

# Stuball-Turnierspielregeln

Der in den folgenden Regeln auftretenden Begriffe „Spieler“, „Schiedsrichter“ und „Schiedsrichter-Assistent“ sind zu verstehen als Begriffe für Menschen jedes Geschlechts.

## **Regel 1 - Das Spielfeld**

## **Regel 2 - Der Ball**

## **Regel 3 - Die Mannschaften**

## **Regel 4 - Die Ausrüstung der Spieler**

## **Regel 5 - Ziel und Ablauf eines Spiels**

## **Regel 6 - Der Anstoß**

## **Regel 7 - Verbotenes Spiel**

## **Regel 8 - Der Schiedsrichter**

## **Regel 9 - Spielunterbrechung**

## **Regel 1 - Das Spielfeld**

### *Spielunterlage*

Spiele können auf einer natürlichen oder künstlichen Unterlage ausgetragen werden.

### *Abgrenzungen*

Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit Banden (z. B. Hallenwänden) begrenzt, die eine Höhe von 2,20 m nicht unterschreiten. Auf der Spielunterlage dürfen sich auch andere Linien befinden, sofern sie sich klar von den Stuball-Linien unterscheiden lassen. Eine gerade Mittellinie trennt das Spielfeld in zwei Hälften. Sie verbindet die Mitten der beiden Längsseiten. Die Fläche der Mittellinie gehört zu keiner der beiden Spielfeldhälften.

### *Abmessungen*

Die Längsseiten betragen mindestens 27 m und höchstens 33 m. Die Querseiten betragen mindestens 15 m und höchstens 22 m. Die Mittellinie überschreitet eine Breite von 14 cm nicht.

### *Matten*

An den Querseiten befindet sich jeweils eine rechteckige Weichbodenmatte in der Mitte, deren kürzere Seite parallel zur Querseite des Spielfeldes ist. Die Matten haben eine Deckfläche von jeweils 200 cm x 300 cm, eine Höhe von 28 cm bis 41 cm und eine Eigenmasse von unter 65 kg. Die Matten haben einen Abstand von mindestens 2 m zum Spielfeldrand. Der Abstand der Matten beträgt mindestens 8 m.

### *Angriffszone*

Um die Matte herum befindet sich eine farblich gekennzeichnete, rechteckige Zone, deren Außenrand von den Mattenkanten den Abstand 50 cm hat. Der Raum über dieser und über der Mattendeckfläche zusammen sind die Angriffszone.

## **Regel 2 - Der Ball**

### *Eigenschaften und Abmessung*

Stuball wird mit einem Spielball gespielt. Der Ball ist kugelförmig, hat einen Durchmesser von 12 cm bis 16 cm und eine Masse von 250 g bis 450 g. Die Oberfläche ist aus Leder, Kunststoff, oder einem anderen geeigneten Material hergestellt. Der Ball ist mit Luft oder Schaumstoff gefüllt. Der Ball zeigt beim Abprallen von Boden oder Wand das typische Verhalten, das von einem Ball zu erwarten ist.

### *Kontrollieren des Balles durch die Spieler*

Während des Spiels wird der Ball entweder von einem Spieler kontrolliert, und zwar genau dann, wenn dieser Spieler den Ball mit allen Fingern einer Hand berührt (man spricht von der "festen Hand"), oder von keinem (dann spricht man vom freien Ball). Greifen zwei Spieler verschiedener Mannschaften nach einem freien Ball, so wird das Spiel unterbrochen und diejenige Mannschaft, auf deren Hälfte der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand, erhält einen Anstoß. Befindet sich der Ball dabei genau auf der Mittellinie, so liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, welche Mannschaft den Anstoß erhält.

## **Regel 3 - Die Mannschaften**

### ***Anzahl der Spieler***

Ein Spiel wird von zwei Mannschaften bestritten. Jede Mannschaft hat eine eigene Spielfeldhälfte. Eine Mannschaft besteht aus höchstens fünf Spielern. Ein Spiel kann nur beginnen oder fortlaufen, wenn von jeder Mannschaft mindestens zwei Spieler auf dem Spielfeld stehen. Die Spieler können während des Spiels nicht ausgewechselt werden.

