

Was ist TRI-Ball?

TRI-Ball ist ein Turnier, bei welchem sich Teams untereinander in drei verschiedenen Ball-Sportarten messen. Sportliche Vielseitigkeit ist hier gefragt. Wer gut Fangen, Werfen, Laufen oder Bälle mit dem Fuß spielen kann, der ist hier genau richtig.

Allgemeine Informationen:

Spaß, Fairness und Hilfsbereitschaft stehen beim TRI-Ball an erster Stelle. Achtet also bitte aufeinander und helft euch gegenseitig. Von daher werden auch nur Teilnehmende mit **festem Schuhwerk** (für den Außenbereich Hart-/Rasenplatz) zugelassen.

- Die Teamgröße ist auf 6 Grundschulkindern limitiert.
- Die Teams dürfen gemischt sein und sich somit aus Jungen und Mädchen verschiedener Schulklassen zusammensetzen, gern auch schulübergreifend.
- Gemischte Teams werden in die Klassenstufe des ältesten Teammitgliedes eingeordnet.

Beispiel eines Mixed-Teams aus 6 Spielern:

2 Mädchen (Klasse 1)
2 Jungen (Klasse 2)
1 Junge (Klasse 3)
1 Mädchen (Klasse 4)

=> Das Team spielt in der **Klassenstufe 4**, da ein Mädchen der Klassenstufe 4 Teil des Teams ist.

Allgemeine Turnier-Regeln:

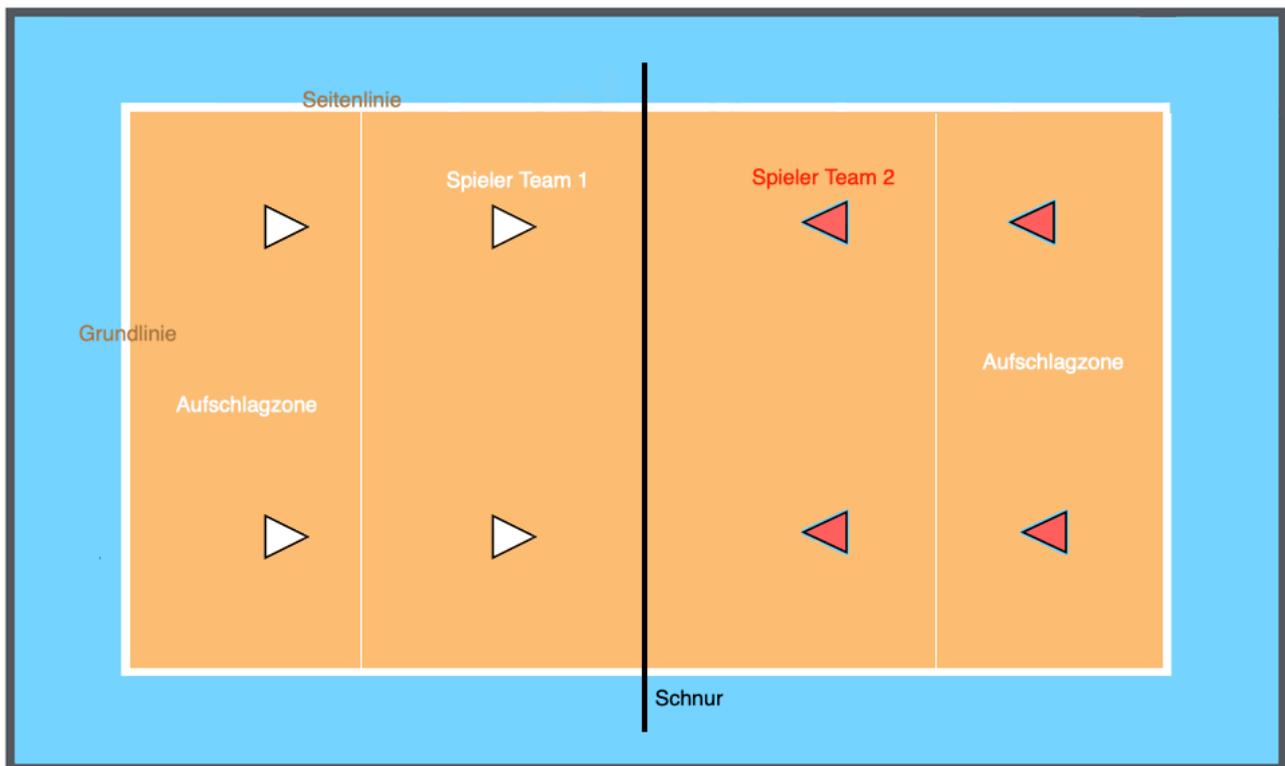
1. Bei jeder Sportart dürfen maximal 4 Teilnehmende pro Team zeitgleich auf dem Spielfeld stehen.
2. Die Spiele werden nach einem festen Zeitplan angepiffen und beendet.
3. Für jedes Spiel sind mindestens 10 Minuten vorgesehen (Brennball 2 x 5 Minuten)
4. Verzögerungen beim Start - als auch während des Spiels - werden nicht nachgespielt.
5. Bei sonstigen Spielunterbrechungen durch die Spielleitung wird der Spielzug ohne Punktvergabe wiederholt.
6. Spielende dürfen von den Teams nach jedem Spielpunkt oder bei anderen Spielunterbrechungen eigenständig gewechselt werden.
7. Unsportliches Verhalten wird mit einer individuellen Strafzeit von einer Minute geahndet. Die Anzahl der Strafzeiten ist pro Spiel und Person auf zwei begrenzt, wobei die zweite Strafzeit bis Spielende gilt (Platzverweis).
8. Das Team mit den meisten Spielpunkten gewinnt. Werden keine Punkte erzielt - oder die gleiche Anzahl -, so wird das Spiel als „Unentschieden“ gewertet.
9. Für einen Sieg bekommt das Team 2 Turnierpunkte. Unentschiedene Spiele werden mit je 1 Turnierpunkt pro Team gewertet.
10. Das Team mit den meisten Turnierpunkten geht am Ende als TRI-Ball-Champion seiner Klassenstufe hervor.
11. In jeder Klassenstufe wird der 1. Platz prämiert.

