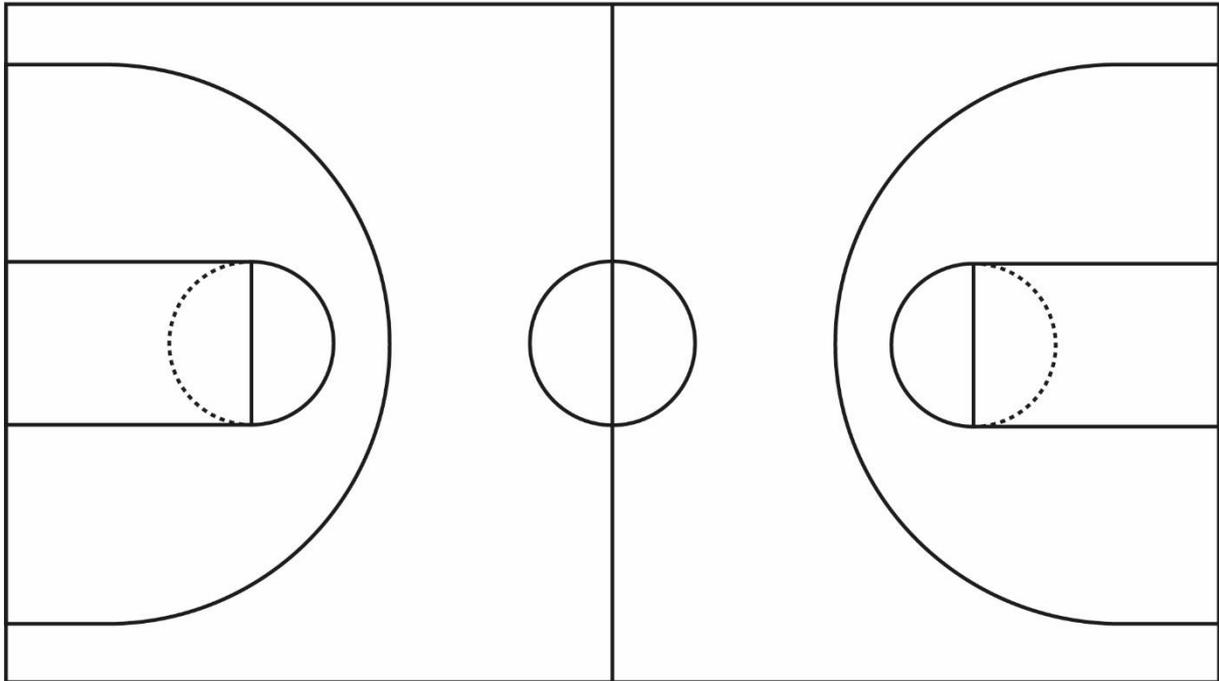


Cupball Regelwerk

SPIELFELD: BASKETBALLFELD



Spielprinzip

1. Eckdaten:

- Spielfeld: Basketballfeldgröße
- Teilnehmeranzahl: 10 Spieler (5 gegen 5). 2 davon weiblich.
- Ausrüstung: Ein Ball und jeder Spieler hat einen Becher
- Spielzeit: 3 x 15 Minuten (Schulen: 2 x 15 Minuten)
- Schiedsrichter: Ja, einen (Sportlehrer/Trainer)

2. Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels besteht darin, den Ball durch gezieltes Werfen und Fangen, in die gegnerische „Endzone“ zu werfen, so dass ihn dort sein Mitspieler, der in diesem Feld als „**Catcher**“ agiert, fangen kann (wie beim Ultimate Frisbee). Die Endzonen sind beim Cupball die Basketball-Freiwurfbereiche unter dem Korb.

Bevor ihn aber dort der „**Catcher**“ fangen und somit punkten kann, muss das angreifende Team den Ball vorher 3 Mal hintereinander gefangen haben, ohne dass er zwischenzeitlich gestoppt wird.

3. Spielfluss:

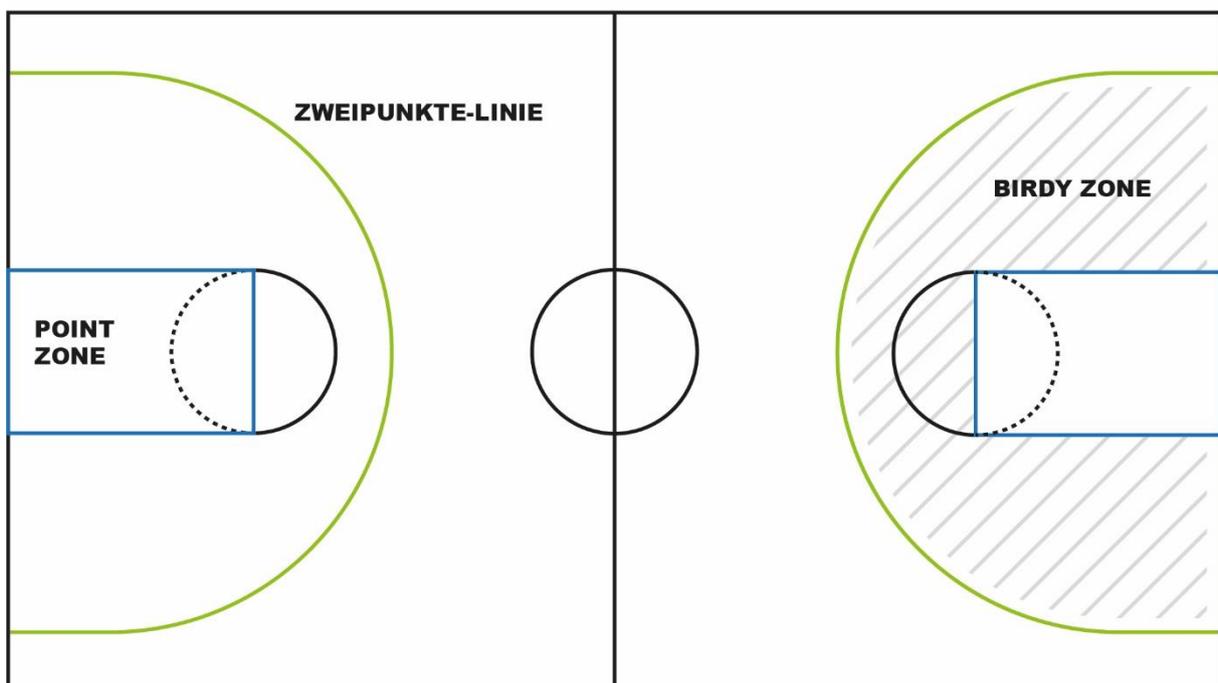
Mit dem Ball im Becher darf man generell maximal 2 Schritte gehen oder den Sternschritt benutzen (wie beim Basketball). Sobald der Ball am Boden fällt, holt man ihn schnell mit dem Becher wieder ein und probiert erneut den Ball 3 Mal hintereinander zu fangen.

