

*Regulativ
und Durchführungsbestimmungen*

SITZBALL

*für Österreichische Meisterschaften
des Österreichischen Behindertensportverband (ÖBSV)*

Diese Version tritt mit Beschluss der ÖBSV Sportkonferenz vom 14.02.2020 in Kraft.

Gleichzeitig außer Kraft gesetzt sind Regelungen wie:

- ⇒ Sport.- und Turnierordnung Sitzball International vom 10.06.1994
- ⇒ Spielregeln für Sitzball International vom 10.06.1994 (Beschlüsse BSA vom 19.06.1998 und 25.04.2008).

Das Schadenspunktesystem/Klassifizierung Sitzball (Beschluss 60.BSA 2006) bleibt weiterhin gültig.

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

INHALT

Abschnitt 1:

Regulativ.....	3
I. Spielgedanke.....	3
II. Spielregeln (inkl. Ordnungsmaßnahmen, Pkt.10.11 ff).....	3
III. Spielmodus.....	9
IV. ÖM-Wertung, Platzierung.....	11

Abschnitt 2:

Durchführungsbestimmungen.....	12
--------------------------------	----

Abschnitt 3:

Anhänge.....	14
--------------	----

REGULATIV

I. SPIELGEDANKE

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 1 m Höhe durch ein Band in zwei Felder geteilt ist, sitzen sich zwei Mannschaften 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 Plustreffer angerechnet. Gewonnen hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Plustreffer erzielt hat.

II. SPIELREGELN

Die Spieler können zum Schutz ihres Körpers gepolsterte Hosen, anschnallbare Rutschmatten, fingerlose Handschuhe, Ellenbogen- und Knieschützer, hallenbodenschonende Stumpfhülsen tragen.

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

REGEL 1: SPIELFELD

- 1.1 Der Boden muss glatt und eben sein; Spielfeldaufbau - siehe Anhang 1.
- 1.2 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 10 m Länge und 8 m Breite. Es wird durch eine Mittellinie auf 2 Felder 5 m x 8 m geteilt.
- 1.3 Grund-, 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 sind 5 cm breit, ein Ball der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.
- 1.4 Gleichlaufend über der Mittellinie befindet sich ein 5 cm breites, zweifärbiges und gut sichtbares Band, dessen Oberkante in 1 m Höhe vom Spielfeldboden verläuft. Es soll zwischen zwei außerhalb des Spielfeldes stehende Steher angebracht und straff gespannt sein. Die Schnittpunkte von Mittel-, und Seitenlinien sind durch 10 cm lange Markierungsstreifen zu kennzeichnen (siehe Anhang 1).
- 1.5 Flächen um das Spielfeld herum müssen im ausreichenden Maße frei sein, um aktive Spieler nicht zu behindern.

REGEL 2: BALL UND WAHL

- 2.1 Der Ball soll ein Volleyball sein. Er muss gleichmäßig rund 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 wird gelost. Der Gewinner entscheidet sich für „Ballwahl und 1. Angabe“ oder „Spielfeldseite“. Nach der Halbzeit wechseln „Ballwahl und 1. Angabe“ sowie die „Spielfeldseite“. Auf einen Ballwechsel für die 2. Halbzeit kann verzichtet werden, wenn beide Mannschaften damit einverstanden sind.

REGEL 3: MANNSCHAFT

- 3.1 Zu einer Mannschaft gehören 5 Spieler/Spielerinnen (kann auch im Mix sein), alle zusammen dürfen nicht mehr als 19,5 Schadenspunkte haben, sowie 3 Ersatzspieler. Die Schadenspunkte der 5 Spielenden darf während der gesamten Spielzeit nicht überschritten werden, auch nicht nach dem Einsetzen der Ersatzspieler;
 - 3.1.1 sollte es bei einer Mannschaft dennoch möglich sein 19,5 Punkte zu überschreiten, so hat der Mannschaftsführer vor jedem Spielbeginn die zum Einsatz kommenden Spieler namentlich mit ihren Schadenspunkten in das von der Gesamtleitung vorbereitete Spielprotokoll einzutragen;
 - 3.1.1.1 das Auswechseln von Spieler vermerkt der Schiedsrichter im Spielprotokoll und überprüft die sich neu ergebende Punkteanzahl.
- 3.2 Mannschaften die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel (Wertung nach Ziffer 9.3)
- 3.3 Spieler die vor Turnierbeginn nicht genannt wurden, können nicht eingesetzt werden.
- 3.4 Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich. Wiederholter Wechsel zwischen Spielern und Auswechselspielern ist erlaubt.