Spielspezifische Informationen & Regeln:

Ball über die Schnur:

Beschreibung:

Zwei Teams stehen sich in zwei Feldern gegenüber, welche in der Mitte durch eine Schnur voneinander getrennt sind. Aufgabe ist es den Ball über eine Schnur so im gegnerischen Spielfeld zu platzieren, dass er dort den Boden berührt.



Größe des Spielfeldes (orange) = 10 x 5 Meter

Regeln:

Welches Team zuerst den Ball bekommt und beginnt (Aufschlag), wird durch die Spielleitung ausgelost.

Danach wird das Aufschlagrecht durch Punktgewinn auf die jeweilige Mannschaft übertragen.

Der „Aufschlag“ muss aus der hinteren Hälfte des eigenen Feldes heraus vollzogen werden. Die Position ist dabei frei wählbar.

Jeder Aufschlag darf, wenn er fehlerhaft war, 1x wiederholt werden.

Der Ball muss jederzeit über die Schnur gespielt werden.

Der Spielball darf, muss aber nicht gefangen werden.

Die Spielenden können sich mit und ohne Ball beliebig in Ihrem Spielfeld bewegen.

Der Spielball muss nach dem Fangen mindestens 1x, darf jedoch maximal 2x abgespielt werden.

Jedes Abspiel hat innerhalb von 5 Sekunden zu geschehen.

Wer den Ball wirft, darf ihn nicht direkt wieder berühren.

Punkteverteilung:

Spielpunkte erzielt ihr, wenn das gegnerische Team...

...den Ball in deren Spielfeldhälfte auf dem Boden aufkommen lässt.

...den Ball ins „Aus“ wirft.

...den Ball unterhalb der Schnur oder außerhalb der Seitenstangen zu euch wirft.

...mit dem Ball oder seinem Körper die Schnur oder die Seitenstangen berührt.

...einen Abspielfehler macht.

...zwei Aufschlagfehler hintereinander macht.

