



LASERBALL CLASSIC

REGELWERK

Verbindliche Regeln für Turnier & Liga

Deutsche Laserball Liga

FAIRPLAY. RESPEKT. TEAMGEIST.

INHALT

§ 1	Grundlagen & Spielprinzip	3
§ 2	Spielmodus & Settings	4
§ 3	Spielregeln – Verhalten auf dem Feld	5
§ 4	Team & Kader	6
§ 5	Strafen & Proteste	7
§ 6	Wertung	8
§ 7	Sicherheit, Fairplay & Rahmen	9
§ 8	Organisation & Rollen	10
A	Anhang: Begründungen & offene Punkte	12

SO LIEST SICH DIESES REGELWERK

Verbindlich ist der **Regeltext**. Marker wie **B2** verweisen auf die **Begründungen** im Anhang – dort steht das „Warum“ jeder Entscheidung, jeweils mit Rückverweis auf die zugehörige Regel. So bleiben die Regeln schlank, und der Begründungsteil lässt sich auch für sich lesen.

§ 1 GRUNDLAGEN & SPIELPRINZIP

DAS LASERFORCE-SYSTEM

- Gespielt wird mit **Weste (Battlesuit)** und **Phaser**; getroffen wird über Infrarot. Trefferzonen sitzen an Brust, Rücken, Schultern und am Phaser.
- Der Phaser wird **mit beiden Händen** geführt.
- Ein getroffener Spieler wird kurz **deaktiviert** (Downtime) und reaktiviert sich danach automatisch; die Dauer bestimmen die Settings (§ 2).
- Es gibt die Systemgenerationen **Gen 7** und **Gen 8**; manche Einstellungen sind erst ab einer bestimmten Generation verfügbar. Die Generation der Halle steht im Hallen-Anhang.
- Jeder Spieler hat einen festen **Spielernamen** (Membercard), unter dem Ergebnisse und Statistiken laufen.

SPIELPRINZIP LASERBALL CLASSIC

Zwei Teams, je **ein eigenes Tor** (Target/Beacon), **ein virtueller Ball**. Ein Spiel besteht aus mehreren **Runden**. Zu Beginn jeder Runde stehen alle Spieler am eigenen Tor; nach einem Countdown per Arena-Ansage **aktivieren** sie sich, indem sie im Sichtbereich ihres eigenen Targets sind. Ein aktivierter Spieler kann den Ball führen – seine Lichter blinken schnell.

AKTION	BEDEUTUNG
Blocken	Einen Gegner anphasern, um ihn kurz zu deaktivieren.
Passen	Der Ballträger phasert einen Mitspieler und gibt ihm den Ball.
Erobern (Steal)	Den ballführenden Gegner treffen – er wird deaktiviert, der Ball wechselt zum Treffenden.
Tor	Ball ins gegnerische Torfeld bringen und das gegnerische Target antaggen . Danach endet die Runde.
Schussuhr	Erzielt das ballführende Team in 60 s kein Tor, erhält der Gegner den Ball.

KLÄREN › B6

„Klären“ ist ein reservierter Begriff: Nachdem ein Verteidiger den Ball **erobert** hat, kann er ihn klären, indem er sein **eigenes Tor** phasert – der Ball geht an einen besser postierten Mitspieler. Klären ist **nur direkt nach dem Erobern** möglich, nicht nach einem Zuspiel.

RESET › B6

Über die Reset-Funktion kann ein bereits **deaktivierter** Gegner im Zeitfenster „Down Time Reset“ erneut getroffen werden. **Reset reaktiviert nicht den eigenen Spieler** und wirkt nie gegen den gerade Getroffenen. Wer abwechselnd zwei Gegner trifft, kann beide deaktiviert halten.

KEIN EIGENTOR › B7

Da nur am **gegnerischen** Tor gepunktet wird, ist ein Eigentor mechanisch ausgeschlossen.

ERFASSTE STATISTIKEN

Das System erfasst nativ u. a. **Tore**, **Vorlagen (Assists)**, **Steals** und **Blocks**. Diese Werte stehen für Auswertungen und Rankings zur Verfügung.

