

CUPBALL - DER NEUE SPORT FÜR JEDEN SCHULTYP!

Bassalo®

catch it - if you can!



Training für Koordination & Motorik!

Viele coole Tricks möglich!

Teamspiele mit Wettkampfcharakter

Der ideale Mix aus Spiel, Spaß + Sport!



www.bassalo-cupball.com

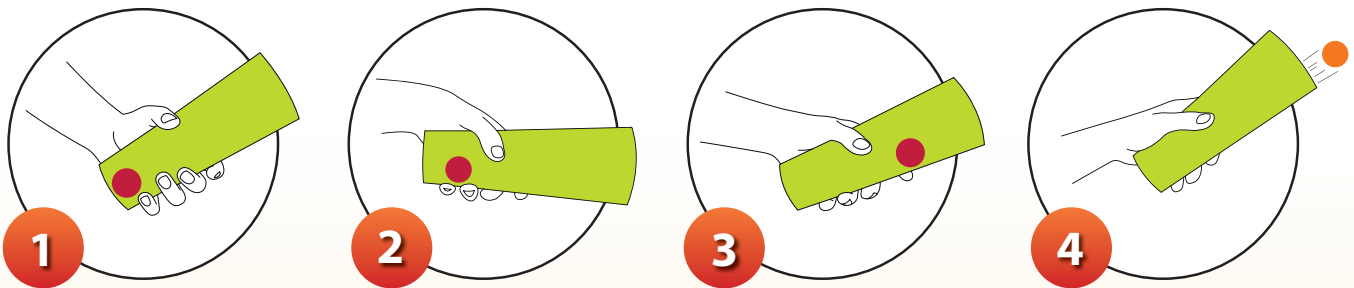


Warum Bassalo? Für wen geeignet?

- Perfekt für ALLE mit koordinativen und motorischen Problemen.
- Perfekt für ALLE ungeschickten Ballsportler.
- Perfekte Grundlage für alle Ballsportarten!
- Für jedes Alter/Level mit vielen Spiel- und Trainingsmöglichkeiten.
- Ideales Teamspiel fürs Teambuilding: siehe „2-Balls Game“ (Seite 7)
- Schnelles Teamspiel für Profis: Siehe „Ultimate Bassalo“ (Seite 9)

WURFTECHNIK - mit einem Schwung bist du dabei!

Anfangs sollten die Spieler ca. 8 – 10 Meter voneinander weg stehen, damit man sich traut Schwung zu holen. Die Wurftechnik sollte man zu Beginn erst einmal ohne Ball probieren.



1. Becher unten leicht mit den Fingerspitzen festhalten.
Arm gestreckt neben dem Körper lassen.
2. Schwung holen, Becher nach vorne halten und Ball rollen lassen.
Handgelenk ist locker!
3. Mit einem Schwung den Becher in einer Linie von unten nach oben ziehen.
4. Ball wird mit einem leichten Schnippen aus dem Handgelenk
in die Luft geschleudert.



Siehe Videos zur Wurftechnik unter www.bassalo-cupball.com/videos

Vorsicht! Achtung! Bassalo ist ein Sportgerät! Verwendung auf eigene Gefahr! Produkt ist mit Vorsicht zu verwenden, da es große Geschicklichkeit verlangt, und durch falsches Werfen oder Fangen Unfälle passieren können. Z.B. könnten Gegenstände oder Personen mit den Bällen/Bechern getroffen werden.

Das Produkt ist ausschließlich zum Sport machen gedacht. Bei falscher Verwendung, wie z.B. Becher gegeneinanderschlagen, gegen eine Wand oder mutwillig auf den Boden werfen, drauf sitzen/stehen/springen, können sie kaputt gehen.

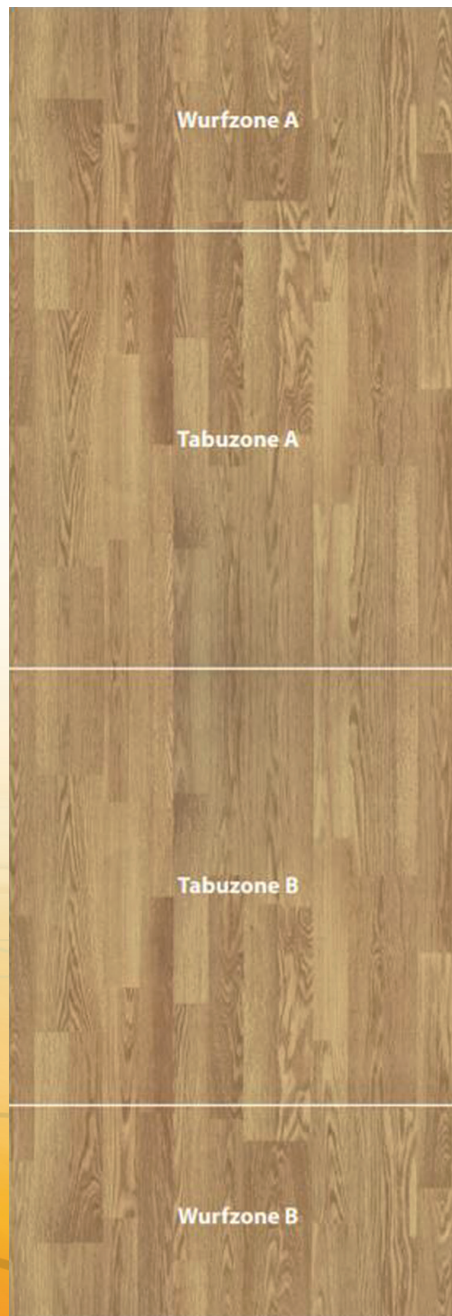
Volks- und Grundschulen 1. und 2. Klassen

Aufbau von
Spiel & Training
nach
Klassenstufen

- Spielerisches Erlernen der koordinativen und motorischen Fähigkeiten
- Fein- und Grobmotorik der Handgelenke
- Ball mit der Hand werfen und mit dem Becher fangen. Alleine oder als Paarspiel
- Ball mit dem Becher werfen und mit dem Becher fangen
- Zeitspiele 3 Minuten. Das Paar mit den meisten Punkten gewinnt. Nach jedem Zeitspiel Partnerwechsel.
- Spielen mit der schwachen Hand
- Becher umdrehen und Ball auf den Becherboden legen - > Eierlauf

