

stuvus Campus Cup – Regelwerk

Allgemein:

- 7 Spieler/innen plus 2 Ersatzspieler/innen davon 2 Frauen und 2 Männer
- Es sollte immer ein/eine Mann/Frau auf dem Spielfeld sein
- Spielzeit bei den Sportsportarten: 20 min
- In der Gruppenphase gibt es eine Hin- und Rückrunde
- In der Endrunde gibt es keine Hin- und Rückrunde
- Von jedem Team kann bei der Anmeldung eine Sportart gestrichen werden
- Die restlichen Sportarten werden ausgelost
- Auswechslungen erfolgen fliegend

Fußball:

- Kleinfeld (d.h. kleine Tore)
- Kein Abseits
- Rückpassregel aufgehoben (Ball darf in die Hand genommen werden)
- 6+1 Spieler pro Team
- Persönliche Strafen: Verwarnung, Feldverweis, Zeitstrafe (2 min)
- Erst genannte Mannschaft von ... nach ... und hat Anspiel; sie muss bei Trikotgleichheit Leibchen anziehen
- Nach Torerfolg wird der Ball vom Torwart wieder ins Spiel gebracht
- Grätschen ist verboten
- Sonst normale Fußballregeln

Handball:

- Normale Handballtore
- 6m Torraum (darf nur vom Torwart betreten werden)
- 7-Meter und Freiwurflinie (9m) vorhanden
- Persönliche Strafen: s. Fußball
- Ballführung: Ball darf zwischen dem Prellen gefangen werden und anschließend weiter geprellt werden
- Erst genannte Mannschaft von ... nach ... und hat Anspiel; sie muss bei Trikotgleichheit Leibchen anziehen
- 6+1 Spieler pro Team
- Nach Torerfolg wird der Ball vom Torwart wieder ins Spiel gebracht
- Sonst normale Handball-Regeln

Beach-Volleyball:

- Gespielt wird mit 5 Spieler/innen pro Team
- Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden

- Das Netz darf nicht berührt werden
- Aufschlag von der Grundlinie; muss direkt übers Netz
- Aufschlagsrecht wechselt bei Punktgewinn; dann wechselt auch der aufschlagende Spieler
- Der Ball muss spätestens nach der dritten Berührung über das Netz gespielt werden.
- Ein Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn ihn ein Mitspieler/Gegner berührt hat
- Das erste Team mit 21 Punkten und zwei Punkten Vorsprung gewinnt. Sollte das Spiel nach 20min nicht entschieden sein, gewinnt das Team mit mehr Punkten.

Spaß-Staffel:

- Ein Staffellauf bei dem durch verschiedene Hindernisse und Parcours die Koordination und Geschicklichkeit der Teilnehmer getestet wird.
- Die Ausdauer steht nicht im Vordergrund

Basketball:

- Spiel wird mit Sprungball angefangen, d.h. der Ball wird vom Schiedsrichter in der Mitte hochgeworfen. Die Mannschaft, die den Ball zuerst sich zuspielen kann, beginnt
- Fouls vom Verteidiger: Halten, Blockieren, Stoßen, Rempeln, Beinstellen, Behinderung der Bewegung des Gegners durch Ausstrecken von Hand, Arm, Ellbogen, Schulter, Hüfte, Bein, Knie oder Fuß; hat der Angreifer keinen Ball ist gewisses Schieben und Zerren erlaubt; hat der Angreifer den Ball darf er nicht gestoßen werden außer er sucht den Kontakt, er darf aber nicht mit Beinen oder Armen behindert werden;
- Fouls vom Angreifer: ohne Ball: bewegter Block, d.h. er blockt den Gegner, steht aber dabei nicht
- Persönliche Strafen wie bei Fußball
- Spielfortsetzungen nach Fouls:
 - o Foul ohne Korberfolg: 2 Freiwürfe
 - o Foul mit Korberfolg: Punkte + 1 Freiwurf
 - o Foul ohne Korbversuch: keine Freiwürfe, Ballbesitz geht wieder/bleibt bei gefoulter Mannschaft, Einwurf von der Seite
 - o Offensivfoul: Ballbesitz wechselt, Einwurf von der Seitenlinie
- Zeitbeschränkungen entfallen
- Ball im Aus wenn er oder der ballführende Spieler auf oder außerhalb der Auslinie den Boden berührt; ist er in der Luft darf er zurückgespielt werden
- Rückspielregel entfällt
- Evtl. wird die Mannschaftsgröße angepasst (4 vs. 4, 5 vs. 5,...)
- Ballführender Spieler muss den Ball prellen, wenn er sich bewegen will; sonst Einwurf von der Seite für Gegner; hört er auf zu prellen darf er noch zwei Bodenkontakte mit den Füßen haben bevor er passt oder auf den Korb