§ 2 SPIELMODUS & SETTINGS

GRUNDSATZ: EIN MODUS, FESTE SETTINGS > B5

- Gespielt wird ausschließlich **LaserBall Classic**.
- Alle Hallen fahren **denselben Modus, dieselbe Matchstruktur und dieselben Settings**.
- Hallenunterschiede beschränken sich auf die **physische Location** und werden nur im jeweiligen Hallen-Anhang dokumentiert. Einen hallenspezifischen Spielmodus gibt es nicht.

TEAMSTÄRKE & MATCH > B3

- **5 gegen 5** aktive Spieler.
- Eine Begegnung ist **ein Match aus 2 Halbzeiten à 6 Minuten** (2 × 6).
- **Halbzeitpause ca. 75 Sekunden** – nur Seitenwechsel und kurz trinken, keine taktische Unterbrechung.
- Das Gesamtergebnis ist die **Summe der Tore** beider Halbzeiten; ein Unentschieden ist möglich.
- Jede Paarung wird pro Spieltag als **genau ein** solches Match ausgetragen. Hin-/Rückspiel entsteht bei Bedarf auf **Saisonebene**.

SEITENWAHL & BALLBESITZ > B4

- Startseiten per Spielplan: das **zuerst genannte Team** startet auf Seite A, das zweite auf Seite B. Zur Halbzeit wird getauscht.
- **K.-o.-/Finalspiele:** Münzwurf, der Gewinner wählt die Startseite.
- Der Ballbesitz zu Beginn wird vom System **zufällig** vergeben – es gibt keinen Anstoß.

TECHNISCHE SETTINGS > B8

Diese Werte sind die verbindliche Referenz. Jede Partnerhalle konfiguriert den Modus genau so; Abweichungen sind nicht zulässig.

EINSTELLUNG	WERT	EINSTELLUNG	WERT
Teamstärke	5 vs 5	Schussgeschwindigkeit	3 / s
Spielzeit	2 × 6 min	Shotclock	60 s
Down Time Safe	4 s	Zeit zwischen Toren	20 s
Down Time Reset	1 s	Anzahl Bälle	1
Lock-On Duration	0,10 s	Modus	Classic

TORERZIELUNG

Ein Tor entsteht, wenn der Ball in den **Torbereich des gegnerischen Teams** gebracht (getragen oder dorthin gepasst) und anschließend das **gegnerische Target angetaggt** wird. Der

Torabschluss erfolgt ausschließlich per Tag (Phasern) – nicht durch Proximity. Die Proximity-Funktion dient nur der Aktivierung, dem Dauer-Reset und den Empfangssperren. Das vom System erfasste Ergebnis ist maßgeblich.

TARGET-MECHANIK & ANTI-CAMP B2

Im Wettkampf werden **upgegradete Targets mit Proximity-Funktionen** eingesetzt. Ihre Mechanik ersetzt eine gesonderte Strafraum-Regel – Camping wird nicht verboten, sondern unattraktiv gemacht.

- **Aktivierung durch Proximity:** Ein Spieler aktiviert sich, indem er im Sichtbereich seines eigenen Targets ist – kein Anphasern nötig.
- **Dauer-Reset am eigenen Target:** Solange ein Spieler im Sichtbereich seines eigenen Targets ist, steht ihm die Reset-Fähigkeit dauerhaft zur Verfügung.
- **Empfangssperre für geklärte Bälle:** Einen geklärten Ball kann nicht annehmen, wer in den letzten **5 s am eigenen** oder **2 s am gegnerischen** Target gesehen wurde oder gerade nach einem Treffer reaktiviert wurde.

WIRKUNG

Angreifer-Camping am gegnerischen Tor ist unattraktiv (kein Empfang geklärter Bälle; Verteidiger mit Dauer-Reset überlegen). 1 gegen 1 ist defensiv im Vorteil, mit einem zweiten Angreifer aber umspielbar. Zwei Verteidiger dauerhaft am Tor lohnen sich nicht. Ob der Verzicht auf den Strafraum in der Praxis trägt, wird beim KickOff gezielt beobachtet.