Zeit	Was zu tun ist
5-10 Min.	Jeder bekommt einen Becher + einen Ball. Man wirft den Ball mit der Hand selbst in die Luft und fängt ihn selbst mit dem Becher wieder.
5-10 Min.	Zu zweit: Abstand zum Mitspieler ca. 2-3 Meter. Ball wird jeweils mit der Hand geworfen und vom Mitspieler mit dem Becher gefangen.
5 Min.	Gleiche Übung aber mit Zeitspiel 3 Minuten. Das 2er Team mit den meisten Punkten gewinnt.
5 Min.	Erklärung Wurftechnik. Lehrer erst allein vorzeigen. Dann alle ohne Ball nachmachen (3-4 Mal).
10 Min. (2x3 Min.)	Spiel mit Wurf- und Tabuzonen (siehe Zonenspiel).
10 Min.	Spiele zu zweit. Abstand ca. 6-8 Meter. Es wird mit dem Becher geworfen und der Mitspieler fängt ihn mit dem Becher.
2 x 3 Min.	Zeitspiele machen mit je 3 Minuten Spielzeit. Das Paar, das die meisten Punkte schafft, hat gewonnen. Kurze und lange Distanzen. Nach jedem Zeitspiel Spielerwechsel.

Workshop Beispiel für deine erste Turnstunde mit 6 - 8-Jährigen



Zonenspiel für Anfänger

Jeder Spieler hat einen Becher und einen Ball. Team A wirft aus Wurfzone A, Team B aus Wurfzone B. Auf Kommando beginnt das Spiel. Das Spiel kann 2 oder 3 Minuten gehen. Anrollende Bälle können wieder genommen und zurück ins gegnerische Feld geworfen werden.

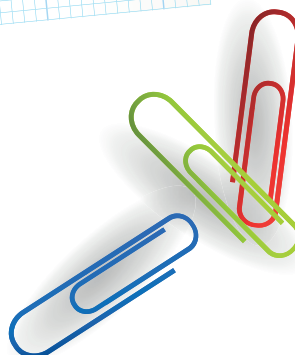
Bleiben Bälle in der Tabuzone liegen, dürfen sie geholt, aber nur aus der eigenen Wurfzone geworfen werden. D.h. die Spieler müssen mit dem Ball erst in ihre Zone zurücklaufen.

Nach Abpfiff stellt jeder Spieler seinen Becher umgedreht auf den Boden. Jedes Team sammelt nun die Bälle ihrer Seite und legt sie im Mittelkreis ab. Das Team mit den wenigsten Bällen hat gewonnen.

Volks- und Grundschulen 3. und 4. Klassen

Aufbau von
Spiel & Training
nach
Klassenstufen

- Erlernen der ersten Tricks
- Zeitspiele
- Teamspiel „2-Balls Game“
- Evtl. Anmeldung zum Turnier
(siehe: www.bassalo-cupball.com/schulturniere)



Workshop Beispiel für deine erste Turnstunde mit 8 – 10-Jährigen

Zeit	Was zu tun ist
5 Min.	Erklärung Wurftechnik. Lehrer erst allein vorzeigen. Dann alle ohne Ball nachmachen (3-4 Mal).
10 Min. (2x3 Min.)	Spiel mit Wurf- und Tabuzonen (siehe Zonenspiel).
5 - 10 Min.	Zu zweit: Abstand zum Mitspieler ca. 2-3 Meter. Ball wird mit der Hand geworfen und vom Mitspieler mit dem Becher gefangen.
5 - 10 Min.	Zu zweit: Abstand ca. 6 - 8 Meter. Es wird mit dem Becher geworfen und der Mitspieler fängt ihn mit dem Becher
2 x 3 Min.	Zeitspiele mit je 3 Minuten Spielzeit. Das Paar, das die meisten Punkte schafft, hat gewonnen. Kurze und lange Distanzen. Nach jedem Zeitspiel Spielerwechsel.
5 Min.	Jeder Spieler hat einen Ball. Mit der Hand hochwerfen und wieder fangen
5 Min.	Erster Trick: „Top Down Catch“ (siehe Tricks). Becher umgedreht ganz vorne an der Becheröffnung halten. Ball mit der Hand hochwerfen und mit der Öffnung fangen
5 Min.	Zweiter Trick: „T-Shirt Trick“ (siehe Tricks). Ball wird mit der Hand hochgeworfen. T-Shirt wird mit beiden Händen gespannt. Der Ball springt zuerst am T-Shirt wieder in die Luft und wird dann mit dem Becher gefangen.
	Nächste Stunde Teamspiel „2-Balls Game“ (Siehe Regeln Seite 7)

Erklärung Zeitspiele:

Jedes Team/Pärchen hat 3 Minuten Zeit um den Ball so oft wie möglich zu fangen.

Regeln:

- Punkt zählt nur, wenn der Ball direkt vom Mitspieler gefangen wird. Er darf also nicht vorher auf dem Boden aufspringen.
- Springt der Ball mal an der Kante des Bechers hoch und wird noch gefangen, bevor der Ball auf dem Boden landet, zählt der Punkt.
- Ball muss beim Fangen im Becher liegen bleiben. Er darf also nicht wieder herauspringen.
- Beim Fangen darf man dem Ball entgegenrennen, um ihn zu fangen. Zum Werfen muss man wieder hinter die Abgrenzung.

Hierzu 2 weitere Spielmöglichkeiten:

1. Spiel: Bundesliga!

Paare werden nach jedem Durchgang der Anzahl ihrer gefangenen Bälle sortiert. Das beste Team steht ganz links, das schwächste ganz rechts. Nach jedem weiteren Durchgang wird neu sortiert. Man kann also auf- und absteigen

2. Spiel: Duell der Besten!

Die zwei oder drei besten Pärchen der „Trainingsdurchgänge“ treten am Ende der Stunden im direkten Vergleich gegeneinander an. Das Team, das nach 2 Minuten die meisten Bälle gefangen hat, hat gewonnen. Alle nicht spielenden Spieler zählen die Punkte.



