

**SPIELREGELN**

**FÜR**

**SITZBALL**

**INTERNATIONAL**

## I. Spielgedanke

Auf einem Feld, das in der Mitte durch eine Linie und in 1 m Höhe durch ein zweifarbigen 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

### 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 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, zweifarbigen 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 Begrenzungs- linien entfernt sein, dass die Spieler nicht behindert werden.

### Regel 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.

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 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 Mannschaftspunktezahlf darf 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.

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 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 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 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.

Regel 6: Spielgang

- 6.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem darauffolgenden 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.

#### 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 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 Markierungsstreifen 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 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 Mannschaft den Ball an, obwohl sie nicht zur Angabe berechtigt ist, 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 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 Treffen 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 Markierungsstreifen 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 ).

#### 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 Treffern gewertet. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spieles.
- 9.4 Punktwertung bei Gruppenspielen, siehe Regel 6 Wertung und Platzfolge der Turnierordnung.

#### Regel 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 abubrechen. 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.

### **Ordnungsmaßnahmenkatalog**

#### I. Ermahnung

Eine Ermahnung ist zu erteilen wenn ein leichtes unsportliches Verhalten vorliegt.  
Zum Beispiel: Zeitspielen, irritierende Zwischenrufe, Kritik gegen Entscheidungen der Spielrichter ( Schiedsrichter/Linienrichter )

#### II. 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

#### III. 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 II. 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.

#### IV. Ausschluss von Turnieren/Meisterschaften

Ein Ausschluss von einem Turnier oder einer Meisterschaft erfolgt, wenn eine Wiederholung der unter III. 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.

#### V. Startrechtsverbot/Ausschluss

Ein Startrechtsverbot oder Ausschluss kann nur durch die Europäische Sitzball-Kommission ausgesprochen werden. Es kann die Folge der unter IV. 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.

## International

## Game Rules

for

## Seatball

Sitzballspielfeld und seine Einrichtungen  
Seatball Field and its Facilities

Seitenstreifen 0,10 m

Side Stripes 0,10 m

1,00 m Oberkante/Band (Leine)

1,00 m Upper Edge Tape (Cord)

## Erklärungen

## Legend

S = Schiedsrichter

U = Umpire

P = Protokollführer

P = Protocoller

A = Anzeiger

I = Indicator

Z = Zeitnehmer

T = Time-Keeper

L = Linienrichter

L = Linesman 2 (two)

Linienbreite = 3 bis 5 cm

Line Width = 3 up to 5 cm

Der Abstand zwischen Bandbefestigung und der Seitenlinie soll mindestens 1 m betragen

Distance between tape fixing and side should at minimum amount to 1 m

## Mittellinie und Band (Leine)

## Center Line and Tape (Cord)

Seitenlinie 5,00 m

Side Line 5,00 m

Grundlinie 8,00 m

Base Line 8,00 m

## Auswechselspieler

## Reserve Players

**I. Game Idea**

On a playing-field divided with a center line and a two-coloured tape in a height of 1 m into two separate fields two different teams each consisting of 5 players are sitting.

Each team is tasked to replay with open hand the ball coming over the tape from the other side and so often until a fault is terminating the individual game action. By doing this target of both teams is to play the ball over the tape in such a manner either hindering or making the replay more difficult for the opposite team.

Each fault of one team is counted as advantage of another playing team. Winner is that team with most points after completed play time.

## II. Composition of Teams

Total handicap points of team: **19,5**  
subject to change by decision of the committee

5 players belong to each team. Sum of all 5 players handicap points is not allowed to exceed the above prescribed number of total points.

During game players are not authorized to have their artificial limbs (leg and arm) lean apparatuses or simliar arthopaedic auxiliary equipment on.

