

## I. Spielgedanke

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 1 m Höhe durch ein zweifarbiges Band in zwei Felder geteilt ist, stehen sich zwei Mannschaften von je 4 Spielern gegenüber.

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über das Band zugespielten Ball mit dem Bein, dem Kopf oder dem Rumpf (ausgenommen Arme) wieder zurückzuspielen, und zwar so lange, bis ein Fehler den Spielgang beendet. Dabei ist es das Ziel beider Mannschaften, den Ball so über das Band zu schlagen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen als Treffer angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat.

Die Verwendung der männlichen Begriffe (z. B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

## II. Mannschaftszusammensetzung

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß gültiger DBS-Tabelle

Zur Mannschaft gehören 4 Spieler. Die Summe der Punktzahlen der Spieler darf diese vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten.

Spieler der Schadensfälle B 1.1 bis B 1.5 sowie B 2.2, B 2.5 und B 3.2 sind nicht zugelassen.

Teilverlust der Beine muss durch Prothesen ausgeglichen werden. Orthesen/Stützapparate müssen ebenfalls getragen werden.

Mixed-Mannschaften sind erlaubt.

## III. Spielregeln

### **Regel 1: Spielfeld**

- 1.1 Spielfeldzeichnung siehe Seite 7.
- 1.2 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 20 m Länge und 8 m Breite. Der Boden muss eben sein.
- 1.3 Es wird durch eine Mittellinie in 2 Felder geteilt. Die Seitenlinien des Spielfeldes sind um mindestens 50 cm über die Grundlinien hinaus zu markieren.
- 1.4 Grenz- (= Grund- und Seitenlinien) und Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören mit zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Die Linien sollen 2 bis 5 cm breit sein. Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.
- 1.5 Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich ein bis zu 5 cm breites zweifarbiges Band, dessen Oberkante in 1 m Höhe vom Spielfeldboden verläuft. Es soll über zwei außerhalb des Spielfeldes stehende Pfosten

straff gespannt sein. Die Schnittpunkte von Mittel- und Seitenlinien sind durch 10 cm lange Markierungsstreifen zu kennzeichnen.

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

## **Regel 2: Ball und Wahl**

- 2.1 Der Ball ist ein Volleyball. Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein.
- 2.2 Der DBS kann bestimmen, welche Balltypen zugelassen sind.
- 2.3 Für Wettspiele kann jede Mannschaft einen spielfähigen Ball stellen. Legt eine Mannschaft bei Spielbeginn keinen Ball auf, so hat sie die Ballwahl für das ganze Spiel verwirkt.
- 2.4 Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er kann abweichend von Ziffer 2.3 den Spielball bestimmen.
- 2.5 Vor Spielbeginn wird gelost. Der Gewinner entscheidet sich für „Ballwahl und 1. Angabe“ oder „Spielfeldseite“. Nach der Halbzeit wechseln „Ballwahl und 1. Angabe“ sowie die „Spielfeldseite“.

## **Regel 3: Mannschaft**

- 3.1 Jede Mannschaft muss mit 4 Spielern antreten. Diese Zahl darf während der gesamten Spielzeit weder unter- noch überschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- 3.2 Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 3.1 angegebenen Spielerzahl. Sie müssen in der Mannschaftsmeldung und auf dem Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.
- 3.3 Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll anzukreuzen.
- 3.4 In jedem Spiel können 2 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 3.2 genannten Auswechselspielern gehören.
- 3.5 Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich. Wiederholter Wechsel zwischen Spielern und Auswechselspielern ist erlaubt.
- 3.6 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Hierbei sind die Regeln 3.7 und 3.8 zu beachten. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

- 3.7 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechseln wird als Fehler gewertet.
- 3.8 Die Mannschaftspunktzahl darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 3.9 Verstöße gegen die Regeln 3.1 bis 3.4 sowie 3.6 und 3.8 führen zum Abbruch des Spiels (Wertung siehe 9.3).

#### **Regel 4: Spielzeit**

- 4.1 Die reguläre Spielzeit besteht aus 2 Halbzeiten von je 7 Minuten Dauer. Die durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss in der Halbzeit nachgespielt werden, in der das Spiel unterbrochen war.
- 4.2 Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit (siehe DBS-Turnierordnung 8.1.4. u. 8.1.5).