NMS, Realschulen, Gymnasien 1. und 2. Klassen

Aufbau von
Spiel & Training
nach
Klassenstufen

- Spielen mit 2 Bällen gleichzeitig im 2er Team
- Spielen auf verschiedene Distanzen
- Alle Tricks ausprobieren
- Diverse Spielmöglichkeiten nach Einschätzen des Lehrers
- Teamspiel „2-Balls Game“
- Evtl. Anmeldung zum Turnier
(siehe: www.bassalo-cupball.com/schulturniere)



Workshop Beispiel für deine erste Doppelstunde mit 10 – 12-Jährigen

Zeit	Was zu tun ist
5 Min.	Erklärung Wurftechnik. Lehrer erst allein vorzeigen. Dann alle ohne Ball nachmachen (3-4 Mal).
10 Min.	Zu zweit: Abstand ca. 8 Meter. Es wird mit dem Becher geworfen mit dem Becher gefangen.
15 Min. (3 x 3 Min.)	Zeitspiele mit je 3 Minuten Spielzeit. Das Paar, das die meisten Punkte schafft, hat gewonnen. Kurze und lange Distanzen. Nach jedem Zeitspiel Spielerwechsel. 3 verschiedene Distanzen.
15 Min. (3 x 3 Min.)	Gleiches Zeitspiel aber mit der schwachen Hand. 2-3 verschiedene Distanzen.
10 Min.	Mit 2 Bällen gleichzeitig spielen. Hier auch Zeitspiele machen.
5 Min.	Erster Trick: „Top Down Catch“ (siehe Tricks). Becher umgedreht ganz vorne an der Becheröffnung halten und so fangen.
5 Min.	Zweiter Trick: „T-Shirt Trick“ (siehe Tricks). Ball wird mit der Hand hochgeworfen. Das T-Shirt wird mit beiden Händen gespannt. Der Ball springt zuerst am T-Shirt wieder in die Luft und wird dann mit dem Becher gefangen.
10 Min.	Weitere Tricks ausprobieren. Kids sollen kreativ sein.
30 Min.	Start Teamspiel „2-Balls Game“ (Siehe Regeln Seite 7)

Erlernen der ersten Tricks

- > **Zuerst alleine jeder mit einem Ball.**

1. „Top Down Catch“ - >

Jeder Spieler dreht seinen Becher um und hält ihn ganz vorne an der Öffnung fest. Der Becherboden zeigt nach oben. Dann wirft man den Ball mit der Hand gerade aus nach oben und versucht den Ball mit der Öffnung zu fangen. Beim Fangen schwingst du den Becher am Körper vorbei.



2. „Bottom Down Catch“ - Fortsetzung! - >

Becher ist wieder umgedreht und der Ball liegt auf dem Becherboden (wie beim Eierlauf). Man wirft nur den Ball mit dem Becherboden in die Luft und versucht den Ball mit dem gleichen Trick wieder zu fangen.



3. „T-Shirt Trick“ - >

Die Spieler werfen mit der Hand den Ball in die Luft. Dann wird das T-Shirt mit beiden Händen gespannt und der Ball springt darin einmal auf und wird erst danach mit dem Becher gefangen.



NMS, Realschulen, Gymnasien, Poly ab 3. Klasse

Aufbau von
Spiel & Training
nach
Klassenstufen

- Erlernen des Teamspiels „2-Balls Game“
- Erlernen des Teamspiels „Ultimate Bassalo“
- Evtl. Anmeldung zum Turnier
(siehe: www.bassalo-cupball.com/schulturniere)