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.

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 gleich-, und kurzzeitige Berühren des Balles mit beiden offenen Händen ist erlaubt. Eine aufeinanderfolgende Berührung zählt als Fehler.
- 5.4 Schläge mit der Handkante, oder geschlossener 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 Markierungstreifen 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 Steher 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 verschiedenen 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 angebenden 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 einer Spielerberührung 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 (Ziffer 5.1 und 5.3) 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.
- 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 durch einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Treffer:
 - 8.9.1 tritt eine Behinderung durch eigene Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so gilt das als Fehler für die eigene Mannschaft;
 - 8.9.2 wird ein Spielvorgang durch Zuschauer, einen fremden Ball oder ein Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder Auslaufes behindert, so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.
- 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:

- 9.2.1 Ist der Spielstand nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden, geht das Spiel in die Verlängerung. Der Schiedsrichter setzt das Spiel unmittelbar nach dem Schlussignal durch Anpfiff fort;
- 9.2.2 wurde ein Spielgang durch das Schlussignal unterbrochen, ist bei Beginn der Verlängerung die letzte Angabe zu wiederholen, die erste Mannschaft die zwei Treffer Unterschied erreicht hat, ist Sieger.
- 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.

REGEL 10: SCHIEDSRICHTER

- 10.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 2 Linienrichter, ein Anzeiger und die Zeitnehmung (Turnierleitung) unterstützen.
- 10.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle. Er lost mit den Mannschaftsführern die Spielfeldseite und Angabe aus, sorgt für die Richtigkeit der Anzeige und bestätigt nach dem Spiel mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls.
- 10.3 Dem Schiedsrichter wird der reguläre Beginn und Schluss des Spieles von der Zeitnehmung mittels Signalton angezeigt, er hat das Recht das Spiel zu unterbrechen, die verlorene Zeitdauer nachspielen zu lassen, oder abubrechen, siehe auch Ziffer 9.2.1
- 10.4 Der Schiedsrichter bleibt für sein Spiel verantwortlich, er wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 10.5 Jeden Treffer gibt er durch Handzeichen bekannt – siehe Anhang 2.
- 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 den Anzeiger kontrollieren kann.
- 10.8 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.
- 10.9 Die Linienrichter unterstützen von ihren Positionen aus (siehe Anhang 1) den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnenzeichen. Sie haben kein Recht, unmittelbar zu entscheiden.
- 10.10 Der Anzeiger ist verantwortlich für das anzeigen der Treffer, und lässt sich das Spielergebnis vom Schiedsrichter und den beiden Mannschaftsführern auf dem Spielprotokoll bestätigen.
- 10.11 Der Schiedsrichter kann Ordnungsmaßnahmen treffen wie:
 - 10.11.1 Ermahnung;
ist auszusprechen wenn ein leichtes unsportliches Verhalten vorliegt (Zeitspielen, irritierende Zwischenrufe, Kritik gegen Entscheidungen des Schiedsrichter/Linienrichter);

10.11.2 Verwarnung - Gelbe Karte;

wird erteilt, wenn leichtes unsportliches Verhalten wiederholt vorkommt, bei leichten Fouls und fortwährender Kritik gegen Entscheidungen des Schiedsrichters während dem Spiel, oder unmittelbar danach. Die Verwarnung wird vom Schiedsrichter ins Spielprotokoll eingetragen.

