

LINIENBALL

Regelkunde für Leiter und Schiedsrichter



Spielziel:

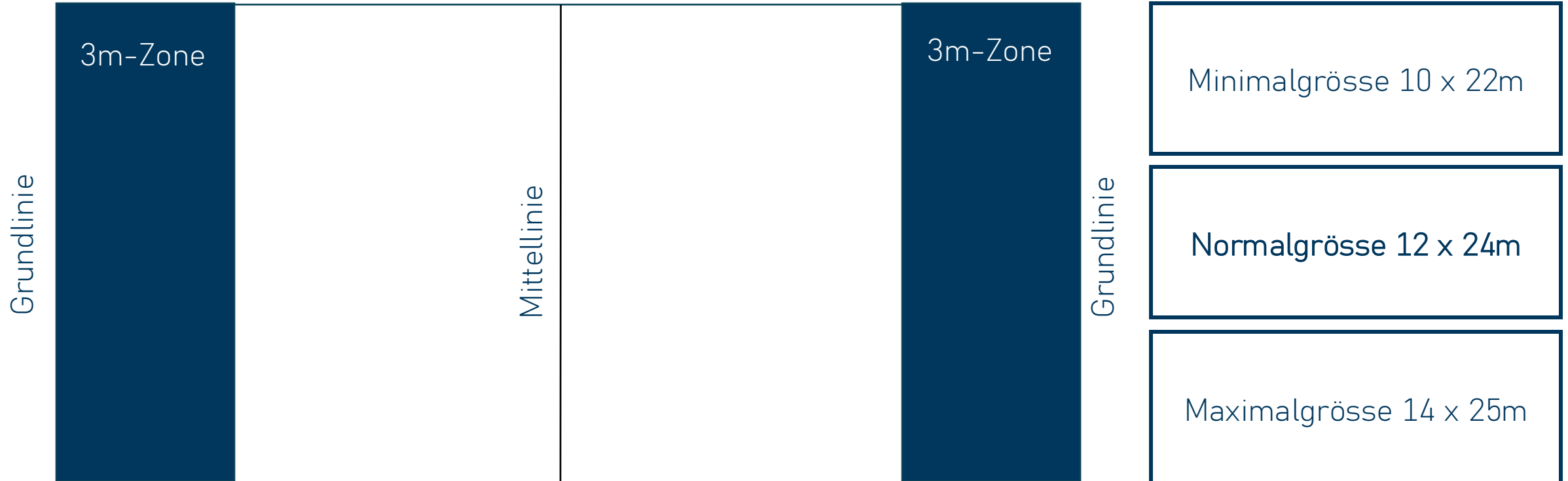
Den Ball hinter der gegnerischen Grundlinie ablegen.

INHALT

1. Feld
2. Spielvorbereitung
3. Spielablauf
4. Regeln
5. Strafen



1. FELD

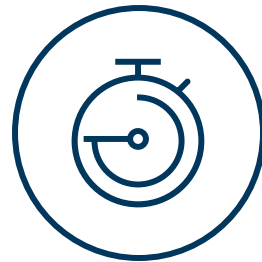


2. SPIELVORBEREITUNG



8 Spieler

Je Mannschaft dürfen 5 Feldspieler eingesetzt werden. Zusammen mit drei Auswechselspielern, besteht eine Mannschaft aus **max. 8 Spielern**.



8 Minuten

Ein Spiel dauert 8 Minuten und wird ohne Seitenwechsel gespielt.



Handball

Als Spielball wird ein **Junioren-Handball** verwendet.



keine Nocken- / Nagelschuhe

Nocken- und Nagelschuhe sind aus Sicherheitsgründen verboten.

3. SPIELABLAUF

Anspiel:

Bei Spielbeginn durch Sprungball in der Spielfeldmitte.

Nach Punktgewinn hinter der Grundlinie. Abstand der gegnerischen Mannschaft: 3m.

Spielerwechsel:

Ausserhalb der Seitenlinie per Handschlag.

Einwurf:

Nach Verlassen des Spielfelds durch den Ball oder Spieler über die Seitenlinie. Die nicht fehlbare Mannschaft führt den Einwurf aus.

Abstand zum ausführenden Spieler: 3m. Die ausführende Mannschaft befindet sich nicht in der gegnerischen 3m-Zone.

Eckball:

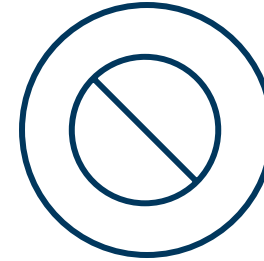
Die Verteidigende Mannschaft spielt den Ball über die eigene Grundlinie. Dann wird auf der Seitenlinie, mit einem Abstand von 3m zur Grundlinie, der Eckball ausgeführt.