## III. Game Rules

### Rule No. 1: Play Field

- 1.1 For drawing of play field see table of contents
- 1.2 Playfield is a rectangular of 10m length and 8m width
- 1.3 Playfield is divided by a center into two seperate fields.  
its floor needs to be smooth and even.
- 1.4 Border lines (base - and side lines) and center line are to be visibly marked on floor.  
Border lines are a part of playfield center line is jointly belonging to both separated fields.  
All lines should be 3 up to 5 cm wide. A ball touching these is still within the playfield.
- 1.5 Parallel to the center line a two-coloured tape with a maximum width of 5 cm in an upper edge height of 1m measured from floor is installed. Tape needs to be tightly fixed on two poles outside the playfield. Intersection points of center line and side lines to be marked with 10 cm long marker strips.
- 1.6 Spectators, neighbour playfields and obstacles must be so far away from the border lines that players during games are not hindered.

### Rule No. 2: Ball and Choice of Side

- 2.1 Used ball ought to be a volleyball. It must be pumped up equally round and tight.
- 2.2 For contest games each team is allowed to bring a playable ball. In case a team is not having a ball prior starting game it is no longer entitled in choice for ball to be used during the entire game.
- 2.3 Umpire is deciding if balls are matching requirements. Divergent from rule 2.2 he is authorized to determine the ball used during the game.
- 2.4 Prior starting the game *playfield side and ball* or *first service* are determined by raffling. Winner can decide either option. After half-time options *playfield side* and *first service* are changed again. Porposed that both teams agree a change of ball for the second half-time could be ommitted.
- 2.5 In order to protect their bodies players are allowed to wear upholstered shorts/trousers, tighable slide mats, elbow and knee pads.

### Rule No. 3: Team

- 3.1 Each team is required to start with 5 players. During the entire play time this number is not allowed to be under- or overceeded. Teams which do not start at the beginning of the game or do start incompletely have lost the game.
- 3.2 Number of reserve players corresponds to the number of players mentioned in rule No. 3.1. Each started player had to be generally nominated in the teams players list and being enregistered prior each game in the corresponding game protocoll. Not nominated and not enregistered players could not be put into action.
- 3.3 Prior beginning of each game competent team capitain will mark each player provided for playing in this game with a cross on game protocol.
- 3.4 During each game 2 players of a team could be changed. They however must belong to those reserve playersnominated and enregistered in compliance with rule 3.2 .
- 3.5 A change of players is only allowed when the own team has the service of ball or in the half-time. Repeated change between players and reserve players is allowed.
- 3.6 In case a player has to quit game because of an injury or has been excluded from the game the change of player has to bee immediatly effected after quitting and or elimination under strict observance of rules 3.7 and 3.8 . Separated players are no longer allowed to play in the same play they have been eliminated.
- 3.7 Each change of player will be first possible after enregistering by the protocoller into the game protocol and clearly indicating to the umpire. Irregular change of players will be counted as fault.
- 3.8 Sum of total handicap points of players one teamis not allowed to be exceeded even after a change of player (s) .
- 3.9 Offences against rules 3.1 to 3.4 as well as 3.6 and 3.8 will result in a discontinuace of the game.

### Rule No. 4 - Play Time

- 4.1 The regular play time consists of 2 half-times each of 7 minutes duration. Time lost by interruptions must be played within that half-time in which game had been interrupted.
- 4.2 Games under k.o. system with remis as result will be prolonged 2 x 3 minutes. Under observing rule No 2.4 this extension follows directly to the game without any further break. In case the extension of game is also ending with a remis under observing No. 2.5 game will be continued up to a difference of 2 points in result.
- 4.3 Play time of decision games corresponds to regular play time.

### Rule 5: Smash

- 5.1 Smash is understood as each shorts contact of ball with open hand (inner hand or back of hand).
- 5.2 Ball has to be contacted with finger tips or to be pushed.
- 5.3 Simulteanous touch of ball with both hands is allowed. Subsequent contact however is counted as fault.
- 5.4 Smashes with hand edge closed and bandaged are not allowed. Wearing a bandage up to 5cm wide to protect hand wrist is authorized.

- 5.5 Delays in smashing by lifting, carrying, throwing or leading the ball are counted as faults.
- 5.6.1 players are not allowed to loosen their torsoes from the floor exception as a result of smash.
- 5.6.2 players are not allowed to be any longer with any hand on the ball when ball already has flied over the tape.
- 5.6.3 no hand of the player even already loosened from the ball in front of the tape is allowed to hinder an opposite player.

