

## Bassalo – Offizielle Spielregeln für den Wettkampf:

### **Ziel – Spielprinzip - Spielidee:**

Bassalo ist eine Ballsportart, bei der zwei Mannschaften versuchen, mit Hilfe ihrer Becher, den Ball in die jeweils gegnerische (End-)Zone am Endes des Feldes, von einem der Mitspieler zu fangen, wofür die Mannschaft des Fängers einen Punkt erhält. Bevor sie dies tun darf, muss sie ihren Ball erst 3 Mal hintereinander mit dem Becher gefangen haben.

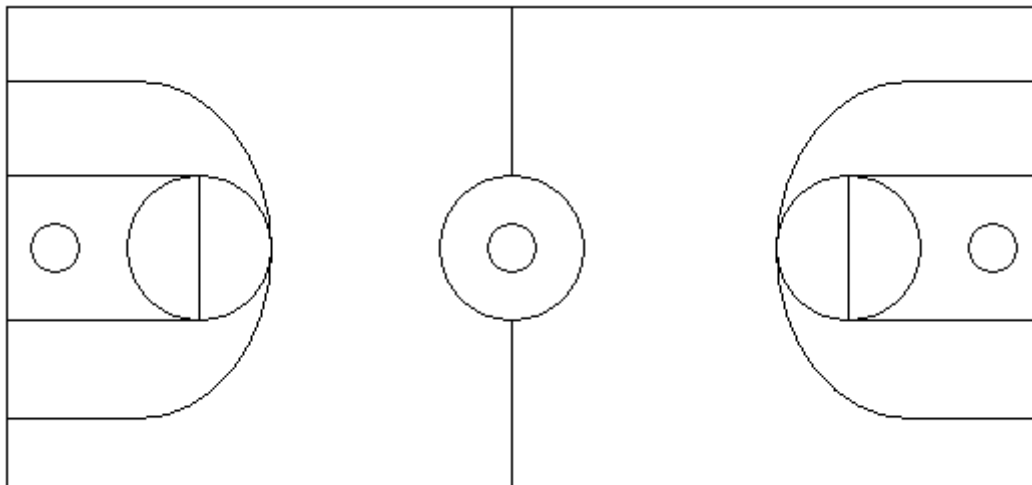
Die Zone ist gleich der Freiwurfzone vom Basketball (ein Rechteck oder Trapez). Man spielt auf zwei Zonen, die sich gegenüber voneinander befinden.

Jeder Körperkontakt ist (theoretisch) ein Foul. Die angreifende (in Ballbesitz befindliche) Mannschaft versucht, sich Freiräume zu erlaufen; die verteidigende Mannschaft versucht, durch Decken und Blocken in Ballbesitz zu gelangen. Das Spiel ist dadurch sehr laufintensiv, allerdings hat der Spieler mit dem Ball nur maximal 2 Schritte zum weiterbewegen. Ansonsten gilt der Sternschritt.

*Pro Team darf nur ein Fänger in der gegnerischen Zone stehen. Dieser darf nach jedem Punkt ausgetauscht werden. In der Endzone steht nur der Fänger, sonst darf hier keiner rein. Der Fänger (=Catcher) darf beim 3-Punkte-Zuspiel mit einbezogen werden.*

### **Spielfeld:**

Das Spielfeld entspricht der des Basketballfeldes. Es braucht eine Mittellinie, eine Dreierlinie und die (End-)Zonen unterm Korb. Wird der Ball von einem der Teams ins Aus geschleudert, ist Ballwechsel und man startet hinter der Auslinie seinen Anspiel. Immer von dort aus, wo der Ball verloren ging. Nach einem Punkt ist es egal, von wo hinter der Grundlinie aus gespielt wird, da der Fänger des Gegners ja noch in der Endzone steht.



### **Zonen/Felder:**

1. Die Endzone: ist jeweils die Basketballzone unterm Korb. Hier steht jeweils der Fänger (=Catcher).
2. Die Wurfzone (Pitch Zone): Ist die gesamte Fläche ab der Dreierlinie. Ab dieser Wurflinie darf in die Endzone geworfen werden.
3. Die Mittel-/Zwischenzone (Middle Zone): Ist der Bereich zwischen Endzone und Dreierlinie. Hier darf jeder Spieler rein (die sogenannten „Birdys“).