Verteidigen darf man mit dem Becher.

4. Punkte Möglichkeiten:

Wirft ein Spieler nach dem dritten Team-Catch den Ball direkt zum Catcher und fängt er diesen, zählt man 2 Punkte. Wirft er den Ball aber zu einem weiteren Spieler und dieser "leitet" den Ball mit einem Trick weiter zum Catcher sind 5 Punkte möglich.

SPIELFELD: LINIEN UND ZONEN



1. Point Zone:

Diese ist die **Basketball-Freiwurfzone** unter den Basketballkörben. Im besten Fall sind die Körbe nicht genau darüber, sondern weggedreht. In dieser Zone steht jeweils der Catcher eines Teams.

Die **Catcher** stehen alleine in ihrer Zone. Keiner sonst darf in sein Feld hinein. Er selbst darf aber auch nicht heraus. Er darf den Ball nur einholen, wenn er sich in seiner Zone befindet.

2. Zweipunkte-Linie:

Diese ist beim Basketball die „Dreipunkte-Linie“. Sie kennzeichnet die Distanz, aus der ein erfolgreicher Punkte-Catch in die „**Point Zone**“ möglich ist. Nur wenn man hinter der 2-Punkte Linie steht und der Ball vorher 3 Mal hintereinander gefangen wurde, kann von hier aus direkt zum Catcher werfen und 2 Punkte erzielen.

3. Birdy Zone:

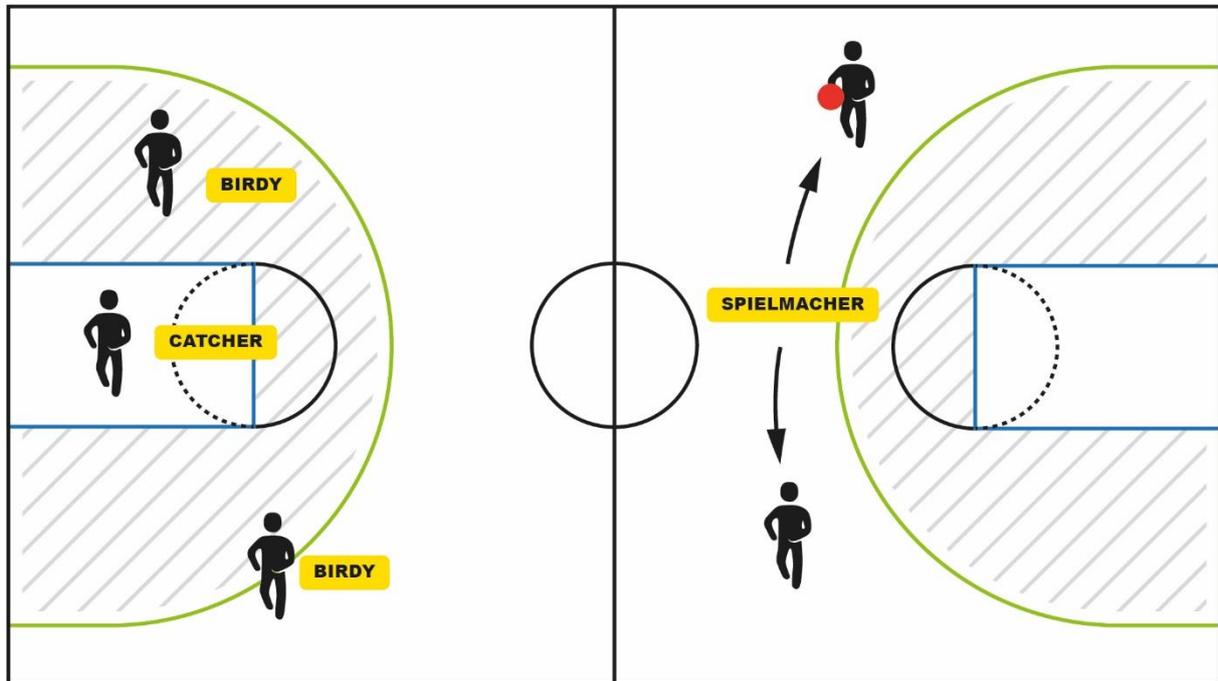
Das ist der Bereich zwischen der **Point Zone** und der **Zweipunkte-Linie**. Nachdem die Angreifer ihren Ball 3 Mal hintereinander gefangen haben, kann der Ball auch, statt direkt zum Catcher, auch ein Spieler, der in der **Birdy Zone** steht, angespielt werden. Dieser versucht den heranfliegenden Ball mit einem Trick an seinen Catcher "weiterzuleiten", ohne ihn dabei selbst zu fangen. Fängt der Catcher diesen schwierigen "Wurf", zählt der Catch **5 Punkte**.

