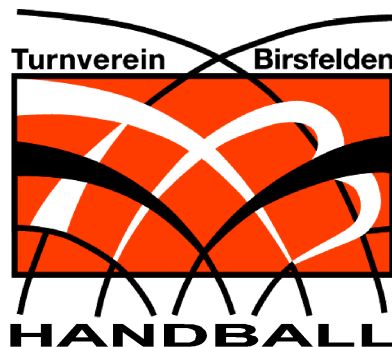


Birsfelder Minispieltag

Regeln Schlumpfball



1. Mannschaft

Es dürfen sich gleichzeitig maximal 4 Spieler, auf dem Feld aufhalten. Alle Spieler gelten als Angriffsspieler und potentielle Torhüter (siehe Torhüter)

Es können jeder Zeit neue Spieler eingewechselt werden (sinnvollerweise bei Ballbesitz), sobald der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat.

2. Material

Spielgerät ist ein Softball mit Kunststoffhülle (weiss, Durchmesser ca. 16cm).

Gespielt wird auf Unihockey-Tore. Die Tore stehen ca. 3-4m weg von der Wand, damit ein Umlaufen der Tore möglich ist.

3. Schutzraum

Vor dem Tor gibt es einen Schutzraum für den Torhüter (ca. 2,5m x 2,5m), der von Feldspielern nicht betreten werden darf.

4. Spielfeld

Das Spielfeld misst ca. 10x20m (Einfach-Turnhalle reicht).

5. Ausball

Berührt der Ball die Wand auf der Seite des Spielfeldes, so erhält die Mannschaft einen Einwurf, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Berührt der Ball die Wand hinter dem Tor, wird weiter gespielt.

Einwürfe werden nicht gepfiffen, sondern durch Handzeichen in die „neue“ Spielrichtung signalisiert.

6. Anspielen des Balles

Bei Einwurf, Freistoss oder Anspiel muss der Gegner einen Abstand von 3m einhalten.

7. Spielbeginn / Spielunterbruch

Das erste Anspiel einer Halbzeit wird in der Mitte des Feldes vom Schiedsrichter angepfiffen. Jedes weitere Anspiel nach einem Tor erfolgt ohne Anpfiff.

Das Spiel wird bei Foul und Regelverstößen durch den Pfiff des Schiedsrichters unterbrochen. Die Weiterführung des Spiels braucht keinen Pfiff (ausser nach Strafen und Korrekturen vom Schiedsrichter).

8. Fortbewegung mit Ball

Prellen ist nicht erlaubt.

Mit dem Ball in der Hand sind 3 Schritte erlaubt.

Auf dem 1., 2., oder 3. Schritt darf abgesprungen werden (Sprungwurf). Vor der Landung muss der Ball die Hand wieder verlassen.

9. Tor

Bei Berühren des Schutzraumes kann kein Tor erzielt werden. Sonst kann ein Tor aus jeder Lage erzielt werden. Auch aus der Position neben oder hinter dem Tor.

10. Torhüter

Der Spieler, der in der Verteidigung zuerst den Schutzraum betritt, gilt als Torhüter.

Der Torhüter ist innerhalb des Torraums in seinen Abwehraktionen frei, solange die Aktion dem Ball gilt. Verlässt der Torhüter seinen Schutzraum, gilt er als Feldspieler.

11. Schutzvergehen

Der Schutzraum darf weder von Verteidigern noch von Angreifern betreten werden, die dabei das Spiel beeinflussen. Bei einem Vergehen unterbricht der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff und das nicht-fehlbare Team erhält einen Freistoss an der Schutzraumgrenze.

12. Freistoss

Freistösse werden immer am Ort des Vergehens, aus dem Stand, durch ein Zuspiel ausgeführt.

(Abstand des Gegners 3m).

Ein direkter Torerfolg ist nicht möglich.

(Penalty gibt es nicht.)

13. Regelverstöße (mit einem Freistoss zu ahnden):

- Betreten des Schutzraumes (mit Spieleinfluss)
- Spielen des Balles mit dem Fuss (ausser Torhüter im Schutzraum). Knie abwärts gilt als Fuss.
- Prellen des Balles. (Ein nicht gefangener Ball, der zu Boden geht und wieder aufgenommen wird, gilt nicht als geprellt.)
- Gegner stossen, rempeln, festhalten, mit 2 Armen umfassen, zu Fall bringen, überhartes Spiel
- Rückwärts in den Gegner laufen oder rennen
- Mit dem Ball in einen stehenden Verteidiger laufen oder rennen
- Unsportliches Verhalten

14. Strafen

Bei mehrmaligem Nicht-Einhalten von Regeln, „überhartem Spiel“ oder „unsportlichem Verhalten“ kann der fehlbare Spieler mit einer Zeitstrafe (1', 2', je nach Spielzeit) bestraft werden.