

**Offizielle Indiacaspielregeln (April 2001)**  
**Ausgearbeitet in englisch und übersetzt in deutsch**  
**Technical Commission of International Indiacas Association**

Inhaltsverzeichnis:

- 1 Spielfeld
- 2 Netz
- 3 Spielgerät
- 4 Mannschaft
- 5 Spiel und Satz
- 6 Aufschlag
- 7 Spielvorgang
- 8 Fehler
- 9 Doppelfehler
- 10 Turnier – Vorschriften, Schiedsrichter

<b>1</b>	<b><u>Spielfeld</u></b>
1.1	Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 6,10 m. Es ist aufgeteilt in zwei gleiche Teile.
1.2	Die Spielfeldgrenzen sind deutlich markiert. Sie müssen zumindest 5 cm breit sein.
1.3	Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld. Die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern. Berührt eine Indiacaspielerin die Linien des Spielfeldrandes so ist sie im Feld. Der Aufschlagraum ist hinter der Grundlinie.
1.4	Außerhalb der Spielfeldgrenzen muss ein Freiraum von zumindest 2 m vorhanden sein.
1.5	Das Angriffsfeld wird 3 m vor der Mittellinie in jedem Spielfeld durch eine Linie abgegrenzt.
<b>2</b>	<b><u>Das Netz</u></b>
2.1	Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt. Die Maschenweite darf 5 x 5 cm nicht überschreiten. Das Netz muss zumindest 650 cm breit sein und 80 cm hoch.
2.2	<b>Netzhöhe</b> Das Netz ist oberhalb der Mittellinie gespannt. Die Netzhöhe beträgt für Männer 235 cm Frauen 220 cm Mixed 225 cm Mannschaften mit 40 Jahren und älter 220 cm. (Männer, Frauen und Mixed)
2.3	<b>Pfosten</b> Die Netzpfeiler müssen zumindest 50 cm von den Seitenlinien entfernt sein und dürfen den Schiedsrichter nicht behindern.
2.4	<b>Netzmarkierung seitlich</b> Zwei weiße Bänder, 3 bis 5 cm breit und zumindest 90 cm lang, sind oberhalb der Seitenlinien vertikal anzubringen. Sie gelten als Teil des Netzes.

2.5	<b>Antennen</b>
2.5.1	Eine Antenne ist ein flexibler Stab. 1,8 m lang und 10 mm im Durchmesser. Sie besteht aus Fiberglas oder ähnlichem Material.
2.5.2	Zwei Antennen sind anzubringen am äußeren Teil der seitlichen Netzmarkierungen und auf gegenüber liegenden Seiten zu befestigen. Die obersten 80 cm jeder Antenne sind oberhalb des Netzes. Sie sind mit 10 cm breiten Streifen in Kontrastfarben markiert, vorzugsweise rot und weiß.
2.5.3	Die Antennen gelten als Teil des Netzes. Sie begrenzen den Raum innerhalb dessen die Indica die Trennlinie zwischen den beiden Spielfeldhälften überqueren darf.
<b>3</b>	<b><u>Das Spielgerät – die Indica</u></b>
3.1	Standard Die Indica muss fehlerfrei sein und vier ungebrochene Putenfedern haben. Sie muss bei Wettkämpfen folgende Erfordernisse erfüllen:
3.1.1	Gewicht 50 bis 60 Gramm
3.1.2	Länge der Federn ab der Halterung 18 bis 20 cm
3.1.3	Durchmesser der Aufschlagfläche 7 bis 8 cm
3.2	<b>Einheitlichkeit der Indica</b> Alle in einem Wettbewerb eingesetzten Indicas müssen die gleiche Charakteristik aufweisen hinsichtlich der Durchmesser der Aufschlagfläche, Länge der Federn, Gewicht usw.
3.3	Bei den von der IIA ausgerichteten Wettbewerben dürfen nur Indicas verwendet werden die von der IIA zugelassen sind.
<b>4</b>	<b><u>Mannschaften</u></b>
4.1	Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern. Es können insgesamt maximal 10 Spieler je Spiel eingesetzt werden.
4.2	In einer Mixedmannschaft müssen zumindest je zwei Männer und zwei Frauen vertreten sein.
4.3	Insgesamt müssen sich zumindest 4 Spieler in einer Mannschaft am Spiel beteiligen.
4.4	Es ist den Spielern erlaubt innerhalb eines Turniers sich an insgesamt zwei Disziplinen zu beteiligen. Männer und Mixed oder Frauen und Mixed.
4.5	Ein Spieler wird vor einem Spiel als Spielführer benannt. Er ist der einzige Sprecher für seine Mannschaft.
4.6	Eine Mannschaft hat einheitliche Spielkleidung zu tragen.
4.7	Trikots müssen nummeriert sein von 1 bis 15 auf der Brust- und Rückenseite.
4.8	Die Nummern müssen auf der Brustseite zumindest 10 cm hoch sein. Auf der Rückenseite zumindest 15 cm. Die Schriftbreite soll zumindest 2 cm betragen.

