

S P I E L R E G E L N

F Ü R

S I T Z B A L L

I N T E R N A T I O N A L

I. Spielgedanke

Auf einem Feld, das in der Mitte durch eine Linie und in 1 m Höhe durch ein zweifarbiges Band in zwei Felder geteilt ist, sitzen sich zwei Mannschaften von je 5 Spielern einander gegenüber.

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über das Band zugeschlagenen Ball mit der offenen Hand wieder zurückzuspielen und zwar solange, bis ein Fehler den Spielgang beendet. Dabei ist das Ziel beider Mannschaften, den Ball so über das Band zu spielen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Jeder Fehler der einen Mannschaft wird der anderen als Vorteil angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Treffer erzielt.

II. Mannschaftszusammensetzung

- Mannschaftsgesamtpunktezah: 19,5 Punkte
- Diese kann durch Beschluss des Komitees geändert werden.
- Zur Mannschaft gehören 5 Spieler. Die Summe der Punktezahlen der Spieler darf diese vorgeschriebene Gesamtpunktezah nicht überschreiten.
- Bein-, Armprothesen, Stützapparate oder ähnliches dürfen während eines Spieles nicht getragen werden.

III. Spielregeln

1. Spielfeld

- 1.1. Spielfeldzeichnung siehe Inhaltsverzeichnis
- 1.2. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 10 m Länge und 8 m Breite.
- 1.3. Es wird durch eine Mittellinie in 2 Felder geteilt. Der Boden soll glatt sein.
- 1.4. Grenz- (=Grund- und Seitenlinien) und Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren.

Die Grenzlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Die Linien sollen 3 bis 5 cm breit sein. Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.

- 1.5. Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich ein 5 cm breites, zweifarbiges Band, dessen Oberkante in 1 m Höhe vom Spielfeldboden verläuft. Es soll über zwei außerhalb des Spielfeldes stehende Pfosten straff gespannt sein. Die Schnittpunkte von Mittel und Seitenlinien sind durch 10 cm lange Markierungsstreifen zu kennzeichnen.
- 1.6. Zuschauer, benachbarte Spielfelder und Hindernisse müssen so weit von den Begrenzungslinien entfernt sein, dass die Spieler nicht behindert werden.

2. Ball und Wahl

- 2.1. Der Ball soll ein Volleyball sein. Er muss gleichmäßig und straff aufgepumpt sein.
- 2.2. Für Wettspiele kann jede Mannschaft einen spielfähigen Ball stellen. Legt eine Mannschaft bei Spielbeginn keinen Ball auf, so hat sie die Ballwahl für das ganze Spiel verwirkt.
- 2.3. Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er kann abweichend von Ziffer 2.2 den Spielball bestimmen.
- 2.4. Vor Spielbeginn werden Spielfeldseite und Ball oder erste Angabe ausgelost, wobei der Gewinner eines von beiden wählen kann. Nach der Halbzeit wechseln Spielfeldseite und Ball und erste Angabe. Auf einen Ballwechsel für die 2. Halbzeit kann verzichtet werden, wenn beide Mannschaften einverstanden sind.
- 2.5. Die Spieler können zum Schutz ihres Körpers gepolsterte Hosen, anschnallbare Rutschmatten, Ellenbogen- und Knieschützer tragen.

3. Mannschaft

- 3.1. Jede Mannschaft muss mit 5 Spielern antreten. Diese Zahl darf während der gesamten Spielzeit weder unter- noch überschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- 3.2. Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 3.1 angegebenen Spielerzahl. Sie müssen in der Mannschaftsaufstellung und auf dem Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.

- 3.3. Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll anzukreuzen.
- 3.4. In jedem Spiel können 2 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 3.2 genannten Auswechselspielern gehören.
- 3.5. Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich. Wiederholter Wechsel zwischen Spielern und Auswechselspielern ist erlaubt.
- 3.6. Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Hierbei ist die Regel 3.7 und 3.8 zu beachten. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 3.7. Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechseln wird als Fehler gewertet.
- 3.8. Die Mannschaftspunktezahldarf auch nach einem Spielerwechsel nicht überschritten werden.
- 3.9. Verstöße gegen die Regel 3.1 bis 3.4 sowie 3.6 und 3.8 führen zum Abbruch des Spiels.

