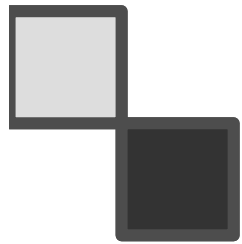


REGELN & VORSCHRIFTEN



Die Regeln von Sepak Takraw und die vorgenommenen Änderungen wurden vom internationalen Sepak Takraw Verband am Kongress vom 23. November 1996 in Bangkok, Thailand beschlossen.

Neue Änderungen können nur mit der Zustimmung von der ISTAF (International Sepak Takraw Federation) vorgenommen werden. Zur Vereinfachung wird in diesen Regeln nur die männliche Form verwendet, sie bezieht sich aber immer auf die männliche und die weibliche Form.

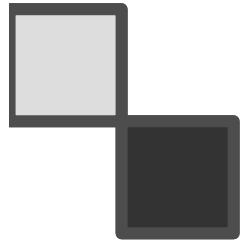


- Die Größe des Spielfeldes ist 13.4 m x 6.1 m, frei von allen Hindernissen bis zu einer Höhe von 8 m vom Boden gemessen (Sand- und Grasunterlagen werden nicht empfohlen).
- Die Linien, welche das Spielfeld markieren dürfen nicht breiter als 0.04 m sein und müssen gegen das Innere des abgemessenen Spielfeldes verlegt werden. Alle Spielfeldbegrenzungen müssen mindestens 3.0 m Abstand zum nächsten Hindernis haben.
- Die Mittellinie hat eine Breite von 0.02 m und teilt das Spielfeld in zwei gleiche Hälften.
- Der Viertelkreis. In allen vier Ecken, gebildet von der Mittellinie und der Spielfeldbegrenzung befindet sich ein Viertelkreis mit Innenradius von 0.9 m.
- Der Anspielkreis. Der Mittelpunkt des Anspielkreises, mit einem Innenradius von 0.3 m, befindet sich auf jeder Spielhälfte, 2.45 m von der Grundlinie und 3.05 m von den Seitenlinien entfernt. Die Breite der Linien beträgt 0.04 m.



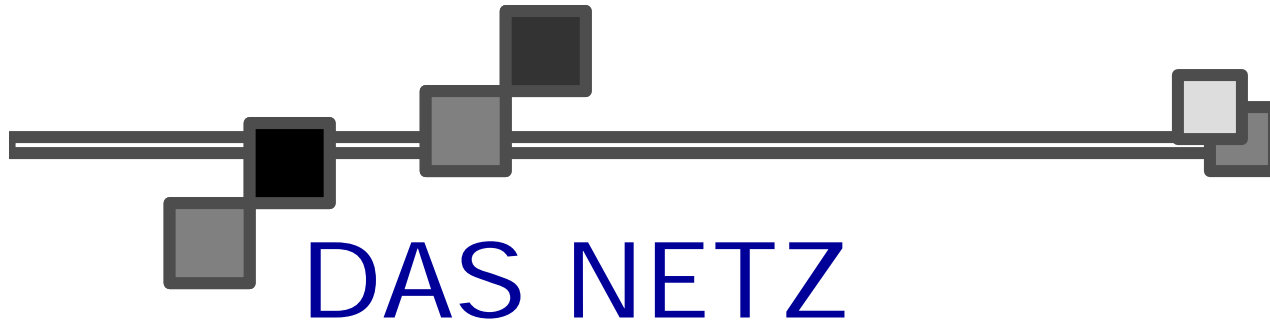


DIE NETZPFOSTEN

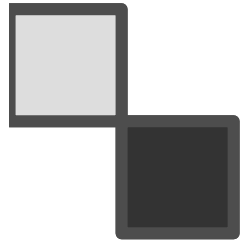


- ✍ Die Höhe der Netzpfofen beträgt 1.55 m für Männer und 1.45 m für Frauen. Sie müssen standhaft genug sein, um eine hohe Netzspannung zu gewährleisten. Sie müssen aus einem stabilen Material sein und dürfen einen Radius von maximal 0.04 m haben.
- ✍ 2.2. Position der Netzpfofen Die Netzpfofen werden in 0.3 m Abstand von der Seitenlinie, in der Verlängerung der Mittellinie platziert.