4.9	Das Trikot des Spielführers muss an einem Arm ein Band von 8 x 2 cm tragen mit Farben die sich vom Trikot unterscheiden.
<b>5</b>	<b><u>Spiel und Satz</u></b>
5.1	Ein Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft zwei Sätze für sich entschieden hat. Um einen Satz zu gewinnen, muss eine Mannschaft 25 Treffer erzielen, bei einem Mindestabstand von zwei Treffern.
5.2	Der Schiedsrichter regelt durch Münzwurf welche Mannschaft das Recht auf die Platzwahl oder den ersten Aufschlag hat.
5.3	Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Seiten. Die Positionen können bei Satzbeginn beliebig festgelegt werden. Aufschlag nach einem Seitenwechsel hat die Mannschaft, die im Satz zuvor das Spiel nicht mit Aufschlag eröffnet hat. Vor einem Entscheidungssatz wird neu ausgelost.
5.4	In einem Entscheidungssatz werden die Seiten gewechselt sobald eine Mannschaft 13 Treffer erzielt hat. Bei diesem Seitenwechsel müssen die Spieler die vorherige Position einnehmen. Aufschlag nach dem Seitenwechsel hat die Mannschaft, die den 13. Treffer erzielte.
5.5	Sollte der Seitenwechsel nicht rechtzeitig vom Schiedsrichter eingeleitet werden, ist dies sofort nach Feststellung nachzuholen. Die von beiden Mannschaften erzielten Treffer bleiben gültig.
5.6	Spielführer oder Mannschaftsbetreuer können beim Schiedsrichter Auszeiten beantragen. Der Schiedsrichter kann die Auszeit gewähren sobald die Indica nicht mehr im Spiel ist.
5.7	Während der Auszeiten dürfen die Spieler ihr Spielfeld nicht verlassen. Nur dem Betreuer einer Mannschaft ist es gestattet mit den Spieler zu sprechen. Er darf dabei das Spielfeld nicht betreten.
5.8	Jede Mannschaft kann zwei Auszeiten beantragen. Eine Auszeit endet nach maximal 30 Sekunden. Jede Mannschaft kann auch zwei aufeinanderfolgende Auszeiten nehmen, auch unmittelbar nach einer einfachen oder doppelten Auszeit der gegnerischen Mannschaft. Spielerwechsel können auch vor oder nach einer Auszeit durchgeführt werden.
5.9	Jede Mannschaft kann in einem Satz bis zu zwei Spieler auswechseln. Ausgewechselte Spieler dürfen im gleichen Satz nicht mehr eingewechselt werden.
5.10	Vom Platz verwiesene Spieler dürfen nicht ersetzt werden.
5.11	Spielerwechsel können nur erfolgen nach vorheriger Information des Schiedsrichters.
<b>6</b>	<b><u>Aufschlag</u></b>
6.1	Der Aufschlag wird von dem Spieler der Position 1 hinter der Grundlinie ausgeführt.
6.2	Die Indica wird mit einer Hand, nicht über Hüfthöhe, gehalten und mit der anderen Hand über das Netz geschlagen.