## **Regel 4 - Die Ausrüstung der Spieler**

### ***Sicherheit***

Jeder Spieler trägt ein Oberteil, eine Hose und Schuhe ohne Stollen. Kein Spieler darf Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen. Insbesondere ist das Tragen von größeren Schmuckgegenständen (z. B. Armbanduhr) untersagt. Die Oberteile der Spieler aus verschiedenen Mannschaften unterscheiden sich in ihrer Farbgebung.

## **Regel 5 - Ziel und Ablauf eines Spiels**

### ***Punktgewinn***

Punkte werden beim Stubby durch Touchdowns gewonnen. Dazu muss ein Spieler vom Boden abspringen, den Ball nach seinem Absprung aus der Luft fangen und diesen dann auf die gegnerische Matte drücken. Der Ball muss die Matte berühren, bevor ein Körperteil des Spielers (außer Händen und Unterarmen bis einschließlich Ellenbogen) die Matte oder die Spielunterlage berührt. Der Ball muss von einem anderen Spieler berührt worden sein, bevor er für den Touchdown gefangen wird. Er darf zwischen der letzten Ballberührung durch einen anderen Spieler und dem Touchdown nicht den Boden oder die Banden (insbesondere Hallenwände und -decke) berühren. Der Ball muss während des Kontaktes mit der Matte vom Spieler kontrolliert werden. Der Spieler darf während der Flugphase nicht absichtlich von einem Mitspieler getragen oder hochgehoben werden. Hält oder legt ein Gegenspieler seine Hand so unter den Ball, dass der Ball auf die Handfläche statt auf die Matte gedrückt wird, so gibt es keinen Punktgewinn.

### ***Sekundenregel***

Die Angriffszone darf von Spielern der angreifenden Mannschaft nur zwei Sekunden lang betreten werden. Dabei wird die Zeit vom Eintritt bis zum Punktgewinn oder bis zum Verlassen der Zone gerechnet. Ein Spieler befindet sich in der Angriffszone, wenn sich mit einem Körperteil unterhalb der Gürtellinie darin befindet.

### ***Stu***

Erzielt eine Mannschaft durch einen Touchdown einen Punkt, so verfallen alle Punkte der gegnerischen Mannschaft. Das Erzielen von drei Punkten nacheinander ohne zwischenzeitlichen Punktgewinn der gegnerischen Mannschaft nennt man einen Stu.

### ***Spielverlauf und Spielende***

Nach dem ersten Stu tauschen die Mannschaften die Spielfeldhälften. Ein Spiel, das kein Finalspiel eines Turniers ist, endet nach dem zweiten ausgespielten Stu. Ein Spiel kann demnach für jede Mannschaft mit Sieg (zwei gewonnene Stus), Unentschieden (ein gewonnener Stu) oder Niederlage (kein gewonnener Stu) enden.

### ***Verlängerung***

Ein Spiel, das ein Finalspiel eines Turniers ist, wird nach dem zweiten Stu mit einer Verlängerung fortgesetzt, wenn beide Mannschaften jeweils einen Stu erzielt haben. Dabei wird weiter gespielt, bis eine Mannschaft zwei Stus erzielt hat. Vom Beginn der Verlängerung an gerechnet verlässt alle zwei Minuten (bei der nächsten Spielunterbrechung) jeweils ein Spieler jeder Mannschaft das Spielfeld bis nur noch zwei Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld sind.

## **Regel 6 - Der Anstoß**

### ***Anstoß***

Beim Anstoß begibt sich jeder Spieler in die Spielfeldhälfte seiner Mannschaft und die anstoßende Mannschaft erhält den Ball. Der Anstoß gilt mit der Vollendung des ersten Ballwechsels auf der eigenen Spielfeldhälfte als ausgeführt. Mit dem Anstoß läuft das Spiel fort.

### ***Spielbeginn***

Jeder ausgespielte Stu beginnt mit einem Anstoß. Sofern nicht anders geregelt, wird zu Beginn des Spiels und beim dritten Stu (im Falle einer Verlängerung) gelost: Der Gewinner des Loses entscheidet, ob er das Anstoßrecht oder das Recht zur Seitenwahl möchte, dem Losverlierer bleibt das Übrige. Der zweite ausgespielte Stu beginnt ebenfalls mit einem Anstoß, wobei diejenige Mannschaft anstößt, die beim ersten Stu nicht anstieß.