#### Rule 6: Game Actions

- 6.1 Each action of game starts with the service and ends with the first subsequent fault the ball is newly to be served by that team which made the fault.
- 6.2 Only a fault made during a game action counts as such. Game action is then ending with this fault.
- 6.3 During a game action tape within the sidelines and marker strips not to be touched neither by players nor with the ball.
- 6.4 Contacts/touches by players of fixtures/anchoringd or of any pole outside intersections are not couted as faults.
- 6.5 Each ball dropping outside the playfield on floor during a game action is counted as fault for that team with the last ball contact.
- 6.6 Moving on feet or knees during the game action is counted as fault, Also it is not allowed to await the ball when kneeling or standing up and then touching it.
- 6.7 When passing the ball players are allowed to loosen their entire bodies the floor.
- 6.8 Causeless remaining of players in the opposite field during a game action is counted as fault.

#### Rule No. 7: Service

- 7.1 When serving the ball it must be played by 3 players prior reaching the opposite field with at minimum one drop on the floor between 3 players.
- 7.2 Ball is in the play when the first serving player has visibly thrown high the ball for service.
- 7.3 Service is finished when the ball has been played by the third serving player. An opposite player is only allowed to touch the ball after completed service of the another team.
- 7.4 At service not contacting the ball in the air or or catching again the ball or ball is dropping on floor without smash is counted as fault.
- 7.5 Service can also be performed outside the own playfield, at minimum required one ball contact on the floor during service must be however in the own playfield of the serving team.
- 7.6 Service is valid when the ball after three touches or smashes by the 3 players and minimum one contact of the ball on the floor free over the tape within the marker stripes is touching the floor in the opposite field or inside or outside the opposite field any opposite player.
- 7.7 A delayed service will result in a fault. A delay is:

- 7.7.1 when the ball being in the playfield of the serving team the service is not started within 5 seconds.
- 7.7.2 when the ball being in the playfield of the opposite team is not given back to the another team entitled for service within 5 seconds.
- 7.8 Service of not entitled tam is counted as fault.

#### Rule No. 8 Replay and Pass

- 8.1 Any ball coming from opposite team after flight over the tape can be freely taken from the air and be passed or be replayed to opposite team or after dropping in the own playfield being passed or replayed. After the third touch within one field and team as latest the ball must be played over the tape into the opposite field.
- 8.2 Ball could be played as follows:
  - 8.2.1 two times by the same player when between these two touches another player has touched the ball.
  - 8.2.2 totally three touches
  - 8.2.3 after each touch only once contacting floor
  - 8.2.4 as two touches is counted when two players of the same team simultaneously contact the ball
- 8.3 Pass must be effected with smash or slapping
- 8.4 Replay is valid when the ball is touching the floor of the opposite field or any opposite player inside or outside the opposite field.
- 8.5 When passing or replaying a ball already flied over the tape it is replayable from the air into the own field. The own player has privilege in play in comparison with the opposite player.
- 8.6 When passing a ball flying under the tape into the opposite field is replayable under the tape proposed the ball was not touching the floor of the opposite field when flying to and flying back from the opposite field.
- 8.7 When each player of both teams simultaneously touch the ball over the tape (pressing) and the ball is then falling on the tape or outside the playfield on the floor this will not be counted as a fault. The last service has to be repeated. However falling after pressing without touching the tape into a field team sitting in this field is entitled for three new ball contacts.
- 8.8 Having tried to pass and replay the ball and it was flying over the border lines of the own playfield ball is still replayable as long it was not touching the floor. Ball could be either passed within the own team or be immediately replayed within the marker strips.
- 8.9 In case a player
  - 8.9.1 is hindered by an opposite player it will be counted as a point for the hindered team
  - 8.9.2 or a game action is hindered by spectators or an obstacle within the playfield or the outward this will not be counted as a fault. The last service has to be repeated.
  - 8.9.3 is hindered by the own players, reserve players or couch is counted as fault for the own team.
- 8.10 During a game action the ball is not allowed:

