

Niedersächsischer Turner-Bund
Verband für Leistungs-, Breiten-, Freizeit- und Gesundheitssport



Schleuderballspiel

Spielregeln



SCHLEUDERBALL

Amtliche Spielregeln des Deutschen Turnerbundes e. V.
(Herausgegeben 1993 im Handbuch „Spiele 12 „vom DTB)
Anlage: Auszug aus der Bundesspielordnung (BSO) vom 01.04.92.
Geändert **Februar 2013** Manfred Böning Landesschiedsrichterwart.

7 Schleuderballspiel

7.1 Wettkampfübersicht

7.1.1 TURNIERE

In den männlichen Altersklassen auf Vereins-, Gau/Kreis-, Landes- und Bundesebene.

7.1.2 LIGASPIELE

In den männlichen Altersklassen auf Gau/Kreis-, Bezirks- und Landesebene (derzeit nur im Bereich des Niedersächsischen Turner-Bundes).

7.2 Spielregeln Schleuderball

SPIELGEDANKE

Von den 2 Mannschaften mit je 8 Spielern hat jede die Aufgabe, einen Schleuderball (Lederball mit Schlaufe) über die Torlinie des Gegners ins Tor zu spielen und das eigene Tor gegen Angriffe der Gegenmannschaft zu verteidigen.

Der Ball darf nur durch Schleudern in feststehender Nummernreihenfolge der Werfer oder, wenn er gefangen wurde, durch Schocken (Werfen aus dem Stand) dem Tor des Gegners näher gebracht werden. Fliegt oder rollt der Ball über die Torlinie und berührt hinter ihr den Boden, ist ein Tor erzielt.

Der Anzahl der in einem Spiel erzielten Tore entscheidet das Spiel. Wird ein Schleuderwurf vom Gegner gefangen, so darf durch Schocken, das höchstes dreimal stattfinden darf, versucht werden, Raumgewinn zu erzielen, bevor der nächste Schleuderwurf durchgeführt werden muss.

Dadurch wechseln sich weite Schleuderwürfe – bei guten Mannschaften 60m und mehr – mit kürzeren Schockwürfen aus dem Stand ab und zwingen jede Mannschaft zu schnellem Stellungswechsel, um jederzeit fangbereit zu sein.

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Es empfiehlt sich, die Spieler wie folgt im Spielfeld zu verteilen: 2 Hinterspieler stehen bereit, weit geschleuderte Bälle zu fangen, 3 Vorderspieler halten schlecht geschleuderte oder flach geschockte Bälle auf, zwischen ihnen versuchen 3 Mittelspieler, kurz geschleuderte oder geschockte Bälle aufzuhalten.

Torlinie		1.Linienrichter		2.Linienrichter		Torlinie	
Torraum mind. 30 m		0	X	0	X		
	X	X	0	X	0	0	X
		0	X	0	X		
- 30m -		Anwurflinie	- 40m - Schiedsrichter		Anwurflinie	- 30m -	Spielfeldbreite 15 m

Mannschaft X hat Anwurf
 Skizze :Beispiel Männerspielfeld

gestrichelte Linie = 8m zuschauerfreie Zone

1 DAS SPIELFELD

1.1 Spielfeldbeschreibung

- 1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von Torlinie zu Torlinie
- 1.1.2 Die längeren Linien heißen Seitenlinien, die kürzeren Torlinien bzw. Anwurflinien.
- 1.1.3 Neben den Seitenlinien ist ein Raum von mindestens 8 m von Zuschauern freizuhalten.
- 1.1.4 8 Grenzstangen markieren die beiden Torlinien sowie die Anwurflinien.
- 1.1.5 Die Grenzstangen sind rund, mindestens 1,50 m hoch und oben abgerundet, sie dürfen nur aus Holz- oder Plastikmaterial bestehen.
(ab 2014 nur noch normgerecht aus Plastikmaterial)
- 1.1.6 Die Linien dürfen nicht schmaler als 5 cm und nicht breiter als 10 cm sein.