4. Spielzeit

- 4.1. Die reguläre Spielzeit besteht aus 2 Halbzeiten von je 7 Minuten Dauer. Die durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss in der Halbzeit nachgespielt werden, in der das Spiel unterbrochen war.
- 4.2. Bei Spielen nach dem K.o. System erfolgt nach dem unentschiedenen Ausgang eine Verlängerung von 2 x 3 Minuten. Die Verlängerung schließt unter Beachtung der Regel 2.4 ohne Pause an. Endet auch diese Verlängerung unentschieden, wird, wieder unter Beachtung der Regel 2.4, bis zu einer Differenz von 2 Treffern weiterspielt.
- 4.3. Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit.

5. Schlag

- 5.1. Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit der offenen Hand (Innenhand oder Handrücken) zu verstehen.
- 5.2. Der Ball darf mit den Fingerspitzen berührt oder gestoßen werden.

- 5.3. Das gleichzeitige Berühren des Balles mit beiden Händen ist erlaubt. Eine aufeinander folgende Berührung zählt als Fehler.
- 5.4. Schläge mit der Handkante, geschlossener oder bandagierter Hand sind nicht zulässig. Das Tragen einer bis zu 5 cm breiten Binde zum Schutze des Handgelenkes ist erlaubt.
- 5.5. Schlagverzögerungen durch Heben, Tragen, Werfen oder Führen des Balles sind Fehler.
- 5.6. Beim Schlagen des Balles ins gegnerische Feld darf:
 - 5.6.1. der Spieler den Rumpf nicht vom Boden lösen, es sei denn als Folge des Schlages;
 - 5.6.2. keine Hand des Spielers mehr am Ball sein, wenn dieser bereits das Band überflogen hat;
 - 5.6.3. keine Hand des Spielers, auch wenn diese sich bereits vor dem Band vom Ball gelöst hat, einen Gegenspieler behindern.

6. Spielgang

- 6.1. Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem darauf folgenden Fehler. Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben.
- 6.2. Nur der während des Spielganges gemachte Fehler zählt. Der Spielgang endet mit diesem Fehler.
- 6.3. Das Band innerhalb der Seitenlinien und die Markierungsstreifen dürfen während eines Spielganges weder von einem Spieler noch vom Ball berührt werden.
- 6.4. Berührungen der Befestigungen/Verankerungen oder eines außerhalb der Schnittpunkte stehenden Pfostens durch den Spieler gelten nicht als Fehler.
- 6.5. Jeder Ball, der während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes auf den Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die den Ball zuletzt berührt hat.
- 6.6. Die Fortbewegung während des Spielganges darf nicht auf den Füßen oder Knien erfolgen. Der Spieler darf den Ball weder im Knien noch im Stehen erwarten und dann berühren.
- 6.7. Der Spieler darf sich beim Zuspiel des Balles mit dem gesamten Körper vom Boden lösen.
- 6.8. Grundloses Verweilen von Spielern während eines Spielganges im Gegenfeld ist ein Fehler.

7. Angabe

- 7.1. Der Ball muss bei der Angabe von 3 Spielern gespielt werden, ehe er ins Gegenfeld gelangt. Er muss zwischen den 3 Spielern wenigstens einmal auf dem Boden aufspringen.
- 7.2. Der Ball ist im Spiel, wenn der erste angegebende Spieler den Ball zur Angabe sichtbar hochgeworfen hat.
- 7.3. Die Angabe ist beendet, wenn der Ball von dem dritten Spieler gespielt wurde. Ein Gegenspieler darf den Ball erst nach Beendigung der Angabe berühren.
- 7.4. Wird bei der Angabe der in der Luft befindliche Ball nicht getroffen oder wieder aufgefangen, oder fällt er ohne Schlag wieder auf den Boden, gilt dies als Fehler.
- 7.5. Die Angabe kann auch außerhalb des eigenen Spielfeldes ausgeführt werden. Die Bodenberührung des Balles muss aber im eigenen Spielfeld erfolgen.
- 7.6. Die Angabe ist gültig, wenn der Ball nach drei Berührungen oder Schlägen durch die 3 Spieler und mindestens einer Bodenberührung frei über das Band innerhalb der Markierungstreifen im Gegenfeld den Boden oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Gegenspieler berührt.
- 7.7. Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Die Verzögerung ist gegeben:
 - 7.7.1. wenn sich der Ball im Spielfeld der angegebenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 5 Sekunden begonnen wird oder
 - 7.7.2. wenn sich der Ball im Spielfeld der Gegenmannschaft befindet und diese den Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden der zur Angabe berechtigten Mannschaft übergibt.
- 7.8. Gibt eine Mannschaft den Ball an, obwohl sie nicht zur Angabe berechtigt ist, zählt dies als Fehler.