### ***Ball aus dem Spiel***

Berührt der Ball den Boden oder einen auf dem Boden befindlichen Menschen oder Gegenstand außerhalb des Spielfeldes, so gibt es Anstoß für die gegnerische Mannschaft des Spielers, der den Ball davor zuletzt berührte.

## **Regel 7 - Verbotenes Spiel**

### ***Doppel***

Ändert der Ball führende Spieler zwischen seiner ersten und letzten Ballberührung das Standbein, spielt er Doppel. Das gilt auch, wenn er gleichzeitig mit anderen Spielern nach dem Ball greift und der Ball wegspringt. Die letzte Ballberührung ist die letzte Berührung des Balles durch den Spieler bevor ein anderer Spieler den Ball berührt. Springt der Ball führende Spieler nach seinem ersten Ballkontakt ab, so wird die Landung als Standbeinwechsel gewertet. Ist ein Spieler im Moment der ersten Ballberührung in einer Bewegung begriffen, so muss er umgehend anhalten. Ändert er zu diesem Zwecke sein Standbein, so gilt das nicht als Doppelspiel. Das Doppelspiel ist verboten.

### ***Foul***

Folgende Verhaltensweisen zählen als Foul und sind verboten:

- nach dem Ball greifen oder schlagen, während ein Gegenspieler ihn kontrolliert
- den Ball länger als sieben Sekunden führen
- Aufenthalt auf der Matte, auch das Unterlassen deren umgehender Räumung, ebenso deren Betreten oder Überlaufen, außer wenn Spieler nach dem Balles springen und auf der Matte nicht stehend landen
- Überspringen einer Matte entgegen der folgenden Regel: Die Matte darf nur über Ecken, nicht über parallele Seiten, übersprungen werden und auch nur, wenn Absprung- oder Landestelle näher an der übersprungenen Ecke liegen als an jeder anderen Mattenecke.
- absichtliche Zeitverzögerung, wie etwa durch Verhinderung eines Anstoßes, z. B. durch unterlassene Rückkehr auf die eigene Spielfeldhälfte
- einen Gegenspieler mit beiden Armen umgreifen
- übermäßiges Rempeln
- absichtliches Spiel entgegen der Regel zum Punktgewinn (etwa Tragen eines Mitspielers)
- Aufenthalt eines Angreifers in der Angriffszone länger als zwei Sekunden

### ***Grobes Foul***

Folgende Verhaltensweisen zählen als grobes Foul und sind verboten:

- die Entscheidungen des Schiedsrichters in Frage zu stellen oder zu beeinflussen zu versuchen
- stark übermäßiges Rempeln
- einen Gegenspieler mit nicht angelegten Armen attackieren
- einen Gegenspieler festhalten
- einen Gegenspieler während der Flugphase behindern, v. a. Schieben
- nach dem Ball treten
- einen Gegenspieler durch ein Foul unmittelbar am Punktgewinn hindern

### ***Unsportlichkeit***

Jede Tätigkeit, die nicht zu vereinen ist mit den Grundsätzen der Sportlichkeit oder der Menschlichkeit, insbesondere des Respekts gegenüber der Person, der Herkunft und des Könnens eines Spielers, des Schiedsrichters oder einer Drittperson, und/oder die geeignet ist, das Ansehen des Sportes zu beschädigen, ist verboten.

## **Regel 8 - Der Schiedsrichter**

### ***Personalität und Aufgabe***

Eine vor Spielbeginn bestimmte natürliche Person ist Schiedsrichter und verschafft den Regeln während des Spiels Geltung. Der Schiedsrichter legt die Regeln während des Spiels aus. Er wird von zwei Schiedsrichter-Assistenten unterstützt, von denen jeweils einer eine Spielfeldhälfte beobachtet. Die Schiedsrichter-Assistenten dürfen während des Spiels nicht die Spielfeldhälften tauschen, insbesondere dann nicht, wenn die Mannschaften dies tun. Der Schiedsrichter und/oder seine Assistenten sollen in medizinischen Dingen geschult sein. Falls vor dem Spiel ein Ersatz bestimmt worden ist, kann der Schiedsrichter bei Ausfall durch diesen ersetzt werden.

