderen Seite der Startlinie vor dem Pfiff.

• **Strafe: Blaue Karte** — false start – Fehlstart

3.2.3 Startbeschränkungen

- A.** Die zwei Bälle, die auf der Mittellinie beginnen, sind unkämpfte Bälle.
 - i. Jeder dieser Bälle bleibt ein unkämpfter Ball, bis er entweder regelkonform berührt wird oder es für ihn keine:n Start-Läufer:in mehr gibt.
 - ii. Der:Die Referee soll einen Ball als »frei« bezeichnen, wenn er:sie glaubt, dass es den Spieler:innen unklar sein könnte, dass es kein unkämpfter Ball mehr ist.
 - B.** Ein unkämpfter Ball darf nur von einem:einer Startläufer:in berührt werden.
 - C.** Startläufer:innen dürfen sich nicht gegenseitig stoßen, rutschen oder hechten.
 - i. Es ist ein Start-Läufer:innen-Verstoß wenn ein:e Spieler:in auf eine Art gegen diese Regel verstößt, die zwischen zwei Spieler:innen, die nicht Startläufer:innen sind, regelkonform wäre.
 - D.** Eine Start-Läufer:innen-Beeinflussung ist, wenn ein:e Spieler:in, die nicht Startläufer:in ist, eine:n Startläufer:in kontaktiert oder ihm:ihr im Weg versperrt. Start-Läufer:innen-Beeinflussung ist regelwidrig.
 - E.** Ein:e Spieler:in hört auf, Startläufer:in zu sein, wenn eines von Folgenden eintritt:
 - i. Sein:Ihr Ball wurde regelkonform berührt.
 - ii. Er:Sie verlässt die Nähe der Mittellinie.
 - iii. Der:Die Start-Läufer:in ist off-stick.
 - iv. Eine Strafe wird gegen ihn:sie verhängt
 - v. Für den betreffenden Ball kommt es zu einem Turnover.
- **Strafe: Blaue Karte** — illegally touching a contested ball – Regelwidriges Berühren eines unkämpften Balls
 - **Strafe: Blaue Karte** — designated runner violation – Start-Läufer:in-Verstoß
 - **Strafe: Gelbe Karte** — designated runner interference – Start-Läufer:in-Beeinflussung

3.3. Spielstopps

3.3.1 Das Spiel stoppen

Um das Spiel zu stoppen:

- A.** Der:Die Referee pfeift mehrmals in kurzen Doppel-Pfiffen.
- B.** Der:Die Timekeeper stoppt die Spielzeit und alle weiteren Uhren.

- C.** Alle Spielenden, die aktuell im Spiel sind müssen anhalten, ihre Sticks fallen lassen, und bleiben, wo sie sind.
 - i. Die Spielenden behalten alle Bälle, die beim Spielstopp-Pfiff in ihrem Besitz waren, außer es kommt zu einem Turnover.
 - a. Die Spieler:innen dürfen während des Spielstopps keine anderen Bälle in Besitz nehmen oder anderweitig bewegen.
 - ii. Alle Spieler:innen, die beim Spielstopp-Pfiff in einer regelwidrigen Position sind, müssen in eine regelkonforme Position gebracht werden.
 - iii. Alle Spieler:innen, die sich versehentlich und maßgeblich nach dem Pfiff bewegt haben, werden zu der Stelle zurückgewiesen, an der sie während dem Pfiff waren.

• **Strafe: Gelbe Karte** — intentionally illegally moving during a stoppage – Absichtliches, regelwidriges Bewegen während eines Spielstopps

• **Strafe: Gelbe Karte** — intentionally illegally moving or taking hold of a ball during a stoppage – Absichtliches, regelwidriges Ergreifen oder Bewegen eines Balles während eines Spielstopps

3.3.2 Spielstopp-Verfahren

Während das Spiel gestoppt ist:

- A.** Der:Die Haupt-Referee berät sich bei Bedarf mit anderen Offiziellen.
- B.** Der:Die Haupt-Referee entscheidet über Fouls und kommuniziert die Art des Fouls den Spieler:innen, dem:der Scorekeeper und den Zuschauer:innen
 - i. Alle Spieler:innen, die Strafzeit erhalten, werden zur Strafbank geschickt.
 - ii. Alle Spieler:innen, die vom Spiel ausgeschlossen werden, werden vom Spielgelände entfernt.
- C.** Falls ein Ballbesitzwechsel erfolgt, muss das entsprechende Verfahren vor der Wiederaufnahme des Spiels durchgeführt werden.
- D.** Jeglicher freie, live Ball der angetrieben wurde und vor dem Spielstopp-Pfiff noch nichts berührt hat (inklusive anderer Spieler:innen, Ausrüstung oder Boden), wird an den:die Spieler:in zurückgegeben, welche:r den Ball angetrieben hat.
 - i. Diese Regel wird nicht angewendet, wenn für den Ball anderweitig ein Turnover verhängt wird.
 - ii. Falls der:die antreibende Spieler:in nicht berechtigt ist den Ball zu bekommen, darf der Ball durch diese Regel nicht bewegt werden.
- E.** Jeglicher freie Ball der angetrieben wurde und vor dem Spielstopp-Pfiff etwas berührt hat (inklusive anderer Spieler:innen, Ausrüstung oder Boden), soll seine Bewegung fortsetzen bis er zum Stehen kommt oder ins Aus geht.
 - i. Falls der Ball nach dem Spielstopp-Pfiff ins Aus ging, wird er ungefähr 2 Meter innerhalb des Punktes platziert, wo er die Begrenzungslinie überquert hat, und muss von keinem Team hereingebracht werden.

- ii. Falls sich der Ball bewegt, nachdem er zum Stehen kam, wird er dort platziert, wo er erstmalig zum Stehen kam.
- iii. Diese Regel wird nicht angewandt, falls eine andere Regel den Ball anderswo hin bewegt.

F. Jegliche äußere Beeinflussung wird beseitigt.

G. Jegliche weiteren Anliegen, inklusive verletzter Spieler:innen und defekter Ausrüstung, werden geklärt.

H. Falls der Volleyball bei Wiederaufnahme des Spiels dead wäre, wird er dem:der vorgängig verteidigenden Keeper gegeben.

3.3.3 Wiederaufnahme des Spiels

Um das Spiel wiederaufzunehmen:

A. Der:Die Haupt-Referee weist die Spieler:innen mit dem Ruf »Remount!« darauf hin, dass das Spiel gleich fortgesetzt wird.

- i. Spieler:innen müssen die Sticks an der Stelle wieder besteigen, wo sie beim Spielstopp liegen gelassen wurden.
- ii. Spieler:innen müssen beim Ruf »Remount!« stehen.
- iii. Spieler:innen müssen während des Spielstopps jeden Kontakt mit ihren Gegner:innen beenden, und jegliche Bälle loslassen, die im Besitz mehrerer Spieler waren.
 - a. Falls ein:e Spieler:in bei Spielstopp ein:e Gegner:in regelkonform am Boden umschlungen hat, muss er:sie trotzdem jeden Kontakt lösen. Bevor der Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels ertönt, darf der:die Spieler:in sich auf eine beliebige Seite des:der vormals umschlungenen Spieler:in bewegen.
 - 1. Der:Die Spieler:in muss innerhalb von 1 Meter seiner:ihrer Gegnerin bleiben.
 - 2. Falls entweder der:die vormals umschlungene Gegner:in bei Wiederaufnahme des Spiels ohne Ballbesitz weiterspielt oder während des Spielstopps eine Strafkarte oder Turnover gegen das Team der umschlingenden Spieler:in ausgesprochen wird, darf die Spieler:in sich nicht um die Gegner:in herum bewegen.
 - b. Falls zwei oder mehr Spieler:innen in gemeinsamem Besitz eines Balles waren, als das Spiel gestoppt wurde, dürfen alle den Ball wieder ergreifen, vor der Wiederaufnahme des Spiels.
 - 1. Sie müssen den Ball nicht auf dieselbe Art halten wie als das Spiel gestoppt wurde, aber sie dürfen die anderen Spieler:innen nicht daran hindern, den Ball auf eine gleichwertige Art zu halten.
- iv. Während sie sich auf die Wiederaufnahme des Spiels vorbereiten, dürfen Spieler:innen:
 - a. In Richtung eines freien Balls lehnen, aber kein Teil ihres Körpers oder ihrer Ausrüstung darf sich direkt über dem Ball befinden, außer es ist unmöglich, das nicht zu tun.

- b. In Richtung eines:einer Gegner:in lehnen, und mit der Hand um ihn:sie herum reichen, aber dabei den:die Gegner:in nicht berühren.
 - v. Spieler:innen dürfen sich anderweitig neu positionieren um sich auf die Wiederaufnahme des Spiels vorzubereiten, aber dürfen keinen Fehlstart bei Wiederaufnahme begehen.
 - a. Es gilt als Fehlstart bei Wiederaufnahme, wenn ein:e Spieler:in vor dem Wiederaufnahme-Pfiff eines der folgenden Dinge tut:
 - 1. Die Vorwärts-Bewegung eines Wurfs beginnt.
 - 2. Einen neuen Kontakt initiiert.
 - 3. Beginnt, sich von der aktuellen Stelle fortzubewegen.
 - 4. Direkt versucht, einen Ball zu beeinflussen, welchen der:die Spieler:in nicht in alleinigem Besitz hat.
 - 5. Den zylinderförmigen Raum über einem freien Ball betritt.
 - b. Falls es zu einem Fehlstart bei Wiederaufnahme kommt, bleibt das Spiel gestoppt und jegliche Spieler:innen, die sich bewegt haben, werden an ihre vorherige Stelle zurückgeführt.
 - c. Der erste Fehlstart bei Wiederaufnahme eines gestoppten Spiels resultiert in einer Warnung an alle Spieler:innen auf dem Feld.
 - 1. Jegliche weiteren Fehlstarts bei Wiederaufnahme während des selben Spielstopps führen zu einer Strafe.
- B.** Der:Die Haupt-Referee pfeift einmal kurz. Mit diesem Pfiff:
- i. Wird das Spiel fortgesetzt.
 - ii. Setzt der:die Timekeeper die Spielzeit und alle weiteren Uhren wieder in Gang.
- **Strafe: Back-to-Hoops** — second false restart – Zweiter Fehlstart bei Wiederaufnahme des Spiels

3.3.4 Timeouts

- A.** Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Timeout zu verlangen.
- i. Der:Die speaking Captain darf während jeglichen Spielstopps ein Timeout verlangen.
 - ii. In der ersten 19 Minuten der Spielzeit oder während der Verlängerung darf der:die speaking Captain während einer Flaute im Spiel ein Timeout verlangen. Eine Flaute im Spiel ist, wenn gerade keine aktiven Spielhandlungen stattfinden.
 - a. Der:Die Timekeeper muss die 19. Spielminute klar ankündigen.
 - b. Bevor der:die Referee diese Art Spielstopp gewährt, sollte er:sie kurz das Feld auf aktive Spielhandlungen, einschließlich Handlungen, welche Beater oder Dodgebälle betreffen, überprüfen.
 - iii. Das Timeout muss abgelehnt werden, falls keine dieser Bedingungen erfüllt ist.
 - a. Falls das Timeout nicht gewährt wird, muss der:die Referee die Anfrage explizit ablehnen.
 - iv. Jedes Team darf pro Spiel nur ein Timeout erhalten.

- v. Eine Strafe für eine regelwidrige Timeout-Anfrage wird nur verhängt, falls die Anfrage absichtlich regelwidrig war, oder falls der:die Referee das Spiel stoppt, oder anderweitig der Anfrage stattgibt, bevor er:sie bemerkt, dass die Anfrage regelwidrig war.
 - a. Falls das Spiel fälschlich gestoppt wurde, weil der:die Referee aktive Spielhandlungen nicht bemerkt hat, wird der:die Speaking Captain nicht bestraft, sofern die Anfrage ohne Hintergedanken gemacht wurde.

B. Wenn ein Timeout verkündet wird:

- i. Falls das Spiel live ist, stoppt der:die Haupt-Referee das Spiel.
- ii. Der:die Haupt-Referee informiert den:die Scorekeeper, dass ein Timeout verkündet wird.
- iii. Sobald alle anwendbaren Spielstopp-Verfahren der Regel 3.3.2 vollzogen sind, beginnt die eine Minute des Timeouts.
- iv. Der:die Haupt-Referee muss nach 45 Sekunden des Timeouts einen langen Pfiff pfeifen.
- v. Nachdem das Timeout verstrichen ist, setzt der:die Haupt-Referee das Spiel fort, indem er:sie dem Standard-Verfahren zur Wiederaufnahme des Spiels folgt (siehe Regel 3.3.3 Wiederaufnahme des Spiels).
 - a. Alle Spieler:innen, die beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels nicht on-stick sind, sind nicht mehr on-stick.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegal timeout request – Regelwidrige Timeout-Anfrage

3.3.5 Hitzebedingte Spielstopps

Die Event-Leitung darf sich dazu entscheiden, hitzebedingte Spielstopps für Spiele bei extremen Hitzesituationen durchzuführen.

3.4. Regulierung der Spielzeit

3.4.1 Spielzeit

Die Spielzeit wird ab dem Anpfiff gemessen.

- A.** Die Spielzeit und alle Zeiten, die damit in Verbindung stehen, müssen während allen Spielstopps pausiert werden, und dann fortgesetzt werden, wenn das Spiel fortgesetzt wird.

3.4.2 Seekersperre

Die Seekersperre ist während der ersten 20 Minuten der Spielzeit. Während dieser Zeit darf die Flag nicht gefangen werden.

- A.** Die Seekersperre wird in Spielzeit gemessen.

- B.** Während der Seekersperre sind keine Seeker im Spiel.
 - C.** Ein:e Seeker von jedem Team muss vor der 20 Minuten Marke auf die Strafbank.
 - i. Seeker werden während der Seekersperre als Auswechselspieler:innen betrachtet und dürfen das Feld nicht betreten, bis sie von der Timekeeper freigegeben werden.
 - D.** Die ersten Seeker aus beiden Teams müssen vom:von der Timekeeper bei der 20-Minuten Marke freigelassen werden.
 - i. Ein:e Spieler:in, der:die als erste:r Seeker eines Teams das Feld betritt, bevor er:sie vom:von der Timekeeper freigegeben wurde, hat einen Seeker-Fehlstart begangen und muss die Strafzeit als Seeker absitzen.
 - E.** Der:die Flagläufer:in muss das Spielgelände zwischen der 19. und der 20. Minute der Spielzeit betreten.
- **Strafe: Blaue Karte** — seeker false start – Seeker-Fehlstart

3.5. Beenden des Spiels und Verlängerung

3.5.1 Auflösung des Flag-Fangs

Nachdem der Flag-Fang bestätigt worden ist, erhält das Team, welches die Flag gefangen hat, 30 Punkte:

- A.** Falls das Team, welches die Flag gefangen hat, mehr Punkte als das andere Team hat, gewinnt das Team, welches die Flag gefangen hat. Der:Die Haupt-Referee muss 3 lange Pfeiffe pfeifen, um das Ende des Spiels auszurufen.
- B.** Falls das Team, welches die Flag gefangen hat, nicht mehr Punkte hat als das andere Team, geht das Spiel in die Verlängerung.

3.5.2 In die Verlängerung gehen

Wenn ein Spiel in die Verlängerung geht:

- A.** Der:Die Flagläufer:in verlässt das Spielgelände.
- B.** Die Seeker kehren als Auswechselspieler:innen zu ihrer jeweiligen Bank zurück.
 - i. Falls ein:e Seeker Strafzeit auf der Strafbank absitzt, wenn das Spiel fortgesetzt wird, dann muss er:sie sofort die Position mit einer Spieler:in im Spiel, außer dem:der Keeper,

tauschen, indem sie ihre Stirnbänder tauschen. Er:Sie sitzt die restliche Strafzeit in dieser Position ab und der:die neue Seeker kehrt als Auswechselspieler:in auf die Bank zurück.

- C. Teams dürfen eine einzelne Auswechslung der verbleibenden Spielenden auf dem Feld vornehmen, zusätzlich zu den erforderlichen Auswechslungen (siehe Regel 1.3.3 Auswechslungsrichtlinien).
- D. Alle anderen Spieler:innen bleiben während des Spielstopps dort, wo sie sind.
- E. Der Zielpunktzahl wird auf den Spielstand des nicht fangenden Teams plus 30 Punkte festgelegt.
- F. Der:Die Haupt-Referee verkündet den aktuellen Spielstand und die Zielpunktzahl.
- G. Das Spiel wird mit dem Standard-Wiederaufnahme-Verfahren fortgesetzt (siehe Regel 3.3.3 Wiederaufnahme des Spiels).

3.5.3 Erreichen der Zielpunktzahl

Wenn ein Team die Zielpunktzahl erreicht:

- A. Der:Die Haupt-Referee stoppt das Spiel.
- B. Nachdem er:sie mit allen Offiziellen bestätigt hat, dass es keine offenen Fragen oder Strafen mehr zu klären gibt, muss der:die Haupt-Referee drei lange Piffe ausstoßen, um das Spielende anzuzeigen.
- C. Das Team, welches die Zielpunktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

3.5.4 In der Verlängerung aufgeben

Zu jedem Zeitpunkt in der Verlängerung kann ein Team das Spiel aufgeben.

- A. Falls das aufgebende Team im Rückstand liegt, kündigt der:die Referee das Ende des Spiels mit drei langen Piffen an. Der Punktestand zum Zeitpunkt des Aufgebens ist der endgültige Punktestand und es gewinnt das Team, welches nicht aufgegeben hat.
- B. Falls das aufgebende Team nicht im Rückstand liegt, erhält das nicht aufgebende Team ausreichend Goals, um ihnen einen Vorsprung von 10 Punkte zu verschaffen. Der:die Referee kündigt das Ende des Spiels mit drei langen Piffen an. Der daraus resultierende Punktestand ist der endgültige Punktestand und es gewinnt das Team, welches nicht aufgegeben hat.
- C. Nur der:die Speaking Captain kann das Spiel für sein:ihr Team aufgeben.
- D. Der:Die Speaking Captain kann das Spiel zu jeder Zeit in der Verlängerung aufgeben, auch wenn das Spiel nicht gestoppt ist oder bevor das Spiel nach dem Flag-Fang wiederaufgenommen wird.

3.6. Forfaits

3.6.1 Einen Forfait erklären

- A.** Der:Die Haupt-Referee muss ein Forfait erklären wenn:
 - i. Der:Die Speaking Captain eines Teams beantragt offiziell ein Forfait.
 - ii. Ein Team weigert sich, ohne das Einverständnis des gegnerischen Teams und der Event-Leitung, ein ausgesetztes Spiel fortzusetzen.
 - iii. Eine Forfait-Strafe wird erteilt.
- B.** Ein Spiel darf wegen einem Verstoß der Liga- oder Turnier-Regelungen als Forfait erklärt werden.
- C.** Im Falle eines Forfaits:
 - i. Das Spiel ist sofort beendet und das Forfait-erleidende Team wird zum verlierenden Team erklärt.
 - ii. Alle Spieler:innen müssen das Feld verlassen.

3.7. Ausgesetzte Spiele

3.7.1 Ein Spiel als ausgesetzt erklären

- A.** Der:Die Haupt-Referee oder Event-Leitung kann ein Spiel aufgrund von Wetterbedingungen, Sicherheitsbedenken, extremem oder unangemessenem Verhalten, externer Beeinflussung, einem Wechsel des Felds oder einem längeren Spielstopp, der ein erhebliches Bewegen der Bälle oder Stick erfordert, als ausgesetzt erklären.
- B.** Für ausgesetzte Spiele müssen notiert werden: die aktuelle Spielzeit, der Punktestand, die Spieler:innen auf der Strafbank und ihre verbleibende Strafzeit sowie welches Team in Besitz aller Spielbälle ist.
 - i. Freie Bälle, mit Ausnahme der Flag, werden den Teams zugewiesen, von welchen der:die Haupt-Referee angemessen annimmt, dass sie als nächstes in ihren Besitz gelangt wären.
 - a. Der:Die Haupt-Referee weist den Ball in der Regel dem:der nächsten berechtigten Spieler:in ohne Ball zu, es sei denn:
 - 1. Der Ball wurde eindeutig von einem:einer Beater mit Ball bewacht.
 - 2. Der Position eines:einer Beater würden zwei verschiedene Bälle zugewiesen.
 - b. Einem Team dürfen nicht mehr als zwei Dodgebälle zugewiesen werden.
 - c. Befinden sich beide Beater eines Teams auf der Strafbank, wird ihnen trotzdem mindestens ein Dodgeball zugewiesen.
- C.** Ausgesetzte Spiele müssen so bald wie möglich fortgesetzt werden, sobald dies gefahrlos möglich ist.

3.7.2 Fortsetzung eines ausgesetzten Spiels

- A.** Wenn eine:r der ursprünglichen Spieloffiziellen nicht verfügbar ist, muss die Event-Leiter:in oder Event-Leiter:in sie:ihn ersetzen.
- B.** Die Teams können während der Aussetzung des Spiels Auswechslungen vornehmen, ohne das Auswechslungsverfahren zu befolgen.
 - i. Jegliche:r Spieler:in, der:die auf der Strafbank Strafzeit abwartet, darf während der Aussetzung des Spiels nicht ausgewechselt werden.
 - a. Wenn der:die Spieler:in auf der Strafbank nicht verfügbar ist, muss seine:ihre verbleibende Strafzeit von einem:einer anderen berechtigten Spieler:in der Spieler:innenliste abgesessen werden.
 - ii. Falls ein:e Spieler:in eine Strafkarte für ein Foul bekommt, das während der Aussetzung des Spiels geschieht, wird dies als Strafe gegen eine:n Auswechselspieler:in gehandhabt und der:die Speaking Captain darf auswählen, als welche Position die Strafe abgewartet wird.
- C.** Alle Spieler:innen, die bei der Wiederaufnahme im Spiel sind, müssen sich irgendwo in der eigenen Keeper-Zone aufstellen.
 - i. Die Teams nehmen die Bälle in Besitz, die sie zum Zeitpunkt der Aussetzung des Spiels besessen haben oder die ihnen zugewiesen wurden.
 - ii. Für den Fall, dass ein Team beide Beater auf der Strafbank hat, muss ihr Dodgeball neben ihrem mittleren Hoop platziert werden.
- D.** Erfolgt die Aussetzung des Spiels nach 19 Minuten und bevor die Flag regelkonform gefangen wurde, muss der:die Flagläufer:in das Feld betreten, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird.
 - i. Wenn die Seeker noch nicht freigelassen wurden, muss sich ein:e Seeker aus jedem Team vor Wiederaufnahme des Spiels auf die Strafbank begeben.
 - ii. Jegliche Flag-Handicaps, die vor der Aussetzung des Spiels umgesetzt wurden, sind bei der Fortsetzung des Spiels noch immer umzusetzen.
- E.** Der:Die Haupt-Referee überprüft, dass beide Teams und alle Offiziellen bereit sind.
- F.** Der:Die Referee ruft »Ready«
- G.** Ein paar Sekunden später pfeift der:die Haupt-Referee einmal kurz. Mit diesem Pfiff:
 - i. Wird das Spiel fortgesetzt.
 - ii. Setzt der:die Timekeeper die Spielzeit und alle weiteren Uhren wieder in Gang.
- H.** Es ist ein Fehlstart, wenn ein:e Spieler:in zwischen dem Ready-Befehl und dem Wiederanpfiff des Spiels den Boden vor der Keeper-Zonen-Linie berührt.

- **Strafe: Blaue Karte** — false start – Fehlstart

3.7.3 Abgebrochene Spiele

- A.** Falls ein ausgesetztes Spiel während der Veranstaltung, an welcher es stattfindet, nicht fortgesetzt werden kann, muss die Event-Leitung das Spiel als abgebrochen erklären.
- B.** Falls die Speaking Captains beider Teams und die Event-Leitung gemeinsam entscheiden, ein ausgesetztes Spiel nicht wiederaufzunehmen, darf die Event-Leitung das Spiel als aufgegeben erklären.
 - i. Falls eines oder beide Teams sich ohne das Einverständnis des gegnerischen Teams und der Event-Leiter:in weigern, das Spiel fortzusetzen, wird ein Forfait erklärt.



4. Punkte erzielen

4. PUNKTE ERZIELEN

4.1. Goals erzielen

4.1.1 Gültiges Goal

Zehn Punkte werden von einem Team erzielt und das Goal wird als gültig bestätigt, wenn der Volleyball gänzlich durch einen gegnerischen Hoop geht, egal wer den Volleyball angetrieben hat.

A. Alles Folgende muss zutreffen, damit ein Goal als gültig erachtet wird:

- i. Der ganze Volleyball hat einen der Hoops passiert.
 - a. Goals können durch beide Seiten der Hoops erzielt werden.
- ii. Der Volleyball war nicht dead.
- iii. Der Volleyball war nicht punktfrei (siehe Regel 5.6.3 Punktfreier Volleyball).
- iv. Das Goal wurde nicht zwischen einem Strafkarten-Foul eines Teammitglieds des Goal-Erzielenden Teams und dem Zeitpunkt, an dem die Strafkarte dem:der Spieler:in gegeben wurde, erzielt.
- v. Das Goal wurde nicht zwischen einem Foul, das zu einem Volleyball-Turnover führt, durch ein Teammitglied des Goal-Erzielenden Teams und der Vollziehung des Turnovers erzielt.
- vi. Der:Die punktende Spieler:in hat direkt vor dem Erhalt des Volleyballs oder während des Kontakts mit dem live Volleyball kein Foul begangen, das zu einer Back-to-Hoops-Strafe, Strafkarte oder zum Spelausschluss führt.
- vii. Der Hoop war nicht gelöst oder anderweitig unbespielbar (siehe Regel 4.3.1 Punkte erzielen durch einen gelösten Hoop hindurch).

B. Der Volleyball wird dead, sobald ein gültiges Goal erzielt worden ist.

C. Der:Die Haupt-Referee muss bestätigen, dass ein Goal gültig ist, indem er:sie ein Mal lange pfeift und beide Arme hebt.

D. Alle ansonsten gültigen Goals, die nach einem regelkonformen Flagfang erzielt wurden, sind als ungültig zu erachten (siehe Regel 4.4.3 Dicht aufeinander folgende Aktionen).

4.1.2 Goal-Hütung

A. Ein Spielzug wird als Goal-Hütung verstanden und wird gezählt als wäre der Volleyball durch den Hoop gegangen, wenn eines der folgenden Kriterien erfüllt wird:

- i. Ein:e andere:r Spieler:in als der:die Keeper in der eigenen Keeper-Zone berührt den Volleyball mit einem Körperteil oder seiner:ihrer Ausrüstung, die durch einen Hoop gestreckt wird, von der Seite her, auf der der Volleyball heraustreten würde.
- ii. Ein:e andere:r Spieler:in als der:die Keeper in der eigenen Keeper-Zone, berührt den Volleyball, während dieser teilweise durch den Hoop ist, mit einem Körperteil oder der

eigenen Ausrüstung, die auf der Gegenseite des Hoops, von der der Volleyball den Hoop betritt, positioniert ist und nicht durch den Hoop ragt.

- B.** Ein:e Beater oder Seeker, der:die absichtlich ein Goal hütet, begeht absichtliche positionsfremde Goalhütung.

• **Strafe: Rote Karte** — intentional interposition goaltending – Absichtliche positionsfremde Goal-Hütung

4.2. Wiederaufnahme des Spiels nach einem Goal

4.2.1 Dead Volleyball

Nachdem ein Goal erzielt wurde, gilt der Volleyball als dead, bis das Spiel wieder aufgenommen wird.

- A.** Jede:r Spieler:in im Team des:der vorher verteidigenden Keeper darf den dead Volleyball zum:zur Keeper in der eigenen Keeper-Zone bringen oder passen, jedoch keine anderen Aktionen mit dem dead Volleyball durchführen.
 - i. Auswechselspieler:innen dürfen den dead Volleyball ebenfalls zu ihrem:ihrer Keeper passen. Sie müssen dabei aber die ganze Zeit im Auswechselbereich oder auf der Bank bleiben.
- B.** Das zuvor angreifende Team darf den dead Volleyball weder aufheben, noch andere absichtliche Aktionen mit ihm ausführen, außer sie lassen ihn auf Bitten des zuvor verteidigenden Teams dessen Keeper zukommen.
 - i. Das zuvor angreifende Team darf diese Bitte ablehnen.
- C.** Spieler:innen dürfen nicht bestraft werden, wenn sie mit dem dead Volleyball weiterspielen als wäre er live, bevor das Goal bestätigt wird.
 - i. Dies gilt jedoch nicht, wenn das in der Absicht geschieht, die Wiederaufnahme des Volleyballspiels zu beeinflussen.
- D.** Der:Die vorher verteidigende Keeper darf bitten, dass ein:e Referee ihm:ihr den Volleyball zukommen lässt.
- E.** Wenn eine Strafe zum Turnover eines dead Volleyball zu dem zuvor angreifenden Team führt, ist der Volleyball bei der Wiederaufnahme des Spiels nach dem Turnover wieder live.

• **Strafe: Blaue Karte** — intentionally and illegally interacting with a dead volleyball – Absichtliche und regelwidrige Interaktion mit einem dead Volleyball

4.2.2 Wiederaufnahme durch Keeper

Ist der:die vorher verteidigende Keeper die erste Person in Besitz eines dead Volleyball nach der Bestätigung des Goals, wird der Volleyball live, sobald der:die Keeper irgendwo in der eigenen Hälfte des Feldes in Ballbesitz ist. Das Volleyballspiel wird dann wiederaufgenommen.

- A. Falls jemand anderes zuerst in Besitz des Volleyballs kommt, muss der:die Keeper zuerst in der eigenen Keeper-Zone in Besitz des Volleyballs sein, um ihn wieder live zu machen.
- B. Der:Die Haupt-Referee muss einmal kurz pfeifen, nachdem das Volleyballspiel durch den Ballbesitz des:der Keeper wiederaufgenommen wird.

4.3. Kaputte oder umgefallene Hoops

4.3.1 Punkte erzielen durch einen gelösten Hoop hindurch

Niemand darf bei einem Hoop punkten, der gelöst wurde. Als gelöst gilt ein Hoop, der kaputt, verschoben, in irgendeiner Form umgeworfen oder unbespielbar ist.

- A. Wenn der Volleyball komplett durch einen Hoop fliegt, während dieser umfällt, gilt das Goal trotzdem.
 - i. Ein umfallender Hoop gilt als gelöst, sobald der Hoop-Ring den Boden berührt oder der Hoop auf andere Art mindestens vorübergehend in nicht-aufrechter Position zur Ruhe kommt, inklusive auf einem:einer Spieler:in.
- B. Hoop-Ringe, die so verdreht sind, dass sie nicht mehr mit der Goallinie in einer Linie sind, sind nicht gelöst und können zum Punkten verwendet werden.
 - i. Gedrehte Hoops sollen wieder in die richtige Position gebracht werden, sobald das aktive Spiel den Bereich verlässt.
- C. Ein Hoop ist kaputt, wenn die Stange oder der Hoop-Ring bricht oder der Hoop-Ring nicht mehr an der Stange befestigt ist.
- D. Wenn der:die Haupt-Referee feststellt, dass ein Hoop gelöst ist, darf er:sie diesen verbal für gelöst erklären.
- E. Ein gelöster Hoop muss repariert und in die richtige Position gebracht werden, bevor durch ihn wieder ein Goal erzielt werden kann.

4.3.2 Gelöster-Hoop-Verfahren

Wenn ein Hoop gelöst ist, läuft das Spiel generell weiter.

