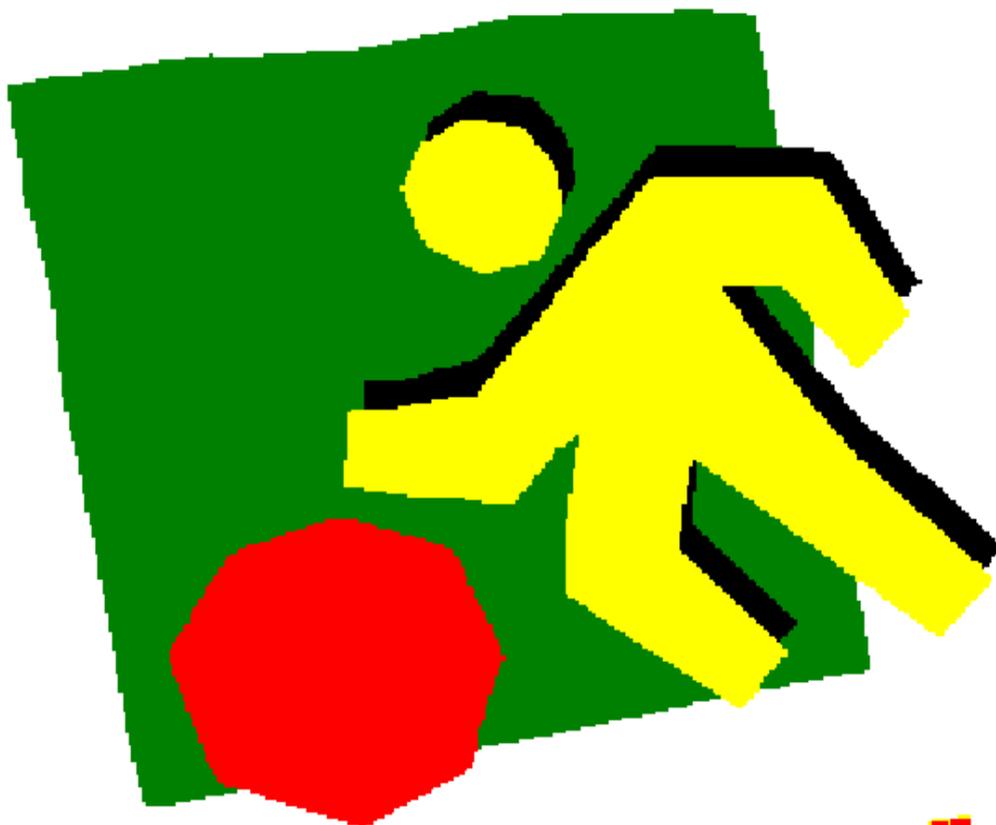


# Offizielle Spielregeln Zweier-Prellball



**DTB** 

**Gültig ab 07.05.2022**

# Zweier-Prellball Spielregeln

(Gültig ab 07.05.2022)

## **Spielgedanke**

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte auf dem Boden durch eine Linie und in 35cm Höhe durch ein Band in zwei gleiche Felder geteilt ist, stehen sich zwei Mannschaften mit je zwei Spieler\*innen gegenüber.

Jede Mannschaft hat unter Einhaltung der nachfolgenden Spielregeln die Aufgabe, einen Prellball mit der Faust oder dem Unterarm so auf den Boden des Eigenfeldes zu „prellen“, dass er über das Band ins Gegenfeld gelangt. Es wird so lange gespielt, bis ein Fehler oder eine sonstige Spielunterbrechung den Spielgang beendet. Dabei ist es das Ziel jeder Mannschaft, den Ball so zu spielen, dass der gegnerischen Mannschaft der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen als Punkt gut geschrieben.

Es gewinnt die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Punkte erzielt.

## **1 Spielanlage**

### **1.1 Spielfeld**

Das Spielfeld ist eine 14 x 6 m große Fläche. Es sollte mindestens 6 m hoch vom Boden frei von Hindernissen sein. Die Spielfläche muss aus einem geeigneten Hallenboden bestehen. Siehe auch Sonderbestimmungen Punkt 13.1.