DAS NETZ

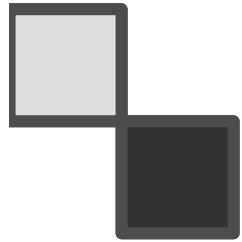


- Das Netz besteht aus feiner Natur- oder Kunstfaserschnur mit einer Maschenweite von 0.06 m x 0.08 m. Die Breite beträgt 0.7 m, die Mindestlänge 6.10 m. Ober- und Seitenkanten müssen beidseitig mit einem 0.05 m breiten Band abgeschlossen werden.
- Die Ober- und Unterkante des Netzes wird mit einem 0.05 m breiten Doppelband verstärkt und von einer feinen Natur- oder Kunstfaserschnur unterstützt, welche durch das Band gezogen und an den Netzpfeosten befestigt wird. Die Höhe des Netzes muss in der Mitte 1.52 m (1.42 m für Frauen) und bei den Netzpfeosten 1.55 m (1.45 für Frauen) betragen.





DER SEPAK TAKRAW BALL

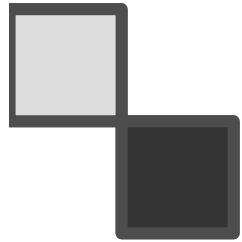


- Der Sepak Takraw Ball ist rund und aus einem geflochtenen Band, hat 12 Löcher und 20 Schnittpunkte. Das Material ist Kunststoff oder Rattan. Wenn er aus Rattan gemacht wird besteht er aus 9-11 STRAINS. Der Umfang darf 0.42 m nicht unterschreiten und 0.44 m nicht überschreiten (0.43 m - 0.45 m für Frauen). Das Gewicht vor Spielbeginn darf 170 g nicht unterschreiten und 180 g nicht überschreiten (150 g - 160 g für Frauen).





DIE SPIELER

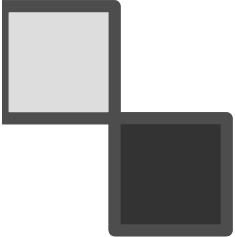



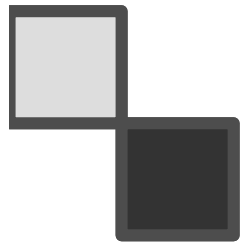
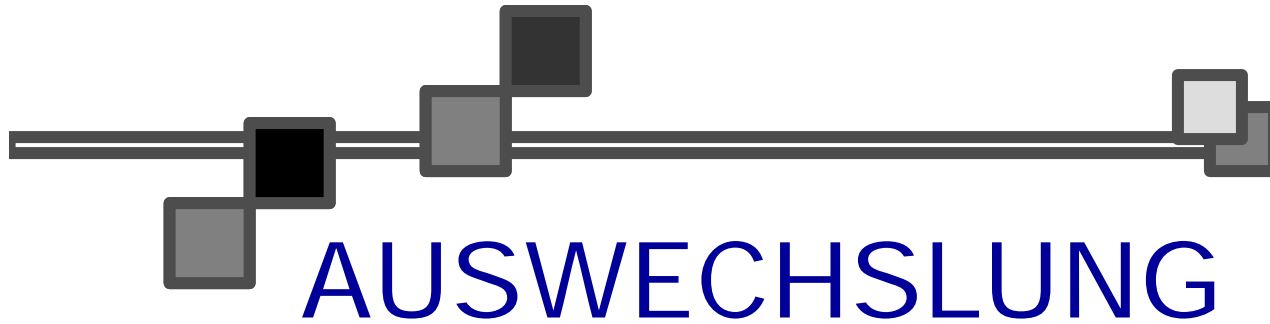
- ✍ Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften, "Regu's" genannt, gespielt. Jedes "Regu" besteht aus drei Spielern.
- ✍ Einer der drei Spieler steht hinten im Feld, er wird "Back" genannt.
- ✍ Die zwei anderen Spieler stehen links und rechts vor dem Netz. Der Spieler auf der linken Seite wird "Left Inside", der Spieler auf der rechten Seite wird "Right Inside" genannt.