- A.** Wenn ein Hoop gelöst ist und eines der folgenden Ereignisse eintritt, muss das Spiel gestoppt werden.
 - i. Ein kaputter Hoop stellt eine Gefahr für die Sicherheit der Spieler:innen dar.
 - ii. Ein kaputter Hoop benötigt Ersatzteile oder unüblich lange, um repariert zu werden, und das Team, das den kaputten Hoop verteidigt, ist das angreifende Team.
 - a. Der:Die Haupt-Referee darf warten, bis sich eine Flaute im Spiel ergibt, bevor er:sie es unterbricht.
 - iii. Alle drei Hoops in derselben Keeper-Zone sind gelöst.
- B.** Alle gelösten Hoops müssen während jedem Spielstopp in ihre jeweils richtige Position zurückgesetzt werden.
- C.** Wenn das Spiel für einen gelösten Hoop nicht gestoppt wird, muss er gerichtet werden, sobald das Spiel sich aus diesem Bereich entfernt.
- D.** Der:Die Volleyballträger:in darf erbitten, dass das Spiel gestoppt wird, um einen gegnerischen gelösten Hoop zu richten, wenn der:die Volleyballträger:in in der eigenen Hälfte des Spielgeländes oder in der Nähe der Mittellinie ist und nicht von einem:einer gegnerischen Spieler:in berührt wird.

4.3.3 Lösen, Drehen und Zurücksetzen von Hoops

- A.** Spieler:innen dürfen gegnerische gelöste Hoops nicht zurücksetzen, während ihr Team das angreifende Team ist.
- B.** Spieler:innen dürfen Hoops nicht lösen.
 - i. Diese Regel gilt nicht in den folgenden Fällen:
 - a. Ein Hoop wird durch einen geworfenen Ball gelöst.
 - b. Ein:e angreifende:r Volleyballspieler:in löst einen Hoop während eines umkämpften Versuchs, ein Goal zu erzielen.
 - c. Ein:e Spieler:in löst einen Hoop als Ergebnis aus ihrer:seiner physischen Interaktion mit einem:einer gegnerischen Spieler:in.
 - ii. Falls ein:e Spieler:in regelwidrig einen Hoop löst, während er:sie erfolgreich ein Goal erzielt, darf dieses nicht durch die Strafe für das Lösen des Hoops verneint werden.

- C.** Ein:e Spieler:in darf einen Hoop nicht bewegen oder verändern, um zu beeinflussen, ob der Volleyball hindurch gerät.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegally resetting an opponent's hoop – Regelwidriges Zurücksetzen eines gegnerischen Hoops
- **Strafe: Blaue Karte** — unintentionally dislodging a hoop – Unabsichtliches Lösen eines Hoops
- **Strafe: Gelbe Karte** — recklessly dislodging a hoop – Rücksichtsloses Lösen eines Hoops
- **Strafe: Rote Karte** — intentionally dislodging a hoop – Absichtliches Lösen eines Hoops
- **Strafe: Rote Karte** — moving or altering a hoop to affect whether the volleyball will pass through it – Bewegen oder Verändern eines Hoops, um zu beeinflussen, ob der Volleyball hindurch geht

4.4. Der Flag-Fang

4.4.1 Der Flag-Fang

Wenn ein:e Seeker die Flag fängt und der Fang als gültig bestätigt wird, erzielt sein:ihr Team 30 Punkte.

- A.** Ein Flagfang wird bestätigt, wenn alles Folgende zutrifft:

- i. Ein:e Seeker hat den Flagball von dem:der Flagläufer:in entfernt und war alleinige:r Besitzer:in des Flagballs, während dieser von dem:der Flagläufer:in entfernt wurde.
- ii. Der Flagball war vor dem Fang auf sichere Art an der Hose des:der Flagläufers:Flagläuferin befestigt.
- iii. Der:Die Flagläufer:in war zum Zeitpunkt des Fangs nicht am Boden (siehe Regel 8.4.1 Flagläufer:in down).
- iv. Der:Die fangende Seeker hat während oder direkt vor dem Fang kein Foul begangen, das zu einer Back-to-Hoops-Strafe, Strafkarte oder zum Spielausschluss führt.
- v. Der Fang passierte nicht zwischen einem Strafkarten-Foul eines Mitglieds des fangenden Teams und der dem Zeitpunkt, zu dem die Strafkarte gegeben wurde.
- vi. Der Fang passierte nicht zwischen einer Dritter-Dodgeball-Beeinflussung des fangenden Teams und dem Zeitpunkt, zu dem diese bestraft wurde.
- vii. Die Flag war nicht durch eine:n Spieloffizielle:n oder ein Mitglied des fangenden Teams auf eine Art physisch eingeschränkt, die möglicherweise zum Fang beigetragen hat.
 - a. Physische Einschränkungen ausschließlich durch Aktionen unter 6.3.1.A. (Seeker-Interaktionen mit der Flagläufer:in) müssen ignoriert werden, wenn sie regelkonform durch den:die Seeker durchgeführt wurden.
- viii. Der:Die Seeker war on-stick während des Fangs.
- ix. Die Seeker haben nicht gleichzeitig die Flag von dem:der Flagläufer:in entfernt.
- x. Das Spiel war live, als die Flag gefangen wurde.

4.4.2 Signalisieren des Fangs

- A. Wenn der:die Haupt-Referee oder der:die Flag-Referee glaubt, dass ein gültiger Flag-Fang passiert ist, muss das Spiel gestoppt werden.
- B. Wenn der Fang bestätigt wird, werden dem fangenden Team 30 Punkte gutgeschrieben und der:die Haupt-Referee signalisiert, ob das Spiel endet oder in die Verlängerung geht (siehe Regel 3.5.1 Auflösung des Flag-Fangs).

4.4.3 Dicht aufeinander folgende Aktionen

- A. Wenn ein gültiger Flag-Fang und entweder ein Foul des fangenden Teams oder ein gültiges Goal irgendeines Teams direkt hintereinander passiert sind, muss der:die Haupt-Referee anhand der vorhandenen Indizien entscheiden, was zuerst passiert ist.
 - i. Nur Aussagen von Spieloffiziellen dürfen als Indizien behandelt werden.
 - ii. Wenn ein ansonsten gültiges Goal nach einem gültigen Flag-Fang erzielt wurde, wird dieses nicht berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob das Spiel endet oder in die Verlängerung geht.
 - a. Wenn der Flag-Fang das Spiel beendet, wird das Goal nicht anerkannt.
 - b. Wenn das Spiel in die Verlängerung geht, wird das Goal erst nach dem Bestimmen der Zielpunktzahl gezählt. Das Goal wird betrachtet, als wäre es in der Verlängerung erzielt worden. Es wird beim Festlegen der Zielpunktzahl nicht berücksichtigt.
 - iii. Wenn der gültige Flag-Fang vor dem Foul passiert ist, muss der Flag-Fang gewertet werden.
 - iv. Falls, und nur falls, es keine Indizien welcher Art auch immer gibt, welches Ereignis zuerst stattgefunden hat, darf der:die Haupt-Referee die Ereignisse für gleichzeitig erklären.
 - a. Falls ein fangverneinendes Foul und ein ansonsten gültiger Flag-Fang für gleichzeitig erklärt werden, darf der Flag-Fang nicht anerkannt werden.
 - b. Falls ein ansonsten gültiges Goal und ein ansonsten gültiger Flag-Fang für gleichzeitig erklärt werden, muss das Goal so behandelt werden, als wäre es zuerst gefallen.



5. Dodgeballs und Spielende off-stick setzen

5. DODGEBALLS UND SPIELLENDE OFF-STICK SETZEN

5.1. Sticks, on-stick und off-stick

5.1.1 On-stick sein

Alle Spielenden müssen on-stick sein, um am Spiel teilnehmen zu können.

- A.** Um on-stick zu sein, muss sich der Stick zwischen den Beinen der:des Spieler:in befinden und einen Teil seines:ihres Körpers berühren.
- B.** Der:Die Spieler:in ist on-stick, bis etwas folgendes passiert:
 - i. Der Stick (oder der Arm, der den Stick hält) kreuzt nicht mehr die Fläche zwischen den Beinen des:der Spieler:in.
 - ii. Der:Die Spieler:in verliert den Kontakt zum Stick.
 - iii. Der Stick liegt flach auf dem Boden ohne die Hand des:der Spieler:in darunter.

5.1.2 Absteigen

Wenn ein:e Spieler:in nicht mehr auf dem Stick, jedoch weiterhin im Spiel ist, ist er:sie sofort off-stick gesetzt und muss dem Back-to-Hoops-Verfahren folgen.

- A.** Falls ein:e Spieler:in wegen regelwidrigen Aktionen einer:eines Gegner:in nicht mehr auf dem Stick ist, darf ein:e Offizielle:r der:dem Spieler:in erlauben, sofort wieder aufzusteigen und weiter am Spiel teilzunehmen. Falls der:die Spieler:in nicht sofort wieder aufsteigt, muss sie:er dem Back-to-Hoops-Verfahren folgen.

5.2. Spieler:innen off-stick setzen

5.2.1 Off-stick werden

- A.** Ein:e Spieler:in ist »off-stick gesetzt«, wenn etwas folgendes passiert:
 - i. Der:Die Spieler:in ist nicht mehr auf dem Stick.
 - ii. Der:Die Spieler:in wird vom live Dodgeball einer:eines Gegner:in getroffen.
 - a. Das trifft auch zu, wenn ein:e Spieler:in an Haaren, Kleidung oder Ausrüstung getroffen wird, außer ein Ball oder Finger, die einen Ball halten.
 - b. Der Begriff »beat« bedeutet, dass ein:e Spieler:in durch den live Dodgeball eine:r Gegnerin off-stick gesetzt wird.

- c. Die folgenden Spieler:innen sind nicht beat, wenn sie von einem live Dodgeball eines:einer Gegner:in getroffen werden:
 - 1. Geschützte:r Keeper (siehe Regel 7.2.2 Keeper-Fähigkeiten).
 - 2. Beater mit Dodgeball-Immunität (siehe Regel 5.5.2 Dodgeball-Immunität erklären).
 - 3. Spieler:innen, die im Aus sind, um einen Ball hereinzubringen (siehe Regel 7.5.4 Hereinbring-Verfahren) und Chaser, die bestimmt wurden, um einen Volleyball hereinzubringen.
 - d. Nicht immune Beater dürfen mit dem Absteigen warten, um zu versuchen, den Dodgeball zu fangen, der sie getroffen hat, bis dieser dead wird (siehe Regel 5.4.3 Getroffene:r Beater).
- B.** Spieler:innen müssen sofort dem Back-to-Hoops-Verfahren folgen, sobald sie off-stick gesetzt wurden (siehe Regel 5.3.1 Back-to-Hoops-Verfahren).

5.2.2 Live Dodgeball

Um eine:n Spieler:in off-stick zu setzen, muss ein Dodgeball live sein.

- A.** Um live zu sein:
- i. Muss ein Dodgeball entweder:
 - a. Von einem:einer Beater geworfen, gekickt oder anders angetrieben werden oder
 - b. Von einem:einer Beater absichtlich fallen gelassen werden, ohne dass dies eine Regel verlangt.
 - ii. Darf ein Dodgeball keine:n Gegner:in berühren, während er losgelassen oder das Antreiben auf andere Art beendet wird.
 - iii. Darf ein Dodgeball den Boden nicht berührt haben, nicht im Aus sein und nicht gefangen worden sein.
 - a. In diesen Fällen bleibt der Dodgeball so lange live, bis das genannte Ereignis eintritt.
 - iv. Darf ein vorher gehaltener Dodgeball nicht weggeschlagen worden sein durch den Körper eines:einer Gegners:Gegnerin, durch einen anderen Dodgeball oder den Volleyball.
- B.** Jeder Dodgeball, der nicht live ist, gilt als »dead«.

5.2.3 Gehaltene Dodgeballs

- A.** Ein:e Beater darf nicht versuchen, ein:e Gegner:in zu täuschen, indem er:sie jene:n mit einem gehaltenen Dodgeball berührt.
- i. Beiläufige Berührungen mit einem gehaltenen Dodgeball dürfen nicht bestraft werden.
- **Strafe: Blaue Karte** — illegally contacting an opponent with a held dodgeball – Regelwidriger Kontakt mit einem:einer Gegner:in mit gehaltenem Dodgeball

5.2.4 Eigene Spieler:innen treffen

Ein:e Spieler:in kann nicht durch einen Dodgeball beat werden, der von ihm:ihr selbst oder von einem Teammitglied live gemacht wurde.

5.2.5 Für safe erklären

Wenn ein:e Spieler:in von einem Dodgeball getroffen wurde, der sie:ihn nicht off-stick setzen kann, muss der:die Referee ihn für »safe« oder »clear« erklären, außer er:sie wurde auf andere Art off-stick gesetzt.

- A.** Spieler:innen, die von einem Dodgeball getroffen wurden, sollen absteigen und sofort das Back-to-Hoops-Verfahren beginnen (außer die:der Spieler:in ist ein:e getroffene:r Beater, der:die versucht, den live Dodgeball zu fangen).
 - i. Wenn ein:e Spieler:in von einem Dodgeball getroffen wurde und nicht von einem:einer Offiziellen »safe« oder »clear« erklärt wurde, ist er:sie off-stick gesetzt.
- B.** Wenn der:die Spieler:in absteigt, weil sie:er von einem Dodgeball getroffen wurde, danach jedoch »safe« oder »clear« erklärt wird, darf er:sie auf Anweisung eines:einer Offiziellen wieder aufsteigen und das Spiel fortsetzen.
 - i. Wenn der:die Spieler:in auf Anweisung der:des Offiziellen nicht zeitnah wieder aufsteigt, muss er:sie stattdessen das Back-to-Hoops-Verfahren durchführen.
- C.** Wenn der:die Spieler:in das Back-to-Hoops-Verfahren nicht sofort beginnt, kann eine Strafe verhängt werden.
 - i. Wenn die endgültige Entscheidung für diesen Dodgeball-Treffer »safe« oder »clear« ist, muss das Spiel fortgesetzt und es darf keine Strafe verhängt werden.
 - ii. Wenn ein:e Offizielle:r den:die Spieler:in »safe« oder »clear« erklärt hatte, aber sich die Entscheidung zu »beat« ändert, darf der:die Spieler:in keine Strafe für das zu späte Absteigen bekommen, sofern er:sie nach der »Beat«-Entscheidung absteigt.
 - iii. Falls kein:e Referee den:die Spieler:in »safe« oder »clear« gerufen hat und die endgültige Entscheidung für diesen Dodgeball-Treffer »beat« ist, gilt der:die Spieler:in als absichtlich missachtend off-stick zu sein (siehe Regel 5.3.2.B. Off-Stick Spieler:innen).
 - a. Wenn der:die Offizielle glaubt, dass der:die Spieler:in nicht bemerkt hat, dass der Dodgeball ihn:sie berührt hat, darf der:die Offizielle dies als unbemerkt off-stick gesetzt behandeln (siehe Regel 5.3.2.C. Off-Stick Spieler:innen).
 - 1. Die Meinung eines:einer Spielers:Spielerin, dass er:sie auf andere Art safe von einem Dodgeball ist, darf nicht in Betracht gezogen werden für das Bestimmen einer angemessenen Strafe.

5.2.6 Kopf-Beats

Ein Kopf-Beat passiert, wenn ein:e Spieler:in einen Dodgeball loslässt und der anschließende Erstkontakt mit dem Kopf oder Hals eines:einer Gegners:Gegnerin geschieht.

A. Kopf-Beats sind regelwidrig, außer einer der folgenden Fälle trifft zu:

- i. Der:Die getroffene Spieler:in ändert Geschwindigkeit oder Richtung seines:ihres Kopfes, nachdem der:die Beater in Ballbesitz die abschließende Bewegung des Beat-Versuches beginnt, und infolgedessen gerät der Kopf in die Bahn des Dodgeballs.
- ii. Der Ball streift den Kopf oder der Kontakt geschieht mit geringfügiger Kraft.
- iii. Der Ball wird ohne übermäßige Kraft angetrieben, während der:die Gegner:in ungefähr 5 Meter oder weiter entfernt ist.

B. Alle regelwidrigen Kopf-Beats, welche zudem mit übermäßiger Kraft ausgeführt wurden, müssen als Kopf-Beats mit übermäßiger Kraft bestraft werden.

- **Strafe: Gelbe Karte** — illegal headbeat – Regelwidriger Kopf-Beat
- **Strafe: Rote Karte** — excessive force headbeat – Kopf-Beat mit übermäßiger Kraft

5.3. Back-to-Hoops-Verfahren

5.3.1 Back-to-Hoops-Verfahren

Spieler:innen off-stick bleiben off-stick, bis sie das folgende Verfahren abgeschlossen haben, in der gelisteten Reihenfolge:

A. Sofort jeglichen Ballbesitz aufgeben, indem der Ball fallen gelassen wird, und vom Stick absteigen.

- i. Der:Die Spieler:in darf den Ball nicht passen, werfen, rollen oder kicken, außer um eine bereits begonnene natürliche Bewegung zu beenden (siehe Regel 5.6.2 Bedingungen für natürliche Bewegung).
- ii. Ein auf diese Weise fallen gelassener Dodgeball ist dead.
- iii. Ein auf diese Weise fallen gelassener Volleyball ist punktfrei.

B. Den eigenen mittleren Hoop berühren.

- i. Der:Die Spieler:in muss entweder den Hoop-Ring oder die Stange berühren, nicht die Hoop-Basis, außer wenn die Stange des mittlere Hoops von der Hoop-Basis gelöst ist. In diesem Fall muss die Basis berührt werden.
- ii. Der:Die Spieler:in muss den Hoop mit einem Teil seines:ihres Körpers berühren, nicht mit dem Stick.

C. Wieder auf seinen:ihren Stick steigen, ohne sich vorher aus Hoop-Nähe zu entfernen.

• **Strafe: Wiederhole Verfahren** — violating the back-to-hoops procedure – Verstöße gegen das Back-to-Hoops-Verfahren

• **Strafe: Gelbe Karte** — intentionally or repeatedly violating the back-to-hoops procedure – Absichtlicher oder wiederholter Verstoß gegen das Back-to-Hoops-Verfahren

5.3.2 Off-Stick Spieler:innen

A. Spieler:innen, die off-stick sind, dürfen nicht mit dem Spiel interagieren und für sie gilt folglich:

- i. Keine Spielzüge durchführen und aktiv Interaktionen mit anderen Spielenden vermeiden.
- ii. Sie dürfen keine Spielbälle antreiben oder auf andere Art spielen als natürliche Bewegung (siehe Regel 5.6.2 Bedingungen für natürliche Bewegung).
 - a. Alle Bälle im Besitz müssen fallengelassen werden.
 - b. Falls der:die Spieler:in regelwidrig einen Ball antreibt, direkt nachdem er:sie off-stick wurde, muss dies als ein Verstoß gegen natürliche Bewegung geahndet werden und nicht als Spielen während off-stick.
- iii. Weder physischen Kontakt beginnen noch fortsetzen, abgesehen von beiläufigem Kontakt.
 - a. Wenn ein:e Spieler:in bereits in der abschließenden Bewegung des Kontaktherstellens war, bevor er:sie off-stick wurde, darf er:sie die Bewegung beenden, falls diese nicht angemessen gestoppt werden kann.
 - b. Der:Die Spieler:in muss sofort und auf sichere Weise jeglichen Kontakt beenden, mit möglichst wenig Einfluss auf den:die Gegner:in.

B. Spieler:innen dürfen nicht absichtlich misachten off-stick zu sein.

C. Falls ein:e Spieler:in nicht bemerkt hat, dass er:sie off-stick ist:

- i. Muss ein:e Referee diese:n Spieler:in verbal und visuell darauf hinweisen, dass diese:r off-stick ist.
- ii. Falls der:die Spieler:in das Spiel beeinflusst, während er:sie unbemerkt off-stick geworden ist, muss er:sie für regelwidriges Interagieren mit dem Spielen während off-stick sein bestraft werden.
 - a. Kontakt, welcher regelkonform wäre, falls der:die Spieler:in on-stick gewesen wäre, wird nur als regelwidrig mit dem Spiel interagieren während off-stick sein bestraft, außer es gilt regelwidriger Kontakt während off-stick sein.

D. Es ist regelwidriger Kontakt während off-stick sein falls der:die Spieler:in entweder:

- i. Kontakt mit einem:einer Gegner:in initiiert, der angemessen hätte vermieden werden können.
- ii. Einen Stoß, Körperblock, Sturm oder Umschlingen initiiert, nachdem er:sie durch Absteigen off-stick wurde, egal ob Zeit war, auf das Absteigen zu reagieren.

- iii. Zusätzliche Kraft in einen Kontakt legt, die den:die Gegner:in zu Boden bringt, nachdem der:die Spieler:in durch Absteigen off-stick wurde, egal ob Zeit war, auf das Absteigen zu reagieren.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegally interacting with play while off stick – Regelwidrig mit dem Spiel interagieren während off-stick sein
- **Strafe: Gelbe Karte** — intentionally ignoring being off stick – Absichtliches Missachten off-stick zu sein
- **Strafe: Gelbe Karte** — illegal contact while off stick – Regelwidriger Kontakt während off-stick

5.4. Live Dodgeballs umlenken und fangen

5.4.1 Dodgeballs blocken und stoßen

Ein:e Spieler:in, die einen Ball besitzt, darf versuchen, einen live Dodgeball mit seinem:ihrer Ball zu blocken oder zu stoßen:

- A. Der gehaltene Ball darf genutzt werden, um den Dodgeball zu stoßen oder auf andere Art anzutreiben.
- B. Ein Block oder Stoß ändert nichts daran, ob ein Dodgeball live ist.
- C. Ein dead Volleyball darf nicht verwendet werden, um absichtlich mit einem Dodgeball zu interagieren.
- D. Spieler:innen dürfen nicht einen Ball benutzen, um absichtlich mit einem dead Dodgeball oder einem Dodgeball, der von einem Teammitglied live gemacht wurde, zu interagieren.
 - i. Wenn der:die Referee entscheidet, dass einem:einer Spieler:in nicht angemessen bewusst sein konnte, dass ein Dodgeball entweder dead war oder von einem Teammitglied live gemacht wurde, und der Spielzug ansonsten regelkonform wäre, darf der:die Spieler:in nicht bestraft werden.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegal bat – Regelwidriger Stoß
- **Strafe: Blaue Karte** — illegal block – Regelwidriger Block

5.4.2 Dodgebälle wegschlagen

Jeder Versuch, einen live Dodgeball wegzuschlagen oder auf andere Art absichtlich anzutreiben, ohne dafür einen anderen Ball zu benutzen, gilt als Dodgeball wegschlagen.

- A. Beater dürfen generell Dodgeballs wegschlagen oder beliebig versuchen, die Flugbahn eines live Dodgeballs zu ändern.
 - i. Ein:e getroffene:r Beater darf keinen Dodgeball wegschlagen, außer als Teil eines Versuchs, diesen zu fangen (siehe Regel 5.4.3 Getroffene:r Beater).

- ii. Ein:e Beater, der:die schon einen Dodgeball besitzt, darf keinen anderen Dodgeball wegschlagen.
 - a. Diese Regel verbietet nicht, einen live Dodgeball mit einem gehaltenen Dodgeball zu stoßen (siehe Regel 5.4.1 Dodgeballs blocken und stoßen).
- iii. Wenn der Dodgeball bereits live war, bleibt er live für das ursprüngliche Team.
 - a. Wenn er für das gegnerische Team live war, wird der:die wegschlagende Beater zu einem:einer getroffenen Beater.

B. Chaser, Keeper und Seeker dürfen nie Dodgebälle wegschlagen.

- i. Diese Regel verbietet nicht, einen live Dodgeball mit einem gehaltenen Volleyball zu stoßen (siehe Regel 5.4.1 Dodgeballs blocken und stoßen).
- ii. Diese Regel verbietet das Abschirmen nicht (siehe Regel 7.1.2 Positionsfremde Ballinteraktionen).

C. Sollte ein:e Spieler:in mehrfach regelwidrig Dodgeballs wegschlagen, dann darf dies nicht als kein Schaden, kein Foul gewertet werden.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegal dodgeball swat – Regelwidriges Dodgeball wegschlagen

5.4.3 Getroffene:r Beater

Ein:e nicht-immune:r Beater ist ein:e getroffene:r Beater statt beat, sobald er:sie von einem gegnerischen live Dodgeball getroffen wurde, solange bis dieser Dodgeball dead ist.

A. Ein:e getroffene:r Beater kann keine Dodgeballs live machen.

B. Ein:e getroffene:r Beater muss, falls er:sie einen Dodgeball hält, diesen sofort fallen lassen.

- i. Der:die Spieler:in darf den Dodgeball nicht passen, werfen, rollen oder kicken, außer um eine bereits begonnene natürliche Bewegung zu beenden (siehe Regel 5.6.2 Bedingungen für natürliche Bewegung).
- ii. Es ist ein Getroffene:r-Beater-Verstoß, den Dodgeball nicht fallen zu lassen.

C. Ein:e getroffene:r Beater muss entweder versuchen, den live Dodgeball zu fangen, der ihn:sie getroffen hat, oder sofort dem Back-to-Hoops-Verfahren folgen.

- i. Ein:e Beater darf einen Dodgeball weiter in die Luft antreiben, während er:sie versucht, ihn zu fangen.
- ii. Nach dem ursprünglichen Treffer gilt jeder absichtliche Versuch des:der getroffenen Beater, die Richtung irgendeines Dodgeballs auf irgendeine Art zu ändern, außer um zu versuchen, den Dodgeball zu fangen, der ihn:sie getroffen hat, als Getroffene:r-Beater-Verstoß.

D. Wenn ein:e getroffene:r Beater irgendwelche anderen Handlungen vornimmt, außer denen, die anderswo in dieser Regel erwähnt sind, gelten für ihn:sie die gleichen Regeln und Strafen für diese Handlungen, wie für eine:n Spieler:in, der:die off-stick ist.

E. Wenn ein:e getroffene:r Beater einen Dodgeball fängt, bevor dieser auf andere Art dead ist, ist diese:r Beater von diesem Dodgeball nicht beat.

i. Ein:e getroffene:r Beater ist weiterhin beat von allen live Dodgeballs angetrieben von Gegnern, die ihn:sie treffen, während er:sie ein:e getroffene:r Beater ist, außer er:sie fängt diese Dodgeballs ebenfalls, bevor diese dead sind.

F. Ein:e getroffene:r Beater, die den Dodgeball nicht fängt, bevor er dead ist, ist beat und muss sofort das Back-to-Hoops-Verfahren beginnen.

• **Strafe: Blaue Karte** — struck beater violation – Getroffene:r-Beater-Verstoß

5.5. Der Dritte Dodgeball und Dodgeball-Immunität

5.5.1 Der Dritte Dodgeball

Wenn ein Team zwei Dodgeballs besitzt und der verbleibende Dodgeball besitzerlos und dead ist, wird der besitzerlose dead Dodgeball zum Dritten Dodgeball.

A. Dieser Ball bleibt der Dritte Dodgeball, bis einer der folgenden Fälle eintritt:

- i. Das Team in Ballbesitz macht einen angemessenen Beat-Versuch.
- ii. Das besitzende Team verliert einen Dodgeball als Ergebnis von Handlungen eines:einer gegnerischen Spieler:in.
- iii. Das Team ohne Dodgeball erlangt Besitz eines beliebigen Dodgeballs.

B. Spieler:innen des besitzenden Teams dürfen keine Dritter-Dodgeball-Beeinflussung begehen.

- i. Es gilt als Dritter-Dodgeball-Beeinflussung, wenn entweder:
 - a. Ein:e Spieler:in des besitzenden Teams den Dritten Dodgeball in Besitz nimmt oder versucht ihn auf irgendeine Weise zu bewegen.
 - b. Ein:e Spieler:in des besitzenden Teams verhindert oder verzögert, dass das andere Team den Dritten Dodgeball in Besitz nehmen kann, indem er:sie sich ständig oder absichtlich in deren Weg bewegt.
- ii. Die beiden Dodgeballs für den Turnover für die Dritte-Dodgeball-Beeinflussung werden nach Ermessen des:der Referee gewählt, sollten aber normalerweise den Dritten Dodgeball beinhalten.
- iii. Das Spiel muss gestoppt werden, um die Strafe für die Dritter-Dodgeball-Beeinflussung zu geben.
 - a. Offizielle dürfen das Spiel mittels Vorteil oder verzögerte Strafe bis zum geeigneten Moment weiterlaufen lassen.

• **Strafe: Back-to-Hoops, Volleyball-Turnover und doppelter Dodgeball-Turnover** — third dodgeball interference – Dritter-Dodgeball-Beeinflussung

5.5.2 Dodgeball-Immunität erklären

Wenn es einen Dritten Dodgeball gibt, darf ein:e Beater im Team ohne Dodgeball die Hand mit geschlossener Faust über seine:ihre Schulter heben, um Immunität davor, beat zu werden, zu erklären.

- A.** Es ist ein ungültige Immunitätserklärung, falls ein:e Beater Immunität erklärt, wenn es keinen Dritten Dodgeball gibt oder der dritte Dodgeball durch diese:n Beater losgelassen wurde, ohne den Versuch eine:n Gegner:in zu beaten.
 - i. Wenn beide Beater eines Teams versuchen, sich für immun zu erklären, muss eine:r die Faust wieder senken, um eine Strafe zu vermeiden. Wenn kein:e Beater die Faust senkt, muss nur eine:r für eine ungültige Immunitätserklärung bestraft werden.
 - ii. Falls eine ungültige Immunitätserklärung unbeabsichtigt ungültig war und das Spiel nicht beeinflusst hat, darf der:die Spieler:in stattdessen für eine geringfügige ungültige Immunitätserklärung bestraft werden.
 - B.** Der:Die immune Beater ist nicht immun vor Dodgebällen, die vor der Immunitätserklärung live gemacht wurden.
 - C.** Wenn ein:e Gegner:in die abschließende, einzelne natürliche Bewegung für einen Beat-Versuch beginnt, bevor der:die immune Beater ihre Immunität verliert, kann der:die vorher immune Beater durch diesen Versuch nicht beat werden.
 - D.** Wenn der:die immune Beater die Faust öffnet, oder die Faust unterhalb der Schulter senkt, verliert er:sie die Immunität, bis er:sie wieder eine geschlossene Faust über der Schulter hat.
 - i. Während der:die immune Beater direkt versucht, den Dritten Dodgeball aufzuheben, bleibt er:sie immun, bis sie im Besitz des Dritten Dodgeballs sind, auch wenn die Faust während diesem Vorgang unter die Schulter gesenkt oder geöffnet wird.
 - ii. Auf diese Art Immunität zu verlieren, befreit den:die Spieler:in nicht von seinen:ihren Pflichten per 5.5.3 Beschränkungen der Immunität.
- **Strafe: Back-to-Hoops** — minor invalid immunity claim – Geringfügige ungültige Immunitätserklärung
 - **Strafe: Blaue Karte** — invalid immunity claim – Ungültige Immunitätserklärung

5.5.3 Beschränkungen der Immunität

Nachdem ein:e Beater sich regelkonform für immun erklärt:

- A.** Der:Die Beater muss auf direktem Weg und sofort versuchen, den Besitz des Dritten Dodgeballs zu erlangen.
 - i. Der:Die Beater darf sich dem Ball aus beliebiger Richtung nähern.

- ii. Unternimmt er:sie irgendwelche andere Handlungen, nachdem er:sie sich für immun erklärt, gilt dies als Immunitätsverstoß.