4. Die Seitenaus- und Endlinien („Grundlinie“)

Diese Linien begrenzen das Spielfeld. Wenn der Ball eine dieser Linien oder den Bereich außerhalb berührt, ist er aus. Gleiches gilt, wenn der Spieler mit Ball im Becher auf der Linie steht oder den Außenbereich mit irgendeinem Körperteil berührt.

Die **Mittel-Linie** ist für den Spielverlauf an sich unbedeutend. Bei **starken Fouls** wird diese aber verwendet um von dort aus direkt zu seinem Catcher in der Point Zone zu werfen.

ANGRIFF: POSITIONEN UND SPIELER



Auf dem Feld spielen zwei Mannschaften mit je fünf Feldspielern. Weitere Auswechselspieler sitzen auf der Bank und können unbegrenzt oft gewechselt werden. Ein Wechsel ist während jeder Spielunterbrechung möglich.

Im Normalfall hat jeder Spieler spezielle Aufgabenbereiche:

1. Der Catcher:

Dieser steht immer in seiner **Point Zone**. Er darf aus seinem Feld nicht heraus, und andere Spieler dürfen auch nicht in sein Feld hinein. Wird das nicht beachtet, ist das ein Foul (= Einwurf Seite). Er darf sich innerhalb seiner Zone frei bewegen. Das heißt, die 2-Schritte-Regel gilt für ihn nicht.

Der Catcher kann jederzeit und beliebig oft angespielt werden. Gerade beim Angriff und dem Versuch eines „3-Punkte-Zuspiels“ (= 3 Mal hintereinander fangen) ist das von großem Vorteil, da er ja nicht direkt verteidigt werden kann.

Ein **Wechsel des Catchers** ist auch während jeder Spielunterbrechung möglich. Muss aber laut und deutlich angesagt werden.

2. Der Birdy:

Das sind im Normalfall die zwei vorderen Spieler. Diese sollten sehr schnell und trickreich sein. Diese bewegen sich meistens innerhalb der **Birdy Zone**. Natürlich dürfen sie sich auch außerhalb dieses Feldes bewegen. Das dürfen alle Spieler, außer die Catcher.

Bei den „**Birdys**“ weiß man nie, ob sie einen **2-Punkte-Wurf** aus hinter der 2-Punkte Linie machen oder einen „**5-Punkte-Birdy-Catch**“ riskieren.

Bei diesem Versuch müssen sie nämlich genau in der **Birdy Zone** stehen und dürfen den heranfliegenden Ball nicht selbst fangen. Sie müssen ihn mit Hilfe eines Tricks **weiterleiten**. Das heißt mit einem ihrer Becher- oder Körperteile hochspringen lassen und somit zum Catcher weiterleiten. Am leichtesten geht es mit Hilfe des **T-Shirt Tricks**.



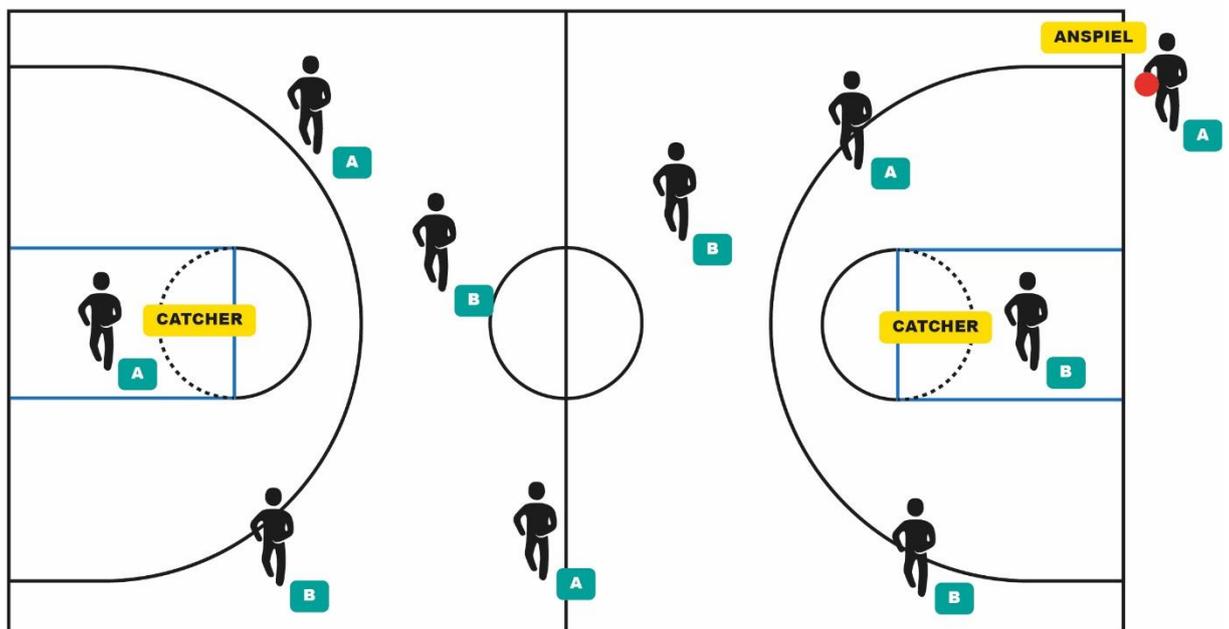
3. Die Spielmacher:

Diese 2 Spieler lenken das Spiel von hinten und ziehen es etwas auseinander, um mehr Platz für einen erfolgreichen Catch zu schaffen. Sie bewegen sich normalerweise zwischen Mittel- und Grundlinie. Zudem sind sie immer bereit bei einem schnellen Gegenangriff den gegnerischen Catcher zu decken.