AUSRÜSTUNG DER SPIELER

- 
- ✍ Die Spieler tragen Jerseys/T-Shirts, Shorts (Frauen Rundkragen T-Shirt, knielange Shorts) und Sportschuhe mit Gummisohlen. Es dürfen keine Sachen getragen werden, welche die Gegenspieler während des Spiels gefährden. Bei kühler Witterung darf im Trainingsanzug gespielt werden.
 - ✍ Die gesamte Erscheinung des Spielers wird als Teil seines Körpers betrachtet. Alle Jerseys/T-Shirts müssen eingenäht sein.
 - ✍ Jegliche Hilfsmittel zur Verbesserung der Ballgeschwindigkeit oder zur Verbesserung der Spielerbeweglichkeit, sind verboten.
 - ✍ Der Mannschaftsführer von jedem "Regu" muss am linken Arm eine Armbinde tragen.
 - ✍ Alle Spielertrikots müssen am Rücken nummeriert sein. Jedem Spieler wird während einem Turnier eine fixe Nummer zugeteilt. Nur Nummern von 1 - 15 sind erlaubt. Die Grösse der Nummer muss mindestens 19 cm in der Höhe betragen.
- 



- ✍ Eine Auswechslung eines Spieler ist jederzeit, auf Gesuch des Trainers beim Schiedsrichter, erlaubt, wenn der Ball nicht im Spiel ist.
- ✍ Jedes "Regu" darf nur eine Auswechslung vornehmen.
- ✍ Ein Spieler welcher vom Schiedsrichter vom Platz gestellt wird, kann ausgewechselt werden sofern noch keine Auswechslung vorgenommen worden ist.
- ✍ Ein Spieler darf nur in einem "Regu" spielen. Ein Wechsel der Zusammensetzung der "Regu's" eines Teams ist während eines Turniers nicht erlaubt.
- ✍ Hat ein "Regu" weniger als 3 einsetzbare Spieler, resultiert eine Vorfeit Niederlage.






OFFIZIELLEN & MÜNZWURF



Das Spiel wird von folgenden Offiziellen geleitet:

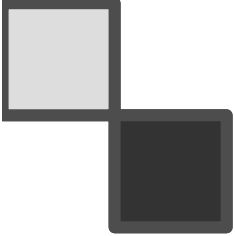

- ✍ 1 Hauptschiedsrichter
- ✍ 2 Schiedsrichtern
- ✍ 6 Linienrichter (4 an den Seitenlinien und 2 an der Grundlinie)

DER MÜNZWURF UND DAS AUFWÄRMEN

- 
- ✍ Vor Beginn des Spiels wird per Münzwurf entschieden welches Team die Wahl zwischen "First Serving" (Erstaufschlag) und "Choosing Side" (Seitenwahl) hat. Das "First Serving" Team darf zuerst 2 Minuten aufwärmen danach das "Choosing Side" Team. Während dem Aufwärmen dürfen sich höchstens 5 Personen auf dem Spielfeld befinden.

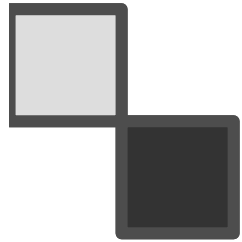


POSITION DER SPIELER WÄHREND DES SERVICES

- 
- ☞ Zu Beginn des Spiels befinden sich die Spieler in ihrer jeweiligen Platzhälfte.
 - ☞ Der serviceführende "Back" Spieler muss mit einem Fuss im Servicekreis stehen. Mit dem anderen Fuss wird der Service gespielt.
 - ☞ Die beiden "Inside" Spieler des serviceführenden Teams müssen in ihren jeweiligen Viertelkreisen stehen.
 - ☞ Die Spieler des serviceannehmenden Teams dürfen sich beliebig auf ihrer Spielfeldhälfte positionieren.
- 