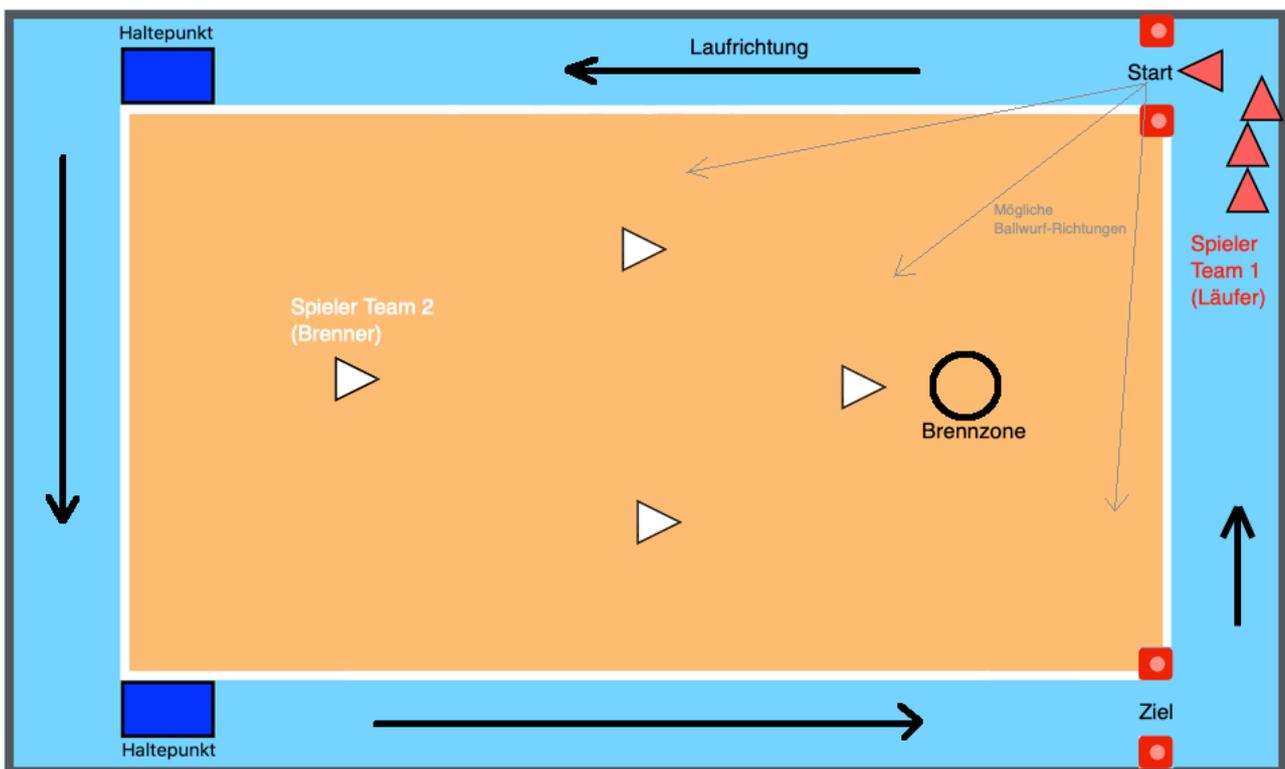
...den Boden eurer Spielfeldhälfte berührt.

...Jemanden eures Teams in eurer Spielfeldhälfte berührt.

Brennball:

Beschreibung:

Aufgabe ist es, dass jeweils ein Teammitglied pro Runde - nachdem es einen Ball in das Spielfeld geworfen hat - um das Spielfeld läuft, um einen möglichst weit entfernten Haltepunkt zu erreichen, oder sogar direkt die Zielzone. Die gegnerische Mannschaft versucht den geworfenen Ball in die Brennzone zu bringen, um dort durch so genanntes „Brennen“ den Lauf aufzuhalten.



Größe des Spielfeldes (orange) = 16 x 8 Meter

Regeln:

Angreifer-Team (Lauf):

Pro Runde startet jeweils nur 1 Teammitglied zum Lauf, indem es den Ball einmalig ins Spiel bringt (Aufschlag).

Es gibt keine feste Startreihenfolge der Läufer.

Der Ball muss vor dem Loslaufen auf beliebige Art und Weise ins Spiel gebracht werden. Hilfsmittel sind nicht zulässig.

Der Ball muss dabei die Startlinie sowie die Außenlinie des Spielfeldes überqueren.

Ein fehlerhafter Aufschlag darf 1x wiederholt werden.

Der Lauf darf erst beginnen, **nachdem** der Ball ins Spiel gebracht wurde..

Der Ball darf während des Laufs nicht erneut absichtlich berührt werden.

Die Laufbahn verläuft außerhalb der Haltepunkte.

Die Mitglieder des Brenner-Teams dürfen nicht absichtlich behindert werden.

Befindet sich ein Teammitglied zum Brenn-/Stoppzeitpunkt zwischen einem der Haltepunkte, so muss es sich ohne Punktgewinn im Startbereich erneut anstellen.

Die Haltepunkte können von den Laufenden genutzt werden, um den Lauf zu pausieren. Dies wird durch Berühren des dort postierten Hütchen signalisiert. Damit ist dieses Teammitglied „sicher/safe“ und kann nicht mehr „gebrannt“ werden, solange es sich dort befindet.