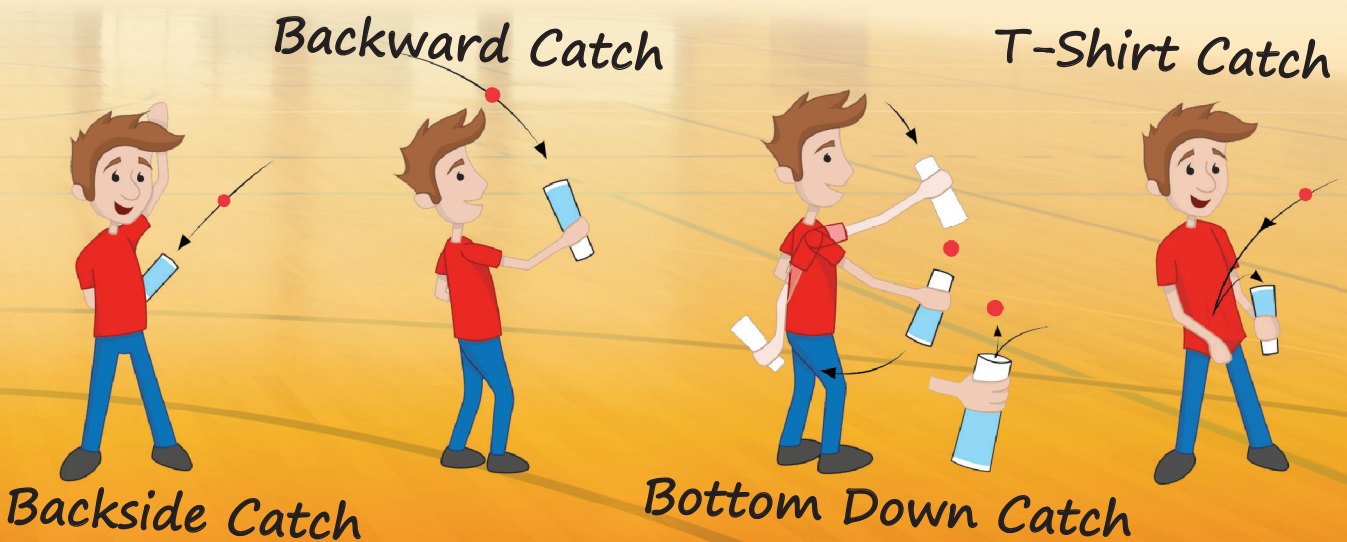
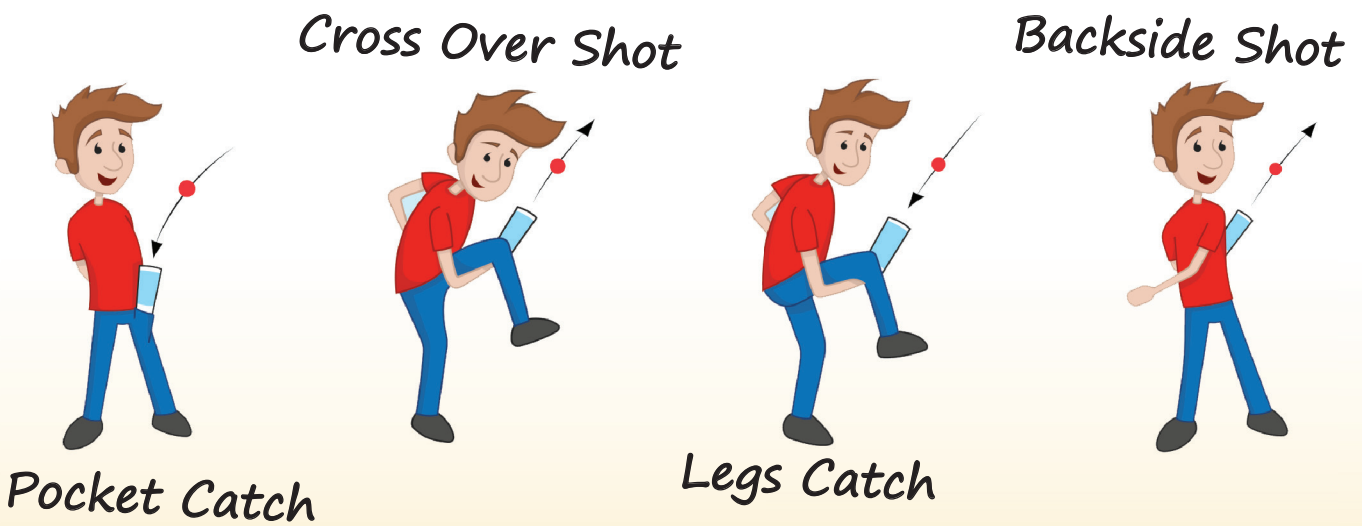
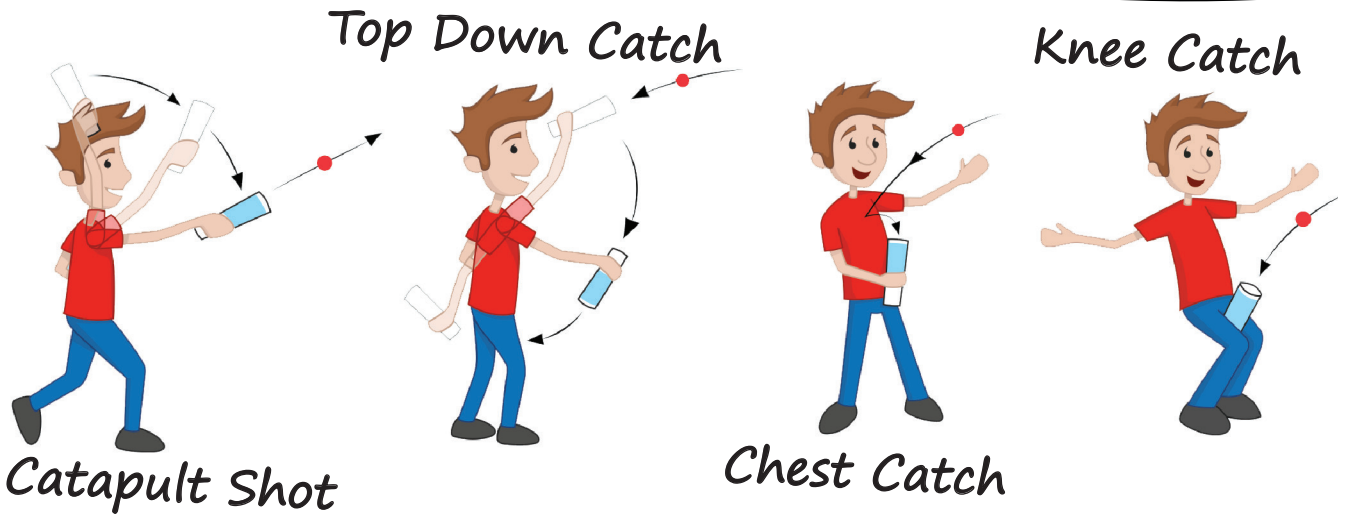
Workshop Beispiel für deine erste Doppelstunde mit ab 12-Jährige

Zeit	Was zu tun ist
5 Min.	Erklärung Wurftechnik. Lehrer erst allein vorzeigen. Dann alle ohne Ball nachmachen (3-4 Mal).
10 Min.	Zu zweit. Abstand ca. 8 Meter. Es wird mit dem Becher geworfen mit dem Becher gefangen.
10 Min. (2 x 3 Min.)	Zeitspiele machen mit je 3 Minuten Spielzeit. Das Paar, das die meisten Punkte schafft, hat gewonnen. Kurze und lange Distanzen. Nach jedem Zeitspiel Spielerwechsel. 3 verschiedene Distanzen.
10 Min. (2 x 3 Min.)	Gleiches Zeitspiel aber mit der schwachen Hand. 2-3 verschiedene Distanzen.
10 Min.	Mit 2 Bällen gleichzeitig spielen. Hier auch ein Zeitspiel machen.
5 Min.	Erster Trick: „Top Down Catch“ (siehe Tricks). Becher umgedreht ganz vorne an der Becheröffnung halten und so fangen.
5 Min.	Zweiter Trick: „T-Shirt Trick“ (siehe Tricks). Ball wird mit der Hand hochgeworfen. Das T-Shirt wird mit beiden Händen gespannt. Der Ball springt zuerst am T-Shirt wieder in die Luft und wird dann mit dem Becher gefangen.
10 Min.	Weitere Tricks ausprobieren. Kids sollen kreativ sein.
30 Min.	Start Teamspiel „2-Balls Game“ (Siehe Regeln Seite 7)
30 Min.	Start Teamspiel „Ultimate Bassalo“ (Siehe Regeln Seite 9)



BASSALO FREESTYLE

Werfen und Fangen wie man will –
Sei kreativ und probiere neue Tricks aus!