wirft

- Doppeldribbling ist nicht erlaubt, d.h. einmal mit dem prellen des Balls aufgehört darf nicht noch einmal begonnen werden → Einwurf für den Gegner
- Der Ball darf nicht absichtlich mit dem Fuß gespielt werden → Einwurf

Völkerball:

- Jedes Team bestimmt vor Beginn des Spiels einen König; dieser hat 3 Leben und kommt erst ins Spiel (innere Spielfeld), wenn kein anderer Mitspieler mehr im Spielfeld ist; er bekommt die Bälle und diese sind sofort scharf
- Gespielt wird mit 2 Bällen; diese müssen beim ersten Mal zunächst scharf gemacht werden, d.h. vom inneren Spielfeld über die gegnerische Hälfte zum König und zurück geworfen werden
- Wird ein Spieler im Innenfeld von einem Gegner mit dem Ball getroffen und der Ball kann nicht von ihm oder einem Mitspieler gefangen werden bevor er auf den Boden trifft, ist der getroffene Spieler raus und muss ins Außenfeld.
- Trifft der geworfene Ball den Boden, kann er keinen „Schaden“ mehr anrichten
- Trifft ein Spieler im Außenfeld einen Gegner, darf er wieder ins Innenfeld
- Sollte das Spiel nach 20min nicht entscheiden sein, gewinnt das Team bei dem der König mehr Leben hat, oder bei Gleichstand, mit mehr Spielern im Innenfeld.

Brennball:

- Das Spielfeld wird durch die Bases begrenzt
- Eine Mannschaft steht am Startpunkt, die andere verteilt sich im Spielfeld
- Ein Spieler wirft den Ball ins Innenfeld und läuft los. Während er versucht, so viele Matten wie möglich zu überlaufen, muss die gegnerische Mannschaft versuchen, den Ball so schnell wie möglich in beim Startpunkt liegendes Gefäß zu befördern.
- Ein Spieler, der zum Zeitpunkt des Einwurfes des Balls in das Gefäß keine Matte berührt, gilt als „verbrannt“. Er scheidet für diesen Durchgang aus. Berührt er eine Matte, so kann er bei den nächsten Würfen seiner Mannschaftskameraden von dieser Matte weiter in Richtung der Zielmatte laufen. Erreicht er die Zielmatte, so erhält seine Mannschaft einen Punkt.
- Home-Run-Regelung: Der Werfer, der nach seinem Wurf direkt eine ganze Runde absolviert, bringt seiner Mannschaft 2 Punkte
- Getauscht wird die Rolle der Mannschaften nach 5 Minuten; Dabei darf jeder, der 7 Spieler einer Mannschaft, so oft werfen, wie er/sie will; Es müssen aber alle Spieler werfen
- Das Team mit mehr Punkten nach 2 Runden gewinnt.

