

geschickt, die ausführenden Angriffsspieler auf ihre Positionen, alle anderen Spieler ebenfalls. Mit dem folgenden Anpfiff darf der Strafwurf ausgeführt werden, der Torraumschiedsrichter steht dabei auf Höhe des Abwehrspielers. Sollte das Spiel weiter laufen (kein direkter Torfang und der Ball springt wieder aus dem Torraum hinaus), bezieht er sofort wieder seine Position auf der Startlinie.

16. Verwarnung: (plus Ansage) Dem betreffenden Spieler wird die Faust gezeigt, seine Nummer oder Name wird ge-/vermerkt.
17. Zwei-Minuten-Strafe: (plus Ansage) Dem betreffenden Spieler wird die Faust gezeigt, sofort anschließend mit gestrecktem Zeige- und Mittelfinger der gleichen Hand die Zwei-Minuten-Strafe, seine Nummer oder sein Name wird vermerkt.
18. Ausschluss (Spiel, Turnier): (plus Ansage) Dem betreffenden Spieler wird die Faust gezeigt, anschließend die gekreuzten Arme mit Faust, seine Nummer oder sein Name wird vermerkt.

Jokeiba Regelwerk

John Köhler

Eigenes erstmals im Dezember 1984 geordnetes und schriftlich festgelegtes Regelwerk, mehrfach überarbeitet. Letzte Bearbeitung: 12. Dezember 2017.

8. Schritten, Sprungwurf: Mit den vor dem Körper horizontal angewinkelten Armen werden Schritte simuliert (kreisende Bewegungen der Hände umeinander). Beim Sprungwurf erfolgt am Schluss eine deutliche Aufwärtsbewegung mit einer Hand.
9. Zweimaligem Kontrollieren: Eine Hand zeigt mit abgespreiztem Zeige- und Mittelfinger „Zwei“.
10. Gezieltes Spiel (§ 7 Abs. 5) zwei Mal erlaubt, drei Mal verboten: Nach einhändiger Pritschbewegung („Legen, gezieltes spielen“) dieselbe Hand mit abgespreiztem Zeige, Mittel- und Ringfinger die verbotene dritte Spielaktion.
11. Fußkontakt: Ein Fuß wird angewinkelt und mit einer Hand berührt.
12. Jump: Die Daumen beider Hände werden parallel nach oben gestreckt.
13. Torerfolg: Hier wird zuerst durch Heben des Armes der korrekte Torversuch angezeigt. Bestätigt der andere Schiedsrichter diese Entscheidung (ebenfalls durch Heben des Armes) so wird nach Herstellung des Blickkontaktes vom Torschiedsrichter mit Doppelpfiff und gleichzeitigem Abknicken des Handgelenks der Torerfolg gewertet.
 - Bei einfachem Punktgewinn wird direkt anschließend der Zeigefinger in die Luft gestreckt (Eins).
 - Bei doppeltem Punktgewinn werden Zeige- und Mittelfinger gezeigt (Zwei),
 - Bei dreifachem Punktgewinn zusätzlich noch der Daumen (Drei).
14. Spielende, Seitenwechsel: Mit dem Doppelpfiff werden die Unterarme vor dem Körper gekreuzt.
15. Strafwurf: (plus Ansage) Nach Pfiff mit Anzeige des Regelverstößes: Rechter und linker Arm zeigen gleichzeitig mit den gestreckten Zeigefingern auf Strafwurffreiraum und Strafwurfpunkt (Mittellinie oder 3m davor), d.h. die Ausführungspositionen der behinderten und jetzt ausführenden Angriffsspieler. Der Regelsünder wird auf die Straflinie

§ 20 - Schiedsrichterzeichen

- (1) Bei Regelverstößen wird mit *einem* Pfiff zunächst das Spiel unterbrochen, dann die Art des Regelverstoßes angezeigt, anschließend in Angriffsrichtung (offensive Spielrichtung) der Mannschaft gewiesen, die den Freiwurf zugesprochen bekommen hat.
- (2) Beim Torerfolg wird umgekehrt verfahren: Zunächst wird sich über Handzeichen (Armheben s.u.) mit seinem Kollegen verständigt, bevor durch Doppelpfiff und Handabklappen das Tor bestätigt wird. Abschließend wird die erreichte Punktzahl gezeigt.
- (3) Das Zeichen bei ... ist:
 1. Torraumfehler (Linienberührung, Fangen vor Absprung/nach Landung Ballberührung im Torraum → toter Ball): Der gestreckte, nach unten gehaltene Arm wird hin und her bewegt. Anschließend wird mit der einen Hand auf den Ab-/Einwurfpunkt und mit der anderen in die Angriffsrichtung der ausführenden Mannschaft gezeigt.
 2. Ausball, Eckball: Der gestreckte, nach unten gehaltene Arm wird hin und her bewegt, anschließend wird in die Angriffsrichtung der einwerfenden Mannschaft gezeigt.
 3. Unkontrolliertem Ball bei der Landung zum Torversuch: Die vor den Körper gehaltenen angewinkelten Arme werden mit den Handflächen nach oben auf und ab bewegt.
 4. Sperre: Die angewinkelten Arme werden vor dem Körper zum Block formiert (Ellenbogen auseinander, Fäuste zusammen).
 5. Rempeln, Wegdrängeln: Mit dem Ellenbogen wird nach außen gestoßen.
 6. Abstandsfehler: Die vor den Körper gehaltenen Arme werden mit den Handflächen zueinander zusammen und auseinander bewegt.
 7. 3 Sekunden: Eine Hand zeigt mit abgespreiztem Daumen, Zeige- und Mittelfinger „Drei“.

