

**Offizielles Regelwerk der Deutschen  
Spaceball Spielgemeinschaft**

*Stand: Oktober 2008*

**Material:** Kreppband (zum Abkleben der Spaceholes), 2xKegel/Pylonen (Spacecone), 1x Spacebee (Loch-/ Ringfrisbee), Spaceball (kleiner Ball), 6x Große Matten, viele kleine Matten für die Battlezone.

**Spielfeld:**

Gespielt wird durch die gesamte Halle. Lediglich der 6m Raum und die Torauslinien begrenzen die aktive Spielfläche und gelten als „Aus“.

Spielfeldeinteilung siehe Skizze.

**Mannschaftsaufteilung:**

Jede Mannschaft besteht aus 10 Feldspielern plus einer beliebigen Anzahl Auswechselspieler.

Die Feldspieler können frei agieren und sind nicht an ein Spielgerät gebunden.

**4. Wechselregeln:**

Ein Wechsel findet durch Handschlag/Abklatsch der tauschenden Spieler, in der Rescuezone statt.

Die Anzahl der Wechsel ist nicht begrenzt.

Für verletzungsbedingte Wechsel kann das Spiel unterbrochen werden, ansonsten wird der Spielfluss bei Wechseln nicht gestoppt.

**5. Spielgeräte:**

Der Spaceball:

- man darf sich mit ihm frei bewegen
- der/die Ballführende darf in der Battlezone getackelt werden
- ausserhalb der Battlezone darf nur gesperrt, nicht aber aktiv getackelt werden

Die Spacebee:

- nach maximal drei Schritten muss ein Passspiel erfolgen
- der/die Ballführende darf nicht berührt werden (körperloses Spiel)

**6. Arten der Erfolge/(möglicher Punktgewinn):**

Der Spaceball muss von vorne durch die gesamte Battlezone (über alle drei Matten) befördert und innerhalb des Spaceholes (Markierter Bereich auf der Matte) die Matte berühren (*gibt 1 Punkt*)

*Auch alle Angreifer müssen sich durch die gesamte Battlezone bewegt haben!*

Die Spacebee berührt den gegnerischen Spacecone [Kegel] (*gibt 3 Punkte*)

Die Spacebee trifft den gegnerischen Spacecone [Kegel] so, dass sie „hängen bleibt“/„ihn einringt“ (*gibt 5 Punkte*)

## **7. Anwurf/ Ballfreigabe:**

Anwurf:

Zu Beginn jeder Halbzeit stellen sich die Mannschaften an ihrem 6m Kreis auf. Die Referees zählen nun von 5 runter und geben das Spiel und die Spielgeräte an der Mittellinie frei.

Erzielt eine Mannschaft einen Punkt, so hat die gegnerische Mannschaft mit dem entsprechenden Spielgerät direkt Anwurf von ihrem jeweiligen Kreis. Der Spielverlauf des anderen Spielgeräts wird hiervon nicht beeinflusst.

Bsp.: Mannschaft A erzielt mit dem Spaceball einen Punkt, so hat Mannschaft B mit dem Spaceball Anwurf vom eigenen Kreis. Mit der Spacebee kann in der ganzen Zeit weiter gespielt werden.

Geht die Spacebee ins „Aus“ (Toraus oder 6m Raum) hat Verteidigende Mannschaft Anwurf von ihrer Toraus oder 6m Linie.

Freiwurf:

Wurde das Spiel eines Regelverstoßes wegen unterbrochen, erhält die gefoulte Mannschaft Freiwurf mit dem Spielgerät von welchem das Foulspiel ausging von dem Ort an dem sich das jeweilige Spielgerät zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befunden hat. Das andre Spielgerät wird ebenfalls von dem Ort an dem es sich zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befunden hat weiterspielt.

Hochball/-bee:

Tritt eine Patt-Situation auf (Spielerkneul/ Spacebeeknoten/ Spielfluss unterbrochen/...) kann der Referee einen Hochball (Ball neutral zwischen 2 Spielern, aus verschiedenen Mannschaften, hochwerfen) geben.

## **8. Spieldauer:**

Ein Spiel dauert 2x10min. In der Halbzeit ist ein Seitenwechsel zu vollziehen. Die Pausen dauern drei Minuten.

Im Turniermodus sind die Spielzeiten variabel gestaltbar.

## **9. Referees**

Zwei Referees regeln den Spielverlauf. Jeder Referee ist für ein Spielgerät zuständig. Den Anweisungen der Referees ist Folge zu leisten.

## **10. Foulspiel:**

Als Foulspiel gelten alle unsportlichen sowie regelwidrigen Verhaltensweisen vor, nach und während des Spiels. Diese können von den Referees nach eigenem Ermessen, der Schwere des Vergehens angemessen, wie folgt geahndet werden:

- a) Freiwurf: Gefoulte Mannschaft erhält einen Freiwurf
- b) Strafliegestütz: Der geahndete muss abseits des Spielgeschehens, umgehend 15 Liegestütz ableisten
- c) Zeitstrafe: Der geahndete Spieler wird 2min aus dem Spielgeschehen ausgeschlossen und darf in dieser Zeit nicht ersetzt werden (Unterzahlspiel). Erhält ein Spieler zum dritten Mal eine Zeitstrafe, so ist er vom Spiel auszuschließen!
- d) 7m Strafstoß: Der gefoulte/ an einer klaren Wurferfolgs-Chance regelwidrig Gehinderte (Abwehr durch den Kreis, Schubsen, etc...), darf vom 7m Punkt aus, frei auf den Spacecone werfen.
- e) Ausschluss: Bei grober Unsportlichkeit (Rauchen, Alkoholeinfluss, Kratzen, Beißen, Beleidigungen, Anzweifeln der Schirientscheidungen, Vegetarier, etc....) kann ein Spieler ebenfalls vom Spiel ausgeschlossen werden.

### Definition Tackle:

Nur der Spaceballführende darf getackelt werden.

Es darf gedrückt, gehalten, geschoben geklammert und hochgehoben werden. Schläge und Tritte sind absolutes Tabu. Ebenso sind sämtliche Hebeltechniken untersagt. Gegner dürfen nur solange festgehalten werden, wie es für den Spielverlauf erforderlich ist.