



# Indiaca - Spielregeln

---

für den Bereich des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland

Gültig ab 01. 11. 2018

Letzte Änderung: 10.10.2018

## Inhaltsverzeichnis

1. Spielgedanke
2. Spielfeld
3. Netz
4. Spielgerät
5. Mannschaft
6. Satzspiel / Zeitspiel
7. Aufschlag
8. Rotation
9. Übertreten von Linien
10. Spielvorgang
11. Fehler
12. Doppelfehler
13. Spielleitung / Schiedsrichter
14. Wertungen
15. Spielfeldskizze
16. Schiedsrichterzeichen

**Anmerkung:**

*In diesen Spielregeln wird im Zusammenhang mit Personen die männliche Form verwendet. Der einzige Grund dafür ist, dass bei der Vielzahl von Auflistungen ständige Doppelnennungen zu einer Strapaze beim Lesen führen. Alle Aussagen verstehen sich vom Inhaltlichen sowohl für Damen wie für Herren.*

# Indiaca - Spielregeln

## 1. Spielidee

Indiaca ist ein Spiel zwischen zwei Mannschaften. Das Spielgerät, die Indiaca, wird mit einer Hand so über ein Netz gespielt, dass sie vom Gegner nicht mehr regelgerecht zurückgespielt werden kann. Dabei soll jeder Spieler während des Spiels auf jeder Position spielen.

Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen als Punkt angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in einem Spiel zuerst zwei Gewinnsätze mit je 25 Punkten erreicht hat oder bei Turnieren mit Zeitspiel am Ende der Spielzeit mehr Punkte hat.

## 2. Spielfeld

- 2.1. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 6,10 Metern, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden.
- 2.2. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei gleich große Mannschaftsfelder geteilt (8 x 6,10 m).
- 2.3. Die Spielfeldlinien sind deutlich markiert. Sie sollen mindestens 3 cm und höchstens 5 cm breit sein.
- 2.4. Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Berührt die Indiaca die Linien des Spielfeldes, so ist sie im Feld.
- 2.5. Die Angriffszone wird 3 m von der Mittellinie in jedem Spielfeld durch eine Linie abgegrenzt.
- 2.6. Hinter jeder Grundlinie und neben den Seitenlinien sollte ein Freiraum von mindestens 2 m sein.

## 3. Netz

- 3.1. Über der Mittellinie wird ein Netz gespannt, dessen Maschenweite höchstens 5 x 5 cm beträgt. Das Netz sollte eine Breite von mindestens 6,30 m und eine Höhe von 0,50 m haben.

- 3.2. Netzhöhen (gemessen in der Spielfeldmitte):

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Schüler (u 15 Jahre)   | 2,00 m |
| weibl. B-Jugend (u 18) | 2,15 m |
| männl. B-Jugend (u 18) | 2,25 m |
| weibl. A-Jugend (u 21) | 2,20 m |
| männl. A-Jugend (u 21) | 2,35 m |
| Damen                  | 2,20 m |
| Mixed                  | 2,30 m |
| Herren                 | 2,35 m |
| Senioren (40+ Jahre)   | 2,20 m |

*Anmerkung zu den Altersangaben:*

*Spielberechtigt in den Jugendmannschaften ist, wer im laufenden Kalenderjahr nicht 15 Jahre (Schüler), 18 Jahre (B-Jugend) oder 21 Jahre (A-Jugend) wird. Hinweis:*

*Aus technischen Gründen sind auf internen CVJM-Veranstaltungen auch Mixed - Turniere auf Netzhöhe 2,35 m zugelassen.*

*Auf diese vom int. Basisregelwerk abweichende Netzhöhe muss in der Turnierausschreibung hingewiesen werden.*

- 3.3. Die Netzpfeiler müssen mindestens 50 cm von den Seitenlinien entfernt sein und dürfen den Schiedsrichter nicht behindern oder die Spieler gefährden.
- 3.4. Über den Seitenlinien sind am Netz Antennen angebracht.