Diese Sicherung ist nur aktiv solange sich der Laufende eindeutig bei jenem Haltepunkt befindet. Ein anschließendes Weiterlaufen macht den Laufenden wieder „brennbar“.

Das Ende der Laufrunde - und der damit verbundene Punktgewinn - wird ausschließlich mit Erreichen der Zielzone realisiert.

Sollte kein Teammitglied mehr für den Start eines neuen Laufs zur Verfügung stehen, so müssen alle Laufenden ohne Punktgewinn zurück zum Start.

Die Zielzone gilt als erreicht, wenn der Fuß des Läufers die Ziellinie berührt oder überschritten hat.

Nach Erreichen der Zielzone darf zu einem neuen Lauf angetreten werden oder mit einem Teammitglied der Reservebank getauscht werden.

Verteidiger-Team (Brenner):

Das verteidigende Team müssen sich vor dem Wurf innerhalb des Spielfeldes befinden.

Es gibt keine festen Positionen, jedoch ist ein Abstand von mindestens 5 Metern zum Startbereich des Laufteams einzuhalten.

Die Verteidigenden dürfen die Laufenden nicht absichtlich behindern.

Der Ball darf mit jedem beliebigen Körperteil befördert werden. Hilfsmittel sind nicht zulässig.

Es gibt keine Einschränkungen hinsichtlich der Anzahl der Ballkontakte, Schritte und Bodenberührungen.

Der Lauf ist erst unterbunden, wenn der Ball den Boden in der Brennzzone oder dessen Begrenzung (Ring) berührt hat. Dies kann auch durch einen Wurf erreicht werden.

Punkteverteilung:

Spielpunkte werden ausschließlich...

...an das Lauf-Team vergeben.

...bei Erreichen der Zielzone (1 Punkt) erlangt.

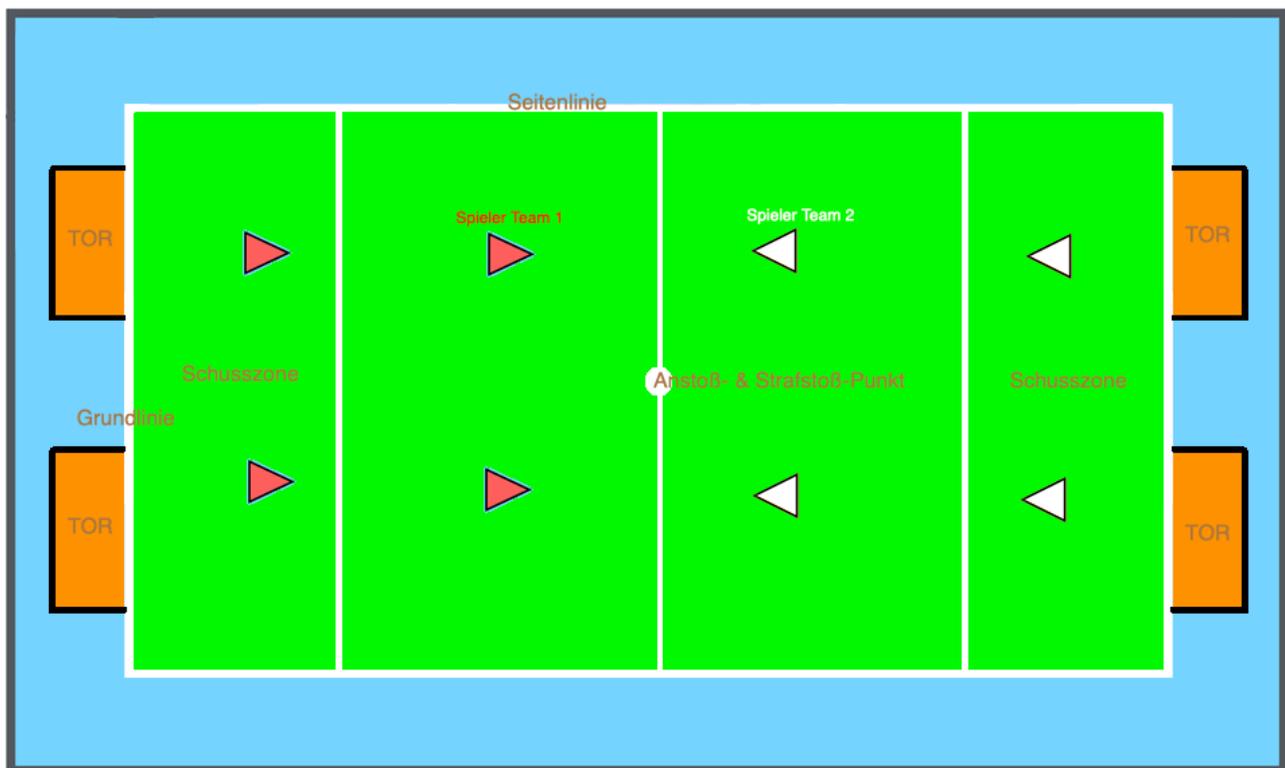
...bei Erreichen der Zielzone ohne Haltepunktnutzung (2 Punkte) erlangt.