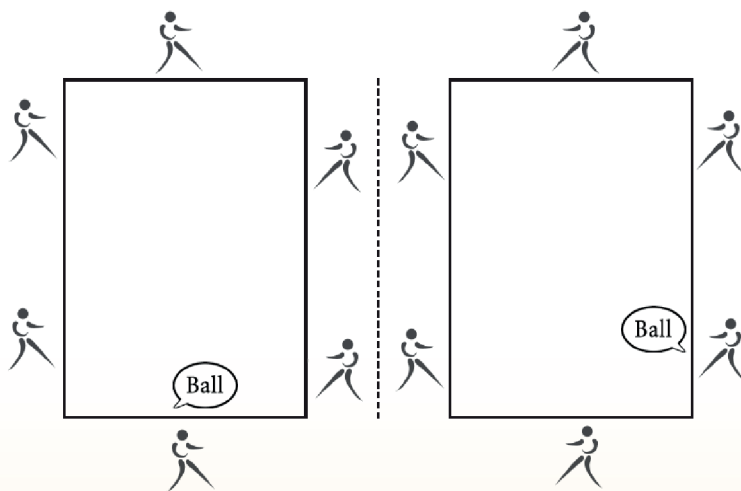


TEAMSPIEL 2-BALLS GAME

**Ideales Teamspiel
für jung & alt.
Geeignet für Anfänger
und optimales Training
für Sozialkompetenz
und Teambuilding.**

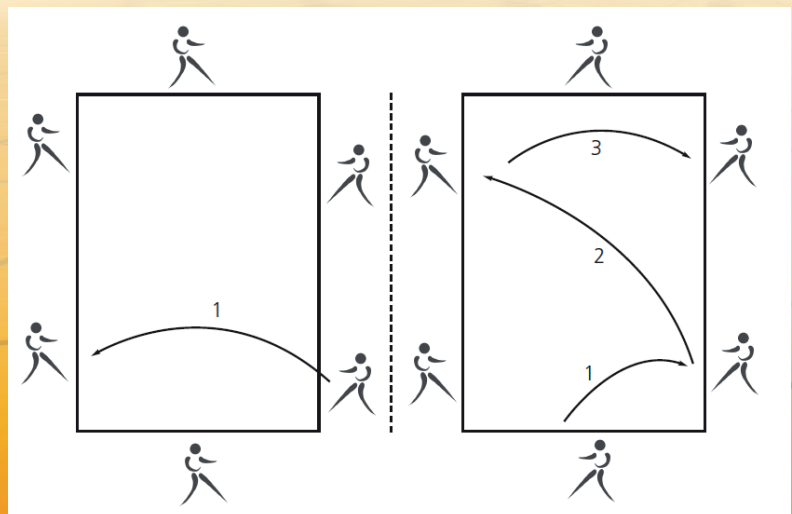
A. Aufstellung:

- Die Teams spielen auf die Volleyball-Felder. Wobei das Feld in der Mitte ausgelassen wird und sich die Spieler außerhalb des Feldes aufstellen.
- Man kann mit oder ohne Netz spielen.
- Jedes Team hat 6 Spieler und stellen sich so auf wie auf der Skizze
- Jeder Spieler hält einen Becher und jedes Team besitzt einen Teamball



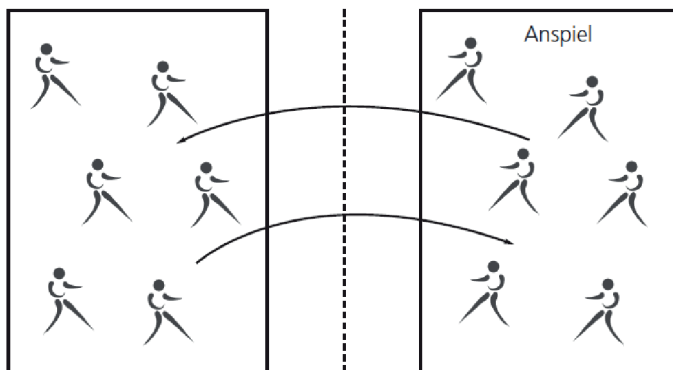
B. Start:

- Jedes Team versucht nun, so schnell wie möglich, ihren Teamball 3 Mal zu fangen. Bei Anfängern erstmal 3 Mal generell. Bei Fortgeschrittenen: 3 Mal hintereinander, ohne dass er auf den Boden fällt. Fällt er zu Boden, fängt man wieder bei 0 an zu zählen.
- Der Spieler, der den Ball geworfen hat, geht auf die Knie.
- Man darf erst wieder aufstehen, bis nur noch der Spieler mit dem Ball im Becher übrig bleibt.
- Zum Fangen darf man ins Feld springen. Zum Werfen muss man wieder hinter der Linie stehen.
- Das Ganze geht so lange, bis eines der Teams ihren Ball 3 Mal gefangen hat.



C. Anspiel:

- Das Team, das als erstes ihren Ball 3 Mal gefangen hat, darf nun das Anspiel machen.
- Dafür gehen jetzt ALLE Spieler in ihr Feld.
- Der Spieler, der den Ball beim dritten Mal gefangen hat MUSS anspielen. Er versucht den Ball nun in das andere Feld zu werfen, ohne dass ihn der Gegner fangen kann.
- Man spielt jetzt nur noch mit einem Ball.
- Fängt der Gegner den Ball, muss er ihn gleich wieder zum Gegner werfen.
- Das geht so lange hin und her, bis ihn einer nicht fängt oder der Ball im Aus landet.
- Nach einem Punkt ist wieder Aufstellung wie am Anfang und beide Teams starten wieder gleichzeitig ihren Ball 3 Mal zu fangen.



Weitere Regeln:

- Beim „3 Mal fangen im Team“, muss immer laut gezählt werden.
- Nach jedem Punkt gegen den Gegner, darf das Gewinnerteam den nächsten Start ansagen. Denn beide Teams dürfen immer nur gleichzeitig starten - > Fairplay!
- Wenn ohne Netz gespielt wird, muss der Ball fairerweise immer hoch zum Gegner geworfen werden. Ist der Ball zu tief, gilt das als Fehler.
- Schaffen es beide Teams ihren Teamball gleichzeitig 3 Mal zu fangen, wird erst ein Ball mit zum Punkt ausgespielt und dann erst der andere.

Weitere Möglichkeiten:

- Wirft ein Spieler seinen Teamball im Team weiter, muss er seinem Ball nachlaufen und geht erst beim Fänger auf die Knie. Somit bringt man mehr Koordination und Bewegung ins Spiel.
- Beim Spiel gegen den Gegner: Jedes Mal wenn der Ball vom Gegner gefangen wird, gilt das auch als Punkt. Somit freut sich das Team umso mehr und es werden mehr Punkte gezählt.
- Hat ein Team seinen Teamball 3 Mal gefangen, darf es danach gleich 3 Mal hintereinander, statt nur einmal den Ball zum Gegner werfen. Somit werden gleich 3 Spiele, also 3 Punkte ausgespielt und man spielt öfter gegen den Gegner.

