

Spassball Spielregeln

Spelfeld: Das Spelfeld ist oval mit zwei Trampolinen an jedem Ende für spektakuläre Sprünge und Tore.

Ball: Der Ball ist fünfzehneckig, aus einem flubberähnlichen Material, das unberechenbar springt, und wiegt 500 g.

Anzahl der Spieler: Jede Mannschaft besteht aus 7 Spielern, darunter ein Torwart, der auf Stelzen steht, und zwei Flügelspieler mit kleinen Flügeln, um kurzzeitig zu schweben.

Ausrüstung der Spieler: Spieler tragen bunte Kostüme mit integrierten LED-Lichtern, die bei einem Foul blinken. Schienbeinschützer haben integrierte Lautsprecher, die lustige Töne abspielen.

Schiedsrichter: Der Schiedsrichter reitet auf einem kleinen elektrischen Fahrzeug, um das schnelle Spiel zu verfolgen, und verwendet eine Konfetti-Kanone, um Tore zu signalisieren.

Dauer des Spiels: Das Spiel besteht aus drei Dritteln zu je 20 Minuten, mit einer 10-minütigen Pause zwischen den Dritteln, in der eine Mini-Tanzparty auf dem Spelfeld stattfindet.

Beginn und Wiederaufnahme des Spiels: Das Spiel beginnt mit einem Witz-Duell in der Mitte des Spelfelds, der Gewinner darf den Ball zuerst treten. Nach jedem Tor erfolgt der Wiedereinstieg durch einen Slapstick-Tanz am Mittelpunkt.

Ball in und aus dem Spiel: Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er leuchtet und selbstständig zurück zum Mittelpunkt rollt oder wenn ein Lied gespielt wird.

Methode des Punktescores: Punkte werden erzielt, indem der Ball in ein sich bewegendes Tor geworfen wird, das zufällig die Position ändert.

Abseits: Abseits gibt es nicht, dafür aber eine "Narrenzone", in der Spieler besondere Tricks ausführen müssen, um den Ball zu erhalten.

Fouls und unsportliches Verhalten: Bei einem Foul muss der fehlbare Spieler ein kleines Gedicht über Fairplay vortragen. Bei unsportlichem Verhalten folgt eine Runde auf dem "Schande-Stuhl", der in der Mitte des Spelfelds steht.

Freistöße: Freistöße werden durch ein kurzes Tanzduell entschieden, der Sieger darf den Ball spielen.

Strafstoß: Ein Strafstoß wird von der Mittellinie aus durchgeführt, wobei der schießende Spieler dabei einen lustigen Hut tragen muss.

Einwurf: Einwürfe werden ersetzt durch Eintritte - der Ball wird mit einem kunstvollen Sprung zurück ins Spiel gebracht.

Eckstoß und Abstoß: Eckstöße werden als Rätselrunden ausgeführt, bei denen das angreifende Team ein Rätsel lösen muss. Abstöße erfolgen durch einen kraftvollen Gähnen-Laut des Torwarts.

Schiedsrichterball: Statt eines Schiedsrichterballs gibt es eine kurze Pantomime-Einlage, nach deren Ende das Spiel mit einem lauten Lachen aller Spieler fortgesetzt wird.

Magischer Moment: Einmal pro Spiel darf jedes Team den "Magischen Moment" einsetzen, bei dem der Ball für fünf Sekunden unsichtbar wird.

Herausgegeben von der SIFA. Der Spassball International Federation Association am 07.03.2020