

1. Allgemein

- 1.1 Eine Mannschaft besteht auf 4 Feldspielern. Es sind 2 Auswechselspieler erlaubt.
- 1.2 Innerhalb der Mannschaft ist auf eine möglichst einheitliche T-Shirt Farbe zu achten. Überziehleibchen sind vorhanden, falls zwei Teams in derselben Farbe auflaufen.
- 1.3 Die Spieler dürfen das Spielfeld aus Sicherheitsgründen nicht ohne „Bubble“ betreten. Für die Auswechselspieler ist ein zusätzlicher „Bubble“ vorhanden. Dieser muss auf der Ersatzbank angezogen werden, bevor das Spielfeld betreten wird.
- 1.4 Der ausgewechselte Spieler muss das Spielfeld komplett verlassen, bevor der eingewechselte Spieler das Spielfeld betritt.

2. Spielbeginn / Anstoss

- 2.1 Die erst genannte Mannschaft spielt gegen die Bühne (Spiko)
- 2.2 Für den Anstoss wird der Ball vom Schiedsrichter auf dem Mittelpunkt positioniert. Alle Spieler müssen sich auf Höhe des eigenen Tores aufstellen. Mittels Anpfiff des Schiedsrichters ist der Ball freigegeben und das Spiel beginnt. Beide Mannschaften dürfen versuchen, sich den Ball zu erobern. Aus dem Anstoss kann direkt, also mit dem ersten Balkontakt, ein Tor erzielt werden.

3. Spiel

- 3.1 Die Spielzeit beträgt 8 Minuten (je nach Anzahl Teams). Bei längeren Unterbrechungen wird die Spielzeit angehalten.
- 3.2 Es gibt keinen Torwart, da kein Spieler den Ball mit den Händen spielen kann. Es bleibt den Teams überlassen, ob sie einen Spieler zur Bewachung des eigenen Tores abbestellen.
- 3.3 Tore erzielen: Ein Tor kann mit jedem Körperteil und mit dem „Bubble“ selbst erzielt werden. Die letzte Ballberührung muss dabei in der Spielhälfte erfolgen, in der das Tor steht (egal ob von Angreifer oder Verteidiger).
- 3.4 Wird der Ball über die Bande oder in die Auswechszonen befördert, wird das Spiel mit einem Freistoss für den Gegner an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat. Berührt der Ball die Hallendecke ist dasselbe vom Anstosspunkt aus der Fall.
- 3.5 Bei Freistössen müssen die gegnerischen Spieler mind. 3 Meter Abstand zum Ball einhalten.

4. Bumpen

Umschubsen, Wegschieben, Umrennen... nennt man beim Bubble Soccer “bumpen” und ist grundsätzlich erlaubt. Es sind dabei aber folgende Regeln zu beachten:

- 4.1 Gebummt werden darf nur von vorne oder von der Seite, damit der angegriffene Spieler die Möglichkeit hat, sich darauf einzustellen und die nötige Körperspannung aufzubauen. **Von hinten ist das Bumpen aus gesundheitlichen Gründen verboten** und wird vom Schiedsrichter streng sanktioniert! Ausnahme: Der angegriffene Spieler dreht sich kurz vor dem Zusammenprall weg. In diesem Fall ist er auf den Zusammenprall vorbereitet.
- 4.2 Gebummt werden darf grundsätzlich jeder Spieler, egal ob er den Ball hat oder nicht.
- 4.3 Es dürfen nur stehende Spieler gebummt werden. Wer am Boden liegt, kniet oder sich gerade wieder aufrichtet, ist geschützt. Missachtung dieser Regel wird vom Schiedsrichter streng sanktioniert!
- 4.4 Unsportliches bumpen (z.B. sehr aggressiv, als „Revanche“...) wird vom Schiedsrichter geahndet und streng sanktioniert!

4.5 Gegen die Holzbande (Seite Zuschauer) und in den Ecken darf nicht gebummt werden. Einem Spieler, der den Ball aus der Ecke holt, muss die Möglichkeit gegeben werden, den Ball wieder ins Spiel zu bringen. Diese Situation darf aber nicht ausgenutzt werden um Zeit zu schinden! Dies wird vom Schiedsrichter abgepfiffen und ergibt einen Freistoss für die andere Mannschaft.

4.6 Während den Spielunterbrüchen ist das Bumpen nicht erlaubt.

5. Verstöße / Fouls / Sanktionen

5.1 Wenn der Ball einem Spieler von oben in den „Bubble“ fliegt und auf dessen Kopf landet, wird das Spiel unterbrochen und mittels Schiedsrichterball fortgesetzt.

5.2 Wird ein Spieler, der frei auf das gegnerische Tor zuläuft von hinten gebummt, führt dies direkt zu einem Strafstoß. Dabei ist unbedeutend, ob die Aktion im Strafraum stattgefunden hat oder nicht.

5.3 Karten: Unsaubere oder unfaire „Bumpaktionen“ werden vom Schiedsrichter stets mit einer gelben Karte sanktioniert. Die gelben Karten werden vermerkt. Eine 2. Gelbe Karte für denselben Spieler im gleichen Spiel, führt zu einer 2-Minuten Strafe, d.h. die betroffene Mannschaft kann während diesen 2 Minuten nur zu dritt weiterspielen. Bekommt während diesen 2 Minuten ein weiterer Spieler der gleichen Mannschaft eine 2. gelbe Karte, muss der betroffene Spieler auch aus dem Spiel, aber die Mannschaft darf zu dritt weiterspielen. Die 2 Minuten des 2. Spielers beginnen aber erst, nachdem die 2 Minuten des 1. Spielers abgelaufen sind.

Sehr grobe Unsportlichkeiten können vom Schiedsrichter mit der roten Karte bestraft werden. In diesem Fall muss die Mannschaft das laufende Spiel zu dritt beenden. Zusätzlich wird der betroffene Spieler für die restlichen Spiele aus dem Turnier ausgeschlossen.

6. Versicherung / Haftung

Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Jeder Teilnehmende nimmt auf eigene Verantwortung und eigenes Risiko am Turnier teil. Soweit gesetzlich zulässig, schliesst der Veranstalter jegliche Haftung für Schäden der Teilnehmer aus.