Das Spielfeld wird durch eine Linie und in 35 cm Höhe durch ein Band/Netz in zwei gleich große Felder geteilt.

### **1.2 Begrenzungslinien**

Das Spielfeld wird von 2 bis 5 cm breiten Linien begrenzt. Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld. Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.

Die Mittellinie gehört zum gegnerischen Spielfeld und darf nicht betreten werden.

Der Mindestabstand zwischen mehreren Spielfeldern sollte mindestens 1 m und hinter den Spielfeldern sollte der Freiraum 2 m betragen.

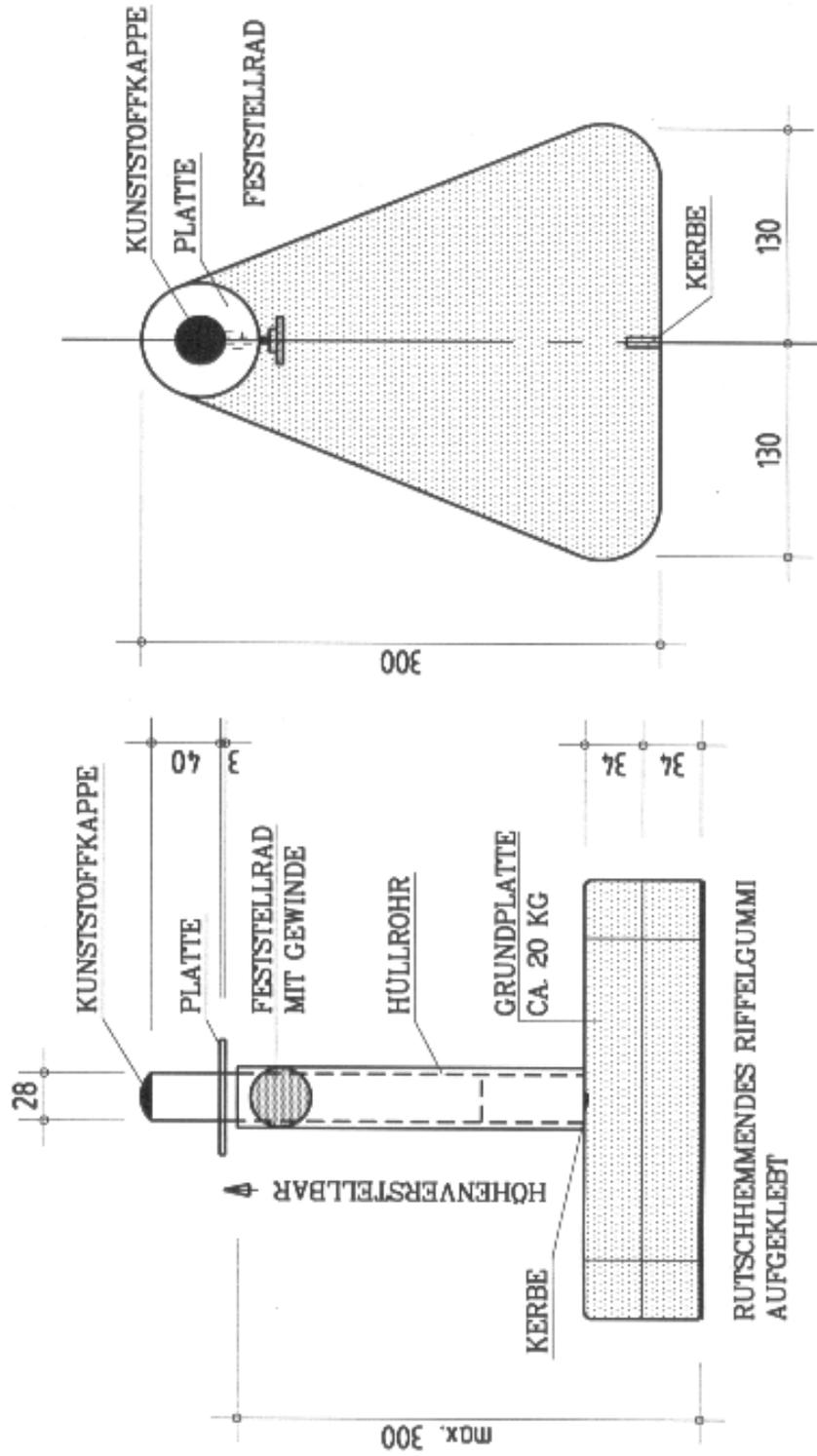
### **1.3 Prellballständer – Band/Netz**