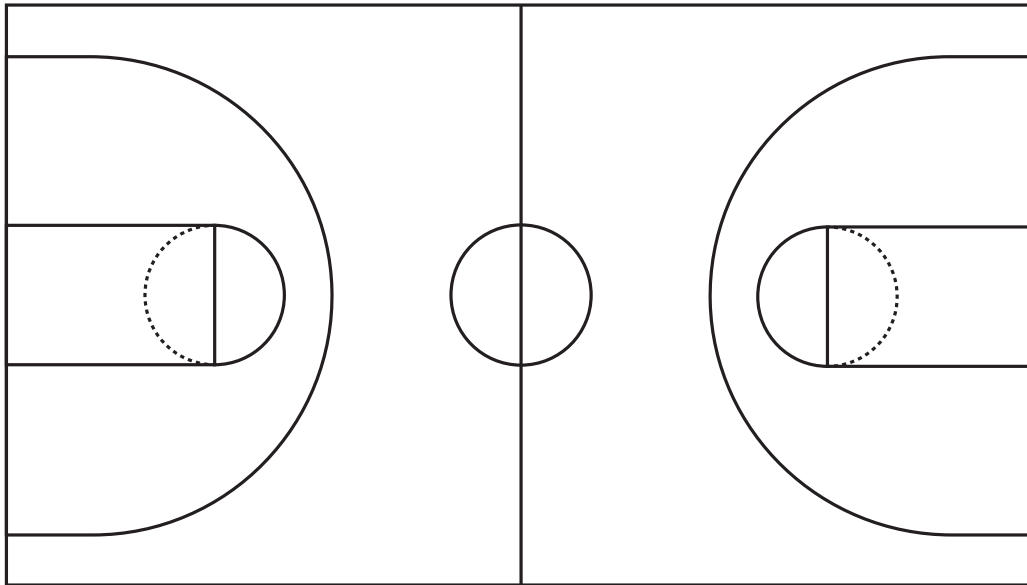


Videoerklärung findest du unter www.bassalo-cupball.com/videos

REGELWERK für ULTIMATE BASSALO

SPIELPRINZIP

SPIELFELD: BASKETBALLFELD



1. Eckdaten:

- Spielfeld: Basketballfeldgröße
- Teilnehmeranzahl: 10 Spieler (5 gegen 5). 2 davon weiblich.
- Ausrüstung: Ein Ball und jeder Spieler hat einen Becher
- Spielzeit: 3 x 15 Minuten (Schulen: 2 x 15 Minuten)
- Schiedsrichter: Ja, einen (Sportlehrer/Trainer)

2. Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels besteht darin, den Ball durch gezieltes Werfen und Fangen, in die gegnerische „Endzone“ zu werfen, so dass ihn dort sein Mitspieler, der in diesem Feld als **„Catcher“** agiert, fangen kann (wie beim Ultimate Frisbee). Die Endzonen sind beim Cupball die Basketball-Freiwurfzonen unterm Korb.

Bevor ihn aber dort der **„Catcher“** fangen und somit punkten kann, muss das angreifende Team den Ball vorher 3 Mal hintereinander gefangen haben, ohne dass er zwischenzeitlich gestoppt wird.

3. Spielfluss:

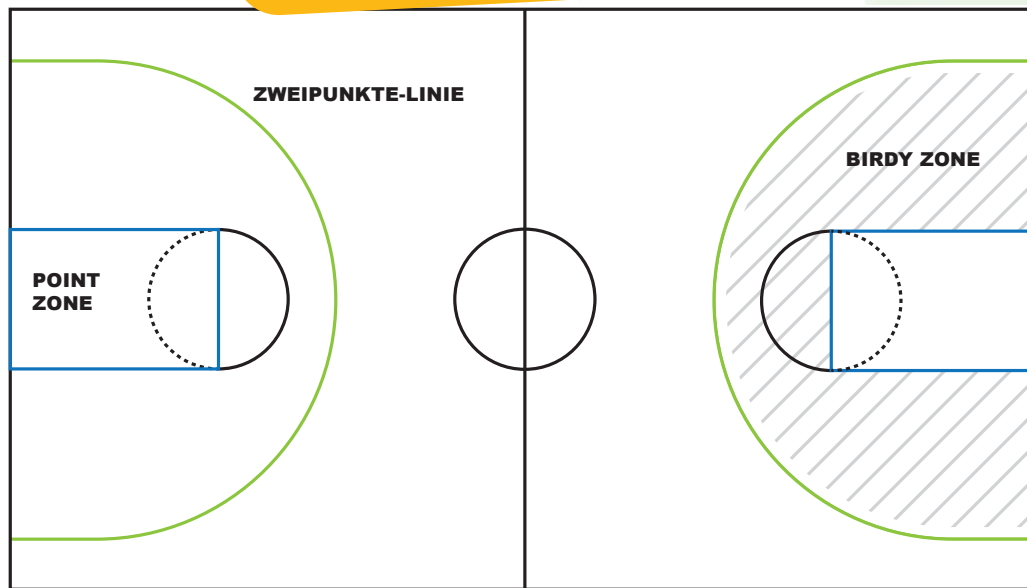
Mit dem Ball im Becher darf man generell maximal 2 Schritte gehen oder den Sternschritt benutzen (wie beim Basketball). Sobald der Ball am Boden fällt, holt man ihn schnell mit dem Becher wieder ein und probiert erneut den Ball 3 Mal hintereinander zu fangen.

Verteidigen darf man mit dem Becher.

4. Punkte Möglichkeiten:

Wirft ein Spieler nach dem dritten Team-Catch den Ball direkt zum Catcher und fängt er diesen, zählt man 2 Punkte. Wirft er den Ball aber zu einem weiteren Spieler und dieser „leitet“ den Ball mit einem Trick weiter zum Catcher sind 5 Punkte möglich.

SPIELFELD: LINIEN UND ZONEN



1. Point Zone:

Diese ist die **Basketball-Freiwurfzone** unter den Basketballkörben. Im besten Fall sind die Körbe nicht genau darüber, sondern weggedreht. In dieser Zone steht jeweils der Catcher eines Teams.