1.2. Spielfeldmaße

- 1.2.1 Für das Spielfeld der **Männer** (M 18 und älter) und **Jugend A** (M 16/17 Jahre) sowie **Jugend B** (M 14/15 Jahre) gelten folgende Maße:
 Länge 100m (30 m, 40 m, 30 m), Breite 15 m;
 Spielfeldverlängerung nach beiden Seiten (Torraum) mindestens je 30 m.
- 1.2.2 Für das Spielfeld der **Jugend C** (M 12/13 Jahre), **Jugend D** (M 10/11 Jahre) und der **Jugend E** (M 8/9 Jahre) gilt:
 Länge 90 m (30 m, 30 m, 30 m), Breite 12 m;
 Spielfeldverlängerung nach beiden Seiten (Torraum) mindestens je 20 m.
- 1.2.3 Für das Spielfeld der **Jugend F** (M 6/7 Jahre) gilt :
 Länge 70m (20 m, 30 m, 20 m), Breite 12 m
 Spielfeldverlängerung nach beiden Seiten (Torraum) mindestens je 20 m.

2 SPIELGERÄT

2.1 Der Schleuderball besteht aus Leder, die Schlaufe des Balles führt durch die Achse des Balles als Riemen ohne Ende hindurch.

2.2 Maße des Schleuderballes

2.2.1 Für **Männer** Ballgewicht 1,5 kg Schlaufenbreite
Mindestens 2 cm (**+/- 0,3 cm**), Schlaufenlänge höchstens 28 cm (**+/- 1cm**).

2.2.2 Für **Jugend A** und **Jugend B** Ballgewicht 1,0 kg,
Schlaufenbreite und -länge wie unter 2.2.1.

2.2.3 Für **Jugend C** und **Jugend D** Ballgewicht 0,8 kg,
Schlaufenbreite und -länge wie unter 2.2.1.

2.2.4 Für **Jugend E** und **Jugend F** Ballgewicht 0,6 kg,
Schlaufenbreite und -länge wie unter 2.2.1.

2.2.5 Für das Ballgewicht in Ziffer 2.2.1 bis 2.2.4 gilt die Toleranzgrenze 3%.

3 MANNSCHAFT

3.1 Zu jeder Mannschaft gehören 8 Spieler und **4 Auswechselspieler**.

3.3 Bei Spielbeginn müssen mindestens 5 Spieler antreten und spielen, die sich bis zum Schluss des Spieles auf 8 ergänzen dürfen.

3.2.1 Die Mannschaft darf in einem Spiel vier Spieler auswechseln.

3.2.2 Das Auswechseln darf nur geschehen, wenn das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wurde und der/die Auswechselspieler sich beim Schiedsrichter gemeldet hat/haben.

3.2.3 Die Auswechselspieler müssen in gleicher Reihenfolge wie die für sie ausgeschiedenen Spieler schleudern.

3.2.4 Die während eines Spieles ausgewechselten Spieler dürfen im gleichen Spiel nicht wieder in die Mannschaft hineingenommen werden, auch nicht in Spielverlängerungen.

3.3 Die Spielkleidung der Mannschaften muss einheitlich und von der des Gegners leicht und deutlich zu unterscheiden sein.

3.4 Das Tragen von Nagelschuhen bzw. Spikes ist nicht erlaubt.

3.5 Die Spieler müssen auf der Spielkleidung eine deutlich sichtbare Nummer (z.B. 1-12) tragen.

3.6 Der Mannschaftsführer ist durch eine farbige Armbinde am Oberarm kenntlich zu machen.

3.7 Die Wurfreihenfolge ist auf dem Spielberichtsbogen fest zu legen. Nach Spielbeginn hinzukommende Spieler werfen nach der gemäß Spielberichtsbogen festgelegten Wurfreihenfolge immer nach dem als zuletzt aufgeführten Spieler.

4 SPIELZEIT

4.1.1 Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt die Seite. Der Gegner hat Anwurf und Ballwahl.

4.1.2 Nach der Halbzeit wechseln Seite, Anwurf und Ballwahl, dabei wird in der Reihenfolge der Schleuderer fortgefahren.

4.2 Es wird nach Zeit gespielt. Durch Spielunterbrechung verlorene Zeit muss in der betreffenden Halbzeit nachgespielt werden. **(Für den Bereich des NTB siehe 9.4)**