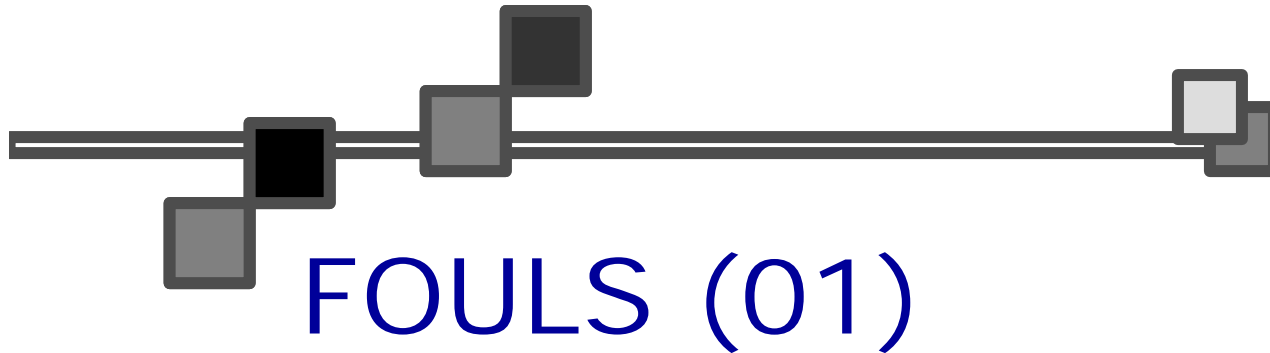


BEGINN & SERVICE

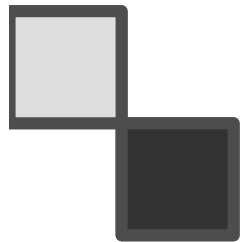


- ✍ Das "First Serving" Team beginnt den ersten Satz. Die Gewinner des ersten Satzes beginnen, nach einem Seitenwechsel, den zweiten Satz.
- ✍ Der Wurf zum Service muss sofort nach der Durchsage des Spielstandes durch den Schiedsrichters erfolgen. Erfolgt der Wurf zum Service vor der Durchsage, muss er wiederholt werden und gegen den Werfer wird eine Warnung ausgesprochen..
- ✍ Sobald der Service vom aufschlagenden Spieler gespielt wurde, dürfen sich die bei-den "Inside" Spieler frei auf ihrer Spielfeldhälfte bewegen..
- ✍ Der Service ist gültig, wenn er das Netz zwischen den beiden Seitenmarkierungen überfliegt, und innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte zu Boden kommt. Netzberührungen sind erlaubt.
- ✍ Die Ausführung des Services durch den "Back" Spieler darf beliebig erfolgen, immer vorausgesetzt das ein Fuss den Boden innerhalb des Servicekreises berührt.



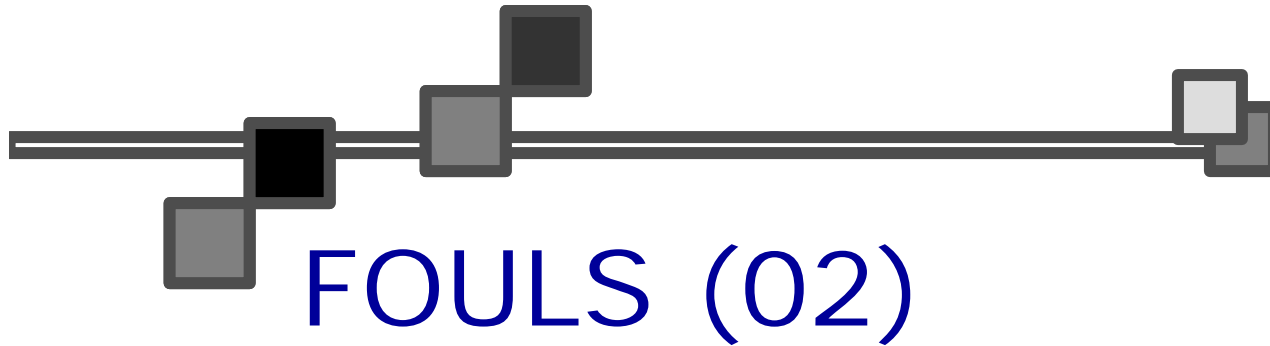


FOULS (01)

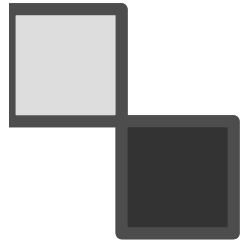


- ✎ Mögliche Fehler des serviceführenden Teams während des Services
- ✎ Der "Inside" Spieler, welcher den Wurf zum Services ausführt, spielt mit dem Ball (Ball in die Luft werfen, Ball einem anderen Spieler geben), nachdem die Durchsage des Spielstandes durch den Schiedsrichter erfolgte.
- ✎ Der "Inside" Spieler hebt seine Füße, verlässt den Viertelkreis, oder berührt das Netz, während er den Ball wirft.
- ✎ Der "Back" Spieler verlässt während dem Schlagen des Balles mit dem anderen Fuss den Servicekreis oder berührt den Boden nicht mehr.
- ✎ Der "Back" Spieler trifft den Ball nicht.
- ✎ Der Ball berührt einen Mitspieler bevor er das Netz Überquert.
- ✎ Der Ball fällt ausserhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte zu Boden.
- ✎ Der Ball gelangt nicht Übers Netz.
- ✎ Mögliche Fehler des serviceannehmenden Teams während des Services.






