

# 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/ von 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

## **Reglement Schiedsrichter-Kommission**

1. Reglement der Schiedsrichter-Kommission	Seite 19
2. Aufgaben der Schiedsrichter-Kommission	Seite 20

## **Sportordnung für Sitzball**

<u>Geltungsbereich</u>	
1. Allgemeine Bestimmungen	Seite 23
<u>Startberechtigung</u>	
2. Startberechtigung	Seite 23
<u>Ausländische Spieler</u>	
3. Startberechtigung für Ausländer	Seite 24
<u>Wettkampfveranstaltungen</u>	
4. Grundsätze für Wettkampfveranstaltungen	Seite 24
<u>Organisation</u>	
5. Organisation und Durchführung von Wettkampfveranstaltungen im Sinne dieser Ordnung	Seite 25
<u>Organisationsbeitrag</u>	
6. Startgeld	Seite 25
<u>Proteste</u>	
7. Proteste und Protestgebühren	Seite 25
<u>Strafmassnahmen</u>	
8. Strafmassnahmen	Seite 26

## Turnierordnung für Sitzball

1. Turniere	Seite 30
2. Mannschaften	Seite 30
<u>Durchführung</u>	
3. Turniere mit 6 und mehr Mannschaften	Seite 30
<u>Austragungsart</u>	
4. Gruppenbesetzung	Seite 31
<u>Klassierung</u>	
5. Aufsteiger der C-Meisterschaft	Seite 32
<u>Wertung</u>	
6. Wertung und Platzfolge	Seite 32
<u>Schiedsgericht</u>	
7. Spielrichter und Schiedsgericht	Seite 32
<u>Spielberechtigung</u>	
8. Sportpass	Seite 33
<u>Mannschaftsmeldung</u>	
9. Mannschaftsmeldung	Seite 33
<u>Spielprotokoll</u>	
10. Spielprotokoll	Seite 33
<u>Einsprachen</u>	
11. Verstösse - Einsprachen	Seite 34
Nennung der Spieler	Seite 35
Spielprotokoll	Seite 36
<u>Spielpläne</u>	
Spielplan (6 A-Mannschaften / 6 B-Mannschaften)	Seite 37
Spielplan (6 A-Mannschaften / 7 B-Mannschaften)	Seite 38
Spielplan (6 A-Mannschaften / 8 B-Mannschaften)	Seite 39
Spielplan (6 A-Mannschaften / 9 B-Mannschaften)	Seite 40
Spielplan (6 A-Mannschaften / 9 B-Mannschaften in 2 Gruppen)	Seite 41
Spielplan (6 A-Mannschaften / 10 B-Mannschaften in 2 Gruppen)	Seite 42
Spielplan (6 A-Mannschaften / 11 B-Mannschaften in 2 Gruppen)	Seite 43
Spielplan (6 A-Mannschaften / 12 B-Mannschaften in 2 Gruppen)	Seite 44

## **Punktesystem für die Sportart Sitzball**

Klasse A = Armschäden	Seite 46
Klasse B = Beinschäden	Seite 48
Klasse C = Cerebralpareesen	Seite 50
Klasse D = Andere Behinderungen	Seite 51
Klasse E = Allgemeine Behinderungen	Seite 51

# SSBV



SCHWEIZERISCHE  
SITZBALLVEREINIGUNG

# SITZBALLSPIELREGELN

Ernst Gamper

Seite - 5

# 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 angehenden 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

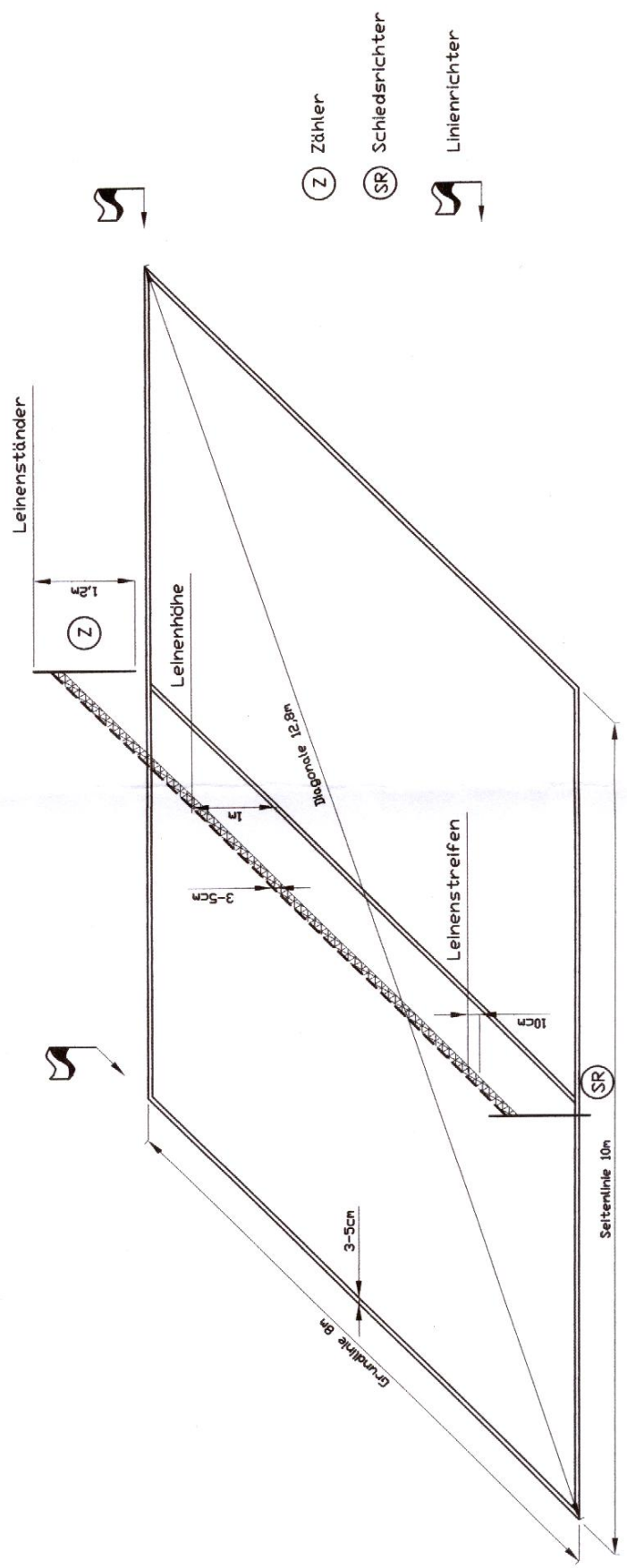
Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