#### **4. Spielgerät**

Als Spielgerät dient einheitlich die „Indiaca -Turnier“. Die Indiaca muss bei Spielbeginn in einwandfreiem Zustand sein. Treten während des Spiels Mängel durch Federbruch etc. auf, so kann nur der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, um die Mängel zu beheben oder den Ball auszutauschen. Jede Mannschaft hat für die Dauer des Spiels zwei spielfähige Indiaca beim Schiedsrichter abzugeben.

#### **5. Mannschaft**

- 5.1. Eine Mannschaft ist nur dann spielfähig, wenn sie mit fünf Spielern das Turnier/den Spieltag beginnt. Bei Mixed-Mannschaften müssen während der kompletten Spieldauer mindestens zwei Spieler/innen pro Geschlecht auf dem Spielfeld sein.
- 5.2. Stehen keine Auswechselspieler zur Verfügung und verletzt sich im Verlauf des Turniers/Spieltages ein Spieler derart, dass er nicht weiterspielen kann, so darf die Mannschaft das Turnier/den Spieltag nach Genehmigung des Schiedsgerichts mit einem Spieler weniger zu Ende spielen. In diesem Fall sind je zwei Spieler Angriffs- und Abwehrspieler.
- 5.3. Einmal ausgewechselte Spieler müssen den Satz bzw. die Spielhälfte außerhalb des Feldes verbringen. Sie dürfen im nächsten Satz/Halbzeit wieder eingesetzt werden. Pro Satz/Halbzeit dürfen zwei Spieler ausgewechselt werden.
- 5.4. Auswechselungen können nur nach einem Ballwechsel und vorheriger Anmeldung bei dem Schiedsrichter erfolgen.
- 5.5. Spieler dürfen während eines Turniers nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 5.6. Des Feldes verwiesene Spieler dürfen im laufenden Spiel nicht ersetzt werden.
- 5.7. Ein vorher benannter Spieler ist Spielführer und alleiniger Sprecher während des Spiels sowie bei Nachfragen/Protesten nach dem Spiel. Mögliche Proteste sind schriftlich bei der Turnierleitung einzureichen.
- 5.8. Die Mannschaften haben einheitliche Trikots zu tragen.

## 6. Satzspiel / Zeitspiel

Die Ausschreibung regelt, ob nach Sätzen oder auf Zeit gespielt wird. Die Spielführer lösen vor Spielbeginn mit dem Schiedsrichter die Spielfeldseite und den Aufschlag aus. Der Gewinner kann eines von beiden wählen.

### 6.1. Satzspiel

6.1.1. Bei einem Satzspiel wird auf zwei Gewinnsätze gespielt. Um einen Satzgewinn zu erreichen, sind 25 Punkte notwendig, jedoch muss ein Unterschied von mindestens zwei Punkten erreicht werden.

6.1.2. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Es kann dabei eine neue Aufstellung eingenommen werden. Zu Beginn eines neuen Satzes hat die Mannschaft Aufschlag, die das Spiel im vorherigen Satz nicht eröffnet hat.

6.1.3. Ist ein 3. Entscheidungssatz notwendig, so werden, sobald eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat, die Seiten gewechselt. Nach diesem Seitenwechsel müssen die Mannschaften die letzte Aufstellung wieder einnehmen. Aufschlag hat die Mannschaft, die den 13. Punkt erreicht hatte. Erfolgt der Seitenwechsel nicht rechtzeitig, so muss er sofort nachgeholt werden, sobald das Versäumnis erkannt ist. Die bis dahin erreichten Punkte beider Mannschaften bleiben bestehen.

6.1.4. Spielführer oder Trainer können beim Schiedsrichter Auszeiten beantragen. Eine Auszeit kann bewilligt werden, wenn die Indiacas aus dem Spiel ist.

