

I. Spielgedanke

Auf einem Spielfeld, 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/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 Treffer angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat.

Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

II. Mannschaftszusammensetzung

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß der gültigen DBS-Tabelle

Zur Mannschaft gehören 5 Spieler. Die Summe der Punktzahlen der Spieler darf diese vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten.

Bein-, Armprothesen, Stützapparate o. ä. dürfen während des Spieles nicht getragen werden.

Mixed Mannschaften sind erlaubt.

III. Spielregeln

Regel 1: Spielfeld

- 1.1 Spielfeldzeichnung siehe Seite 95.
- 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 und eben sein.
- 1.4 Grenz- (=Grund- und Seitenlinien) und Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören mit 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 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 sein. 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 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 Der DBS kann bestimmen, weiche Balltypen zugelassen sind.
- 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 Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht. Er kann abweichend von Ziffer 2.3 den Spielball bestimmen.

- 2.5 Vor Spielbeginn wird gelost. Der Gewinner entscheidet sich für "Ballwahl und 1. Angabe" oder "Spielfeldseite". Nach der Halbzeit wechseln "Ballwahl und 1. Angabe" sowie die "Spielfeldseite".
- 2.6 Die Spieler können zum Schutz ihres Körpers gepolsterte Hosen, anschnallbare Rutschmatten, Ellenbogen- und Knieschützer tragen

Regel 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 angegebene 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 Mannschaftspunktzahl darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 3.9 Verstöße gegen die Regel 3.1 bis 3.4 sowie 3.6 und 3.8 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 Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit. (Siehe DBS-Turnierordnung 8.1.4. u. 8.1.5)

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 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.

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 der während eines 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 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.
- 6.7 Der Spieler darf den Ball weder im Knien noch im Stehen erwarten und dann berühren.
- 6.8 Der Spieler darf sich beim Zuspiel des Balles mit dem gesamten Körper vom Boden lösen.
- 6.9 Grundloses Verweilen von Spielern während eines Spielganges im Gegenfeld ist ein Fehler.

Regel 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 angebende Spieler den Ball zur Angabe sichtbar hochgeworfen hat.
- 7.3 Die Angabe ist beendet, wenn der Ball von dem dritten angebenden 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 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 und mindestens einer Bodenberührung frei über das Band innerhalb der Markierungsstreifen im Gegenfeld den Boden oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen/e Gegenspieler berührt.
- 7.7 Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben:

- 7.7.1 wenn sich der Ball im Spielfeld der angehenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 5 Sekunden begonnen wird;
- 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 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 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 Schlagen oder Pritschen erfolgen.
- 8.4 Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball den Boden des Gegenfeldes oder einen Gegner im oder außerhalb des Gegenfeldes 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 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- noch beim Rückflug den Boden des Gegenfeldes berührt.
- 8.7 Treffen je ein Spieler 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 Markierungstreifen 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 eine 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

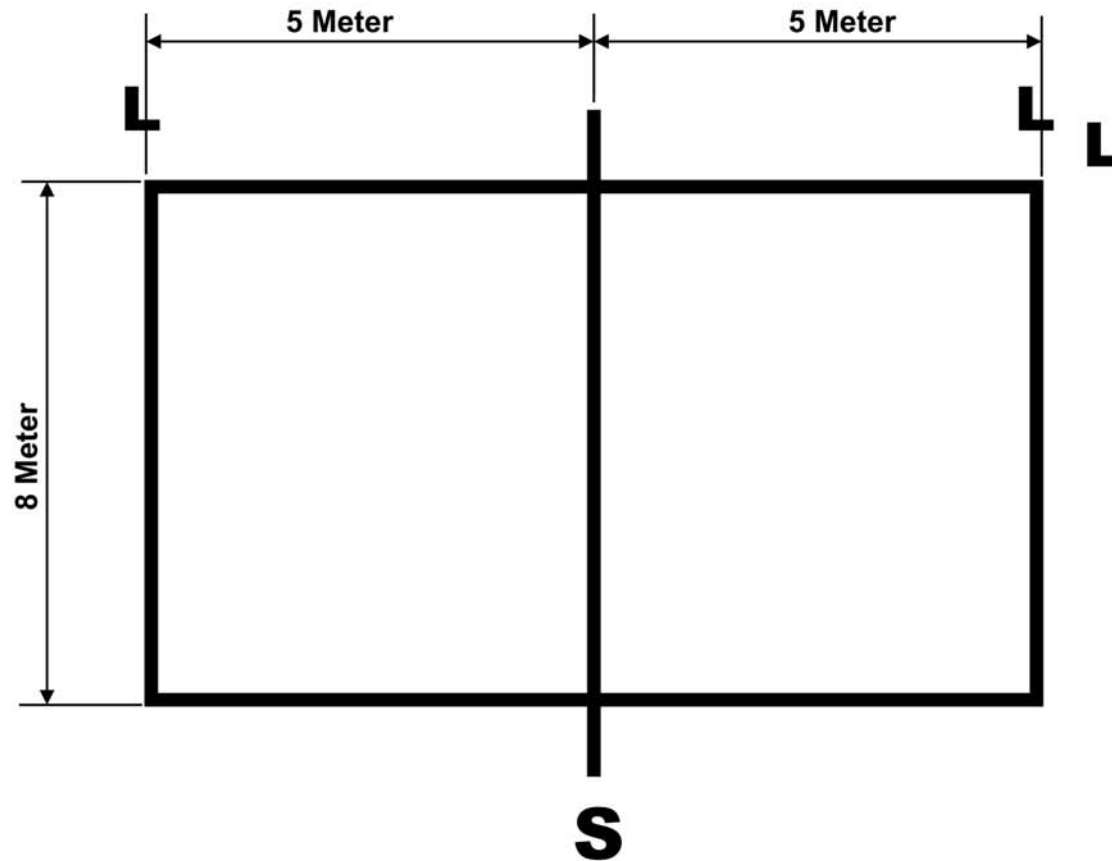
- 9.1 Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Treffer angerechnet und angezeigt.
- 9.2 Gewonnen hat die Mannschaft, die in der regulären Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat. Treffergleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel.
- 9.3 Bei Abbruch eines Spiels gilt das Spiel für diejenige Mannschaft als verloren, die den Abbruch verursacht hat. Es wird mit 10: 20 Treffern gewertet. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spiels.
- 9.4 Punktwertung bei Gruppenspielen, siehe Regel 8 Wertung und Platzfolge der DBS-Turnierordnung.

Regel 10: Spielrichter

- 10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 3 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 Spielkleidung. Er lost mit den 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.
- 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 warnen oder auszuschließen.
- 10.7 Der Schiedsrichter hält sich während eines 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 Linienrichter unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeichneten Punkten aus den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen und Zuruf. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 10.9 Anzeiger und Protokollführer 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 Mannschaftsführern bestätigen zu lassen.

A Z P

Sitzballspielfeld und seine Einrichtungen



- S = Schiedsrichter
- A = Anzeiger
- Z = Zeitnehmer
- P = Protokollführer
- L = Linienrichter