Inhaltsverzeichnis

Jokeiba Regelwerk	5
§ 1 - Spielidee	5
§ 2 - Spielgerät und Spielfeld	5
§ 3 - Spielzeit	8
§ 4 - Mannschaftsgröße und -zusammensetzung	8
§ 5 - Spieleröffnung (Anwurf), Abwurf, Einwurf, Eckball	8
§ 6 - Bewegungen mit und ohne Ball	10
§ 7 - Spielen des Balles, Passen, Fangen/Stoppen, Haltezeiten	11
§ 8 - Unberührbarkeit	12
§ 9 - Betreten des Torraumes	15
§ 10 - Freier Ball, toter Ball, kontrollierter Ball, Ausball	17
§ 11 - Torversuch	18
§ 12 - Freiwurf	19
§ 13 - Jump	19
§ 14 - Strafwurf	20
§ 15 - Zeitstrafen	21
§ 16 - Schiedsrichter	22
§ 17 - Vorteilsbestimmung	23
§ 18 - Zählweise	24
§ 19 - Unsportlichkeit	25
§ 20 - Schiedsrichterzeichen	26

§ 19 - Unsportlichkeit

- (1) Wegen unsportlichen Verhaltens wird ein Spieler in der Regel beim ersten Mal ermahnt, im Wiederholungsfall verwarnt (Faust des Schiedsrichters) und bei einem möglichen 3. Mal für 2 Minuten vom Platz gestellt. Jede weitere Unsportlichkeit danach führt zu einer weiteren 2-Minuten-Strafe. Nach der dritten 2-Minuten-Strafe darf der betreffende Spieler nicht mehr eingesetzt werden, die Mannschaft darf aber nach 2 Minuten wieder auffüllen.
- (2) In besonderen Fällen kann eine Zeitstrafe ohne vorherige Verwarnung oder Ermahnung ausgesprochen werden.
- (3) Auch ein Platzverweis (Matchstrafe - für das ganze Spiel) ist bei grober Unsportlichkeit nach Ermessen des Schiedsrichters möglich, ebenso wie ein Ausschluss aus dem Turnier. In all diesen Fällen darf die Mannschaft jedoch nach 2 Minuten wieder auf 5 Spieler ergänzen (keine „Sippenhaft“).
- (4) Eine Mannschaft, die deutlich erkennbar (Entscheidung der Turnierleitung) der Spielidee (faïres, körperloses und angstfreies Spiel für *Alle*) zuwiderhandelt, kann aus dem Turnier ausgeschlossen werden. Als unsportliches Verhalten ist *besonders* zu werten:
 1. Bewusste Spielverzögerung (Festhalten oder Wegwerfen/Wegrollen des Balles, besonders nach erfolgreichem oder erfolglosen Torversuch)
 2. rüpelhaft, aggressives Spiel
 3. vorsätzliches und/oder wiederholtes Nichteinhalten von Spielregeln (besonders: Abstandsregel, Betreten des Torraumes)

§ 18 - Zählweise

Ein erfolgreicher Torversuch in die (je für Frauen und Männer unterschiedliche) erste Landezone wird mit einem Punkt bewertet, schafft es der den Ball fangende Spieler sogar, bei seiner Landung die kleineren Landezonen zu treffen, ohne dabei die Begrenzungslinien zu berühren, so wird dies mit der entsprechenden höheren Punktzahl (s. folgende Skizze) belohnt.

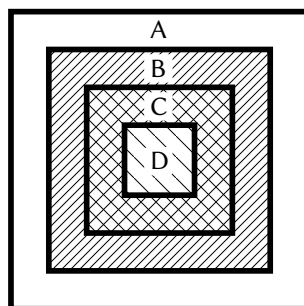


Abbildung 2: Jokeiba Torraum

Punktezonen im Torraum: Leistungsstaffel-Maße: (für andere Leistungsansprüche sind die Werte veränderbar, z.B. Außenmaß A=7x7m)

- (1) A (8x8m): Flugzone für *alle*, berühren grundsätzlich verboten
- (2) B (6x6m): Landezone für Frauen und Kinder → 1 Punkt, *noch* Flugzone für die Männer
- (3) C (4x4m): Landezone für Frauen und Kinder → 2 Punkte, Landezone für Männer → 1 Punkt
- (4) D (2x2m): Landezone für Frauen und Kinder → 3 Punkte, Landezone für Männer → 2 Punkte

Jokeiba Regelwerk

§ 1 - Spielidee

Ziel des Jokeibaspiels ist es:

- einerseits (Angriff): den Ball durch taktisch kluges Passspiel der *ganzen* Mannschaft so in die Nähe des gegnerischen Torraums zu befördern, dass es zum erfolgreichen Torversuch kommt,
- andererseits (Abwehr): den Gegner durch schnelles, faires und vorausschauendes Abwehrverhalten am erfolgreichen Torversuch zu hindern. Dabei ist jede Form körperlicher Härte gegen den Gegner, sowie Einzelspiel/-aktionen durch das Regelwerk untersagt.

§ 2 - Spielgerät und Spielfeld

- (1) Gespielt wird mit einem American Football. Der Eiform und des im Spiel häufig unkontrolliert herum-„eiernden“ Balles wegen daher auch der Name „JOKEIBA“ = „JOKus EIerBALL“ bzw. „JOhn Köhlers EIerBALL“, oder nur „Eierball“.
- (2) Das Spielfeld hat das auf der Skizze dargestellte Aussehen und wird, wenn möglich, auf einer Rasenfläche angelegt. In der Halle genügt ein normales Handballfeld (40x20m).
- (3) Bei Anfänger-, Hobby-, Senioren- oder Kindermannschaften empfiehlt es sich Torräume (s. Skizze) zunächst derart zu verändern (d.h. Verringerung der Flugzonenbreite bis zum gänzlichen Verzicht), dass die zu überspringende Weite beim Torversuch mit guten Erfolgsaussichten bewältigt werden kann. Auch muss keine Differenzierung für Jungen und Mädchen bzw. Frauen und Männer erfolgen, d.h. es gibt lediglich eine Flug- und nur *eine* Landezone für alle.

(4) **Wichtig:** Linienberührungen (außer Start- und Mittellinie) sind verboten und werden geahndet (Auslinien → Einwurf für den Gegner, Torraum → Abwurf/Einwurf/Strafwurf).