### **Mannschaften:**

Es gibt zwei Mannschaften mit jeweils 5 Spielern. Die Anfangsformation einer Mannschaft wird auch als **Starting Five** bezeichnet. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 7 Spielern, von denen in offiziellen Spielen 5 auf dem Platz stehen, und 2 eingewechselt werden dürfen. Auswechselungen dürfen nur unmittelbar nach einem Punkt stattfinden, es gibt jedoch keine Begrenzungen für die Häufigkeit. Der Fänger in der Zone wird als „Catcher“ bezeichnet.

Der Werfer als „Pitcher“. Der Spieler in der Mittel- oder Zwischenzone ist der „Birdy“. Dieser darf den Ball durch einen Trick zum Catcher weiterleiten (nicht fangen), um so einen 3er Punkt zu erzielen.

### **Schiedsrichter:**

Für offizielle Wettkämpfe werden am Feld 3 Schiedsrichter benötigt. Je einer, der an seiner jeweiligen Zone steht, und einer, der an der langen Seite des Feldes dem Spiel folgt. Letzterer hat das Recht, die anderen beiden Schiedsrichter zu überstimmen.

Außer den Schiedsrichtern gibt es noch ein Anschreibetisch. Hier sitzen Zeitnehmer (bei jedem Pfiff wird die Zeit gestoppt), 30-Sekunden Zeitnehmer (man hat nur 30 Sekunden für einen Angriff) und Anschreiber (alle Punkte und Fouls werden protokolliert).

### **Zeiteinteilung/Spielzeit:**

Die Dauer eines offiziellen Bassalo Spiels ist 3 x 10 Minuten. Nach jedem Drittel gibt es 3 Minuten Pause. Sieger ist das Team, das nach der Zeit die meisten Punkte hat.

Bei einem Gleichstand wird eine Verlängerung von fünf Minuten gespielt. Steht es danach immer noch Gleichstand, findet ein „Shoot-Out“ statt. Jedes Team muss aus seiner Zone aus, den Ball 5 Mal hintereinander zu seinem „Catcher“ in der Endzone werfen und versuchen diesen zu fangen. Das Team, das die meisten Punkte erzielt, ist Sieger. Der Catcher kann, muss aber nicht ausgetauscht werden.

Jedes Team hat 30 Sekunden Zeit um seinen Angriff zu vollziehen. Fällt der Ball beim 3-Punkte-Zuspiel auf den Boden und hebt ihn ein Angreifer gleich auf, geht die Zeit einfach weiter. Ist aber der Gegner in Ballbesitz und/oder geht er danach wieder zum Angreifer werden die 30 Sekunden neu gezählt. D.h. pro Angriff, während das Team in Ballbesitz an, egal ob er zwischenzeitlich auf den Boden fällt, hat man 30 Sekunden Zeit.

Die 10-Minuten Zeit wird bei jeder Unterbrechung gestoppt. Die Zeit läuft weiter, wenn beim Anspiel der Ball entweder auf den Boden fällt oder ein Spieler diesen berührt (mit Körper oder Becher).

Bei offenen Turnieren können Spieldauer und Spielabschnitte verringert/verlängert werden. Oder man macht sich selbst eine Punktezahlt aus, die erreicht werden muss, z.B. spielt man, bis eine Mannschaft 10 Punkte erreicht hat.

#### **Auszeit:** (Time Out)

Jedes Team darf jeweils pro Drittel des Spiels einmal eine Auszeit nehmen von einer Minute Dauer. Dieses Recht kann sie nur nutzen, wenn sie in Ballbesitz ist.

#### **Punkte:**

Ein Punkt wird gewonnen, wenn der Ball, außerdem der Dreierlinie, von einem Angreifer, in der Endzone des Gegners vom „Catcher“ gefangen wird. Bevor man diesen Wurf machen darf, muss das angreifende Team ihren Ball zuerst 3 Mal hintereinander gefangen haben. Der Fänger darf hierbei mit einbezogen werden und mitspielen.