4.2.1 Die Spielzeit für Männer beträgt **2 x 20 Minuten.**

4.2.2 Die Spielzeit für **Jugend A, Jugend B und Jugend C** beträgt **2 x 15 Minuten.**

4.2.3 Die Spielzeit für **Jugend D, Jugend E und Jugend F** beträgt **2 x 10 Minuten.**

4.2.4 Die **Spielpause** zwischen den Halbzeiten beträgt **5 Minuten.**

4.3 Endet ein Spiel unentschieden und muss bis zur Entscheidung weitergespielt werden, wird nach einer Pause von 5 Minuten und erneutem Losen um die Seitenwahl wie folgt verlängert:

4.3.1 Bei einer Spielzeit von **2 x 20 Minuten um 2 x 8 Minuten**, bei einer Spielzeit von **2 x 15 Minuten um 2 x 5 Minuten**, bei einer Spielzeit von **2 x 10 Minuten um 2 x 3,5 Minuten.**

4.3.2 Ist die Entscheidung dann noch nicht gefallen, wird nach einer Pause von 5 Minuten und erneutem Losen um die Seitenwahl das Spiel nochmals um die in Ziffer 4.3.1 genannten Zeiten verlängert.

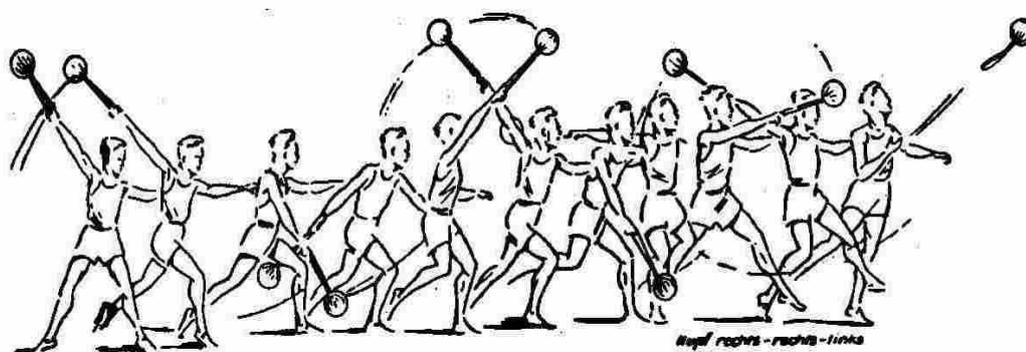
4.3.3 In den Spielverlängerungen gibt es zwischen den Halbzeiten keine Spielpausen.

4.3.4 Endet ein Spiel nach zweimaliger Verlängerung noch unentschieden, wird der Sieger in Vorschuss- und Zwischenrundenspielen durch Losentscheid ermittelt, Endspiele müssen neu angesetzt werden.

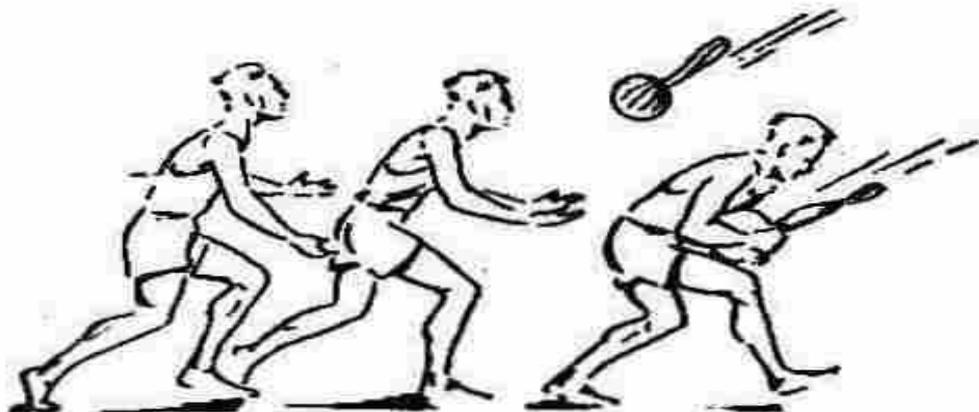
5 WURFARTEN

5.1 Das Schleudern

- 5.1.1 Das Schleudern wird aus dem Stand oder mit beliebigem Anlauf ausgeführt. Der Ball wird dabei mit der Schlaufe durch zwei oder mehr Finger erfasst.
- 5.1.2 Bei Überschreiten der Abwurfstelle rückt die Gegenmannschaft nach Anweisung des Linienrichters um die entsprechende Meterzahl vor.
- 5.1.3 Kann die Gegenmannschaft einen weiten Schleuderwurf, der durch Überschreiten der Abwurfstelle entstand, nicht fangen, ist der Schleuderwurf zu wiederholen.
- 5.1.4 Das gilt grundsätzlich auch bei Torgeschichte, jedoch ist hier die Vorteilsregel zu beachten (vgl. Ziffer 8.4), weiter Schleuderwurf = Wiederholung, kurzer Schleuder- oder Steilwurf = Vorteilsregel Anwendung; Spiel läuft weiter.