§ 3 SPIELREGELN - VERHALTEN AUF DEM FELD

KÖRPERKONTAKT & BEWEGUNG

Laserball ist **kein Kontaktsport**. Erlaubt sind normales Laufen, Ausweichen und Stellungsspiel.

- **Verboten:** Schubsen, Rempeln, Halten, Ziehen sowie Sperren/Blocken mit dem Körper.
- **Verboten:** Hinlegen, Hinsetzen, Sliden, Kriechen und Knien. **Hinhocken** ist außerhalb von Laufwegen erlaubt, solange kein Knie den Boden berührt.
- Springen **auf der Stelle** ist erlaubt; Springen **in der Laufbewegung** ist verboten.
- Klettern oder Springen über Hindernisse ist verboten.

VORRANG

Ein **aktivierter Spieler hat Vorrang**. Ein **deaktivierter Spieler muss aktiv ausweichen** und Platz machen; andernfalls wird er bestraft.

AUSRÜSTUNG, SENSORIK & PHASER

- Die Weste wird ordnungsgemäß angelegt und geschlossen.
- **Trefferzonen** dürfen nur durch natürliche Körperbewegungen oder Hindernisse verdeckt werden – nicht durch Haare, Kleidung oder Zuhalten.
- **Phaser und Phaser-Sensoren** dürfen nicht verdeckt werden.
- **Zweihandhaltung ist Pflicht**. Markieren mit nur einer Hand ist ein Foul.

- Der Phaser darf nicht mehr als **90° gekippt** werden; zum Annehmen eines Passes darf er senkrecht nach oben gehalten werden.
- Jede **Manipulation** von Ausrüstung, Sensorik oder System ist verboten und wird schwer geahndet (§ 5).

REICHWEITE

Über Wände und Hindernisse **ab 2 m Höhe** darf nicht getaggt werden. Diese Regel gilt einheitlich in allen Hallen.

REFLEXIONEN & BANDENSPIEL ➤ B9

Treffer über **Reflexionen** – etwa an Wänden, Scheiben oder glänzenden Flächen – sind **zulässig** und werden nicht geahndet. Sie zählen als reguläre Treffer.

ZEITSPIEL

Offensives Zeitspiel regelt die **Shotclock (60 s)** aus § 2: Erzielt das ballführende Team in 60 Sekunden kein Tor, erhält der Gegner den Ball. Ein separates Zeitspiel-Foul gibt es nicht.

§ 4 TEAM & KADER

KADER & KADERBINDUNG

- **Mindestkader 5**, empfohlen **7-9**, maximaler Spieltagskader **10** Spieler.
- Jeder Spieler ist an einen Kader gebunden: pro Turnier für genau ein Team, im Ligabetrieb pro Saison für genau ein Team.
- Ein Teamwechsel oder das Aushelfen bei Ausfall erfordert die **Freigabe der Leitung**.

AKTIVE SPIELER & WECHSEL

- Immer **genau 5 aktive Spieler** pro Team auf dem Feld; Wechselspieler warten außerhalb der Arena.
- Ein-/Auswechseln nur **zwischen Spielen** oder **bei Verletzung**. Zur Halbzeit gibt es keine Wechsel; fliegende Wechsel sind nicht erlaubt.
- Jeder Wechsel wird dem Scorekeeper/Schiedsrichter angezeigt und muss im Spielbericht stehen.

SPIELBERECHTIGUNG

- Ein Spieler darf an einem Event nur für **ein Team** antreten.
- Nur **gemeldete** Spieler dürfen eingesetzt werden; Ausnahmen nur mit ausdrücklicher Freigabe der Turnierleitung.
- Jedes Team benennt **Captain und Co-Captain**. Meldung je Spieler: Spielername, voller Name, Geburtsdatum.

UNTERBESETZUNG

- **4-Spieler-Ausnahme:** mit Zustimmung der Leitung möglich; kein automatischer Ausschluss.
- Ein verspäteter Spieler darf die Arena erst **nach einem gefallenem Tor** betreten.
- Unter 4 Spielern ist ein Team nicht regulär spielfähig; die Leitung entscheidet.