4. Der Schiedsrichter:

Der Schiedsrichter entscheidet immer. Da es zugleich ein Fairplay-Spiel ist, dürfen auch die Spieler selbst ihre Fouls und Fehler anzeigen.

START UND AUFSTELLUNG



1. Anspiel:

- Kopf oder Zahl entscheidet, wer das Spiel beginnt.
- Alle 10 Spieler stehen auf dem Feld verteilt.
- Es gilt generell Mann-zu-Mann-Verteidigung

2. Start:

Team A startet von der Grundlinie sein Anspiel. Wie bei anderen Sportarten ist das auf der **gegenüberliegenden Seite**, von wo ihr Tor/Korb, bzw. ihr Catcher steht. Ob er links oder neben dem Catcher von Team B steht, ist egal.

3. Spielzeit:

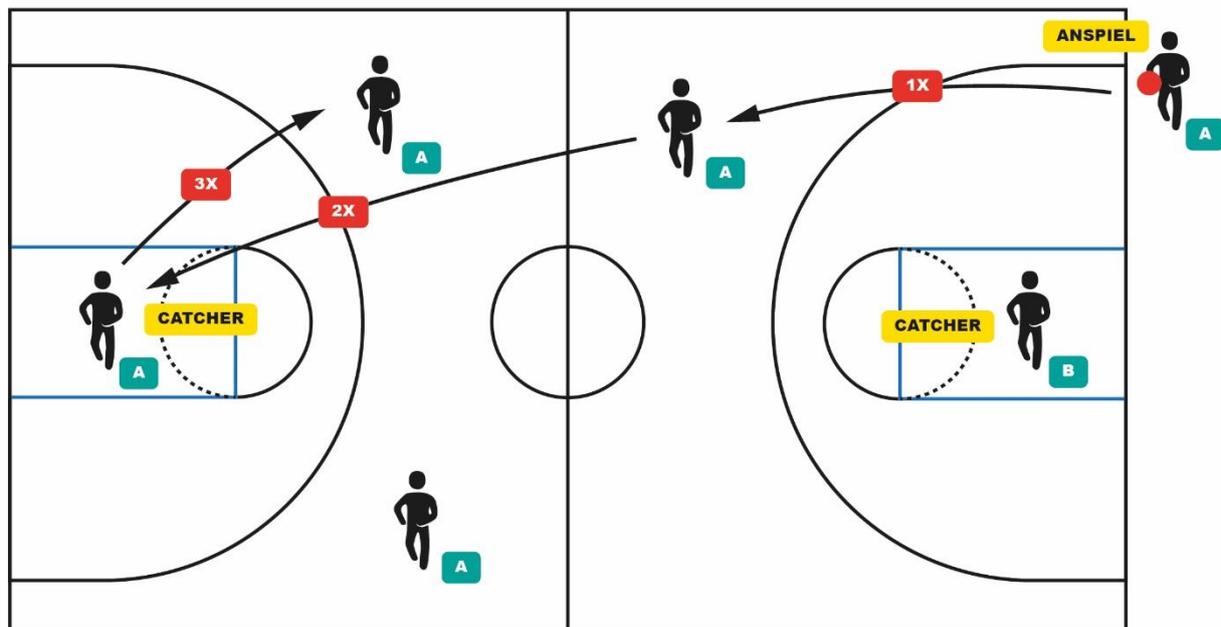
Ein Spiel besteht aus **Dritteln**. Ein Drittel hat eine Dauer von 15 Minuten. Nach jedem Drittel gibt es eine Pause von 5 Minuten. Die Zeit läuft während der 15 Minuten durch. Außer bei starken Fouls, bei denen es Freiwürfe gibt. Hier wird die Zeit ab Zeitpunkt des Fouls gestoppt und sie geht weiter sobald der geworfene Freiwurf seinen Catcher oder den Boden berührt.

Für jeden Angriff hat man 30 Sekunden Zeit.

4. Spielende:

Steht es am Ende des dritten Drittels unentschieden, gibt es ein „**Shoot Out**“, um den Sieger zu ermitteln.

ANGRIFF UND 3-PUNKTE-SPIEL



1. Erstes Ziel des Angriffs

Das erste Ziel eines Angriffs ist es, durch gezieltes werfen und fangen, den Ball **erstmal 3 Mal hintereinander im Team zu fangen**, ohne dass er zwischendrin gestoppt wird. Fällt der Ball währenddessen zu Boden, blockt ihn der Gegner oder fliegt er ins Aus, muss das Team, welches den Ball als erstes wieder einfängt, diesen Versuch von Neuem starten.

Dabei muss nicht nur der Schiedsrichter diese 3 Catches zählen. Gerne dürfen auch die Spieler oder noch besser, das Publikum mitzählen!

Und nicht vergessen: Bei diesem Versuch darf der Catcher **jederzeit** mit einbezogen werden.

2. Beispiel Skizze:

Team A hat Anspiel und wirft ihn zuerst auf kurze und sichere Distanz zu seinem Mitspieler = **Einmal gefangen**. Dieser wirft ihn zu seinem Catcher, da er meist freisteht und nicht richtig gedeckt werden kann = **Zweimal gefangen**. Der Catcher schaut jetzt genau, welcher Spieler **hinter** der **2-Punkte Linie** steht und wirft diesem den Ball zu = **Dreimal gefangen**.