10.11.3 Verweis - Rote Karte;

wird erteilt bei Wiederholung der Vergehen analog zu gelber Karte, oder wenn grobes unsportliches Verhalten gegenüber Spieler oder gegen jede Person des Schiedsrichterteams während dem Spiel oder unmittelbar danach erfolgt.

Wird einem Spieler der Verweis erteilt, ist er vom laufenden Spiel auszuschließen, ebenso darf er auch am nächsten Spiel nicht teilnehmen

Ein Ausschluss wird vom Schiedsrichter ins Spielprotokoll eingetragen.

10.11.4 Ausschluss vom Turnier;

Ausschluss von einem Turnier erfolgt, wenn nach erteiltem Verweis eine zweite rote Karte erforderlich wäre. Der sofortige Ausschluss liegt vor, wenn eine Tötlichkeit während oder nach dem Turnier im Veranstaltungsbereich gegen jede Person stattfindet.

Der Ausschluss ist vom ÖBSV-Delegierten im Veranstaltungsbericht zu dokumentieren.

10.11.5 Startrechtsverbot;

Ein Startrechtsverbot bei österreichischen Meisterschaften kann nur die ÖBSV-Sportkonferenz aussprechen.

III. SPIELMODUS

Dieser richtet sich nach der Anzahl teilnehmender Mannschaften, wobei zu beachten ist, dass für jede Mannschaft nicht mehr als 9 Spiele am Tag stattfinden.

Bei 10 Mannschaften oder weniger wird die ÖM nach dem System „Jeder gegen Jeden“ ausgetragen.

Ab 11 Mannschaften sind Spielgruppen (Pools) zu bilden, wobei der österreichische Meister in Vor-, Zwischen- und Endrunde zu ermittelt ist.

VORRUNDE

Bei Besetzung der VR-Gruppen sind zunächst diejenigen Mannschaften zu ermitteln, die an der letzten ÖM teilgenommen haben und in der Reihenfolge ihrer damaligen Platzierung zu nummerieren.

Sollten Mannschaften, die bei der vorangegangenen ÖM gespielt haben, nicht antreten, so rücken die nächstplatzierten der Vorjahrestabelle nach, die Mannschaft(en), die im Vorjahr ausgesetzt haben bzw. neu dazugekommen sind, sind alphabetisch hinten anzureihen.

Innerhalb dieser Gruppen spielt „Jeder gegen Jeden“. Die Reihung in den Gruppen erfolgt wie in der Meisterschaftstabelle. Auch die Spiele in der Gruppe 3 sind nötig, um die Reihung für die Zwischenrunde zu ermitteln.

Setzung:

Gr. I	der 1. der ÖM des Vorjahres.
Gr. II	der 2.
Gr. III	der 3.

weitere Reihung wie folgt:

11 Mannschaften

GR. I	GR. II	GR. III
1, 4, 8, 11	2, 5, 7, 10	3, 6, 9

12 Mannschaften

GR. I	GR. II	GR. III
1, 4, 8, 11	2, 5, 7, 10	3, 6, 9, 12

13 Mannschaften

GR. I	GR. II	GR. III
1, 4, 8, 11, 13	2, 5, 7, 10	3, 6, 9, 12

14 Mannschaften

GR. I	GR. II	GR. III
1, 4, 8, 11, 13	2, 5, 7, 10, 14	3, 6, 9, 12

15 Mannschaften

GR. I	GR. II	GR. III
1, 4, 8, 11, 13	2, 5, 7, 10, 14	3, 6, 9, 12, 15

ZWISCHENRUNDE

Die ersten 3 jeder Gruppe steigen in die Zwischenrunde auf und bilden 3 Gruppen. Diese Mannschaften spielen in den Gruppen wieder „Jeder gegen Jeden“.

1. Gr. I	1. Gr. II	1. Gr. III
2. Gr. II	2. Gr. III	2. Gr. I
3. Gr. III	3. Gr. I	3. Gr. II

ENDRUNDE

Die Sieger dieser 3 Gruppen spielen in einer Gruppe „Jeder gegen Jeden“ um den Titel
die Zweiten dieser 3 Gruppen um die Plätze 4 – 6
die Dritten dieser Gruppen um die Plätze 7 – 9

Bei punkte- und treffergleichen Mannschaften nimmt die Mannschaft in der Gruppe den letzten Platz ein, die einen Spielabbruch verursacht hat.

