

# SSBV



SCHWEIZERISCHE  
SITZBALLVEREINIGUNG

# SITZBALLSPIELREGELN

Ernst Gamper

# SCHWEIZERISCHE SITZBALL - VEREINIGUNG S S B V

## INHALTSVERZEICHNIS

### Sitzballspielregeln

I. Spielgedanke	Seite	7
II. Spielregeln	Seite	7
Regel 1: Spielfeld	Seite	7
2: Ball und Wahl	Seite	7
3: Mannschaft	Seite	8
4: Spielzeit	Seite	8
5: Schlag	Seite	8
6: Spielgang	Seite	9
7: Angabe	Seite	9
8: Rückschlag und Zuspiel	Seite	10
9: Wertung	Seite	11
10: Spielrichter/in	Seite	11

### Ordnungsmassnahmenkatalog

I: Ermahnung	Seite	13
II: Verwarnungen (gelbe Karte)	Seite	13
III: Verweis (rote Karte)	Seite	13
IV: Ausschluss (von Turnieren/ - Meisterschaften)	Seite	13
V: Startrechtverbot/ Kaderausschluss	Seite	14
VI: Inkrafttreten	Seite	14
IV. Anhang		
Regel 1: Zeichnung Spielfeld	Seite	15
1: Zeichnung Ballberührung Grund- und Seitenlinien	Seite	16
5: Zeichnung Schlag	Seite	17

# SITZBALLSPIELREGELN

## I. SPIELGEDANKE

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

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr über das Band zugeschlagenen Ball mit der offenen Hand wieder zurückzuspielen und zwar so lange bis ein Fehler den Spielgang beendet. Dabei ist es 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 hat.

## II. SPIELREGELN

### Regel 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, eben und splitterfrei sein.
- 1.4 Grenz- (=Grund- und Seitenlinien) und Mittellinien sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grundlinien gehören mit zum Spielfeld, die Mittellinien zu beiden Feldern gemeinsam. Die Linien sollten nicht breiter als 5 cm sein. Ein Ball der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.
- 1.5 Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich ein bis zu 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 werden. Die Pfosten dürfen die Höhe von 1,20 m nicht übersteigen. Die Schnittpunkte von Mittel- und Seitenlinien sind durch 10 cm lange Markierungstreifen zu kennzeichnen.
- 1.6 Zuschauer, benachbarte Spielfelder und Hindernisse müssen so weit von den Begrenzungslinien entfernt sein, dass die Spieler/innen nicht behindert werden.

### Regel 2: BALL UND WAHL

- 2.1 Der Ball soll ein Volleyball sein. Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein.
- 2.2 Die SSBV kann bestimmen, welche Balltypen zugelassen werden.
- 2.3 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.
- 2.4 Der/die Schiedsrichter/in entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er/sie kann abweichend von Ziffer 2.3 den Spielball bestimmen.
- 2.5 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.

2.6 Die Spieler/innen können zum Schutz ihres Körpers gepolsterte Hosen, anschnallbare Rutschmatten, Ellenbogen- und Knieschützer tragen.

2.7 Das Tragen von Prothesen, Stützapparaten, Armbänder und Handschuhen ist nicht zugelassen.

### **Regel 3: MANNSCHAFT**

3.1 Jede Mannschaft muss mit 5 Spielern/innen 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/innen entspricht der unter 3.1 angegebenen Spielerzahl. Sie müssen auf der Mannschaftsaufstellung aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler/innen können nicht eingesetzt werden.

3.3 In jedem Spiel können 2 Spieler/innen ausgewechselt werden. Sie müssen zu Spielbeginn auf dem Spielprotokoll mit eingetragen werden. Nicht eingetragene Spieler/innen können nicht eingesetzt werden. Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe möglich. Wiederholter Wechsel zwischen Spieler/innen und Auswechselspieler/innen ist erlaubt. Ausgeschlossene Spieler/innen müssen ersetzt, dürfen aber in dem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

3.4 Wenn ein/e Spieler/in wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder dem Ausschluss vorzunehmen. Hierbei muss die Regel 3.5 eingehalten werden.