(5) Erklärungen zur Spielfeldskizze

1. Torräume mit den 4 Zonen: A=8x8m, B=6x6m, C=4x4m, D=2x2m (Leistungsstaffelmaße, für weniger Leistungsorientierte sollte man die inneren Quadrate vergrößern, z.T. evtl. auch weglassen (→ Verringerung der notwendigen Sprungweiten). Beachte auch § 18 zur Zählweise.
2. Flugzone für *alle*, berühren grundsätzlich verboten
3. Landezone für Frauen und Kinder → 1 Punkt, *noch* Flugzone für die Männer
4. Landezone für Frauen und Kinder → 2 Punkte, Landezone für Männer → 1 Punkt
5. Landezone für Frauen und Kinder → 3 Punkte, Landezone für Männer → 2 Punkte
6. Seitenauslinie, Länge 48 Meter
7. Grundlinie (Auslinie), Wechsellinie, Länge 24 Meter
8. Strafwurffreiraum, Fläche 8x6 Meter
9. Startlinie, 4 Stück, Entfernung zur Mittellinie 16 Meter
10. Straflinie (vordere Torraumlinie), Entfernung zu Strafwurfpunkten 7 bzw. 10 Meter (s.u.)
11. Mittellinie, Entfernung zu den Torräumen 10 Meter
12. Strafwurfpunkt (Männer), Entfernung zur Absprunglinie des Fängers 18 Meter
13. Strafwurfpunkt (Frauen), Entfernung zur Absprunglinie des Fängers 15 Meter

Spieler billigend (bewusst) in Kauf genommenen Verstoß, eine Verwarnung, in der Folge Zeitstrafen zu verhängen (um diese Regelwidrigkeiten als taktische Maßnahmen zur Unterbrechung des gegnerischen Spielflusses auszuschließen), führt zu weniger aggressivem Spielverlauf und dient somit der Erhaltung des Spielgedankens (Intelligentes, technisch anspruchsvolles, taktisch kluges, schnelles, faires und körperloses und damit angstfreies Spiel). Die

(4) Schiedsrichterzeichen werden im § 20 dargelegt.

§ 17 - Vorteilsbestimmung

- (1) Die Vorteilsbestimmung ist besonders und immer zu beachten.
- (2) Bei allen Regelverstößen haben die Schiedsrichter die Möglichkeit, zugunsten der benachteiligten Mannschaft im gegebenen Fall Vorteil gelten zu lassen.
- (3) Sollten Regelverstöße den Spielablauf nicht behindern und keine Nachteile oder Vorteile für den einen oder anderen zur Folge haben, so sollte der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, damit der Spielfluss erhalten bleibt.
- (4) Abs. 2 gilt nicht für die Regeln, bei deren Übertretung der Spielcharakter (angstfreies, faires Mannschaftsspiel für Starke und Schwächere, bes. § 8 Abs. 2: Abstandsregel und § 9 Abs. 9: Betreten des Torraumes, s. auch § 15) wesentlich gefährdet wäre. Hier ist frühzeitiges Ermahnen, Verwarnen und konsequentes Hinausstellen wünschenswert und notwendig, um für die fairen Spieler den Spaß am Wettkampf zu erhalten (und sie sollten hier vorrangig geschützt und in ihrem Verhalten ermutigt werden).

- (4) „zur mittel- oder langfristigen Läuterung“ Spielausschlüsse.
- (5) Im schlimmsten Fall kann zur Aufrechterhaltung von Spielidee, Spielfähigkeit und Turnieratmosphäre auch eine ganze Mannschaft von der weiteren Veranstaltung durch die Turnierleitung ausgeschlossen werden. Das wollen wir aber nicht hoffen. Das ist bisher aber noch nicht vorgekommen, weiter so! *Näheres hierzu regelt der § 19.*

§ 16 - Schiedsrichter

- (1) Jokeiba sollte, wenn möglich, von zwei Schiedsrichtern geleitet werden, die, diagonal versetzt, so agieren, dass sich das Spielgeschehen zwischen ihnen abspielt (Laufweg: Mittellinie ↔ Startlinie, 0-5 m im Feld). So gibt es jeweils verschiedene Blickwinkel, aus denen heraus eine relativ lückenlose Spielüberwachung möglich ist. Dabei achtet der dem Torraum näher stehende Torschiedsrichter schwerpunktmäßig auf mit dem Torraum in Verbindung stehende Regelverstöße (bes.: §§ 8-11, hier vor allem auch das verbotene Berühren der Torraumlinien), während der Feldschiedsrichter besonders das Geschehen im Feld und um den Ball verfolgt, sich also verstärkt um technische und Spielregelfehler kümmert.
- (2) Die Schiedsrichter müssen schnell und konsequent entscheiden. Zwischen beiden sollte besonders vor wichtigen Entscheidungen (vor allem z.B.: Gültigkeit eines Torversuches) stets eine optische Verständigung erfolgen (Handzeichen), um eine einheitliche Entscheidung zu fällen.
- (3) Verbindlichkeit ist wichtig, die Vorteilsregel sollte so weit wie möglich angewandt werden. Ausnahmen bilden das Nichteinhalten des Abstandes (§ 8) und das Berühren des eigenen Torraumes beim Torabwehrversuch (§ 9). Diese beiden Vergehen konsequent von Anfang an zu ahnden - schon beim zweiten - von einem