6.3.1	Im Augenblick des Aufschlags müssen alle Spieler, außer dem Aufschläger, erkennbar auf bestimmten Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen. Hinten rechts <b>I</b> . Am Netz rechts <b>II</b> . Am Netz in der Mitte <b>III</b> , am Netz links <b>IV</b> , hinten links <b>V</b> . Die Spieler sind an diese Positionen gebunden bis die Indiacas die Hand des Aufschlägers verlassen hat. Danach sind die Spieler in ihrer Funktion teilweise eingeschränkt.
6.3.2	Der Aufschläger ist im Augenblick des Aufschlags nicht an eine bestimmte Position gebunden. Er kann den Aufschlag von jeder Position hinter der gesamten Breite der Grundlinie aus vornehmen.
6.4	Bei jedem Neugewinn des Aufschlags, rotiert die Mannschaft um eine Position im Sinne des Uhrzeigers.
6.5	<b>Funktionen</b> Die Rückraumspieler (I und V) gelten als Abwehrspieler. Die Netzspieler (II, III und IV) als Angriffsspieler. Abwehrspieler dürfen in die Angriffszone, dort jedoch die Indiacas nicht über Netzhöhe berührend ins gegnerische Feld spielen. Die Position des Fußes beim Absprung oder beim Stehen ist entscheidend. Abwehrspieler dürfen nicht blocken.
6.6	Sind nur vier Spieler in der Mannschaft, gelten zwei als Angreifer und zwei als Abwehrspieler. Die Position III gilt dann als nicht besetzt.
6.7	<b>Übertreten der Linien</b> Linien gehören zu dem Feld das sie begrenzen. Beim Aufschlag darf die Grundlinie nicht berührt werden. Die Mittellinie darf nicht übertreten werden. Es ist kein Fehler, wenn die Mittellinie betreten wird, solange kein Teil eines Fußes über die Linie kommt.
<b>7.</b>	<b><u>Spielvorgang</u></b>
7.1	Jeder Mannschaft ist es erlaubt bis zu dreimal die Indiacas im eigenen Feld zu spielen bevor sie das Netz überquert. Eine Blockabwehr zählt nicht als Schlag.
7.2	Als „Block“ gilt nur die Abwehr mit zwei nebeneinander liegenden Händen über dem Kopf, unmittelbar am Netz. Die Hände dürfen bei der Berührung nicht nach vorne bewegt werden. Werden die Hände nach vorne bewegt, wird die Berührung als Schlag gewertet.
7.3	Jede Berührung der Indiacas wird als Schlag gewertet, außer dem Block. Ein Spieler darf die Indiacas nicht zweimal hintereinander berühren.
7.4	Die Indiacas darf nicht geführt werden. Sie muß die Hand unmittelbar nach der Berührung verlassen.
7.5	Die Indiacas muß die Mittellinie über dem Netz, zwischen den Antennen, überqueren.
7.6	Jeder Fehler der gegnerischen Mannschaft wird als Treffer für die eigene Mannschaft gewertet und gibt der eigenen Mannschaft das Aufschlagsrecht.
7.7	Die Indiacas darf das Netz zwischen den Antennen berühren.
7.8	Falls die Indiacas ein Objekt außerhalb des Spielfeldes oder das Netz außer-