3.5 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer/in angeschrieben und dem/der Schiedsrichter/in deutlich angezeigt wurde.

3.6 Verstöße gegen die Regel 3 führen zum Abbruch des Spiels (Wertung siehe 9.3).

### **Regel 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 unentschiedenem Ausgang eine Verlängerung von 2 x 3 Minuten. Die Verlängerung schliesst unter Beachtung der Regel 2.5 ohne Pause an. Endet auch diese Verlängerung unentschieden, wird wieder unter Beachtung der Regel 2.5, bis zu einer Differenz von 2 Treffern weitergespielt.

4.3 Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit.

### **Regel 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 aufeinanderfolgende Berührung zählt als Fehler.

- 5.4 Schläge mit der Handkante, geschlossener oder bandagierter Hand sind nicht zulässig. Das Tragen einer bis 5 cm breiten Binde zum Schutz des Handgelenks ist erlaubt.
- 5.5 Schlagverzögerungen durch Heben, Tragen, Werfen oder Führen des Balles sind Fehler.
- 5.6 Beim Schlag des Balles ins gegnerische Feld darf:
  - 5.6.1 der/die Spieler/in den Rumpf nicht vom Boden lösen, es sei denn als Folge des Schlages;
  - 5.6.2 keine Hand des/der Spielers/in mehr am Ball sein, wenn dieser bereits das Band überflogen hat;
  - 5.6.3 keine Hand des/der Spielers/in, auch wenn diese sich bereits vor dem Band vom Ball gelöst hat, einen/e Gegenspieler/in behindern.

### **Regel 6: SPIELGANG**

- 6.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler. Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, neu angegeben.
- 6.2 Nur während eines Spielganges gemachte Fehler zählen. Massgebend ist der zuerst begangene Fehler. Der Spielgang endet mit diesem Fehler.
- 6.3 Das Band innerhalb der Seitenlinien und die Markierungsstreifen dürfen während eines Spielganges weder von einem/er Spieler/in noch von einem Ball berührt werden.
- 6.4 Berührungen der Befestigungen/ Verankerungen oder eines ausserhalb der Schnittpunkte stehenden Pfostens durch den/die Spieler/in gelten nicht als Fehler.
- 6.5 Jeder Ball, der während des 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 den Knien erfolgen. Der/die Spieler/in darf den Ball weder im Knien noch im Stehen erwarten und dann berühren.
- 6.7 Der/die Spieler/in darf sich beim Zuspiel des Balles mit dem gesamten Körper vom Boden lösen.
- 6.8 Grundloses Verweilen von Spieler/innen während eines Spielganges im Gegenfeld ist ein Fehler.

### **Regel 7: ANGABE**

- 7.1 Der Ball muss bei der Angabe von 3 Spieler/innen gespielt werden, ehe er ins Gegenfeld gelangt. Er muss zwischen den 3 Spieler/innen wenigstens einmal auf dem Boden aufspringen.
- 7.2 Der Ball ist im Spiel, wenn der/die ersten angehenden Spieler/in den Ball zur Angabe sichtbar hochgeworfen hat.
- 7.3 Die Angabe ist beendet, wenn der Ball von dem/der dritten angehenden Spieler/in gespielt wurde. Ein/e Gegenspieler/in 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 auf den Boden, gilt dies als Fehler.
- 7.5 Die Angabe kann auch von 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 den drei Berührungen oder Schlägen durch die 3 Spieler/innen und mindestens einer Bodenberührung frei über das Band innerhalb der Markierungsstreifen im Gegenfeld den Boden oder innerhalb oder ausserhalb des Gegenfeldes einen/e Gegenspieler/in berührt.

- 7.7 Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben, wenn sich der Ball im Spielfeld der angegebenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 5 Sekunden durchgeführt wird.
- 7.8 Gibt eine zur Angabe nicht berechnigte Mannschaft den Ball an, zählt dies als Fehler.