Schleudern mit friesischem Kreiswurf ohne Drehung um die Längsachse



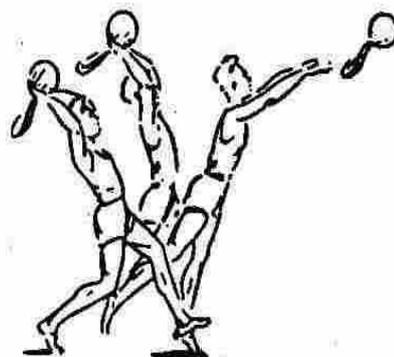
Fangen auf dem Oberschenkel und den Unterarmen

5.2. Das Schocken (Werfen aus dem Stand)

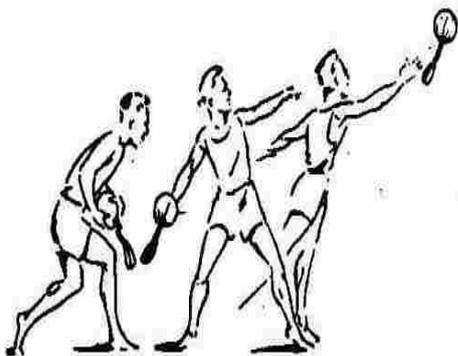
- 5.2.1 Um unerlaubten Raumgewinn zu verhindern, ist das Schocken nur aus dem Stand von der Fangstelle aus gestattet.
- 5.2.2 Ein Überschreiten der Fangstelle macht den Schockball ungültig.
- 5.2.3 Das Schocken kann beliebig mit einem Arm oder mit beiden Armen ausgeführt werden, jedoch muss der Ball hierbei fest gefasst sein.
- 5.2.4 Die Schlaufe darf beim Schocken nicht benutzt werden.