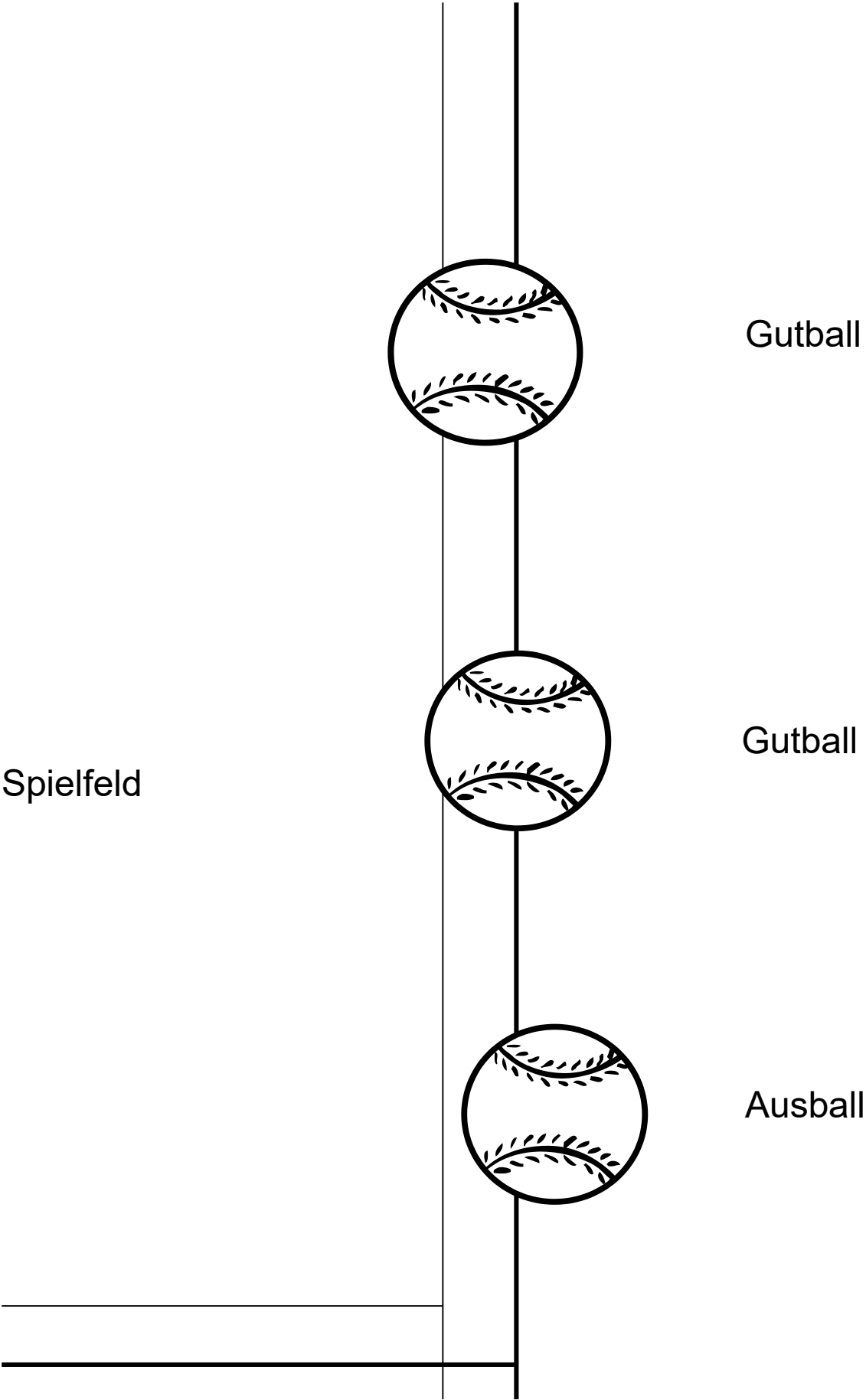
### **Sitzball – Spielregeln und Ordnungsmassnahmenkatalog**

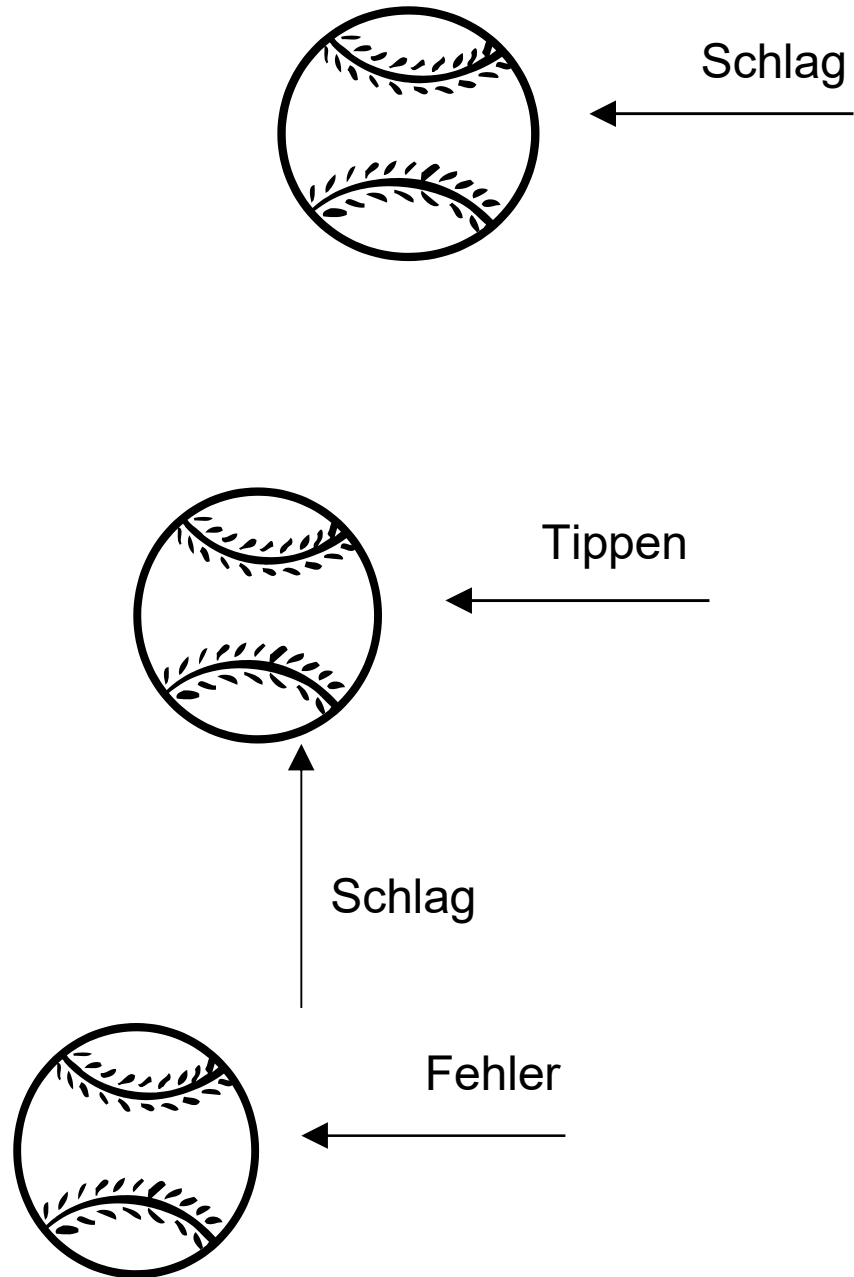
**Genehmigt durch die DV vom 13. März 1999**

SSBV Präsident: Ernst Gamper

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Roland Eugster







# SSBV



SCHWEIZERISCHE  
SITZBALLVEREINIGUNG

## REGLEMENT SCHIEDSRICHTER-KOMMISSION

Ernst Gamper

# SCHWEIZERISCHE SITZBALL - VEREINIGUNG S S B V

## INHALTSVERZEICHNIS

### Reglement Schiedsrichter-Kommission

- |  |          |
|--|----------|
| 1. Reglement der Schiedsrichter-Kommission | Seite 19 |
| 2. Aufgaben der Schiedsrichter-Kommission  | Seite 20 |

## REGLEMENT SCHIEDSRICHTER-KOMMISSION

### 1. REGLEMENT DER SCHIEDSRICHTER-KOMMISSION

- 1.1 Die SSBV überträgt der Schiedsrichterkommission (SK) die gesamte Organisation des Schiedsrichterwesens.
- 1.2 Die Delegiertenversammlung der SSBV wählen den Schiedsrichter Obmann/Obfrau und die Mitglieder SK.
- 1.3 Diese setzt sich aus dem Schiedsrichterobmann/frau und 2 Mitgliedern zusammen.
- 1.4 Alle Mitglieder der SK müssen Sitzball-Schiedsrichter/in sein oder gewesen sein.
- 1.5 Die Pflichtenhefte des neuen Jahres und der Jahresbericht des vergangenen Jahres müssen der SSBV anlässlich ihrer Delegiertenversammlung zur Genehmigung vorgelegt werden.
- 1.6 Die Protokolle von Sitzungen der SK müssen dem Präsidenten der SSBV zugestellt werden.
- 1.7 Jeder Sitzballclub ist verpflichtet nach Möglichkeit und Eignung der Schirikommission einen oder mehrere Schiedsrichter zur Verfügung zu stellen.
- 1.8 Das Mindestalter für einen Schiedsrichter/in beträgt 18 Jahre.
- 1.9 Die Entschädigung für Schiedsrichter wird von der SSBV festgelegt.
- 1.10 Jeder Schiedsrichter/in muss pro Jahr an 3 Turnieren pfeifen.
- 1.11 Die Schiedsrichter müssen alle zwei Jahre einen Weiterbildungskurs besuchen. Nur wer den Weiterbildungskurs besucht hat, kann die Verlängerung seines Ausweises beantragen.