- 8.10.1 to touch the walls of gymnasium or equipment fixed on walls (fault)
- 8.10.2 when being passed within the own playfield to touch the ceiling of the gymnasium and any equipment fixed at ceiling (no fault)
- 8.10.3 when replaying to touch in the opposite field the ceiling of the gymnasium and any equipment fixed at ceiling (fault)

#### Rule 9: Valuing

- 9.1 Each fault of one team will be counted and indicated as point for the another team.
- 9.2 Winner of the game is that team having scored most points during the regular play time. same number points means remis.
- 9.3 In case breaking off a game it will be lost by that team having caused the break off and will be counted with 10:20 for the loosing team. Same rule is valid when annulling a game.
- 9.4 Points scoring of group games refer to rule No. 6 Valuing and Ranking of Tournaments Order.

#### Rule No 10: Umpire

- 10.1 Each game is directed by an umpire assisted by 2 linesmen, one protocoller, one indicator and one timekeeper.
- 10.2 Prior starting the game the umpire controls regular condition of the playfield, balls as well as of the sports dresses. He coordinates together with the team captains choice for side of playfield and ball to be used or first service, is responsible for proper indicating game results and play time control / timekeeping and confirms with his signature the correctness of the game protocol/report.
- 10.3 The umpire starts and closes the game and has the right to interrupt and discontinue it. With whistling or shouting he is indicating begin and end of half-times, game interruptions and advantages. Central timekeeping may be performed when simultaneously playing on different playfields. However the umpire remains responsible for the game assigned to him.
- 10.4 The umpire controls the observance of all game rules und decides independently all questions. His decisions concerning any game rules are indisputable.
- 10.5 With hand signs he is announcing each point.
- 10.6 The umpire is obliged to warn or eliminate each player from game because of undue attitude or unfair play.
- 10.7 During a game actions the umpire is remaining outside the playfield on the sideline in close vicinity to the tape and is standig that way allowing him to control linesmen and indicator. Is the umpire hit by a ball in the playfield the last service must be repeated, is he hit outside the playfield then a fault will be counted for the last ball touching team.
- 10.8 The two linesmen assist from those positions marked on the drawing the umpire in the observance of game rules with flag signs or/and shouting. They have however no right to directly decide.
- 10.9 Indicator and protocoller are responsible for indicating and reporting the points as well as the observance and registering concerning changes of players. They are required to have the result of the game confirmed.

## Fines Catalogue

- I. Admonishment            an admonishment is to be given in case of light unfair attitude  
for example: delays in play, irritating exclamations, critique against  
decisions of game responsables (impire/linsmen)
- II. Warns  
(yellow card)                Warns will be noted in the game protocol. A warn is to be given in case of  
the following disappearances: light unfair attitude after an already given  
admonishment (repeated case) light fouls permanent critique against  
decisions of the umpire during and/or after the game.
- III. Reprimand  
(red card)                    A reprimand is to be noted in the game protocol. Players with a received  
reprimand are excluded from the current game.  
Reprimands are to be given in the following disappearances:  
After repeating disappearances listed under para II Warnings (yellow card)  
rude unfair attitude against a player of a person of umpires team, offences  
against each member of umpiresm team during or after game.

### IV. Separation from Tournaments/Championships

A separation from a tournament or a championship will be effected in  
case of a repetition of those disappearances designated under para  
III Reprimand (red card) and a second red card is given or would be  
required.  
The separation will be declared by the tournament arbitration fixed in the  
game protocol and reported to the European Seatball Committee.  
Each act of violence prior, during or after the tournament/championship  
against any person in the area of performance will result in an immediate  
separation.

### V. Inhibition on Start Right

An inhibition on start right or separation is only possible by the declaration  
of the European Seatball Committee. It could be the consequence of  
committed disappearances under para IV Separation.  
But also for example wanton boycotting of a tournaments/ a  
championship or causing several game break offs.

**By decision of the European Seatball Committee these game rules for seat ball and the fines  
catalogue are effctive on 10 june 1994**