ALTER & JUGENDTEAMS

- **Mindestalter 12 Jahre.** Unter 14 nur mit Freigabe, unter 18 immer mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten.
- Reine Jugendteams müssen benannt werden und brauchen eine volljährige verantwortliche Betreuung.

§ 5 STRAFEN & PROTESTE

STRAFSYSTEM **B1**

Gestraft wird über **Straftore** und Karten – **keine Zeitstrafen**. Ein **Straftor** ist ein Tor, das der nicht bestraften Mannschaft gutgeschrieben wird (Ergebnis +1).

VORTEILSREGEL

Erzielt die gefoulte Mannschaft trotz des Fouls das Tor selbst, zählt dieses reguläre Tor – es gibt dann kein zusätzliches Straftor. Ein Straftor gibt es, wenn das Tor durch das Foul verhindert wurde oder es keine direkte Angriffssituation gab.

KARTENSTUFEN

- Stufen: **Ermahnung** → **Gelbe Karte (= Straftor)** → **Rote Karte**.
- Zählweise pro Spieler über das Spiel: 1. Tötlichkeit = Ermahnung, 2. = Gelb (und damit ein Straftor).
- **Grobe Fälle** (z. B. klare Torverhinderung per Körper- oder Target-Block) sind sofort Gelb, ohne Ermahnung.
- **3 Gelbe** eines Spielers ergeben eine Rote; die Turnierleitung kann bei schweren Vergehen direkt Rot aussprechen.

ROTE KARTE

- Der Spieler ist für das restliche Turnier ausgeschlossen; das Team spielt mit **4 Spielern** weiter – auch bei verfügbaren Wechselspielern.
- Im Ligakontext bezieht sich der Ausschluss auf den Spieltag. Schwere Fälle gehen an die Ligaleitung, die Sperren aussprechen kann.

STRAFKATALOG

VERGEHEN	ERSTE MASSNAHME	SCHWERE FOLGE
Körperkontakt (Schubsen, Halten, Ziehen)	Ermahnung	Gelb (Straftor)
Sperren/Blocken mit dem Körper	Gelb (Straftor)	Rot bei Gefährdung
Klare Torverhinderung per Körper-/Target-Block	Gelb (Straftor)	—
Hinlegen, Sliden, Kriechen, Knien	Ermahnung	Gelb (Straftor)
Springen in der Laufbewegung	Ermahnung	Gelb (Straftor)
Klettern/Springen über Hindernisse	Gelb (Straftor)	—
Trefferzonen verdecken (Haare/Kleidung/Zuhalten)	Gelb (Straftor)	Rot bei Absicht
Phaser/Sensoren verdecken	Gelb (Straftor)	Rot bei Absicht
Einhand am Phaser / Phaser über 90° gekippt	Ermahnung	Gelb (Straftor)
Taggen über Hindernisse ab 2 m	Gelb (Straftor)	—
Beleidigung/Provokation	Gelb (Straftor)	Rot
Beschädigung, Gewalt, Manipulation	Rot	Haftung / Sperre

PROTESTE

- Nur der **Captain** der betroffenen Mannschaft, innerhalb von **10 Minuten** nach Spielende.
- Entscheidung durch die **Turnierleitung (mind. 3 Personen)**; der Schiedsrichter wird angehört, entscheidet aber nicht.
- **Protestierbar:** falsch erfasstes Ergebnis, nicht spielberechtigter Spieler, klarer Technik-/Regelanwendungsfehler.
- **Nicht protestierbar:** Tatsachenentscheidungen und subjektive Einschätzungen. Die Entscheidung ist für den Spieltag endgültig.

§ 6 WERTUNG

MATCHPUNKTE

ERGEBNIS	PUNKTE
Sieg	3
Unentschieden	1
Niederlage	0

Ein Unentschieden ist in der Gruppen-/Tagesphase möglich. In K.-o.-Spielen wird immer entschieden.

TABELLEN-/TAGESPLATZIERUNG (TIE-BREAK)

Bei Punktgleichheit gilt: **1.** Punkte · **2.** Tordifferenz · **3.** erzielte Tore · **4.** direkter Vergleich (nur wenn alle betroffenen Teams untereinander gespielt haben) · **5.** Entscheidungsspiel.