- 1.12 Jeder Schieds- und Linienrichter, der ohne Entschuldigung von einem Turnier für welches er bestimmt und ordnungsgemäss aufgeboden wurde fernbleibt, wird mit einer Busse bestraft. Die Höhe der Busse bestimmt der Vorstand des SSBV.
- 1.13 Die Schiedsrichter werden nach ihren Fähigkeiten klassifiziert und in folgende Kategorien eingeteilt. A- und B-Schiedsrichter
- 1.14 Mitglieder der SK prüfen und klassifizieren die Schiedsrichter anlässlich von Turnieren und Kursen.

## **2. AUFGABEN DER SCHIEDSRICHTER-KOMMISSION**

- 2.1 Überwachen des Spielbetriebes der Meisterschaften A und B sowie der nationalen und internationalen Turniere in bezug auf Einhaltung der Spielregeln, Turnierordnung, Sportordnung und der Schadensklassifizierung (nur an internationalen Turnieren) und der Weisung der SSBV.
- 2.2 Organisation und Durchführung von Schiedsrichterkursen.
- 2.3 Ernennung von Experten für die Prüfung und Klassifizierung der Schiedsrichter.
- 2.4 Bestimmungen der Schiedsrichter für die Meisterschaften A und B sowie für nationale und internationale Turniere.
- 2.5 Beförderung und Ernennung aller Schiedsrichter bis zum Titel A.
- 2.6 Verhängung von Sanktionen gegenüber Schiedsrichtern, welche die Spielregel, die Turnierordnung, die Sportordnung und das Reglement der Schiedsrichter-Kommission oder Weisungen missachtet haben oder welche mangelnde Aktivitäten aufweisen.
- 2.7 Weitere Aufgaben können der SK von der SSBV übertragen werden.

Dieses Reglement tritt durch die Genehmigung an der Delegierten-Versammlung der Schweizerischen Sitzballvereinigung SSBV vom 16. März 1996 in Kraft und ersetzt alle früheren Reglemente.

### **Reglement Schiedsrichter-Kommission Genehmigt durch die DV vom 16. März 1996**

SSBV Präsident: Plazi Tomaschett  
Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

### **Reglement Schiedsrichter-Kommission Genehmigt durch die DV vom 13. März 1999**

SSBV Präsident: Ernst Gamper

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Roland Eugster

# SSBV



SCHWEIZERISCHE  
SITZBALLVEREINIGUNG

# SPORTORDNUNG

# SCHWEIZERISCHE SITZBALL - VEREINIGUNG S S B V

## INHALTSVERZEICHNIS

### Sportordnung für Sitzball

#### Geltungsbereich

1. Allgemeine Bestimmungen Seite 23

#### Startberechtigung

2. Startberechtigung Seite 23

#### Ausländische Spieler

3. Startberechtigung für Ausländer Seite 24

#### Wettkampfveranstaltungen

4. Grundsätze für Wettkampfveranstaltungen Seite 24

#### Organisation

5. Organisation und Durchführung von Wettkampfveranstaltungen im Sinne dieser Ordnung Seite 25

#### Organisationsbeitrag

6. Startgeld Seite 25

#### Proteste

7. Proteste und Protestgebühren Seite 25

#### Strafmassnahmen

8. Strafmassnahmen Seite 26

# SPORTORDNUNG FÜR SITZBALL

Sportordnung der SSBV für nationale- und internationale Turniere im Sitzball

## GELTUNGSBEREICH

### 1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

- 1.1 Das vorliegende Reglement setzt sich aus der Sportordnung, Turnierordnung und den Spielregeln zusammen. Jede spätere Änderung muss von der Delegiertenversammlung der Schweizerischen Sitzballvereinigung (SSBV) genehmigt werden. Erst dann ist dieses Reglement rechtskräftig.
- 1.2 Die SSBV überwacht die richtige Anwendung dieser Sportordnung.
- 1.3 Alle zu dieser Sportordnung in Widerspruch stehenden Bestimmungen sind deshalb ungültig.
- 1.4 Subventionsgesuche für Sitzball-Meisterschaften und für Auslandsdelegationen sind an die SSBV zuhanden des Präsidenten zu richten.
- 1.5 Die Schlussabrechnungen der Meisterschaften sind in dreifacher Ausführung, spätestens 12 Wochen nach der Meisterschaft, an den Kassier der SSBV zu richten.
- 1.6 Alle Mannschaften der Klassen A und B ebenso alle Funktionäre und das Schiedsgericht, sind der vorliegenden Sportordnung unterstellt.
- 1.7 Es sind die jeweils gültigen Sitzballregeln der SSBV anzuwenden. Die Delegierten - Versammlung der angeschlossenen Sitzball-Clubs können Änderungen derselben beschliessen.
- 1.8 Bei Textdifferenzen in den verschiedenen Sprachen ist die deutsche Fassung entscheidend.
- 1.9 Die SSBV entscheidet über alle Fälle, die in dieser Sportordnung nicht vorgesehen sind, sowie über Ausnahmen.
- 1.10 Allfällige Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen dieser Sportordnung sind schriftlich und begründet an die SSBV zu richten.

## STARTBERECHTIGUNG

### 2. STARTBERECHTIGUNG

- 2.1 Grundsätzliche Voraussetzungen für die Startberechtigung an Meisterschaften und europäischen Sitzball-Wettkampfveranstaltungen sind:
  - 2.1.1 Die Mitgliedschaft beim SSBV oder einem Verein eines europäischen, oder aussereuropäischen Behinderten-Sportverbandes.
  - 2.1.2 Der Besitz einer gültigen Startberechtigung wie z.B. Sportpass/ Startpass/ Sportgesundheitspass/ Spielberechtigung des Fachverbandes. Sie haben nur Gültigkeit, wenn bei der Ausstellung der Lizenz eine sportärztliche Untersuchung vorliegt. Die Startberechtigung ist vor Beginn der Veranstaltung dem Turnierleiter vorzulegen.

- 2.1.3 Die ordnungsgemäße und termingerechte Meldung hat durch die teilnehmende Mannschaft/ Nation zu erfolgen.
- 2.1.4 Die Teilnahme an einer Ausscheidung innerhalb einer/s Nation/Landes, falls sie vorausgesetzt wird.
- 2.2 Die Gestaltung des Wettkampfablaufes übernimmt der Veranstalter /Ausrichter /Turnierleiter.
- 2.3 Ein Spieler kann nur für eine Mannschaft starten.
- 2.4 Mannschaften, die Spieler einsetzen, für welche keine Startberechtigung vorlag, haben alle Spiele verloren, in denen dieser Spieler eingesetzt wurden.

## **A U S L Ä N D I S C H E   S P I E L E R**

### **3. STARTBERECHTIGUNG FÜR AUSLÄNDER**

- 3.1 Ausländer sind für eine andere Mannschaft startberechtigt, wenn sie ihren 1. Wohnsitz in dem Land für welches sie starten, für mindestens 3 aufeinanderfolgende Monate vor Meldeschluss der betreffenden Veranstaltung nachweisen können. Der Art. 2 gilt entsprechend.

