

Spielregeln Jägerball



- **Spielgedanke**

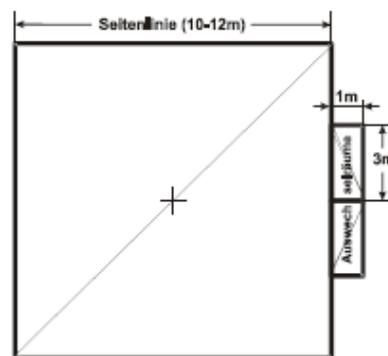
Eine Mannschaft sind Jäger, die andere Mannschaft sind Hasen. Die Jäger versuchen, durch gute Raumaufteilung und schnelles Zuspiel des Balles die Hasen zu treffen (Punktgewinn). Die Hasen versuchen dem Ball auszuweichen. Nach der Hälfte der Spielzeit werden die Rollen getauscht.

- **Spielfeld und Markierungen**

Spielfeldgröße: 10m im Quadrat.

- **Spielzeit**

Das Spiel wird in 2 Halbzeiten gespielt (2 x 4 min.). Beim Halbzeitpfeiff wechseln die Rollen, das Spiel wird ohne Unterbruch weitergespielt.



- **Ball**

Schaumstoffball beschichtet (mit weicher Aussenhaut), Durchmesser: 160-190 mm

- **Mannschaft / Spielerzahl**

Max. 7 Feldspieler / max. 2 Auswechselspieler Es müssen sich während dem Spiel immer 7 Spieler im Spielfeld aufhalten.

In Ausnahmefällen kann der Spielverantwortliche eine Mannschaft mit Unterzahl erlauben (mind. 5 Spieler sind jedoch nötig!).

- **Schiedsrichtersignal**

1 Pfeiff = Punktgewinn, kein Spielunterbruch

2 Pfeiffe = Spielunterbruch

- **Spielregeln Jägerball**

1. **Anspiel**

- 1.1. Die erstgenannte Mannschaft ist Jäger, die zweitgenannte Mannschaft ist Hase.

- 1.2. Tritt eine Mannschaft zu spät an, verliert sie mit Forfaitresultat.

2. **Jäger: Spielen des Balles**

- 2.1. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden (keine Füße/Unterschenkel).

- 2.2. Mit dem Ball dürfen keine Schritte (Dribbling) gemacht werden (auch kein Prellen).

- 2.3. Mit gehaltenem Ball ist ein Sternschritt erlaubt.

- 2.4. Spielzüge & Treffer von ausserhalb des Spielfeldes werden nicht gewertet.

3. **Jäger: Punktgewinn (Treffer)**

- 3.1. Als Treffer gilt nur, wenn der Ball direkt einen Hasen trifft (kein Bodenkontakt des Balles). Als Treffer gelten Wurf oder "Abtupfen".

- 3.2. Auf Hasen darf nur geschossen werden, wenn der Ball vorher durch einen Pass von einem Mitspieler gefangen wird (wird der Ball "vom Boden aufgelesen", gilt der Treffer nicht).

Spielregeln Jägerball



- 3.3. Ein Hase kann innerhalb 5 Sekunden nur 1x abgeschossen werden (nach 5 Sek. gelten Treffer auf den gleichen Hasen wieder).
- 3.4. Absichtliche Kopftreffer gelten nicht.
- 4. Hasen: Ausweichen**
 - 4.1. Getroffene Hasen bleiben im Spiel und können nach 5 Sekunden wieder getroffen werden.
 - 4.2. Verlässt ein verfolgter Hase das Spielfeld (auch zum auswechseln), wird er mit einem Treffer bestraft.
 - 4.3. Absichtliches Fangen oder Wegspielen des Balles ist verboten und gilt als ein Treffer.
 - 4.4. Wird der Ball absichtlich von einem Hasen aus dem Spielfeld weggespielt, werden die Hasen mit 5 Treffer bestraft.
- 5. Allgemeine Regeln für beide Mannschaften**
 - 5.1. Der Gegner darf nicht behindert werden (halten, stossen, sperren, etc).
 - 5.2. Spieler können jederzeit in den markierten Wechselräumen ausgewechselt werden (Handschlag ausserhalb des Spielfeldes).
 - 5.3. Spielt eine Mannschaft in Unterzahl (mind. 5 Spieler), darf der Gegner seine Hasen auf dieselbe Anzahl reduzieren.
- 6. Ausschluss**
 - 6.1. Jäger, die Hasen absichtlich an den Kopf werfen, werden sofort für die Restzeit vom Spielfeld verwiesen.
 - 6.2. Grobe Fouls und andere Unsportlichkeiten werden durch Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet. Der Ausschluss gilt für die Restspielzeit des aktuellen Spiels