B. Obengenannte Einschränkungen gelten, bis eines der Folgenden eintritt:

- i. Es gibt keinen Dritten Dodgeball mehr.
 - a. Wenn sich der Status des Dritten Dodgeballs ändert, verliert der:die immune Beater sofort die Immunität und muss die Hand senken.
- ii. Der:Die Beater off-stick ist.
- iii. Ein weiterer Dodgeball besitzerlos wird.
 - a. Der:Die Spieler:in muss seine:ihre Immunität aufgeben, wenn er:sie versuchen möchte, den neu besitzerlosen Dodgeball in Besitz zu nehmen.
 - b. Falls der:die Spieler:in entscheidet, seine:ihre Immunität zu behalten, muss er:sie weiterhin versuchen, den Dritten Dodgeball in Besitz zu nehmen.

• **Strafe: Blaue Karte** — Immunity violation – Immunitätsverstoß

5.6. Natürliche Bewegung

5.6.1 Natürliche Bewegung

Wenn ein:e Spieler:in off-stick wird, oder zu einem:einer getroffenen Beater wird, darf dieser:diese Spieler:in eine einzelne natürliche Bewegung beenden, die er:sie bereits begonnen hat, falls diese Bewegung nicht angemessen gestoppt werden kann.

5.6.2 Bedingungen für natürliche Bewegung

- A.** Damit das Antreiben eines Balles als natürliche Bewegung gilt, gelten folgende Bedingungen:
 - i. Der:Die Spieler:in muss den Ball in seinem:ihrem Besitz als Teil der einzelnen, natürlichen Bewegung loslassen, die begonnen wurde, bevor er:sie off-stick wurde.
 - a. Jede Bewegung, die erst begonnen wurde, nachdem der:die Spieler:in off-stick wurde, kann nicht als natürliche Bewegung gelten.
 - ii. Der:Die Spieler:in muss den Ball bereits berühren, wenn er:sie off-stick wird.
- B.** Wenn ein:e Spieler:in direkt nachdem er:sie off-stick wurde, einen Ball antreibt ohne die obigen Bedingungen für natürliche Bewegung zu erfüllen, ist dies ein Verstoß gegen natürliche Bewegung.
- C.** Ein Dodgeball, der durch das Beenden einer natürlichen Bewegung losgelassen wird, ist dead.

D. Für diese Regel gilt ein:e getroffene:r Beater als off-stick.

- **Strafe: Turnover** — unintentional natural motion violation – Unabsichtlicher Verstoß gegen natürliche Bewegung
- **Strafe: Gelbe Karte** — intentional natural motion violation – Absichtlicher Verstoß gegen natürliche Bewegung

5.6.3 Punktfreier Volleyball

Wenn ein:e Spieler:in den Volleyball berührt, während er:sie off-stick wird und ihn loslässt oder gemäß den Regeln für natürliche Bewegung antreibt, wird der Volleyball zu einem punktfreien Volleyball.

- A.** Ein punktfreier Volleyball kann nicht in einem Goal resultieren, auch wenn der Volleyball gänzlich durch einen Hoop geht.
- B.** Der Volleyball bleibt live und das Spiel läuft normal weiter.
- C.** Der Volleyball hört auf, punktfrei zu sein, sobald eines der Folgenden geschieht:
 - i. Er wird von einem:einer berechtigten Chaser desselben Teams wie der:die Spieler:in, die ihn losgelassen hat, berührt.
 - ii. Ein:e Spieler:in erlangt Besitz des Volleyballs.



6. Physischer Kontakt und Interaktionen

Bild © Jessica Jiamin Lang Photography

6. PHYSISCHER KONTAKT UND INTERAKTIONEN

6.1. Allgemeine Interaktionen

6.1.1 Regelwidriger physischer Kontakt

Die folgenden Formen von physischem Kontakt sind immer regelwidrig, außer ein Referee entscheidet, dass der Kontakt nur beiläufig war:

- A. Absichtlich ein:e Spieler:in einer anderen Position berühren.
- B. Absichtlich den:die Flagläuferin berühren, außer für Seeker.
- C. Eine:n Gegner:in kicken.
- D. Kraftvoller Kontakt mit dem Kopf.
- E. Kopf, Hals oder Leistengegend eines:einer Gegner:in berühren.
- F. An oder unterhalb des Knies eines:einer Gegner:in Kontakt initiieren oder Kraft ausüben.
- G. Einem:einer Gegner:in ein Bein stellen.
- H. In eine:n Gegner:in rutschen oder hechten.
- I. Auf eine:n Spieler:in springen, hüpfen oder klettern.
- J. Absichtlich ein:e Spieler:in hochheben oder in der Luft halten, egal ob Gegner:in oder Mitspieler:in.
- K. Den Stick oder die Kleidung eines:einer Gegner:in ergreifen.
- L. Versuchen den Volleyball zu stehlen, Konktaktieren eines:einer, oder anderweitig interagieren mit:
 - i. Einem:Einer gegnerischen Keeper, der:die in alleinigem Besitz des Volleyballs ist (siehe Regel 7.2.2 Keeper-Fähigkeiten).
 - ii. Einem:Einer hereinbringenden Spieler:in am Hereinbringpunkt (siehe Regel 7.5.4 Hereinbring-Verfahren).

- **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal physical contact – Regelwidriger physischer Kontakt

6.1.2 Sperren

Eine Sperre ist, wenn ein:e Spieler:in an eine regelkonforme Stelle auf dem Feld im Weg eines:einer anderen Spieler:in gelangt, um diese:n zu verlangsamen oder zu einer Richtungsänderung zu zwingen, ohne einen direkten Stoß, Sturm oder Umschlingen zu beginnen.

- A.** Eine Sperre gilt als initiiert, sobald sich der:die sperrende Spieler:in im erwarteten Weg des:der Gegner:in positioniert hat.
- B.** Für alle Sperren gelten folgende Regeln und Einschränkungen, unabhängig davon, ob eine:r der beteiligten Spieler:innen einen Ball hat:
 - i. Es ist regelwidrig, eine:n Spieler:in einer anderen Position zu sperren.
 - ii. Es ist regelwidrig, eine einzelne Spitze des Körpers bei einer Sperre auszustrecken, beispielsweise den Ellbogen oder die Spitze der Schulter, und den:die gesperre:n Spieler:in hinein rennen zu lassen.
 - iii. Wenn der:die Spieler:in Kontakt initiiert, anstatt dass der:die Gegner:in in ihn:sie hineinläuft, gilt dies nicht als Sperre.
 - iv. Die Füße des:der Spieler:in müssen nicht stillstehen, damit die Sperre regelkonform ist.
 - a. Wenn der:die Spieler:in, der:die die Sperre durchführen möchte, sich während der Sperre in Richtung des:der Gegner:in bewegt und der Kontakt kraftvoll ist, gilt der Spielzug stattdessen als Sturm.
- C.** Wenn keine:r der beiden Spieler:innen einen Ball besitzt, gelten die folgenden Einschränkungen zusätzlich zu den allgemeinen Sperre-Einschränkungen:
 - i. Eine Sperre, die von hinten gesetzt wird, muss dem:der gesperren Spieler:in zu Beginn einen Schritt Platz geben, um anzuhalten und/oder die Richtung zu wechseln.
 - ii. Eine Sperre gegen eine:n sich bewegend:e:n Spieler:in muss mit genügend Zeit angesetzt werden, damit der:die Spieler:in anhalten und/oder die Richtung ändern kann, gemessen an der Geschwindigkeit des:der gesperren Spieler:in zum Zeitpunkt, wenn die Sperre gesetzt wurde, und nicht sobald er:sie die Sperre bemerkt.
 - iii. Der:Die gesperre Spieler:in muss jeden möglichen Versuch unternehmen, um den:die sperrende Spieler:in nicht zu stürmen, entweder durch Verlangsamen, damit der Kontakt nicht kraftvoll ist, oder dem:der Gegner:in komplett auszuweichen.
 - a. Beiläufiger Kontakt darf nicht bestraft werden.
- D.** Wenn der:die gesperre Spieler:in auf die Sperre durch Änderung seines:ihres Weges reagiert, gilt jeder Versuch, in den neuen Weg zu gelangen, als neue Sperre.
- E.** Ein:e Spieler:in, die durch eine regelwidrige Sperre stürmt, darf nicht bestraft werden, solange er:sie die Kraft als Antwort auf die Sperre nicht erhöht.

● **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal pick – Regelwidrige Sperre

● **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegally charging a picking player – Regelwidriges Stürmen eines:einer sperrenden Spielers:Spielerin

6.1.3 Einen umkämpften Ball kicken

Es ist generell regelkonform, einen Ball, den ein:e Gegner:in zu spielen versucht, zu kicken. Die folgenden Regeln gelten dabei:

- A.** Ein:e Spieler:in darf keine Gegner:innen kicken.
 - B.** Einen Ball zu kicken, den ein:e Gegner:in mit der Hand berührt, ist ein Gefährlicher Kick.
 - C.** Falls der:die Referee bestimmt, dass der Kick eines:einer Spieler:in regelwidrig gewesen wäre, wenn der:die Gegner:in nicht durch aktives Ausweichen reagiert hätte, muss dieser Kick als Gefährlicher Kick gelten.
 - D.** Falls der:die Referee bestimmt, dass der:die gekickte oder beinahe gekickte Spieler:in selbst Schuld daran war, weil er:sie sich spät in den Weg des Kicks bewegt hat, gibt es kein Foul nach dieser Regel.
- **Strafe: Gelbe Karte** — dangerous kick – Gefährlicher Kick
 - **Strafe: Gelbe Karte** — kicking an opponent – Eine:n Gegner:in kicken
 - **Strafe: Rote Karte** — violent or egregious illegal kick – Gewalttätiger oder unerhört regelwidriger Kick

6.1.4 Rutschen und Hechten

Spieler:innen dürfen rutschen oder hechten. Jedoch ist es regelwidrig:

- A.** In ein:e Gegner:in hinein zu rutschen oder zu hechten.
 - B.** Direkt auf eine:n Gegner:in zu rutschen oder zu hechten auf eine Art und Weise, die diese:n zwingt, seine:ihre Bewegung zu ändern, um auszuweichen.
 - C.** Ein:e Spieler:in, der:die direkt hinunter auf einen Ball zugeht, gilt nicht als rutschend oder hechtend.
 - D.** Rutschen oder Hechten, welches nicht gegen die oben genannten Bedingungen verstößt (z. B. parallele Bewegung) und nicht waghalsig, gefährlich oder anderweitig regelwidrig ist, ist regelkonform.
- **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal slide – Regelwidriges Rutschen
 - **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal dive – Regelwidriges Hechten

6.1.5 Überspringen

Ganz über eine Person hinüber zu springen oder zu hechten ist Überspringen.

- A.** Es ist für ein:e Spieler:in regelwidrig eine Person zu überspringen oder dies zu versuchen, wenn diese nicht den Boden mit irgendeinem anderen Teil des Körpers außer den Füßen berührt.
 - i. Wenn der:die überspringende Spieler:in durch die plötzliche Bewegung der übersprungenen Person zu einem regelwidrigen Überspringen gezwungen wurde, um gefährlicheren Kontakt zu vermeiden, darf dieses Überspringen nicht bestraft werden.
 - B.** Wenn ein:e Spieler:in springt, um über eine andere Person oder an dieser vorbei zu greifen, inklusive eines Wurf- oder Flagfangversuchs, und er:sie auf der selben Seite der fast übersprungenen Person landet, darf dies nicht als ein Überspringen gewertet werden.
 - i. Wenn ein:e Spieler:in versucht, ganz über eine Person zu springen oder zu hechten, aber dies nicht schafft, muss dies als ein versuchtes Überspringen gewertet werden.
 - C.** Wenn ein:e Spieler:in springt, ohne ein Überspringen zu versuchen, aber über eine Person darüberfällt während der:die Spieler:in in der Luft kontaktiert wurde, darf dies nicht als ein Überspringen gewertet werden.
- **Strafe: Gelbe Karte** — illegally hurdling or attempting to hurdle any person – Regelwidriges Überspringen oder regelwidriger Versuch eine Person zu Überspringen
 - **Strafe: Rote Karte** — violently or egregiously illegally hurdling any person – Gewalttätiges oder unerhört regelwidriges Überspringen einer Person

6.1.6 Kontakt durch ein Teammitglied

- A.** Es ist für ein:e Spieler:in regelwidrig, Kontakt mit einem Teammitglied aufzubauen mit der hauptsächlichen Absicht, dessen Kontakt mit eine:r Gegner:in zu verursachen oder beeinflussen.
 - B.** Beiläufiger oder sekundärer Kontakt durch ein Teammitglied darf nicht bestraft werden.
- **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal contact through a teammate – Regelwidriger Kontakt durch Teammitglied

6.1.7 Hilfloze:r Empfänger:in

Ein:e Empfänger:in, welche im Prozess ist einen Ball zu fangen, der in der Luft ist, gilt als hilflose:r Empfänger:in.

- A.** Der:Die Empfänger:in muss den Boden nicht verlassen, um als hilflose:r Empfänger:in zu gelten.

- B.** Ein:e Empfänger:in, welche:r in der Luft ist, bleibt hilflos, bis seine:ihre Beine den Aufprall der Landung absorbiert haben, nachdem er:sie entweder alleinigen und kompletten Besitz des Balles erlangt hat oder nach dem Aufgeben des Versuchs den Ball zu fangen.
 - C.** Ein:e hilflose:r Empfänger:in darf nicht durch ein:e Gegner:in gestoßen, umschlungen, gestürmt oder getackelt werden.
 - D.** Erkennt ein:e Referee, dass ein:e Spieler:in einen Ball zu sich selbst geworfen hat, um eine Strafe für regelwidrigen Kontakt mit einem:einer hilflosen Empfänger:in zu provozieren, darf bei diesem Wurf nicht als ein:e hilflose:r Empfänger:in betrachtet werden.
 - E.** Beiläufiger Kontakt, welcher von Versuchen resultiert, den Ball zu spielen, darf unter dieser Regel nicht bestraft werden.
 - i. Wenn der:die berührende Spieler:in versuchte direkt Kraft auf den:die hilflose:n Empfänger:in auszuüben, muss dieser Kontakt als nicht-beiläufig erachtet werden.
- **Strafe: Gelbe Karte** — illegally contacting a helpless receiver – Regelwidriger Kontakt mit einer:einem hilflosen Empfänger:in
 - **Strafe: Rote Karte** — charging a helpless receiver – Stürmen eines:einer hilflosen Empfänger:in
 - **Strafe: Rote Karte** — tackling a helpless receiver – Tackeln eines:einer hilflosen Empfänger:in

6.1.8 Stehlen

Stehlen beinhaltet den Versuch eines:einer Spielers:in, einen Ball von einem:einer Gegner:in durch Rausziehen oder Rausdrücken zu gewinnen.

- A.** Ein:e Spieler:in kann versuchen, von eine:r Gegner:in zu stehlen, während er:sie diese:n umschlingt.
 - B.** Ein:e Spieler:in darf weder ausholen noch Schwung zum Ball holen, beim Versuch diesen freizuschlagen.
 - C.** Während des Kontaktes zwischen dem:der stehlenden und dem:der bestohlenen Spieler:in, wird der:die Bestohlene als alleinige:r Ballbesitzer:in angesehen, bis er:sie die direkte Kontrolle über den Ball verliert.
- **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal attempt to steal – Regelwidriger Versuch zu stehlen

6.1.9 Anfänglicher Kontaktpunkt

Während des Stoßens, Körperblockens, Stürmens oder Umschlingens darf der anfängliche Kontakt eines:einer Spieler:in mit einem:einer Gegner:in nicht von hinten erfolgen.

- A.** Der Kontakt muss an der Vorderseite des gegnerischen Oberkörpers initiiert werden.
 - i. Die Vorderseite des Oberkörpers ist definiert durch eine flache Ebene, welche den:die Spieler:in in der Mitte der Schultern in zwei Hälften teilt.
 - ii. Um als vor dem:der Gegner:in zu gelten, muss der Nabel des:der Kontakt initiiierenden Spielers:Spielerin vor dieser flachen Ebene liegen, wenn der Kontakt initiiert wird.
 - iii. Solange der Körper des:der Kontakt initiiierenden Spielers:Spielerin so positioniert ist, kann der tatsächliche Kontaktpunkt an irgendeinem regelkonformen Teil des gegnerischen Oberkörpers, der Arme oder Beine über dem Knie liegen.
- B.** Falls eine Spieler:in gebeugt ist, während er:sie versucht einen Ball aufzuheben (inklusive dem Aufstehen danach) oder während er:sie gerade vom Boden aufsteht, wird neu eingegangener Kontakt aus jeder Richtung als Kontakt von hinten betrachtet.
 - i. Ein:e Spieler:in wird als gebeugt betrachtet, wenn die Achse durch die Wirbelsäule um mehr als 45 Grad von einer aufrechten Position abweicht.
 - ii. Ein:e Spieler:in, welche ungezwungen eine gebeugte Haltung beibehält, nachdem er:sie Besitz über einen Ball erlangt hat oder nachdem er:sie nicht mehr am Boden ist, wird nicht als gebeugt betrachtet.
- C.** Wenn der:die kontaktierende Spieler:in mit beiden Füßen fest auf dem Boden steht und keinen wesentlichen Schwung vorwärts besitzt, darf er:sie mit einem:einer Spieler:in in Ballbesitz Kontakt von hinten initiieren.
 - i. Der:Die kontaktierende Spieler:in darf vorwärts gehen um den Kontakt zu initiieren, aber muss den Kontakt initiieren bevor beide Füße ihre ursprüngliche Position verlassen haben.
- D.** Wenn ein:e Spieler:in den Kontakt mit dem Rücken initiiert, darf der:die gegnerische Spieler:in den Kontakt fortsetzen und es ist kein Foul.
- E.** Wenn ein:e Spieler:in sich direkt vor dem Kontakt dreht, wendet oder beugt und der:die Gegner:in nicht genügend Zeit zu reagieren und den Kontakt komplett zu vermeiden hatte, darf der:die Gegner:in den Kontakt initiieren, und es gilt nicht als Foul.
- F.** Sobald der Kontakt regelkonform aufgebaut wurde, darf ein:e Spieler:in diesen Kontakt fortsetzen, auch wenn es zu Kontakt von hinten kommt, solange der Kontakt nicht unterbrochen wird.
 - i. Dies beinhaltet die Veränderung der Kontaktart.

- **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal contact from behind – Regelwidriger Kontakt von hinten

6.1.10 Begrenzter Kontakt von hinten

- A. Es ist regelkonform, eine oder beide Hände von hinten auf ein:e Gegner:in zu legen, ohne Kraft anzuwenden.
 - i. Dies beinhaltet die Benutzung eines Arms, ohne zu stoßen, um zu verhindern, dass der:die Gegner:in sich zu einem bewegt.
- B. Begrenzter Kontakt von hinten ist in folgenden Situationen erlaubt:
 - i. Sich um eine Position drängeln.
 - ii. Beim Versuch zu stehlen.
 - iii. Zwischen zwei gebeugten Spieler:innen, welche beide versuchen, die Kontrolle über den gleichen freien Ball zu gewinnen.
- C. Von hinten initiiert Kontakt unter dieser Regel erlaubt einem:einer Spieler:in nicht, die Kontakte unter 6.1.9 durchzuführen.

6.1.11 Anpassen regelwidrigen Kontakts

- A. Ein:e Spieler:in, die zu regelwidrigem Kontakt an einem:r Gegner:in durch eine direkte Handlung dieser gezwungen wird, muss sofort handeln, um den Kontakt zu einer regelkonformen Position anzupassen oder diesen zu unterbrechen, um eine Strafe zu vermeiden.
 - i. Die Anpassung des:der Spielers:Spielerin darf keinen regelwidrigen Kontakt benutzen oder erweitern.
 - ii. Wenn ein:e Spieler:in genug Zeit hat, in eine regelkonforme Position zu wechseln, bevor der Kontakt initiiert wird, muss er:sie dies tun.

6.1.12 Rücksichtslose Spielweise

Es ist regelwidrig, rücksichtslos zu spielen. Dies beinhaltet das Spielen mit völligem missachten von Gefahren für andere.

- **Strafe: Gelbe Karte** — playing recklessly – Rücksichtslose Spielweise
- **Strafe: Rote Karte** — playing egregiously recklessly – Unerhört rücksichtslose Spielweise

6.1.13 Unerhörter Kontakt

Besonders unerhörter regelwidriger Kontakt ist verboten. Folgendes ist immer unerhört regelwidriger Kontakt:

- A.** Kontakt aufnehmen mit übermäßiger Kraft.
 - i. Benutzung übermäßiger Kraft beschreibt, dass ein:e Spieler:in die notwendige Kraft, um die begonnene Aktion durchzuführen, sehr weit überschreitet und daher die Gefahr besteht, ein:e Gegner:in zu verletzen.
- B.** Eine Person absichtlich verletzen oder dies zu versuchen durch Benutzung des eigenen Körpers oder der Ausrüstung einschließlich der Bälle.
- C.** Schlagen einer anderen Person oder der Versuch davon, inklusive aber nicht beschränkt darauf, mit den Knien, dem Kopf oder Ellenbogen auf der:die Gegner:in einschlagen.
- D.** Absichtliche physische Kontaktaufnahme mit einer anderen Person am Kopf, am Hals oder der Leistengegend.
- E.** Absichtliche physische Kontaktaufnahme mit einem:einer anderen Offiziellen als dem:der Flagläufer:in.
- F.** Stürmen einer hilflosen Empfänger:in (siehe Regel 6.1.7 Hilflose:r Empfänger:in).
- G.** Tackeln einer hilflosen Empfänger:in (siehe Regel 6.1.7 Hilflose:r Empfänger:in).
- **Strafe: Spelausschluss** — egregiously illegal contact against a teammate – Unerhört regelwidriger Kontakt gegen ein Teammitglied
- **Strafe: Rote Karte** — egregiously illegal contact against an opponent, spectator, official, or event staffer – Unerhört regelwidriger Kontakt gegen Gegner:innen, Zuschauer:innen, Offizielle oder Event-Staff

6.2. Spezifischer Kontakt

6.2.1 Körperblocken

Körperblocken besteht aus der Anwendung von Kraft auf ein:e Gegner:in, bei der andere Körperteile als Arme und Hände, die nicht an den Oberkörper gedrückt werden, benutzt werden, wobei jegliche wesentliche Kraft des Kontaktes erst angewendet wird, nachdem kraftloser Kontakt von dem:der blockenden Spieler:in mit oben genannten Körperteilen etabliert wurde.

- A.** Es ist regelwidrig, mit dem Kopf, den Beinen oder den Füßen zu körperblocken.
- B.** Es ist regelwidrig, während eines Körperblocks die Spitze des Ellenbogens in ein:e Gegner:in zu drücken.

- C. Es ist regelwidrig, einen Körperblock anzuwenden wenn der Kontakt von hinten initiiert wurde (siehe Regel 6.1.9 Anfänglicher Kontaktpunkt).

• **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal body block – Regelwidriger Körperblock

6.2.2 Stoßen

Ein Stoß besteht aus dem Initiieren einer Kraft auf eine:n Gegner:in mit einem gestreckten Arm, unabhängig davon, ob er während oder vor der Initiierung des Kontaktes gestreckt wurde.

- A. Nur ein Arm darf zum Stoßen benutzt werden.
- B. Es ist regelwidrig, mit der Spitze des Ellenbogens zu stoßen.
- C. Es ist regelwidrig, zu stoßen wenn der Kontakt von hinten initiiert wurde (siehe Regel 6.1.9 Anfänglicher Kontaktpunkt).
- D. Es ist regelwidrig, direkt den Stick eines:einer Gegners:Gegnerin zu stoßen.
 - i. Das beiläufige Stoßen des Sticks eines:einer Gegners:Gegnerin ist nicht regelwidrig.

• **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal push – Regelwidriges Stoßen

6.2.3 Stürmen

Stürmen beinhaltet den kraftvollen Kontakt mit einem:einer Gegner:in, welcher andere Körperteile als Arme und Hände, die nicht an den Oberkörper gedrückt werden, benutzt, mit Ausnahme des Körperblockens.

- A. Es ist regelwidrig mit dem Kopf, den Beinen oder den Füßen zu Stürmen.
- B. Es ist regelwidrig eine:n Gegner:in zu stürmen, welche:r nicht im kompletten und alleinigen Besitz eines Balles ist, außer der:die stürmende Spieler:in besitzt einen Ball.
 - i. Ein:e Beater ohne einen Ball darf keine:n Gegner:in stürmen, ohne der:die Spieler:in am Oberkörper oder den Beinen oberhalb der Knie zu umschlingen.
- C. Es ist regelwidrig, beim Stürmen einen Kontakt so zu initiieren, dass der Kontakt mit einem einzelnen Punkt der Körpers des:der stürmenden Spieler:in initiiert wird, wie zum Beispiel mit der Schulter oder dem Ellenbogen.
 - i. Kontakt von Schulter zu Schulter ist erlaubt.
- D. Es ist regelwidrig, wenn die Füße eines:einer stürmenden Spielers:Spielerin den Boden komplett verlassen, während er:sie die anfängliche Kraft des Stürmens anwendet, es sei

denn das Verlassen des Bodens war Teil eines direkten Versuchs, den Ball zu passen oder zu werfen.

- i. Der:Die Spieler:in muss den Ball nicht tatsächlich werfen, um so betrachtet zu werden, als ob die Füße den Boden als Teil eines direkten Wurfversuchs verlassen hätten.

- E. Es ist regelwidrig, zu stürmen wenn der Kontakt von hinten initiiert wurde (siehe Regel 6.1.9 Anfänglicher Kontaktpunkt).

• **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal charge – Regelwidriges Stürmen

6.2.4 Umschlingen

Ein Umschlingen beinhaltet das Umschließen irgendeines Körperteils des:der Gegner:in mit einem oder beiden Armen. Der Arm schliesst die Hand ein.

- A. Es ist regelwidrig, eine:n Gegner:in zu umschlingen, der:die nicht im Besitz eines Balles ist.
- B. Es ist regelwidrig für eine:n Spieler:in, den Boden während des Umschlingens zu verlassen, um zu versuchen, eine:n Gegner:in anzuspringen oder den eigenen Körper in eine:n Gegner:in zu rammen.
- C. Sobald das Umschlingen regelkonform begonnen wurde, darf der:die umschlingende Spieler:in die bereits initiierte Bewegung des Umschlingens aufgrund des Schwungs fortsetzen, auch wenn der:die umschlungene Spieler:in den Ball loslässt.
 - i. Der:Die Referee muss »Ball out« rufen, sobald der Ball losgelassen wird.
 - ii. Wenn dem:der Spieler:in bewusst ist, dass der Ball losgelassen wurde, darf er:sie den Kontakt nicht über den zuvor erzeugten Schwung hinaus fortsetzen.
- D. Es ist regelwidrig, zu umschlingen wenn der Kontakt von hinten initiiert wurde (siehe Regel 6.1.9 Anfänglicher Kontaktpunkt).
- E. Ein Griff ist eine Form des Umschlingens, bei der die:der Gegner:in oder irgendein Körperteil dem:der Gegner:in mit einer geschlossenen Hand festgehalten wird.
 - i. Es ist regelwidrig, den Stick oder die Kleidung eines:einer Gegner:in zu greifen.
 - ii. Es ist regelwidrig, während eines Griffs an irgendeinem Teil des:der Gegner:in zu reißen oder am Arm, der den Stick hält, zu ziehen.
- F. Es ist regelwidrig, während irgendeiner Art des Umschlingens starke und plötzliche Kraft auf den Arm eines:einer Gegner:in anzuwenden.
- G. Ein Tackle ist der Akt des Umschlingens und zu Boden bringen eines:r Spieler:in.

• **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal wrap – Regelwidriges Umschlingen

6.3. Seeker und Flagläufer:in

6.3.1 Seeker-Interaktionen mit der Flagläufer:in

Während Seeker in Bezug aufeinander die üblichen Kontakt- und Interaktionsregeln haben, gelten andere Regeln für die Interaktionen mit dem:der Flagläufer:in.

A. Die folgenden Interaktionen mit einem:einer Flagläufer:in sind für Seeker regelkonform:

- i. Körperblocken des:der Flagläufers:Flagläuferin, unter den Standardregeln des Körperblockens (siehe Regel 6.2.1 Körperblocken).
- ii. Die Arme des:der Flagläufer:in zu stoßen oder bewegen.
- iii. Mit einem oder beiden Armen über oder um den:die Flagläufer:in zu reichen.
 - a. Ein Arm, der um den:die Flagläufer:in reicht, darf nur beiläufig Kontakt mit ihm:ihr gemacht haben.
 - b. Es ist regelwidrig, mit dem Arm der um den:die Flagläufer:in herumgreift, gegen den Körper des:der Flagläufers:Flagläuferin zu drücken, oder anderweitig einzuschränken.
 - c. Wenn der:die Flagläufer:in sich in den Arm des:der Seeker bewegt, während der:die Seeker um diese:n herumgreift, muss der:die Seeker den Arm bewegen, um ein Einschränken der Bewegungen des:der Flagläufers:Flagläuferin zu vermeiden.

B. Die folgenden Interaktionen mit einem:r Flagläufer:in sind für Seeker regelwidrig:

- i. Den Kopf, Hals oder die Leistengegend des:der Flagläufers:Flagläuferin berühren.
- ii. Den:Die Flagläufer:in stürmen.
 - a. Wenn ein versuchtes Stürmen scheitert, Kontakt mit den Beinen, der Taille oder dem Torso des:der Flagläufer:in herzustellen, so darf es nicht als ein Stürmen gewertet werden.
- iii. Die Beine, Taille oder den Torso des:der Flagläufer:in stoßen.
- iv. Die Arme des:der Flagläufer:in festzuhalten oder zu greifen.
- v. Den:Die Flagläufer:in zu überspringen oder es zu versuchen, während er:sie nicht den Boden mit irgendeinem Teil seines:ihrer Körpers außer seinen:ihren Füßen berührt.
- vi. Den:Die Flagläufer:in tackeln oder es zu versuchen.
- vii. Die Kleidung des:der Flagläufer:in greifen.
 - a. Keine Strafe soll ausgehängt werden, wenn der:die Seeker das Kleidungsstück sofort loslässt.
 - b. Ein Fang, der während, direkt danach oder als Resultat durch das Greifen von der Kleidung des:der Flagläufer:in durch den:die foulende:n Seeker gemacht wurde, muss als ungültig betrachtet werden, auch wenn keine Strafe ausgehängt wird.
- viii. Während einem Rutschen oder Hechten gewaltsamen Kontakt auf den:die Flagläufer:in auszuüben.
 - a. Geringfügig beiläufiger Kontakt darf nicht bestraft werden.

ix. Unerhört regelwidriger Kontakt mit dem:der Flagläufer:in (siehe Regel 6.1.13 Unerhörter Kontakt).

C. Wenn der:die Flagläufer:in die Arme eng am Torso hält oder anderweitig an den Torso gedrückt werden, so müssen diese als ein Teil des Torsos betrachtet werden.

• **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — illegal interaction with the flag runner – Regelwidrige Interaktion mit dem:der Flagläufer:in

6.4. Wegerecht

6.4.1 Wegerecht zwischen Positionen

Spieler:innen unterschiedlicher Positionen dürfen nicht physisch miteinander interagieren. Falls nicht durch andere Regeln abgedeckt, gelten folgende Regeln für diese Interaktionen:

A. Bei Wegerecht gilt folgendes, um die Priorität zu bestimmen:

- i. Ein:e stehende:r Spieler:in hat höhere Priorität als ein:e sich bewegend:r Spieler:in.
- ii. Ein:e Spieler:in mit einem Ball hat höhere Priorität als ein:e Spieler:in ohne Ball.
- iii. Ein:e Chaser hat höhere Priorität als ein:e Seeker, welche:r eine höhere Priorität als ein:e Beater hat.