Die **Catcher** stehen alleine in ihrer Zone. Keiner sonst darf in sein Feld hinein. Er selbst darf aber auch nicht heraus. Er darf den Ball nur einholen, wenn er sich in seiner Zone befindet.

2. Zweipunkte-Linie:

Diese ist beim Basketball die „Dreipunkte-Linie“. Sie kennzeichnet die Distanz, aus der ein erfolgreicher Punkte-Catch in die „**Point Zone**“ möglich ist. Nur wenn man hinter der 2-Punkte Linie steht und der Ball vorher 3 Mal hintereinander gefangen wurde, kann man von hier aus direkt zum Catcher werfen und 2 Punkte erzielen.

3. Birdy Zone:

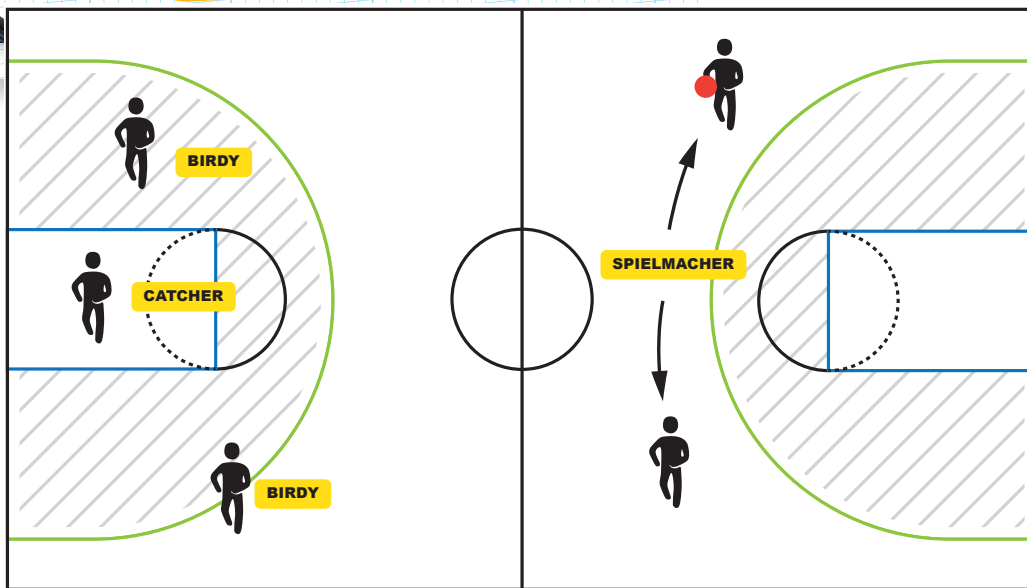
Das ist der Bereich zwischen der **Point Zone** und der **Zweipunkte-Linie**. Nachdem die Angreifer ihren Ball 3 Mal hintereinander gefangen haben, kann der Ball auch, statt direkt zum Catcher, auch ein Spieler, der in der **Birdy Zone** steht, angespielt werden. Dieser versucht den heranfliegenden Ball mit einem Trick an seinen Catcher „weiterzuleiten“, ohne ihn dabei selbst zu fangen. Fängt der Catcher diesen schwierigen „Wurf“, zählt der Catch **5 Punkte**.

4. Die Seitenaus- und Endlinien („Grundlinie“)

Diese Linien begrenzen das Spielfeld. Wenn der Ball eine dieser Linien oder den Bereich außerhalb berührt, ist er aus. Gleiches gilt, wenn der Spieler mit Ball im Becher auf der Linie steht oder den Außenbereich mit irgendeinem Körperteil berührt.

Die Mittel-Linie ist für den Spielverlauf an sich unbedeutend. Bei starken Fouls wird diese aber verwendet um von dort aus direkt zu seinem Catcher in der Point Zone zu werfen.

ANGRIFF: POSITIONEN UND SPIELER



Auf dem Feld spielen zwei Mannschaften mit je fünf Feldspielern. Weitere Auswechselspieler sitzen auf der Bank und können unbegrenzt oft gewechselt werden. Ein Wechsel ist während jeder Spielunterbrechung möglich.

Im Normalfall hat jeder Spieler spezielle Aufgabenbereiche:

1. Der Catcher:

Dieser steht immer in seiner **Point Zone**. Er darf aus seinem Feld nicht heraus, und andere Spieler dürfen auch nicht in sein Feld hinein. Wird das nicht beachtet, ist das ein Foul (= Einwurf Seite). Er darf sich innerhalb seiner Zone frei bewegen. Das heißt, die 2-Schritte-Regel gilt für ihn nicht.

Der Catcher kann jederzeit und beliebig oft angespielt werden. Gerade beim Angriff und dem Versuch eines „3-Punkte-Zuspiels“ (= 3 Mal hintereinander fangen) ist das von großem Vorteil, da er ja nicht direkt verteidigt werden kann.

Ein **Wechsel des Catchers** ist auch während jeder Spielunterbrechung möglich. Muss aber laut und deutlich angesagt werden.

2. Der Birdy:

Das sind im Normalfall die zwei vorderen Spieler. Diese sollten sehr schnell und trickreich sein. Diese bewegen sich meistens innerhalb der **Birdy Zone**. Natürlich dürfen sie sich auch außerhalb dieses Feldes bewegen. Das dürfen alle Spieler, außer die Catcher.

Bei den „**Birdys**“ weiß man nie, ob sie einen **2-Punkte-Wurf** aus hinter der 2-Punkte Linie machen oder einen „**5-Punkte-Birdy-Catch**“ riskieren.

Bei diesem Versuch müssen sie nämlich genau in der **Birdy Zone** stehen und dürfen den heranfliegenden Ball nicht selbst fangen. Sie müssen ihn mit Hilfe eines Tricks **weiterleiten**. Das heißt mit einem ihrer Becher- oder Körperteile hochspringen lassen und somit zum Catcher weiterleiten. Am leichtesten geht es mit Hilfe des **T-Shirt Tricks**.