K.-O.-ENTSCHEIDUNG BEI GLEICHSTAND

Verlängerung **2 × 3 Minuten** mit Seitenwechsel zur Halbzeit, danach **Golden Goal**: das nächste gültige Tor entscheidet sofort.

FAIRPLAY-WERTUNG & NICHTANTRITT

- Die **Fairplay-Wertung** (über Gelbe/Rote Karten) wird geführt und angezeigt, ist aber rein informativ und **kein** Tie-Break-Kriterium.
- Nichtantritt** wird gegen das fehlende Team gewertet – in Höhe des durchschnittlichen, gerundeten Tor-Average des Turniers. Wiederholter Nichtantritt kann zum Ausschluss aus der Wertung führen.

§ 7 SICHERHEIT, FAIRPLAY & RAHMEN

SICHERHEIT & VERLETZUNG

- Sicherheit hat immer Vorrang** vor Wertung und Zeitplan.
- Eine Verletzung wird **lautstark** kommuniziert. Fällt nach dem Ruf ein Tor, zählt es nicht; das Spiel wird unterbrochen und die Restzeit nachgespielt. Zuvor regulär gefallene Tore bleiben gespeichert. Ein Wechselspieler darf den Verletzten ersetzen.
- Kein Spielen mit offenen, blutenden Wunden. Keine Teilnahme unter Alkohol, Drogen oder stark beeinträchtigenden Mitteln.
- Erste-Hilfe-Material, Hallenansprechpartner, Notruf und genaue Adresse sind bereit (Verantwortung Turnierleitung/Halle).

TECHNIK & DEFECT

STUFE	MERKMAL	VORGEHEN
Mangelhaft	Weste teilweise funktionsfähig (trifft nicht immer)	Wechsel im Westenraum ohne Unterbrechung, Spiel läuft weiter
Wechselbedarf	teils nutzbar, kein Sicherheitsrisiko, Wechsel nötig	Anhalten erst nach dem nächsten Tor
Großer Defekt	sicherheitsrelevant oder Totalausfall	sofort anhalten

Beim Anhalten bleiben reguläre Tore gespeichert, die Zeit wird nachgespielt. Die Stufe beurteilt der Schiedsrichter. Bei Systemausfall entscheidet die Turnierleitung über Abbruch, Wiederholung oder Neuansetzung.

FAIRPLAY-KODEX

- Respekt gegenüber Gegnern, Schiedsrichtern, Hallenpersonal und Zuschauern.
- Keine Beleidigungen, Drohungen oder Provokationen – auch außerhalb der Arena.

- Sicherheit geht vor Ergebnis. Technische Probleme werden gemeldet, nicht ausgenutzt.
- Captains tragen Verantwortung für ihr Team; Entscheidungen werden akzeptiert, Proteste nur über den vorgesehenen Weg.

MEDIEN & DATENSCHUTZ

- Namen, Ergebnisse, Tabellen, Fotos, Videos und Statistiken dürfen verarbeitet und veröffentlicht werden, sofern die nötigen **Einwilligungen** vorliegen (in der Regel mit der Anmeldung erteilt).
- Aufnahmen dürfen den Spielbetrieb nicht stören und niemanden bloßstellen; keine Aufnahmen in Umkleiden oder privaten Bereichen. Für Minderjährige können zusätzliche Einwilligungen und Notfallkontakte nötig sein.

HAUSRECHT & HAFTUNG

Die Halle behält ihr Hausrecht und kann Personen ausschließen. Wer Ausrüstung oder Inventar beschädigt, kann haftbar gemacht werden. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Verantwortung.