B. Spieler:innen mit niedrigerer Priorität müssen den Spieler:innen mit höherer Priorität nachgeben, was beinhalten kann, sich aus dem Weg bewegen zu müssen.

- i. Spieler:innen mit niedrigerer Priorität, die nicht nachgeben, sind allgemein »im Unrecht«.

C. Falls zwei Spieler:innen der gleichen Priorität interagieren, ist der:die Spieler:in, die von dem:der Referee als im Unrecht für die Interaktion eingestuft wird, als im Unrecht zu betrachten.

- i. Falls die Spieler:innen gleichermaßen im Unrecht für die Interaktion verurteilt werden, so soll keine Strafe vergeben werden.

D. Falls ein:e Spieler:in mit der klaren Absicht handelt, eine regelwidrige positionsfremde Interaktion zu verursachen, dann muss der:die Spieler:in als im Unrecht erachtet werden, unabhängig von der Priorität.

E. Falls sich ein:e Spieler:in mit der Absicht bewegt, ein:e Gegner:in zu regelwidriger positionsfremder Interaktion zu führen oder zum nachgeben gegenüber einem:r anderen Spieler:in mit gleicher oder höherer Priorität zu bewegen, muss diese:r Spieler:in als im Unrecht betrachtet werden, anstatt den anderen beteiligten Personen.

F. Falls der:die Referee entscheidet, dass für den:die Spieler:in im Unrecht nicht genug Zeit war, um angemessen zu reagieren und nachzugeben, so muss die Interaktion als beiläufig gelten und keine Strafe darf vergeben werden.

- i. Diese Bestimmung darf nicht angewendet werden, wenn von dem:der Spieler:in im Unrecht vernünftigerweise erwartet werden könnte, dass ihm:ihr die besagte Interaktion

bewusst ist oder er:sie dafür sorgte, dass er:sie den:die Gegner:in, mit dem:der er:sie interagierte, nicht bemerkte.

G. Nur der:die Spieler:in im Unrecht, wird für eine regelwidrige positionsfremde Interaktion bestraft.

i. Wenn die regelwidrige positionsfremde Interaktion unbeabsichtigt war, und das allgemeine Spiel unbeeinflusst blieb, so muss er:sie mit einer geringfügigen regelwidrigen positionsfremden Interaktion bestraft werden.

• **Strafe: Back-to-Hoops** — minor illegal interposition interaction – Geringfügige regelwidrige positionsfremde Interaktion

• **Strafe: Gelbe Karte** — illegal interposition interaction – Regelwidrige positionsfremde Interaktion

• **Strafe: Rote Karte** — violent or egregious illegal interposition interaction – Gewalttätige oder unerhört regelwidrige positionsfremde Interaktion

6.4.2 Interaktionen mit Spieler:innen, die off-stick sind

A. Es ist für jede:n Spieler:in regelwidrig, vorsätzlich zu versuchen, mit einem:einer Gegner:in zu interagieren, der:die off-stick ist, inklusive Kontakt zu initiieren oder Kontakt fortzusetzen.

i. Wenn der Kontakt initiiert wurde, bevor oder während der:die Gegner:in off-stick geworden ist, muss für den:die Spieler:in angemessene Nachsicht walten gelassen werden, damit sich diese:r auf sichere Weise von dem:der Gegner:in lösen kann, der:die off-stick ist.

ii. Spieler:innen, die off-stick sind, müssen trotzdem sämtliche zumutbaren Anstrengungen unternehmen, um zu vermeiden, mit dem Spiel zu interagieren, während sie off-stick sind.

• **Strafe: Gelbe Karte** — illegally interacting with an off stick opponent – Regelwidrige Interaktion mit einem:einer Gegner:in, der:die off-stick ist

• **Strafe: Rote Karte** — violently or egregiously illegally interacting with an off stick opponent – Gewalttätige oder unerhört regelwidrige Interaktion mit einem:einer Gegner:in, der:die off-stick ist

6.5. Unsportliches Verhalten

6.5.1 Unsportliches Benehmen

A. Spieler:innen dürfen kein unsportliches Benehmen, wie etwa verspottendes, beleidigendes oder antagonistisches Verhalten, gegenüber Spieler:innen, Zuschauer:innen, Offiziellen oder Event-Staff betreiben.

B. Der Gebrauch expliziter, vulgärer, extremer oder demütigender Äußerungen oder Gesten wird zu jeder Zeit als unsportliches Benehmen betrachtet.

i. Es ist unerhört unsportliches Benehmen, wenn die Äußerung direkt an eine andere Person gerichtet ist und etwas folgendes zutrifft:

- a. Die Äußerung ist extrem oder demütigend.
- b. Die Äußerung beinhaltet vulgäre Worte, die für ihre Bedeutung und nicht nur im Sinne einer Betonung verwendet werden.
- c. Die Äußerung ist diskriminierend, einschließlich aber nicht begrenzt auf rassistische Beiwörter, ethnische Verleumdungen oder andere Ausdrücke, die eine andere Person oder eine Gruppe aufgrund ihrer Rasse, Geschlecht, Gender, sexuelle Orientierung, Religion oder Herkunftsland erniedrigen oder entwürdigen.

ii. Anzügliche, eindeutige oder vulgäre Gesten gegen eine Person ist unerhört unsportliches Benehmen.

C. Unerhört unhöfliches oder feindliches Benehmen inklusive Drohungen ist unerhört unsportliches Benehmen.

• **Strafe: Gelbe Karte** — unsportsmanlike conduct – Unsportliches Benehmen

• **Strafe: Rote Karte** — egregious unsportsmanlike conduct – Unerhört unsportliches Benehmen

6.5.2 Internes unsportliches Benehmen

Unsportliches Benehmen, das kein Ziel hat oder ausschließlich gegen ein Teammitglied oder einen selbst gerichtet ist, ist internes unsportliches Benehmen.

A. Internes unsportliches Benehmen wird nicht bestraft, außer wenn es folgendermaßen ist:

- i. Wiederholtes Verwenden unanständiger oder vulgärer Ausdrucksweise.
- ii. Unerhört.

B. Die Strafen in diesem Abschnitt gelten anstelle der Strafen in 6.5.1 Unsportliches Benehmen.

• **Strafe: Blaue Karte** — repeated use of explicit or vulgar language – Wiederholtes Verwenden unanständiger oder vulgärer Ausdrucksweise

• **Strafe: Spielausschluss** — egregious internal unsportsmanlike conduct – Unerhörtes internes unsportliches Benehmen

6.5.3 Körperliche Auseinandersetzungen

Es ist regelwidrig, in körperliche Auseinandersetzungen mit irgendeiner Person zu geraten.

- **Strafe: Spielausschluss** — engaging in a physical altercation with a teammate – Körperliche Auseinandersetzung mit einem Teammitglied
- **Strafe: Rote Karte** — engaging in a physical altercation with an opponent, spectator, official, or event staffer – Körperliche Auseinandersetzung mit einem:r Gegner:in, Zuschauer:in, Offiziellen oder Event Staff

6.5.4 Spucken

Spieler:innen dürfen nicht mit Absicht eine:n Spieler:in, Zuschauer:in, Offizielle:n oder Event-Staff anspucken.

- **Strafe: Spielausschluss** — intentionally spitting at or on a teammate – Absichtliches Anspucken eines Teammitglieds
- **Strafe: Rote Karte** — intentionally spitting at or on an opponent, spectator, official, or event staffer – Absichtliches Anspucken eines:einer Gegners:Gegnerin, Zuschauers:Zuschauerin, Offiziellen oder Event-Staff

6.5.5 Grobes Foul

Es ist regelwidrig ein grobes Foul zu begehen, einschließlich unerhörtes Benehmen und offensichtlicher Schwindelei.

- A. Im Falle eines grobes Fouls, dass nicht einem:r bestimmten Spieler:in zugeschrieben werden kann, erhält der:die speaking Captain die Strafe.

- **Strafe: Rote Karte** — serious foul play – Grobes Foul

6.5.6 Ein Foul vortäuschen

Es ist regelwidrig, vorzutäuschen, dass man gefoult wurde.

- **Strafe: Gelbe Karte** — pretending to be fouled – Vortäuschen eines Fouls



7. Begrenzungen und Bälle

7. BEGRENZUNGEN UND BÄLLE

7.1. Verwendung der Bälle

7.1.1 Benutzung eines Balles

Spieler:innen dürfen einen Ball, der zur eigenen Position gehört, besitzen, berühren, kicken, werfen oder anderweitig benutzen.

- A.** Ein:e Spieler:in wird in Besitz eines Balles betrachtet, wenn der:die Spieler:in alleinige und komplette Kontrolle über ihn hat. Dies beinhaltet, wenn ein:e Spieler:in während eines Kicks, der:die einzige Spieler:in in Kontakt mit dem Ball ist.
 - i. Den Ball aus den Händen eines:einer Gegners:Gegnerin oder aus der Luft wegzuschlagen, wird nicht als Ballbesitz betrachtet.
 - a. Einen Ball wegzuschlagen, der sich auf dem Boden befindet, wird als Ballbesitz betrachtet.
 - B.** Spieler:innen dürfen zu jeder Zeit nur einen Ball entweder besitzen, berühren, kicken, werfen oder anderweitig benutzen, der zu ihren jeweiligen Positionen gehört.
 - i. Ein:e Beater darf vorübergehend zwei Dodgeball besitzen, falls er:sie sich im Prozess befindet, einen von einem:einer Gegner:in angetriebenen live Dodgeball zu fangen.
 - a. In diesem Szenario, muss der:die Beater sofort einen von den zwei Dodgebällen fallen lassen, um eine Strafe zu vermeiden.
 - C.** Spieler:innen dürfen jeden Ball außer der Flag kicken, den sie regelkonform besitzen können.
 - D.** Spieler:innen dürfen den Ball ihrer eigenen Position nicht verwenden, um eine Handlung eines Balls einer anderen Position nachzuahmen.
 - E.** Spieler:innen dürfen den Ball ihrer eigenen Position nicht verwenden, um absichtlich mit dem:der Flagläufer:in zu interagieren.
- **Strafe: Blaue Karte** — illegally using a ball of one's own position – Regelwidrige Verwendung eines Balls der eigenen Position
 - **Strafe: Gelbe Karte** — using a ball to intentionally interact with the flag runner – Verwendung eines Balls zur absichtlichen Interaktion mit dem:der Flagläufer:in

7.1.2 Positionsfremde Ballinteraktionen

Spieler:innen ist es verboten, einen Ball, der nicht zur eigenen Position gehört, zu besitzen, berühren, kicken, werfen oder auf irgendeine Weise zu benutzen. Es gelten folgende Richtlinien:

- A.** Jede:r Spieler:in, der:die on-stick ist, der:die den Volleyball nicht spielen darf, muss alles Angemessene zu tun, um einem angetriebenen Volleyball auszuweichen.
 - i. Es ist ein Versäumnis, einem angetriebenen Volleyball auszuweichen, wenn der:die Spieler:in diesem hätte ausweichen müssen und vom Volleyball getroffen wird.
 - a. Es gilt als geringfügiges Versäumnis, einem angetriebenen Volleyball auszuweichen, wenn der:die Spieler:in versucht hat auszuweichen und scheiterte, das allgemeine Spiel aber nicht beeinflusst wurde.
 - b. Absichtliches Positionieren in den Weg des Volleyballs, oder dortiges Verbleiben, um diesen zu blockieren, ist Positionsfremde Ballbeeinflussung.
 - c. Wenn das unabsichtliche Versäumnis eines:einer Spieler:in, dem angetriebenen Volleyball auszuweichen, diesen direkt davon abhält, ein Goal zu erzielen, dann muss er:sie für regelwidriges, unabsichtliches Verhindern des Goals eines angetriebenen Volleyballs bestraft werden.
 - ii. Ein:e Beater im Weg des Volleyballs, darf versuchen den Dodgeball in den Weg des Volleyballs anzutreiben um ihn vom Weg abzulenken. Jedoch wird er:sie immer noch bestraft, wenn er:sie vom Volleyball getroffen werden.
 - iii. Ein:e Spieler:in die einen sich nähernden Volleyball nicht bemerkt wird nicht dafür bestraft ihm nicht auszuweichen. Außer er:sie hat selbst dafür gesorgt, dass er:sie den Volleyball nicht bemerkt.
 - a. Hat der:die Spieler:in selbst dafür gesorgt, dass er:sie den Volleyball nicht bemerkt, dann muss dies als eine absichtliche Interaktion gelten.
 - iv. Hat ein:e Spieler:in nicht angemessen Zeit, um einem Volleyball auszuweichen, dann soll er:sie dafür nicht bestraft werden.
- B.** Ein:e Spieler:in, die einem Dodgeball erlaubt, sie zu treffen, auch indem er:sie absichtlich einem Dodgeball in die Quere kommt, schirmt gegen diesen Dodgeball ab.
 - i. Jede:r Spieler:in, die on-stick ist, kann gegen einen Dodgeball abschirmen, der von einem:r Gegner:in live gemacht wurde.
 - a. Es ist eine regelwidrige Abschirmung, eines:r Spielers:Spielerin, die keinen Dodgeball spielen darf, gegen einen Dodgeball abzuschirmen, der dead ist oder von einem Teammitglied live gemacht wurde.
 - 1. Wenn der:die Referee entscheidet, dass einem:r Spieler:in nicht angemessen bewusst sein konnte, dass ein Dodgeball entweder dead war oder von einem Teammitglied live gemacht wurde, und der Spielzug ansonsten regelkonform war, darf der:die Spieler:in nicht bestraft werden.
 - 2. Die Strafe für regelwidriges Abschirmen wird anstelle der Strafe für positionsfremde Ballbeeinflussung gegeben.
 - ii. Ein:e Spieler:in, die keinen Dodgeball spielen darf, darf versuchen, gegen einen Dodgeball abzuschirmen, bevor er live gemacht wird, solange sie weder mit dem

Dodgeball in Kontakt kommt, bevor er live ist, noch mit dem:der Beater, der:die diesen Dodgeball besitzt.

- iii. Der:Die Spieler:in darf den Dodgeball in jedem Winkel von jedem Teil seines:ihres Körpers oder der Ausrüstung abprallen lassen. Jeder Versuch den live Dodgeball mit irgendeinem Körperteil anzutreiben, ist jedoch ein regelwidriges Wegschlagen eines Dodgeballs (siehe Regel 5.4.2 Dodgebälle wegschlagen).

- a. Anstelle der Strafe für positionsfremde Ballbeeinflussung, muss die Strafe für regelwidriges Wegschlagen eines Dodgeballs gegeben werden.

- C.** Spieler:innen dürfen einen dead Volleyball regelkonform besitzen, um diesen nach einem Goal zu dem:der zuvor verteidigenden Keeper zurückzugeben (siehe Regel 4.2.1 Dead Volleyball).
- D.** Jede sonstige absichtliche Interaktion mit einem Ball, der nicht zur eigenen Position gehört, ist positionsfremde Ballbeeinflussung.
- E.** Ungewolltes und regelwidriges Interagieren mit einem Ball, welcher nicht zur eigenen Position gehört, das die Position oder die Flugbahn des Balls erheblich beeinflusst, ist beiläufige positionsfremde Ballbeeinflussung.
- F.** Absichtliches Blocken eines Goals durch positionsfremde Ballbeeinflussung ist absichtliches, regelwidriges Verhindern eines Goals.

● **Strafe: Back-to-Hoops** — minor failure to avoid a propelled volleyball — Geringfügiges Versäumnis einem angetriebenen Volleyball auszuweichen

● **Strafe: Turnover** — incidental interposition ball interference — Beiläufige positionsfremde Ballbeeinflussung

● **Strafe: Blaue Karte** — failure to avoid a propelled volleyball — Versäumnis einem angetriebenen Volleyball auszuweichen

● **Strafe: Blaue Karte** — illegal dodgeball swat — Regelwidriges Dodgeball wegschlagen

● **Strafe: Blaue Karte** — illegal shielding — Regelwidriges Abschirmen

● **Strafe: Gelbe Karte** — interposition ball interference — Positionsfremde Ballbeeinflussung

● **Strafe: Gelbe Karte** — illegally unintentionally blocking a propelled volleyball from scoring — Regelwidriges, unabsichtliches Blockieren eines angetriebenen Volleyballs, welcher gepunktet hätte

● **Strafe: Rote Karte** — intentionally and illegally blocking a score — Absichtliches, regelwidriges Verhindern eines Goals

7.1.3 Beeinflussung durch off-stick Spieler:innen

Spieler:innen, die off-stick sind, müssen sich angemessen bemühen, nach Ermessen des:der Referee, mit keinem Ball zu interagieren.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegally failing to make a reasonable effort to avoid a ball – Regelwidriges Versäumnis eines angemessenen Versuchs, einem Ball auszuweichen
- **Strafe: Rote Karte** — intentionally and illegally blocking a score – Absichtliches, regelwidriges Verhindern eines Goals

7.1.4 Dodgeball vs Volleyball

- A.** Spieler:innen ist es generell verboten, einen gehaltenen oder angetriebenen Ball ihrer Position zu nutzen, um mit einem Ball einer anderen Position zu interagieren. Dabei gelten folgende Ausnahmen:
 - i. Beater dürfen Dodgebälle gegen einen live Volleyball antreiben.
 - ii. Chaser dürfen einen gehaltenen oder angetriebenen Volleyball nutzen, um einen Dodgeball abzuwehren oder zu treffen, der von einem:einer Gegner:in live gemacht wurde (siehe Regel 5.4.1 Dodgeballs blocken und stoßen).
 - a. Wenn der:die Referee entscheidet, dass einem:einer Spieler:in nicht angemessen bewusst sein konnte, dass ein Dodgeball entweder dead war oder von einem Teammitglied live gemacht wurde, und der Spielzug ansonsten regelkonform war, darf der:die Spieler:in nicht bestraft werden.
- B.** Jede absichtlich regelwidrige Verwendung eines gehaltenen Balls, um mit einem Ball einer anderen Position zu interagieren, ist positionsfremde Ballbeeinflussung.
- C.** Unbeabsichtigte und regelwidrige Beeinflussung eines Balls, der nicht zur eigenen Position gehört, durch die Verwendung eines gehaltenen Balls, der die Position oder Flugbahn des positionsfremden Balls bedeutend verändert, ist beiläufige positionsfremde Ballbeeinflussung.

- **Strafe: Turnover** — incidental interposition ball interference – Beiläufige positionsfremde Ballbeeinflussung
- **Strafe: Gelbe Karte** — interposition ball interference – Positionsfremde Ballbeeinflussung

7.2. Keeper-Zone

7.2.1 Innerhalb der Keeper-Zone

Ein:e Spieler:in ist in der Keeper-Zone, solange irgendein Körperteil hinter der eigenen Keeper-Zonen-Linie ist oder diese berührt.

7.2.2 Keeper-Fähigkeiten

Ein:e Keeper in der eigenen Keeper-Zone, außer in der in 7.2.2.B. beschriebenen Situation, ist ein:e geschützte:r Keeper.

A. Ein:e geschützte:r Keeper hat folgende Fähigkeiten:

- i. Während ein:e geschützte:r Keeper im alleinigen Besitz des Volleyballs ist, dürfen Gegner:innen den:die Keeper nicht physisch kontaktieren, mit ihm:ihr interagieren oder versuchen ihm:ihr den Volleyball zu stehlen (siehe Regel 6.1.1 Regelwidriger physischer Kontakt).
 - a. Alleiniger Besitz des Volleyballs muss hergestellt werden, bevor diese Immunität gegen Kontakt wirksam wird.
- ii. Ein:e geschützte:r Keeper ist immun gegen Beats.
 - a. Es gibt keine Strafe für Beater, die Dodgebälle nach immunen Spieler:innen werfen.

B. Sobald ein:e Spieler:in im Team des:der Keeper den Volleyball außerhalb der Keeper-Zone besitzt:

- i. Verliert der:die Keeper alle Fähigkeiten, die oben aufgeführt sind.
- ii. Die Fähigkeiten, die oben aufgeführt sind, können wiedererlangt werden, wenn ein Angriff des Teams endet.

• **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — Physically interacting with a protected keeper who is in sole possession of the volleyball – Physisches Interagieren mit geschütztem:r Keeper in alleinigem Volleyballbesitz

7.3. Offensive, Defensive und Angriffe

7.3.1 Angriffe

A. Ein Angriff für ein Team beginnt sobald eine der folgenden Situation eintritt:

- i. Ein:e Spieler:in des Teams ist die erste Person, die den Volleyball am Anfang des Spiels kontrolliert.
- ii. Ein:e Spieler:in des Teams erobert die Kontrolle über den Volleyball während eines Angriffs des gegnerischen Teams. Der Angriff des gegnerischen Teams wird dadurch beendet.
- iii. Ein:e Spieler:in des Teams macht den Volleyball live, nachdem ein gültiges Goal erzielt wurde.

B. Ein Angriff eines Teams endet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- i. Das gegnerische Team erobert die Kontrolle über den Volleyball. Dies startet deren Angriff.

- ii. Ein Goal wird erzielt für eines der Teams
- C. Ein Angriff endet und ein neuer Angriff beginnt für dasselbe Team, wenn das verteidigende Team eine Strafkarte bekommt oder eine Strafe für Dritter-Dodgeball-Beeinflussung.

7.3.2 Offensive und Defensive

- A. Während dem Angriff eines Teams, ist dieses das »angreifende Team«.
 - i. Das gegnerische Team ist das »verteidigende Team«.

7.4. Spieltempo

7.4.1 Spielverzögerung

Spielverzögerung wird definiert, als Verzögerung des Starts des Spiels mit allen Mitteln, oder zu versuchen die Fortsetzung des Volleyballspiels zu stoppen oder signifikant zu behindern. Die exakte Bestimmung was Spielverzögerung darstellt obliegt dem:der Referee, innerhalb der folgenden Richtlinien:

- A. Den Spielbeginn verzögern durch unpünktliches Erscheinen oder das Scheitern Startspieler:innen zu schicken, wenn die Offiziellen es anweisen, ist Spielverzögerung.
 - i. Wenn mehrere Personen eines Teams den Start des Spiels verzögern, muss die Strafe dem:der speaking Captain gegeben werden.
- B. Beater dürfen einen Volleyball bewachen um das gegnerische Team davon abzuhalten ihn in Besitz zu nehmen. Es gilt allerdings als Spielverzögerung, wenn die Beater den Volleyball weiter beschützen, während die eigenen Chaser keinen angemessenen Versuch unternehmen den Volleyball zu holen.
- C. Keeper-Verzögerung:
 - i. Ein:e geschützte:r Keeper muss den Volleyball direkt und sofort aus der Keeper-Zone heraus befördern, einen Pass versuchen, oder den Volleyball auf den Boden fallen lassen.
 - ii. Nach einem Goal darf der:die Keeper des zuvor verteidigenden Teams nicht auswechseln, bis er:sie den Volleyball live gemacht hat.
- D. Der:Die Volleyballträger:in muss den Volleyball mindestens mit normalem Lauftempo vorwärts bewegen, bis er:sie die Mittellinie überquert hat.
 - i. Wenn der:die Volleyballträger:in keinen direkten Weg wählt, dann muss seine:ihre Vorwärtsbewegung größer oder mindestens gleich der Vorwärtsbewegung mit normaler Laufgeschwindigkeit auf einem Weg rechtwinklig zur Mittellinie sein.
 - ii. Wenn der:die Volleyballträger:in durch ein:e Verteidiger:in aufgehalten wird, dann darf er:sie die Vorwärtsbewegung kurzzeitig aussetzen. Er:sie muss aber deutliche

Anstrengungen unternehmen, um einen Weg zu finden, an dem:der Verteidiger:in vorbei zu kommen.

- a. Ein:e Volleyballträger:in gilt als durch ein:e Verteidiger:in aufgehalten, wenn der:die Verteidiger:in zwischen dem:der Volleyballträger:in und der Endlinie des verteidigenden Teams steht und der:die Verteidiger:in ist:
 1. Ein:e gegnerische:r Chaser innerhalb von ungefähr 2 Metern der Volleyballträger:in.
 2. Ein:e gegnerische:r Beater mit Kontrolle über einen Dodgeball im Abstand von ungefähr 4 Metern zum:zur Volleyballträger:in.

E. Hinhalten:

- i. Bei jedem Angriff müssen die Chaser des angreifenden Teams mit dem Ziel zu punkten agieren. Spielende im Besitz des Volleyballs dürfen nicht mit dem Hauptsächlichen Ziel Zeit vergehen zu lassen agieren, egal aus welchem Grund.

F. Der:Die Haupt-Referee darf eine Warnung aussprechen, wenn ein:e Schiedsrichter:in befindet, dass ein Team beginnt zu versuchen das Spiel zu verzögern.

- i. Die Teams müssen sofort auf diese Warnung reagieren um eine Strafe für Spielverzögerung zu vermeiden. Es dürfen mehrere Warnungen für Spielverzögerungen innerhalb eines Spiels gegeben werden, wenn der:die Referee dies für angemessen hält.
- ii. Es ist nicht notwendig, eine Warnung auszusprechen, bevor eine Spielverzögerung entschieden wird.

• **Strafe: Blaue Karte und Volleyball-Turnover** — delay of game – Spielverzögerung

7.4.2 Stalled Volleyball

Ein Volleyball wird als halted bezeichnet, falls der Volleyball entweder im Besitz eines:einer Spieler:in am Boden in Kontakt mit einem:einer Gegner:in ist oder in gemeinsamen Besitz durch ein:e oder mehrere Spieler:innen, von denen mindestens eine:r am Boden ist, und der Volleyball sich nicht erheblich in die generelle Richtung eines der Hoops bewegt.

A. Sobald der Volleyball halted ist, muss der:die Haupt-Referee einen 10-Sekunden-Countdown beginnen.

- i. Die ersten 5 Sekunden des Countdowns müssen stumm sein.
- ii. Der restliche Countdown muss laut ausgesprochen sein.
- iii. Falls der Volleyball nicht mehr halted ist, selbst nur für einen Moment, bevor der:die Offizielle angefangen hat »zero« zu sagen, muss der Countdown abgebrochen werden. Falls der Volleyball wieder halted wird, beginnt ein neuer 10-Sekunden-Countdown.

B. Falls der Volleyball immer noch halted ist, sobald der:die Haupt-Referee beginnt »zero« zu sagen, dann muss der:die Haupt-Referee verbal einen »stalled Volleyball« ausrufen.

- C.** Ein stalled Volleyball muss hereingebracht werden (siehe Regel 7.5.4 Hereinbring-Verfahren).
 - i. Falls sich der Hereinbringpunkt in der Keeper-Zone des:der hereinbringenden Spieler:in befindet, wenn ein stalled Volleyball ausgerufen wird, und der:die geschützte Keeper des Teams gemeinsame Kontrolle des Volleyballs hatte, wird stattdessen ein »Keeper-Ball« ausgerufen.
 - a. Der:Die Keeper nimmt den Volleyball in Besitz, wo er stalled wurde, und kein Hereinbringen ist notwendig.
- D.** Der:Die Haupt-Referee sollte im Allgemeinen das Spiel nicht stoppen, um den stalled Volleyball aufzulösen.

7.4.3 Den Volleyball resettet

Die Teams sind teilweise eingeschränkt beim Tragen oder Antreiben des Volleyballs zurück in Richtung der eigenen Hoops. Dabei gelten folgende Regeln:

- A.** Jedes Team hat zwei Reset-Linien während ihrem Angriff. Beide Linien erstrecken sich über die ganze Feldbreite bei:
 - i. Der eigenen Keeper-Zonen-Linie.
 - ii. Der Mittellinie.
- B.** Der Volleyball hat dann eine Reset-Linie überquert, wenn er komplett auf einer Seite einer Reset-Linie war und sich dann vollständig auf die andere Seite dieser Reset-Linie bewegt.
 - i. Ein:e Spieler:in, der:die im Besitz des Volleyballs ist, wird beim Überqueren einer Reset-Linie als Verlängerung des Volleyballs angesehen.
 - ii. Der Volleyball muss auf keiner Seite der Linie den Boden berühren, um die Linie überquert zu haben.
- C.** Wenn ein:e offensive:r Spieler:in den Volleyball, aus welchem Grund auch immer, zurück über eine Reset-Linie trägt oder antreibt, dann zählt dies als Reset. Dabei gibt es folgende Ausnahmen:
 - i. Ein:e defensive:r Spieler:in lenkt den Volleyball während oder nach dem Antreiben und bevor der Volleyball rückwärts über eine Reset-Linie überquert.
 - a. Dies gilt auch, wenn die Ablenkung durch einem Dodgeball erfolgte.
 - ii. Ein:e Verteidiger:in streift den Volleyball, wodurch er eine Reset-Linie überquert.
 - a. Sobald der Volleyball frei ist, muss das angreifende Team handeln, um den Volleyball so schnell wie angemessen möglich vorwärts über die Reset-Linie zu bewegen oder anzutreiben, sonst zählt es als Reset.
 - iii. Der:Die Spieler:in, der:die einen Angriff einleitet, trägt oder treibt den Volleyball sofort nach Beginn des Angriff über eine oder beide Reset-Linien zurück.
 - a. Für diese Aktion gelten immer noch alle anderen Regeln, einschließlich Spielverzögerung und Hinhalten.
 - b. Wenn ein:e Spieler:in einen Angriff angefangen hat, während er:sie in physischem Kontakt mit einem:einer Gegner:in involviert war, dann darf er:sie den Volleyball

rückwärts über die Reset-Linien tragen oder antreiben, während oder direkt nach dem Kontakt ohne dass dies als Reset zählt, vorausgesetzt dass er:sie den Volleyball während des Kontakts nicht signifikant vorwärts gebracht hat.

- D.** Wenn eine einzelne Reset-Aktion den Volleyball zurück über beide Reset-Linien befördert, dann zählt dies als zwei Resets.
- E.** Nach dem ersten regelkonformen Resets eines Angriffs, muss der:die Haupt-Referee laut »reset used« erklären und dies signalisieren, indem er:sie einen Arm mit der Handfläche nach unten in Richtung der Hoops des angreifenden Teams schwingt.
- F.** Es ist regelwidrig, mehr als einmal im gleichen Angriff mit einem Volleyball einen Reset zu machen.
- G.** Wurde ein regelwidriger Reset entschieden, dann muss das Spiel gestoppt werden.
 - i. Würde das gegnerische Team den Volleyball eindeutig auch ohne einen Turnover-Entscheidung erhalten, dann darf der:die Referee das Spiel unter kein Schaden, kein Foul weiterlaufen lassen.

• **Strafe: Volleyball Turnover** — illegal reset – Regelwidriger Reset

7.5. Begrenzungen

7.5.1 Im Aus

- A.** Der Bereich innerhalb der Begrenzungslinien gilt als innerhalb des Felds.
- B.** Die Begrenzungslinien und jeder Bereich außerhalb davon ist im Aus.

7.5.2 Begrenzungen und Bälle

- A.** Ein Ball im Besitz ist nur im Aus, wenn der:die besitzende Spieler:in im Aus ist.
- B.** Ein besitzerloser Ball geht ins Aus, wenn er irgendetwas berührt, das im Aus ist.
- C.** Ein Dodgeball ist sofort dead, wenn er ins Aus geht.
 - i. Falls ein live Dodgeball ins Aus geht durch das Berühren eines:einer Spieler:in im Aus, gilt der:die Spieler:in als getroffen durch einen live Dodgeball, der sofort dead wird und somit nicht gefangen werden kann.
- D.** Das Spiel wird für einen Dodgeball, welcher ins Aus geht, nicht gestoppt.
- E.** Wenn ein live Volleyball ins Aus geht, muss ein:e Referee »boundary« rufen und den:die hereinbringende:n Spieler:in ernennen.
 - i. Wenn ein:e Spieler:in des gegnerischen Teams den Volleyball besitzt, muss er:sie ihn fallen lassen.

