

Spielregeln – Zweifelderball – ab 2019

Die Mannschaft besteht aus 13 Spielern, 10 Feldspieler (5 Mädchen und 5 Jungen), Tormann/-frau sowie 2 Ersatzspieler (1 Mädchen, 1 Junge). Die Spielzeit beträgt 7 Minuten.

Zu Spielbeginn müssen 5 Mädchen und 5 Jungen auf dem Spielfeld sein. Der Tormann befindet sich hinter der Grundlinie des gegnerischen Spielfeldes.

Das Anwurfrecht wird durch Wähler ermittelt. Anwurf hat der Tormann – sofortiges Abwerfen ist möglich. Scheidet ein Spieler durch Verletzung aus, ohne abgeworfen zu sein, darf nach vorheriger Meldung beim Schiedsrichter ein entsprechender Auswechselspieler eingewechselt werden.

Der Tormann muss in das Spielfeld, wenn alle Spieler seiner Mannschaft abgeworfen sind. Das Abwerfen ist aus dem Mannschaftsfeld und von den Seitenlinien erlaubt. Wenn ein Spieler aus dem Mannschaftsfeld läuft, kann er außerhalb des Feldes abgeworfen werden. Der Tormann muss dreimal abgeworfen werden. Der Schockwurf (Hüftwurf) ist verboten.

Abgeworfen ist ein Spieler, wenn er einen vom Gegner kommenden Ball beim Fangen fallen lässt oder am Körper getroffen wird und der Ball anschließend den Boden berührt. Wenn der vom Gegner kommende Ball mehrere Spieler trifft und danach den Boden berührt, gilt der erstgetroffene Spieler als abgeworfen. Die Mannschaft, bei der ein Spieler abgeworfen wurde, kommt nicht automatisch in Ballbesitz. Ein abgeworfener Spieler muss das Mannschaftsfeld über die eigene Seitenlinie verlassen. Der Spieler begibt sich an eine Linie des gegnerischen Mannschaftsfeldes und kann von dort weiterhin am Spiel teilnehmen (abwerfen).

Freiwerfen ist nicht erlaubt!

Fehler:

Erfolgt ein Kopftreffer, so bleibt der Ball bei der Mannschaft, bei der der Kopftreffer erzielt wurde. Geht der Kopf absichtlich zum Ball, zählt der Treffer als Abwurf. Jegliches Übertreten der Spielfeldbegrenzung beim Werfen und Fangen. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen. Das dreimalige Übertreten der Spielfeldbegrenzung zum Zwecke der Verteidigung. Der Spieler gilt als abgeworfen. Wenn der Ball die Hallendecke, einschließlich der daran befestigten Geräte, berührt. Zeitspiel – nicht deutlich erkennbarer Drang zum Abwerfen.

Kein Fehler:

Wenn der vom Gegner kommende Ball vor dem Treffer den Boden berührt (Erdball).

Wenn der vom Gegner kommende Ball einen Spieler berührt und anschließend von einem anderen Spieler gefangen wird.

Wenn der von einem im Mannschaftsfeld befindlichen Spieler geworfene Ball von der Hallenwand abprallt und ins gegnerische Mannschaftsfeld rollt. Unsportliches Verhalten wird durch die Schiedsrichter mit Feldverweis geahndet und der Gegner bekommt den Ball.

WERTUNG der Gruppen(Staffel)spiele

1. Wertungspunkte

Gewonnene Spiele = 2 Pluspunkte

Unentschiedene Spiele = 1 Pluspunkt

2. Treffer

Nach Ablauf der Spielzeit werden die noch im Feld verbliebenen Spieler und ggf. die max. drei Punkte des Torwarts jeder Mannschaften gezählt. Die Pluspunkte des Gegners sind die Minuspunkte der eigenen Mannschaft.

Für die Festlegung des Endstandes gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

1. Pluspunkte

2. Differenz der Treffer

3. Die höhere Trefferzahl

4. Direktvergleich der nach den Punkten 1 bis 3 gleich liegenden Mannschaften