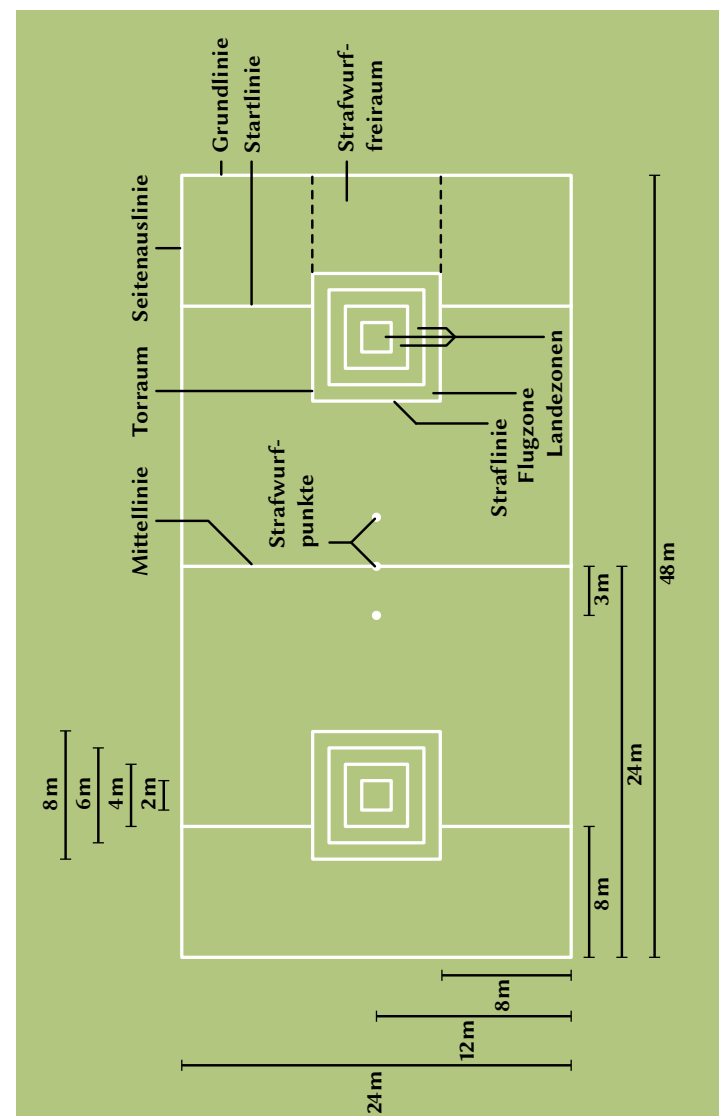


Abbildung 1: Jokeiba Spielfeld

§ 3 - Spielzeit

Da dieses Spiel als Wettkampfspiel besonders in Turnierform geeignet erscheint (Sport als Leistungsvergleich *und* als Mittel zur Förderung des Gemeinschaftserlebnisses auf sportlich, spielerischem Gebiet → „Spaßturnier“), wäre eine Spielzeit von 2x7 Minuten bis zu 2x20 Minuten angebracht. Es ist aber auch jede andere Zeitregelung möglich. Der Seitenwechsel erfolgt dabei fliegend. (Sinnvoll für Turnierplanung) Die Spieleröffnung zu Spielbeginn und nach dem Seitenwechsel vollzieht der Schiedsrichter selbständig, sobald die Mannschaften Aufstellung genommen haben und die Turnierleitung die allgemeine Spielfreigabe erteilt hat. Das Ende beider Halbzeiten wird zentral von der Turnierleitung über Lautsprecher bekannt gegeben, auch hier gilt aber erst der Abpfiff des Schiedsrichters als Spielbedingung. Nachspielzeiten gibt es nicht (Ausnahme: Ausführung eines noch in der Spielzeit verhängten Strafwurfes).

§ 4 - Mannschaftsgröße und -zusammensetzung

Zu jeder Mannschaft gehören bis zu 10 Spieler, von denen jeweils 5 auf dem Spielfeld sein müssen. Ein Wechsel ist jederzeit möglich, er erfolgt hinter der eigenen Grundlinie. Aus- und einwechselnder Spieler geben sich dabei *auf* der Linie kurz die Hand. Wechselfehler ziehen eine Zwei-Minuten-Strafe nach sich, evtl. auch einen Strafwurf, sofern dadurch für die andere Mannschaft ein deutlicher Nachteil beim Torversuch entsteht. Entwickelt wurde dieses Spiel für gemischte Mannschaften, wobei jeweils *nicht mehr als drei Männer* (ab 13 Jahren!) pro Mannschaft *im Spiel* sein dürfen.

§ 5 - Spieleröffnung (Anwurf), Abwurf, Einwurf, Eckball

- (1) Spieleröffnung (Anwurf): Zu Spielbeginn stehen beide Mannschaften hinter ihren Startlinien. Auf Anpfiff des Schied-

dem Stand nach oben oder zur Seite (nicht nach hinten in den Torraum hinein) einen erfolgreichen Pass zu verhindern.

3. Bewegt er sich dabei so, dass er beim Absprung die Linie berührt oder springt er rückwärts in den Torraum, so erhält er eine Verwarnung. Der Strafwurf wird im Falle des Misserfolgs wiederholt. Geschieht das Übertreten ein zweites Mal, so wird der Regelsünder für zwei Minuten des Feldes verwiesen, der Strafwurf erfolgt jetzt ohne Spieler auf der Straflinie.
4. Während der Ausführung des Strafwurfes darf sich zwischen Mittel- und Startlinie nur der Regelsünder (an der Straflinie), im Strafwurffreiraum nur der Passempfänger aufhalten, auch muss der Passgeber ungehindert werfen können.
5. Nach erfolgtem Pass dürfen die Spieler an der Mittellinie ihm sofort folgen. Für die anderen ist freies Bewegen im ganzen Feld (wie in § 6 beschrieben) und das Spielen des Balles in dem Moment wieder erlaubt, wenn der Passempfänger oder der Regelsünder den Ball oder dieser den Boden berührt hat. Die allgemeinen Spielregeln gelten wieder.
6. Der Strafwurf darf auch indirekt ausgeführt werden. Allerdings muss auch dabei der erste Pass zum Passempfänger im Strafwurffreiraum erfolgen. Es gelten für das Wiedereingreifen der anderen Spieler die o.g. Regeln.
7. Auch beim Strafwurf gelten die unterschiedlichen Punktezeiten (s. § 18).

§ 15 - Zeitstrafen

Es gibt im Jokeiba für regelwidriges Verhalten einzelner Spieler:

- (1) „zum Nachdenken“ Ermahnungen,
- (2) „zum Umdenken“ Verwarnungen,
- (3) „zur Abkühlung der Hitzköpfe“ Zeitstrafen (von 2 Minuten) und

(2) Ausführungsbeschreibung:

Beim Jump versuchen die beiden betroffenen Spieler, den vom Schiedsrichter zwischen ihnen hochgeworfenen Ball im Sprung zu einem ihrer Mitspieler zu pritschen oder ihn selbst zu fangen. Alle anderen Spieler müssen derweil vom Ball mindestens 3 Meter weit entfernt sein.