#### **Regel 5: Schlag**

- 5.1 Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit dem Kopf, dem Bein oder dem Rumpf zu verstehen.
- 5.2 Der Ball darf von dem Spieler nur einmal mit einem der erlaubten Körperteile berührt werden. Der gerollte Ball zählt nicht als Fehler.

#### **Regel 6: Spielgang**

- 6.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauf folgenden Fehler. Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Treffer (Punkt) erhalten hat, neu angegeben.
- 6.2 Nur der während eines Spielganges gemachte Fehler zählt. Der Spielgang endet mit diesem Fehler.
- 6.3 Das Band innerhalb der Seitenlinien und der Markierungsstreifen darf während eines Spielganges weder von den Spielern noch vom Ball berührt werden.
- 6.4 Berührungen der Befestigungen/Verankerungen oder eines außerhalb der Schnittpunkte stehenden Pfostens durch einen Spieler gelten nicht als Fehler.
- 6.5 Jeder Ball, der während des Spielganges außerhalb des Spielfeldes auf den Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die den Ball zuletzt berührt hat.

#### **Regel 7: Angabe**

- 7.1 Der angegebende Spieler muss sich hinter der Grundlinie und zwischen den verlängerten Seitenlinien befinden. Jeder Spieler kann die Angabe ausführen.

## Fußballtennis

- 7.2 Die Angabe kann aus dem Stehen, Gehen, Laufen oder Springen ausgeführt werden.
- 7.2.1 Laufen und Springen sind jedoch nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe hinter der Grundlinie erfolgt.
- 7.2.2 Bei der Ballangabe vom Boden darf der Ball sich bewegen, muss aber mit vollem Umfang hinter der Grundlinie bleiben.
- 7.2.3 Beim Ballabwurf aus der Hand muss sich der Spieler hinter der Grundlinie befinden und darf die Grundlinie nicht berühren, aber in der Luft die Beine über sie hinwegspreizen.
- 7.3 Zur Angabe wird der am Boden liegende oder nach Abwurf aus der Hand in der Luft befindliche Ball unmittelbar mit dem Fuß innerhalb der Seitenlinien über das Band geschlagen.
- 7.4 Die Angabe ist gültig, wenn:
  - 7.4.1 der Ball frei über das Band zwischen den Markierungstreifen fliegt und den Boden im Gegenfeld oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Spieler berührt;
  - 7.4.2 der Ball im freien Flug einen Gegenspieler berührt, bevor er das Band überflogen hat.
- 7.5 Im Augenblick des Angebens darf sich kein Spieler der angehenden Mannschaft im Gegenfeld befinden.
- 7.6 Wird bei der Angabe der am Boden liegende oder nach Hochwurf in der Luft befindliche Ball nicht getroffen, gilt dies als Fehler.
- 7.7 Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben:
  - 7.7.1 wenn sich der Ball im Spielfeld der angehenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 5 Sekunden begonnen wird.
  - 7.7.2 wenn sich der Ball im Spielfeld der Gegenmannschaft befindet und diese den Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden der zur Angabe berechtigten Mannschaft übergibt.
- 7.8 Gibt eine zur Angabe nicht berechnigte Mannschaft den Ball an, zählt dies als Fehler.

### **Regel 8: Rückschlag und Zuspield**

- 8.1 Zum Rückschlag ist eine Mannschaft berechnigt, wenn der Ball noch nicht oder bereits das Band überflogen hat. Ein Ball, der das Band bereits überflogen hat, darf vom Angreifer nur dann noch gespielt werden, wenn der Ball unbedrängt gespielt werden kann und der abwehrende Spieler durch den Angreifer nicht behindert oder gefährdet wird. Das Behindern des Angriffsaufbaus im Spielfeld des Angreifers ist nicht erlaubt. Die angreifende Mannschaft hat im eigenen Feld das Vorrecht auf

den Ball. Ein Pressschlag ist nur möglich, wenn sich der Ball über dem Band befindet. In allen anderen Fällen handelt es sich um einen nicht erlaubten Block im gegnerischen Feld.