- ii. Alle Chaser des nicht-hereinbringenden Teams müssen ins Feld zurückkehren oder darin bleiben und aufhören, den:die hereinbringende:n Spieler:in zu behindern.
 - iii. Das Spiel wird gestoppt, wenn das nicht-hereinbringende Team daran scheitert, die oben genannten Forderungen zu befolgen, oder wenn der:die Haupt-Referee beurteilt, dass das Zurückholen des Volleyballs das Spiel unnötig verzögert.
- F.** Wenn ein dead Volleyball nach einem Goal ins Aus geht, wird dieser dem:der ehemals verteidigenden Keeper zurückgegeben und muss nicht hereingebracht werden.
- i. Das Spiel wird nicht für einen dead Volleyball im Aus gestoppt, außer der:die Haupt-Referee beurteilt, dass das Zurückholen des Volleyballs das Spiel unnötig verzögert.
- G.** Es ist regelwidrig, einen Ball mit Absicht ins Aus zu befördern.
- i. Es gilt nicht als absichtlich einen Ball ins Aus zu befördern, wenn ein angemessener Beat-Versuch auf eine:n Spieler:in im Aus gemacht wird.
- **Strafe: Blaue Karte** — propelling a ball with the intent of sending any ball out of bounds – Einen Ball mit der Absicht anzutreiben einen Ball ins Aus zu befördern
 - **Strafe: Gelbe Karte** — intentionally or blatantly ignoring a “boundary” call – Absichtliches oder deutliches Ignorieren eines »Boundary«-Befehls

7.5.3 Spieler:innen im Aus

- A.** Spieler:innen werden als im Aus betrachtet, wenn sie den Boden im Aus berühren.
- i. Ein:e Spieler:in bleibt im Aus, bis der:die Spieler:in sich selbst ins Spielfeld gebracht hat, indem er:sie nur den Boden innerhalb des Felds berührt.
 - ii. Wenn ein Ball im Besitz eines:einer Spieler:in den Boden außerhalb des Felds berührt, so ist der:die Spieler:in ebenfalls im Aus.
- B.** Spieler:innen dürfen nicht in Aus gehen, außer es wird ihnen erlaubt oder von einer Regel verlangt.
- i. Spieler:innen, die versehentlich für eine kurze Zeit in Aus treten, dürfen nicht bestraft werden.
 - a. Dies hebt einen eventuellen Turnover im Aus nicht auf.
 - ii. Spieler:innen, die regelkonform im Aus sind, müssen direkt und sofort ins Feld zurückkehren, sobald der Grund für das regelkonforme Befinden im Aus nicht mehr vorliegt.
- C.** Spieler:innen dürfen versuchen, Gegner:innen durch regelkonformem Kontakt aus dem Feld zu drängen.
- i. Sobald der:die gegnerische Spieler:in im Aus ist, muss der:die drängende Spieler:in den Kontakt abbrechen, sobald er:sie das gefahrlos tun kann.
 - ii. Es gibt keine Strafe, wenn man von einem:einer Gegner:in aus dem Feld gedrängt wird.
 - a. Dies hebt einen eventuellen Turnover im Aus nicht auf.

- b. Der:Die Spieler:in muss sofort und auf direktem Weg ins Feld zurückkehren.
 - iii. Fall ein:e Ballträger:in durch regelwidrigen Kontakt von einem:einer Gegner:in aus dem Feld gedrängt wurde, oder durch einen:eine Gegnerin, welche off-stick ist, wird er:sie nicht als im Aus betrachtet.
 - a. Um zu vermeiden, als im Aus zu gelten, muss der:die Ballträger:in sofort in das Feld zurückkehren.
 - D. Spieler:innen dürfen ins Aus gehen, während sie versuchen, einen:eine Ballträger:in aus dem Feld zu drängen.
 - E. Spieler:innen dürfen in Aus gehen, wenn sie versuchen zu verhindern, dass ein Ball ins Aus geht.
- **Strafe: Back-to-Hoops** — intentionally or egregiously illegally going or remaining out of bounds – Absichtliches oder unerhört regelwidriges ins Aus Gehen oder im Aus Bleiben

7.5.4 Hereinbring-Verfahren

- A. Der:Die hereinbringende Spieler:in nimmt den hereinzubringenden Ball in Besitz und geht zum Hereinbringpunkt.
 - i. Der Hereinbringpunkt für einen stalled Volleyball ist die Stelle des Volleyballs, als der stalled Volleyball ausgerufen wurde.
 - ii. Der Hereinbringpunkt für einen Volleyball im Aus ist grob der Punkt, an dem der Volleyball die Begrenzungslinie überquert hat.
 - iii. Der Hereinbringpunkt für einen Dodgeball ist grob der naheste Punkt an der Feldbegrenzung zum:zur hereinbringenden Beater im Moment, in dem er:sie Besitz über den Dodgeball im Aus erlangt.
- B. Der:Die hereinbringende Spieler:in ist immun gegen Beats solange:
 - i. Er:Sie sich im Aus befindet um einen Ball hereinzubringen.
 - ii. Er:Sie als hereinzubringende:r Spieler:in für einen Volleyball bestimmt ist.
- C. Wenn das Spiel gestoppt wurde, nimmt der:die Haupt-Referee das Spiel wieder auf.
- D. Ein:e Offizielle:r zählt fünf Sekunden herunter.
- E. Der:Die hereinbringende Spieler:in muss den Ball am Hereinbring-Punkt hereinbringen.
 - i. Ein Ball im Aus wird hereingebracht durch Werfen oder Tragen, bevor der:die Offizielle beginnt, »zero« zu sagen.
 - ii. Ein stalled Volleyball ist durch Werfen hereingebracht, oder sobald der:die Offizielle beginnt, »zero« zu sagen.
 - a. Der:Die Spieler:in darf während des Wurfs einen Schritt machen, aber den Volleyball nicht mehr als einen Schritt tragen.

- F.** Ein geworfener Ball gilt als hereingebracht, sobald er komplett innerhalb der Feldbegrenzung ist.
 - i. Ein durch einen Wurf hereingebrachter Dodgeball ist dead.
 - ii. Ein durch einen Wurf hereingebrachter Volleyball ist punktfrei (siehe Regel 5.6.3 Punktfreier Volleyball).
 - G.** Ein getragener Ball gilt als hereingebracht, sobald der:die Spieler:in sich selbst ins Feld gebracht hat.
 - H.** Gegnerische Spieler:innen dürfen den:die hereinbringende:n Spieler:in am Hereinbringpunkt nicht berühren, nicht mit ihm:ihr interagieren und nicht versuchen, den Ball zu stehlen (siehe Regel 6.1.1 Regelwidriger physischer Kontakt).
 - I.** Wenn es einen Verstoß gegen das Hereinbring-Verfahren gibt, muss der:die Spieler:in, der:die den Ball durch den Turnover erhält, diesen nicht hereinbringen.
- **Strafe: back to hoops, turnover** — inbound procedure violation – Verstoß gegen das Hereinbring-Verfahren
 - **Strafe: Standard Kontakt-Strafe** — physically interacting with an inbound player at the inbound point – Physisches Interagieren mit hereinbringendem:r Spieler:in am Hereinbringpunkt

7.5.5 Bestimmen des:der hereinbringenden Spielers:Spielerin

- A.** Ein:e hereinbringende:r Spieler:in muss berechtigt sein.
 - i. Ein:e berechtigte:r Spieler:in ist ein:e Spieler:in, auf der:die alle folgenden Bedingungen zutreffen:
 - a. Der:Die Spieler:in ist on-stick.
 - b. Dem:Der Spieler:in ist regelkonform erlaubt, den Ball zu besitzen.
 - c. Der:Die Spieler:in ist nicht im Besitz eines anderen Balls.
 - d. Der:Die Spieler:in ist nicht bereits hereinbringende:r Spieler:in für einen anderen Ball.
- B.** Wenn ein freier Dodgeball aus dem Feld geht, ist der:die hereinbringende Spieler:in der:die nächste berechtigte Spieler:in zum Ball zu dem Zeitpunkt, an dem der Dodgeball aus dem Feld ging.
 - i. Wenn der:die hereinbringende Spieler:in aus irgendeinem Grund nicht mehr berechtigt ist, bevor er:sie Besitz über einen außerhalb des Felds liegenden Dodgeball erlangt, oder ablehnt, den Dodgeball zu holen, so muss der:die nächste berechtigte Beater als hereinbringende:r Spieler:in ernannt werden.
 - ii. Wenn keine berechtigten Beater in der Nähe des Hereinbring-Punkts sind und kein:e Beater eines der beiden Teams versucht, den außerhalb des Felds liegenden Dodgeball

zu holen, so muss der:die nächste Offizielle den Dodgeball zurückholen und diesen etwa 2 Meter innerhalb des Hereinbring-Punkts platzieren.

- a. Dieser Ball muss nicht mehr hereingebracht werden.
- C. Wenn der Volleyball ins Aus geht, ist der:die hereinbringende Spieler:in der:die berechnigte Chaser am nächsten beim Hereinbring-Punkt, welche:r in dem Team ist, das nicht zuletzt den Volleyball berührt hat.
 - i. Wenn der Volleyball ins Aus geht, weil er in Kontakt mit einem:einer Spieler:in außerhalb des Feldes ist, gilt diese:r Spieler:in als die Person, die den Volleyball zuletzt berührt hat.
 - ii. Der:Die hereinbringende Chaser ist immun davor, beat zu werden ab dem Zeitpunkt, wenn er:sie als hereinbringende:r Spieler:in bestimmt wird, bis er:sie wieder ins Feld zurückkehrt, nachdem er:sie den Volleyball hereingebracht hat.
- D. Wenn ein Ball ins Aus geht, während er im Besitz eines:einer Spieler:in ist, dann ist der:die hereinbringende Spieler:in der:die nächste berechnigte Spieler:in des gegnerischen Team.
- E. Für einen stalled Volleyball ist das hereinbringende Team das damals verteidigenden Team, als der Volleyball zuletzt im Besitz eines:r Spieler:in war, der:die nicht am Boden war. Aus diesem Team ist der:die Chaser am nächsten zum Hereinbringpunkt der:die hereinbringende:r Spieler:in.



8. Flagläufer:in

Bild © Honeybadger Quidditch Pictures

8. FLAGLÄUFER:IN

8.1. Die Funktion des:der Flagläufer:in

8.1.1 Aufgabe des:der Flagläufer:in

Die Aufgabe des:der Flagläufer:in ist, das Fangen des Flagballs von den Seekern aus beiden Teams so lang wie möglich zu verhindern und gleichzeitig als fairer und unparteiischer Offizielle:r zu fungieren.

8.1.2 Die Uniform des:der Flagläufer:in

- A.** Der:Die Flagläufer:in muss eine Hose mit einem daran befestigten Flagball tragen.
 - i. Die Flag-Hose muss alle Bedingungen im Abschnitt 2.3.3 Die Flag erfüllen.
- B.** Der:Die Flagläufer:in muss ein T-Shirt oder Trikot tragen, dass sich eindeutig von beiden anderen Teams abhebt.
- C.** Der:Die Flagläufer:in wird aufgefordert, eine gelbe oder goldene Hose zu tragen.
- D.** Die äußerste Kleidungsschicht des:der Flagläufer:in darf keine Taschen haben, außer wenn diese zugenäht, zugeklebt oder auf andere Weise komplett verschlossen sind. Ein Reißverschluss muss zugezogen sein, um als geschlossen zu zählen.

8.2. Flagläufer:innen-Richtlinien

8.2.1 Verhaltenskodex für den:die Flagläufer:in

Ein:e Flagläufer:in darf nicht:

- A.** Kontakt mit Kopf, Hals oder Leistengegend der Seeker haben.
 - i. Geringfügiger beiläufiger Kontakt mit dem Kopf wird vernachlässigt.
- B.** Kontakt mit den Beinen der Seeker an oder unterhalb des Knies haben, außer wenn Kontakt mit dem:der Seeker bereits auf andere Weise besteht.
- C.** Mit Spieler:innen außer den Seeker zu interagieren.
- D.** Rücksichtslos oder gefährlich spielen.
- E.** Absichtlich jemanden verletzen.
- F.** Mit Vorliebe für ein Team spielen.

- G.** Für mehr als ein paar Sekunden mit einem:einer Seeker zusammenarbeiten, der:die ihn:sie verteidigt.
 - i. Ein:e Seeker verteidigt den:die Flagläufer:in wenn er:sie mehr Aufwand darin legt, den:die gegnerische:n Seeker zu behindern als die Flag zu fangen.
 - ii. Der:die Flagläufer:in muss innerhalb von 3 Sekunden, nachdem er:sie erkannt hat, dass er:sie verteidigt wird, das Gebiet verlassen, welches der:die Seeker verteidigt, versuchen den Stick dieses:dieser Seeker zu stehlen, oder auf andere Weise maßgeblich die Verteidigung des:der Seeker behindern.
 - iii. Falls ein:e Flagläufer:in sich unsicher ist, ob ein:e Seeker versucht sie:ihn zu verteidigen, sollte sie:er annehmen, dass sie:er verteidigt wird.
- H.** Für längere Zeit auf der Spielfeldhälfte eines Teams bleiben.
- I.** Für längere Zeit innerhalb von 2 Metern der Feldbegrenzung bleiben.
- J.** Absichtlich das Feld verlassen.
- K.** Mit Absicht in irgendeiner Weise down werden, außer wenn verletzt, unfähig zu spielen, um eine gefährliche Situation zu vermeiden, um Ausrüstung anzupassen oder von einem:einer Referee dazu aufgefordert (siehe Regel 8.4.1 Flagläufer:in down).
- L.** Absichtlich einen Ball berühren, einschließlich den Flagball festzuhalten oder zu schützen.
- M.** Absichtlich an Stirnband, Kleidung oder Ausrüstung der Seeker außer dem Stick ziehen.
- N.** Einen gestohlenen Stick eine erhebliche Distanz in irgendeine Richtung werfen.
 - i. Der:Die Flagläufer:in muss einen gestohlenen Stick sofort fallen lassen, ihn sanft eine kurze Strecke werfen (vorzugsweise in Richtung der Hoops des:der Seeker) oder ihn direkt dem:der Spieler:in zurückgeben.
- O.** Absichtlich eine falsche Entscheidung treffen, oder über eine Entscheidung lügen, um Spieler:innen irreführen.
- P.** Eine Anweisung des:der Haupt-Referee missachten.
- Q.** Irgendwelche Gegenstände auf das Spielgelände bringen.

8.2.2 Verstoß gegen die Flagläufer:innen-Richtlinien

- A.** Der Haupt-Referee kann eine:n Flagläufer:in entfernen wegen Verletzung, Verstoß gegen die Richtlinien in 8.2.1 Verhaltenskodex für den:die Flagläufer:in, oder für übermäßig aggressives oder unverantwortliches Spiel.
- B.** Ein Referee muss den:die Flagläufer:in vor Verstößen gegen die Richtlinien in 8.2.1 Verhaltenskodex für den:die Flagläufer:in warnen.
 - i. Erhebliche Verstöße können eine Entfernung des:der Flagläufer:in ohne vorherige Warnung rechtfertigen.

- C. Wenn der:die Flagläufer:in einen erheblichen Verstoß gegen eine:n Seeker begeht, muss das Spiel sofort gestoppt werden, und ein Flag-Fang des gegnerischen Teams vor dem Spielstopp muss für ungültig erklärt werden.

8.2.3 Flagläufer:innen während Spielstopps

Der:Die Flagläufer:in darf sich während Spielstopps bewegen, aber:

- A. Der:Die Flagläufer:in muss ungefähr dorthin zurückkehren, wo er:sie war, als das Spiel gestoppt wurde, bevor das Spiel wiederaufgenommen wird.
- B. Der:Die Flagläufer:in darf die Wiederaufnahme des Spiels nicht verzögern.

8.3. Timing des:der Flagläufer:in

8.3.1 Die Freilassung des:der Flagläufer:in

Der:Die Flagläufer:in muss zwischen der 19. und 20. Minute der Spielzeit vom Scorekeeper-Tisch auf das Feld freigelassen werden.

8.3.2 Auf dem Feld bleiben

Nachdem der:die Flagläufer:in auf das Feld freigelassen wurde, darf der:die Flagläufer:in nicht absichtlich das Feld verlassen, bis die Flag gefangen wurde.

8.3.3 Flag-Handicaps

- A. Die folgenden Handicaps für den:die Flagläufer:in sind kumulativ und müssen ab ihren zugewiesenen Zeiten, in Spielzeit gemessen, erfüllt werden.
 - i. Nach der Freilassung der Seeker muss der:die Flagläufer:in zwischen den Keeper-Zonen-Linien bleiben.
 - ii. Nach 25 Spielminuten muss der:die Flagläufer:in innerhalb von etwa 1,5 Metern von der Mittellinie bleiben.
 - iii. Nach 30 Spielminuten darf der:die Flagläufer:in nur noch einen Arm benutzen.
 - iv. Nach 35 Spielminuten muss der:die Flagläufer:in innerhalb von etwa 1,5 Metern vom Schnittpunkt der Mittellinie und der Volleyball-Startläufer:in-Linie bleiben (siehe Regel 2.1.5 Volleyball-Startläufer:in-Linie).
- B. Flagläufer:innen dürfen sich dazu entscheiden, sich während einem Spiel zusätzlich einzuschränken, aber Event-Staff und Spielloffizielle dürfen weder verordnen noch verlangen, dass sie das tun.

- C. Ein Flag-Fang darf nicht für ungültig erklärt werden, weil ein:e Flagläufer:in die Handicaps nicht eingehalten hat, außer es handelt sich dabei um einen schwerwiegenden Verstoß gegen die Richtlinien gegen das nicht-fangende Team.
- D. Wiederholte Verstöße gegen die Handicaps ist Anlass, den:die Flagläufer:in zu ersetzen.

8.4. Als down gelten

8.4.1 Flagläufer:in down

- A. Ein:e Flagläufer:in gilt als down, wenn:
 - i. Der:Die Flagläufer:in am Boden ist.
 - a. Falls die Flag selbst den Boden berührt, bewirkt dies nicht, dass der:die Flagläufer:in als am Boden gilt.
 - ii. Irgendein Teil des:der Flagläufer:in den Boden auf oder außerhalb der Begrenzung des Feldes berührt.
 - iii. Die Kleidung des:der Flagläufer:in angepasst werden muss, wie beschrieben in 8.4.2 Anpassen der Kleidung des:der Flagläufer:in .
 - iv. Das Spiel nach einem Spielstopp wiederaufgenommen wird.
- B. Wenn der:die Flagläufer:in down ist, ist die Flag nicht fangbar, unabhängig davon, ob der:die Flagläufer:in mit oder ohne Absicht down wurde.
 - i. Der:Die Flagläufer:in gilt als down, bis die drei Sekunden Vorsprung abgelaufen sind (siehe Regel 8.4.3 Zurücksetzen eines:einer down Flagläufer:in).

8.4.2 Anpassen der Kleidung des:der Flagläufer:in

- A. Die Kleidung des:der Flagläufer:in muss angepasst werden, wenn die Hose bemerkenswert tief hängt oder seitlich verrutscht ist, wenn andere Kleidungsstücke die Flag verdecken oder wenn die Kleidung den:die Flagläufer:in behindert.
- B. Falls die Kleidung des:der Flagläufer:in angepasst werden muss, gilt der:die Flagläufer:in als am Boden, und die Flag ist nicht fangbar ab dem Moment, als die Kleidung verrutscht ist, nach Ermessen des:der Referee.
 - i. Falls die Kleidung verrutscht, weil ein:e Seeker die Flag ergriffen hat und diese sich nicht von den Shorts gelöst hat, so darf der:die Flagläufer:in nicht als am Boden gelten, bis der:die Seeker die Flag loslässt, vorausgesetzt der:die Seeker hat nicht auch andere Teile der Kleidung des:der Flagläufer:in gegriffen.
 - a. Dies verhindert oder verzögert nicht, dass der:die Flagläufer:in als am Boden gilt, aus anderen Gründen als Kleidung, die angepasst werden muss.

8.4.3 Zurücksetzen eines:einer down Flagläufer:in

Wenn der:die Flagläufer:in down ist, müssen die Seeker:

- A. Sofort aufhören, die Flag zu verfolgen.
 - B. Alle Körperteile und Kleidungsstücke des:der Flagläufer:in sowie die Flag loslassen.
 - C. Dem:Der Flagläufer:in erlauben, aufzustehen.
 - D. Dem:Der Flagläufer:in erlauben, nach Bedarf alle Kleidungsstücke und andere Ausrüstung anzupassen.
 - E. Einen zusätzlichen Vorsprung von drei Sekunden abwarten, der von dem:der Flag-Referee runtergezählt wird, bevor sie die Flag wieder direkt verfolgen.
- **Strafe: Back-to-Hoops** — illegally pursuing the Flag – Regelwidrige Verfolgung der Flag



9. Strafen

Bild © Ajantha Abey Photography

9. STRAFEN

9.1. Disziplinarstrafen

9.1.1 Kein Schaden, kein Foul

Im Falle eines geringfügigen Verstoßes, welcher keinem der beiden Teams einen Vorteil gibt, darf ein:e Referee entscheiden, Spieler:innen verbal wegen eines möglichen Verstoßes zu warnen, anstatt Foul zu entscheiden.

9.1.2 Repeat Procedure

Wenn ein:e Spieler:in ein Foul begeht, welches eine Repeat-Procedure-Strafe nach sich zieht, dann muss der:die Spieler:in das verletzte Verfahren ab dem Punkt, wo gegen das Verfahren verstoßen wurde, wiederholen.

- A. Der:Die Spieler:in muss nicht zurück an die Stelle, an der der Verstoß stattfand, außer wenn dies notwendig ist, um das Verfahren korrekt durch zu führen.
- B. Der:Die Spieler:in ist nicht berechtigt, anderweitig mit dem Spiel zu interagieren, bis das Verfahren korrekt und vollständig wiederholt wurde.

9.1.3 Back to Hoops

Wenn ein:e Spieler:in ein Foul begeht, welches in einer Back-to-Hoops-Strafe resultiert:

- A. Soll das Spiel im Allgemeinen nicht gestoppt werden.
- B. Ein:e Referee informiert den:die Spieler:in über den Regelverstoß und sagt zu ihm:ihr »Back to hoops«.
- C. Der:Die Spieler:in muss absteigen und das Back-to-Hoops-Verfahren durchführen.
- D. Wenn ein Ball während oder direkt nach einem Foul von einem:einer Spieler:in angetrieben wird, für das er:sie Back to Hoops gesendet wird, muss der Ball dem gegnerischen Team durch das Turnover-Verfahren übergeben werden.

● **Strafe: Gelbe Karte** — disregarding an official's directive – Missachtung einer Anweisung einer:eines Offiziellen

9.1.4 Turnover

Turnover führen dazu, dass der Besitz eines bestimmten Balls an das gegnerische Team geht. Wenn ein:e Spieler:in ein Foul begeht, das zu einem Turnover führt:

- A.** Der:Die Referee darf entscheiden, ob das Spiel gestoppt wird, oder ob der Turnover durchgeführt wird, während das Spiel weiterläuft, außer die Regeln verlangen, das Spiel zu stoppen
 - i. Wenn mehrere Turnover gleichzeitig vollzogen werden müssen, soll der:die Referee im Allgemeinen das Spiel stoppen, um die Turnover zu vollziehen.
- B.** Wenn das Spiel nicht gestoppt wird, um den Turnover durchzuführen:
 - i. Der:Die Referee verkündet den Turnover.
 - ii. Wenn ein:e Spieler:in des foulenden Teams den Ball hat, dann muss er:sie diesen fallen lassen.
 - iii. Wenn der Ball frei ist, darf jede:r berechnigte Spieler:in des erhaltenden Teams den Ball holen.
 - iv. Der:Die Referee darf den Ball zu dem:der nächsten berechtigten Spieler:in passen.
 - v. Das foulende Team darf den Ball nicht berühren, bis das erhaltende Team Besitz erlangt hat oder den Turnover ablehnt.
 - vi. Das foulende Team darf das erhaltende Team nicht dabei behindern, den Ball zu erhalten.
 - vii. Das erhaltende Team muss sich sofort bewegen, um den Besitz des Balls erlangen, oder aber den Turnover ablehnen.
 - a. Versäumnis von beidem, nachdem der Turnover klar kommuniziert wurde, muss als Ablehnung des Turnover behandelt werden.
- C.** Wenn das Spiel gestoppt wird, um den Turnover durchzuführen:
 - i. Der:Die Referee stoppt das Spiel.
 - ii. Der:Die Referee gibt den Ball dem:der vom Ball aus nächsten berechtigten Spieler:in.
 - a. Wenn ein Ball während oder nach einem Foul geworfen wurde, dann geht ein Turnover dieses Balles zu dem:der nächsten berechtigten Spieler:in, gemessen vom Ort des Wurfes.
- D.** Wenn es keine:n Spieler:in gibt, der:die berechnigt wäre, den Ball zu erhalten, dann wird der Ball zum mittleren Hoop des erhaltenden Teams gelegt oder geworfen.
 - i. Wenn es keine:n Spieler:in gibt, der:die berechnigt wäre, einen Dodgeball zu erhalten, weil die Beater des erhaltenden Teams bereits beide einen Dodgeball haben, dann wird der Ball fallen gelassen, oder am Ort belassen, anstatt einen Turnover durchzuführen.
- E.** Während eines Volleyball-Turnovers kann der Volleyball kein Goal gegen das erhaltende Team erzielen, bis das Verfahren vollendet wurde.

- F.** Wenn für einen Dodgeball ein Turnover verkündet wird, kann dieser Dodgeball niemanden off-stick setzen, bis das Turnover-Verfahren vollendet wurde.
 - G.** Wenn beide Teams ein Foul begangen haben, welches jeweils einen Turnover für den gleichen Ball nach sich ziehen würde, dann wird der Besitz des Balles wie folgt bestimmt:
 - i. Das Verfahren für das Foul, welches die schwerwiegendere Strafkarte mit sich zieht, oder welches überhaupt eine Karte mit sich zieht.
 - ii. Sollten mehrere Fouls jeweils die schwerwiegendste Strafkarte mit sich ziehen, dann wird, unter den schwerwiegendsten Fouls, das Verfahren für das zuletzt begangene Foul gewählt.
- **Strafe: Back-to-Hoops** — delaying the completion of the turnover procedure – Verzögerung des Abschlusses eines Turnover-Verfahrens
 - **Strafe: Gelbe Karte** — willfully ignoring a turnover call – Vorsätzliches Ignorieren einer Turnover-Aufforderung

9.1.5 Strafkarten

Wenn ein Foul eine Strafkarte nach sich zieht:

- A.** Wird das Spiel gestoppt.
- B.** Der:Die Referee signalisiert durch Zeigen der Karte(n) und durch Kommunizieren der Art des Fouls, dass eine Strafe verfügt wird.
- C.** Der:Die Spieler:in, der:die das Foul begangen hat, muss absteigen und wird zur Strafbank geschickt.
 - i. Das foulende Team muss für die Dauer der Strafzeit mit einem:einer Spieler:in der Position der foulenden Spieler:in weniger spielen.
 - a. Ein:e Spieler:in, welche:r Strafzeit absitzt, darf nicht ausgewechselt werden, während er:sie in der Strafbank ist, außer er:sie ist verletzt oder wird vom Spiel ausgeschlossen.
 - ii. Ein:e Spieler:in, welche:r eine rote Karte erhält, wird vom Spiel ausgeschlossen und seine:ihre Auswechselspieler:in wird zur Strafbank geschickt.
 - a. Alle Bedingungen und Verfahren für vom Spiel ausgeschlossene Spieler:innen müssen befolgt werden (siehe Regel 9.1.6 Spelausschluss).
- D.** Strafkarten führen zu folgenden Turnovern:
 - i. Ein Ball, den der:die foulende Spieler:in vom Zeitpunkt des Fouls bis zur Spielunterbrechung besaß oder den er:sie in dieser Zeit beeinflusst hat, muss dem gegnerischen

Team übergeben werden. Dies gilt auch für Bälle, die wegen des Fouls nicht in Besitz des gefoulten Teams gekommen sind.

- ii. Wenn eine verzögerte Strafe zu einer Karte führt und das gefoulte Team den Volleyball zwischen dem Zeitpunkt des Fouls und des Spielstopps verloren hat, dann gibt es einen Turnover des Volleyballs zugunsten des gefoulten Teams.
 - iii. Für gelbe und rote Karten gibt es einen Turnover des Volleyballs zum gegnerischen Team, wenn das foulende Team im Besitz des Volleyballs ist, oder der Volleyball frei ist.
- E.** Wenn ein:e Spieler:in eine zweite gelbe Karte im gleichen Spiel bekommt, dann muss der:die Spieler:in vom Spiel ausgeschlossen werden, nachdem ihm:ihr die gelbe Karte gezeigt wurde. Sein:Ihr Auswechselspieler:in muss die Strafe absitzen.
- F.** Das Spiel wird fortgesetzt.

9.1.6 Spelausschluss

Falls ein Foul oder eine Strafe zu einem Spelausschluss führt:

- A.** Muss der:die vom Spiel ausgeschlossene Spieler:in das Spielgelände verlassen und darf für den Rest des Spieles nicht zurückkehren.
- B.** Wenn der:die Spieler:in sich weigert, das Spielgelände zu verlassen:
 - i. Das Team des:der betroffenen Spielers:Spielerin muss helfen, den:die Spieler:in vom Spielgelände zu begleiten.
 - ii. Falls sich der:die Spieler:in beharrlich weigert zu gehen oder gefährlich wird, kann der:die Haupt-Referee das Spiel mit einem Forfait des Teams des:der foulenden Spielers:Spielerin beenden.
- C.** Der:Die Referee darf den:die Spieler:in auffordern, das Gebiet rund um das Feld zu verlassen.
- D.** Vom Spiel ausgeschlossene Spieler:innen dürfen das Spielgelände nicht wieder betreten oder mit Personen innerhalb des Spielgeländes kommunizieren.
 - i. Diese Regel verbietet dem:der vom Spiel ausgeschlossenen Spieler:in nicht, das eigene Team anzufeuern.
- E.** Falls der:die ausgeschlossene Spieler:in im Spiel war, muss das Team eine:n Spieler:in für den:die foulende Spieler:in einwechseln.

F. Falls der:die ausgeschlossene Spieler:in offene Strafzeit hatte, dann muss seine:ihre Auswechselspieler:in den Rest dieser Strafzeit absolvieren.

i. Falls der:die ausgeschlossene Spieler:in nicht im Spiel war, dann muss der:die Speaking Captain eine:n Spieler:in vom Feld bestimmen, welche:r auf die Strafbank gehen und die Zeit absolvieren muss.

• **Strafe: Blaue Karte an den:die Speaking Captain** — illegally communicating with people in the player area as an ejected player – Regelwidrig als ausgeschlossene:r Spieler:in mit Personen auf dem Spielgelände kommunizieren

• **Strafe: Forfait** — persistently refusing to leave the player area after being ejected – Anhaltende Verweigerung das Spielgelände nach Spieldausschluss zu verlassen

• **Strafe: Forfait** — endangering others after being ejected – Gefährdung Anderer nach Spieldausschluss

9.1.7 Forfait

Falls ein Foul in einer Forfait-Strafe resultiert, erleidet das foulende Team ein Forfait (siehe Regel 3.6.1 Einen Forfait erklären).