### **Regel 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 oder nach dem Aufspringen im eigenem Feld zugespielt 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/derselben Spieler/in gespielt werden, wenn zwischen den beiden Berührungen ein/e anderer/e Spieler/in 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/innen einer Mannschaft gleichzeitig den Ball, so gilt dies als 2 Berührungen.
- 8.3 Das Zuspielen muss durch Schlagen oder Pritschen erfolgen.
- 8.4 Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball den Boden des Gegenfeldes oder einen/e Gegner/in oder ausserhalb des Gegenfeldes vor Bodenberührung einen/e Gegner/in berührt.
- 8.5 Überfliegt der Ball beim Zu- oder Rückspiel vom Boden des Eigenfeldes kommend das Band, so darf er aus der Luft wieder in das Eigenfeld gespielt werden. Der/die Eigenspieler/in hat kein Vorrecht vor einem/er Gegenspieler/in.
- 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- noch beim Rückflug den Boden des Gegenfeldes berührt.
- 8.7 Treffen je ein/e Spieler/in beider Mannschaften gleichzeitig den Ball über dem Band (Pressschlag) und fällt der Ball danach in 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 weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl zugespielt, als auch unmittelbar innerhalb der Markierungsstreifen zurückgeschlagen werden.
- 8.9 Wird ein/e Spieler/in:
- 8.9.1 durch einen/e Gegenspieler/in behindert, so bringt das der behinderten 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/innen, Auswechselspieler/ innen oder Betreuer/in 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 Spielfeld die Hallendecke in der eigenen Hallenhälfte und die daran befestigten Geräte berühren (kein Fehler);
- 8.10.3 beim Rückspiel ins Gegenfeld die Hallendecke und die daran befestigten Geräte nicht berühren (Fehler);

### **Regel 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 Treffer gewertet.

### **Regel 10: SPIELRICHTER/IN**

- 10.1 Jedes Spiel wird von einem/er Schiedsrichter/in geleitet, den/der 2 Linienrichter/innen, ein/e Protokollführer/in, ein/e Anschreiber/in und ein/e Zeitnehmer/in unterstützen. Die Linienrichter sind durch die teilnehmenden Mannschaften zu stellen.
- 10.2 Der/die Schiedsrichter/in überzeugen sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der Spielbekleidung. Er/sie lost mit dem Mannschaftsführer/ innen die Spielfeldseite und Angabe aus, sorgt für die richtige Anzeige und Zeitnahme und bestätigt nach dem Spiel mit seiner/ihrer Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls/berichts.
- 10.3 Der/die Schiedsrichter/in 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/ ihr durch Pfiff oder Zuruf angezeigt. Bei gleichzeitigem Spiel auf mehreren Spielfeldern kann die Zeitnahme zentral erfolgen. Der/ die Schiedsrichter/in bleibt jedoch für sein/ihr Spiel verantwortlich.
- 10.4 Der/die Schiedsrichter/in wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine/ihre Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 10.5 Jeden Treffer gibt er/sie durch Handzeichen bekannt.
- 10.6 Der/die Schiedsrichter/in hat die Pflicht, einen/e Spieler/in wegen ungehörigen Benehmens oder unfairen Spiels zu warnen oder aus zu schliessen.
- 10.7 Der/die Schiedsrichter/in hält sich während eines Spielganges ausserhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie in der Nähe des Bandes auf und stellt sich so, dass er/sie die Linienrichter/innen und Anzeiger/in kontrollieren kann.
- 10.8 Trifft ein Ball den/die Schiedsrichter/in im Spielfeld, so wird die letzte Angabe wiederholt. Trifft er ihn/sie ausserhalb des Spielfeldes, so gilt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.
- 10.9 Die Linienrichter/innen unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus den/die Schiedsrichter/in in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen und Zurufen. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 10.10 Anzeiger/in und Protokollführer/in sind verantwortlich für das Anschreiben und Anzeigen der Treffer, sowie das Überwachen und Anschreiben des Spielerwechsels. Das Trefferergebnis und die Mannschaftszusammensetzung haben sie sich von beiden Mannschaftsführer/innen bestätigen zu lassen.