- 8.2 Der Ball darf in jedem Feld:
  - 8.2.1 nur einmal von demselben Spieler berührt werden;
  - 8.2.2 dreimal insgesamt geschlagen werden;
  - 8.2.3 nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.
  - 8.2.4 Treffen zwei Spieler einer Mannschaft gleichzeitig den Ball, so gilt dies als 2 Schläge.
- 8.3 Ein Ball, der unter dem Band mit vollem Umfang ins Gegenfeld fliegt, zählt als Fehler. Das Zurückspielen eines Balles, der bereits das Band überflogen hat, zählt als Fehler.
- 8.4 Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball den Boden des Gegenfeldes oder einen Gegner innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes berührt.
- 8.5 Treffen je ein Spieler beider Mannschaften gleichzeitig den Ball über dem Band (Pressschlag) und fällt der Ball danach in das Band oder außerhalb des Spielfeldes auf den Boden, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt. Fällt er nach dem Pressschlag ohne das Band zu berühren in ein Feld, so stehen der betreffenden Mannschaft wieder 3 Schläge zu.
- 8.6 Ist der Ball beim Versuch, ihn zuzuspielen oder zurückzuschlagen, über die Begrenzungslinien des Eigenfeldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl zugespielt als auch unmittelbar innerhalb der Markierungsstreifen zurückgeschlagen werden.
- 8.7 Wird ein Spieler durch:
  - 8.7.1 einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Treffer.
  - 8.7.2 Wird ein Spieler oder ein Spielvorgang durch Zuschauer oder ein Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder Auslaufes behindert, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.
  - 8.7.3 Tritt eine Behinderung durch eigene Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so zählt das als Fehler für die eigene Mannschaft.
- 8.8 Während eines Spielganges darf der Ball:
  - 8.8.1 die Hallenwand einschließlich der an den Wänden befestigten Geräte nicht berühren (Fehler);
  - 8.8.2 beim Zuspiel die Hallendecke in der eigenen Hallenhälfte und die daran befestigten Geräte berühren (kein Fehler);

- 8.8.3 beim Rückspiel ins Gegenfeld die Hallendecke und die daran befestigten Geräte nicht berühren (Fehler).