A. Falls beide Teams eine Forfait-Strafe für das gleiche Ereignis erhalten, so muss ein doppeltes Forfait erklärt werden.

B. Falls eine Forfait-Strafe an ein einzelnes Team während der Verlängerung ausgesprochen wird, so muss der:die Haupt-Referee zuerst dem:der Speaking Captain dieses Teams die Möglichkeit geben, das Spiel aufzugeben, bevor er:sie die Strafe vollzieht. Falls der:die Speaking Captain aufgibt, so wird der Forfait nicht vollzogen (siehe Regel 3.5.4 In der Verlängerung aufgeben).

9.1.8 Standard-Kontakt-Strafen

Wenn eine Strafe für ein Foul als Standard-Kontakt-Strafe aufgeführt wird, dann soll die folgende Liste von Regeln auf das Foul angewendet werden:

A. Die standardmäßige Strafe für das Foul ist eine gelbe Karte.

B. Geringfügige Fouls, die das generelle Spiel nicht beeinflusst haben und gegebenenfalls sofort berichtigt wurden, dürfen eine Back-to-Hoops-Strafe anstatt einer gelben Karte erhalten.

C. Gewalttätige oder unerhörte Fouls müssen mit einer roten Karte statt einer gelben bestraft werden.

9.1.9 Strafkarten für den:die Speaking Captain

Wenn eine Strafe für ein Foul als Strafkarte für den:die Speaking Captain gelistet wird, dann wird die gelistete Strafkarte dem:der Speaking Captain gegeben anstatt der Person, welche das Foul begangen oder verursacht hat.

9.2. Allgemeine Foulverfahren

9.2.1 Verstöße verursacht durch Fouls der Gegner

- A. Jede:r Spieler:in, der:die als direktes Ergebnis der regelwidrigen Aktion einer Gegner:in gegen eine Regel verstößt, muss diesen Verstoß so schnell wie möglich korrigieren, um eine Strafe zu vermeiden.

9.2.2 Spielzüge nach einem Foul

Jegliche Goals, Beats oder Flag-Fänge durch eine:n Spieler:in während oder direkt nach einem Foul zählen nicht.

- A. Falls entweder Vorteil oder eine verzögerte Strafe ausgerufen wird, darf der:die foulende Spieler:in Gegner:innen während der Verzögerung wie normal off-stick setzen, solange wie diese Versuche nicht während oder direkt nach dem Foul gemacht wurden.

9.2.3 Bank Fouls

In bestimmten limitierten Fällen, wenn Auswechselspieler:innen oder Team-Staff ein Foul begehen, kann die Strafe dem:der Speaking Captain als Speaking Captain Strafe gegeben werden.

- A. Falls ein:e einzelne:r identifizierbare Auswechselspieler:in oder Team-Staff ein Foul begeht, bekommt nur diese Person die Strafe.
- B. Falls ein:e einzelne:r Auswechselspieler:in oder Team-Staff ein Foul begeht, aber diese Person nicht identifiziert werden kann, geht die Strafe stattdessen an den:die Speaking Captain.
- C. Falls mehrere Auswechselspieler:innen oder Team-Staff zusammen den selben oder direkt zusammengehörende Verstöße begehen, bekommt nur der:die Speaking Captain eine Strafkarte für das begangene Foul, falls anwendbar.
 - i. Der:Die Speaking Captain darf nur eine einzelne Strafkarte für das Vergehen bekommen.
 - ii. Falls die Strafe oder der Verstoß eine direkte rote Karte oder ein Spilausschluss ist, müssen alle Auswechselspieler:innen und Team-Staff, die als diejenigen identifiziert

wurden, die die rote Karte oder den Ausschluss-Verstoß selbst begangen haben, vom Spiel ausgeschlossen werden.

- D.** Falls mehrere nicht zusammenhängende Strafen von Auswechselspieler:innen oder Team-Staff begangen werden, müssen diese als unabhängige Vorfälle behandelt werden, um diese Regel anzuwenden.
 - i. Falls dies in einem einzigen Spielstopp zu mehreren Strafkarten, inklusive mehrerer roter Karten, an den:die Speaking Captain führen würde, dann muss der:die Speaking Captain oder dessen:deren Vertreter:in nur die schlimmste der Karten absitzen. Ein:e separate:r Spieler:in muss vom Feld genommen werden um die Strafzeit für jede der verbleibenden Karten abzusitzen.
 - a. Den vom Spielfeld genommenen Spielern:Spielerinnnen werden die Karten nicht zugeschrieben.
 - b. Wenn der:die Speaking Captain auf diese Weise zwei gelbe Karten bekommt, muss er:sie trotzdem vom Spiel ausgeschlossen werden.

9.3. Zeitpunkt des Fouls

9.3.1 Zeitgleiche Strafen

Falls ein:e Spieler:in mehrere Fouls begeht, muss diese:r die angemessene Strafe für jeden Verstoß bekommen, außer:

- A.** Falls ein:e Spieler:in gleichzeitig mehrere Strafkarten-Fouls begeht, gibt der:die Referee nur die einzige schlimmste Strafe der Fouls.
- B.** Falls ein:e Spieler:in mehrere zusammenhängende Kartenfouls in kurzer Folge hintereinander begeht, bestraft der:die Referee nur das schlimmste dieser Fouls.

9.3.2 Fouls vor einem Goal

- A.** Falls das gefoulte Team ein gültiges Goal schießt zwischen dem Zeitpunkt des Fouls und dem Geben der Strafe für dieses, resultiert diese Strafe nicht in einem Turnover des Volleyballs.

9.3.3 Fouls nach einem Goal

- A.** Falls ein:e Spieler:in im zuvor verteidigenden Team eine Strafe für ein Foul bekommt während der Volleyball dead ist:
 - i. Falls das Foul als ein Teil des Spiels begangen wurde, um gegen ein Goal zu verteidigen, endet die Strafe nicht in einem Volleyball Turnover.
 - ii. Falls das Foul nicht als ein Teil des Spiel begangen wurde, um gegen ein Goal zu verteidigen, wird die Strafe im ganzen bewertet inklusive vorgeschriebene Turnover.

- iii. Das Goal hebt keine Strafzeit für das Foul auf.

9.3.4 Fouls vor dem Spiel

Falls ein:e Spieler:in eine Strafkarte erhält, bevor das Spiel beginnt:

- A. Das foulende Team beginnt mit dem:der foulenden Spieler:in (oder einem Ersatz des:der Spielers:Spieler:in im Falle einer roten Karte) auf der Strafbank und einem:einer Spieler:in weniger auf den Startlinien.
- B. Die Strafzeit des:der Spieler:in beginnt offiziell mit dem Anpfiff des Spiels.

9.3.5 Seeker-Strafen während der Seekersperre

Falls ein:e Seeker eine Strafkarte während der Seekersperre bekommt:

- A. Der:Die foulende Seeker wird auf die Strafbank geschickt.
- B. Die Strafzeit des:der Seeker beginnt offiziell am Ende der Seekersperre.
- C. Goals können den:die Seeker nicht herauslassen, bevor deren Strafzeit beginnt.

9.3.6 Fouls nach Spielende

Falls einem:einer Spieler:in ein Foul zugeordnet wird, nachdem das Spiel endete, dann muss die Strafe normal auf der Spielstandkarte für das Spiel notiert werden.

9.4. Die Strafbank

9.4.1 Dauer der Strafe

- A. Strafkarten resultieren in ein- oder zweiminütigen Strafen für die bestrafte Person.
 - i. Wenn alle Strafen eines:einer Spielers:Spieler:in ausgelaufen sind, wird diese:r aus der Strafbank entlassen.
 - ii. Wenn ein:e Spieler:in Zeit für mehrere Strafen absitzt, werden diese nacheinander abgesessen in der Reihenfolge in der sie erteilt wurden.
 - iii. Eine zweiminütige Strafe läuft ab, wenn ein:e Spieler:in zwei Minuten Spielzeit auf der Strafbank verbracht hat.

- iv. Eine einminütige Strafe läuft ab, wenn ein:e Spieler:in eine Minute Spielzeit auf der Strafbank verbracht hat oder wenn das gegnerische Team auf irgendeine Weise Punkte erzielt.
 - a. Ein einzelnes Tor führt dazu, dass eine einzige einminütige Strafe des:der Spielers:Spieler:in mit am wenigsten verbleibenden einminütigen Strafen ausläuft.
 - b. Falls zwei Spieler:innen die gleiche Anzahl an einminütigen Strafen haben, die noch nicht abgelaufen sind, läuft die Strafe mit am wenigsten verbliebener Zeit ab.
 - c. Falls zwei Spieler:innen die gleiche Anzahl an nicht abgesessenen Strafen haben und die gleiche verbleibende Strafzeit, muss der:die Haupt-Referee nach seinem:ihrer Gutdünken entscheiden, welche Strafe ausläuft.
- v. Falls das gefoulte Team ein Goal erzielt zwischen dem Foul, das zu einer einminütigen Strafe führt und der Zeit, in der das Spiel gestoppt wird, und keine andere Strafe durch dieses Goal ausläuft, läuft die einminütige Strafe sofort aus.
 - a. Falls es mehrere einminütige Strafen gibt, läuft nur eine auf diese Weise aus.
 - b. Falls die einzige einminütige Strafe des:der foulenden Spieler:in durch das Goal aufgehoben wurde, ist er:sie nicht mehr auf dem Stick bei Wiederaufnahme des Spiels, begibt sich aber nicht auf die Strafbank.
- vi. Falls ein:e Spieler:in aus irgendeinem Grund die Strafbank zu früh verlässt, zählt die Zeit außerhalb der Strafbank nicht in die Strafzeit.
 - a. Falls ein Goal dazu führt, dass die Strafzeit des:der Spielers:Spieler:in ausläuft, während diese missbräuchlich außerhalb der Strafbank ist, läuft die Strafzeit nicht ab, bis der:die Spieler:in zur Strafbank zurückkehrt.
- B.** Eine rote Karte resultiert in einer zweiminütigen Strafe, die von dem Ersatz des:der bestraften Spielers:Spieler:in abgesessen werden muss.
- C.** Blaue und gelbe Karten resultieren in einminütigen Strafen für den:die foulende Spieler:in.
- D.** Falls ein:e Spieler:in, die Zeit für ihr eigenes Foul in der Strafbank verbringt, eine blaue oder gelbe Karte bekommt, muss diese noch eine zusätzliche einminütige Strafe absitzen.
- E.** Falls ein:e Spieler:in, die Zeit auf der Strafbank für eine:n Mitspieler:in absitzt, eine Strafkarte bekommt:
 - i. Ein:e andere:r Auswechselspieler:in muss die restliche Zeit der eigentlichen Strafe absitzen.
 - ii. Die Strafe des:der verstoßenden Spielers:Spieler:in soll als ein Foul durch eine:n Auswechselspieler:in behandelt werden (siehe Regel 9.2.3 Bank Fouls).

9.4.2 Sich zur Strafbank begeben

Das Spiel wird gestoppt, während der:die bestrafte Spieler:in, Team-Staff oder geeignete Auswechselspieler:in auf die Strafbank geschickt wird.

- A.** Irgendein Auswechseln oder Positionswechsel nach dem Foul und vor dem Erhalten der Strafkarte durch den:die foulende:n Spieler:in muss rückgängig gemacht werden und der:die

foulende Spieler:in muss eine Strafzeit in der Position absitzen, in der er:sie das ursprüngliche Foul begangen hat.

- i. Falls das Foul ein regelwidriges Auswechseln ist, so erhält der:die eingewechselte Spieler:in die Strafkarte und Zeit.
 - B.** Falls der:die Keeper auf die Strafbank geschickt wird, muss diese:r sein:ihr Stirnband mit einem:einer anderen Chaser aus ihrem Team tauschen, bevor er:sie auf die Strafbank geht.
 - i. Der:Die Keeper darf nicht mit einem:einer Spieler:in wechseln, der:die Zeit auf der Strafbank absitzt.
 - ii. Falls schon alle Chaser aus einem Team Zeit auf der Strafbank absitzen, so muss der:die Keeper stattdessen das Stirnband mit einem:einer Seeker oder einem:einer Beater aus dem Team wechseln.
 - C.** Falls der:die Speaking Captain eine Strafkarte als Speaking Captain bekommt während er:sie spielt, darf er:sie seine:ihre Position mit einem:einer anderen nicht-Keeper in ihrem Team tauschen, der:die sich im Spiel befindet, bevor er:sie auf die Strafbank kommt.
 - i. Falls der:die Speaking Captain sich als Keeper im Spiel befand, muss er:sie das Stirnband mit einem:einer anderen Spieler:in tauschen.
 - ii. Der:Die Keeper darf nicht mit einem:einer Spieler:in wechseln, die ihre Zeit auf der Strafbank absitzt.
 - iii. Falls der:die Speaking Captain schon Zeit auf der Strafbank verbringt für ihr eigenes Foul, wenn er:sie die Strafkarte als Speaking Captain bekommt, darf er:sie die Position nicht mit einem:einer anderen Spieler:in tauschen.
 - D.** Die Person, die auf die Strafbank muss, muss sich ohne Verzögerung sofort zu der Strafbank begeben und dort bleiben, bis die Strafe ausläuft.
 - i. Falls ein:e Spieler:in eine blaue oder gelbe Karte bekommt, aber von dem:der Haupt-Referee oder dem:der gefoulten Spieler:in selber als zu verletzt erachtet wird, um die Strafe abzusitzen, so muss der:die Speaking Captain einen geeigneten Ersatz für die Strafe auswählen.
 - a. Falls ein:e bestrafte:r Spieler:in auf der Strafbank aufgrund einer Verletzung ersetzt wird, so darf diese:r Spieler:in nicht am Spiel wieder teilnehmen, bis der:die Ersatzspieler:in von der Strafbank freigelassen wird.
 - E.** Strafzeit beginnt sobald der:die Haupt-Referee das Spiel wieder aufnimmt.
 - F.** Falls die Strafzeit eines:einer Spieler:in durch ein Goal aufgehoben wird, bevor er:sie die Strafkarte gezeigt bekommt, so muss sich der:die Spieler:in nicht auf die Strafbank begeben und ist bei Wiederaufnahme des Spiels nicht auf dem Stick.
- **Strafe: Gelbe Karte** — failing to immediately proceed to the penalty box after being carded – Sich nach Karte nicht sofort in die Strafbank begeben

9.4.3 Berücksichtigung der Strafbank

- A.** Ein:e Spieler:in auf der Strafbank zählt als im Spiel.
 - B.** Falls ein:e Spieler:in, die Strafzeit für eine:n andere:n Spieler:in absitzt, so wird für die Dauer der Strafe der:die Bestrafte als im Spiel betrachtet und nicht der:die Spieler:in, die die Zeit absitzt, zwecks der Gender-Maximal-Regel und Positionen.
 - i. Das gilt nicht in Fällen, in denen ein:e Spieler:in die Strafe für Team-Staff absitzt.
 - C.** Spieler:innen auf der Strafbank unterliegen den gleichen Einschränkungen und Strafen in Bezug auf das Interagieren mit dem Spiel wie Auswechselspieler:innen.
 - i. Falls ein:e Spieler:in die Strafbank verlässt, weil er:sie verständlicherweise aber fälschlich denkt, dass seine:ihre Strafzeit abgelaufen sei und er:sie nicht mit dem Spiel interagiert bevor er:sie zur Strafbank zurückkehrt, dann darf er:sie nicht bestraft werden.
 - a. Die Strafzeit läuft nicht, während er:sie außerhalb der Strafbank ist (siehe 9.4.1.A.vi.).
 - D.** Spieler:innen, die ihre Zeit auf der Strafbank absitzen, dürfen nicht on-stick sein.
 - E.** Falls ein:e Spieler:in regelwidrig während dem Absitzen der Zeit auf der Strafbank auswechselt, so muss das Auswechseln rückgängig gemacht werden und eine Strafe für das regelwidrige Auswechseln auf der Strafbank anstelle einer regulären Strafe für regelwidriges Auswechseln vergeben werden.
- **Strafe: Gelbe Karte an den:die Speaking Captain** — illegal substitution in the penalty box – Regelwidrige Auswechslungen in der Strafbank

9.4.4 Strafzeit messen

- A.** Die Strafzeit beginnt, wenn der:die Referee pfeift, um das Spiel wieder aufzunehmen.
- B.** Sobald die Strafzeit eines:einer Spielers:Spielerin ausläuft, muss der:die Scorekeeper diese:n aus der Strafbank entlassen.
 - i. Wenn ein:e Spieler:in aus der Strafbank entlassen wird, ist diese:r off-Stick und muss dem Back-to-Hoops-Verfahren folgen, um wieder ins Spiel zu kommen.
 - ii. Jede:r Spieler:in mit Strafzeit auf der Strafbank darf auf das Feld zurückkehren, sobald die Strafzeit ausläuft.

9.4.5 Strafen für Auswechselspieler:innen und Team-Staff

Falls ein:e Auswechselspieler:in oder Team-Staff eine Strafkarte bekommt, muss deren Team mit einem:einer Spieler:in weniger spielen.

- A.** Der:Die Speaking Captain muss eine:n Spieler:in im Spiel auswählen, der:die nicht schon Strafzeit absitzt.
 - i. Falls mehr als ein:e Auswechselspieler:in oder Team-Staff auf die Strafbank geschickt wird, muss je ein:e separate:r Spieler:in im Spiel ausgewählt werden.
 - ii. Der:Die ausgewählte Spieler:in darf nicht Keeper sein, außer wenn es keine:n andere:n Spieler:in gibt, dessen:deren Auswahl nicht in einem Verstoß gegen die Gender-Maximal-Regel resultieren würde.
- B.** Falls der:die Auswechselspieler:in, welche die Karte bekommt, nicht vom Spiel ausgeschlossen wird, wechselt er:sie für den:die ausgewählte:n Spieler:in ein.
 - i. Der:Die foulende Auswechselspieler:in geht auf die Strafbank.
 - ii. Der:Die ausgewählte Spieler:in geht zurück auf die Bank und ist berechtigt durch das normale Verfahren für die Auswechslung wieder in das Spiel einwechseln.
- C.** Falls der:die Auswechselspieler:in, welche die Karte bekommt, vom Spiel ausgeschlossen wird, so muss der:die ausgewählte Spieler:in auf die Strafbank, um dort die Strafzeit abzusitzen.
- D.** Falls Team-Staff eine Strafkarte bekommt, wird der:die ausgewählte Spieler:in zur Strafbank geschickt und bekommt die Strafzeit.
 - i. Falls Team-Staff nicht vom Spiel ausgeschlossen wurde, muss diese:r die ausgewählte Spieler:in auf die Strafbank begleiten.
 - a. Sobald die Strafzeit des:der Team-Staff abläuft, ist der:die Spieler:in entlassen und der:die Team-Staff kehrt auf die Ersatzbank zurück.

9.4.6 Alle Spieler:innen auf der Strafbank

Wenn alle Spieler:innen eines Teams gleichzeitig Zeit auf der Strafbank absitzen, muss dieses Team Forfait geben.

- A.** Falls beide Teams diese Situation durch den selben Vorfall oder im selben Spiel erreichen, muss ein Doppelforfait ausgerufen werden.

● **Strafe: Forfait** — having all players in play serving penalty time – Alle Spieler:innen im Spiel warten Strafzeit ab

9.5. Entscheiden über Strafen

9.5.1 Vorteil Entscheiden

Falls der:die Haupt-Referee bestimmt, dass ein Spielstopp aufgrund eines Fouls einen Vorteil im Volleyballspiel für das foulende Team geben würde, darf diese:r den Stopp durch die Entscheidung von Vorteil verschieben.

A. Falls ein Vorteil entschieden wird, erfolgt folgendes Verfahren:

- i. Der:Die Referee hebt eine Hand gerade in die Luft.
- ii. Der:Die Referee darf den:die foulende Spieler:in zu Beginn des Vorteils Back-to-Hoops schicken, wenn die Situation dies zulässt.
- iii. Das Spiel läuft weiter, bis das foulende Team nicht länger vom Spielstopp profitieren würde einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die folgenden Situationen:
 - a. Das foulende Team erhält Besitz des Volleyballs.
 - b. Das foulende Team erzielt ein Goal.
 - c. Das gefoulte Team bewegt sich nicht aktiv um Punkte zu erzielen.
 - d. Das gefoulte Team begeht ein separates Foul.
 - e. Es gibt einen Flag-Fang für eines der Teams.

9.5.2 Entscheiden über verzögerte Strafen

Alle Strafen mit blauen, gelben und roten Karten sowie Dritter-Dodgeball-Beeinflussungs-Strafen, die von Offiziellen außer dem:der Haupt-Referee entschieden werden, gelten als verzögerte Strafen.

- A.** Falls ein:e Offizielle:r außer dem:der Haupt-Referee sieht, dass ein:e Spieler:in oder Team-Staff ein Foul begeht, hebt diese:r die Hand und das Spiel läuft weiter mit verzögerter Strafe.
- B.** Der:Die Offizielle darf den:die foulende:n Spieler:in während der Verzögerung Back-to-Hoops schicken, falls durch die Situation gerechtfertigt.
- C.** Der:Die Offizielle signalisiert dem:der Haupt-Referee visuell und verbal, dass ein Foul eingetreten ist und welches Team dieses begangen hat.
 - i. Falls der:die Haupt-Referee bestimmt, dass es angemessen ist das Spiel sofort zu stoppen, darf er:sie dies tun.
 - ii. Der:Die Haupt-Referee darf das Spiel wie in einer Vorteilssituation weiterlaufen lassen bis der Vorteil vorbei ist, außer wenn das Foul andauert oder eskaliert.
 - a. Falls der:die Haupt-Referee das Spiel wie in einer Vorteilssituation weiterlaufen lässt, muss diese:r auch seinen:ihren eigenen Arm heben.
- D.** Nachdem über alle Strafen entschieden wurde, wird das Spiel wiederaufgenommen.

9.6. Alternative Wiederaufnahme nach Strafe

9.6.1 Alternative Positionierung nach Wiederaufnahme

Nachdem eine Strafkarte oder Dritter-Dodgeball-Beeinflussungs-Strafe vergeben wurde, muss der:die Chaser mit Volleyballbesitz bei der Wiederaufnahme die Wahl haben, wo er:sie sich positionieren möchte, wenn das Spiel fortgesetzt wird.

- A.** Die Optionen, die für diese:n Spieler:in zur Verfügung stehen, sind dadurch bestimmt, wo er:sie nach dem Standard-Verfahren das Spiel fortsetzen würde wenn diese Regel nicht angewendet wird, und zwar wie folgt:
 - i. Diese:r Spieler:in kann wählen, das Spiel dort fortsetzen, wo das Standard-Verfahren ihn:sie fortsetzen lassen würde, unabhängig von seinem:ihrer Standort auf dem Feld.
 - ii. Falls er:sie das Spiel außerhalb der gegnerischen Keeper-Zone fortsetzen würde, darf er:sie sich stattdessen an irgendeinen Ort auf der nächsten Reset-Linie in Richtung der eigenen Hoops zurückbewegen.
 - iii. Falls er:sie das Spiel in der gegnerischen Keeper-Zone fortsetzen würde, darf er:sie sich stattdessen an irgendeinen Ort auf der gegnerischen Endlinie bewegen. Er:Sie bringt den Volleyball von diesem Punkt aus hinein, wenn das Spiel fortgesetzt wird.
- B.** Der:Die Chaser muss seine:ihre Entscheidung treffen und, falls anwendbar, sofort zum gewählten Ort gehen.
 - i. Falls der:die Chaser seine:ihre Entscheidung verzögert, muss der:die Referee ihn:sie anweisen das Spiel dort fortzuführen, wo das Standard-Verfahren ihn:sie das Spiel fortführen lassen würde.
- C.** Falls einer der folgenden Punkte zutrifft, darf der:die Chaser diese Wahl nicht treffen:
 - i. Während der Verzögerung zwischen dem Foul und des Spielstopps wurde ein gültiges Goal erzielt.
 - ii. Der:Die Chaser ist in der eigenen Keeper-Zone.
 - iii. Alle Strafkarten und Dritter-Dodgeball-Beeinflussungs-Strafen, die während des Spielstopps vergeben wurden, wurden an das Team des:der Chaser vergeben.



10. Spieloffizielle

Bild © Ajantha Abey Photography

10. SPIELOFFIZIELLE

10.1. Die Offiziellen

10.1.1 Der:Die Haupt-Referee

- A. Die Event-Offiziellen müssen eine:n Haupt-Referee für jedes Spiel ernennen.
- B. Der:Die Haupt-Referee hat die Befugnis die Regeln durchzusetzen und Disziplinarmaßnahmen vorzunehmen ab dem Moment, ab dem er:sie das Spielgelände betritt, bis er:sie das Spielgelände nach dem letzten Pfiff verlässt.
- C. Der:Die Haupt-Referee darf das Spiel zu jeder Zeit stoppen, um Regeln durchzusetzen, oder um anderweitig ein sicheres und faires Spiel zu ermöglichen.
- D. Der:Die Haupt-Referee ist der:die einzige Offizielle, der:die direkt Strafkarten austeilen darf.
 - i. Andere Offizielle dürfen dem:der Haupt-Referee empfehlen Strafkarten auszuteilen.
- E. Der:Die Haupt-Referee darf jede:n Offizielle:n durch einem angemessenem Ersatz austauschen, falls der:die Offizielle verletzt ist oder nach der Auffassung des:der Haupt-Referee weggeschickt werden muss.
- F. Alle anderen Offiziellen müssen der Entscheidungsbefugnis des:der Haupt-Referee den Vortritt lassen.

10.1.2 Offizielle ernennen

- A. Der:Die Haupt-Referee oder die Event-Leitung müssen mindestens zwei Assistenz-Referees, eine:n Flag-Referee, eine:n Scorekeeper und eine:n Flag-Läufer:in ernennen.
- B. Der:Die Haupt-Referee oder die Event-Leitung dürfen zusätzlich bis zu zwei weitere Assistenz-Referees, eine:n Timekeeper und zwei Goal Judges pro Spiel ernennen.
 - i. Falls kein:e separate:r Timekeeper eingesetzt wird, übernimmt der:die Scorekeeper die Aufgaben des:der Timekeeper.
 - ii. Falls keine Goal Judges ernannt werden, übernimmt der:die Haupt-Referee die Aufgaben der Goal Judges.

10.1.3 Assistenz-Referees

- A. Die Hauptaufgaben der Assistenz-Referees, gemäß dem Ermessen des:der Haupt-Referee, sind:
 - i. Entscheiden ob Spieler:innen off-stick sind.
 - ii. Spielzüge abseits des Volleyballs beobachten.
 - iii. Auf Bälle und Spieler:innen achten, die ins Aus gehen.

10.1.4 Flag-Referee

- A.** Die Hauptaufgaben des:der Flag-Referee, gemäß dem Ermessen des:der Haupt-Referee, sind:
 - i. Auf Fehlstarts bei Spielbeginn achten.
 - ii. Spielzüge rund um den:die Flagläufer:in beobachten, einschließlich Beats, Spieler:innen die off-stick sind und ein allfälliger Fang der Flag.
 - iii. Entscheiden, ob der:die Flagläufer:in down ist und die drei Sekunden Vorsprung abzählen.
 - iv. Durchsetzen der Flag-Handicaps.
 - v. Den:Die Flagläufer:in informieren, wenn der:die Flag-Referee denkt, dass ein:e Seeker den:die Flagläufer:in verteidigt und diese:r dies womöglich nicht bemerkt hat.
- B.** Der:Die Flag-Referee darf während dem Spiel keine zusätzlichen Ratschläge oder Warnungen an den:die Flagläufer:in geben, um ihm:ihr zu helfen nicht gefangen zu werden, einschließlich aber nicht limitiert auf Standorte, Auswechslungen, und Taktiken der Seeker.
- C.** Der:Die Flag-Referee darf das Spiel nur in folgenden Situationen stoppen:
 - i. Er:Sie glaubt, dass ein Flag-Fang erfolgreich sein könnte.
 - ii. Der:Die Flagläufer:in ist verletzt oder muss ersetzt werden.
 - iii. Der Flagball oder die Flaghosen sind beschädigt und müssen ersetzt werden.
 - iv. Er:Sie glaubt, beim Spielbeginn habe ein Fehlstart stattgefunden.
- D.** Während der Seekersperre und in der Verlängerung darf der:die Haupt-Referee den:die Flag-Referee dazu anweisen zusätzlich die Hauptaufgaben eines:einer Assistenz-Referee zu übernehmen.

10.1.5 Goal Judges

- A.** Die Hauptaufgaben der Goal Judges, nach dem Ermessen des:der Haupt-Referee, sind:
 - i. Schüsse beobachten, die in Richtung der Hoops gemacht werden.
 - ii. Entscheiden, ob der Volleyball bei ihrer Endlinie im Aus ist.

10.1.6 Scorekeeper

- A.** Die Hauptaufgaben des:der Scorekeeper sind:
 - i. Den Spielstand des Spiels notieren.
 - ii. Die Anzeigetafel des Spiels aktuell halten.
 - iii. Bei allen Strafkarten die Nummer des:der Spieler:in und den Grund notieren.
 - iv. Den Spielstand in regelmäßigen Abständen und auf Anfrage verkünden.
 - v. Während der Verlängerung die Zielpunktzahl ähnlich wie den Spielstand verkünden und anzeigen.

10.1.7 Timekeeper

A. Die Hauptaufgaben des:der Timekeeper sind:

- i. Die Spielzeit überwachen.
- ii. Strafzeiten überwachen und Spieler:innen von der Strafbank entlassen, sobald ihre Strafzeit abgelaufen ist.
- iii. Die 19-Minuten-Marke der Spielzeit deutlich ansagen (siehe Regel 3.3.4 Timeouts).
- iv. Die Seeker und den:die Flag-Läufer:in zur richtigen Zeit auf das Feld entlassen.
- v. Auf Seeker-Fehlstarts achten.

B. Die Spielzeit muss nicht zwingend so angezeigt werden, dass sie für Spieler:innen auf dem Feld sichtbar ist. Wird die Spielzeit jedoch angezeigt, muss sie:

- i. Direkt und ausschliesslich durch den:die Timekeeper gesteuert werden.
 - a. Falls es mehrere Anzeigen auf dem Feld gibt, müssen die Anzeigen durch eine einzige Steuerung gesteuert werden, sodass alle Anzeigen übereinstimmen.
- ii. Deutlich und gut sichtbar für beide Teams sein.
- iii. Die offizielle Uhr sein.
 - a. Eine angezeigte Spielzeit darf nie inoffiziell sein.
 - b. Falls eine angezeigte Spielzeit eine Störung hat oder anderweitig nicht mehr die offizielle Uhr darstellt, muss sie ausgeschaltet werden bis sie wieder richtig funktioniert und wieder zur offiziellen Uhr wird.

10.1.8 Flagläufer:in

A. Der:Die Flagläufer:in ist ein:e Offizielle:r und darf andere Offizielle bei Entscheidungen beraten.

B. Der:Die Flagläufer:in darf direkte Entscheidungen nur über folgendes fällen:

- i. Beats und Spieler:innen die off-stick sind um den:die Flagläufer:in.
- ii. Regelwidriger Kontakt, der gegen den:die Flagläufer:in begangen wurde.
- iii. Wenn seine:ihre Kleidung verschoben ist und angepasst werden muss, darf der:die Flagläufer:in selber darüber entscheiden als down zu gelten.