3. Spielfluss & Ballverlust:

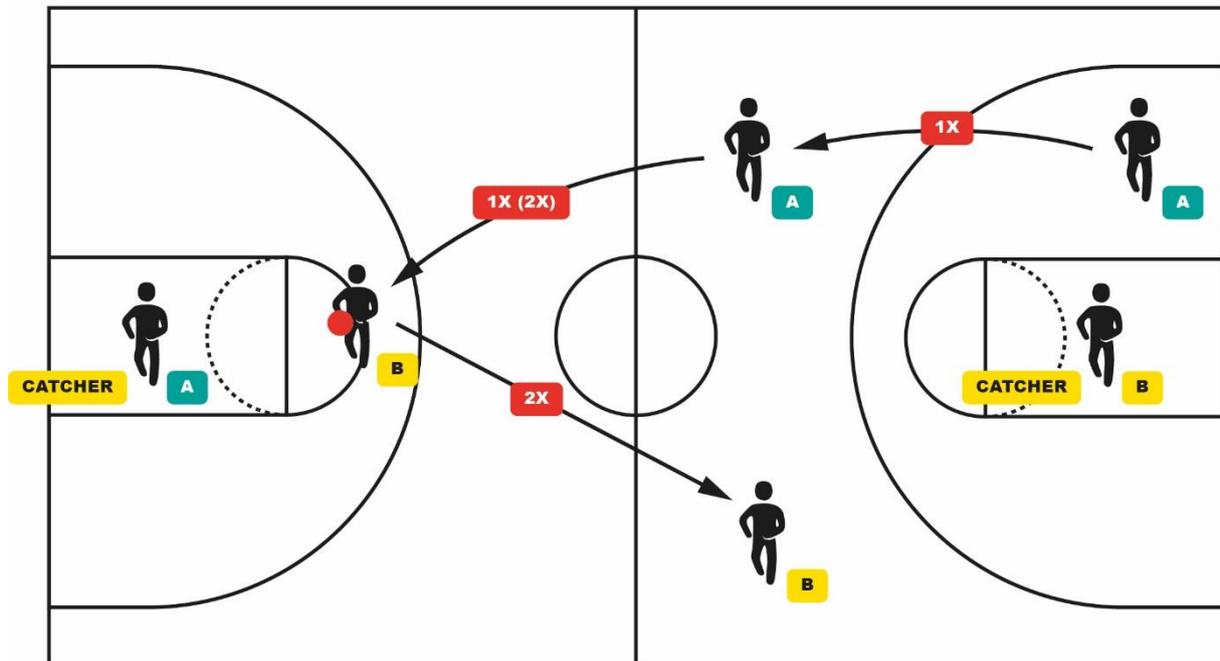
- Der Ballführende Spieler darf **maximal 2 Schritte** gehen oder sich im Stand mit Hilfe des **Sternschritts** bewegen (wie beim Basketball).
- Fällt der Ball mal zu Boden, kann er entweder gleich „**ingeschaufelt**“ werden oder man dreht den Becher um und **stülpt ihn über den Ball**. Der erste Spieler, der das schafft, darf den Ball mit der Hand in den Becher legen und weiterspielen.

4. Zusatz-Regeln:

- Sollte der Ball vom Gegner während des 3-Punkte-Zuspiels nur berührt werden und fliegt er darauf wieder in den Becher eines Angreifers, zählt dieser Catch und das 3-Punkte-Zuspiel geht weiter.
- Der Ball muss immer zu einem Mitspieler **geworfen** werden. Ein „**Übergeben**“, in dem der Ball von einem Becher in den anderen gerollt wird, ist **verboten** und gilt als Foul (= Einwurf Seite).



VERTEIDIGUNG



1. 1-Meter Abstand-Regel

Gespielt und verteidigt wird immer mit Fairplay und Respekt. Zudem gilt die 1-Meter-Abstand-Regel. Starke Becher- und Körperkontakte sind nicht erlaubt.

Der Verteidiger darf den Ballführer aber mit seinem Becher irritieren und die Sicht versperren, bzw. auch versuchen, den herausfliegenden Ball zu blocken. Das heißt, auch ein Wegschlagen des Balles mit dem Becher ist erlaubt.

2. Verteidigungs-Catch

Wird der Ball einmal an der Luft vom Gegner mit dem Becher eingefangen, gilt der Catch bereits als „**Einmal gefangen**“. Nun muss das angreifende Team **nur noch 2 weitere Male** den Ball im Team fangen (statt 3 Mal), bevor es einen Punkte-Versuch starten darf.