Ultimate Frisbee:

- Das Spielfeld ist ein Rechteck; gegliedert in das Hauptspielfeld und den Endzonen an jeder Stirnseite; Die Grundlinie trennt das Hauptspielfeld von den Endzonen
- Gewechselt werden darf nach jedem Punkt
- Spieldauer: 20 min
- Anwurf: Bei Spielbeginn stehen die Mannschaften einander an den Grundlinien gegenüber. Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe zur angreifenden Mannschaft, dies ist der Anwurf: Sobald die Scheibe geworfen wurde, dürfen sich die Spieler frei auf dem Spielfeld positionieren. Die angreifende Mannschaft fängt den Anwurf oder nimmt die Scheibe vom Boden auf und beginnt mit dem Spiel.
- Jedem Punkt folgt ein Seitenwechsel und ein neuer Anwurf durch die Mannschaft, die den Punkt gewonnen hat.
- Die Scheibe im Spiel: Die Scheibe darf in beliebiger Richtung jedem Mannschaftsmitglied zugespielt werden. Der Spieler, der die Scheibe gefangen hat, muss schnellstmöglich stehen bleiben und einen Standfuß setzen. Er darf jetzt nur noch einen Sternschritt wie beispielsweise beim Basketball machen. Der Spieler mit der Scheibe (Werfer) sollte innerhalb von zehn Sekunden werfen. Bei deutlichen Überschreitungen (> 15-20 sec) wechselt der Scheibenbesitz
- Wechsel der Spielrichtung: Bei einem Wechsel der Spielrichtung wird die angreifende Mannschaft sofort zur verteidigenden Mannschaft und umgekehrt. Zu einem Turnover kann es aus folgenden Gründen kommen:
 - o Die Scheibe berührt den Boden, bevor sie von einem Mannschaftsmitglied gefangen wurde. Oder die Scheibe wird, während des Versuchs sie zu fangen, fallen gelassen.
 - o Ein Pass wird von einem Gegenspieler gefangen.
 - o Ein Gegenspieler schlägt die fliegende Scheibe zu Boden. In dem Fall wird das Spiel dort fortgesetzt, wo die Scheibe liegt.
 - o Die Scheibe wird ins „Aus“ geworfen und berührt dort einen Gegenstand oder wird von einem Mannschaftsmitglied im „Aus“ gefangen. Entscheidend ist hierbei, wo sich der Spieler befindet. Die Scheibe darf das „Aus“ passieren, solange sie wieder ins Spielfeld zurückkehrt. Dadurch wird ein Spielzug möglich, der unter Spielern The Greatest genannt wird: Ein Spieler springt im Feld ab, fängt ohne den Boden zu berühren die Scheibe, die sich im „Aus“ befindet, und wirft sie wieder ins Feld zurück, bevor der Fuß oder ein anderer Körperteil den Boden berührt.
- Fouls und andere Regelverletzungen:
 - o Jede Körperberührung wird als Foul gewertet, solange sie nicht beiläufig geschieht. Beiläufig heißt, dass sie das Spielgeschehen nicht beeinflussen darf. Wenn beispielsweise zwei Spieler zu einer Scheibe springen, darf es zu einer beiläufigen Berührung kommen. Dies sollte aber vermieden werden.
 - o Der gefoulte Spieler zeigt das Foul selber an. Ist der Spieler, der das Foul ausgeführt

- hat, einverstanden, wird das Spiel an der Stelle, an der das Foul stattfand, fortgesetzt. Ist der foulende Spieler nicht einverstanden so wird der letzte Pass wiederholt. Verliert die angreifende Mannschaft die Scheibe durch ein Foul der verteidigenden Mannschaft, so bleibt sie weiterhin in Scheibenbesitz.
- o Andere Regelverletzungen, wie zum Beispiel Pick (Behinderung der Verteidigung durch einen anderen Spieler), Sichtbehinderung, Strip (aus-der-Hand-schlagen der noch nicht geworfenen oder bereits gefangenen Scheibe), Fast Count (Der verteidigende Spieler zählt den Werfer zu schnell aus), oder das Fangen einer Scheibe im „Aus“ werden ebenfalls von den beteiligten Spielern angezeigt.
 - o Die Scheibe darf dem Werfer nicht aus der Hand geschlagen werden!
- Punktgewinn: Ein Punkt wird gewonnen, wenn eine Scheibe nach einem Pass innerhalb der angegriffenen Endzone gefangen wird.