Abstand zum ausführenden Spieler: 3m. Die ausführende Mannschaft befindet sich nicht in der gegnerischen 3m-Zone.

Punktegewinn:



- Ball mit einer oder beiden Händen **hinter der Grundlinie ablegen**.
- Ball aus der Luft gefangen und hinter der Grundlinie abgelegt.
- 3 Schritte mit Ball in Hand erlaubt.
- Beide Füße beim Punkten auf dem Boden, im Spielfeld.



- Kein Punkt aus Dribbling.
- Nicht hechten, um Punkte zu erzielen.
- Frühzeitiges Loslassen des Balls zählt nicht.

Fairness:

Schiedrichterentscheide bei Regelverstößen, werden durch die Leiter, Spieler und Supporter vorbildlich akzeptiert und respektiert. Die gegnerischen Spieler werden mit Respekt behandelt.

4. REGELN



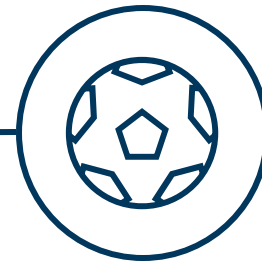
Mit der Hand

Der Ball wird mit der Hand (Händen) gespielt und darf im Stand oder in der Bewegung mehrfach und einhändig auf den Boden geprellt werden.



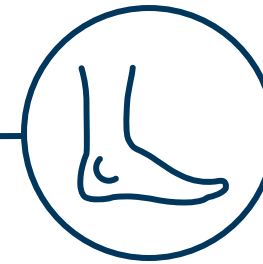
3-Schritte

Schrittregel wie im Handball: Mit dem gehaltenen Ball dürfen max. 3 Schritte nach dem Fangen im Stand oder im Lauf gemacht werden.



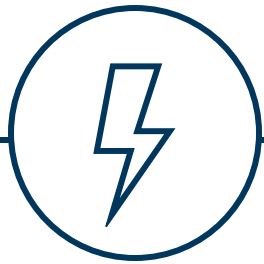
Ball halten

Wird der Ball nach dem Prellen an Ort oder nach einem Dribbling gehalten, so muss er danach abgespielt werden. Wird der Ball mehr als zwei Mal gehalten,
Strafe: Freiwurf



Fuss / Unterschenkel

Absichtliches Spielen des Balles mit dem Fuss oder dem Unterschenkel ist nicht erlaubt.
Strafe: Freiwurf



Ball wegschlagen / wegreißen

Wird der Ball vom Gegner gehalten, darf er weder aus den Händen geschlagen noch gerissen werden.

Strafe: Freiwurf



Körperinsatz

Der Gegner darf durch Körperinsatz nicht im Spiel beeinträchtigt werden. Verboten ist: stossen, reißen, festhalten, Bodycheck, sperren (>3sec.), usw.

Strafe: Freiwurf



Zeitspiel

Das Zeitspiel ist eine passive Spielweise, bei der eine Mannschaft den Ballbesitz nutzt um den Ball zu halten, ohne ein Tor erzielen zu wollen.

Strafe: Freiwurf

5. STRAFEN

Freiwurf

Regelverstoss ausserhalb 3m-Zone

Der Freiwurf wird am Ort des Regelverstoss, im Spielfeld, ausgeführt.

Regelverstoss in der 3m-Zone:

Der Freiwurf wird mit einem Abstand von 1m zur 3m-Zone im Spielfeld ausgeführt.

Abstand zum ausführenden Spieler: 3m. Die ausführende Mannschaft befindet sich nicht in der gegnerischen 3m-Zone.

Spielerausschluss / Mannschaftsausschluss

Da beim Linienball im Gegensatz zu anderen Spielen bei groben Fouls kein Strafwurf gegeben werden kann, werden grobe Fouls mit dem Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet.

Der vom Spielfeld verwiesene Spieler kann durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

Wird ein für die angemeldete Kategorie zu alter Spieler (Jahrgang) eingesetzt, wird die ganze Mannschaft disqualifiziert. Die bereits gespielten Spiele werden zugunsten der jeweiligen gegnerischen Mannschaft mit 20:0 gewertet.

Forfait

Erscheint eine Mannschaft mehr als 1 Minute nach Anspiel, gilt das Spiel für die anwesende Mannschaft als gewonnen (20:0).