3. Beispiel Skizze

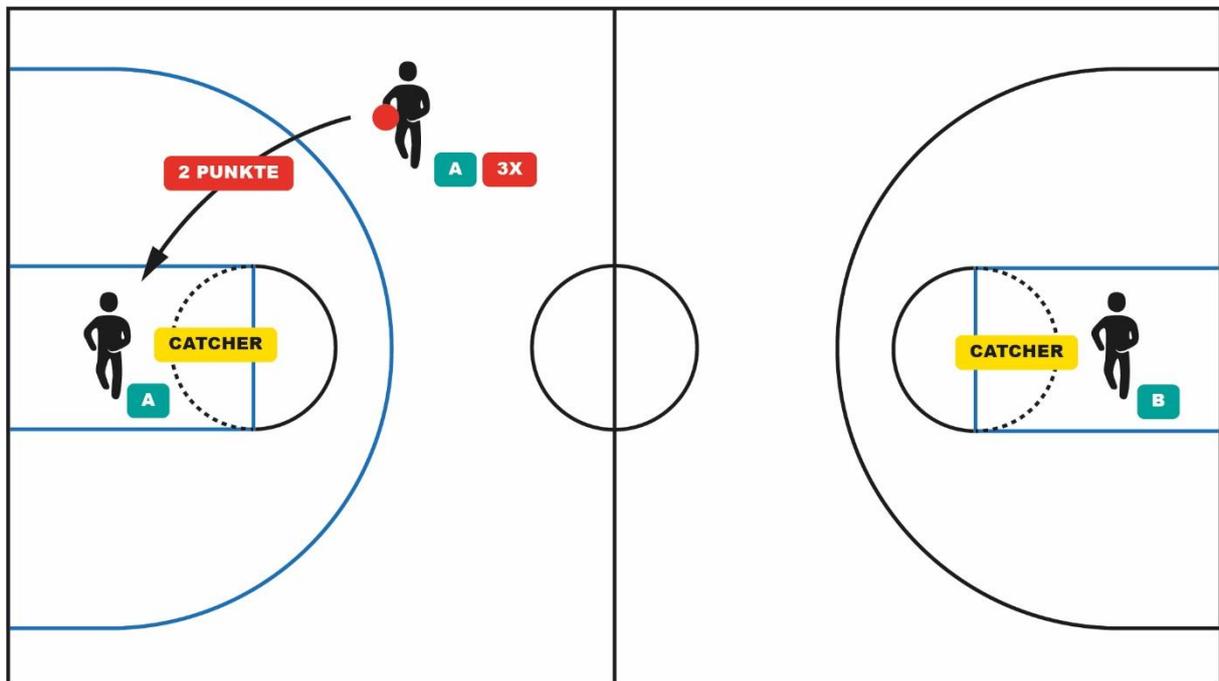
Team A hatte Anspiel und hat den Ball auf kurze Distanz zum Mitspieler geworfen = **Einmal gefangen**. Darauf will der Spieler zu seinem Catcher werfen, um den **zweiten „Team-Catch“** zu machen. Doch leider wird er vom Verteidiger des Catchers, der in der Birdy Zone steht, **gefangen!**

Dieser Catch zählt jetzt somit für **Team B** als „**Einmal gefangen**“. Nun startet Team B ihren Gegenangriff und muss ihren Ball nur noch **2 weitere Male** fangen, bevor sie Punkten können.

5. Verteidigungs-Art:

Es gilt Mann-zu-Mann Verteidigung. Eine Zonen-Verteidigung ist verboten.

MÖGLICHKEIT 1: 2 PUNKTE



1. 2-Punkte Catch

Nachdem die Angreifer ihren Ball 3 Mal hintereinander gefangen haben, kann ihn derjenige Spieler, der den Ball beim **dritten Mal gefangen** hat und **hinter der 2-Punkte Linie steht**, direkt zu seinem Catcher werfen.

Fängt der Catcher den Ball, zählt man **2 Punkte** und die Gegner starten ihr Anspiel von der Grundlinie aus.

2. 2-Punkte No-Catch

Fängt der Catcher den Ball nicht, geht das Spiel normal weiter und das „**3 Mal hintereinander fangen**“ startet von **Neuem**.

Fangen die Gegner den Ball ab, starten diese den gleichen Versuch in die andere Richtung.

3. 2-Punkte Catch aus der Birdy Zone

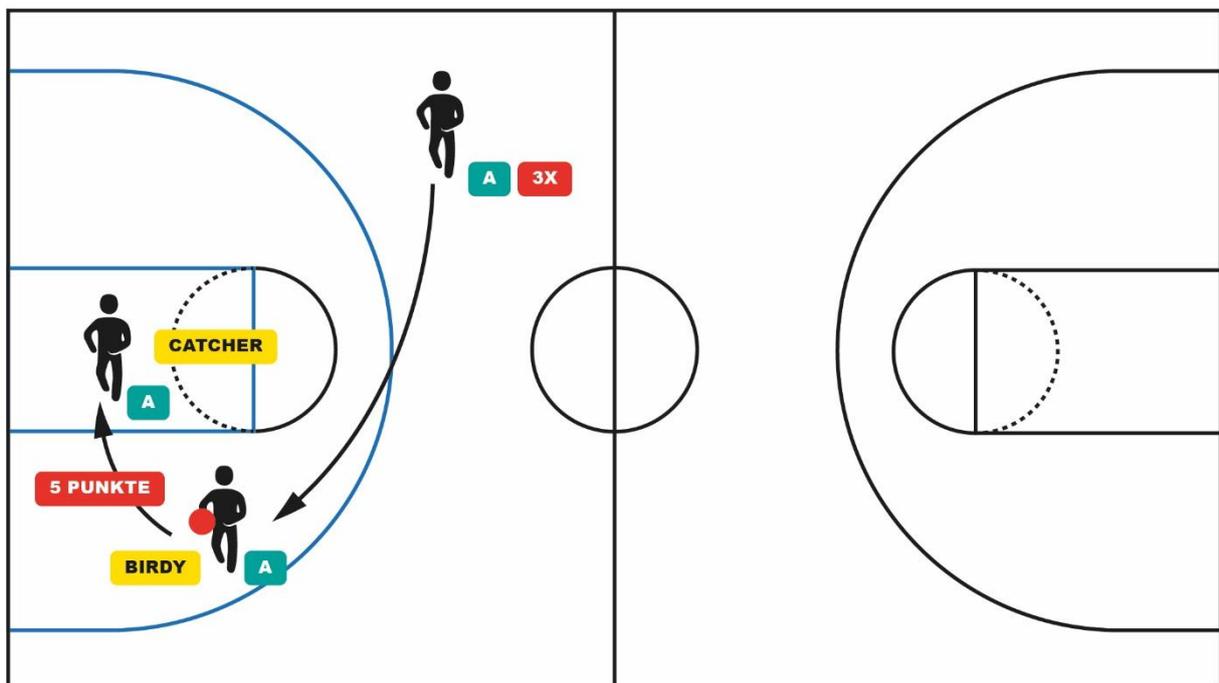
Steht der Spieler nach einem **3-Punkte Team-Catch** in der Birdy Zone, kann er seine 2 Schritte nutzen, um **hinter die 2-Punkte Linie zu springen**, um dann von dort aus zu seinem Catcher zu werfen.