§ 8 ORGANISATION & ROLLEN

ROLLEN & ZUSTÄNDIGKEITEN

ROLLE	AUFGABE
Ligaleitung	Oberstes Gremium – nur im Ligabetrieb. Grundsatzfragen, Sperren, vorbehaltene Entscheidungen (z. B. 4-Spieler-Zulassung).
Turnierleitung	Ablauf, Spielplan, Wertungen, Proteste. Kann den Scorekeeper mit abdecken.
Schiedsrichter	Leitet das Spiel, entscheidet Fouls und Sicherheit, trifft Tatsachenentscheidungen.
Scorekeeper	Erfasst Ergebnisse, Strafen und besondere Vorkommnisse.
Captain	Vertritt das Team; einziger Ansprechpartner gegenüber Schiedsrichter und Leitung.
Hallenverantwortlich	Technik, Ausrüstung, Arena und Sicherheit der Halle.

Bei einem **Standalone-Turnier entfällt die Ligaleitung**; ihre Funktionen übernimmt die Turnierleitung.

ZUSAMMENSETZUNG

- **Ligaleitung:** ungerade besetzt (aktuell 3 Personen), damit Abstimmungen eine klare Mehrheit ergeben.
- **Turnierleitung:** mindestens 3 Personen (u. a. für Protest-Entscheidungen).

SCHIEDSRICHTER

- **Auswahlreihenfolge:** 1. Spieler ohne Zugehörigkeit zu einem teilnehmenden Team, 2. teamzugehörig, aber nicht als Spieler gemeldet, 3. Spieler eines teilnehmenden Teams im Rotationsprinzip.

- **Fallback:** bei zu wenigen externen Schiedsrichtern stellt jedes Team 2 Spieler als Aushilfe.
- **Pro Spiel 2 Schiedsrichter;** der Pool muss groß genug für Rotation und Pausen sein.
- **Tatsachenentscheidungen** trifft der Schiedsrichter; sie sind endgültig.

ENTSCHEIDUNGSBEFUGNIS & KOMMUNIKATION

- Tatsachenentscheidungen: **Schiedsrichter** – endgültig. Alles andere am Spieltag: **Turnierleitung**. Grundsatzfragen und Sperren: **Ligaleitung**.
- Während und unmittelbar nach einem Spiel spricht **nur der Captain** mit Schiedsrichter oder Turnierleitung. Umringen, Anschreien oder Diskutieren während laufender Situationen ist nicht erlaubt.

ANHANG BEGRÜNDUNGEN

Hier steht das „Warum“ hinter den Regeln – die getroffenen Entscheidungen und die verworfenen Alternativen. Jede Begründung verweist über **ZU § ...** auf ihre Regel; die Marker **B1**–**B8** im Regelteil führen hierher.

B1 KEINE ZEITSTRAFEN

ZU § 5

ENTSCHEIDUNG Strafsystem über Straftore und Karten, keine Zeitstrafen.

WARUM Zeitstrafen lassen sich im Laserforce-System nicht sauber abbilden (kein verlässliches 1-Minuten-Handling im laufenden Spiel). Straftore sind eindeutig, sofort wirksam und für Schiri und Orga gut handhabbar.

VERWORFEN 1-Minuten-Zeitstrafe aus einem früheren Entwurf.

B2 KEIN STRAFRAUM - ANTI-CAMP ÜBER DIE TARGET-MECHANIK

ZU § 2

ENTSCHEIDUNG Kein Strafraum; Camping wird durch die Target-Mechanik unattraktiv gemacht, nicht per Regel verboten.

WARUM Ein fester Boden-Strafraum ist entweder zu subjektiv (Betretungs- und Camping-Ermessen, in verbauter, dunkler Arena kaum sicher einsehbar) oder scheitert an engen Target-Positionen. Die upgegradeten Targets lösen das nativ: Proximity-Aktivierung, Dauer-Reset im Sichtbereich des eigenen Targets, Empfangssperren für geklärte Bälle (5 s eigenes / 2 s gegnerisches Target / frisch reaktiviert).

BALANCING Angreifer-Camping ist unattraktiv; 1 gegen 1 ist defensiv im Vorteil, mit zweitem Angreifer umspielbar; 2-Verteidiger-Camping lohnt nicht, weil der Angreifer durch wechselseitiges Treffen dauerhaft Reset hält.

VERWORFEN Großer taktischer Strafraum; kleiner Bannkreis (Geometrie); 5-Sekunden-Verweildauer-Regel.