## **W E T T K A M P F V E R A N S T A L T U N G E N**

### **4. GRUNDSÄTZE FÜR WETTKAMPFVERANSTALTUNGEN**

- 4.1 Als Veranstalter gilt grundsätzlich der SSBV.
- 4.2 Der Ausrichter ist immer ein vom Veranstalter bezeichneter Verein oder Nation/ Land.
- 4.3 Die Vergabe von Meisterschaften und Wettkampfveranstaltungen erfolgt nach dem langjährigen Terminkalender mit evtl. neu hinzugekommenen Mannschaften Nationen/ Länder. Die Mannschaften melden sich für alle Kategorien direkt bei der SSBV (TK - Chef) an. Nach Ablauf der Anmeldefrist kann keine Mannschaft mehr berücksichtigt werden.
- 4.4 Die Bewerbung um Durchführung einer Meisterschaft muss jeweils, mit Datum, 15. September des Vorjahres an die SSBV eingereicht werden. Die SSBV nimmt die definitive Zuteilung vor. Die Meisterschaft muss in einer Halle durchgeführt werden.
- 4.5 Findet sich kein Ausrichter für eine Meisterschaft, so kann die SSBV einen Club zwangsweise mit der Durchführung beauftragen.
- 4.6 Das Erstellen des Spielplanes und die Einteilung des Turniers ist eine Aufgabe des Ausrichters. Der Spielplan muss 5 Wochen vor der betreffenden Meisterschaft der SSBV (TK-Chef) zur Prüfung und 2 Wochen vor dem Turnier den teilnehmenden Mannschaften zugestellt werden

## **ORGANISATION**

### **5. ORGANISATION UND DURCHFÜHRUNG VON WETTKAMPFVERANSTALTUNGEN IM SINNE DIESER ORDNUNG**

- 5.1 Die Zusammensetzung des Schiedsgerichtes wird über den SSBV (TK-Chef) geregelt.
- 5.2 Die eingesetzten Schiedsrichter müssen im Besitz einer gültigen Lizenz für die Spielart Sitzball ihrer/s Nation/ Landes sein. Das letzte Verlängerungsdatum darf nicht länger als 2 Jahre ohne Weiterbildung zurückliegen.
- 5.3 Der Ausrichter hat für die Bereitstellung einer ausreichenden Anzahl von Sanitätspersonal und den Ärztlichen Dienst vor Ort zu sorgen.

## **ORGANISATIONSBEITRAG**

### **6. STARTGELD**

- 6.1 Für die Teilnahme an den Meisterschaften und an Wettkämpfen wird ein Organisationsbeitrag (Startgeld) erhoben.
- 6.2 Die Höhe des Organisationsbeitrages (Startgeldes) wird über die Ausschreibung geregelt.
- 6.3 Für nicht startende Mannschaften wird das Startgeld nicht zurückerstattet.

## **PROTESTE**

### **7. PROTESTE UND PROTESTGEBÜHREN**

- 7.1 Die erste Instanz für Proteste ist das für die Veranstaltung zuständige Schiedsgericht. Alle Proteste müssen schriftlich durch den Mannschaftsführer beim Schiedsgericht eingereicht werden. Mit dem Einreichen des Protestes ist eine Protestgebühr zu hinterlegen. Die Höhe der Protestgebühr beträgt Fr. 100.--.
- 7.2 Entsteht ein Protestgrund während einer Veranstaltung, so muss der Protest innerhalb von 30 Minuten nach Bekannt werden beim Schiedsgericht eingereicht sein. Das Bekannt werden des Protestgrundes und der Eingang des schriftlichen Protestes sind zeitlich zu dokumentieren.
- 7.3 Wird ein Protestgrund erst nach Beendigung einer Veranstaltung bekannt, muss der Protest spätestens 10 Tage (Poststempel) nach Beendigung der Veranstaltung beim Ausrichter eingegangen sein. Dieser Protest wird vom Schiedsgericht (Art.9) dann endgültig entschieden.
- 7.4 Die Protestgebühr wird zurückerstattet, wenn dem Protest stattgegeben wird. Ansonsten wird sie vom Veranstalter einbehalten.

# STRAFMASSNAHMEN

## 8. STRAFMASSNAHMEN

8.1 Verstösse gegen die Sportordnung, die Turnierordnung und die Spielregeln, sowie unsportliches Verhalten, können am Veranstaltungsort von der Turnierleitung, dem Schiedsgericht, oder den Kommissionsmitgliedern (Art. 5 dieser Ordnung) geahndet werden.

### **Strafmassnahmen können sein:**

1. Schriftlicher Verweis
2. Verweis von der Sportanlage
3. Startrechtsverweigerung
4. Ausschluss aus der Mannschaft

# INKRAFTTRETEN

## 9. INKRAFTTRETEN

Diese Sportordnung tritt durch die Genehmigung an der Delegierten-Versammlung der Schweizerischen Sitzballvereinigung SSBV vom 16. März 1996 in Kraft und ersetzt alle früheren Reglemente.

### **Sportordnung**

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

SSBV Präsident: Plazi Tomaschett

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

### **Sportordnung**

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

SSBV Präsident: Ernst Gamper

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Roland Eugster

# SSBV



SCHWEIZERISCHE  
SITZBALLVEREINIGUNG

# TURNIERORDNUNG

Ernst Gamper

# SCHWEIZERISCHE SITZBALL - VEREINIGUNG S S B V

## INHALTSVERZEICHNIS

### Turnierordnung für Sitzball

1. Turniere	Seite 30
2. Mannschaften	Seite 30
<u>Durchführung</u>	
3. Turniere mit 6 und mehr Mannschaften	Seite 30
<u>Austragungsart</u>	
4. Gruppenbesetzung	Seite 31
<u>Klassierung</u>	
5. Aufsteiger der C-Meisterschaft	Seite 32
<u>Wertung</u>	
6. Wertung und Platzfolge	Seite 32
<u>Schiedsgericht</u>	
7. Spielrichter und Schiedsgericht	Seite 32
<u>Spielberechtigung</u>	
8. Sportpass	Seite 33
<u>Mannschaftsmeldung</u>	
9. Mannschaftsaufstellung	Seite 33
<u>Spielprotokoll</u>	
10. Spielprotokoll	Seite 33
<u>Einsprachen</u>	
11. Verstösse - Einsprachen	Seite 34
Nennung der Spieler	Seite 35
Spielprotokoll	Seite 36
<u>Spielpläne</u>	
Spielplan (6 A-Mannschaften / 6 B-Mannschaften)	Seite 37
Spielplan (6 A-Mannschaften / 7 B-Mannschaften)	Seite 38
Spielplan (6 A-Mannschaften / 8 B-Mannschaften)	Seite 39
Spielplan (6 A-Mannschaften / 9 B-Mannschaften)	Seite 40
Spielplan (6 A-Mannschaften / 9 B-Mannschaften in 2 Gruppen)	Seite 41

Spielplan	(6 A-Mannschaften / 10 B-Mannschaften in 2 Gruppen	Seite 42
Spielplan	(6 A-Mannschaften / 11 B-Mannschaften in 2 Gruppen	Seite 43
Spielplan	(6 A-Mannschaften / 12 B-Mannschaften in 2 Gruppen	Seite 44

# TURNIERORDNUNG FÜR SITZBALL

Turnierordnung zur Durchführung von Mannschaftsspielen.

## **1. TURNIERE**

- 1.1 Als Turniere im Sinne dieser Ordnung gelten alle Veranstaltungen, die nach den Regeln/ Bestimmungen und unter Kontrolle der Schweizerischen Sitzball-Vereinigung SSBV ausgetragen werden.
- 1.2 Turniere im Sinne dieser Ordnung sind diejenigen, an denen mindestens 6 Mannschaften beteiligt sind.
- 1.3 Für die Turniere und Meisterschaften haben die Bestimmungen dieser Ordnung, die Sportordnung und die Spielregeln der SSBV Gültigkeit.

## **2. MANNSCHAFTEN**

- 2.1 An diesen Turnieren können nur die Mannschaften teilnehmen, die die jeweils vorgegebene Höchstpunktezahl nicht überschreiten. Für Europaturniere sind dies 19,5 Punkte und für Schweizermeisterschaften und Freundschaftsturniere keine Begrenzung. Wird die geltende Höchstpunktezahl überschritten (siehe Punktesystem Sitzball), werden diese Spiele als verloren gewertet.
- 2.2 Werden während eines Turniers durch den/die Klassifizierer/in Umstufungen vorgenommen, haben die Änderungen für die bereits durchgeführten Spiele in dieser Zusammensetzung keinen Einfluss. Diese Spiele werden entsprechend den Ergebnissen gewertet. Alle anderen Spiele müssen, der vorgegebenen Punktezahl entsprechend, durchgeführt werden.
- 2.3 Werden nach einem Turnier falsche Mannschaftszusammensetzungen bekannt und Umstufungen vorgenommen, haben diese keinen Einfluss mehr auf die abgeschlossenen Spiele.