### ***Sorgfaltspflicht***

Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel umgehend, wenn ein Spieler verletzt ist oder eine Gefahr jedweder Art für einen der Spieler, den Schiedsrichter oder eine Drittperson durch den Fortlauf des Spiels zu erwarten ist. Die Sorgfaltspflicht des Schiedsrichters hat Vorrang vor der Pflicht, den Regeln Geltung zu verschaffen. Der Schiedsrichter kann einen Spieler vom Spiel ausschließen, wenn dieser verletzt oder erkrankt ist.

### ***Entscheidungsgewalt***

Die vom Schiedsrichter getroffenen Entscheidungen haben unbedingte Gültigkeit und Verbindlichkeit für alle Spielteilnehmer. Der Schiedsrichter kann zur Entscheidungsfindung seine Assistenten und, auf Wunsch, auch Video-Mitschnitte konsultieren und das Spiel dazu unterbrechen.

### ***Strafen***

Begeht ein Spieler nach Ermessen des Schiedsrichters wiederholt ein Foulspiel oder einmalig ein grobes Foulspiel, so kann er gegen ihn eine zweiminütige Zeitstrafe aussprechen. Der betroffene Spieler verlässt das Spielfeld und kehrt nach zwei Minuten hinter seiner eigenen Matte auf das Spielfeld zurück. Sofern nicht anders geregelt, kann er das selbstständig tun. Endet das Spiel, bevor die zwei Minuten der Zeitstrafe vergangen sind, so verfällt der Rest der Strafe. Gegen einen Spieler einer Mannschaft, von der nur zwei Spieler auf dem Spielfeld stehen, kann keine Zeitstrafe ausgesprochen werden. Begeht ein Spieler nach Ermessen des Schiedsrichters eine Unsportlichkeit, so kann er ihn oder seine Mannschaft vom Spiel ausschließen.

### ***Spielabbruch***

Besteht eine Mannschaft ab irgendeinem Zeitpunkt aus weniger als zwei Spielern, so bricht der Schiedsrichter das Spiel ab. Sind die Gründe für den Spielabbruch nicht von einer der Mannschaften zu vertreten (z. B. bei Verletzungen), so wird das Spiel nicht gewertet (und z. B. wiederholt). Sind die Gründe für den Spielabbruch von einer Mannschaft zu vertreten, verfallen alle ihre Punkte und Stus und das Spiel wird mit Sieg und zwei Stus für die gegnerische Mannschaft gewertet.

### ***Vorteil und Nichtigkeit***

Ein Regelverstoß jedweder Art kann vom Schiedsrichter ignoriert werden, sofern er keinen entscheidenden Einfluss auf das Spielgeschehen hat oder mit einem Vorteil für die geschädigte Partei in unmittelbarem zeitlichem Zusammenhang steht, damit der Spielfluss nicht unnötig häufig unterbrochen wird. Insbesondere ist der Schiedsrichter angehalten, Verstöße gegen die Sekundenregel für die Angriffszone nur dann zu ahnden, wenn der betreffende Spieler durch den Regelbruch einen entscheidenden Spielvorteil hat.

## **Regel 9 - Spielunterbrechungen**

### ***Spielbeginn***

Jeder Stu wird vom Schiedsrichter durch einen Pfiff eröffnet.

### ***Fortlaufendes Spielgeschehen***

Das Spielgeschehen ist fortlaufend. Das Spiel kann jederzeit fortgesetzt werden, auch nach einer Spielunterbrechung. Insbesondere kann auch der Anstoß ohne Schiedsrichtersignal ausgeführt werden und ein Punktgewinn selbst stellt keine Spielunterbrechung dar.

### ***Spielunterbrechung***

Der Schiedsrichter kann das Spiel zu jedem Zeitpunkt unterbrechen. Dies geschieht durch einen Pfiff. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel bei einem Punktgewinn und bei verbotenen Spielen. Der Schiedsrichter spricht Strafen während Spielunterbrechungen aus.

### ***Pausen***

Für je angefangene 30 Minuten nach Spielbeginn hat jede Mannschaft einmal das Recht, eine 5-minütige Pause einzufordern. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel in diesem Fall und nach höchstens fünf Minuten läuft das Spiel fort, frühestens aber, wenn alle Spieler auf ihre Spielfeldhälfte zurückgekehrt sind. Wird das Recht innerhalb der 30 Minuten nicht wahrgenommen, verfällt es. Der Schiedsrichter kann weitere Pausen beliebiger Länge nach eigenem Ermessen geben. Die Länge dieser Pausen soll 5 Minuten nicht überschreiten.