Das Schocken aus dem Stand



Kernwurf über dem Kopf

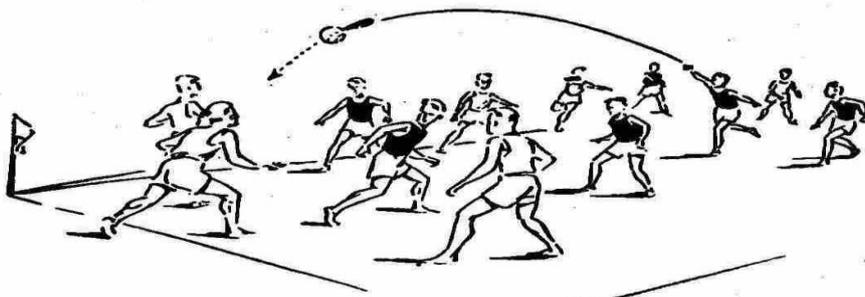


Zurückschocken

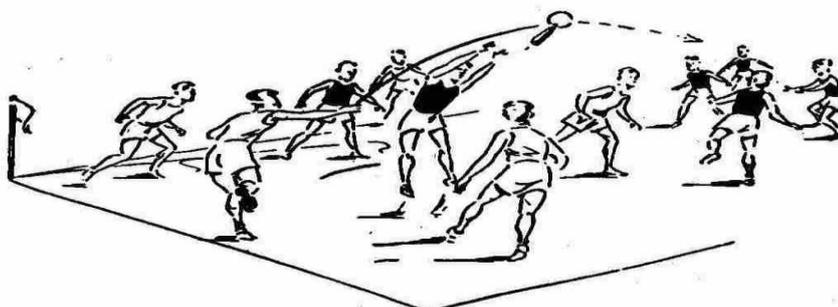
6. SPIELVERLAUF

- 6.1 Das Spiel beginnt mit Schleuderwurf von der Anwurflinie aus, der Ball wird von der Stelle, an der er zur Ruhe kam (= der Abwurfstelle), von der Gegenmannschaft zurückgeschleudert.
- 6.2.1 Auf das Schleudern der einen Mannschaft (A) folgt stets das Schleudern der Gegenmannschaft (B).
- 6.2.2 **Es wird stets und allen Fällen nach der Reihenfolge gemäß Spielberichtsbogen** geschleudert, z.B.:Mannschaft A hat Anwurf – es beginnt Nr. 1, danach schleudert Mannschaft B Nr. 1, bei Mannschaft A folgt dann Nr. 2 usw.
- 6.2.3 Nach der Halbzeit wechselt der Anwurf, wobei in der Reihenfolge der Werfer fortgeföhren wird.
- 6.2.4 Die Wurfreihenfolge ist bei Spielverlängerungen entsprechend, es beginnt Nr. 1 mit dem Schleudern.
- 6.2.5 **Wird die Wurfreihenfolge wie im Spielbericht aufgeföhrt nicht eingehalten ist der Wurf ungültig und die Gegenmannschaft rückt zu diesen Punkt vor und wirft dort ab.**
- 6.3.1 Wird der geschleuderte Ball der Mannschaft A, ohne dass er vorher den Boden berührte, von einem Spieler der Mannschaft B gefangen, so schockt ihn dieser zurück (1. Schockball).

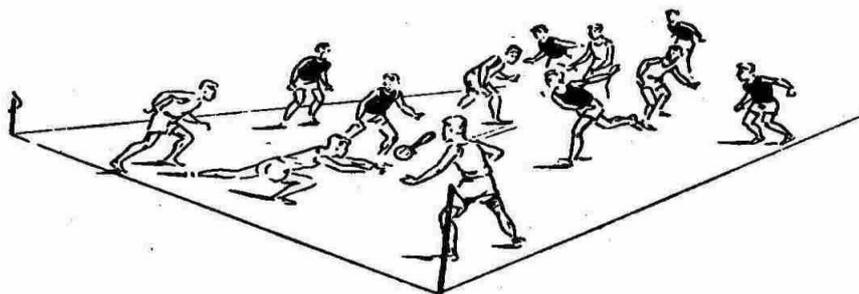
- 6.3.2 Wird der Ball nunmehr von einem Spieler der Mannschaft A gefangen, so schockt ihn der Fänger ebenfalls zurück (2. Schockball).
- 6.3.3 Wird der Ball wiederum von einem Spieler der Mannschaft B gefangen, so ist noch ein 3. (letzter) Schockball gestattet.
- 6.3.4 Wird hierbei der Ball vom Gegner (A) gefangen, so ist der letzte Schockball ungültig.
- 6.3.5 Im anderen Fall erfolgt das neue Schleudern der Mannschaft B von der Stelle, wo der Ball zur Ruhe kam.
- 6.3.6 Schockbälle müssen stets vom Fänger zurückgeschockt werden, ein Weiterreichen an einen anderen Spieler zum Schocken ist nicht gestattet.
- 6.4 Die Abwurfstelle beim Schleudern und Schocken muss im Spielfeld bzw. auf den Seitengrenzen oder ihren Verlängerungen liegen, sonst ist der Wurf ungültig.
- 6.4.1 Nach einem ungültig geschockten Ball wird von der Stelle aus geschleudert, wo der Schockwurf stattfand.
- 6.4.2 Nach missglücktem Fang wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball im Feld zur Ruhe kam bzw. die Seitenlinie überschritten hat.
- 6.5 Der zu Boden gefallene Ball (Wurf oder Schockball) darf wohl gestoppt, aber nicht vorsätzlich zurück bzw. weggestoßen werden.
Der Ball ist sofort für den Gegenspieler freizugeben.
Bei Verstoß ist der Spieler zu verwarnen.
- 6.6 Nachfangen des Balles, auch durch Mitspieler, ist gestattet.
- 6.7 Wenn ein Spieler mit einem Schockball seinen eigenen Mitspieler trifft, so ist dieser Schockball ungültig zu geben. Der nächste Wurf ball erfolgt anschließend vom Punkt des Schockballes. (Wird der Ball aber vom Gegner gefangen, wird weiter gespielt Beschluss JHV 2009)
- 6.8 Wenn ein Spieler mit einem Schockball seinen eigenen Mitspieler trifft, nachdem der Schleuderball I den **Boden** berührt hat, verliert der Schockball **keinesfalls an Gültigkeit**. Der nächste Wurfball erfolgt aber von der **Stelle der Kollision** von Ball und Spieler. Das heißt: Wenn der Ball nach Berührung des Mitspielers so abgefälscht wird, dass er noch einige Meter in Wurfrichtung weiterrollt, so ist der dadurch erzielte **Raumgewinn ungültig zu erklären**. Der nächste Abwurf erfolgt ebenfalls vom oben genannten Punkt.