6.1.5. Jeder Mannschaft stehen pro Satz zwei Auszeiten zu. Die Dauer einer Auszeit beträgt 30 Sekunden. Jede Mannschaft darf auch zwei aufeinander folgende Auszeiten beantragen, auch unmittelbar auf eine Auszeit des Gegners.

### 6.2. Zeitspiel

6.2.1. Die Spieldauer beim Spiel auf Zeit beträgt maximal 2 x 10 Minuten. Nach Ablauf der Hälfte der Zeit werden die Seiten gewechselt. Zum Seitenwechsel stehen maximal 30 Sekunden zur Verfügung, die nicht auf die Spielzeit angerechnet werden. Dabei muss die Aufstellung nicht beibehalten werden. Der Punkt beim Ende der Spielzeit wird nicht ausgespielt, sondern als Doppelfehler gewertet.

6.2.2. Nach dem Seitenwechsel hat die Mannschaft Aufschlag, die das Spiel in der 1. Hälfte nicht eröffnet hat.

6.2.3. Bei außergewöhnlichen Spielunterbrechungen (z.B. Verletzung) muss die verloren gegangene Zeit nachgeholt werden. Der Schiedsrichter hat den Mannschaften die Dauer der Nachspielzeit bekannt zu geben.

6.2.4. Eine eventuelle Verlängerung (bei K.O. - System) dauert mindestens 2 x 3 Minuten. Beim Seitenwechsel in der Verlängerung müssen die Mannschaften ihre letzte Aufstellung wieder einnehmen.

6.2.5. Ist das Spiel auch nach der Verlängerung noch unentschieden, so wird solange weiter gespielt bis eine Mannschaft mit 2 Punkten führt. Den 1. Aufschlag dieser Zusatz-Spielzeit hat die Mannschaft, die den letzten Punkt der Verlängerungsspielzeit gewonnen hatte.

## **7. Aufschlag**

Der Aufschlag wird von dem hinteren rechten Spieler (Position I) hinter der Grundlinie im Aufschlagraum ausgeführt (bei Schülermannschaften hinter der Angriffslinie).

7.1. Dabei wird die Indica mit der einen Hand gehalten und mit der anderen Hand über das Netz gespielt. Der Aufschläger hat im Moment des Aufschlags den Boden zu berühren.

7.2. Im Augenblick des Aufschlags müssen alle Spieler, außer dem Aufschläger, deutlich erkennbar auf ihren Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen.

Dies sind:

Am Netz rechts II, am Netz Mitte III, am Netz links IV, hinten links V.

Die Spieler sind an diese Positionen gebunden bis die Indica die Hand des Aufschlägers verlassen hat.

7.3. Das Aufstellen eines Sichtblocks ist im Moment der Ausführung des Aufschlags nicht erlaubt. Die Spieler dürfen die Hände nicht über Schulterhöhe halten.

7.4. Der gegnerischen Mannschaft ist es nicht erlaubt, einen Aufschlag zu blocken oder direkt aus dem Angriffsraum zurück zu schmettern, d.h. die Indica oberhalb der Netzkante in einer Schlagrichtung von oben nach unten zu spielen.

## **8. Rotation**

8.1. Bei jedem Erhalt des Aufschlagrechts rotiert die Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn, bevor der hintere rechte Spieler aufschlägt. Dieser hat das Aufschlagrecht bis seine Mannschaft einen Fehler macht.

8.2. Begeht eine Mannschaft einen Rotationsfehler, so hat sie die korrekte Aufstellung wieder einzunehmen. Der Gegner bekommt einen Punkt und das Aufschlagrecht.

8.3. Spielerfunktionen:

Die Rückraumspieler (Positionen I, V) gelten als Verteidigungsspieler.

Die Netzspieler (Positionen II, III, IV) gelten als Angriffsspieler.

Die Verteidigungsspieler dürfen den Angriffsraum betreten, dort jedoch die Indica nicht über Netzkante berührend ins gegnerische Feld spielen. Der Ort des Fußabstrungs/Standes ist entscheidend.

