

Regeln für BuckBall

By Florian Wolf alias Skybolt

Vorwort

Die Regeln für BuckBall sind der Serie „My Little Pony – Friendship is Magic“ nachempfunden und auf die reale Welt angepasst. Da Menschen natürlich nicht über Flügel oder Magie verfügen, müssen die Regeln entsprechend abgeändert werden.

Material

Es werden folgende Materialien für BuckBall benötigt:

- 1x Ball (am besten ein gut greifbarer Gummiball)
- 2x Körbe (diese sollten möglichst groß sein damit man den Ball gut fangen kann)
- 6x Trikots/Leibchen (jeweils drei von einer Farbe – z.B. 3 grüne und 3 blaue)
- 10x Pylonen (zum abgrenzen des Spielfelds)

Aufstellung

Es gibt zwei Mannschaften mit jeweils drei Spielern, also Insgesamt sechs Spieler. Diese Spieler werden auf einem großen rechteckigen Spielfeld, welches man mit zehn Pylonen abgrenzen sollte, verteilt.

In jeder Mannschaft gibt es einen **Angreifer**, einen **Verteidiger** und einen **Fänger**. Der Angreifer und der Verteidiger versuchen den Ball mittels Passspiel dem eigenen Fänger auf der gegenüberliegenden Spielseite zuzuspielen. Der Fänger wiederum versucht sich freizulaufen und den Ball zu fangen während die gegnerischen Spieler versuchen die Bälle abzublocken oder abzufangen.

Des Weiteren gibt es einen **Schiedsrichter**, welcher zu Spielbeginn und nach jedem Treffer den Ball von der Mitte aus gerade hochwirft. Die Angreifer beider Teams versuchen dann, den hochgeworfenen Ball zu fangen. Außerdem entscheidet der Schiedsrichter darüber, ob ein Treffer zählt oder welche Mannschaft den Ball nach einem „Aus“ bekommt.

Regeln

- Die Spielfeldgrenzen dürfen nicht übertreten werden und die Spieler dürfen sich nur innerhalb der Grenzen bewegen.
- Es empfiehlt sich, ein möglichst großes Feld zu verwenden, damit genügend Platz zum Freilaufen und Passen vorhanden ist.
- Falls eine Mannschaft den Ball den Ball ins „Aus“ wirft, dann bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball.
- Es gibt zwei mögliche Spielstile, die den ballführenden Spieler betreffen:

a) Der Spieler in Ballbesitz darf sich nur bewegen, wenn er währenddessen den Ball mit den Händen dribbelt (Wie beim Basketball)

b) Der Spieler in Ballbesitz darf sich nicht bewegen. Verändern der Position ist nur gestattet, wenn man nicht den Ball in Händen hält.

Welcher Spielstil bevorzugt wird ist im Vorfeld der Partie zwischen Schiedsrichter und Spielern abzustimmen. Der gewählte Spielstil gilt für beide Teams.

- Sobald der Ball im Korb eines Fängers landet, dann bekommt dessen Mannschaft einen Punkt. Ein Treffer zählt erst dann, wenn der Ball auch im Korb bleibt und nicht wieder herausfliegt.
- Es wird solange gespielt, bis einer der beiden Mannschaften sechs Punkte erreicht. Ist dies der Fall, dann tauschen die beiden Teams die Spielfeldseiten.
- Sobald eine Mannschaft Insgesamt zwölf Punkte mit mindestens zwei Punkten Abstand erreicht hat diese gewonnen. Beispiel: 12-12 = kein Sieg | 12-10 = Sieg