FOULS (02)

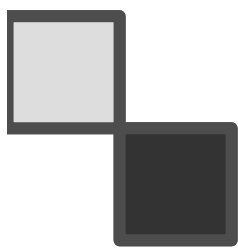


- ☞ Das Team stört durch sein Verhalten (Zurufe, Lärm) das aufschlagende Team.
- ☞ Mögliche Fehler während des Spieles
- ☞ Übertreten der Mittellinie
- ☞ Berühren des Balls auf der gegnerischen Seite.
- ☞ Ein beliebiger Körperteil eines Spielers ragt in die gegnerische Spielhälfte, oberhalb oder unterhalb des Netzes, wenn der Ball nicht gespielt wird.
- ☞ Der Ball wird mehr als 3 mal in Folge berührt.
- ☞ Der Ball berührt einen Arm.
- ☞ Der Ball rollt dem Körper entlang (Bodyroll).
- ☞ Der Ball wird gestoppt oder gefangen (unter dem Arm, zwischen den Beinen ...)
- ☞ Ein beliebiger Körperteil eines Spielers berührt das Netz, die Netzpfeiler oder den Schiedsrichterstuhl.
- ☞ Der Ball berührt die Decke oder Wand (jede Berührung mit einem Objekt)
- ☞ Ein Spieler verzögert das Spiel unnötigerweise.






SERVICWECHSEL (SERVICE OVER) & TIME OUT

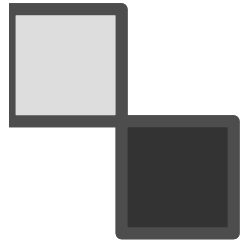
- 
- ✍ Ein **Servicewechsel** erfolgt sobald das serviceführende Team einen Fehler begeht.

TIME OUT

- 
- ✍ Jedes "Regu" darf einmal pro Satz ein 1 Minuten dauerndes "Time Out" verlangen, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Das "Time Out" kann vom Trainer oder vom Teammanager eingereicht werden. Während des "Time Outs" dürfen sich nie mehr als 5 Personen auf dem Spielfeld aufhalten..



PUNKTEWERTUNGSSYSTEM

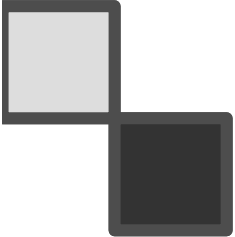



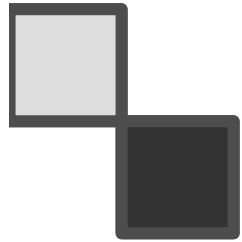
- ☞ Der Satz wird von dem Team gewonnen, welches zuerst 21 Punkte erreicht.
- ☞ Nach jedem Satz gibt es eine 2 Minuten Pause.
- ☞ Falls jedes "Regu" einen Satz gewinnt, kommt es zu einem Entscheidungssatz, genannt "Tie Break". Das "Tie Break" wird mit 10 Punkten gewonnen.
- ☞ Vor dem "Tie Break" wird erneut ein Münzwurf um den Service (siehe Punkt 9 der Regeln) durchgeführt.
- ☞ Ein Seitenwechsel im "Tie Break" erfolgt, sobald ein "Regu" 5 Punkte erreicht hat.





VORÜBERGEHENDER SPIELUNTERBRUCH

- 
- ✍ Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit das Spiel vorübergehend (maximal 5 Minuten) zu unterbrechen, wenn eine Störung oder Behinderung von aussen oder eine Verletzung eines Spielers vorliegt.
 - ✍ Ein verletzter Spieler hat Recht auf eine maximal 5 Minuten dauernde Verletzungspause. Kann der Spieler nach der Pause nicht weiter spielen muss ein Auswechslung vorgenommen werden. Wenn früher schon eine Auswechslung vorgenommen wurde, wird das Spiel abgebrochen und eine Vorfeit Niederlage ausgesprochen.
 - ✍ Während eines solchen Spielunterbruchs ist es den Spielern nicht erlaubt den Platz zu verlassen, Getränke zu konsumieren oder Hilfe von Aussen zu empfangen.
- 



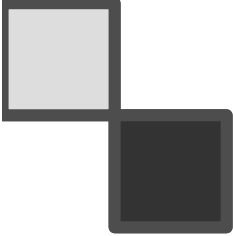

- ✍ Jeder Spieler muss sich an die Regeln des Spieles halten.
- ✍ Nur der Mannschaftsführer (Captain) eines "Regu" darf sich während des Spiels an den Schiedsrichter wenden.