## **9. Übertreten der Linien**

Linien gehören zu dem Feld, das sie begrenzen.

Beim Aufschlag darf die Grundlinie nicht berührt werden.

Die Mittellinie darf betreten, aber nicht übertreten werden. Es darf kein Körperteil, weder in der Luft noch am Boden, in das gegnerische Feld gelangen.

## 10. Spielvorgang

- 10.1. Die Indiacca darf bis zu dreimal auf der eigenen Netzseite gespielt werden. Ein Abwehrblock zählt nicht als Berührung. Ein Abwehrblock liegt vor, wenn ein Spieler zum deutlichen Zweck der Abwehr beide Hände über die Netzkante hebt und dabei die Indiacca berührt. Der Block hat in Richtung Netz und Gegner statisch zu erfolgen, ansonsten wird die Berührung als Abweherschlag gezählt.
- 10.2. Die Indiacca wird mit einer Hand gespielt, außer bei der Annahme eines gegnerischen Angriffsschlages. In diesem Fall ist ein Spielen mit zwei Händen erlaubt.  
Hinweis: Nur Aufschlag und gegnerischer Block zählen nicht als Angriffsschlag.
- 10.3. Ein Spieler darf die Indiacca nicht zweimal hintereinander berühren, außer nach dem Block.
- 10.4. Die Indiacca darf nur mit den Händen sowie dem Unterarm einschließlich Ellbogen gespielt werden. Jede andere Körperberührung wird als Fehler gewertet.
- 10.5. Die Indiacca darf beim Spiel nur geschlagen werden und muss somit unmittelbar nach der Berührung ohne Verzögerung abprallen.
- 10.6. Die Indiacca darf das Netz nur innerhalb der Antennen überqueren.
- 10.7. Jeder Fehler des Gegners bedeutet Punktgewinn für die eigene Mannschaft und Aufschlagrecht.
- 10.8. Außer beim Aufschlag darf die Indiacca das Netz zwischen den Antennen berühren.
- 10.9. Berührt die Indiacca außerhalb der Antennen das Netz, die Antenne oder einen Gegenstand (z. B. die Decke), so gilt das als Fehler.
- 10.10. Ein Spieler darf während des Spielvorgangs weder das Netz, die Antenne noch die Spannseile oder die Netzpfeiler berühren.

## **11. Fehler**

Nachstehend sind die wichtigsten Fehler aufgeführt, die einen Punktgewinn für den Gegner bringen:

### **Wenn die Indiacas ...**

- 11.1. den Boden im eigenen Feld berührt (vgl. 2.4).
- 11.2. unter dem Netz hindurch geschlagen wird (vgl. 10.6).
- 11.3. einen Gegenstand berührt, außer dem Netz innerhalb der Antennen (vgl. 10.9).
- 11.4. das Netz beim Aufschlag berührt (vgl. 7.1 / 10.8).
- 11.5. auf der gegnerischen Seite ins Aus fliegt (vgl. 2.4).
- 11.6. innerhalb einer Mannschaft mehr als dreimal gespielt wird (vgl. 10.1).
- 11.7. gehalten, gefangen, geworfen oder mit erheblicher Verzögerung gespielt wird (vgl. 10.5).
- 11.8. nach der 3. Berührung innerhalb einer Mannschaft im Netz hängen bleibt (vgl. 12.3).