Mit den in der Vorrunde ausgeschiedenen Mannschaften wird eine neuerliche Gruppe gebildet, in der jede Mannschaft gegen jede andere um die weiteren Platzierungen spielt.
Der Sieger dieser Gruppe belegt Platz 10, die weiteren folgen chronologisch nach.

Bei punkte- und treffergleichen Mannschaften nimmt die Mannschaft in der Gruppe den letzten Platz ein, die einen Spielabbruch verursacht hat.

Kannbestimmung: Sollten nur 2 oder 3 Mannschaften in den Platzierungsspielen ab Platz 10 sein, sollten diese zweimal gegeneinander spielen können.

IV. ÖM-WERTUNG, PLATZIERUNGEN

Sieger ist die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Plustreffer erzielt hat. Gewonnenes Spiel wird mit 2 Pluspunkte, verlorenes mit 0 Punkte gewertet.

Ergibt der aus dieser Wertung errechnete Tabellenplatz Punktegleichheit zwischen zwei oder mehr Mannschaften, so wird in nachfolgender Reihenfolge über die Platzierung entschieden, wobei die nächstgefundene endgültig ist:

1. bei zwei punktegleichen Mannschaften ist der Sieger aus der direkten Begegnung vorzuzureihen;
2. bei mehr als zwei punktegleichen Mannschaften gilt das bessere Punkteverhältnis aus den Spielen, die diese Mannschaften gegeneinander ausgetragen haben;
 - 2.1 die höherwertigere Trefferdifferenz „Plus vor Minus“ aus den gegeneinander ausgetragenen Spielen;
 - 2.2 ergibt die Trefferdifferenz Gleichheit, entscheidet die Gesamtzahl der erspielten Plustreffer im gesamten Meisterschaftsturnier
 - 2.3 Letztendlich entscheidet das Los.

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

GRUNDSÄTZE UND REGELUNGEN EINER ÖM SITZBALL

VERANSTALTER:

Ist immer der Österreichische Behindertensportverband (ÖBSV), ZVR Zahl: 556235349. Dieser kann die Ausrichtung an einen Verein delegieren, wobei die Vergabe nach dem langjährigen ÖBSV-Rotationsplan für Österreichische Meisterschaften erfolgt.

DURCHFÜHRUNG:

Der vom Ausrichter gewählte Termin ist dem ÖBSV für den Terminkalender (Homepage) rechtzeitig bekannt zu geben. Der Ablauf der ÖM ist in der Ausschreibung festzulegen.

AUSSCHREIBUNG:

Entwurf der Ausschreibung ist bis spätestens 10 Wochen vor Veranstaltungsbeginn an den ÖBSV schicken, zwecks Kontrolle und Genehmigung.

Nach Genehmigung wird die endgültige Ausschreibung vom ÖBSV an die Landesverbände und dem Durchführenden gemailt, dieser leitet die Ausschreibung an die österreichischen Sitzballvereine weiter.

GESAMTLEITUNG:

Trägt die Verantwortung für den Ablauf der Veranstaltung.

SPORTLICHE LEITUNG (TURNIERLEITUNG)

Unterliegt dem ÖBSV-Reglement für Sitzball, ist in der Regel Tischorgan, und zuständig für:

- ⇒ den planmäßigen Zeitablauf;
- ⇒ unterstützt die Schiedsrichter, eröffnet und schließt das Spiel in der regulären Spielzeit mittels Signalton;
- ⇒ gibt in jeder laufenden Spielpause/Seitenwechsel eine Vorankündigung auf die nächsten Spielpaare;
- ⇒ sammelt die schriftlichen Spielprotokolle vom Anzeiger und führt die Auswertung durch;

Wird die ÖM innerhalb einer Rahmenveranstaltung (bei gleichzeitiger Teilnahme ausländischer Mannschaften oder Mannschaften ohne ÖM/Nennung) durchgeführt, ist hierfür eine gesonderte Auswertung vorzunehmen und zu dokumentieren.