§ 14 - Strafwurf

(1) Bei direkter Behinderung eines deutlich erkennbaren, erfolgversprechenden Torversuchs der angreifenden Mannschaft durch Regelwidrigkeit seitens der Verteidiger wird ein Strafwurf verhängt.

(2) Beispiele hierfür sind:

- unerlaubtes Berühren: Rempeln, Festhalten, falsches Sperren (s. § 8) des Passempfängers
- unerlaubtes Betreten des Torraumes (s. § 9),
- falsches Wechseln (s. § 4)
- Nichteinhalten des 50cm-Abstandes gegenüber dem Passgeber

(3) Ausführungsbeschreibung:

Beim Strafwurf steht der Passempfänger (der beim Torversuch zuvor behinderte Spieler) allein im Strafwurffreiraum. Der Passgeber (welcher auch zuvor beim behinderten Torversuch den Pass spielte) steht am Strafwurfpunkt (Frauen- oder Männerdistanz). Der Regel-sünder befindet sich mit beiden Füßen direkt *vor* der Straflinie.

1. Nach der Ballfreigabe durch den Schiedsrichter (Anpfiff) versucht der Passgeber dem Passempfänger den Ball zum erfolgreichen Torversuch zuzuwerfen.
2. Der zwischen den beiden an der Straflinie befindliche Regel-sünder hat dabei die Möglichkeit, durch einen Sprung *aus*

srichters sprinten sie zur Mitte, um in Ballbesitz zu kommen. Ein Schiedsrichter wirft den Ball dabei möglichst so auf die Mittellinie, dass er (unberechenbar - um Frontalkollisionen zu vermeiden) dort vom Boden abspringt, *bevor* ihn der erste Spieler erreicht hat. Das Spiel ist damit frei. Nach dem Seitenwechsel wird ebenso verfahren.

(2) Abwurf nach Torerfolg: Nach einem Torerfolg erhält die Mannschaft, welche den Torerfolg gegen sich hat hinnehmen müssen, den Ball im eigenen Strafwurffreiraum zum Abwurf. Hinter der eigenen Startlinie darf sich bis zum ersten Pass kein Gegenspieler aufhalten (siehe auch §§ 6 Abs. 4, 7).

(3) Abwurf nach totem Ball: Nach einem toten Ball erhält die Mannschaft, in deren Torraum der Ball liegen geblieben ist, den Ball zum Abwurf im eigenen Strafwurffreiraum. Dies gilt, sofern der Ball *unkontrolliert*, d.h. beim Kampf um den Ball, in den Torraum geraten ist, egal ob ein Angriffs- oder Abwehrspieler ihn zuletzt berührt hat. Auch gezieltes Hineintippen des Balles in den Torraum durch den Abwehrspieler ist erlaubt. (Die Ausführung erfolgt ebenso, wie bei § 5 Abs. 2, siehe auch § 10).

(4) Einwurf nach totem Ball: Hat die abwehrende Mannschaft dagegen *selbst den Ball kontrolliert* (siehe auch § 10) und ihn *ohne Bedrängnis* durch den Gegner in den Torraum rollen/fallen lassen (Passgeber und -fänger aus der Abwehrmannschaft), so erfolgt Einwurf für die angreifende Mannschaft von der Seitenlinie.

(5) Einwurf bei Ausball: Berührt oder überschreitet (d.h. den Boden außerhalb des Feldes berühren) der Ball oder ein Spieler mit Ballkontakt eine Auslinie, so erfolgt Einwurf für den Gegner an der Stelle, wo der Ball die Linie überschritten hat. Ein Ball, der außerhalb der Spielfeldmarkierungen in der Luft ist (also kein Bodenkontakt) ist noch nicht „Aus“.

- (6) Eckball nach Ausball: Berührt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den Ball als letzter, bevor er deren Grundlinie überschreitet, so erfolgt Eckball für die angreifende Mannschaft.
- (7) Ausführungszeit: Bei Abwurf, Einwurf, Eckball hat der ausführende Spieler mit Erreichen der Ausführungsposition 5 Sekunden Zeit, den Ball zu spielen. Überschreitet er diese Zeit, erhält der Gegner den Ball zum Freiwurf an der gleichen Stelle. Der Ausführungsort muss zügig aufgesucht werden (siehe auch §§ 7 Abs. 4, 19).

§ 6 - Bewegen mit und ohne Ball

- (1) Mit dem Ball (kontrolliert in der Hand) darf nicht *aktiv* gelaufen werden, das Abbremsen aus dem Lauf ist erlaubt. (Die Schrittzahl ist nicht begrenzt, sie kann je nach Bodenverhältnissen unterschiedlich sein und ist regelgemäß, sofern ein deutliches Abbremsen erkennbar ist).
- (2) Der Sternschritt (Bewegen *eines* Fußes, wenn der andere an einer Stelle fest am Boden bleibt) kann zum begrenzten Raumgewinn eingesetzt werden. Ansonsten ist jedes Bewegen der Füße aus dem (Fangen im) Stand verboten.
- (3) Ein Sternschritt in den vormalig ausreichenden Abstand haltenden Gegenspieler hinein (besonders mit dem Arm voran zum Beiseiteschieben des Gegners und damit Erzwingen eines Abstandsfouls) ist verboten. Dieses Angreiferfoul wird mit Freiwurf für den Gegner geahndet.
- (4) Zwei-Kontakt-Lauf: Seinen Lauf *ohne abzubremesen* fortsetzen darf man, wenn man den Ball bereits weitergespielt hat, bevor ein Fuß zum *zweiten Mal den Boden berührt* (also Ballfangen im Sprung und Weiterspiel spätestens *vor dem zweiten Aufsetzen eines Fußes*, also *vor dem insgesamt dritten Bodenkontakt* mit Ball).

ausgerichteten Torabwehrversuch werten kann, nach Verlassen des Torraumes (also *nachdem* mindestens ein Fuß außerhalb des Torraumes bereits Bodenkontakt hatte) sofort aufnehmen und weiterspielen (vgl. § 9 Abs. 2).

- (4) Nach einem Torversuch (erfolgreich oder nicht) und Pfiff des Schiedsrichters (Torbestätigung oder Regelverstoß), also Spielunterbrechung muss der Ball sofort im Torraum oder Strafwurffreiraum abgelegt oder an einen Abwehrspieler übergeben werden (Wegwerfen verboten!).