Bei zwei fehlerhaften Aufschlägen hintereinander wird ein Punkt abgezogen.

Vier-Tore – Fußball:

Beschreibung:

Zwei Teams spielen auf einem gemeinsamen Spielfeld gegeneinander. Jedes Team besitzt zwei Tore. Aufgabe ist es, den Ball durch beliebig häufiges Zuspielen in einem der Tore der anderen Mannschaft unterzubringen. Diejenige Mannschaft, die das am Häufigsten schafft, geht als Sieger aus dem Spiel hervor. Der Ball darf jedoch während des gesamten Spiels nicht mit den Armen und/oder Händen berührt werden.



Größe des Spielfeldes (grün) = 40 x 30 Meter

Regeln:

Anstoß/Tore:

Zu Beginn steht jedes Team in seiner Hälfte des Spielfeld. Durch erstmaliges Spielen des Ball zu einem Team-Mitglied (Anstoß) wird das gesamte Spielfeld freigegeben.

Dieser Anstoß muss am Mittelpunkt des Spielfeldes stattfinden.

Welches Team den Anstoß durchführt, wird durch die Spielleitung ausgelost.

Danach erfolgt nach jedem erzielten Tor ein erneuter Anstoß durch diejenige Mannschaft, in deren Tor der Ball gelandet ist.

Ball im „Aus“:

Passiert der Ball die Außenlinie des Spielfeldes, befindet er sich im „Aus“ und das Spiel wird unterbrochen. Das Team, welches den Ball nicht zuletzt berührt hat, erhält diesen nun. Der Ball muss nun wie folgt wieder ins Spiel gebracht werden:

Seitenlinien:

Der Ball muss an der Stelle, wo er sie überquert hat, **hinter oder auf der Linie** aus der Ruheposition wieder ins Spiel gebracht werden.

Grundlinien:

1.) Ballbesitzrecht „Eigenes Team“:

Der Ball muss innerhalb der eigenen Schusszone aus der Ruheposition durch einen Pass oder Dribbling mit dem Fuß wieder ins Spiel gebracht werden (Abstoss).

2.) Ballbesitzrecht „Gegnerisches Team“:

Nach dreimaligem Überschreiten der Grundlinie wird dem gegnerischen Team ein „Strafstoß“ zu gesprochen.

Sanktionen:

Das Spiel findet ohne Torwart statt. Somit gilt für sämtliche Teilnehmende das Handspielverbot.

Ein Handspiel vor in der Schusszone wird generell mit einem Strafstoß für das gegnerische Team geahndet - außerhalb der Schusszone mit einem indirekten Freistoß.

Grätschen sind untersagt und führen zu einer Ermahnung. Bei erneutem Grätschen greifen die Sanktionen gegen „Unsportliches Verhalten“ (s. Allg. Turnierregeln, Punkt 7).

Bei Grätschen, welches mit einem Foulspiel einhergeht, gelten sofort die Maßnahmen gegen „Unsportlichen Verhaltens“.

Strafstoß:

Ein Strafstoß ist eine Schussmöglichkeit auf ungeschützte gegnerische Tore. Der Strafstoß wird durch ein Mitglied des ausführenden Team vom Anstoßpunkt aus vollzogen. Ein Dribbling bis zur gegnerischen Schusszone ist dabei zulässig. Alle übrigen Spielenden befinden sich bis zur ersten Ballberührung in der Schusszone der anderen Spielhälfte. Die Wahl des Ausführenden obliegt des jeweiligen Teams.

Punkteverteilung:

Spielpunkte während des Spiels erzielt ihr ausschließlich, indem ihr Tore erzielt. Jedes Tor bringt euch einen Spielpunkt.