In der offiziellen ÖM-Ergebnisliste müssen folgende Punkte enthalten sein:

- ⇒ Angabe der Platzierung mit Zusatzvermerk über die Vergabe der Medaillen G/S/B;
- ⇒ genaue Bezeichnung des Vereines;
- ⇒ erspielte Gesamtpunkteanzahl, Plus/Minus-Treffer;
- ⇒ die Ergebnisliste ist mit einer Titelseite als Deckblatt, z.B. „ÖM Sitzball vom...ERGEBNISLISTE“ zu erstellen und an den ÖBSV zu schicken.

ÖBSV-DELEGIERTER:

Wird nach Absprache mit dem ÖBSV bestimmt, hat die Sportpasskontrolle über, wirkt im Wettkampfgericht beratend mit und ist zuständig für die schriftliche Berichterstattung über den Ablauf der Veranstaltung.

WETTKAMPFGERICHT:

Das Wettkampfgericht besteht aus, Gesamtleitung, Sportliche Leitung und ÖBSV-Delegierten

SCHIEDSRICHTER:

Bei der Bestellung der Schiedsrichter ist zu beachten, dass diese nicht aus dem Bestand der teilnehmenden Spieler zum Einsatz kommen sollten.

Sind ausländische Schiedsrichter erforderlich, ist die Finanzierung und Rechnungslegung vorab mit dem ÖBSV abzuklären.

NENNGELD:

Die Höhe des Nenngeldes wird über die Ausschreibung geregelt.

PROTEST, PROTESTGEBÜHR:

Die erste Instanz für einen Protest ist das zuständige Wettkampfgericht. Der Protest ist unmittelbar nach Bekanntwerden des Einspruchsgrundes schriftlich vorzulegen, gleichzeitig ist auch eine Protestgebühr zu hinterlegen. Die Höhe der Gebühr ist in der Ausschreibung anzuführen.

Der Vorgang zur weiteren Verrechnung und die Höhe der Gebühr ist in den vom ÖBSV verfassten „Regelungen/Ordnungen“ vom 22.11.2019 (§4 Pkt.5 Vergütungen/Gebührenordnung) geregelt.

TEILNAHMEBERECHTIGUNG FÜR SPORTLER:

Teilnahmeberechtigt sind inländische und ausländische Staatsbürger wenn sie Mitglied eines Behindertensportvereines sind, die einem Landesverband des ÖBSV angehören, und vor Veranstaltungsbeginn einen gültigen Sportpass vorweisen können.

Dieser hat nur Gültigkeit, wenn die letzte sportärztliche Untersuchung nicht länger als 12 Monate zurückliegt.

KLASSIFIZIERUNG DER SPORTLER:

Im ÖBSV-Sportpass muss die Art der Behinderung von einem Arzt in Stichworten eingetragen sein, der Klassifizierer (Verbandsarzt oder beauftragter Klassifizierer des ÖBSV) ergänzt die Eintragung mit Schadenspunkte die er anhand des Punktesystem für Sitzball (ÖBSV, 6o.BSA 2006) feststellt. Die Einstufung kann auch durch einen bei der Veranstaltung anwesenden Klassifizierer erfolgen.

MEDIZINISCHE BETREUUNG:

Die Notfallversorgung für Sportler und Sportlerinnen und auch der Zuschauer muss gegeben sein.
Die Verantwortung für eine medizinische Versorgung liegt allein beim Durchführenden der Veranstaltung.

SIEGEREHRUNG:

Die Siegerehrung findet nach Abschluss der Spiele in der Sporthalle statt.