§ 12 - Freiwurf

- (1) Der Freiwurf wird bei normalen Regelverstößen im Feld für die durch den Regelverstoß benachteiligte Mannschaft ausgesprochen. Er wird als normaler, unbehinderter Wurf mit der Hand ausgeführt. Mit Erreichen der Ausführungsstelle (zügig, kein „Zeit schinden“, s. § 19) hat man bis zum Abwurf maximal 5 Sekunden Zeit.
- (2) Erhält man einen Freiwurf auf Grund eines gegnerischen Regelverstoßes in seiner eigenen Spielhälfte, dann wird er an der Stelle der Regelwidrigkeit ausgeführt.
- (3) Wird einem ein Freiwurf in der gegnerischen Hälfte zugesprochen, so erfolgt er an der Seitenauslinie auf Höhe des Vergehens oder auf dem nächsten Punkt der Mittellinie, je nach Belieben.

§ 13 - Jump

- (1) Greifen zwei Spieler gleichzeitig den Ball, so gibt es Jump für diese beiden Spieler an der Stelle des Zwischenfalls, jedoch nicht näher als 3 Meter an einem Torraum oder einer Auslinie. Ein Jump im Strafwurffreiraum wird auf die Startlinie seitlich des Torraumes verlegt.

- (8) Ein Ball, der außerhalb der Spielfeldmarkierung in der Luft ist (also kein Bodenkontakt) ist noch nicht „Aus“.

§ 11 - Torversuch

- (1) Um einen Torerfolg für sein Team zu erzielen, muss ein Spieler einen fliegenden Ball im Sprung von Außerhalb der Flugzone in der Luft fangen und mit sicherer Ballkontrolle in einer für ihn zählenden gegnerischen (Männer-/Frauen-)Landezone landen. Als erfolgreiche Versuche zählen:
1. Zwei Kontakte → beide Füße oder zwei andere beliebige Körperteile landen zunächst in der Landezone mit sicherer Ballkontrolle und ohne Torraumlinien zu berühren. Dabei ist es unerheblich, ob der Bodenkontakt gleichzeitig oder nacheinander erfolgt und ob der Spieler anschließend Linien berührt (fallend oder laufend).
 2. Ein Kontakt → der kontrollierte Ball berührt vor irgendeinem anderen Körperteil ohne Linienkontakt die Landezone.
- (2) Fängt (kontrolliert) der Angriffsspieler beim Torversuch den Ball zu früh (vor dem Absprung) oder zu spät (nach der Landung), so ist der Torversuch ungültig. Es erfolgt Abwurf der verteidigenden Mannschaft aus dem Strafwurffreiraum.
- (3) Prallt der Ball beim korrekten Fang- oder Abwehrversuch (also regelgerechter Absprung, Fang- oder Pritschversuch in der Luft und ohne vorherige Kontrolle, s.o.) wieder aus dem Torraum heraus, so ist er erneut frei und für jedermann spielbar. Der eben erfolglose Fänger oder Abwehrspieler darf also, wenn er erkennbar den Ball in der Luft gespielt hat oder ihn spielen wollte (also auch, wenn er ihn nicht berührt hat, er aber „nah dran“ war), und wenn man den Pass als ernst gemeinten (für ihn bestimmten) Torpass, oder seinen Sprung als ernst gemeinten auf diesen Pass

- (5) Ohne Ball darf man sich innerhalb des Spielfeldes jederzeit überall hin freilaufen und auch jederzeit überall angespielt werden oder Pässe des Gegners abfangen (Ausnahme § 5 Abs. 2). Ausgenommen hiervon sind beide Torräume. Sie dürfen *nur* zum Torversuch bzw. nach Torabwehrversuch berührt werden (vgl. dazu §§ 9, 11).

§ 7 - Spielen des Balles, Passen, Fangen/Stoppen, Haltezeiten

- (1) Der Ball soll in der Regel mit der Hand gespielt (gestoppt, gefangen, geworfen, geschlagen) werden.
- (2) Fußkontakt (als „Fuß“ gelten Fuß, Unterschenkel und Knie) ist verboten und wird mit einem Freiwurf für den Gegner bestraft. Die Berührung mit anderen Körperteilen zieht keine Sanktionen nach sich.
- (3) Der im Spiel befindliche Ball darf höchstens 3 Sekunden gehalten (kontrolliert, s. § 10 Abs. 5) werden, spätestens dann muss das Abspiel erfolgen.
- (4) Bei Einwurf, Abwurf, Freiwurf und Strafwurf sind 5 Sekunden Haltezeit, gerechnet ab Ballkontrolle oder Freigabe durch den Schiedsrichter (bei Strafwurf), an der Ausführungstelle zulässig.
- (5) Gezieltes Spielen (2 Mal): Der freie Ball (s. §§ 10 Abs. 1, Abs. 3) darf mit der Hand *vor dem Kontrollieren* (s. § 10 Abs. 5) *ein Mal* gezielt gespielt (weggerollt oder weg geschlagen, nicht geführt) werden, wenn er nicht kontrolliert werden kann/soll und nicht bereits kontrolliert wurde. Wird er ein *zweites* Mal gezielt gespielt, aber nicht kontrolliert, so muss erst ein anderer Spieler Ballkontakt haben, bevor man ihn erneut *berühren* darf. („Fangfehler“ gilt *nicht* als gezieltes Spiel, Blocken oder Pritschen des Balles, besonders im Torraumbereich, *ist* gezieltes Spielen).

- (6) Verlässt ein kontrollierter Ball (vgl. § 10) die Hand (Fallenlassen, verunglückter Pass), so darf man ihn erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat.