8. Rückschlag und Zuspiel

- 8.1. Der vom Gegner kommende Ball kann nach Überfliegen des Bandes frei aus der Luft angenommen und zugespielt oder zum Gegner zurückgeschlagen werden oder nach dem Aufspringen im eigenen Feld zu- oder zurückgespielt werden. Der Ball muss spätestens nach der dritten Berührung über das Band ins Gegenfeld gelangen.
- 8.2. Der Ball darf;

- 8.2.1. zweimal von demselben Spieler gespielt werden, wenn zwischen den beiden Berührungen ein anderer Spieler den Ball berührt hat;
- 8.2.2. dreimal insgesamt berührt werden;
- 8.2.3. nur einmal nach jedem Schlag den Boden berühren.
- 8.2.4. Treffen zwei Spieler einer Mannschaft gleichzeitig den Ball, so gilt dies als 2 Berührungen.
- 8.3. Das Zuspielen muss durch Schlag oder Pritschen erfolgen.
- 8.4. Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball den Boden des Gegenfeldes oder einen Gegner oder außerhalb des Gegenfeldes vor Bodenberührung einen Gegner berührt.
- 8.5. Überfliegt der Ball beim Zu- oder Rückspiel vom Boden des Eigenfeldes kommend das Band, so darf er aus der Luft wieder ins Eigenfeld zurückgespielt werden. Der Eigenspieler hat kein Vorrecht vor einem Gegenspieler.
- 8.6. Gelangt ein Ball beim Zuspiel unter dem Band in die gegnerische Spielhälfte, so kann er unter dem Band zurückgespielt werden, wenn er weder beim Hin- oder Rückflug den Boden des Gegenfeldes berührt.
- 8.7. Trifft je ein Spieler beider Mannschaften gleichzeitig den Ball über dem Band (Pressschlag) und fällt der Ball danach auf das Band oder außerhalb des Spielfeldes auf den Boden, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt. Fällt er nach dem Pressschlag, ohne das Band zu berühren in ein Feld, so stehen der betreffenden Mannschaft wieder 3 Schläge zu.
- 8.8. Ist der Ball beim Versuch ihn zuzuspielen oder zurückzuschlagen, über die Begrenzungslinien des Eigenfeldes geflogen, so darf er zurückgespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl zugespielt, als auch unmittelbar innerhalb der Markierungs-Streifen zurückgeschlagen werden.
- 8.9. Wird ein Spieler:
 - 8.9.1. durch einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Treffer;
 - 8.9.2. oder ein Spielvorgang durch Zuschauer oder ein Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder Auslaufes behindert, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.
 - 8.9.3. Tritt eine Behinderung durch eigene Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so gilt das als Fehler für die eigene Mannschaft.
- 8.10. Während eines Spielganges darf der Ball:

- 8.10.1. die Hallenwände einschließlich die an den Wänden befestigten Geräte nicht berühren (Fehler);
- 8.10.2. beim Zuspiel im eigenen Feld die Hallendecke in der eigenen Spielhälfte und die daran befestigten Geräte berühren (kein Fehler);
- 8.10.3. beim Zuspiel ins Gegenfeld die Hallendecke und die daran befestigten Geräte nicht berühren (Fehler).

9. Wertung

- 9.1. Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Treffer angerechnet und angezeigt.
- 9.2. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der regulären Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat. Treffergleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel.
- 9.3. Bei Abbruch eines Spieles gilt das Spiel für diejenige Mannschaft als verloren, die den Abbruch verursacht hat. Es wird mit 10 : 20 Treffern gewertet. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spieles.
- 9.4. Punktwertung bei Gruppenspielen, siehe Regel 6 Wertung und Platzfolge der Turnierordnung.