Der geschockte Ball wird vom Gegner gefangen...1. Schockball!



... wieder vorgeschockt und wieder gefangen... 2. Schockball!



Der 3. Schockball wird scharf geschockt, um das Fangen zu verhindern, das den Schockwurf ungültig macht!

7 BALL ÜBER DIE SEITENGRENZE

- 7.1.1 Fliegt oder rollt der geschleuderte Ball über die Seitengrenze hinaus und fällt dort zu Boden, so wird der Ball an der Stelle, wo der Schrägwurf die Seitenlinie kreuzte bzw. in gleicher Höhe damit, im Spielfeld von der Gegenmannschaft zurückgeschleudert.
- 7.1.2 Wurde ein solcher Ball gefangen, so wird er ebenfalls an der Kreuzungsstelle mit der Seitenlinie weitergespielt, d.h. in diesem Falle geschockt.
- 7.2.1 Fliegt der geschockte Ball (vgl.5.2) über die Seitenlinie, ohne im Spielfeld einen Gegner oder den Boden berührt zu haben, so ist der Schockwurf ungültig.

- 7.2.2 Ungültig ist der Schockwurf auch dann, wenn er von einem Gegner gefangen wird, der mit beiden Füßen außerhalb des Spielfeldes steht, **„bzw. den Ball in der Luft außerhalb des Spielfeldes fängt, wobei sich der Spieler komplett außerhalb des Spielfeldes befinden muss.“**

8 VERHALTEN ZUM GEGNER

- 8.1 Es ist verboten, den Gegner am Fangen, Werfen oder Laufen zu hindern.
- 8.2 Der Gegner muss beim Schocken einen Abstand von mindestens 3 m zum Werfer einhalten, solange dieser den Ball in der Hand hält.
Der Gegner darf nicht vorspringen
- 8.3.1 Bei Verstößen unterbricht der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff und lässt den Werfer seinen Schockball wiederholen.
- 8.3.2 Der Schiedsrichter hat außerdem die Pflicht, den Schuldigen zu verwarnen oder auszuschließen.
*Die Verwarnungspflicht des Schiedsrichters kann nach Abschluss des Schockvorganges vorgenommen werden. Es ist dabei stets auf die **Vorteilsregelung zu achten.***
- 8.4 Wenn eine Mannschaft sich bei einem Regelverstoß des Gegners im Vorteil befindet, braucht der Schiedsrichter das Spiel nicht zu unterbrechen.

9 SPIELVERSCHLEPPEN

- 9.1 Absichtliches Verschleppen des Spieles zu dem Zweck, den Gegner außerstande zu setzen, einen Erfolg zu erringen, ist vom Schiedsrichter durch Verhängung von Nachspielzeiten zu ahnden.
Der Schiedsrichter hält beim Erkennen des absichtlichen Spielverschleppens die Zeit mit dem Hinweis: „Zeit steht“ an. Mit Wurfbeginn wird die Spielzeit fortgesetzt.
- 9.2 Diese Nachspielzeiten sind den Mannschaftsführern sofort mitzuteilen, sie müssen in der gleichen Halbzeit nachgespielt werden.
- 9.3 Absichtliches Spielverschleppen kann u. a. in folgendem erblickt werden:
- 9.3.1 Eine Mannschaft legt zwischen die einzelnen Spielvorgänge unnötig oder außergewöhnlich lange Pausen.
- 9.3.2 Der Anlauf zum Schleudern wird offenbar absichtlich wiederholt.

- 9.4 Nach Torerfolg ist die Spielzeit anzuhalten! Sie wird nach Wideranpfeiff und nach erfolgtem Anwurf fortgesetzt!
- 9.5 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters der Fänger bereit ist zu schocken, so muss der Fänger den Ball nach **5 Sekunden** geschockt haben, sonst ist der Schockball für ungültig zu erklären!
- 9.6 Ein Schockvorgang ist auch bei abgelaufener Spielzeit zu Ende zu führen!