§ 8 - Unberührbarkeit

- (1) Jokeiba ist ein körperloses Spiel, d.h. jegliches Berühren eines Gegenspielers das dessen Bewegungsfreiheit (s. §§ 6, 8, 10) behindert, ist untersagt - ob dieser nun in Ballbesitz ist oder nicht. (Ausnahme § 8 Abs. 8)
- (2) Zu einem Gegner in Ballbesitz muss ein deutlich erkennbarer Abstand von mind. 50 cm eingehalten werden. Wiederholtes und besonders bewusstes Übertreten dieser Regel wird als Unsportlichkeit gewertet und entsprechend geahndet (s. § 19).
- (3) Bemessungsgrundlage hierzu ist der *Körper des ballführenden Spielers* (d.h. Schulter bis Füße, nicht die ballführende Hand), sowie das nächste Körperteil des Gegners, also auch die Hände. Der Ball, der beim Wurf die ausschwingende Hand *verlassen hat*, darf folglich, sofern dies 50 cm vom KÖRPER (s.o.) des Werfers/Ballführers entfernt ist, direkt (also auch kürzer als 50cm nach Verlassen der Hand) geblockt werden.
- (4) Der von einem Spieler kontrollierte/gehaltene Ball darf nicht berührt/weggerissen werden. Erst wenn er die Hand verlassen hat ist Spielen/Blocken erlaubt.
- (5) In den Arm greifen (vor allem von hinten beim Wurfversuch) ist gefährlich und wird daher grundsätzlich mit Verwarnung und im Wiederholungsfall mit einer Zeitstrafe geahndet.
- (6) Ein freier Ball darf durch einen Hechtsprung in Besitz genommen werden, allerdings ist dabei ein Springen oder rutschen mit den Füßen voran wegen Gefährdung des Gegenspielers untersagt und

§ 10 - Freier Ball, toter Ball, kontrollierter Ball, Ausball

- (1) Ein im Feld fliegender oder rollender Ball gilt als freier Ball und darf von jedem Spieler aufgenommen werden.
- (2) Ein im Torraum rollender Ball gilt als toter Ball und darf nicht aufgenommen werden.
- (3) Rollt der Ball aus dem Torraum selbständig wieder heraus oder befindet er sich über der Torraumfläche in der Luft, so gilt er (wieder) als freier Ball (s.o.).
- (4) Bleibt der Ball im Torraum ruhig liegen, also auf Dauer toter Ball, so erhält die verteidigende Mannschaft Abwurf (Ausnahme § 5 Abs. 4). Die Schiedsrichterentscheidung ist maßgeblich.
- (5) Von einem kontrollierten Ball oder Ballkontrolle spricht man, wenn ein Spieler den Ball sicher in einer Hand oder beiden Händen hält. Weder Spieler noch Ball dürfen jetzt von einem anderen Spieler berührt werden (s. § 8).
- (6) Ablegen oder Hochwerfen, auch Verlieren und erneutes Wiederaufnehmen, nochmaliges Spielen (Pritschen, Schlagen, Rollen, ...), eines bereits vorher kontrollierten Balles, also zweimaliges Kontrollieren oder ein folgendes gezieltes Spiel nach vorheriger Ballkontrolle (s. § 7 Abs. 5), ohne dass zwischenzeitlich ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist nicht gestattet.
- (7) Verlässt der Ball oder ein Spieler mit Ballkontrolle (als Verlassen gilt bereits, wenn *nur* ein Körperteil des Ballführers oder der Ball selbst die Auslinie des Spielfeldes berührt, vgl. § 2) das Feld, so ist auf Ausball und Einwurf an der Stelle des Überschreitens der Auslinie für die Mannschaft zu entscheiden, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Ein Einwurf zugunsten der angreifenden Mannschaft auf der Grundlinie des Verteidigers wird als Eckball ausgeführt.

- (6) Landet ein Abwehrspieler mit Ballkontrolle regelgerecht (wie beim Torversuch) im eigenen Torraum, so zählt dies als Torerfolg für die gegnerische Mannschaft (Eigentor).
- (7) Ballkontakt bei bzw. direkt nach Bodenkontakt im Torraum zieht einen Freiwurf/Abwurf für den Gegner (Angreifer: von der Seitenauslinie, Verteidiger: aus dem Strafwurffreiraum) nach sich (außer beim korrekten Torversuch natürlich). Dies gilt auch, wenn ein (bes. Abwehr-) Spieler den Ball zunächst regelgerecht spielt, *danach* aber mit Ballberührung/-kontrolle in der Flugzone landet (kein Strafwurf).
- (8) Wird *nach* einem Durchlauf-Torraumfehler (d.h. *nachdem* der falsch gelaufene Spieler den Torraum wieder nicht an der Stelle seines Eintritts verlassen hat) der Ball zunächst zu einem anderen Spieler weitergespielt (also einem Spieler, der regelgerecht gelaufen war), so ist der Verstoß aufgehoben, und der Spieler, der den Torraum regelwidrig kreuzte, darf mit dem nächsten Pass wieder angespielt werden (vgl. § 9 Abs. 9-10, s. besonders auch § 19).
- (9) Betritt ein Spieler (ohne Absicht) den Torraum und verlässt ihn nach Bemerkung des Regelverstoßes sofort wieder an der Stelle, wo der Übertritt erfolgte, also ohne sich dadurch einen (Raum-) Vorteil verschafft zu haben, so kann er sofort nach dem Verlassen wieder ins Spiel eingreifen (vgl. § 9 Abs. 8).
- (10) Häufiges (bes. erkennbar bewusstes) Betreten des Torraumes durch einen Spieler/eine Mannschaft (zur Erlangung eines Vorteils, u.a.: „Gegner verängstigen“, Laufweg verkürzen) wird als Unsportlichkeit gewertet und mit einer Verwarnung, im Wiederholungsfall mit einer 2-Minuten-Strafe, evtl. anschließendem Ausschluss aus Spiel oder Turnier geahndet (s. auch §19).