4. Weiteres aus der Birdy Zone

Schafft es der Spieler in der Birdy Zone durch Springen nicht hinter die 2-Punkte Linie, kann er:

- Den Ball zu einem weiteren Mitspieler werfen, der hinter der 2-Punkte Linie steht.
- Direkt zum Catcher werfen und dieser wirft ihn zu einem Spieler hinter der 2-Punkte Linie.

MÖGLICHKEIT 2: 5 PUNKTE BIRDY CATCH



1. 5-Punkte Birdy Catch:

Der Spieler, der den Ball beim dritten Team-Catch gefangen hat und hinter der 2-Punkte Linie steht, kann jetzt den Ball auch zu einem Spieler in der Birdy Zone werfen. Dieser

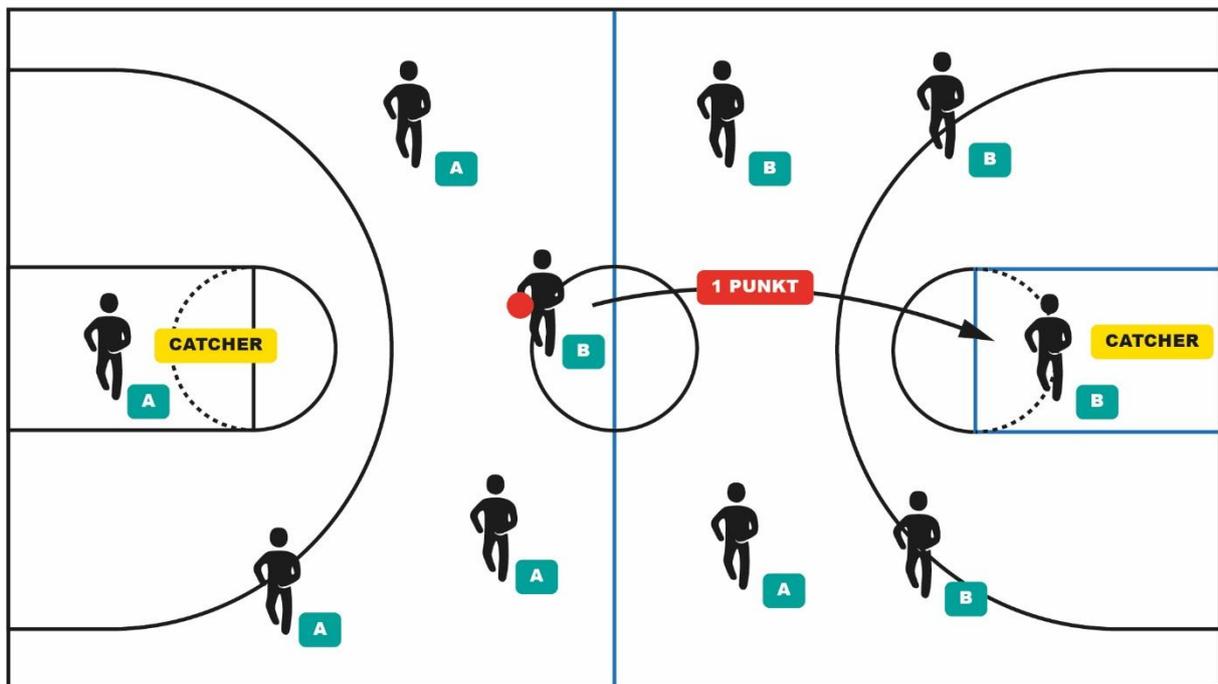
versucht nun den ihm zufliegenden Ball, mit Hilfe eines **Tricks** zu seinem Catcher „weiterzuleiten“. Dabei darf der Birdy-Spieler den Ball nicht selbst fangen.

Fängt der Catcher diesen schwierigen Ball, darf das Team **5 Punkte** zählen.

2. Tricks

Tricks sind generell immer erlaubt und gerne gesehen. Jedoch ist die Benutzung der Hände und Füße verboten.

FOULS UND FREIWURF: 1 PUNKT



1. Freiwurf bei starken Fouls

Bei jedem **starken Foul** gibt es **einen Freiwurf** von der Mittellinie aus direkt zu seinem Catcher. **Nur der gefoulte Spieler** darf werfen (wenn er dazu noch imstande ist). Die Gegner stehen dabei nicht dazwischen. Bei starken Fouls wird die Spielzeit gestoppt und startet erst wieder, wenn der Ball beim Freiwurf vom Catcher berührt wird oder der Ball dem Boden landet.

Fängt der Catcher den Ball zählt man **einen Punkt**. Fängt er den Ball nicht, geht das Spiel fließend weiter.

Disqualifikation: Bei 5 Fouls pro Spieler im gesamten Spiel ist der Spieler draußen und darf nicht mehr weiterspielen.