ANHÄNGE

Anhang 1: Spielfeldaufbau

Anhang 2: Handzeichen des Schiedsrichters

Formular: Nennformular ÖM

Formular: Spielprotokoll

Verfasser Gerhard Heitzinger

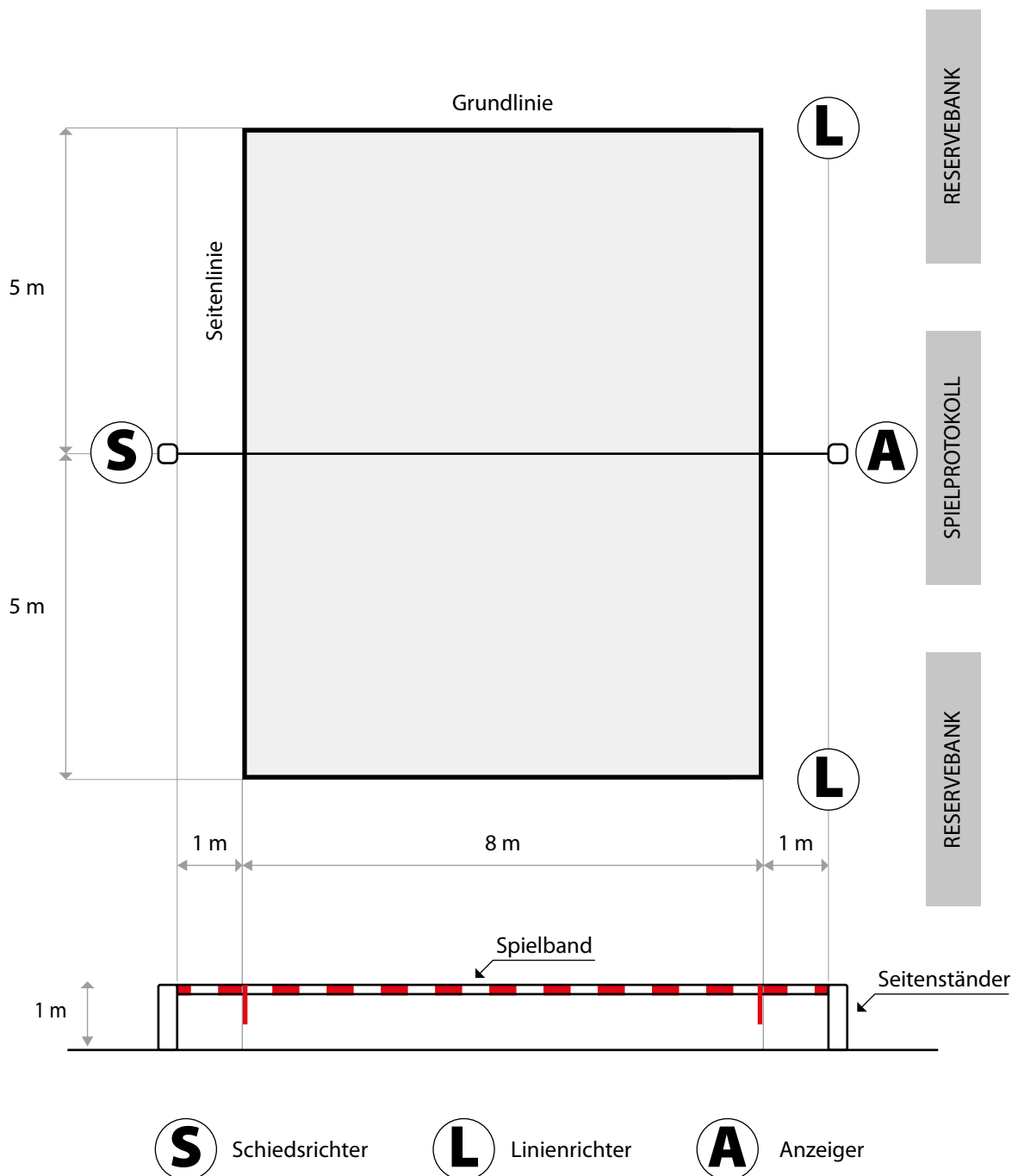
ANHANG 1

SITZBALL – SPIELFELDAUFBAU

Spielfeldgröße: 10 mal 8 Meter

Breite der Linien: 5 cm

Spielband: z. B. Rot/Weiß, 5 cm breit, Oberkante 1 Meter ab Spielfeldboden. Auf dem Spielband ist links und rechts über dem Schnittpunkt von Mittel- und Seitenlinie ein 10 cm langer Spielfeldbegrenzungsstreifen zu befestigen. Der Abstand zwischen Bandbefestigung und Seitenlinie muss mindestens einen Meter betragen.