Über der Mittellinie ist in 35 cm Höhe (Oberkante) ein Band/Netz mit einer senkrechten Breite von mindestens 2-4 cm in einer Hell-Dunkelfärbung mit Hilfe zweier Prellballständer gespannt (siehe Beispiel-Zeichnung).

# PRELLBALLSTÄNDER FÜR ZWEIER-PRELLBALL VERSTELLBAR

GESAMTGEWICHT  
CA. 20-23 KG

ALLE KANTEN STARK GERUNDET



ANSICHT

AUFSICHT

M. 1 : 5

## **2 Ball**

Der Prellball (DTB geprüft) ist ein luftgefüllter Ball mit einer weichen Hülle. Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein. Sein Gewicht beträgt 320 bis 380 Gramm und sein Umfang 62 bis 68 cm (siehe Sonderbestimmungen Punkt 13.2).

Jede Mannschaft stellt einen regelgerechten Ball.

Das Spiel-Schiedsgericht und Vertreter\*innen beider Mannschaften prüfen vor Spielbeginn beide Bälle.

Der Ball, mit dem in einer Halbzeit nicht gespielt wird, bleibt unter der Kontrolle des Spiel-Schiedsgerichtes. Legt eine Mannschaft vor Spielbeginn keinen Ball vor, so hat sie die Ballwahl für das gesamte Spiel verwirkt.

Während einer Halbzeit kann eine Mannschaft weitere regelgerechte Bälle nur dann ins Spiel bringen, wenn ihr Ball verloren geht oder die Spielfähigkeit verliert (Das Spiel-Schiedsgericht hat diese Bälle zu prüfen). Ist dies nicht möglich, so wird das Spiel sofort mit dem Ball der gegnerischen Mannschaft so lange fortgesetzt, bis der eigene Ball wieder regelgerecht ins Spiel gebracht werden kann.

## **3 Mannschaft**

**3.1** Zu einer Mannschaft gehören zwei Spieler\*innen und max. ein\*e Auswechselspieler\*in. Ihre Namen müssen vor Beginn des Spieltages im Mannschaftsmeldebogen eingetragen sein. Unter ihnen kann beliebig oft ausgewechselt werden, jedoch nur nach Abschluss eines Spielganges und nach vorheriger Anmeldung bei dem Spiel-Schiedsgericht. Wird das Auswechseln nicht unverzüglich durchgeführt, kann die Zeit nachgespielt werden.

### **3.2 Spielkleidung**

Die Spielkleidung einer Mannschaft muss in Form und Farbe einheitlich sein. Handschuhe und Hand- oder Unterarmbandagen sind nicht erlaubt; es sei denn, die Notwendigkeit wird durch ein ärztliches Attest nachgewiesen.

## **4 Spiel-Schiedsgericht**

**4.1** Jedes Spiel wird von einem, aus zwei Personen bestehenden, Spiel-Schiedsgericht geleitet, von denen eine die Spielkarte führt. Bei Meisterschaftsspielen können zwei zusätzliche Personen, als Linienrichtende, eingesetzt werden.

### **4.2 Aufgaben des-Spiel-Schiedsgerichtes**

Eine Person des Spiel-Schiedsgerichtes leitet das Spiel. Diese hält sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes entlang einer Seitenlinie auf und wählt seinen den Platz so, dass der Spielablauf jederzeit verfolgt werden kann.

Die zweite Person ist auf der gegenüberliegenden Seite postiert und schreibt an.

