

Squareball ist eine schnelle Ballsportart für mindestens vier Spieler, gespielt mit Füßen, Beinen, Körper und Kopf – nur die Hände und Arme bleiben außen vor. Diese Anleitung fasst die Regeln zusammen, mit denen du sofort richtig losspielen kannst.

AUFBAU & MATERIAL

Das Spielfeld ist rechteckig und wird durch vier Turnbänke in Pluszeichen-Form in vier gleich große Felder geteilt. Jedes Feld trägt eine feste Nummer und Rolle.

- 4 Turnbänke als Banden und Feldteiler
- 1 Spielball*
- 4 aktive Spieler – je einer pro Feld (weitere können nachrücken)
- Eine kleine ebene Fläche, drinnen oder draußen

* Idealerweise ein Volleyball nach FIVB-Norm oder ein vergleichbarer, gut springender Ball.



DIE VIER FELDER & ROLLEN

FELD 1

Einsteiger

das Startfeld.

FELD 2

Aufschläger

bringt den Ball ins Spiel.

FELD 3

Herausforderer

fordert den König heraus.

FELD 4

König

sammelt als Einziger Punkte.

SO GEWINNST DU

Ziel ist es, als Erster die nötige Punktzahl zu erreichen. Punkte sammelt nur der König – es geht also darum, König zu werden und zu bleiben:

SCHULHOF- & FREIZEITVARIANTE

15

Punkte als König – der schnelle Einstieg für zwischendurch.

WETTKAMPF

25

Punkte als König, mit mindestens zwei Punkten Vorsprung.

SPIELBEGINN & BALLWECHSEL

- **Startaufstellung:** Wer in welchem Feld beginnt, wird ausgelost oder abgesprochen.
- **Aufschlag:** Der Aufschläger (Feld 2) lässt den Ball zuerst einmal in seinem Feld auftippen und schießt ihn dann ins Königsfeld (Feld 4).
- **Spielen mit dem Körper:** Der Ball wird mit Fuß, Bein, Körper oder Kopf in das Feld eines anderen Spielers gespielt – niemals mit Hand oder Arm.
- **Annehmen & weiterspielen:** Der Spieler darf den Ball direkt weiterspielen oder ihn zuvor einmal im eigenen Feld aufkommen lassen. Nach der Berührung muss der Ball direkt in ein anderes Feld und darf nicht erneut im eigenen Feld aufkommen.
- **Bande:** Die Turnbänke sind die Banden. Ein Ball, der von einer Bande abprallt, bleibt im Spiel – geht er danach ins Aus, ist es ein Fehler.
- **Durchlassen:** Berührt der Ball im Feld eines Spielers höchstens einmal den Boden und springt dann weiter in ein anderes Feld, ohne dass dieser Spieler ihn berührt, wird weitergespielt – für den Spieler, dessen Feld nur durchquert wird, ist das kein Fehler.
- **Ende eines Ballwechsels:** Ein Ballwechsel endet erst, wenn ein Spieler einen Fehler macht.

DIE WICHTIGSTEN FEHLER

Wer einen Fehler macht, verliert den Ballwechsel:

- Der Ball wird mit Hand oder Arm gespielt.
- Der Ball landet nach Berührung im eigenen Feld.
- Der Ball wird verfehlt – im eigenen Feld aufgetippt, aber nicht weitergespielt.
- Der Ball geht ins Aus.

PUNKTE & AUFRÜCKEN

Nur der König im Feld 4 sammelt Punkte – und nur dann, wenn ein anderer Spieler einen Fehler macht.

Ein anderer Spieler macht den Fehler: Der König erhält einen Punkt und bleibt im Königsfeld. Der Spieler, der den Fehler gemacht hat, wechselt auf Feld 1 – oder ans Ende der Warteschlange, falls weitere Spieler warten; dann rückt der nächste Wartende auf Feld 1 nach. Alle Spieler in den tiefer gelegenen Feldern rücken je ein Feld auf.

Der König macht den Fehler: Er verlässt das Königsfeld und wechselt auf Feld 1 (oder ans Ende der Warteschlange) und erhält keinen Punkt. Alle anderen rücken ein Feld auf – der Herausforderer (Feld 3) wird somit neuer König auf Feld 4.

Mehr als das? Diese Anleitung enthält die Grundregeln zum Losspielen. Karten und Disziplin, Ersatzspieler, die Mannschaftsvariante und alle weiteren Details findest du im vollständigen Squareball-Regelwerk.