	halb der Seitenbegrenzung oder die Antennen berührt wird dies als Fehler gewertet.
7.9	Ein Spieler darf das Netz nicht berühren. Auch nicht die Spannseile und die Pfosten.
<b>8.</b>	<b><u>Fehler</u></b> Fehler, die zum Punktgewinn für die gegnerische Mannschaft führen, sind: <b>Wenn die Indiacas</b>
8.1	den Boden im eigenen Feld berührt
8.2	die Mittellinie unter dem Netz überquert
8.3	einen Gegenstand der nicht zum Spielfeld gehört berührt, außer dem Netz innerhalb der seitlichen Begrenzungen.
8.4	ins Aus gespielt wird
8.5	das Netz beim Aufschlag berührt
8.6	mehr als dreimal in Folge innerhalb der Mannschaft gespielt wird
8.7	gehalten, gefangen oder geworfen wird
8.8	<b>Wenn ein Spieler</b> das Netz, Seile oder Pfosten berührt,
8.9	unter dem Netz hindurchgreift, über das Netz greift. Es ist kein Fehler, wenn nach einem Angriffsschlag eine Hand im Nachführen ins gegnerische Feld kommt und die gegnerische Abwehr dadurch nicht behindert wird,
8.10	das Feld des Gegners betritt, (Diese Regelung gilt für die gesamte Spieldauer, also auch dann wenn die Indiacas gerade nicht im Spiel ist.)
8.11	derselben Mannschaft zweimal hintereinander schlägt, ohne dass die Indiacas dazwischen von einem anderen Spieler berührt wurde,
8.12	den Aufschlag nicht korrekt ausführt,
8.13	die Grundlinie beim Aufschlag berührt oder übertritt,
8.14	die Indiacas mit einem anderen Körperteil außer Hand oder Unterarm berührt,
8.15	während des Aufschlages einen Aufstellungsfehler oder einen Rotationsfehler macht,
8.16	als Abwehrspieler im Angriffsraum oberhalb der Netzkante ins gegnerische Feld spielt,
8.17	direkt die gegnerische Aufgabe blockt oder diese aus der Angriffszone direkt zurückschmettert. (erlaubt ist das direkte Zurückspiel mit steigender Flugbahn)
8.18	vom Schiedsrichter wegen unsportlichem Verhalten verwarnet wird,
<b>9</b>	<b><u>Doppelfehler / Spielunterbrechung</u></b> Auf Doppelfehler wird erkannt, wenn zwei Gegner gleichzeitig einen Fehler begehen. (z.B. Übertretung der Mittellinie, Netzberührung usw.) Es wird auf Wiederholen des Aufschlages erkannt. Fehler werden keiner Mannschaft angerechnet.
<b>10</b>	<b><u>Spilleitung – Schiedsrichter</u></b>
10.1	Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Er wird unterstützt von einem Anschreiber und von zwei Linienrichtern.
10.2	Vor dem Spiel überzeugt sich der Schiedsrichter von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Indiacas, der Spielkleidung. Er sorgt für die Richtigkeit des Spielbetriebes und lost mit den Mannschaftsführern die Felder aus.
10.3	Er eröffnet und beendet das Spiel und hat das Recht es zu unterbrechen oder

	abzubrechen. Beginn und Ende, Spielunterbrechungen und Vorteile werden von ihm durch eindeutige Zeichen (Pfeiff, Zuruf, Handzeichen) angezeigt.
10.4	Spielunterbrechungen können vom Schiedsrichter bei Störungen von außen oder bei Materialfehler vorgenommen werden (Federbruch, Netzbeschädigung, Indiacca bleibt im Netz hängen) Das Spiel wird mit der Wiederholung des Aufschlages fortgeführt. Als Fehler wird aber gewertet, wenn die Indiacca nach der <b>dritten</b> Berührung einer Mannschaft ins Netz gespielt wird und dort hängen bleibt.
10.5	Der Schiedsrichter sorgt für die Durchsetzung der Spielregeln und trifft alle Entscheidungen. Seine Entscheidungen sind endgültig.
10.6	Der Schiedsrichter sorgt für die richtige Wertung der Treffer durch den Anschreiber und gibt das Ergebnis bekannt.
10.7	Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielgangs außerhalb des Spielfeldes, in der Nähe eines der beiden Pfosten, auf und stellt sich so, dass er beide Mannschaftsfelder gut übersehen kann.
10.8	Nach dem Spiel bestätigt der Schiedsrichter mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Eintragungen im Spielbericht.
10.9	Die Linienrichter haben ihren Platz an den Endpunkten der dem Schiedsrichter gegenüber liegenden Seitenlinien, so, dass sie die dem Schiedsrichter gegenüber liegende Seitenlinie und je eine Grundlinie einsehen können. Sie unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spiels und zeigen Linienfehler (Ausbälle) durch Erheben ihrer Arme an.
10.10	Der Anschreiber steht dem Schiedsrichter gegenüber und bucht nach dessen Entscheidung für beide Mannschaften die gewonnenen Punkte. Seine Aufzeichnungen bestätigt er nach Ende des Spiels durch Unterschrift.
10.11	Linienrichter und Anschreiber werden von den spielfreien Mannschaften gestellt. Die Turnierleitung kann dafür auch andere neutrale Personen benennen.

Für die Richtigkeit:  
Heinz Karl Kraus  
President Technical Commission of IIA

*Ergänzende Anmerkung: In diesen Spielregeln wird im Zusammenhang mit Personen die männliche Form verwendet. Der einzige Grund dafür ist der, dass bei der Vielzahl von Auflisungen ständige Doppelbenennungen schnell zu einer Strapaze beim Lesen führen würden. Alle Aussagen gelten vom Inhaltlichen her sowohl für Frauen wie für Männer.*