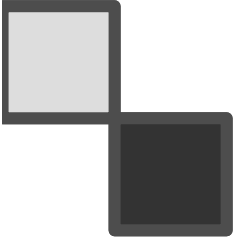
STRAFEN (01)

Folgende Vergehen werden bestraft:

- 
- ☞ Durch Worte oder Verhalten eine abweichende Meinung, zu einem Schiedsrichterspruch kundtun, gegenüber jedem Spieler oder Zuschauer.
 - ☞ Gebrauch von Fluchwörtern oder von beleidigender Sprache gegenüber Offiziellen, Spielern oder Zuschauern.
 - ☞ Den Versuch einen Schiedsrichterentscheid mit unsauberen Schritten zu beeinflussen.
 - ☞ Verlassen des Spielfeldes ohne Erlaubnis des Schiedsrichters (Ausnahme in der Pause zwischen zweiten und dritten Satz)
 - ☞ Übergabe des Balles an den Gegner mittels Fusskick.
 - ☞ Unsportliches Verhalten.
 - ☞ Nichteinhaltung der Regeln des Spieles oder Nichtbefolgung von Anordnungen der Schiedsrichter.
- 




STRAFEN (02)



Spieler welche ein Vergehen nach Punkt 19 begehen werden vom Schiedsrichter bestraft. Der Schiedsrichter kann folgende Karten einsetzen.

- ✍ Gelbe Karte - Verwarnung
- ✍ Rote Karte - Ausschluss

Die **Rote Karte** wird bei folgenden absichtlichen Vergehen ausgesprochen.

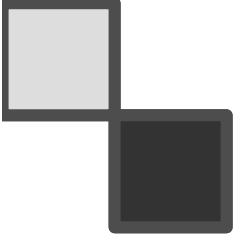
- 
- ✍ Anhaltendes schlechtes Benehmen nachdem eine Verwarnung ausgesprochen wurde.
 - ✍ Gewalttätiges Verhalten (Spucken, Kicken, Schlagen ...).
 - ✍ Gebrauch von Fluchwörtern oder beleidigender Sprache

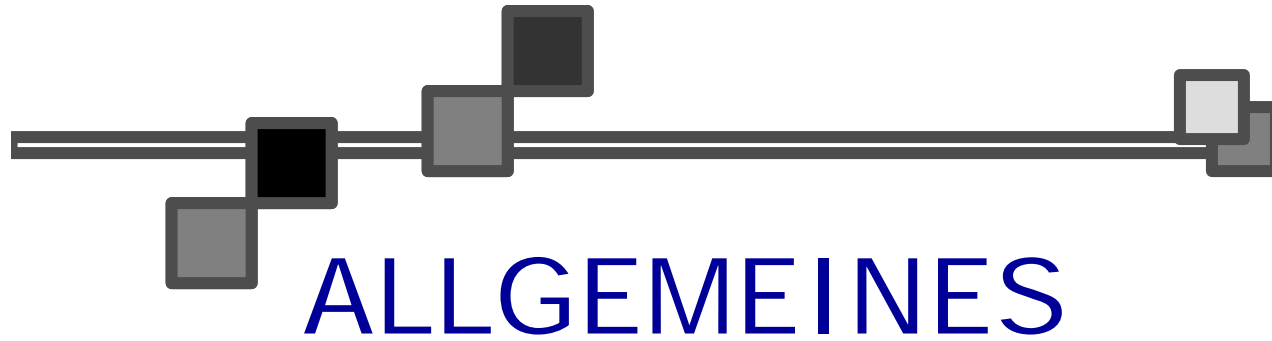
Bemerkung:

Jeder Spieler, dem die Rote Karte gezeigt wurde muss das Spielfeld verlassen und es werden Disziplinarmaßnahmen eingeleitet. Der betroffene Spieler darf in keinem anderen Spiel teilnehmen, bis die Sanktionen ausgesprochen wurde.

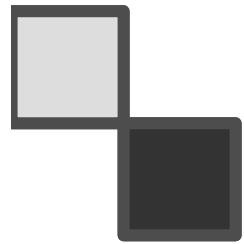


FEHLVERHALTEN VON TEAMOFFIZILLEN

- 
- ✍ Disziplarmassnahmen werden gegen Team Offizielle oder sein Team ausgesprochen, wenn ein Team Offizieller oder das Team den Spielbetrieb während eines Turniers stört.



ALLGEMEINES



- ✍ Für den Fall das Fragen auftauchen oder Situationen eintreffen auf welche sich in diesen Regeln keine eindeutigen Antworten finden, ist die vom Hauptschiedsrichter getroffene Entscheidung endgültig.