## **D U R C H F Ü H R U N G**

### **3. TURNIERE MIT 6 UND MEHR MANNSCHAFTEN**

- 3.1 Die Meisterschaften werden in den Klassen A (Schweizermeisterschaft) und B (Meister) ausgetragen. Die Meisterschaften werden gemeinsam an einem Tag durchgeführt, sie dürfen nicht länger als einen Tag dauern.
- 3.2 Die Versicherung ist Sache jedes Teilnehmers.
- 3.3 Die A-Schweizermeisterschaft wird auf 6 Mannschaften beschränkt. Die B-Meisterschaft wird auf 14 Mannschaften beschränkt.
- 3.4 Sind mehrere Mannschaften vom gleichen Club an derselben Meisterschaft, so sind die Spielpläne so einzuteilen, dass diese Spiele am Anfang des Turniers ausgetragen werden. Die Turnierersten der letztjährigen Meisterschaft treffen am Schluss des Turniers aufeinander.

# AUSTRAGUNGSART

## 4. GRUPPENBESETZUNG

- 4.1 Jede/r Club/ Nation kann mindestens eine Mannschaft stellen.
- 4.2 Die Gruppeneinteilung erfolgt nach der Rangliste der letztjährigen Meisterschaft. Die Mannschaften werden je nach den Rängen, die sie dort eingenommen haben, gesetzt.
- 4.3 Vorrundengruppe:  
Bei der Besetzung von 2 und mehr Vorrunden Gruppen sind zunächst diejenigen Mannschaften zu ermitteln, die an dem letzten Turnier teilgenommen haben und in der Reihenfolge der damaligen Platzierung zu nummerieren. Die übrigen Mannschaften schliessen sich bei der Nummerierung in alphabetischer Reihenfolge an. In dieser Reihenfolge sind dann die Mannschaften auf die VR - Gruppen zu setzen und zwar:  
die laufende Nr. 1 auf die VR - Gruppe I;  
die laufende Nr. 2 auf die VR - Gruppe II;  
bei mehr als 2 Gruppen werden sie dementsprechend erweitert.
- Dann erfolgt das Setzen in rückwärtiger Reihenfolge und zwar:  
die laufende Nr. 3 auf die VR - Gruppe II;  
die Laufende Nr. 4 auf die VR - Gruppe I;
- Der Wechsel der Reihenfolge erfolgt nach jeweils 2 gesetzten Mannschaften bis alle VR-Gruppen besetzt sind.
- 4.4 In allen Gruppen spielt jede Mannschaft gegen jede. Die Spielfolge wird von der Turnierleitung festgelegt. Die Spiele  
der - Vorrunde (VR)  
- Zwischenrunde (ZR)  
- Endrunde (ER)  
werden in jeder Runde für sich gewertet.
- 4.5 Die laufende Nummerierung der Mannschaften in den Gruppen der Zwischenrunde (ZR) und Endrunde (ER) erfolgt in alphabetischer Reihenfolge. Die alphabetische Reihenfolge entfällt, wenn 2 Mannschaften aus dem selben Club in einer Gruppe spielen.
- 4.6 Einteilung der Gruppen der Zwischenrunde:  
ZR: I 1. VR I gegen 2. VR II  
ZR: II 2. VR I gegen 1. VR II
- 4.7 Einteilung der Gruppen der Endrunde:  
ER: I 1. ZR I gegen 1. ZR II (Plätze 1 u. 2)  
ER: II 2. ZR I gegen 2. ZR II (Plätze 3 u. 4)  
ER: III 3. VR I gegen 3. VR II (Plätze 5 u. 6)  
ER: IV 4. VR I gegen 4. VR II (Plätze 7 u. 8)  
ER: V 5. VR I gegen 5. VR II (Plätze 9 u.10)  
ER: VI 6. VR I gegen 6. VR II (Plätze11 u.12)  
Bei ungleich vielen Teilnehmern spielen die letzten drei alle gegen einander.

# **K L A S S I E R U N G**

## **5. AUFSTEIGER / ABSTEIGER**

- 5.1 Bei allen Kategorien A+B werden die Aufsteiger als LETZTE und die Absteiger als ERSTE in der Kategorie gesetzt.

# **W E R T U N G**

## **6. WERTUNG UND PLATZFOLGE**

- 6.1 Gewonnene Spiele werden mit 2 Pluspunkten, verlorene Spiele mit 0 Punkten und unentschiedene Spiele mit je 1 Punkt gewertet. Ergibt der aus dieser Wertung errechnete Tabellenplatz eine Punktgleichheit zwischen mehreren Mannschaften, so wird in nachfolgender Reihenfolge über die Platzierung punktgleicher Mannschaften entschieden, wobei die nächstgefundene Entscheidung die Anwendung weiterer Entscheidungsspiele ausschliesst.
- 6.1.1 Das bessere Punkteverhältnis aus den Spielen, die die punktgleichen Mannschaften gegeneinander ausgetragen haben.
- 6.1.2 Die höherwertige Trefferdifferenz aus den Spielen, die die punktgleichen Mannschaften gegeneinander ausgetragen haben.
- 6.1.3 Entscheidungsspiel der treffergleichen Mannschaften. Endet dieses Spiel wieder unentschieden, wird bis zu einer Differenz von 2 Treffern, unter Beachtung der Spielregel 2.5, weitergespielt.
- 6.2 Entscheidungsspiele gehen über die in den Spielregeln für Verlängerung genannte Zeit.
- 6.3 Bei Spielen nach dem K.O.-System ist nach Ziffer 6.1.3 zu verfahren.

# **S C H I E D S G E R I C H T**

## **7. SPIELRICHTER UND SCHIEDSGERICHT**

- 7.1 Der SSBV benennt bei Meisterschaften das Schiedsgericht und die Schiedsrichter. Die Turnierleitung wird durch den Veranstalter bestimmt.
- 7.2 Der Turnierleiter ist für die Abwicklung des sporttechnischen Teiles des Turniers zuständig. Den Einsatz der Schieds- und Linienrichter, sowie die Einhaltung dieser Ordnung ist Sache der SSBV vertreten durch das Schiedsgericht.
- 7.3 Das Schiedsgericht besteht für Meisterschaften aus drei Mitgliedern; dem/der Turnierleiter/in, einem Vorstandsmitglied, dem Schiedsrichterchef, (dem Arzt/Ärztin gleichzeitig Klassifizierer/in, Arzt/Ärztin nur bei Turnieren mit Punktesystem. Das Schiedsgericht kann auch durch ein Mitglied aus den beteiligten Mannschaften sein. Das Schiedsgericht nimmt seine in dieser Ordnung genannten Aufgaben wahr.
- 7.4 Die Schiedsrichter leiten die einzelnen Spiele entsprechend den Regeln dieser Spielart. Einsprache gegen ihre Entscheidung in der Anwendung der Spielregeln werden nicht behandelt.

# **SPIELBERECHTIGUNG**

## **8. SPORTPASS**

- 8.1 Jede/r Spieler/in muss der Turnierleitung seine schriftliche Spielberechtigung vorlegen. Diese muss von der/die Nation/Land ausgestellt sein, für die dieser Spieler startet. Die jeweilige Spielberechtigung eines Spielers ist nachzuweisen durch zum Beispiel den Sportpass, den Startpass, den Sportgesundheitspass oder eine Startgenehmigung. Diese schriftliche Spielberechtigung muss mit einem Lichtbild des Aktiven versehen sein und ausserdem folgendes beinhalten:
- a) Verband /Nation /Land
  - b) Stempel des Verbandes /Unterschrift
  - c) Verein
  - d) Name und Vorname
  - e) Geburtsdatum
  - f) Strasse und Wohnort
  - g) Unterschrift des/r Spielers/in
  - h) Art der Behinderung und einer Erklärung des/der Arztes/Ärztin in Stichworten, den Schadensfall und die Schadenspunkte, eines/er Klassifizierer/in. In Zweifelsfällen hat der/die Arzt/Ärztin des Schiedsgerichtes - Ziffer 7.3 - die gültige Entscheidung.

