

## REGELWERK

### KURZVERSION

#### Ziel des Spieles:

- 3 Bälle und dann den Magicball zusammen auf teameigene Mahle bringen
- Spiel endet bei Erreichen dieser Kombination

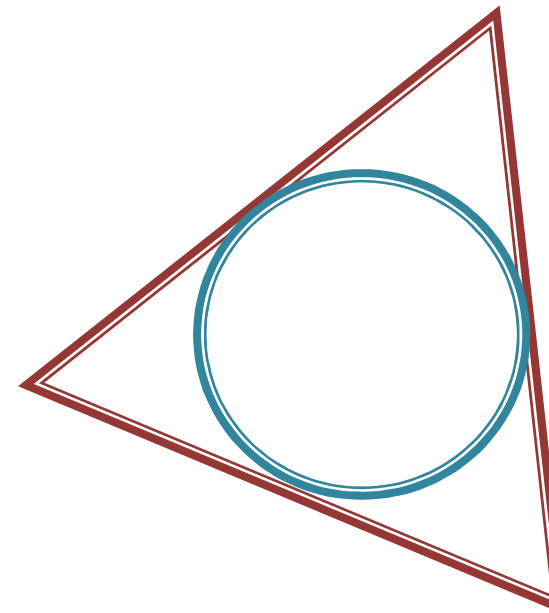
#### Material:

- 6 Fußbälle, 1 Football (sog. „Magicball“)
- 3 Hütchen mit jeweils 4 „Malen“ (idealerweise Tennisringe) in einem Halbkreis dahinter angeordnet
- Hütchen zum Markieren des Zentrums
- 1 Flagfootballgürtel + 2 Bänder pro Feldspieler einer Mannschaft
- Auswechselstationen (nur wenn Auswechselspieler vorhanden sind)

**P-SEMINAR SPORT**  
Gymnasium Casimirianum Coburg

Unter der Leitung von  
StR Christoph Dittrich

# Tribal



Ein Spiel des P-Seminars  
Sport 2013/15  
am Gymnasium  
Casimirianum in Coburg

---

## SPIELPHILOSOPHIE

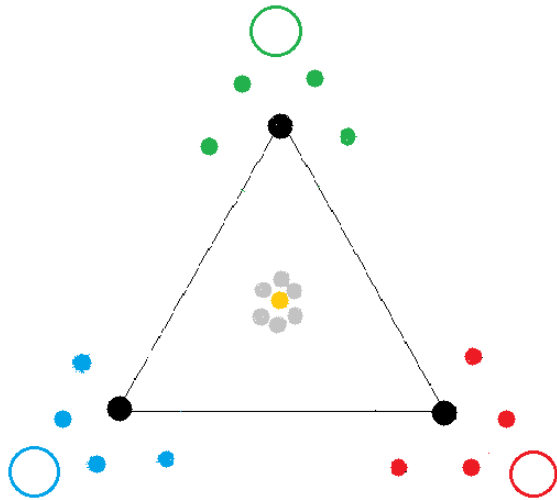
Zu Beginn der Entwicklung unseres Spieles suchten wir nach innovativen Ideen, die bis jetzt noch nicht in dieser Form bei einem anderen Spiel zu finden sind. Schnell wurde uns klar, dass wir vor allem mit variablen Anzahlen von sowohl Teams als auch Spielern experimentieren wollen und so eine neue Spielfeldform sicherlich ebenfalls von Vorteil wäre.

Geschwindigkeit, Geschick und Taktik sollten unser Spielsystem bestimmen und Spannung aufbauen.

Zuerst wurde die Entwicklung eigener Materialien in Erwägung gezogen. Von dieser Idee wurde jedoch schnell Abstand genommen, da das Spiel möglichst allgemeinzugänglich sein und bestenfalls jede Schule alle nötigen Bestandteile besitzen sollte.

Direkte Duellsituationen waren auch ein Faktor, der uns sehr wichtig war, weil so nicht nur die Spannung steigt, sondern auch der Spielfortlauf im Allgemeinen am Leben gehalten wird.

## Spielfeld:



Das Spielfeld ist dreieckig und ohne äußere Begrenzungen aufgebaut. *Drei Hütchen*, die gleichzeitig das Zentrum der Mannschaftsbasen bilden, geben die Form des Spielfeldes vor.

Ein weiteres viertes Hütchen markiert das *Zentrum des Spielfeldes*.

Um jedes Hütchen einer *Mannschaftsbasis* sind vier „Male“ halbkreisförmig in einheitlichen Abständen angeordnet.

Außerhalb des aktiven Bereichs des Spielfeldes gibt es abhängig von der Mannschaftsstärke eine *Auswechselstation* pro Mannschaft, diese wird entsprechend gekennzeichnet. Diese Stationen müssen in ausreichendem Abstand nach Ermessen des Schiedsrichters

platziert werden, um einen reibungslosen Spielablauf zu garantieren.

## Spieler:

### Anzahl:

- Variabel
- Optimal: 2 Wächter, 4 Feldspieler, 2 Auswechselspieler bei 7 Bällen

### Wächter:

- Beschützt Bälle durch Abziehen der Bänder des Feldspielers
- Muss sich immer mit einem Körperteil im Halbkreis befinden
- Darf als Einziger erkämpfte Bälle an Male legen
- Darf sich als Einziger innerhalb des Kreises aufhalten
- Beim Start darf er den Feldspielern der anderen Mannschaften auf seinem Weg zum gegnerischen Hütchen auch innerhalb des Feldes Bänder abziehen

### Feldspieler:

- Müssen Bälle von „Malen“ der Gegner stehlen
- Dürfen nur mit Händen stehen
- Darf sich mit dem Ball nicht weit bewegen, sondern muss zu

anderen Feldspielern oder dem Wächter direkt spielen

- Im Spielfeld gilt: drei Schritte mit Ball in der Hand oder drei Ballberührungen beim Dribbeln mit dem Fuß
- Sobald eines der Bänder abgerissen wird, muss der Feldspieler seinen Angriff abbrechen, das verlorene Bändchen holen
- Falls mit Auswechselspielern gespielt wird, verlassen die Feldspieler nun das aktive Spielgeschehen und die Auswechselspieler kommen zum Einsatz

### Auswechselspieler:

- Optional einsetzbar, je nachdem wie hoch die Anzahl der Spieler ist
- Spielt auf der Position der Person, die ausgewechselt wird
- An der Auswechselstation seines Teams wird er durch einen Auswechselspieler ersetzt
- Wenn kein Auswechselspieler vorhanden ist, muss dieser Feldspieler das zentrale Hütchen berühren, um wieder am Spiel teilnehmen zu dürfen

## Spielbeginn:

- Teams stehen jeweils am eigenen Hütchen und berühren dieses
- Auf Pfiff rennen alle Mitspieler zu einem gegnerischen Hütchen, um dieses zu berühren
- Auf dem Weg dorthin dürfen Wächter Feldspielern Bändchen abziehen, selbige müssen bei Verlust des Bändchens zum eigenen Hütchen zurück, bevor sie einen neuen Versuch starten können
- Nach Berührung des Hütchens beginnt der normale Spielablauf, bei dem jede Position ihrer Funktion nachgeht

## Regelüberschreitungen:

- Zu körperintensives Tackeln
- Bei Verlust des Bändchens während eines Angriffs den Ball nicht auf die Markierung zurücklegen