### **Wenn ein Spieler ...**

- 11.9. das Netz, die Spannseile, die Antenne oder die Pfosten berührt (vgl. 10.10).
- 11.10. über das Netz greift oder unter dem Netz ins gegnerische Feld gelangt. (vgl. 9).
- 11.11. zweimal hintereinander den Ball berührt, außer nach dem Block (vgl. 10.3).
- 11.12. den Aufschlag falsch ausführt (vgl. 7.1).
- 11.13. beim Aufschlag die Grundlinie berührt oder übertritt (vgl. 9).
- 11.14. die Indiacas mit einem Körperteil außer Hand oder Unterarm einschließlich Ellbogen berührt (vgl. 10.4).
- 11.15. während des Aufschlags einen Aufstellungs- oder Rotationsfehler begeht (vgl. 7.2).
- 11.16. als Verteidigungsspieler im Angriffsraum die Indiacas oberhalb der Netzkante zum Gegner schlägt (vgl. 8.3).
- 11.17. den Aufschlag des Gegners blockt oder ihn aus der Angriffszone direkt zurück schmettert (vgl. 7.4).
- 11.18. für eine absichtliche Verzögerung beim Zeitspiel verantwortlich ist (vgl. 13.11).
- 11.19. wegen Unsportlichkeit durch den Schiedsrichter eine Verwarnung erhält (vgl. 13.11).

## **12. Doppelfehler**

- 12.1. Auf Doppelfehler wird erkannt, wenn Spieler beider Mannschaften gleichzeitig einen Fehler begehen (z. B. Übertritt und Netzberührung). Der Aufschlag wird wiederholt. Der Fehler wird keiner Mannschaft angerechnet.
- 12.2. Bei Zeitspielen wird der laufende Ballwechsel beim Ende der Spielzeit nicht ausgespielt, sondern als Doppelfehler gewertet.
- 12.3. Eine Spielunterbrechung wird vorgenommen, wenn ein Ereignis von außen oder Materialschaden eintritt (z. B. Federbruch, Netzschaden, Fremdpersonen im Feld). Das Spiel wird nach der Unterbrechung mit Wiederholung des Aufschlags fortgesetzt.
- 12.4. Bleibt die Indiacca im Netz hängen, so gilt Doppelfehler. Geschieht dies jedoch nach der dritten Ballberührung innerhalb einer Mannschaft, so wird es als Fehler gerechnet und der Gegner bekommt einen Punkt.

## **13. Spielleitung / Schiedsrichter**

- 13.1. Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Ihm stehen ein Zähler/Anschreiber und zwei Linienrichter zur Seite.
- 13.2. Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Indiacca, der Spielkleidung, lost mit den Spielführern die Spielfeldseite bzw. das Aufschlagrecht aus und sorgt für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes.
- 13.3. Der Schiedsrichter hält sich während des Spiels außerhalb des Spielfeldes in der Nähe eines der beiden Pfosten auf und stellt sich so, dass er das Netz und beide Spielfeldhälften gut übersehen kann.
- 13.4. Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.
- 13.5. Der Schiedsrichter eröffnet und beendet das Spiel. Er hat das Recht, es zu unterbrechen oder abubrechen. Der Schiedsrichter pfeift jeden Ballwechsel an. Alle Entscheidungen werden von ihm durch einen Pfiff und eindeutige Handzeichen angezeigt.
- 13.6. Der Schiedsrichter gibt jeden Punkt bekannt und kontrolliert die richtige Buchung des Spielstandes durch den Zähler.
- 13.7. Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen ungehörigen Benehmens zu ermahnen, zu verwarnen oder für die restliche Dauer des Spiels auszuschließen.
- 13.8. Nach dem Spiel gibt der Schiedsrichter das Ergebnis bekannt und bestätigt mit seiner Unterschrift im Spielbericht die Eintragungen.