# **MANNSCHAFTSMELDUNG**

## **9. MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG**

- 9.1 Jede teilnehmende Mannschaft hat der Turnierleitung eine Mannschaftsaufstellung (Vordruck) vorzulegen. Die Aufstellung muss die Namen aller Mannschaftsmitglieder, die bei dem betreffenden Turnier zum Einsatz kommen können und die Behinderung, z.B. den Schadensfall und die Schadenspunkte, enthalten. Die Mannschaftsaufstellung kann die doppelte Anzahl von Spielern enthalten, die bei einem spiel gleichzeitig Spielen muss. Die Mannschaftsaufstellung ist der Turnierleitung vor dem Beginn des Turnieres zu übergeben. Nur die in dieser Mannschaftsaufstellung genannten Spieler dürfen bei diesem Turnier eingesetzt werden. Der Einsatz eines anderen Spielers führt dann zum Verlust des Spieles, wenn dieser Spieler eingesetzt war. (Spielregel 9.3)

# **SPIELPROTOKOLL**

## **10. SPIELPROTOKOLL**

- 10.1 Für jedes Spiel ist ein Spielprotokoll zu erstellen. Von den Mannschaftsführern sind darauf die Namen und evtl. Punkte bzw. die Behinderung aller Spieler einzutragen, die bei dem betreffenden Spiel zum Einsatz kommen können. Die Spieler, die das Spiel beginnen, sind vorher im Spielprotokoll anzukreuzen. Im Spielprotokoll können höchstens 7 (10 nur bei Turnieren mit Punktesystem) Spieler/innen aufgeführt werden. Es muss sich dabei um die gleichen Spieler handeln, die auch in der Mannschaftsaufstellung aufgeführt worden sind.

# E I N S P R A C H E N

## 11. VERSTÖSSE - EINSPRACHEN

- 11.1 Verstösse gegen diese Turnierordnung führen, auch wenn dieses nicht besonders gesagt ist, zum Verlust des vom Verstoss betroffenen Spieles für den Verursacher. Das gilt auch für den Fall, dass der Verstoss erst nach einem Spiel oder nach Abschluss des Turniers bekannt wird.
- 11.2 Das verlorene Spiel wird nach der in der betreffenden Spielart festgelegten Wertungsregeln gewertet.
- 11.3 Die Zuständigkeit und Behandlung von Einsprachen, Protesten sind in der Sportordnung festgelegt und werden danach behandelt.

# I N K R A F T T R E T E N

## 12. INKRAFTTRETEN

Diese Turnierordnung tritt durch die Genehmigung an der Delegierten-Versammlung der Schweizerischen Sitzballvereinigung SSBV vom 16. März 1996 in Kraft und ersetzt alle Früheren Reglemente.

### **Turnierordnung**

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

SSBV Präsident: Plazi Tomaschett

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

### **Turnierordnung**

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

SSBV Präsident: Ernst Gamper

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Roland Eugster



SCHWEIZERISCHE SITZBALLVEREINIGUNG  
 ASSOCIATION SUISSE DE BALLE ASSISE  
 ASSOCIAZIONE SVIZZERA PALLOVOLO SEDUTTI  
 ASSOCIAZIUN SVIZRA DA BALLA ASESER

SSBV  
 ASBA  
 ASPS  
 ASBS



(Anschrift des Vereins)



## Nennung der Spieler

Für die Teilnahme an der \_\_\_ Schweizermeisterschaft/ Freundschaftsturnieren im Sitzball.

Ort: \_\_\_\_\_ am: \_\_\_\_\_

Nachstehend genannte Spieler werden für die Teilnahme an der oben bezeichneten Meisterschaft/ Freundschaftsturnier gemeldet:

	Name, Vorname	Jg.	S. - Kl.	Punkte	Bemerkungen
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Die aufgeführten Spieler sind Mitglieder des oben genannten Vereins beziehungsweise der oben genannten Spielgemeinschaft.

Beilage: \_\_\_ Anzahl Kopien der Start-/ Sportgesundheitspässe (Falls die Ausschreibung dieses verlangt)

Ort: \_\_\_\_\_ , den \_\_\_\_\_  
(Vereinsvorsitzender oder Trainer)

siehe Anhang „Spielprotokoll“

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 1“

6 A-Mannschaften  
6 B-Mannschaften

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 2“

6 A-Mannschaften

7 B-Mannschaften

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 3“

6 A-Mannschaften

8 B-Mannschaften

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 4 a“

6 A-Mannschaften

9 B-Mannschaften (alle gegen alle)

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 4 b“

6 A-Mannschaften  
9 B-Mannschaften (in 2 Gruppen)

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 5“

6 A-Mannschaften  
10 B-Mannschaften (in 2 Gruppen)

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 6“

6 A-Mannschaften  
11 B-Mannschaften (in 2 Gruppen)

siehe Anhang „Spielplan Tabelle 7“

6 A-Mannschaften  
12 B-Mannschaften (in 2 Gruppen)

# SSBV



SCHWEIZERISCHE  
SITZBALLVEREINIGUNG

## SCHADENSPUNKTESYSTEM

Minimale körperliche Behinderungen für die Zulassung zu den Sitzball-Meisterschaften  
Punktesystem gilt nur für Nationalmannschaften (Länderturnier)

Ernst Gamper

# SCHWEIZERISCHE SITZBALL - VEREINIGUNG S S B V

## INHALTSVERZEICHNIS

### Schadenspunktesystem für Sitzball

Klasse A = Armschäden	Seite	46
Klasse B = Beinschäden	Seite	48
Klasse C = Cerebralparesen	Seite	50
Klasse D = Andere Behinderungen	Seite	51
Klasse E = Allgemeine Behinderungen	Seite	51

## SCHADENSPUNKTESYSTEM FÜR DIE SPORTART SITZBALL

### Punktesystem für Sitzball

#### **Klasse A: = Armschäden**

A 1.1	Doppelarmverlust	Punkt	-
A 1.2	Oberarm- und Unterarmverlust	Punkt	-
A 1.3	Vergleichbare Behinderungen u.a.	Punkt	1
	- Dymelien und Verkürzung um mindestens die Hälfte der zu erwartenden Armlänge sowie nicht ausgebildeten oder nahezu funktionslosem Ellenbogen und Handrest.		
	- Beidseitige Armlähmung mit hauptsächlichlicher Beteiligung des Schultergelenks und Unfähigkeit zu gezielten Armbewegungen gegen die Schwerkraft mit entsprechenden Atrophie der Muskulatur und Kontrakturen zumindest der Schultergelenke.		
	- Beidseitiger Schulter- und Ellenbogengelenksversteifungen oder Bewegungseinschränkungen (Schulter: Abspreizung/ Anspreizung oder Hebung bis 30 Grad Gesamtbeweglichkeit; Ellenbogengelenke: Beugung/ Streckung bis 15 Grad Gesamtbeweglichkeit)		
A 2.1	Doppelunterarmverlust	Punkt	-