# **ORDNUNGSMASSNAHMENKATALOG**

## **I: ERMAHNUNG**

Eine Ermahnung ist dem/der Sportler/in zu erteilen, wenn ein leichtes, unsportliches Verhalten vorliegt, wie zum Beispiel:

Zeitspielen,

irritierende Zwischenrufe,

Kritik gegen Entscheidungen der Spielrichter/innen (z.B.: Schiedsrichter, Linienrichter usw).

## **II: VERWARNUNGEN** (gelbe Karte)

Verwarnungen werden ins Spielprotokoll eingetragen. Eine Verwarnung wird dem/der Spieler/in erteilt, wenn nachfolgend genannte Vergehen vorliegen:

Leichtes unsportliches Verhalten nach einer bereits erteilten Ermahnung (Wiederholungsfall);

bei leichten Fouls;

Fortwährende Kritik gegen Entscheidungen des/der Schiedsrichter/in während und nach dem Spiel.

## **III: VERWEIS** (rote Karte)

Ein Verweis ist grundsätzlich ins Spielprotokoll einzutragen.

Spieler/innen, denen ein Verweis erteilt wird, sind vom laufendem Spiel oder vom nächsten Spiel ausgeschlossen.

Verweise sind dem/der Sportler/in zu erteilen, wenn nachfolgend genannte Vergehen vorliegen:

Nach Wiederholung der unter II. Verwarnung genannte Vergehen (gelbe Karte),

grobes unsportliches Verhalten gegenüber einem/er Spieler/in oder einer Person des Spielrichterteams, Beleidigungen gegen jede Person des Spielrichterteams während oder nach einem Spiel.

## **IV: AUSSCHLUSS** (von Turnieren/ Meisterschaften)

Ein/e Spieler/in wird vom Turnier oder einer Meisterschaft ausgeschlossen, wenn eine Wiederholung der unter III. Verweise genannten Vergehen vorliegt und eine zweite rote Karte erforderlich wäre.

Der Ausschluss wird durch das Schiedsgericht ausgesprochen, muss im Spielprotokoll festgehalten und der Sitzballvereinigung über den Schieds- und Linienrichter Obmann gemeldet werden.

Ausserdem führt nachstehendes Vergehen zum sofortigen Ausschluss:

Tätlichkeit vor, während und nach dem Turnier im Veranstaltungsbereich gegen jede Person.

## **V: STARTRECHTVERBOT/ KADERAUSSCHLUSS**

Ein Entzug des Startrechtes für Turniere oder Meisterschaften bzw. Ausschluss aus dem Kader kann nur durch die Sitzballvereinigung ausgesprochen werden.

Das Startrechtverbot/Kaderauschluss kann die Folge der unter IV. Ausschluss begangenen Vergehen sein.

Weitere Vergehen sind zum Beispiel:

Mutwilliges boykottieren eines Turniers oder einer Meisterschaft,

Verursachung von mehrmaligen Spielabbrüchen.

## **VI: INKRAFTTRETEN**

Dieser Strafmassnahmenkatalog tritt nach der Delegierten-Versammlung der Schweizerischen Sitzballvereinigung SSBV vom 11. März 1995 in Kraft.

### **Sitzball - Spielregeln**

**Genehmigt durch die DV vom 12. März 1994**

SSBV Präsident: Plazi Tomaschett

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

### **Ordnungsmassnahmenkatalog**

**Genehmigt durch die DV vom 16. März 1996**

SSBV Präsident: Plazi Tomaschett

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

### **Sitzball – Spielregeln und Ordnungsmassnahmenkatalog**

**Genehmigt durch die DV vom 13. März 1999**

SSBV Präsident: Ernst Gamper

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Roland Eugster