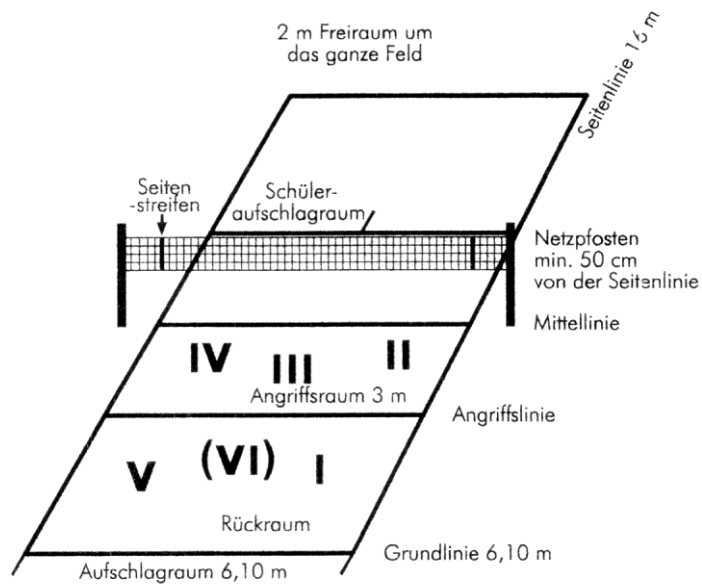


- 13.9. Der Zähler/Anschreiber unterstützt den Schiedsrichter mit den Funktionen eines „2. Schiedsrichters“:  
Er bedient die Zähltafel, beobachtet die Mittellinie und den Bereich unter dem Netz.  
Er kontrolliert Aufstellung und Rotation der Mannschaften.  
Er hat die Pflicht dem Schiedsrichter eindeutige Fehler anzuzeigen.  
Die endgültige Entscheidung über eine zweifelhafte Situation liegt beim Schiedsrichter.
- 13.10. Die Linienrichter haben ihren Platz an gegenüberliegenden Ecken, sodass sie je eine Grundlinie und eine Seitenlinie gut einsehen können. Sie unterstützen den Schiedsrichter durch Anzeigen von Aus- oder Gutbällen und achten auf die Grundlinie bei Ausführung des Aufschlags.
- 13.11. Strafen:  
Der Schiedsrichter hat die alleinige Entscheidungsgewalt über das Aussprechen von Strafen vom Beginn der Einspielzeit bis zur Beendigung des Spiels.
- 13.11.1. Der Schiedsrichter erteilt eine Ermahnung bei unsportlichem Verhalten, wie Beleidigung des Gegners, der eigenen Mitspieler oder des Schiedsrichters, bei Spielverzögerung, unsportlichem Verlassen des Spielfeldes, Beschimpfung der Zuschauer etc.
- 13.11.2. Der Schiedsrichter erteilt eine Verwarnung bei schwerwiegendem unsportlichen Verhalten oder im Wiederholungsfall nach einer Ermahnung.  
Bei einer Verwarnung erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Das Aufschlagrecht wird bei einem Punkt durch Verwarnung nicht beeinflusst.
- 13.11.3. Ein Spieler, der grob unsportlich handelt oder nach einer Verwarnung unsportliches Verhalten zeigt, kann für die restliche Dauer eines Spiels des Feldes verwiesen werden. Der Spieler darf im Laufe dieses Spiels nicht ersetzt werden.