#### **Punktemöglichkeiten:**

- |  |   |           |
|--|---|-----------|
| 1. Jeder Catch                                 | = | 2 Punkte. |
| 2. Catch über einen Birdy (Birdy Catch)        | = | 3 Punkte. |
| 3. Freiwürfe bei Fouls aus der Mittellinie aus | = | 1 Punkt.  |
| - > <b>Free Shot / Free Catch.</b>             |   |           |
| 4. Beim <b>Shoot Out</b> bei Gleichstand       | = | 1 Punkt.  |

Der „Catcher“ muss beim Fangen mit beiden Beinen in seiner Zone stehen (maximal mit einem oder beiden Beinen auf der Linie). Fängt er den Ball nicht, darf er diesen gleich einfangen, solange dieser sich noch in seinem Feld befindet. Danach muss er den Ball wieder weiterpassen und der Angriff startet von Neuem.

Alles was ab der Dreierline aus zu ihm fliegt und er diesen mit seinem Becher fängt, wird als Punkt gezählt. Vorausgesetzt, der Ball wurde vorher 3 Mal beim Angriff hintereinander gefangen.

Es können auch „Eigentore“ passieren, wenn der Verteidiger den Ball blocken möchte, dieser aber an der Kante seines Bechers abspringt und so doch noch beim Fänger im Becher landet.

Fängt der Verteidiger den Ball mit dem Becher ab und landet er in diesem, zählt dies bereits als ein Catch. Er muss ihn jetzt nur noch 2 Mal im Team fangen bevor zum Catcher geworfen werden darf.

#### **Birdy:**

Als „Birdy“ bezeichnet man den Spieler, der sich zwischen Endzone und Dreierlinie aufhält. Also in der Mittelzone. Dieser kann vorher vereinbart werden, muss es aber nicht. Dieser „Birdy“ darf den Ball, wenn er zu ihm gespielt wird, mit Hilfe des Bechers (Becheraußenseite oder umgedreht halten und mit dem Becherboden), seines T-Shirts oder mit einem seiner Körperteile aufspringen lassen und somit zum Catcher in die Endzone weiterspielen. Er darf den Ball aber nicht mit dem Becher fangen. Hierin liegt auch die Schwierigkeit!

Diese Variante ist riskanter, aber sehr spektakulär, weil man nie weiß, was genau passiert und eröffnet einem noch mehr Möglichkeiten um mehr Punkte zu erzielen (=3 Punkte).



Wird der Ball versehentlich (auch auch nicht) beim Wurf aus dem Becher geblockt, ist das ein Foul. Im Normalfall ein technisches Foul. Beim 3–Punkte-Zuspiel bekommt der gefoulte denn Ball und darf einwerfen.

### **Fouls:**

Man unterscheidet zwischen persönlichen, technischen, unsportlichen (absichtlichen) und disqualifizierenden Fouls.

1. **Persönliche Fouls** bezeichnet man absichtliche oder unabsichtliche Regelwidrigkeiten während des laufenden Spiels, wie z.B.
  - a) Gegner am Trikot ziehen oder
  - b) Gegner falsch berühren.

Oder andere Fouls; diese werden folgendermaßen unterteilt:

### **Defensivfouls:**

**Cup-In-Foul:** Ist der unerlaubte Kontakt des Gegners mit seinem Becher, wenn dieser den Ball hat, z.B. wenn man ihm während eines Passversuchs auf den Becher schlägt.

### **1 Freiwurf und die angreifende Mannschaft bleibt im Ballbesitz.**

**Wurffoul:** Ist ein Foul am werfenden Spieler. Wird der Werfer dabei mit dem Becher geblockt oder anderweitig körperlich gefoult, bekommt der Werfer **immer einen Freiwurf**.

Die Freiwürfe werden von der Mittellinie aus geworfen. Alle Spieler gehen dabei aus der Wurfbahn. Ob der Catcher fängt oder nicht, das gefoulte Team hat nach dem Wurfversuch Ballbesitz und darf erneut seinen Angriff starten.

**Blocking Foul:** Wenn der angreifende Spieler in einen bewegten Block läuft.

**Die angreifende Mannschaft bleibt im Ballbesitz.**

### **Offensivfouls:**

**Charging Foul:** Ist das gleiche wie beim Blocking Foul, nur anders ist, dass sich der Verteidiger nicht bewegt. Wenn also der Verteidiger vom ballführender Angreifer überrumpelt wird.

**Die gefoulte Mannschaft bekommt den Ball.**

### **Foul beim Block stellen:**

Wenn ein angreifender Spieler (ohne Ball) einen Block stellt, so dass der Verteidiger des ballführenden Spielers nicht an ihm vorbeikommt, ist das nicht zwangsläufig ein Foul. Es wird ein Foul, sobald er:

- Den Verteidiger festhält,
- Den Verteidiger schubst o.Ä.