Das Spiel-Schiedsgericht eröffnet und schließt das Spiel (Siehe Punkt 5.1) und überzeugt sich vor Spielbeginn vom regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung.

Das Spiel-Schiedsgericht sorgt für die Richtigkeit des Spielberichts, für die ordnungsgemäße Einhaltung der Spielregeln und für die unmittelbare Angabe nach einem Spielfehler.

Nach jedem Spielgang wird der Spielstand laut bekannt gegeben und angezeigt.

Nach dem Spiel bestätigt das Spiel-Schiedsgericht, mit Unterschrift auf der Spielkarte, die Richtigkeit der Eintragungen und lässt sich dies von je einem Mitglied beider Mannschaften durch Unterschrift bestätigen.

**4.3** Verstöße gegen die Spielregeln, unsportliches Verhalten und offensichtliche Zeitverzögerungen werden vom Spiel-Schiedsgericht geahndet durch

- a) Ermahnung
- b) Verwarnung
- c) Zeitstrafe
- d) Feldverweis.

Das Spiel-Schiedsgericht hat, im Falle eines Verstoßes, eine entsprechende Eintragung in den Spielbericht vorzunehmen.

**4.4** Bei Feldverweis oder Zeitstrafe (Spieldauerdisziplinarstrafe) einer spielenden Person ist das Spiel abzubrechen und der gegnerischen Mannschaft mit 10:00 Bällen als gewonnen zu werten.

Ebenso ist bei Verletzungen zu verfahren, wenn für die betroffene Mannschaft kein\*e Auswechselspieler\*in zur Verfügung steht. Alle nachfolgenden Spiele, die diese Mannschaft an diesem Spieltag nicht bestreiten kann, sind ebenso mit 10:00 Bällen für die gegnerische Mannschaft zu werten.

**4.5** Bei einer Spielverzögerung verwarnt das Spiel-Schiedsgericht die Mannschaft. Die Zeit der Spielverzögerung ist nachzuspielen.

**4.6** An jedem Spieltag ist ein örtliches Schiedsgericht, bestehend aus der Ligaleitung und zwei zu wählenden Mitgliedern, zu bilden.

## **5 Spieldurchführung**

**5.1** Gespielt wird nach Zeit. Die Spieldauer beträgt 2 x 5 Minuten. Die Zeitnahme erfolgt zentral oder durch das Spiel-Schiedsgericht.

### **5.2 Spielunterbrechungen**

Durch Unterbrechungen und Verzögerungen verloren gegangene Zeit kann das Spiel-Schiedsgericht nachspielen lassen.

### **5.3 Verlängerung**

Soll nach unentschiedenem Spiel bis zur Entscheidung weitergespielt werden, wird die Spielzeit um jeweils 2 x 2,5 Minuten verlängert. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, wird bis zu einem Unterschied von 2 Bällen weitergespielt.

## **6 Spielfeldwahl und Angabe**

### **6.1**

Wenn keine Mannschaft für das Anspiel auf der Spielkarte angegeben ist, hat die auf dem Spielbogen genannte Mannschaft A die erste Angabe und die Ballwahl. Die andere Mannschaft hat die Feldwahl.

Nach der Halbzeit tauschen die Mannschaften das Feld. Die Ballwahl und die erste Angabe gehen auf die andere Mannschaft über.

## **7 Prellen**

Prellen ist ein Abwärtsschlagen des Balles auf den Boden des eigenen Feldes. Faust oder Unterarm dürfen den Ball dabei nur einmal kurz berühren. Dabei muss die Faust geschlossen und der Daumen angelegt sein.

## **8 Spielgang**

**8.1** Jeder Spielgang beginnt mit einer Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler oder einer sonstigen Spielunterbrechung. Nach der Angabe wechseln sich Annahme und Rückschlag ab (siehe Punkt 10). Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben. Nach einer sonstigen Unterbrechung wird die letzte Angabe wiederholt.