C. Falls der:die Flagläufer:in und ein:e andere:r Offizielle:r sich nicht einig sind, muss der:die Flagläufer:in der Entscheidung des:der anderen Offiziellen folgen, während das Spiel live ist.

10.2. Entscheidungen durch Offizielle

10.2.1 Ermessenspielraum des:der Referee

In Fällen in denen Absicht oder Härte einer Handlung für eine Entscheidung relevant sind, behält der:die Referee volle Ermessensfreiheit über die Beurteilung der Absicht oder Härte.

10.2.2 Entscheidungsbasis

Entscheidungen, die durch die Offiziellen gemacht werden, dürfen nur auf ihren eigenen Beobachtungen und denjenigen der anderen eingesetzten Offiziellen dieses Spiels basieren.

10.2.3 Anpassen von Entscheidungen während eines Spielstopps

Der:Die Haupt-Referee darf die Entscheidungen, die während eines Spielstopps gemacht wurden, frei ändern, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

- A. Sobald der:die Haupt-Referee mit drei Pfiffen das Ende des Spiels anzeigt, sind Entscheidungen über Goals und Flag-Fang dieses Spiels endgültig und dürfen nicht mehr angepasst werden.

10.2.4 Einen Goal-Entscheid anpassen

Der:Die Haupt-Referee darf jederzeit eine gültige oder ungültige Entscheidung über ein Goal anpassen, bevor das zuvor verteidigende Team im Besitz des Volleyballs außerhalb der Keeper-Zone ist, sowie eine darauf folgende signifikante Interaktion oder ein signifikanter Spielzug durch den:die Spieler:in im Besitz des Volleyballs erfolgt ist.

10.3. Spieler:innen und Offizielle

10.3.1 Interaktionen mit Offiziellen

- A. Spieler:innen und Team-Staff müssen den Entscheidungen und Anweisungen des:der Haupt-Referee und allen weiteren Offiziellen folgen.
 - B. Spieler:innen und Team-Staff dürfen Offiziellen keine Respektlosigkeit entgegenbringen, einschließlich anhaltender Hinterfragung der Entscheidungen der Offiziellen.
- **Strafe: Blaue oder Gelbe Karte** — disrespecting an official – Respektlosigkeit gegenüber Offiziellen
 - **Strafe: Gelbe Karte** — disregarding an official's directive – Missachtung einer Anweisung einer:eines Offiziellen

10.3.2 Benutzen von Referee-Rufen

Spieler:innen und Team-Staff dürfen keine verbalen oder visuellen Signale oder Rufe der Referees benutzen.

- **Strafe: Blaue Karte** — illegally using verbal or visual referee signals or commands - Regelwidrige Verwendung verbaler oder visueller Referee-Signale oder Rufe.



A. Definitionen

Bild © Honeybadger Quidditch Pictures

ANHANG A. DEFINITIONEN

Absichtlich — Eine Aktion, die mit einem spezifischem Ziel im Kopf durchgeführt wird.

Achse durch Wirbelsäule — Die Gerade, die das obere und untere Ende der Wirbelsäule verlängert

Ärmel — Ein Kleidungsstück, oder ein Teil eines solchen, welches einen ausgedehnten Anteil des Oberarms des:der Spielenden umhüllt und sich auch über den Oberarm hinaus erstrecken kann. Armreife, Armbänder, Kopfbänder und ähnliche Gegenstände sind keine Ärmel.

Auswechselbereich — Ein ausgewiesener Bereich für jedes Team, der außerhalb der Spielfeldbegrenzung liegt und in dem alle Auswechslungen dieses Teams stattfinden müssen (siehe Regel 2.1.7 Auswechselbereich).

Auswechselspieler:in — Ein:e Spieler:in, der:die derzeit nicht im Spiel ist.

Ballbesitz — Komplette und alleinige Kontrolle über einen Ball. Ein:e Spieler:in, der:die absichtlich einen Ball kickt, hat den Ballbesitz über diesen Ball, solange er:sie die einzige Person mit Kontakt zum Ball ist. Ein:e Spieler:in, der:die einen Ball, welcher am Boden liegt, wegschlägt, hat Besitz über diesen Ball, während er:sie die einzige Person mit Kontakt zum Ball ist (siehe Regel 7.1.1 Benutzung eines Balles)

Beater — Zwei Spieler:innen pro Team, welche die Dodgebälle werfen, kicken, oder in irgendeiner Weise antreiben um den Spielfluss durch Beats auf andere Spieler:innen zu stören.

Bedrohung — Verbal oder nicht-verbal die Absicht zeigen Leid außerhalb des regelkonformen Spiels zu verursachen.

Beiläufig — Durch Zufall oder ohne Absicht oder Berechnung.

Ein Bein stellen — Jeder Versuch, eine:n Spieler:in durch Kontakt unter den Knien umzuwerfen. Ein Bein stellen ist immer ein regelwidriger physischer Kontakt.

Chaser — Vier Spieler:innen pro Team, welche versuchen den Volleyball durch die gegnerischen Hoops zu befördern und das gegnerische Team daran hindern ebendies zu tun.

Dead Dodgeball — Ein Dodgeball, der niemanden off-stick setzen kann, da er nicht live ist (siehe Regel 5.2.2 Live Dodgeball).

Dead Volleyball — Ein Volleyball während der Zeit zwischen dem Erzielen eines gültigen Goals und der Wiederaufnahme des Volleyballspiels. Mit einem dead Volleyball kann kein Goal erzielt werden (siehe Regel 4.2.1 Dead Volleyball).

Dodgeball — Einer von drei aufgeblasenen Gummibällen, die nur von den Beatern benutzt werden dürfen, um temporär Gegner:innen off-stick zu setzen (siehe Regel 2.3.2 Dodgebälle).

Dodgeball-Immunität — Ein:e Spieler:in mit Dodgeball-Immunität wird von live Dodgebällen nicht off-stick gesetzt. Ein:e geschützte:r Keeper ist immun gegen Beats in der eigenen Keeper-Zone. Ein:e Beater auf dem Weg zum Dritten Dodgeball erhält Dodgeball-Immunität durch das Heben der Faust über die Schulter (siehe Regel 5.5.2 Dodgeball-Immunität erklären).

Der Dritte Dodgeball — Der einzig freie Dodgeball, wenn ein Team Ballbesitz über die anderen Beiden hat. Der Dodgeball kann der Dritte Dodgeball bleiben, falls das Team in Ballbesitz einen Dodgeball unter bestimmten Bedingungen verliert (siehe Regel 5.5.1 Der Dritte Dodgeball).

Ehemals angreifendes Team — Das Team, welches gerade ein Tor erzielt hat.

Ehemals verteidigendes Team — Das Team, gegen das gerade ein Tor erzielt wurde.

Eigene Hälfte — Die Hälfte des Spielfelds oder des Spielgeländes, die die Hoops beinhaltet, welche ein Team verteidigen soll.

Eigene Hoops — Die Hoops, die ein Team verteidigen soll.

Eigene Keeper-Zone — Die Keeper-Zone, welche die Hoops beinhaltet, welche ein Team verteidigen soll.

Flag — Die Flag ist ein Ball innerhalb einer Stoffhülle. Die Seeker versuchen die Flag zu fangen um 30 Punkte zu erzielen (siehe Regel 2.3.3 Die Flag).

Flag-Hülle — Die Stoffhülle, die den Flag-Ball enthält und an der Rückseite der Shorts des:der Flagläufer:in befestigt werden muss.

Flagläufer:in — Ein:e Spieloffizielle:r, der:die beauftragt ist die Flag davor zu beschützen gefangen zu werden (siehe Regel 2.3.3 Die Flag).

Freier Dodgeball — Ein Dodgeball, der nicht im Besitz eines:einer Beater der beiden Teams ist.

Gebeugt — Ein:e Spieler:in wird als gebeugt betrachtet, wenn die Achse durch die Wirbelsäule um mehr als 45 Grad von einer aufrechten Position abweicht.

Gegnerische Hälfte — Die Hälfte des Spielfelds oder des Spielgeländes, die die Hoops des anzugreifenden Teams beinhaltet.

Gegnerische Hoops — Die Hoops, die ein Team angreifen soll.

Gegnerische Keeper-Zone — Die Keeper-Zone, welche die Hoops des anzugreifenden Teams beinhaltet.

Gegnerischer Live Dodgeball — Ein live Dodgeball, der durch eine:n gegnerische:n Spieler:in kürzlich live gemacht wurde.

Gelöster Hoop — Als gelöst gilt ein Hoop, wenn er kaputt, verschoben, in irgendeiner Form umgeworfen oder unbespielbar ist.

Gemeinsame Kontrolle — Wenn zwei oder mehr Spieler:innen einen Griff an denselben Ball haben oder sich anderweitig die Kontrolle des Balles teilen, mit keinem:keiner Spieler:in mit Besitz über den Ball.

Gender-Maximal-Regel — Die Regel, welche die Anzahl der Spieler:innen im Spiel pro Team limitiert, welche sich als das gleiche Gender identifizieren (siehe Regel 1.2.3 Gender-Maximal-Regel).

Geringfügige Kraft — Die Kraft, welche ein Dodgeball hat, wenn er auf den Boden auftrifft, nachdem er aus einer Höhe von 2 m oder weniger fallen gelassen wurde.

Geschützte:r Keeper — Ein:e Keeper in der eigenen Keeper-Zone, außer in der in 7.2.2.B. beschriebenen Situation, ist ein:e geschützte:r Keeper.

Getroffene:r Beater — Ein:e getroffene:r Beater ist ein:e nicht-immune:r Beater, der:die von einem live Dodgeball getroffen wurde, welcher durch eine:n Gegner:in angetrieben wurde (siehe Regel 5.4.3 Getroffene:r Beater).

Gültiges Goal — Zehn Punkte werden für ein Team erzielt, wenn der Volleyball auf jegliche Art und Weise gänzlich durch die Hoops des gegnerischen Teams geht und als »gültig« bestätigt wird (siehe Regel 4.1.1 Gültiges Goal).

Hilflose:r Empfänger:in — Ein:e Empfänger:in, der:die dabei ist einen Ball zu fangen, welcher in der Luft ist. Der:die Empfänger:in muss dabei nicht den Boden verlassen, um als hilflose:r Empfänger:in zu gelten. Es ist regelwidrig eine:n hilflose:n Empfänger:in zu stoßen, stürmen, tackeln oder zu umschlingen (siehe Regel 6.1.7 Hilflose:r Empfänger:in).

Hoop — Ein Hoopring und die Stange, auf welcher er befestigt ist (siehe Regel 2.2.2 Hoop-Form). Die Hoopbasis ist kein Bestandteil des Hoops.

Hoop-Ring — Der Ring mit 81-86 Zentimeter Durchmesser durch welcher der Volleyball gehen muss um ein Goal zu erzielen (siehe Regel 2.2.2 Hoop-Form).

Keeper — Der:Diejenige Chaser in jedem Team, welche in der eigenen Keeper-Zone zusätzliche Privilegien besitzt.

Kicken — Mit einem Fuss oder den Füßen, oder mit irgendeinem Teil des Beins unterhalb des Knies, treten. Zum Zeitpunkt des Kicks wird der:die kickende Spieler:in als im Besitz des Balles angesehen, falls er:sie der:die einzige Spieler:in mit Kontakt zum Ball ist. Es ist regelwidrig eine:n Gegner:in zu kicken.

Kopf-Beat — Live Dodgebälle, die den ersten Kontakt mit dem Kopf oder Nacken eines:einer Gegners:Gegnerin machen, sind Kopf-Beats.

Live Dodgeball — Ein Dodgeball, welcher geworfen, gekickt oder anderweitig absichtlich durch eine:n Beater angetrieben wurde, außer er:sie bringt den Ball herein, ist off-stick oder getroffen. Ein live Dodgeball kann Gegner:innen off-stick setzen (siehe Regel 5.2.2 Live Dodgeball)

Live Spiel — Das Spiel ist live vom Pfiff bei Spielbeginn bis zum Abpfiff des Spiels, solange kein Spielstopp vorliegt.

Live Volleyball — Ein Volleyball, der nicht ein dead Volleyball ist, wenn das Spiel nicht gestoppt wurde.

Natürliche Bewegung — Eine kontinuierliche Bewegung eines:einer Spieler:in in einem Spielzug, die eine einzige natürliche Bewegung ist, welche der:die Spieler:in schon begonnen hat und die nicht mehr aufzuhalten ist (siehe Regel 5.6.1 Natürliche Bewegung).

Person am Boden — Eine Person, die mit einem Körperteil in Kontakt mit dem Boden ist, außer den Händen oder Füßen

Punktendes Team — Das Team, für das ein Flag-Fang gemacht wird oder ein Goal erzielt wird, unabhängig davon, welches Team das Ergebnis direkt verursacht hat.

- Punktfreier Volleyball** — Falls ein:e Spieler:in den Volleyball durch einen Wurf hereinbringt, oder den Volleyball berührt, während er:sie von einem live Dodgeball getroffen wird, und ihn loslässt oder durch natürliche Bewegung antreibt, wird der Volleyball ein punktfreier Volleyball. Ein punktfreier Volleyball kann kein Goal erzielen, auch wenn er vollständig durch einen Hoop geht (siehe Regel 5.6.3 Punktfreier Volleyball).
- Reißen** — Mit plötzlicher scharfer Kraft ziehen.
- Rücksichtslos** — Mit einer völligen Missachtung der Konsequenzen der eigenen Handlungen spielen.
- Scorekeeper-Tisch** — Die Stelle außerhalb des Spielgeländes, etwa entlang der Verlängerung der Mittellinie, wo der:die Scorekeeper und der:die Timekeeper stationiert sind.
- Seeker** — Der:Die Spieler:in in jedem Team, der:die versucht, den Flagball von der:dem Flagrunner zu entfernen, um 30 Punkte zu erzielen.
- Seekersperre** — Die Seekersperre ist während der ersten 20 Minuten der Spielzeit. Während dieser Zeit darf die Flag nicht gefangen werden.
- Speaking Captain** — Die ausgewählte Person des Teams, welche die einzige Person ist, welche im Gespräch mit Offiziellen für das Team sprechen darf (siehe Regel 1.1.1 Vorgeschriebene Speaking Captain).
- Spiel** — Ein einzelner Wettkampf zwischen zwei Teams mit dem Zweck ein gewinnendes Team zu bestimmen.
- Spieler:in** — Eine Person auf der Spieler:innenliste eines Teams, der:die zur Teilnahme am Spiel berechtigt ist.
- Spielfeldbegrenzung** — Das 33 auf 60 Meter große Areal, welches durch die Begrenzungslinien markiert ist, worauf das Spiel generell begrenzt ist (siehe Regel 2.1.1 Begrenzungslinien).
- Spielgelände** — Das 44 auf 66 Meter große Areal, welches das Spielfeld beinhaltet und umgibt. Zuschauer:innen dürfen das Spielgelände nicht betreten. Alles außerhalb des Spielgeländes ist der Zuschauer:innen-Bereich (siehe Regel 2.1.12 Das Spielgelände).
- Spielstopp** — Die Zeit innerhalb des Spiels zwischen einem Abpfiff durch eine:n Referee und dem Zeitpunkt, zu dem der:die Head-Referee das Spiel wieder aufnimmt oder das Spiel für beendet erklärt.
- Spielzeit** — Die offizielle Zeit eines Spiels, gemessen vom Pfiff bei Spielbeginn bis zum Ende des Spiels. Die Spielzeit wird bei Spielstopps pausiert.
- Stalled Volleyball** — Ein Volleyball, den der:die Haupt-Referee stalled erklärt, nachdem er 10 Sekunden lang halted blieb. Ein stalled Volleyball muss hereingebracht werden, sofern nicht auf Keeper Ball entschieden wurde (siehe Regel 7.4.2 Stalled Volleyball).
- Stoßen (Ball)** — Einen Ball antreiben indem man ihn mit einem anderen Ball schlägt, der zum Zeitpunkt des Schlages noch im eigenen Besitz ist.

Strafbank — Ein 5,5 mal 4 Meter großes Rechteck, angrenzend an die Mittellinie, das Spielfeld und die Begrenzung des Spielgeländes, wo die Spieler:innen für eine bestimmte Zeit bleiben müssen, nachdem sie ein Foul begangen haben. Jedes Team hat eine eigene Strafbank auf ihrer eigenen Hälfte des Feldes. Spieler:innen auf der Strafbank dürfen nicht mit dem Spiel interagieren, aber werden bezüglich der Gender-Maximal-Regel und Positionen als im Spiel betrachtet (siehe Regel 2.1.9 Strafbänke).

Strafzeit — Die Zeit, welche ein:e Spieler:in nach einem Foul auf der Strafbank verbringen muss. Strafzeit wird in Spielzeit gemessen und wird während Spielstopps auch angehalten.

Team in Ballbesitz — Im Kontext des Dritten Dodgeballs ist das Team in Ballbesitz das Team, das ursprünglich zwei Dodgebälle besaß, als der verbleibende freie Dodgeball der Dritte Dodgeball wurde.

Team-Staff — Ein nicht-spielendes Mitglied eines Teams (siehe Regel 1.1.2 Team-Staff).

Übermäßige Kraft — Benutzung übermäßiger Kraft beschreibt, dass ein:e Spieler:in die notwendige Kraft, um die begonnene Aktion durchzuführen, sehr weit überschreitet und daher die Gefahr besteht, ein:e Gegner:in zu verletzen.

Unerhört — Schockierend schlimm

Verlängerung — Der Teil des Spiels, welcher dann stattfindet nachdem die Flag gefangen wurde. Er findet nur statt, wenn nach dem Flag-Fang, das fangende Team nicht führt und dauert bis eines der Teams die Zielpunktzahl erreicht (siehe Regel 3.5 Beenden des Spiels und Verlängerung).

Volleyball — Der Ball, welcher Chaser benutzen, um Goals zu erzielen (siehe Regel 2.3.1 Der Volleyball).

Volleyballträger:in — Der:die Spieler:in in Besitz des Volleyballs.

Zuschauer:innen-Bereich — Der Bereich außerhalb des Spielgeländes.



B. Liste der Fouls nach Typ

ANHANG B. LISTE DER FOULS NACH TYP

B.1. Persönliche Fouls

B.1.1 Repeat-Procedure Verstöße

Bei den folgenden Verstößen muss der:die fehlbare Spieler:in das Verfahren ordnungsgemäß wiederholen, bevor er:sie wieder am Spiel teilnimmt:

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | 1.3.1 — substitution violation – Auswechselverstoß | 13 |
| 2 | 5.3.1 — violating the back-to-hoops procedure – Verstöße gegen das Back-to-Hoops-Verfahren | 60 |

B.1.2 Back-to-Hoops-Verstöße

Der:Die Referee muss jede:n Spieler:in, welche:r einen Back-to-Hoops-Verstoß begeht, zurück zu den Hoops dieses:dieser Spieler:in schicken. Der:die Spieler:in muss das komplette Back-to-Hoops-Verfahren durchführen, wie beschrieben in 5.3.1. Die folgenden sind Back-to-Hoops-Verstöße:

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | 2.5.3 — illegally failing to replace a lost headband – Regelwidriges Versäumnis ein verlorenes Stirnband zu ersetzen | 29 |
| 2 | 3.3.3 — second false restart – Zweiter Fehlstart bei Wiederaufnahme des Spiels . . . | 41 |
| 3 | 5.5.2 — minor invalid immunity claim – Geringfügige ungültige Immunitätserklärung . | 64 |
| 4 | 6.4.1 — minor illegal interposition interaction – Geringfügige regelwidrige positionsfremde Interaktion | 80 |
| 5 | 7.1.2 — minor failure to avoid a propelled volleyball – Geringfügiges Versäumnis einem angetriebenen Volleyball auszuweichen | 86 |
| 6 | 7.5.3 — intentionally or egregiously illegally going or remaining out of bounds – Absichtliches oder unerhört regelwidriges ins Aus Gehen oder im Aus Bleiben | 94 |
| 7 | 8.4.3 — illegally pursuing the flag – Regelwidrige Verfolgung der Flag | 102 |
| 8 | 9.1.4 — delaying the completion of the turnover procedure – Verzögerung des Abschlusses eines Turnover-Verfahrens | 106 |

B.1.3 Turnover Verstöße

Die folgenden Verstöße führen zu einem Turnover eines Volleyballs oder Dodgeballs:

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | 5.6.2 — unintentional natural motion violation – Unabsichtlicher Verstoß gegen natürliche Bewegung | 66 |
| 2 | 7.1.2 — incidental interposition ball interference – Beiläufige positionsfremde Ballbeeinflussung | 86 |
| 3 | 7.1.4 — incidental interposition ball interference – Beiläufige positionsfremde Ballbeeinflussung | 87 |

B.1.4 Blaue-Karte-Verstöße

Die folgenden Verstöße werden mit einer blauen Karte geahndet:

1	1.1.1 — encroaching on the pitch – Beeinträchtigung des Spiels auf dem Feld	10
2	1.1.2 — encroaching on the pitch – Beeinträchtigung des Spiels auf dem Feld	11
3	1.3.1 — illegal substitution – Regelwidrige Auswechslung	13
4	1.4.1 — sideline infraction – Seitenlinienvorstoß	16
5	1.4.2 — illegal circumvention – Regelwidrige Umgehung	16
6	1.4.3 — sideline interference – Spielbeeinflussung von Seitenlinie	17
7	2.5.1 — entering play with illegally long or sharp fingernails – Spielbetretung mit regelwidrig langen oder scharfen Fingernägeln	27
8	2.5.2 — entering play without wearing mandatory equipment – Spielbetretung ohne Tragen verpflichtender Ausrüstung	28
9	2.5.2 — intentionally removing mandatory equipment while in play – Absichtliches Entfernen verpflichtender Ausrüstung im Spiel	28
10	2.5.4 — entering play without a legal and recognizable jersey number – Spielbetretung ohne regelkonforme und erkennbare Trikotnummer	30
11	2.5.5 — using illegal additional equipment in play – Verwendung regelwidriger zusätzlicher Ausrüstung im Spiel	31
12	3.2.1 — locked-in player violation – Vorstoß gegen festgesetzte Spielerposition . . .	37
13	3.2.2 — false start – Fehlstart	37
14	3.2.3 — illegally touching a contested ball – Regelwidriges Berühren eines umkämpften Balls	38
15	3.2.3 — designated runner violation – Start-Läufer:in-Vorstoß	38
16	3.3.4 — illegal timeout request – Regelwidrige Timeout-Anfrage	42
17	3.4.2 — seeker false start – Seeker-Fehlstart	43
18	3.7.2 — false start – Fehlstart	46
19	4.2.1 — intentionally and illegally interacting with a dead volleyball – Absichtliche und regelwidrige Interaktion mit einem dead Volleyball	50
20	4.3.3 — illegally resetting an opponent's hoop – Regelwidriges Zurücksetzen eines gegnerischen Hoops	53
21	4.3.3 — unintentionally dislodging a hoop – Unabsichtliches Lösen eines Hoops . . .	53
22	5.2.3 — illegally contacting an opponent with a held dodgeball – Regelwidriger Kontakt mit einem:einer Gegner:in mit gehaltenem Dodgeball	57
23	5.3.2 — illegally interacting with play while off stick – Regelwidrig mit dem Spiel interagieren während off-stick sein	61
24	5.4.1 — illegal bat – Regelwidriger Stoß	61
25	5.4.1 — illegal block – Regelwidriger Block	61
26	5.4.2 — illegal dodgeball swat – Regelwidriges Dodgeball wegschlagen	62
27	5.4.3 — struck beater violation – Getroffene:r-Beater-Vorstoß	63
28	5.5.2 — invalid immunity claim – Ungültige Immunitätsklärung	64
29	5.5.3 — Immunity violation – Immunitätsverstoß	65
30	6.5.2 — repeated use of explicit or vulgar language – Wiederholtes Verwenden unanständiger oder vulgärer Ausdrucksweise	81
31	7.1.1 — illegally using a ball of one's own position – Regelwidrige Verwendung eines Balls der eigenen Position	84

32	7.1.2 — failure to avoid a propelled volleyball – Versäumnis einem angetriebenen Volleyball auszuweichen	86
33	7.1.2 — illegal dodgeball swat – Regelwidriges Dodgeball wegschlagen	86
34	7.1.2 — illegal shielding – Regelwidriges Abschirmen	86
35	7.1.3 — illegally failing to make a reasonable effort to avoid a ball – Regelwidriges Versäumnis eines angemessenen Versuchs, einem Ball auszuweichen	87
36	7.5.2 — propelling a ball with the intent of sending any ball out of bounds – Einen Ball mit der Absicht anzutreiben einen Ball ins Aus zu befördern	93
37	10.3.2 — illegally using verbal or visual referee signals or commands - Regelwidrige Verwendung verbaler oder visueller Referee-Signale oder Rufe.	123

B.1.5 Gelbe-Karte-Verstöße

Die folgenden Verstöße werden mit einer gelben Karte geahndet:

1	1.3.4 — feigning an injury – Vortäuschen einer Verletzung	15
2	2.5.7 — disregarding an official's directive – Missachtung einer Anweisung einer:ei- nes Offiziellen	32
3	3.2.3 — designated runner interference – Start-Läufer:in-Beeinflussung	38
4	3.3.1 — intentionally illegally moving during a stoppage – Absichtliches, regelwidri- ges Bewegen während eines Spielstopps	39
5	3.3.1 — intentionally illegally moving or taking hold of a ball during a stoppage – Absichtliches, regelwidriges Ergreifen oder Bewegen eines Balles während eines Spielstopps	39
6	4.3.3 — recklessly dislodging a hoop – Rücksichtsloses Lösen eines Hoops	53
7	5.2.6 — illegal headbeat – Regelwidriger Kopf-Beat	59
8	5.3.1 — intentionally or repeatedly violating the back-to-hoops procedure – Absichtli- cher oder wiederholter Verstoß gegen das Back-to-Hoops-Verfahren	60
9	5.3.2 — intentionally ignoring being off stick – Absichtliches Missachten off-stick zu sein	61
10	5.3.2 — illegal contact while off stick – Regelwidriger Kontakt während off-stick . . .	61
11	5.6.2 — intentional natural motion violation – Absichtlicher Verstoß gegen natürliche Bewegung	66
12	6.1.3 — dangerous kick – Gefährlicher Kick	70
13	6.1.3 — kicking an opponent – Eine:n Gegner:in kicken	70
14	6.1.5 — illegally hurdling or attempting to hurdle any person – Regelwidriges Über- springen oder regelwidriger Versuch eine Person zu Überspringen	71
15	6.1.7 — illegally contacting a helpless receiver – Regelwidriger Kontakt mit einer:ei- nem hilflosen Empfänger:in	72
16	6.1.12 — playing recklessly – Rücksichtslose Spielweise	74
17	6.4.1 — illegal interposition interaction – Regelwidrige positionsfremde Interaktion . .	80
18	6.4.2 — illegally interacting with an off stick opponent – Regelwidrige Interaktion mit einem:einer Gegner:in, der:die off-stick ist	80
19	6.5.1 — unsportsmanlike conduct – Unsportliches Benehmen	81
20	6.5.6 — pretending to be fouled – Vortäuschen eines Fouls	82
21	7.1.1 — using a ball to intentionally interact with the flag runner – Verwendung eines Balls zur absichtlichen Interaktion mit dem:der Flagläufer:in	84

22	7.1.2 — interposition ball interference – Positionsfremde Ballbeeinflussung	86
23	7.1.2 — illegally unintentionally blocking a propelled volleyball from scoring – Regelwidriges, unabsichtliches Blockieren eines angetriebenen Volleyballs, welcher gepunktet hätte	86
24	7.1.4 — interposition ball interference – Positionsfremde Ballbeeinflussung	87
25	7.5.2 — intentionally or blatantly ignoring a “boundary” call – Absichtliches oder deutliches Ignorieren eines »Boundary«-Befehls	93
26	9.1.3 — disregarding an official’s directive – Missachtung einer Anweisung einer:ei- nes Offiziellen	104
27	9.1.4 — willfully ignoring a turnover call – Vorsätzliches Ignorieren einer Turnover- Aufforderung	106
28	9.4.2 — failing to immediately proceed to the penalty box after being carded – Sich nach Karte nicht sofort in die Strafbank begeben	113
29	10.3.1 — disregarding an official’s directive – Missachtung einer Anweisung einer:ei- nes Offiziellen	122

B.1.6 Rote-Karte-Verstöße

Die folgenden Verstöße werden mit einer roten Karte geahndet:

1	1.4.3 — intentional sideline interference – Absichtliche Spielbeeinflussung von der Seitenlinie	17
2	2.4.2 — knowingly initiating a new play with a broken stick – Wissenlich einen neuen Spielzug mit kaputtem Stick einleiten	26
3	2.5.6 — using equipment in play that was disallowed by a game official – Nutzung von Ausrüstung im Spiel, die durch ein:e Spieloffizielle:n verboten wurde	31
4	2.5.8 — using equipment explicitly barred by the event director – Nutzung von Ausrüstung, die durch die Event-Leiter:in ausdrücklich verboten wurde	32
5	2.5.9 — illegally altering game equipment – Regelwidrige Veränderung von Spielaus- rüstung	32
6	2.5.10 — wearing forbidden equipment – Tragen verbotener Ausrüstung	33
7	4.1.2 — intentional interposition goaltending – Absichtliche positionsfremde Goal- Hütung	50
8	4.3.3 — intentionally dislodging a hoop – Absichtliches Lösen eines Hoops	53
9	4.3.3 — moving or altering a hoop to affect whether the volleyball will pass through it – Bewegen oder Verändern eines Hoops, um zu beeinflussen, ob der Volleyball hindurch geht	53
10	5.2.6 — excessive force headbeat – Kopf-Beat mit übermäßiger Kraft	59
11	6.1.3 — violent or egregious illegal kick – Gewalttätiger oder unerhört regelwidriger Kick	70
12	6.1.5 — violently or egregiously illegally hurdling any person – Gewalttätiges oder unerhört regelwidriges Überspringen einer Person	71
13	6.1.7 — charging a helpless receiver – Stürmen eines:einer hilflosen Empfänger:in . . .	72
14	6.1.7 — tackling a helpless receiver – Tackeln eines:einer hilflosen Empfänger:in . . .	72
15	6.1.12 — playing egregiously recklessly – Unerhört rücksichtslose Spielweise	74

16	6.1.13 — egregiously illegal contact against an opponent, spectator, official, or event staffer – Unerhört regelwidriger Kontakt gegen Gegner:innen, Zuschauer:innen, Offizielle oder Event-Staff	75
17	6.4.1 — violent or egregious illegal interposition interaction – Gewalttätige oder unerhört regelwidrige positionsfremde Interaktion	80
18	6.4.2 — violently or egregiously illegally interacting with an off stick opponent – Gewalttätige oder unerhört regelwidrige Interaktion mit einem:einer Gegner:in, der:die off-stick ist	80
19	6.5.1 — egregious unsportsmanlike conduct – Unerhört unsportliches Benehmen . .	81
20	6.5.3 — engaging in a physical altercation with an opponent, spectator, official, or event staffer – Körperliche Auseinandersetzung mit einem:r Gegner:in, Zuschauer:in, Offiziellen oder Event Staff	82
21	6.5.4 — intentionally spitting at or on an opponent, spectator, official, or event staffer – Absichtliches Anspucken eines:einer Gegners:Gegnerin, Zuschauers:Zuschauerin, Offiziellen oder Event-Staff	82
22	6.5.5 — serious foul play – Grobes Foul	82
23	7.1.2 — intentionally and illegally blocking a score – Absichtliches, regelwidriges Verhindern eines Goals	86
24	7.1.3 — intentionally and illegally blocking a score – Absichtliches, regelwidriges Verhindern eines Goals	87

B.1.7 Spilausschluss-Verstöße

Die folgenden Verstöße führen zu einem Spilausschluss ohne rote Karte:

1	2.5.10 — wearing forbidden jewelry – Tragen verbotenen Schmucks	33
2	6.1.13 — egregiously illegal contact against a teammate – Unerhört regelwidriger Kontakt gegen ein Teammitglied	75
3	6.5.2 — egregious internal unsportsmanlike conduct – Unerhörtes internes unsportliches Benehmen	81
4	6.5.3 — engaging in a physical altercation with a teammate – Körperliche Auseinandersetzung mit einem Teammitglied	82
5	6.5.4 — intentionally spitting at or on a teammate – Absichtliches Anspucken eines Teammitglieds	82

B.1.8 Standard-Kontakt-Strafe-Verstöße

Folgende Verstöße führen zu der Anwendung der Standard-Kontakt-Strafe, gefunden in Regel 9.1.8:

1	6.1.1 — illegal physical contact – Regelwidriger physischer Kontakt	68
2	6.1.2 — illegal pick – Regelwidrige Sperre	69
3	6.1.2 — illegally charging a picking player – Regelwidriges Stürmen eines:einer sperrenden Spielers:Spielerin	69
4	6.1.4 — illegal slide – Regelwidriges Rutschen	70
5	6.1.4 — illegal dive – Regelwidriges Hechten	70
6	6.1.6 — illegal contact through a teammate – Regelwidriger Kontakt durch Teammitglied	71
7	6.1.8 — illegal attempt to steal – Regelwidriger Versuch zu stehlen	72

8	6.1.9 — illegal contact from behind – Regelwidriger Kontakt von hinten	73
9	6.2.1 — illegal body block – Regelwidriger Körperblock	76
10	6.2.2 — illegal push – Regelwidriges Stoßen	76
11	6.2.3 — illegal charge – Regelwidriges Stürmen	77
12	6.2.4 — illegal wrap – Regelwidriges Umschlingen	77
13	6.3.1 — illegal interaction with the flag runner – Regelwidrige Interaktion mit dem:der Flagläufer:in	79
14	7.2.2 — Physically interacting with a protected keeper who is in sole possession of the volleyball – Physisches Interagieren mit geschütztem:r Keeper in alleinigem Volleyballbesitz	88
15	7.5.4 — physically interacting with an inbound player at the inbound point – Physisches Interagieren mit hereinbringendem:r Spieler:in am Hereinbringpunkt . . .	95

B.1.9 Verstöße mit besonderen Strafen

Einige Verstöße haben besondere Strafen, die Anwendung mehrerer Maßnahmen oder mit Stufen von Maßnahmen. Die folgenden Verstöße führen zu den Strafen nachfolgend in Klammern aufgelistet:

1	5.5.1 — third dodgeball interference – Dritter-Dodgeball-Beeinflussung (Back-to-Hoops, Volleyball-Turnover und doppelter Dodgeball-Turnover)	63
2	7.4.1 — delay of game – Spielverzögerung (Blaue Karte und Volleyball-Turnover) . . .	90
3	7.4.3 — illegal reset – Regelwidriger Reset (Volleyball Turnover)	92
4	7.5.4 — inbound procedure violation – Verstoß gegen das Hereinbring-Verfahren (back to hoops, turnover)	95
5	10.3.1 — disrespecting an official – Respektlosigkeit gegenüber Offiziellen (Blaue oder Gelbe Karte)	122

B.2. Speaking-Captain-Fouls

B.2.1 Allgemeine Verstöße durch den:die Speaking Captain

Außer wenn explizit aufgeführt, unterliegen Speaking Captains denselben Strafen wie Spieler:innen, wenn sie selber Fouls begehen.