2. Erklärung starke Fouls:

Im Prinzip ist **jeder starke Körper- und Becherkontakt, jede absichtliche und unfaire Handlung** ein „**Freiwurf-Foul**“. Das sind zum Beispiel folgende:

- starkes schupsen, stossen, wegdrücken, wegziehen der Spieler.
- Mit dem Becher gegen einen anderen Becher schlagen.
- Ball mit Händen oder Füßen stoppen, weggeschlagen oder wegtreten.
- Ball wird bei Ballwechsel nicht zum Einwerfer geworfen.
- Ein Spieler läuft in die Point Zone und beeinflusst das Spiel.

3. Einwurf Seite bei leichten Fouls:

Bei jedem **leichten Fouls** gibt es **Einwurf Seite**. Hier darf ein **beliebiger** Spieler des gefaulten Teams von der Seite, in Höhe wo das Foul zustande kam, den Ball wieder ins Spiel bringen.

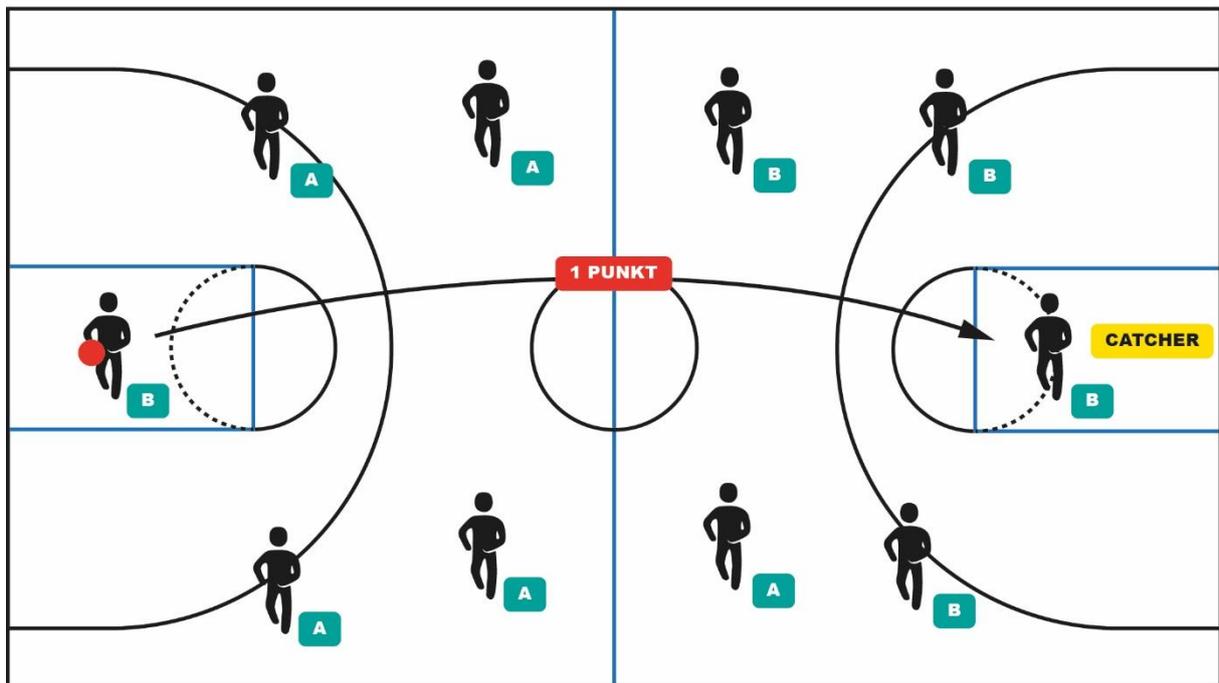
Bei einem **leichten Foul** wird die Spielzeit **nicht** gestoppt. Sobald der Einwerfer den Ball in den Becher legt, hat der Angreifer wieder **30 Sekunden Zeit** für seinen Angriff.

Sollte das angreifende und punkteführende Team dabei die Spielzeit zwischen Zeitpunkt des Fouls und dem Einwurf absichtlich in die Länge ziehen, ist das ein **unfares starkes Foul**.

4. Erklärung leichte Fouls:

- Schrittfehler
- Unabsichtliches Stoppen des Balles mit der Hand oder dem Fuß
- Unabsichtliches Reinlaufen in die Point Zone, ohne dass der Spieler den Spielfluss beeinflusst hat.
- Ball mit der Hand in den Becher legen, ohne den Becher vorher drüber zu stülpen.
- Der Catcher schnappt sich den Ball außerhalb seiner Zone.
- Übertretung der 30 Sekunden Angriffszeit.

SHOOT-OUT: 1 PUNKT & 5 VERSUCHE



1. Shoot Out bei Gleichstand

Ist der Punktestand nach 3 Dritteln gleich, kann ein **Shoot-Out** den Sieger ermitteln.

Jedes Team hat, wie beim Fußball **5 Versuche** den Ball von der einen **Point Zone** in die andere **Point Zone** zu werfen, so dass ihn dort sein Catcher fangen kann.

Jeder erfolgreiche Catch zählt **einen Punkt**.

2. Wechsel der Werfer und Catcher

Jedes der 5 Würfe muss von einem **anderen** Spieler geworfen werden. Der **Catcher** kann, aber muss **nicht** bei jedem Catch-Versuch gewechselt werden.

3. Sieger und Ende des Spiels

Sieger ist das Team, dass am Ende mit mindestens einem Punkt führt.

4. Erneuter Gleichstand

Steht es nach den 5 Versuchen immer noch gleich, wird solange abwechselnd geworfen, bis einer der Catcher den Ball einmal nicht fängt. Es wirft also immer einer von einer Mannschaft und darauf einer der anderen Mannschaft.