## 14. Wertungen

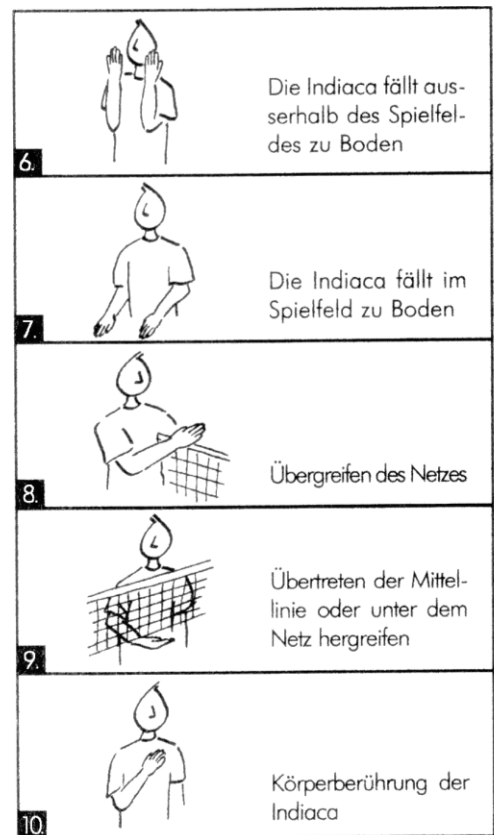
- 14.1. Für ein gewonnenes Spiel erhält die Mannschaft 2:0 Pluspunkte, für ein verlorenes Spiel 0:2 Minuspunkte. Bei einem Unentschieden werden die Wertungspunkte 1:1 verteilt. *(Anmerkung: Kein Unentschieden bei Satzspiel.)*
- 14.2. Tabellenauswertung bei Rundenspielen auf Zeit:  
Zunächst zählt die Anzahl der erreichten Wertungspunkte.  
Bei Wertungspunktgleichheit entscheidet zuerst die Spielpunktdifferenz im direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften.  
Sollte auch diese Differenz gleich sein, so entscheidet die Anzahl der erreichten Spielpunkte im Vergleich der betroffenen Mannschaften.  
Sollte auch diese gleich sein, so entscheidet zuerst die Spielpunktdifferenz aller Spiele und dann die Anzahl der erreichten Spielpunkte.  
Ist auch diese gleich, so entscheidet das Los.
- 14.3. Tabellenauswertung bei Satzspielen:  
Zunächst zählt die Anzahl der erreichten Wertungspunkte.  
Bei Wertungspunktgleichheit entscheidet zuerst die Satzifferenz.  
Sollte auch diese gleich sein, so entscheidet die Anzahl der gewonnenen Sätze.  
Sollte auch diese gleich sein, so entscheidet der direkte Vergleich der betroffenen Mannschaften in der Reihenfolge Wertungspunkte, Satzifferenz, Anzahl der gewonnenen Sätze, Spielpunktdifferenz, Anzahl der gewonnenen Spielpunkte.  
Sollte auch diese gleich sein, so zählt die Spielpunktdifferenz aller Spiele und danach die Anzahl der erreichten Spielpunkte.  
Ist auch diese gleich, so entscheidet das Los.
- 14.4. Wird ein Spiel wegen eines Disziplinarvergehens abgebrochen oder nicht den Regeln entsprechend zu Ende geführt, so erhält die Mannschaft bei Satzspiel 0:2 Sätze bei jeweils 0:25 Spielpunkten, bei Zeitspiel 0:2 Punkte und 0:25 Spielpunkte. Die Mannschaft wird hierdurch nicht von dem Turnier ausgeschlossen.
- 14.5. Kann eine Mannschaft im weiteren Turnierverlauf nicht mehr vollständig antreten, so werden alle Spiele dieser Mannschaft der laufenden Spielrunde (z.B. Zwischenrunde oder Halbfinale) verloren gewertet. Die Mannschaft bleibt in der Turnierwertung. (Sonderregelung für Ligaspiele über mehrere Spieltage: Nur die Spiele, zu denen die Mannschaft nicht vollständig antreten kann werden verloren gewertet.)

## 15. Spielfeldskizze








**I – VI** = Bezeichnung der Positionen

## 16. Schiedsrichterzeichen



|     |  |  |
|-----|--|--|
| 11. |   | Die Indiacca berührt die Decke oder einen Gegenstand |
| 12. |   | Doppelberührung                                      |
| 13. |   | Vierte Berührung der Indiacca                        |
| 14. |   | Doppelhand (auch angedeutet)                         |
| 15. |  | Doppelfehler   |

|     |  |                           |
|-----|--|---------------------------|
| 16. |   | Satz- / Spielende         |
| 17. |   | Bewilligung der Aufgabe   |
| 18. |   | Sichtblock                |
| 19. |   | Rotationsfehler           |
| 20. |  | Verzögerung bei Zeitspiel |

|     |   |  |
|-----|---|--|
| 21. |  | Unerlaubter Angriffschlag nach einer Aufgabe |
| 22. |  | Indiacca berührt                             |
| 23. |  | Seitenwechsel                                |
| 24. |  | Geführter Schlag                             |