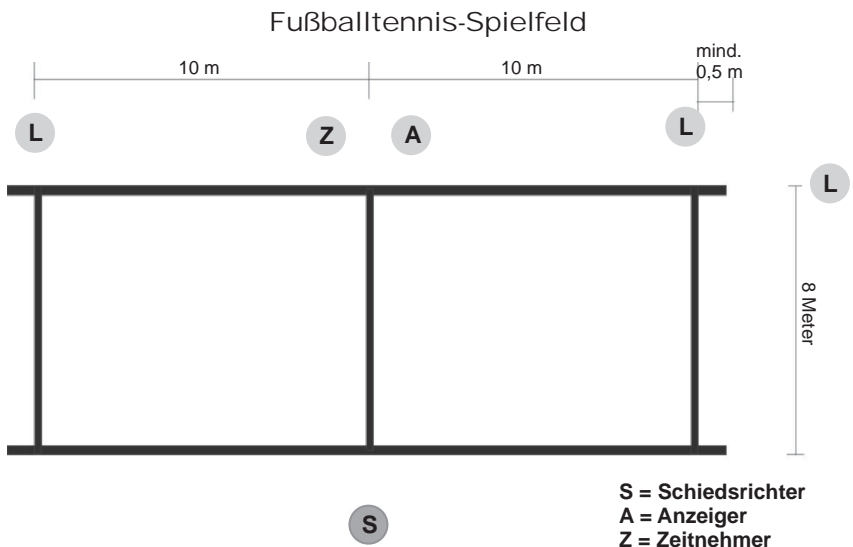
### **Regel 9: Wertung**

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

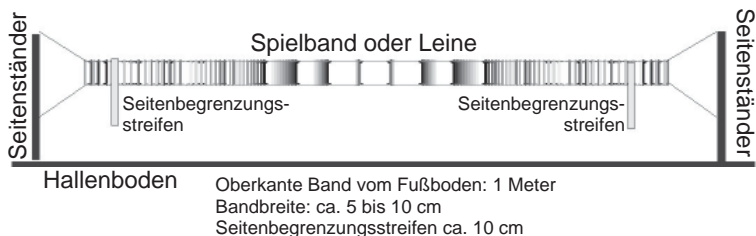
### **Regel 10: Spielrichter**

- 10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 3 Linienrichter, ein Spielstandsanzeiger und ein Zeitnehmer unterstützen.
- 10.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der Spielkleidung. Er lost mit den Mannschaftsführern die Spielfeldseite und Angabe aus, sorgt für die richtige Anzeige und Zeitnahme und bestätigt nach dem Spiel mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls.
- 10.3 Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Treffer werden von ihm durch Pfiff oder Zuruf angezeigt. Bei gleichzeitigem Spiel auf mehreren Spielfeldern kann die Zeitnahme zentral erfolgen. Der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Spiel verantwortlich.
- 10.4 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 10.5 Jeden Treffer gibt er bekannt.
- 10.6 Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen ungehörigen Benehmens oder unfairen Spiels zu verwarnen oder auszuschließen.
- 10.7 Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie in der Nähe des Bandes auf und stellt sich so, dass er die Linienrichter und Anzeiger kontrollieren kann. Trifft ein Ball den Schiedsrichter im Spielfeld, so wird die Angabe wiederholt. Trifft er ihn außerhalb des Spielfeldes, so gilt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.

- 10.8 Die Linienrichter unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 10.9 Der Spielstandsanzeiger ist verantwortlich für das Anzeigen der Treffer sowie das Überwachen und Anschreiben des Spielerwechsels. Das Trefferergebnis und die Mannschaftszusammensetzung hat sich der Schiedsrichter von beiden Mannschaftsführern bestätigen zu lassen.



### Fußballtennis-Spielfeld und seine Einrichtungen II



DBS-Handzeichen-Katalog Fußballtennis



Ausball und Anzeige des Treffers



Bandberührung -



und Anzeige des Treffers



Ball unten durch und Anzeige des Treffers



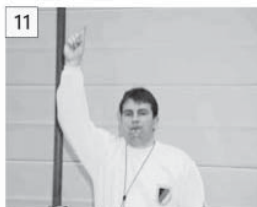
Doppelschlag und Anzeige des Treffers



Behinderung im gegn. Feld -



und Anzeige des Treffers



Deckenberührung und Anzeige des Treffers



Armerberührung und Anzeige des Treffers



ohne Entscheidung (Wiederholung)



## DBS-Handzeichen-Katalog Fußballtennis



Übertreten und Anzeige des Treffers



Halbzeit oder Spielende



Angabe von Ausserhalb und Anzeige des Treffers



Zeitspiel (5-Sekundenregel) und Anzeige des Treffers

- Bild 1 + 2: Zunächst beide Hände etwa in Kopfhöhe halten, die Handflächen zeigen nach hinten. Bei der verursachenden Spielfeldseite bleibt die Hand oben, während der andere gestreckte Arm, etwa in Schulterhöhe, den Treffer anzeigt.
- Bild 3 + 4: Eine Hand weist auf die Leine/Band; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 5 + 6: Eine Hand weist diagonal unter die Leine/Band; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 7 + 8: Zwei Finger der erhobenen Hand zeigen die Spielfeldseite an, gegen die der Fehler entschieden wurde; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 9 + 10: Eine Hand weist über das Band; danach zeigt der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, den Treffer an.

## Fußballtennis

- Bild 11 + 12: Ein Finger der erhobenen Hand weist auf die Hallendecke; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 13 + 14: Eine geöffnete Hand weist auf den anderen Arm; der andere gestreckte Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 15: Bei geschlossenen Händen zeigen beide Daumen vor dem Körper nach oben.
- Bild 16 + 17: Ein Arm mit offener Hand zeigt schräg nach unten auf der Seite, für die der Fehler entschieden wurde; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 18: Vor der Brust gekreuzte Arme zeigen die Halbzeit oder das Spielende an.
- Bild 19 + 20: Ein Arm mit offener Hand zeigt schräg nach unten auf der Seite, für die der Fehler entschieden wurde; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.
- Bild 21: Eine Hand ist gestreckt nach oben gerichtet, die andere Hand wird auf die Fingerspitzen gelegt (T-Form).
- Bild 22 + 23: Fünf Finger einer gespreizten Hand nach oben zeigend, benennt die Spielfeldseite, gegen die der Fehler entschieden wurde; der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.