A 2.2	Vergleichbare Behinderungen u.a. - Beidseitige Schultergelenksversteifungen oder Bewegungseinschränkungen bis zur Abspreizung/ Anspreizung oder Hebung, 30 Grad Gesamtbeweglichkeit. - Dysmilien mit etwa 1/3 Verkürzung der zu erwartenden Armlänge und funktionslosem Ellenbogengelenk oder Handrest.	Punkt	1,5
A 2.3	Einseitiger Oberarmverlust	Punkt	2,0
A 2.4	Vergleichbare Behinderungen u.a. - Einseitige Lähmung mit in der Regel funktionslosem Schultergelenk (s.o.) - einseitige Schulter und Ellenbogengelenksversteifung oder massive Bewegungseinschränkung (s.o.) - Einseitige Dysemelie mit Verkürzung über die Hälfte der zu erwartenden Armlänge und funktionslosem Ellenbogengelenk und Handrest. - Exartikulation eines Armes	Punkt	2,0
A 3.1	Beidseitiger Handverlust (Amputation in Handgelenkhöhe)	Punkt	-
A 3.2	Beidseitige Unterarmhlähmung mit funktionslosem Handgelenk und Fingergebrauchsunfähigkeit.	Punkt	-
A 3.3	Beidseitige Ellenbogenversteifung oder Bewegungseinschränkung bis 15 Grad bei 90 Grad Beugstellung.	Punkt	3,0
A 3.4	Wie vor, jedoch bei ca. 135 Grad Beugstellung	Punkt	3,0
A 4.2	Einseitige Ellenbogengelenksversteifung	Punkt	3,5
A 4.3	Vergleichbare Behinderungen u.a. - Einseitige Armlähmung und funktionslosem Handgelenk und Fingergebrauchsunfähigkeit sowie Ellenbogengelenksbeweglichkeit nur gegen Schwerkraft (MRC 3)	Punkt	3,5
A 5.1	Einseitiger Handverlust (Amputation in Handgelenkshöhe)	Punkt	3,5
A 5.2	Einseitiger Unterarmhlähmung mit funktionslosem Handgelenk und Fingergebrauchsunfähigkeit.	Punkt	3,0
A 5.3	Beidseitige Handhlähmung mit Fingergebrauchsunfähigkeit (kräftige Handgelenksbewegungen über MRC 3 möglich)	Punkt	3,0
A 5.4	Beidseitige Handgelenksversteifungen einschliesslich hochgradiger Bewegungseinschränkung bis zu 10 Grad Restbeweglichkeit (Beugung/ Streckung)	Punkt	3,0
A 6.1	Einseitige Armverkürzung um mehr als 1/4 der sonst normalen Länge (Gegenseite) bei sonst voller Funktionsfähigkeit	Punkt	3,5
A 6.2	Verlust von mindestens drei Fingern jeder Hand bzw. Fehlende Funktionsfähigkeit bei gleichzeitig grober Behinderung durch Fehlstellung	Punkt	3,5
A 7.1	Einseitige Handhlähmung mit Fingergebrauchsunfähigkeit (funktionsfähiges Handgelenk möglich)	Punkt	4,0
A 7.2	Einseitige Handgelenksarthrose oder minimale Restbeweglichkeit bis zu 10 Grad Beugung/ Streckung	Punkt	4,0
A 7.3	Vergleichbare Behinderungen	Punkt	4,0
A 8.1	Verlust von mindestens drei Fingern einer Hand bzw. völlige Funktionslosigkeit mit grob behinderten Fehlstellungen. In allen Fällen, in denen in der Tabelle Punktwerte von/ bis eingesetzt sind, gelten grundsätzlich die höheren Punktwerte. Niedrige Punktwerte bedürfen eines besonderen Nachweises.	Punkt	4,5

A 9.1	Beidseitige Bewegungseinschränkungen und Teillähmung Schultergelenke (Abspreizung/ Anspreizung mehr als 30 Grad schnelle Bewegungen auch gegen die Schwerkraft und Bewegung gegen leichten Widerstand möglich)	Punkt bis 2,0	3,5
A 9.2	Schultergelenk wie zuvor, nur einseitig	Punkt	4,5 bis 3,5
A 9.3	Beidseitige Bewegungseinschränkungen oder Teillähmungen der Ellenbogengelenke (Bewegung - Streckung mehr als 15 Grad, schnelle Bewegungen auch die Schwerkraft bzw. gegen leichten Widerstand.	Punkt bis 4,0	5,0
A 9.4	Ellenbogengelenk wie zuvor, nur einseitig	Punkt	5,0

### **Klasse B: = Beinschäden**

B 1.1	Doppel Oberschenkelverlust	Punkt	2,0
B 1.2	Oberschenkel- und Unterschenkelverlust	Punkt	2,0
B 1.3	Vergleichbare Behinderungen u.a. - Beidseitige Hüftgelenksversteifung oder hochgradige Bewegungseinschränkung bis zu 20 Grad Gesamtbeweglichkeit (Beugung/ Streckung)	Punkt	1,0
B 1.4	Beidseitige Beinlähmung mit Funktionslosigkeit vor allem der Becken- und Hüftgelenk stabilisierenden Muskulatur (eine Orthese mit Beckenring und beidseitiger Oberschenkelfassung ist obligat, keine nennenswerte Gehleistung) mit Orthesen.	Punkt	1,5
B 1.5	Dysmelien beidseits mit Verkürzung um mehr als die Hälfte und funktionslosen Kniegelenken und Füßen mit Orthesen	Punkt	2,0
B 2.1	Doppelunterschenkelverlust mit Prothese	Punkt	2,5
B 2.2	Einseitiger Oberschenkelverlust	Punkt	3,0
B 2.3	Beidseitige Kniegelenksversteifung einschliesslich einer hochgradigen Bewegungseinschränkung bis zu 15 Grad der Gesamtbelastung je Seite (Beugung/ Streckung)	Punkt	2,0
B 2.4	Vergleichbare Behinderung	Punkt	2,0
B 2.5	Beidseitige Beinlähmung mit funktionslosen Knie- und Fussgelenken (beidseitige Oberschenkelorthesen obligat) - mit Orthesen	Punkt	2,0
B 2.6	Einseitige Beinlähmung mit funktionsloser Becken- und Hüftgelenk stabilisierenden Muskulatur (Orthesen mit Beckenring in der Regel obligat)	Punkt	3,0
B 3.1	Beidseitige Unterschenkellähmung (funktionsloses Sprunggelenk mit evtl. Kontrakturen)	Punkt	2,5
B 3.2	Beidseitige Scheingelenksbildungen an Ober- und Unterschenkel, instabile Kniegelenke die das Tragen eines Stützapparates unbedingt erforderlich machen, der als Tuberstützapparat ausgebildet ist oder das Kniegelenk in seiner Führung sperrt - mit Stützapparat -	Punkt	2,0
B 3.3	Einseitige Hüftgelenksversteifung einschliesslich einer hochgradigen Bewegungseinschränkung bis 20 Grad Gesamtbewegung (Beugung/ Streckung)	Punkt	2,5
B 3.4	Vergleichbare Behinderungen	Punkt	2,5
B 4.1	Einseitiger Unterschenkelverlust	Punkt	3,5
B 4.2	Einseitige Kniegelenksversteifung einschliesslich einer hochgradigen Bewegungseinschränkung bis 15 Grad Gesamtbewegung (Beugung/ Streckung)	Punkt	3,0
B 4.3	Beidseitiger Vorfussverlust (Amputation durch die Fusswurzel keine Mittelfussstümpfe)	Punkt	4,0

B 4.4	Vergleichbare Behinderung - Dysmelie -	Punkt	4,0
B 5.1	Beidseitig Sprunggelenkversteifung einschliesslich einer hochgradigen Bewegungseinschränkung bis zu 10 Grad Restbeweglichkeit (Beugung/ Streckung)	Punkt	4,0
B 5.2	Einseitige Beinverkürzung davon mehr als 6 cm	Punkt	4,5
B 5.3	Einseitige komplette Unterschenkellähmung (funktionsloses Sprunggelenk)	Punkt	3,5
B 5.4	Einseitige Scheingelenksbildung an Ober- und Unterschenkel oder instabiles Kniegelenk, welches das Tragen eines Oberschenkelstützapparates mit Tubersitz oder Kniegelenksperre erforderlich macht	Punkt	3,5
B 5.5	Beidseitige schwere Fussdeformitäten, bei denen die Gehfähigkeit ohne das Tragen orthopädischer Schuhe nicht gegeben ist	Punkt	4,0
B 5.6	Vergleichbare Behinderungen u.a. Dysmelie	Punkt	4,0
B 6.1	Einseitige Sprunggelenksversteifung einschliesslich einer hochgradigen Bewegungseinschränkung bis zu 10 Grad Rechtbeweglichkeit (Beugung/ Streckung)	Punkt	4,5
B 6.2	Einseitiger Vorfussverlust (Amputation durch die Fusswurzel) oder beidseitige Amputation durch die Mittelfussknochen oder beidseitiger Verlust aller Zehen	Punkt	5,0
B 6.3	Einseitige Fussdeformität, bei der die Gehfähigkeit ohne orthopädisches Schuhwerk nicht gegeben ist	Punkt	5,0
B 6.4	Beidseitige Kniegelenksinstabilität, die zum Tragen stabilisierender Kniegelenksorthesen zwingt, bei ansonsten nahezu freier und kräftiger Kniegelenksfunktion (Bandage nicht ausreichend) mit Orthese	Punkt	4,5
B 6.5	Vergleichbare Behinderung	Punkt	4,5
B 7.1	Einseitiger Mittelfussstumpf oder Verlust aller Zehen	Punkt	5,0
B 7.2	Einseitige hochgradige Kniegelenksinstabilität, die zum Tragen einer Kniegelenksorthese zwingt (Bandage nicht ausreichend) annähernd freie Beweglichkeit	Punkt	5,0
B 7.3	Vergleichbare Behinderungen	Punkt	5,0

In allen Fällen, in denen in der Tabelle Punktwerte **von/ bis** eingesetzt sind, gelten grundsätzlich die höheren Punktwerte. Niedrige Punktwerte bedürfen eines Nachweises.