B.2.2 Blaue Karte an Captain Verstöße

Die folgenden Fouls führen zu einer blauen Karte für den:die Speaking Captain des Teams, unabhängig davon, welches Teammitglied das Foul verursacht hat:

1	2.5.4 — having two players wearing the same number in the player area – Zwei Spieler:innen tragen dieselbe Nummer auf dem Spielgelände	30
2	9.1.6 — illegally communicating with people in the player area as an ejected player – Regelwidrig als ausgeschlossener:r Spieler:in mit Personen auf dem Spielgelände kommunizieren	108

B.2.3 Gelbe Karte an Captain Verstöße

Die folgenden Fouls führen zu einer gelben Karte für den:die Speaking Captain des Teams, unabhängig davon, welches Teammitglied das Foul verursacht hat:

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 1.2.2 — illegal set of players in play – Regelwidriger Satz an Spielenden im Spiel . . . | 12 |
| 2 | 1.2.3 — illegal set of players in play – Regelwidriger Satz an Spielenden im Spiel . . . | 12 |
| 3 | 9.4.3 — illegal substitution in the penalty box – Regelwidrige Auswechslungen in der Strafbank | 114 |

B.3. Forfait-Fouls

B.3.1 Forfait-Verstöße

Folgende Verstöße durch einzelne Teammitglieder oder das Team als Ganzes führen zu einem Forfait:

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 1.2.1 — having insufficient eligible players to continue the game – Nicht genügend berechnigte Spieler:innen, um das Spiel fortzusetzen. | 11 |
| 2 | 9.1.6 — persistently refusing to leave the player area after being ejected – Anhalten- de Verweigerung das Spielgelände nach Spieldausschluss zu verlassen | 108 |
| 3 | 9.1.6 — endangering others after being ejected – Gefährdung Anderer nach Spieldaus- schluss | 108 |
| 4 | 9.4.6 — having all players in play serving penalty time – Alle Spieler:innen im Spiel warten Strafzeit ab | 115 |



C. Liste der Referee-Signale

Bild © Ajantha Abey Photography

ANHANG C. LISTE DER REFEREE-SIGNALE

Referee-Signale werden für die Kommunikation mit Spieler:innen, Team-Staff und Zuschauer:innen während des Spiels genutzt. Referee-Signale können gefunden werden unter: <https://www.iqasport.org/referee-signals/>





D. Liste der Änderungen

ANHANG D. LISTE DER ÄNDERUNGEN

D.1. Wesentliche Änderungen

Diese Änderungen haben einen starken Einfluss auf das Spielgeschehen.

D.1.1 Tag-in am mittleren Hoop

- Die Regel 5.3.1 Back-to-Hoops-Verfahren angepasst, sodass Spieler:innen, die off-stick sind, ihren mittleren Hoop berühren müssen, wenn sie das Back-to-Hoops-Verfahren durchführen. Wenn der mittlere Hoop von seiner Basis losgelöst ist, wird hierfür stattdessen die Basis genutzt.

D.1.2 Auswechslungen off-Stick

- Die Regel 1.3.1 Auswechselverfahren angepasst, sodass Spieler:innen auch off-Stick auswechseln dürfen, ohne dass sie zuerst das Back-to-Hoops-Verfahren abschließen müssen. Das ist auch erlaubt, wenn sie eine Back-to-Hoops-Strafe verbüßen. Bisher erforderten Auswechslungen während des Spiels, dass der:die auswechselnde Spieler:in on-Stick ist.
- Regel 1.3.1 Auswechselverfahren angepasst, sodass ein Ersatz für eine:n Spieler:in, der:die off-Stick ist, auch off-Stick das Feld betritt und somit das Back-to-Hoops-Verfahren durchlaufen muss, bevor er:sie mit dem Spiel interagieren darf.
- Regel 1.3.1 Auswechselverfahren angepasst, sodass ein:e Spieler:in on-Stick einwechseln darf, wenn er:sie eine:n Spieler:in ersetzt, der:die on-Stick war und regelkonform im Auswechselbereich abgestiegen ist.

D.2. Volleyball-Spiel

Diese Regeln betreffen besonders das Volleyball-Spiel.

D.2.1 Resets und Hoop-Wiederaufstellen Anfragen

- Regel 7.4.3 Den Volleyball resettet angepasst, sodass es nicht mehr immer regelwidrig ist, den Volleyball zurück über eine Begrenzungslinie anzutreiben, ohne den Versuch zu passen oder zu punkten. Die Regeln bezüglich Spielverzögerung gelten dennoch und es zählt als Reset, demnach wird ein zweiter Reset im selben Angriff regelwidrig.
- Regel 4.3.2.D. Gelöster-Hoop-Verfahren angepasst, sodass nun auch durch den:die Volleyballträger:in in der Nähe der Mittellinie angefragt werden kann, dass ein gelöster

gegnerischer Hoop wiederaufgestellt wird, statt nur in der eigenen Hälfte. Regel 7.4.3 Den Volleyball resetten angepasst, um die diesbezügliche Ausnahme, die Mittellinie zu überqueren, ohne dass es als Reset gezählt wird, zu entfernen.

D.2.2 Stalled Volleyball hereinbringen

- Regel 7.4.2 Stalled Volleyball angepasst, sodass stalled Volleybälle an der Stelle des Stalls im Feld hereingebracht werden, anstelle der Seitenlinie. Die Ausnahme bezüglich des:der geschützten Keeper bleibt: Ein:e geschützte:r Keeper, der:die geteilten Besitz hatte, bekommt den Ball ohne diesen hereinbringen zu müssen.
- Regel 7.5.4 Hereinbring-Verfahren angepasst, sodass ein:e Spieler:in, der:die einen stalled Volleyball hereinbringt, immun davor ist, gebeatet zu werden. Mit dieser:diesem Spieler:in darf nicht interagiert werden, genau wie bei geschützten Keepern, welche in alleinigem Besitz des Volleyballs sind, so lange bis der 5-Sekunden Countdown bei »Zero« angekommen ist.
- Regel 7.5.4 Hereinbring-Verfahren angepasst, sodass der:die hereinbringende Spieler:in eines stalled Volleyballs den Volleyball werfen darf, sich jedoch während des 5-Sekunden Countdowns nicht bewegen darf. Anders als bei einem Ball im Aus, ist bis zu »Zero« zu warten regelkonform und dadurch wird der Ball hereingebracht.
- Das Hereinbringverfahren für Bälle im Aus bleibt unverändert und erlaubt immer noch das Werfen und das über die Linie Tragen. Hierbei ist es notwendig den Ball hereinzubringen bevor der Countdown »Zero« erreicht.

D.2.3 Hoops lösen

- Regel 4.3.3 Lösen, Drehen und Zurücksetzen von Hoops aktualisiert, sodass nun jedes Lösen eines Hoops regelwidrig ist, sofern es keiner Ausnahme obliegt. Das unbeabsichtigte Lösen eines Hoops ist nun direkt eine blaue Karte, ohne die Notwendigkeit den Hoop wiederholt gelöst zu haben. Dies beeinflusst keine »Kein Schaden Kein Foul« Entscheidungen.

D.3. Dodgeball-Spiel

Diese Regeln betreffen besonders das Dodgeball-Spiel.

D.3.1 Beats

- Regel 5.2.1 Off-stick werden angepasst, sodass Finger, welche einen Ball halten, wie der Ball selbst behandelt werden und demnach nicht Teil des:der Spieler:in sind um zu entscheiden ob der:die Spieler:in beat ist.

D.3.2 Dodgebälle und Spielende im Aus

- Regel 7.5.2 Begrenzungen und Bälle angepasst, sodass ein Dodgeball, der eine:n Spieler:in im Aus berührt, im Aus ist und hereingebracht werden muss, auch falls er im Spielfeld landet.
- Regel 7.5.2 Begrenzungen und Bälle angepasst, sodass ein live Dodgeball, der eine:n Spieler:in im Aus berührt, diese:n immer noch trifft, aber dann sofort dead wird und nicht gefangen werden kann.
- Regel 7.5.2 Begrenzungen und Bälle angepasst, sodass ein angemessener Beat-Versuch auf eine:n Spieler:in im Aus nicht als Absicht einen Ball ins Aus zu werfen angesehen wird.

D.3.3 Dodgeball-Immunität

- Regel 5.5.2 Dodgeball-Immunität erklären angepasst um missbräuchliche Immunitätserklärungen als separate Kategorie zu entfernen. Diese Situationen sind nun entweder geringfügige ungültige Immunitätserklärung (back-to-Hoops) oder ungültige Immunitätserklärung (blaue Karte). Die Unterscheidung folgt derselben Logik wie andere ungültige Immunitätserklärungen.

D.4. Spielverfahren und Strafen

Diese Änderungen betreffen den Spielstart, Spielstopps, Wiederaufnahmen und Strafen.

D.4.1 Spielbeginn

- Regel 3.2.2 Startverfahren aktualisiert, um das Spiel mit einem kurzen Pfiff nach »Ready« zu beginnen, anstelle eines verbalen »Sticks Up«.

D.4.2 Bälle stoppen an der Seitenlinie

- Regel 1.4.3 Spielbeeinflussung von der Seitenlinie angepasst, sodass Auswechelspieler:innen und Team-Staff zumutbare Versuche unternehmen müssen, um Bälle im Auswechselbereich, der Teambank und dem Coaching-Bereich zu stoppen, um zu verhindern, dass diese weiter vom Feld weg geraten.
- Regel 1.4.3 Spielbeeinflussung von der Seitenlinie angepasst, sodass es als Spielbeeinflussung von Seitenlinie (blaue Karte) oder Absichtliche Spielbeeinflussung von der Seitenlinie (rote Karte) gilt, wenn kein angemessener Versuch unternommen wurde, solch einen Ball zu stoppen.

D.4.3 Strafkarten

- Regel 9.4.1 Dauer der Strafe angepasst, sodass ein:e Spieler:in trotzdem absteigen muss, wenn seine:ihre 1-Minuten-Strafe durch ein gegnerisches Tor komplett verneint wird. Damit ist sichergestellt, dass die Auswirkung von Karten mindestens so stark wie die eines Back to Hoops ist, wenn der:die Spieler:in nicht zur Strafbank muss.

D.4.4 Vorteil und verzögerte Strafen

- Regel 9.5.1 Vorteil Entscheiden angepasst: Foul-Ortsmarker bei Vorteil und das besondere Wiederaufnahmeverfahren nach Vorteil sind abgeschafft. Der:Die Haupt-Referee darf das Spiel weiterhin unter der Vorteilsregel weiterlaufen lassen, aber danach wird der:die gefoulte Volleyballträger:in nicht mehr zur Foul-Stelle zurückbewegt. Damit wird verhindert, dass eine Wiederaufnahme nach Vorteil die Volleyballträger:in direkt vor freie Hoops versetzen kann.

D.4.5 Verlängerung

- Regel 3.5.2 In die Verlängerung gehen angepasst, sodass beide Teams eine Auswechslung vor Verlängerungsbeginn durchführen dürfen, egal ob sie die Gender-Maximal-Regel in der Verlängerung bereits erfüllen würden. Diese freiwillige Auswechslung ist zusätzlich zu den verpflichtenden Auswechslungen in Regel 1.3.3 Auswechslungsrichtlinien, beispielsweise jene aufgrund Verletzung oder Spelausschluss.
- Regel 3.3.4 Timeouts angepasst, sodass der:die speaking Captain das Timeout auch während einer Spielflaute in der Verlängerung anfragen darf.

D.5. Kontakt

Diese Änderungen betreffen die Regeln zu physischem Kontakt.

D.5.1 Wegerecht

- Regel 6.4 Wegerecht angepasst, sodass das Wegerecht nun durch folgende Prioritäten in absteigender Reihenfolge bestimmt wird:
 - A.** stationär vor bewegend,
 - B.** Ballbesitz vor balllos,
 - C.** Chaser vor Seeker vor Beater.
- Spezifischere Regeln überwiegen jeweils das Wegerecht. Beispielsweise bleibt eine positionsfremde Sperre regelwidrig, selbst wenn die sperrende Spieler:in das Wegerecht hätte.

D.5.2 Schutz von Spieler:innen beim Hereinbringen

- Regeln 7.5.4 Hereinbring-Verfahren und 6.1.1 Regelwidriger physischer Kontakt angepasst, sodass das vorherige Foul »Regelwidriges physisches Verhindern der Rückkehr des:der hereinbringenden Spieler:in aufs Feld« neu allgemeiner »Physisches Interagieren mit hereinbringendem:r Spieler:in am Hereinbringpunkt« lautet und mit Standard-Kontakt-Strafe belegt ist (siehe Regel 9.1.8 Standard-Kontakt-Strafen). Damit sind Schutz und Strafe nun explizit und entsprechen den ansonsten identischen Regeln zu geschütztem:r Keeper mit alleinigem Ballbesitz.

D.6. Außerhalb des Spielgeschehens

Diese Änderungen betreffen Regeln außerhalb des Kern-Spielgeschehens.

D.6.1 Trikot-Nummern

- Regel 2.5.4 Trikot-Nummern angepasst, sodass ein:e Spieler:in mit beschädigter Nummer diese noch im selben Spielstopp beheben muss, in dem er:sie darauf aufmerksam gemacht wird, oder vor Wiederaufnahme ausgewechselt werden muss, falls die Behebung länger dauern würde.

D.6.2 Flag-Referee

- Regeln 10.1.2 Offizielle ernennen und 10.1.4 Flag-Referee angepasst, sodass Flag-Referees eingesetzt werden dürfen, als wären sie Assistenz-Referees während kein:e Flagläufer:in im Spiel ist, ungeachtet der Anzahl an eingesetzten Assistenz-Referees.

D.6.3 Anpassbare Feldgröße

- Regel 2.1.1 Begrenzungslinien angepasst, sodass Feldgrößen den Umständen angepasst werden dürfen: Seitenlinien dürfen nun 57–63 m statt genaue 60 m lang sein ($\pm 5\%$), Endlinien 30–36 m statt genaue 33 m ($\pm 9,1\%$). Regel 2.1.12 Das Spielgelände entsprechend angepasst: Ein gesamtes Spielgelände ist nun 41–47 m breit und 63–69 m lang. Andere Feldmarkierungen richten sich nach der gewählten Feldgröße.

D.6.4 Hitzebedingte Spielstopps

- Regel 3.3.5 Hitzebedingte Spielstopps angepasst um Veranstaltungen zu erlauben, ihre eigenen Richtlinien zu hitzebedingten Spielstopps zu verwenden. Alle Regeln zu hitzebedingten Spielstopps wurden aus dem Regelwerk entfernt. Dies erlaubt

Veranstaltungen die Verfahren an die regionalen und geländespezifischen Bedingungen anzupassen. Die Richtlinien von der vorherigen Regelungen kann in 3.3.5 *Hitzebedingte Spielstopps* des 2024 Regelwerks gefunden werden, welches unter <https://www.iqasport.org/about/documents-and-policies/#gameplay> heruntergeladen werden kann. Turnier-Leitungen dürfen ihre Richtlinien auf diesen Regelungen aufbauen.

D.7. Technische Änderungen

Diese Änderungen wandeln die Regeln nicht wesentlich, aber wurden gemacht, damit die Regeln ordentlicher sind oder um Dingen klarere Namen zu geben.

- Regel 5.3.2 Off-Stick Spieler:innen angepasst, um Beschränkungen und Strafen der off-stick Spielenden zusammenzulegen. Diese waren zuvor in mehreren aufeinanderfolgenden Abschnitten. Dies kürzt auch die Strafen von zuvor zusammen.
- Regel 7.4.2 Stalled Volleyball angepasst, um den Begriff »halted« Volleyball einzuführen, um bei »stalled« Volleybällen unterscheiden zu können. Ein Volleyball ist halted, wenn die Bedingungen während des 10-Sekunden Countdowns erfüllt sind. Dieser wird stalled, wenn der:die Offizielle beginnt »zero« zu sagen.
- Regel 3.4.2 Seekersperre angepasst, sodass die ersten Seeker sich nicht mehr vor der 19-Minuten-Marke bei der:dem Timekeeper melden müssen. Sie dürfen die Strafbank vor der 20-Minuten-Marke direkt betreten.
- Regel 3.7.2 Fortsetzung eines ausgesetzten Spiels auf die gleiche Weise angepasst: Falls ein Spiel in der 20. Minute ausgesetzt wird, nehmen die Seeker das Spiel in der Strafbank wieder auf.
- Regel 1.2.2 Positionen angepasst um die separate Bezeichnung für die Strafe Absichtliches Versäumnis eine:n Seeker ins Spiel zu schicken zu entfernen. Teams, denen regelwidrig ein:e Seeker fehlt erhalten die gleiche Strafe für Regelwidriger Satz an Spielenden im Spiel.
- Regel 2.3.2 Dodgebälle angepasst um eine mathematischen Diskrepanz zu korrigieren indem der erlaubte Umfang eines Dodgeballs um 1 cm erhöht wird.
- Die statischen Bilder und einzelnen Links zu den GIFs zu Referee-Signalen wurden durch einen einzelnen Link ersetzt, wo nun alle Referee-Signale als Animationen zu sehen sind. Dies reduziert den Anhang um 23 Seiten und senkt die Dateigröße des Regelwerks. Die Anzahl der Referee-Signale wurde reduziert, damit eine kleinere Auswahl erstellt wird und diese einprägsamer ist. Das vorige Signal für einen gültigen Fang ist nun das Signal für ein beendetes Spiel und ein neues Signal für einen gültigen Fang wurde hinzugefügt (Siehe C Liste der Referee-Signale).

D.8. Klarstellungen

Bei diesen Änderungen wurde der Wortlaut geändert, aber nicht der beabsichtigte Inhalt der Regel.

- Regel 2.5.4 Trikot-Nummern angepasst um eine Aussage zu entfernen, dass das Spiel live ist, wenn eine Nummer beschädigt wird, da das Spiel ja schon gestoppt sein könnte und es nicht automatisch fortgesetzt wird, wenn eine beschädigte Nummer entdeckt wird.
- Regel 9.5.2 Entscheiden über verzögerte Strafen umgeschrieben, um sich einheitlich auf andere Offizielle als der:die Haupt-Referee zu beziehen, wenn Rufe und Signale über verzögerte Strafen beschrieben werden. Klausel 9.5.2.B. bezog sich bisher irrtümlich auf »Assistant Referee« und Klausel 9.5.2.C. gebrauchte irrtümlich »Referee«.
- Die Empfehlung in 9.5.2 Entscheiden über verzögerte Strafen das Spiel zu stoppen, sobald ein zweites Foul während einer verzögerten Strafe begangen wurde, wurde entfernt. Es liegt nun im Ermessen des:der Haupt-Referee.
- Regel 2.1.12 Das Spielgelände angepasst um den expliziten Wortlaut zu entfernen, dass Zuschauende das Spielgelände nicht betreten dürfen. Die Liste über erlaubte Personen clause:playerareaauthorizedpersonnel schließt Zuschauende immer noch aus, somit wird der Zutritt nicht geändert.
- Regel 1.1.2 Team-Staff angepasst, sodass die Definition über nicht-spielende Teammitglieder nur »Team-Staff« erwähnt, statt zusätzlich dazu »nicht-spielende Coaches« zu erwähnen. Nicht-spielende Coaches bleiben weiterhin Team-Staff, da sie nicht-spielende Mitglieder ihres Teams sind.

D.9. Neue Definitionen

Für das Folgende wurden Definitionen zum Anhang A Definitionen hinzugefügt:

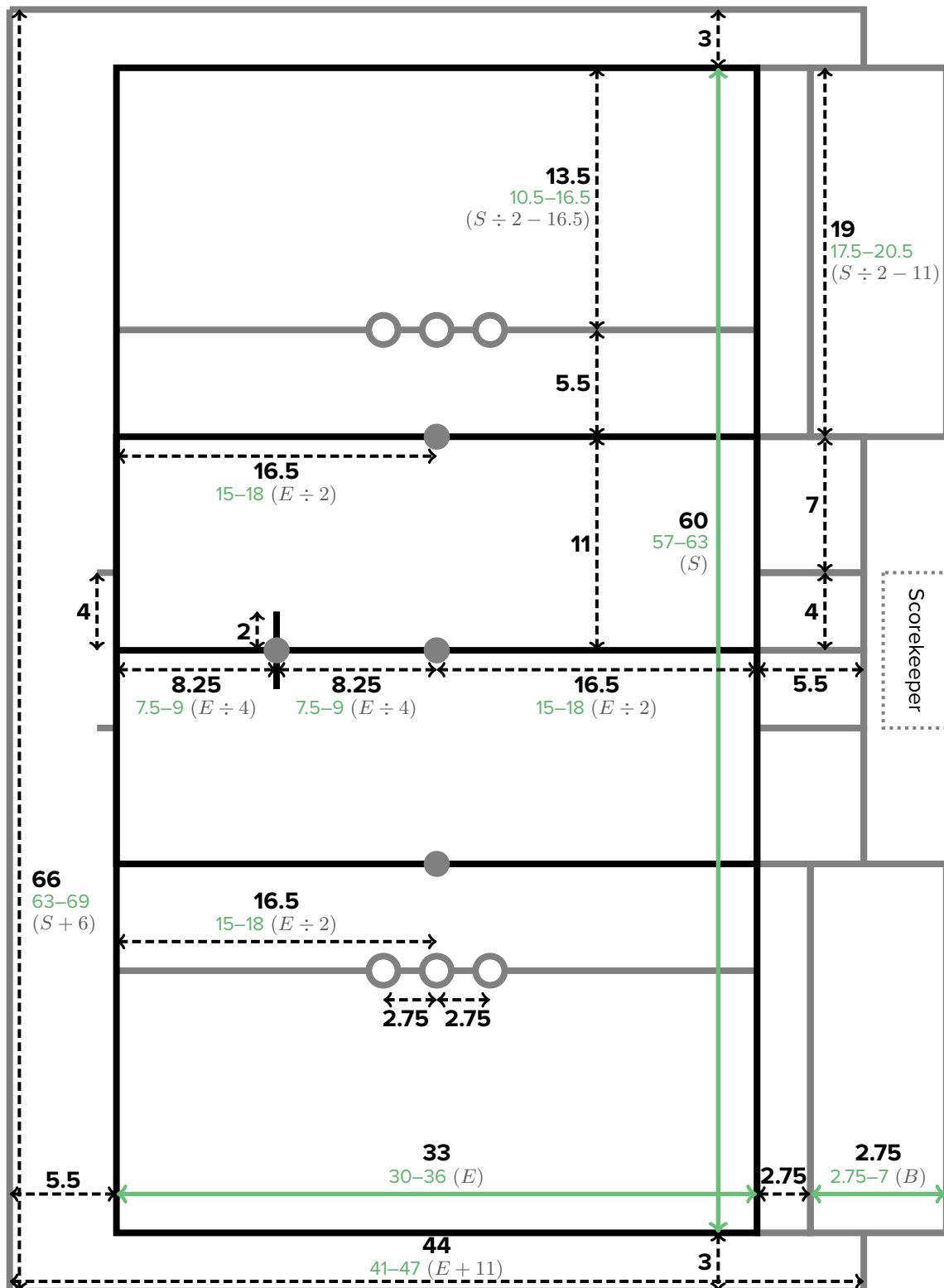
- Team-Staff
- Stalled Volleyball



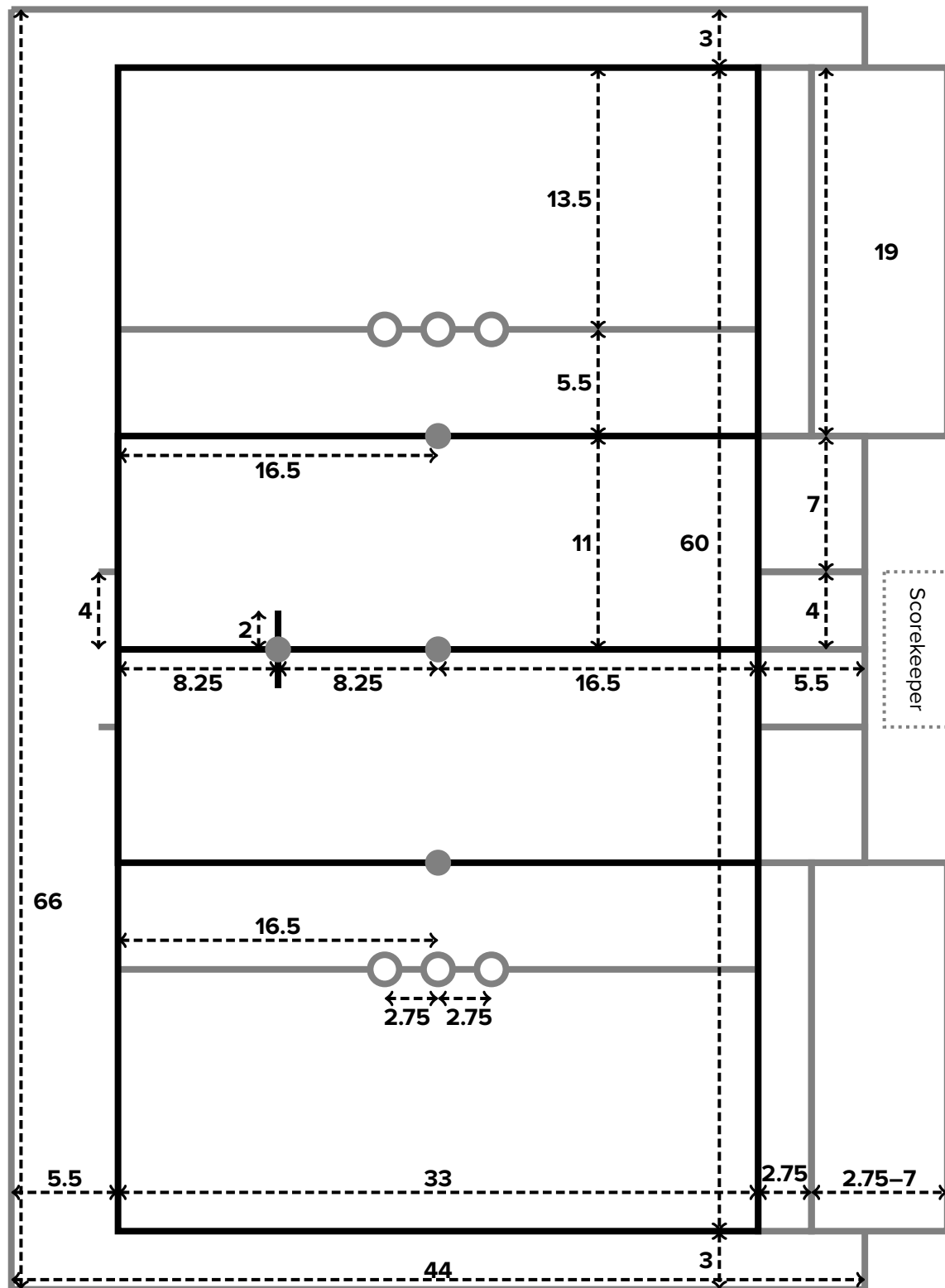
E. Abbildungen der Felddimensionen

Bild © Shirley Lu

E. ABBILDUNGEN DER FELDDIMENSIONEN



Fettdruck kennzeichnet die Referenz-Maße, **grün** die erlaubte Variationsspanne, **grau kursiv** zeigt die Berechnung der exakten Länge. E , S und B stehen für die gewählte Endlinienlänge (E), Seitenlinienlänge (S) und die Bankbreite (B). Alle Angaben in Metern.



Referenz-Feldmaße mit Standard-Endlinien- und -Seitenlinienlängen. Schwarze Linien müssen gekennzeichnet werden, beispielsweise mit Hütchen oder mit Farbe. Die Kennzeichnung von grauen Linien ist optional, aber empfohlen. Alle Angaben in Metern.