- wird mit Freiwurf für den Gegner, im Wiederholungsfall zusätzlich mit einer Zeitstrafe geahndet.
- (7) Überhaupt darf durch den Einsatz der Beine beim Kampf um den Ball der Gegner nicht behindert oder gar gefährdet werden.
- (8) Beim Kampf um einen freien Ball kann es zu unabsichtlichen Körperberührungen kommen. Wenn dabei die Aktion deutlich *nur* dem Ball gilt und der Gegner nur *zufällig* berührt und *unbedeutend* behindert wird, ist sie regelgerecht und das Spiel läuft weiter, andernfalls erfolgt Freiwurf (s. § 12), oder in besonderen Fällen Strafwurf (s. §§ 8 Abs. 9-14, 14) für die benachteiligte Mannschaft.
- (9) Jede Form von aktiver (beweglicher und stehender) Sperre, d.h. dem Gegner den Laufweg (egal ob zum Ball oder frei im Feld) zu verstellen, ihn also zu behindern/zu blocken, ist verboten. Dies gilt besonders für Abwehrspieler vor dem eigenen Torraum, wenn sie durch Querlaufen (Entlanglaufen an der äußeren Torraumbegrenzung zu der Stelle, an der der Angriffsspieler die Flugzone überqueren will) dem Gegner den ungehinderten Sprung in den Torraum verwehren. Der zum Torversuch springende Angriffsspieler hat hier *unbedingt Vorrang*.
- (10) Andererseits kann ein zum Ball laufender Spieler nicht erwarten, dass ein auf seinem (gewünschten) Laufweg *schon vorher stehender* Spieler beiseite tritt. Hier muss der Angreifer einen Weg am Gegner vorbei finden, d.h. z.B. einen Bogen laufen. Der Abwehrspieler darf diese Bewegung aufnehmen und in gleicher Richtung mitlaufen/-springen, *um den Ball* zu spielen. Dabei darf er den Angreifer aber nicht abdrängen oder behindern (s. auch: §§ 8 Abs. 8-9, Abs. 10-12).
- (11) Sollte beim Torversuch (Sprung in den Torraum) der Abwehrspieler den Angreifer unabsichtlich *leicht* berühren (in der Regel bei gleichzeitigem oder Sprung vor dem Fänger), wenn seine eigene Aktion deutlich erkennbar *nur* dem Ball gilt und dieser auch gespielt wird, so gilt die Aktion als regelgerecht.

- (12) Rempeln oder Abdrängen ist verboten. Dies gilt im Feldspiel ebenso, wie beim Torversuch. Im Feld zieht dieser Regelverstoß einen Freiwurf für den Gegner nach sich. Trifft im Falle eines Torversuches der Abwehrspieler bei dem Bemühen, den Ball zu spielen, *nur* den Gegner (so dass dessen Torversuch behindert wird), also nicht den Ball, oder behindert er den Angriffsspieler vor oder bei dessen Ballkontakt (leichter Rempeler genügt), *bevor* er selbst den Ball berührt (meist bei Sprüngen von der Seite oder hinter dem Fänger), so wird auf Strafwurf entschieden (s.o., § 8 Abs. 14 und § 14). Dieses Rempeln oder Abdrängen ist sowohl beim Anlauf wie auch im Sprung verboten.
- (13) Jeder Regelverstoß gegen einen Angreifer bei einem erfolgsversprechenden Torversuch durch Rempeln, Abdrängen, Sperren zieht einen Strafwurf nach sich, sofern der Torversuch nicht trotzdem erfolgreich war.
1. Bei der Behinderung eines möglichen Zwei/Drei-Punkte-Erfolges wird, auch wenn ein geringer zählender Torerfolg schon erzielt wurde (welcher dann in jedem Fall schon gutgeschrieben wird), zusätzlich Strafwurf verhängt.
 2. Hier ist also die Chance auf insgesamt bis zu 5 Punkten (bei Frauen: erfolgreicher 2er plus möglicher 3er) bzw. 3 Punkten (bei Männern: erfolgreicher 1er plus möglicher 2er) gegeben.
 3. Kurz gesagt: Solche Regelwidrigkeiten lohnen sich nicht und sollten *nicht nur deshalb* unterbleiben.
- (14) Im Zweifelsfall soll die Schiedsrichterentscheidung *für* den Spieler der angreifenden Mannschaft (Förderung der Offensive, des Kreativen) erfolgen. Letztlich entscheidet der Schiedsrichter situativ nach Ermessen (Erfahrung, Spielverständnis): Für wenig gefährliches, faires, *körperloses* und *angstfreies* Spiel.

§ 9 - Betreten des Torraumes

- (1) Die Torräume bestehen aus je vier Quadraten. Diese sind mit Flugzone oder Landezone bezeichnet und repräsentieren grundsätzlich unterschiedliche Wertigkeiten für Frauen und Männer beim Torversuch (Genauerer dazu unter § 18).
- (2) Torraum und Flugzone dürfen grundsätzlich nicht betreten werden, außer zur Landung nach Tor- oder Torabwehrversuch im Sprung mit dem Ziel, einen zugespielten/erwarteten Ball in der Luft zu fangen oder wegzuschlagen. Nach der Landung müssen beide Räume sofort wieder verlassen werden. Das Spiel geht nahtlos weiter, wenn der Ball wieder/weiterhin frei ist (vgl. § 10 u. 11 Abs. 3).
- (3) Verhindert ein Spieler der verteidigenden Mannschaft durch einen Torraum-Regelverstoß (z.B.: 1. Ballwegschielen nach Absprung von der Linie oder aus dem Torraum, 2. Stehen im Torraum, so dass der Passempfänger bei Sprung, Fang oder Landung behindert wird, 3. Berühren des Balles - im Torraum stehend, 4. Durchlaufen des Torraumes zur Erlangung einer besseren Spielposition), einen deutlich erkennbaren möglichen direkten Torerfolg des Gegners (Passempfänger mit guter Erfolgsaussicht) so erfolgt Strafwurf (s. § 14).
- (4) Bei gleichem Vergehen ohne Behinderung eines möglichen direkten Torerfolges (kein Passempfänger mit guter Erfolgsaussicht erkennbar) aber Einwirkung auf das Spielgeschehen wird auf Freiwurf für die angreifende Mannschaft entschieden (s. § 12, beachte § 17).
- (5) Verschafft sich ein Spieler der angreifenden Mannschaft durch regelwidriges Betreten von Torraum oder Flugzone (vgl. § 9 Abs. 3-4) einen Vorteil, dann erhält die verteidigende Mannschaft einen Abwurf aus dem Strafwurffreiraum gem. § 5 Abs. 2 zugesprochen.