B 8.1	Beidseitige Bewegungseinschränkung oder Teillähmung der Hüftgelenke (über 20 Grad Gesamtbeweglichkeit) Beugung/ Streckung bzw. schnelle Aktionen gegen die Schwerkraft mit der Möglichkeit der Beckenstabilisierung (im Stand und Gang)	Punkt	3,5 bis 2,5
B 8.2	Gleich wie 8.1 jedoch nur einseitig	Punkt	4,5 bis 3,5
B 8.3	Beidseitige Bewegungseinschränkung oder Teillähmung der Kniegelenke (Beweglichkeit über 15 Grad Gesamtbeweglichkeit in Beugung/ Streckung bzw. schnelle Aktionen gegen die Schwerkraft oder Bewegung gegen leichten Widerstand)	Punkt	4,5 bis
B 8.4	Gleich wie 8.3 jedoch nur einseitig	Punkt	5,0 bis 4,0
B 8.5	Beidseitige Bewegungseinschränkung oder Teillähmung der Sprunggelenke (grösser als 10 Grad Restbeweglichkeit in Beugung/ Streckung oder Aktion gegen leichten Widerstand) z.B. Peroäuslähmung	Punkt	5,0 bis 4,0
B 8.6	Gleich wie 8.5 jedoch nur einseitig	Punkt	5,0

## Klasse C: = Cerebralpareesen

- C 1 = CP 5 Diplegie oder mässige/ Schwere Hemiplegie, gehfähig  
Punkt 2,0  
Beschreibung der Behinderung  
a)Mässige bis schwere Spastik beider unteren Extremitäten mit schwerer Gehbehinderung. Der Gebrauch von Gehhilfen ist in der Regel obligat. Kurze Strecken können ohne Stöcke oder Unterarmstützen zurückgelegt werden. Zur Verrichtung von Alltagsaktivitäten wird häufiger der Rollstuhl mitbenutzt. Leichtathletische Übungen werden mit oder ohne Gebrauch von Gehhilfen ausgeführt.  
b)Mässige bis schwere Spastik einer Körperseite mit ebenfalls schwerer Gehbehinderung. Der Gebrauch von Gehhilfen kann notwendig sein. Sie müssen aber nicht zwingend benutzt werden.
- C 2 = CP 6 Quadriplegische Athetose, gehfähig  
Punkt 1,0  
Beschreibung der Behinderung  
Mässige bis grosse Schwierigkeiten in der Kontrolle aller vier Extremitäten und des Rumpfes. Gehen erfolgt im Alltag in der Regel ohne Gehhilfen. Ebenso werden leichtathletische Laufübungen und Sportarten wie Tischtennis ohne Hilfen ausgeführt. Bei der Ausführung anderer Sportarten/ Disziplinen können Stabilisationshilfen, z.B. in Form eines Stuhls, benutzt werden.
- C 3 = CP 7 Mässige bis geringe Hemiplegie und mässige geringe Quadriplegie, gehfähig  
Punkt 3,0  
Beschreibung der Behinderung  
a)Mässige bis geringe Spastik einer Körperseite. Gehen ohne Gehhilfen. Die Spastik führt zu deutlichem Hinken einer unteren Extremität, schnelle und ausladende Bewegungen können mit der betroffenen oberen Extremitäten nicht ausgeführt werden. Die nichtbehinderte Körperseite besitzt gute funktionelle Fähigkeiten, eine Minimalbewegung kann erkennbar sein. Schnelles Laufen erhöht die Spastizität und verstärkt das Hinken sowie die Fehlhaltung und die Bewegungseinschränkung des Armes. In den leichtathletischen Übungen darf kein Stuhl zur Stabilisierung verwendet werden.  
b)Mässige bis geringe Spastik aller vier Extremitäten, häufig betont an den unteren Extremitäten. Gehen ohne Stöcke. Die Spastik führt jedoch zum beidseitigen Hinken verstärkt durch schnelles Laufen. Bei leichtathletischen Übungen darf kein Stuhl zur Stabilisierung verwendet werden. Bei grösserer Spastizität an den oberen Extremitäten kann die Behinderung der unteren Extremitäten relativ auffällig sein.
- C 4 = CP 8 Leichteste cerebrale Behinderung  
Punkt 4,0  
Beschreibung der Behinderung  
Die Arbnormität einer Extremität darf nicht durch eine genaue neurologischen Untersuchung feststellbar sein, sondern die Beeinträchtigung der Funktion muss nach

aussenhin deutlich sichtbar sein. Eingeschlossen ist eine minimale Hemiplegie, die z. B. das Laufen ohne wesentliches Hinken ermöglicht (symmetrische Aktion) oder die minimale Beeinträchtigung eines Armes oder Beines (Monoplegie). Freies Laufen und Springen ist ohne weiteres möglich. Eingeschlossen ist auch der Minimalverlust der vollen Funktionsfähigkeit durch Beeinträchtigung der Koordination (minimale cerebrale Dysfunktion).

#### **Klasse D: = Andere Behinderungen**

In allen Fällen, in denen in der Tabelle Punktwerte **von/ bis** eingesetzt sind, gelten grundsätzlich die höheren Punktwerte. Niedrige Punktwerte bedürfen eines besonderen Nachweises.

D 1	Skoliose	Punkt 5,5 bis 4,0
D 2	Wirbelsäulenkyphose	Punkt 5,5 bis 4,0
D 3	Morbus Bechterew oder sonstige ankylosierende (versteifende) Wirbelsäulenerkrankung, z. B. Mobus Forrestier, Psoriasis	Punkt 5,5 bis 3,5
D 4	Trichterbrust, Kielbrust	Punkt 5,5 bis 4,5
D 5	Sonstige starke Bewegungseinschränkungen oder Formabweichungen	Punkt 5,5 bis 3,5
D 6	Weitere WS-Schäden oder sonstige Behinderungen (mindestens 25% GdB)	Punkt 5,5

#### **Klasse E: = Allgemeine Behinderungen**

E 1	Störung der Lungenfunktion	Punkt 5,0
E 2	Störung der Nierenfunktion	Punkt 5,5
E 3	Störung des Zuckerstoffwechsels	Punkt 5,5
E 4	Neurologische Störungen	Punkt 5,5
E 5	Verhaltensstörungen	Punkt 5,5
E 6	Tumorgeschädigte	Punkt 5,5
E 7	Psychosen	Punkt 5,5
E 8	Neurosen	Punkt 5,5
E 12	Verlust des Sehvermögens auf einem Auge/ Gesichtsfeldausfälle	Punkt 4,5
E 13	Schwerhörigkeit/ Taubheit	Punkt 5,5
E 14	Störungen in der Funktion von Leber, Magen Darm o.ä.	Punkt 5,5

**Vom Wettkampfsport ausgeschlossen: Endoprothesenträger und Herzerkrankte**

Dieses Punktesystem für Sitzball tritt nach der Genehmigung an der Delegierten-Versammlung der Schweizerischen Sitzballvereinigung SSBV vom 16. März 1996 in Kraft und ersetzt alle früheren Reglemente.

**Schadenspunktesystem**

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

SSBV Präsident: Plazi Tomaschett

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Ernst Gamper

**Schadenspunktesystem**

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

SSBV Präsident: Ernst Gamper

Schiedsrichter-Kommission: Schiedsrichter Obmann Roland Eugster