10. Spielrichter

- 10.1. Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 2 Linienrichter, ein Protokollführer, ein Anschreiber und ein Zeitnehmer unterstützen.
- 10.2. Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der Spielbekleidung. Er lost mit den beiden Mannschaftsführern die Spielfeldseite und Angabe aus, sorgt für die richtige Anzeige und Zeitnahme und bestätigt nach dem Spiel mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls/-berichts.
- 10.3. Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht es zu unterbrechen oder abzubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Vorteile werden von ihm durch Pfiff oder Zuruf angezeigt. Bei gleichzeitigem Spiel auf mehreren Spielfeldern kann die Zeitnahme zentral erfolgen. Der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Spiel verantwortlich.
- 10.4. Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.

- 10.5. Jeden Treffer gibt er durch Handzeichen bekannt.
- 10.6. Der Schiedsrichter hat die Pflicht einen Spieler wegen ungehörigen Benehmens oder unfairen Spiels zu verwarnen oder auszuschließen.
- 10.7. Der Schiedsrichter hält sich während des Spielganges außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie in der Nähe des Bandes auf und stellt sich so, dass er die Linienrichter und Anzeiger kontrollieren kann. Trifft ein Ball den Schiedsrichter im Spielfeld, so wird die letzte Angabe wiederholt. Trifft er ihn außerhalb des Spielfeldes, so gilt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.
- 10.8. Die zwei Linienrichter unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen oder/und Zuruf. Sie haben kein Recht unmittelbar zu entscheiden.
- 10.9. Anzeiger und Protokollführer sind verantwortlich für das Anzeigen und Anschreiben der Treffer, sowie das Überwachen und Anschreiben des Spielerwechsels. Sie lassen sich das Spielergebnis bestätigen.

11. Ordnungsmaßnahmenkatalog

11.1. Ermahnung

Eine Ermahnung ist zu erteilen wenn ein leichtes unsportliches Verhalten vorliegt. Zum Beispiel:

- Zeitspielen
- irritierende Zwischenrufe
- Kritik gegen Entscheidungen der Schiedsrichter und Linienrichter

11.2. Verwarnungen (gelbe Karte)

Verwarnungen werden ins Spielprotokoll eingetragen. Eine Verwarnung ist zu erteilen wenn nachfolgend genannte Vergehen vorliegen:

- Zum Beispiel: Leichtes unsportliches Verhalten nach einer bereits erteilten Ermahnung (Wiederholungsfall),
- bei leichten Fouls
- fortwährende Kritik gegen Entscheidungen des Schiedsrichters während und / oder nach dem Spiel

11.3. Verweis (rote Karte)

Ein Verweis ist ins Spielprotokoll einzutragen. Spieler, denen ein Verweis erteilt wird, sind vom laufenden Spiel ausgeschlossen. Der Ausschluss vom nächsten Spiel wird vom Schiedsgericht bestätigt.

Verweise sind zu erteilen, wenn nachfolgend genannte Vergehen vorliegen.

- Nach Wiederholung der unter Paragraph 11.2 Verwarnung genannten Vergehen (gelbe Karte).
- Grobes unsportliches Verhalten gegenüber einem Spieler oder einer Person des Schiedsrichterteams.
- Beleidigungen gegen jede Person des Spielrichterteams während oder nach einem Spiel.

11.4. Ausschluss von Turnieren/Meisterschaften

Ein Ausschluss von einem Turnier oder einer Meisterschaft erfolgt,

- wenn eine Wiederholung der unter 11.3. Verweis (rote Karte) genannten Vergehen vorliegt und eine zweite rote Karte erteilt worden ist oder erforderlich wäre.
- Der Ausschluss wird durch das Schiedsgericht ausgesprochen, im Spielprotokoll festgehalten und der Europäischen Sitzball-Kommission gemeldet.
- Zum sofortigen Ausschluss führt jede Tötlichkeit vor, während oder nach dem Turnier/Meisterschaft im Veranstaltungsbereich gegen jede Person.

11.5. Startrechtsverbot/Ausschluss

Ein Startrechtsverbot oder Ausschluss kann nur durch die Europäische Sitzball-Kommission ausgesprochen werden. Es kann die Folge der unter 11.4. Ausschluss begangenen Vergehen sein.

Aber auch zum Beispiel: Mutwilliges Boykottieren eines Turniers / einer Meisterschaft, oder Verursachung von mehrmaligen Spielabbrüchen.

Diese Spielregeln für Sitzball und der Ordnungsmaßnahmenkatalog treten durch Beschluss der Europäischen Sitzball-Kommission mit dem 10. Juni 1994 in Kraft.