

Regelwerk LaserBall Classic

Verbindliche Regeln für den DLBL-Turnierbetrieb.

FAIRPLAY · RESPEKT · TEAMGEIST

Turnierleitung

- Florian Menzel
- Rene Riede
- Marcel Holz

GRUNDLAGEN

Spielprinzip

Zwei Teams spielen mit je fünf aktiven Spielern, eigenem Tor und virtuellem Ball.

Aktion	Bedeutung
Blocken	Gegner anphasern und deaktivieren.
Passen	Ball an Mitspieler übergeben.
Erobern / Steal	Ballführenden Gegner treffen und Ball übernehmen.
Tor	gegnerisches Target mit Ballbesitz antaggen.
Klären	direkt nach Eroberung eigenes Tor phasern und Ball verteilen.

- Phaser wird mit beiden Händen geführt.
- Eigentore sind systembedingt ausgeschlossen.
- Tore, Vorlagen, Steals und Blocks werden vom System erfasst.

MATCH & SETTINGS**2 × 5 Minuten**

- 5 gegen 5 aktive Spieler.
- Zwei Halbzeiten à 5 Minuten.
- Seitenwechsel ca. 1 Minute.
- Gesamtergebnis = Summe beider Halbzeiten.
- In Jeder-gegen-jeden- und Gruppenphase ist Unentschieden zulässig.
- Shotclock 60 Sekunden, Down Time Safe 4 s, Reset 1 s, 1 Ball, Classic-Modus.

VERHALTEN**Bewegung & Sicherheit**

- Kein Schubsen, Rempeln, Halten, Ziehen oder Körperblocken.
- Deaktivierte Spieler machen Wege frei.
- Hinlegen, Hinsetzen, Sliden und Kriechen sind verboten.
- Hinknien erlaubt: höchstens ein Knie am Boden.
- Ausgestrecktes Bein oder Körperposition dürfen keine Wege blockieren.
- Springen auf der Stelle erlaubt; Springen im Laufen/Rennen verboten.
- Klettern/Springen über Hindernisse verboten.
- Phaser über Kopf ist erlaubt.
- Schießen über Hindernisse ab 2 m Höhe ist verboten.
- Sensoren/Trefferzonen dürfen nicht absichtlich verdeckt werden.
- Reflexionstreffer sind zulässig.

TEAM & KADER**5 bis 7 Spieler**

- Mindestkader 5, maximal 7 Spieler.
- Ein verpflichtender Captain.
- Jeder Spieler nur für ein Team.
- Wechsel grundsätzlich zwischen Matches; im laufenden Match nur bei Verletzung/Freigabe.
- 4-Spieler-Ausnahme nur nach Freigabe der Turnierleitung.
- Unter 4 Spielern keine reguläre Spielfähigkeit.

TURNIERFORMAT

10 oder 12 Teams

10 Teams: vollständiges Jeder-gegen-jeden. Jedes Team spielt 9 Matches.

12 Teams: zwei Gruppen à 6; in jeder Gruppe jeder gegen jeden. Anschließend Platzierungsblöcke 1-4, 5-8 und 9-12.

- 1-4: A1,A2,B1,B2
- 5-8: A3,A4,B3,B4
- 9-12: A5,A6,B5,B6

Jeder Viererblock spielt zwei Halbfinals und anschließend zwei Endspiele zur vollständigen Platzierung. Jedes Team erhält bei 12 Teams insgesamt 7 Spiele.

WERTUNG

Punkte & Tie-Break

Ergebnis	Punkte
Sieg	3
Unentschieden	1
Niederlage	0

1. Punkte
2. Tordifferenz
3. Blocks
4. erzielte Tore
5. direkter Vergleich, sofern eindeutig anwendbar

Systemdaten und gespeicherte Ergebnisbilder sind Grundlage der Wertung.

STRAFEN

Ermahnung, Karten, Straftore

Schiedsrichter dürfen verbal ermahnen und bei Gefahr sofort stoppen. Formale Karten/Straftore entscheidet die Turnierleitung.

Vergehen	Regelfall	Schwere Folge
Körperkontakt	Ermahnung	Gelb/Straftor
Körperblock/Torverhinderung	Gelb/Straftor	Rot bei Gefahr
verbotene Bodenbewegung	Ermahnung	Gelb
Springen im Lauf	Ermahnung	Gelb
Schuss über Hindernis ab 2 m	Gelb/Straftor	weitere Sanktion
Sensoren verdecken	Gelb	Rot bei Absicht
Beleidigung/Gewalt	Gelb bis Rot	Ausschluss

SCHIEDSRICHTER

Beobachten, eingreifen, melden

Nach Möglichkeit 2 Schiedsrichter in der Arena, alternativ mindestens 1.