### **Folgen:**

5 Fouls pro Spieler führen zum Verlust der Spielberechtigung für das laufende Spiel.

**Ein Spieler hat ausgefault, sobald er:**

- 5 persönliche oder technische Fouls begangen hat.
- 2 unsportliche Fouls hat oder
- 1 disqualifizierendes Foul verhängt bekommt.

## **Zeitübertretungen:**

### **30-Sekunden-Regel**

Jeder Angriff darf maximal 30 Sekunden dauern, die auf einer Uhr herunter gezählt wird. Ein Ballwechsel, (Verteidiger erobert den Ball und wird zum Angreifer, sogenannter „Steal“) sowie ein Foul der verteidigenden Mannschaft führt zum Neustart der 30-Sekunden. Hingegen führt eine Ausball-Entscheidung ohne Wechsel des Ballbesitzes nicht zum Neustart.

Zu spektakulären Szenen führt folgende Besonderheit: Ein Catch zählt, wenn ein Spieler den Ball vor Ablauf der 30-Sekunden-Uhr abwirft. Das Signal ertönt dann, während der Ball sich in der Luft befindet (auch ein in der letzten Sekunde des Spieles abgeworfener Ball zählt, obwohl er die Endzone, bzw. den Catcher erst nach Ablauf der Spielzeit erreicht).

### **Aus:**

Auf Aus wird entschieden, wenn Ball oder ballführender Spieler auf oder außerhalb der Auslinie den Boden berühren. Der Ball ist hingegen nicht im Aus, wenn er sich außerhalb der Auslinie in der Luft befindet. Ein Spieler, der innerhalb des Spielfelds abspringt, kann ihn ins Spiel zurückpassen oder schlagen, solange Spieler oder Ball nicht den Boden berühren.

Fliegt der Ball beim Werfen versehentlich an den Basketball-Korb oder an die Decke der Halle, ist das ein Aus.

### **Rückspiel:**

Ein Rückspiel der angreifenden, ballführenden Mannschaft von der Wurf- und End-Zone zurück hinter die Mittellinie ist jederzeit erlaubt.

### **Schrittfehler:**

Der Ballführende Spieler, darf sich mit Hilfe des Sternschrittes bewegen und/oder beim Laufen maximal 2 Bodenkontakte mit den Füßen haben, bevor er weiterpasst. Dabei darf das Standbein zum Zwecke des Passes oder Wurfes angehoben werden, aber nicht wieder aufgesetzt werden (z.B. beim aufgelösten Sternschritt). Bei Verstoß hat die andere Mannschaft Ballbesitz.

### **Blocken der Bälle:**

Es ist nur erlaubt, einen vom Gegner gezielt auf die Endzone geworfenen Ball aus der Luft zu fangen oder zu blocken, solange er sich in der Abwärtsbewegung befindet. Hat er den Scheitelpunkt seines Fluges erreicht oder befindet sich bereits im Sinkflug, darf der Ball geblockt oder gefangen werden und ist wieder frei spielbar.

Wird der Ball direkt beim Rauswerfen aus dem Becher geblockt, ohne dass er sich in seiner Abwärtsbewegung befindet, ist das ein technisches Foul (= 1 Freiwurf).

Den Ball kann man auch mit dem Körper abblocken und somit stoppen, dass dieser nicht weiterfliegt. Jedoch ist kein Hand- oder Fußkontakt erlaubt.

Ebenso darf der liegende oder rollende Ball am Boden nicht mit den Füßen gebremst oder weggeschlagen werden (Kein Fußball, kein Hockey).

### **Ball-, Körper- und Becherkontakt: (Fuß- und Handverbot)**

Als Körperkontakt bezeichnet man das Berühren des Balles mit einem der Körperteile. Ein Hoch- und weiterspielen des Balles ist erlaubt (auch mit dem T-Shirt oder dem Fuß). Jedoch darf der Ball nicht mit den Händen oder Handflächen weitergepasst oder abgewehrt werden. Jegliche andere Tricks sind bei Bassalo erlaubt.

Der Ball darf auch mit Hilfe des Bechers weitergespielt werden (mit der oberen Becherseite oder mit dem Becherboden).