TESTPUNKT Führt der Verzicht auf den Strafraum zu übermäßigem Verteidiger-Camping? Wird beim KickOff beobachtet.

B3 2 × 6 AM STÜCK STATT HIN-/RÜCKRUNDE AM SPIELTAG

ZU § 2

ENTSCHEIDUNG Eine Begegnung = ein Match 2 × 6 mit Halbzeit-Seitenwechsel; jede Paarung am Spieltag einmal.

WARUM Der Halbzeit-Seitenwechsel löst die Seiten-Fairness bereits im Match. Eine getrennte Rückrunde am selben Tag würde Arena-Ein-/Ausgänge verdoppeln, Scoring und Zuschauer verwirren und den Spannungsbogen zerreißen.

SAISON Hin-/Rück-Symmetrie entsteht über die Saison (Heim/Auswärts an verschiedenen Spieltagen), analog zum Fußball.

B4 SEITENWAHL ÜBER DEN SPIELPLAN

ZU § 2

ENTSCHEIDUNG Startseiten per Spielplan (erstgenanntes Team = Seite A), Halbzeit-Tausch; Münzwurf nur bei K.-o.-/Finalspielen.

WARUM Mit Halbzeit-Seitenwechsel und system-zufälligem Ballbesitz ist die Seitenwahl fast kosmetisch – ein Münzwurf pro Spiel kostet nur Zeit. Vorbild Fußball, angepasst, weil Laserball keinen Anstoß hat.

B5 EIN MODUS, FESTE SETTINGS**ZU § 2**

ENTSCHEIDUNG Überall derselbe Modus und dieselben Settings; hallenspezifisch nur die physische Location.

WARUM Skalierbarkeit (Wachstum = neue Hallen, nicht neue Regeln), Vergleichbarkeit und das Ende von widersprüchlichen Insellösungen früherer Entwürfe.

B6 RESERVIERTE BEGRIFFE „KLÄREN“ UND „RESET“**ZU § 1**

ENTSCHEIDUNG Beide Begriffe exakt wie bei Laserforce verwenden.

WARUM Vermeidet Missverständnisse und Begriffs-Drift. „klären“ = Schuss aufs eigene Tor direkt nach dem Erobern; „Reset“ = erneutes Treffen eines noch deaktivierten Gegners im Reset-Fenster (reaktiviert nicht den eigenen Spieler).

B7 KEIN EIGENTOR**ZU § 1**

ENTSCHEIDUNG Keine Eigentor-Regel.

WARUM Nur der Ballträger trifft am gegnerischen Tor – ein Eigentor ist mechanisch nicht möglich, also nichts zu regeln.

B8 SETTINGS-WERTE**ZU § 2**

ENTSCHEIDUNG Schussfrequenz 3/s, Down Time Safe 4 s / Reset 1 s, Lock-On 0,10 s, Shotclock 60 s, Zeit zwischen Toren 20 s, 1 Ball.

WARUM Praxisnah an erprobten Werten gewählt. Die Werte werden beim KickOff überprüft und bei Bedarf feinjustiert.

B9 REFLEXIONEN & BANDENSPIEL ZULASSEN**ZU § 3**

ENTSCHEIDUNG Treffer über Reflexionen (Wände, Scheiben, glänzende Flächen) sind erlaubt und werden nicht geahndet.

WARUM Ob ein Treffer über eine Reflexion zustande kam, lässt sich im Spiel nicht zuverlässig erkennen und damit nicht sauber ahnden. Statt eines nicht durchsetzbaren Verbots werden solche Treffer ausdrücklich zugelassen.

OFFENE PUNKTE - BEIM KICKOFF ZU PRÜFEN

- Trägt der Verzicht auf den Strafraum, oder campen Verteidiger übermäßig? **› B2**
- Konfigurierbarkeit der Empfangssperren (5 s / 2 s) mit Halle und Laserforce klären.
- Systemgeneration (Gen 7 / Gen 8) je Hallen-Anhang festhalten.
- Kamera-/Dwell-Erkennung als mögliche künftige, objektive Anti-Camp-Durchsetzung (separat).