- Sicherheit überwachen.
- bei Verletzung/Gefahr sofort stoppen.
- Spieler direkt ansprechen und verbal ermahnen.
- Vorfälle an Turnierleitung melden.

Keine finale Entscheidungsbefugnis: Karten, Straftore, Ergebnisänderungen, Wiederholungen, Disqualifikationen und Proteste entscheidet die Turnierleitung.

TURNIERLEITUNG**Entscheidung mit Mehrheit**

- Florian Menzel
- Rene Riede
- Marcel Holz

Kein Mitglied spielt selbst mit. Zwei von drei Stimmen reichen.

- Karten/Straftore
- Proteste
- Ergebnisänderungen
- Wiederholung/Abbruch
- Nichtantritt
- technische Sonderfälle
- Regelauslegung

PROTESTE & VIDEO**Captain als einziger Protestweg**

- Nur Captain darf Protest einlegen.
- Vorfall aus einer Runde kann noch während der direkt folgenden Runde protestiert werden.
- Danach ist die Runde geschlossen.
- Letztes Match/Finale: 10 Minuten Protestfrist.
- Regie kontrolliert Tore zusätzlich per Kamera.
- Video kann von der Turnierleitung herangezogen werden; kein Anspruch auf Prüfung jeder Szene.
- Systemdaten und Ergebnisbilder sind maßgebliche Grundlage.

SICHERHEIT & TECHNIK

Sicherheit hat Vorrang

- Verletzungen sofort kommunizieren.
- Offene/blutende Wunden vor weiterer Teilnahme versorgen.
- Keine Teilnahme unter Alkohol, Drogen oder stark beeinträchtigenden Mitteln.
- Erste-Hilfe-Material/Hallenansprechpartner müssen erreichbar sein.

Technikfall	Vorgehen
Leichter Defekt	Ausrüstung möglichst ohne Unterbrechung wechseln
Wechselbedarf	zum nächstmöglichen sinnvollen Zeitpunkt stoppen
Totalausfall/Sicherheitsrisiko	sofort stoppen

Bei Systemausfall entscheidet die Turnierleitung über Fortsetzung, Wiederholung oder Abbruch.

VERSÄTUNG & NICHTANTRITT**Der Zeitplan bleibt verbindlich**

- Teams sollen 10 Minuten vor ihrem Match spielbereit sein.
- Bei Verspätung wird der Captain über hinterlegte Kontaktdaten kontaktiert.
- Mit 4 Spielern kann nach Freigabe unterbesetzt gespielt werden.
- Unter 4 Spielern / Abwesenheit: regulärer Start nicht möglich.
- Verpasstes Match wird nicht automatisch nachgeholt.
- Technische Wertung oder Nachholung entscheidet die Turnierleitung.

GLEICHSTAND

Entscheidung in K.-o.-/Platzierungsphase

Jeder-gegen-jeden / Gruppenphase: Unentschieden zulässig.

Normales Platzierungsspiel: Tordifferenz, danach Blocks.

Halbfinale oder Finale: vollständiges Zusatzmatch 2 × 5 Minuten.

Danach erneut Gleichstand: Tordifferenz, danach Blocks.

ANMELDUNG & STORNO**Startgebühr und Absage**

STARTGEBÜHR

250 € / Team

GETRÄNKE-FLAT OPTIONAL

+60 € / Team

Wasser mit Kohlensäure, stilles Wasser
und Apfelschorle.

Bis 7 Kalendertage vorher: kostenfreie Absage.

Danach: individuelle Abstimmung mit dem Team.

Respekt in und außerhalb der Arena

- Respekt gegenüber Gegnern, Schiedsrichtern, Turnierleitung, Hallenpersonal und Zuschauern.
- Keine Beleidigungen, Drohungen oder Provokationen.
- Captain übernimmt offizielle Teamkommunikation.
- Halle behält Hausrecht.
- Beschädigungen können haftungsrechtliche Folgen haben.

Namen, Ergebnisse, Tabellen, Statistiken, Fotos und Videos dürfen im Rahmen der Veranstaltung verarbeitet/veröffentlicht werden, sofern erforderliche Einwilligungen vorliegen. Keine Aufnahmen in Umkleiden oder privaten Bereichen.