10 TORERFOLG, SPIELENTSCHEIDUNG

- 10.1 Fliegt oder rollt der Ball über die Torlinie in den Torraum und berührt innerhalb der Verlängerung der Seitenlinien oder auf diesen den Boden, ist ein Tor erzielt.
- 10.1.1 Berührt der Ball vor der Torlinie den Boden oder wird er vor der Torlinie von einem Spieler berührt und fliegt der Ball dann ohne Berührung des Torraumes über die Torlinie ins Seitenaus, ist ein Tor erzielt! (im Bereich des NTB gilt ab 26.02.98)
- 10.2 Wird der Ball jedoch hinter der Torlinie gefangen, so kann er weitergespielt werden, wenn er durch Zurückschocken bis auf die Torlinie oder ins Spielfeld gebracht wird.
- 10.3 Wird der 3. Schockball (vgl. 6.3.4) hinter der Torlinie (d.h. im Torraum) gefangen, so bedeutet dieses ungültigen Schockball– in diesem Fall Torerfolg.
- 10.4 Fliegt der geschleuderte Ball hinter der Torlinie über die Seitenlinien hinaus, so wird nach Ziffer 7.1.1 verfahren.
- 10.5 Ist ein Torerfolg erzielt, so wird in der ersten Aufstellung das Spiel eröffnet.
- 10.6 Anwurf durch Schleuderwurf hat die Mannschaft, die das Tor hinnehmen musste, wobei in der Reihenfolge der Schleuderer fortgefahren wird.
- 10.7 Der Sieg wird durch die Zahl der erzielten Tore entschieden. Ist die Zahl gleich oder ist kein Tor erzielt worden, endet das Spiel unentschieden.
- 10.8 Bei allen Entscheidungen, ob der Ball gefangen wurde, ob der Ball den Boden berührt oder im Seitenaus ist oder nicht, sowie ob ein Tor erzielt wurde oder nicht, ist der Schleuderballriemen nicht zu berücksichtigen! (**im Bereich des NTB gilt ab 26.02.98**)
- 10.9** Ein vom Gegner nicht gefangener Überraschungswurf muss wiederholt werden, wenn dieser dadurch zustande gekommen ist, dass eine nicht direkt am Spiel beteiligte Person (z.B, Zuschauer, Ersatzspieler oder Betreuer) einen Vorteil für die eigene Mannschaft verursacht hat. **„Ermessensentscheidung des Schiedsrichters“**

11 SPIELRICHTER

11.1 Schiedsrichter

- 11.1.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter (11.2) und ein Anschreiber (11.3) unterstützend zur Seite steht.
- 11.1.2 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.
- 11.1.3 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle und der Spielkleidung (3.3 bis 3.5), er sorgt für die Richtigkeit des Spielberichtes und der Zeitnahme und führt die Auslosung der Seiten durch.
- 11.1.4 Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel, er hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Torerfolge werden von ihm durch Pfiff angezeigt.
- 11.1.5 Es empfiehlt sich, den Schiedsrichter durch einen Zeitnehmer zu unterstützen, der die Stoppuhr beobachtet und dem Schiedsrichter kurz vor Beendigung der Halbzeiten ein Zeichen gibt.
- 11.1.6 Der Schiedsrichter sowie die Linienrichter, der Anschreiber und eventuelle Zeitnehmer halten sich während des Spieles außerhalb des Spielfeldes auf.
- 11.1.7 Der Schiedsrichter hält sich möglichst in der Nähe der den Schleuderwurf erwartenden Mannschaft auf.
- 11.1.8 *Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen rohen Spielens oder ungehörigen Benehmens zu verwarnen (gelbe Karte / zweite gelbe Karte in einem Spiel Gelb/Rot Ausschluss und dass nächste Spiel gesperrt) oder sofort auszuschließen (rote Karte). (Anmerkung Rote Karte = Sperre von 2 Spielen , statt 4 Spiele)*
Der Schiedsrichter sollte stets auf Höhe der **ersten Reihe stehen** um selbst entscheiden zu können ob ein Schockball gefangen wurde.
- 11.1.9 Schieds- und Linienrichter tragen Sportkleidung.
- 11.1.10 Nach dem Spiel gibt der Schiedsrichter das Ergebnis bekannt. Die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Spielbericht ist vom Schiedsrichter und den beiden Mannschaftsführern durch ihre Unterschriften zu bestätigen.
- 11.1.11 **Jugendschiedsrichter ist**, wer nach erfolgreicher Schiedsrichterausbildung und – Prüfung das 14. Lebensjahr vollendet hat, aber noch nicht 18 Jahre alt ist. Minderjährige Bewerber bedürfen des Einverständnisses ihres gesetzlichen Vertreters.
(2) Jugendschiedsrichter dürfen nur eine Spielklasse tiefer Spiele leiten. Eine Zustimmung des gesetzlichen Vertreters ist erforderlich.
(3) Mit Erreichen des 18. Lebensjahres, werden die Jugend-Schiedsrichter ohne weitere Prüfung als Senioren-Schiedsrichter übernommen.(4) Anerkannte Jugendschiedsrichter erhalten den gleichen Schiedsrichterausweis wie Senioren-Schiedsrichter.