**8.2** Ständer und Band dürfen während eines Spielganges weder vom Ball noch von den Spielern\*innen berührt werden.

**8.3** Berühren des gegnerischen Spielfeldes und der Mittellinie (Siehe Punkt 1.2.1) wird als Fehler gewertet.

**8.4** Das Berühren der Hallenwände oder der Hallendecke durch den Ball ist gleichbedeutend mit dem Aufkommen des Balles außerhalb des Spielfeldes. Sämtliche Einrichtungen die von der Hallendecke oder den Hallenwänden herabhängen zählen zu Decke bzw. Wänden.

## **9 Angabe**

**9.1** Die Angabe erfolgt von einem beliebigen Punkt im Feld und kann von jeder spielenden Person ausgeführt werden.

Im Augenblick, in dem die anschlagende Person den Ball schlägt, muss er\*sie mit einem Fuß oder Fußteil den Boden des eigenen Feldes berühren.

Die übrigen Spieler\*innen beider Mannschaften müssen sich bei der Angabe an beliebigen Punkten innerhalb des eigenen Feldes aufhalten.

**9.2** Der Ball muss aus der Hand, entweder nach Hochwurf oder nach Fallenlassen, jedoch vor Berühren des Bodens, in das eigene Feld geprellt werden.

**9.3** Die Angabe ist gültig, wenn der Ball nach dem Prellen ins eigene Spielfeld über das Band in das gegnerische Spielfeld gelangt und dort den Boden berührt. Die Angabe ist auch gültig, wenn der Ball nach der Angabe eine\*n Gegenspieler\*in berührt.

## **10 Annahme, Rückschlag**

**10.1** Der von der gegnerischen Mannschaft kommende Ball kann unmittelbar aus der Luft oder nach Aufspringen im eigenen Feld mit der offenen Hand oder der Faust angenommen werden. Bei der Annahme muss der Ball eine erkennbare Abwärtsbewegung zeigen und darf dabei nur kurz berührt werden. Die Richtung der Annahme ist freigestellt.

**10.2** Der zweite Schlag ist der Rückschlag. Dieser ist gültig, wenn der Ball von dem zweiten Mannschaftsmitglied nach dem Pellen im eigenen Spielfeld über das Band in das gegnerische Spielfeld gelangt. Der Rückschlag ist auch gültig, wenn der Ball nach dem Schlag eine gegnerische Person berührt.

**10.3** Der Ball muss pro Mannschaft:

- a) einmal von jedem Mannschaftsmitglied berührt werden
- b) einmal nach jedem Schlag den Boden innerhalb des eigenen Spielfeldes berühren
- c) darf nur zweimal insgesamt berührt werden.

**10.4** Berühren beide Spieler\*innen einer Mannschaft den Ball gleichzeitig, so gilt dies als Fehler.

**10.5** Ist der Ball von der gegnerischen Mannschaft kommend oder bei dem Versuch, ihn zu- oder zurückzupellen, über die Grenzlinie des eigenen Feldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden außerhalb des Spielfeldes nicht berührt.

**10.6** Heben und Werfen des Balles während eines Spielganges werden als Fehler geahndet.

## **11 Behinderung**

**11.1** Das Behindern einer gegnerischen Person zählt als Fehler.

**11.2** Das Behindern von Spieler\*innen durch andere Personen, bei denen der Ball nicht weitergespielt werden kann, führt zu einer Spielunterbrechung. Die letzte Angabe wird wiederholt.

Die Entscheidung obliegt dem Spiel-Schiedsgericht.

## **12 Wertung**

**12.1** Jeder Fehler wird der gegnerischen Mannschaft mit einem Ball gutgeschrieben.  
(siehe Beispiel)

Beispiel:

A	1			2	3				4	5	6			7	8
B		1	2			3	4	5				6	7		

**12.2** Gewonnen hat die Mannschaft, die während einer Spielzeit die meisten Bälle erzielt hat. Ballgleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel.

## **13 Sonderbestimmungen**

**13.1** Die Größe des Spielfeldes bei Spielen in der Altersklasse bis 10 Jahre (Minis) ist auf 10 x 6 Meter festgelegt.

**13.2** Für die Altersklasse bis 10 Jahre (Minis) sind leichtere Bälle, DTB geprüft, zugelassen.