Handzeichenkatalog - Sitzball



Übergreifen, Ballkontakt in der anderen Spielfeldhälfte + Treffer



Ausball



Band Fehler + Treffer



Spiel mit dem Unterarm + Treffer



Fehler + Treffer



Doppelberührung durch Spieler + Treffer



Mehr als ein Bodenkontakt des Balles + Treffer



5 Sekunden Verzögerung bei Angabe oder Ballübergabe + Treffer



Mehr als 3 Ballkontakte durch diese Mannschaft + Treffer



Ballberührung + Treffer



Spielunterbrechung



Verzögerung des Schlags (Heben, Tragen, Werfen oder Führen) + Treffer



Körper hatte beim Spielen des Balles über das Band keinen Bodenkontakt + Treffer



Treffer + anderes Handzeichen



Schlag mit der Faust oder Handkante + Treffer

Handzeichenkatalog - Sitzball



Angabewiederholung (ohne Entscheidung) kein Treffer



Halbzeit bzw. Spielende

Bild 1: Die eine Hand weist teilweise über das Band, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 2: Zunächst beide Hände etwa in Kopfhöhe halten, die Handflächen zeigen nach hinten. Bei der verursachenden Spielfeldseite bleibt die Hand oben während der andere gestreckte Arm, etwa in Schulterhöhe, den Treffer anzeigt.

Bild 3: Eine Hand weist diagonal auf das Band, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 4: Eine Hand weist auf den anderen Unterarm, danach zeigt der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, den Treffer an.

Bild 5: Eine Hand weist abwärts auf die Spielfeldseite, in der der Fehler entstand, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 6: Zwei Finger der erhobenen Hand zeigen die Spielfeldseite an, gegen die der Fehler entschieden wurde, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 7: Zwei Finger einer Hand weisen abwärts auf die Spielfeldseite, gegen die der Fehler entschieden wurde, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 8: Fünf Finger einer gespreizten Hand nach oben zeigend, benennt die Spielfeldseite, gegen die der Fehler entschieden wurde, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 9: Vier Finger einer gespreizten Hand nach oben zeigend, benennt die Spielfeldseite, gegen die der Fehler entschieden wurde, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 10: Die Innenfläche einer Hand streicht mehrmals über die Fingerspitzen der anderen, nach oben gerichteten Hand, danach zeigt ein Arm, etwa in Schulterhöhe, den Treffer an.

Bild 11: Eine Hand ist gestreckt nach oben gerichtet, die andere Hand wird auf die Fingerspitzen gelegt (T-Form)

Bild 12: Mehrmaliges Heben und Senken einer Hand, deren Innenfläche nach oben gerichtet ist, der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt den Treffer an.

Bild 13: Beide Hände, Handflächen zueinander, werden mehrmals voneinander entfernt, nach oben bzw. unten, und wieder zueinander gebracht, danach zeigt der andere Arm, etwa in Schulterhöhe, den Treffer an.

Bild 14: Ein ausgestreckter Arm, etwa in Schulterhöhe, zeigt immer den Treffer für die jeweilige Spielfeldseite an.

Bild 15: Eine Faust bilden oder mit der einen Hand auf die Handkante der anderen weisen, danach zeigt der andere Arm etwa in Schulterhöhe, den Treffer an.

Bild 16: Bei geschlossenen Händen zeigen beide Daumen vor dem Körper nach oben.

Bild 17: Vor der Brust werden beide Arme gekreuzt.