11.2 Linienrichter

- 11.2.1 Die beiden Linienrichter halten sich in der Höhe der Schleuderer auf der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite auf, sie überwachen die Abwürfe und stellen den Kreuzungspunkt mit der Seitenlinie bei Schrägwürfen fest.
- 11.2.2 Bei Überschreiten der Abwurfstelle rufen sie der Gegenmannschaft die Meterzahl zum Vorrücken zu.
- 11.2.3 Bei Wiederholung eines Schleuderwurfes hat der Linienrichter die Abwurfstelle festzulegen.

11.3 Anschreiber

- 11.3.1 Der Anschreiber hält sich in der Nähe des Schiedsrichters auf, er führt den Spielbericht, um die Reihenfolge der Schleuderer zu beachten und den Wechsel des Schleuderns zu sichern, er bucht außerdem die erzielten Torgewinne.
- 11.3.2 Der Anschreiber ruft zu Beginn jedes Schleuderns laut die Nummer des Spielers, der schleudern muss, z.B. Mannschaft A Nr. 1, Mannschaft B Nr. 1, dann A 2, B 2 usw.

12 ANZEIGEN DER SPIELVORGÄNGE

Der Schiedsrichter zeigt an:

- 12.1 durch **dreifachen Pfiff: Beginn, Ende und Halbzeiten** des Spieles und Wiederbeginn nach der Halbzeit;
- 12.2 durch **zweifachen Pfiff; jeden Torerfolg**;
- 12.3 durch **einfachen Pfiff: jeden Fehler und den Wiederbeginn nach Unterbrechung**.

Anlage aus der BSO zur Regelung des Spielbetriebes

1.zu 4.1.1.5

- a. Meisterschaftsspiele (Punkt und Rundenspiele) und Landesmeisterschaften gelten für unser Schleuderballspiel als **eine** Veranstaltung
- b. Für die Landesmeisterschaften sind im Schleuderballspiel die 4 besten Jugend **F, E, D, C, B, A** – sowie die 4 besten Landesligamannschaften teilnahmeberechtigt (Abschlusstabellen der Meisterschaftsspiele, Punkt- bzw. Rundenspiele)
- c. Im Schleuderballspiel sind mehrere Mannschaften der gleichen Leistungsklasse an den Landesmeisterschaften teilnahmeberechtigt, wenn die erforderliche Qualifikation ordnungsgemäß erfolgte.

2.zu 3.6.2.3

Ein Wechsel von der 1. zur 2. oder zur 3. Mannschaft oder umgekehrt ist bei gleichklassigen Mannschaften zulässig. Ein Spieler hat sich also mit dem 3. Spiel in der Mannschaft 1. 2. oder 3. festgespielt, und kann die restlichen Spiele dieser Saison nur noch in der sich festgespielten Mannschaft bestreiten.

3.

Spieler der Männerklasse dürfen am nächsten Tag in einer höheren Spielklasse mitspielen. (Die 48 Stunden Frist der BSO ist in diesen Fällen nicht anzuwenden) Beispiel: Kreisliga spielt am 6.2.2002 dann kann ein Spieler dieser Mannschaft bereits einen Tag später am 7.2.2002 in einer Bezirks-oder Landesligamannschaft mitspielen. Die übrigen Bestimmungen der BSO sind einzuhalten.