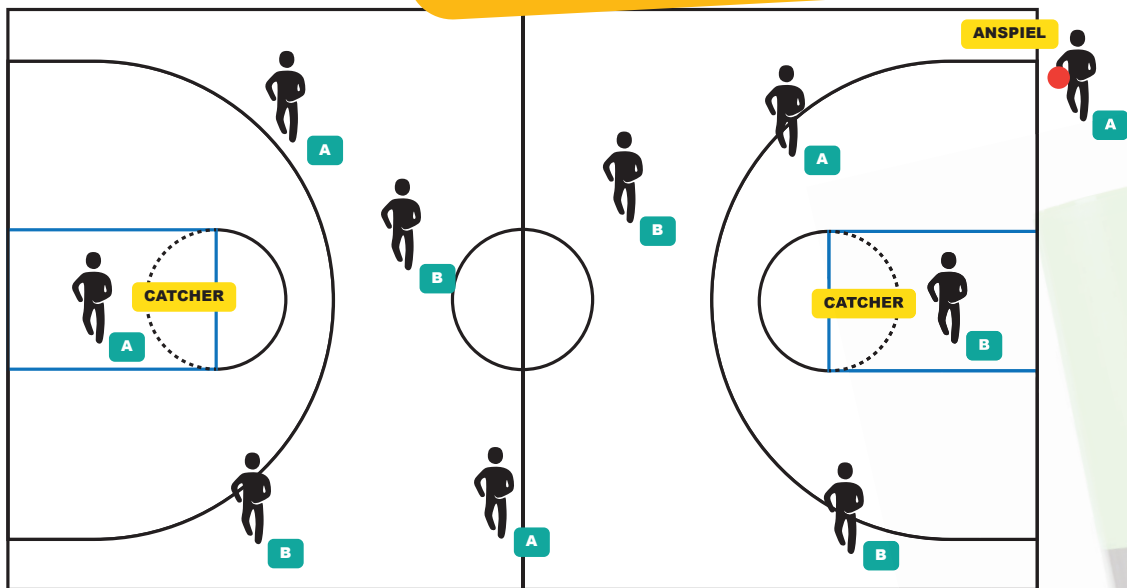
3. Die Spielmacher:

Diese 2 Spieler lenken das Spiel von hinten und ziehen es etwas auseinander, um mehr Platz für einen erfolgreichen Catch zu schaffen. Sie bewegen sich normalerweise zwischen Mittel- und Grundlinie. Zudem sind sie immer bereit bei einem schnellen Gegenangriff den gegnerischen Catcher zu decken.

4. Der Schiedsrichter:

Der Schiedsrichter entscheidet immer. Da es zugleich ein Fairplay-Spiel ist, dürfen auch die Spieler selbst ihre Fouls und Fehler anzeigen.

START UND AUFSTELLUNG



1. Anspiel:

- Kopf oder Zahl entscheidet, wer das Spiel beginnt.
- Alle 10 Spieler stehen auf dem Feld verteilt.
- Es gilt generell Mann-zu-Mann-Verteidigung

2. Start:

Team A startet von der Grundlinie sein Anspiel. Wie bei anderen Sportarten ist das auf der **gegenüberliegenden Seite**, von wo ihr Tor/Korb, bzw. ihr Catcher steht. Ob er links oder neben dem Catcher von Team B steht, ist egal.

3. Spielzeit:

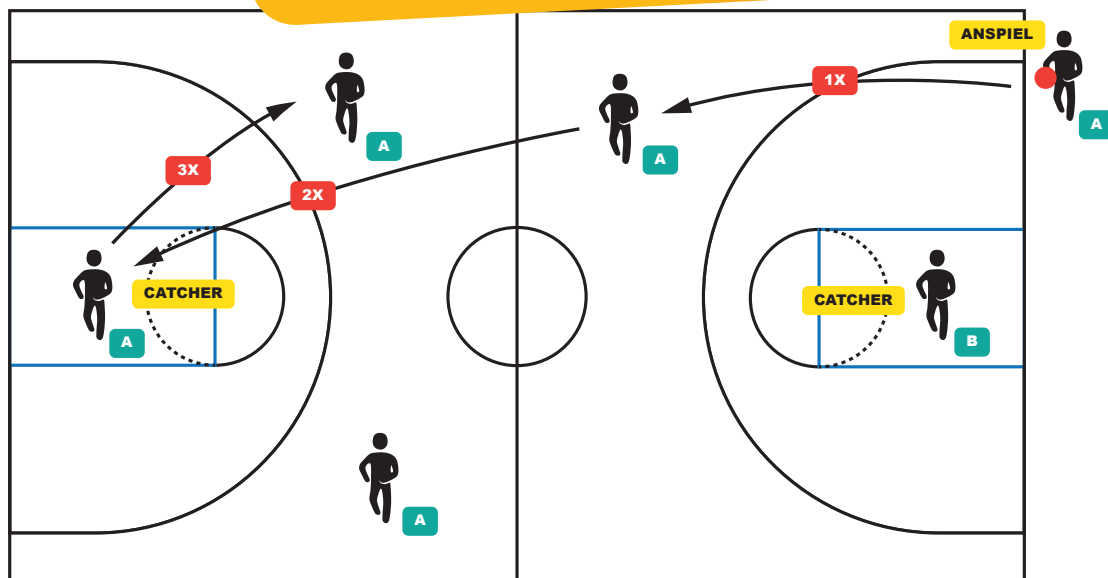
Ein Spiel besteht aus **Dritteln**. Ein Drittel hat eine Dauer von 15 Minuten. Nach jedem Drittel gibt es eine Pause von 5 Minuten. Die Zeit läuft während der 15 Minuten durch. Außer bei starken Fouls, bei denen es Freiwürfe gibt. Hier wird die Zeit ab Zeitpunkt des Fouls gestoppt und sie geht weiter sobald der geworfene Freiwurf seinen Catcher oder den Boden berührt.

Für jeden Angriff hat man 30 Sekunden Zeit.

4. Spielende:

Steht es am Ende des dritten Drittels unentschieden, gibt es ein „**Shoot Out**“, um den Sieger zu ermitteln.

ANGRIFF UND 3-PUNKTE-SPIEL



1. Erstes Ziel des Angriffs

Das erste Ziel eines Angriffs ist es, durch gezieltes werfen und fangen, den Ball **erstmal 3 Mal hintereinander im Team zu fangen**, ohne dass er zwischendrin gestoppt wird. Fällt der Ball währenddessen zu Boden, blockt ihn der Gegner oder fliegt er ins Aus, muss das Team, welches den Ball als erstes wieder einfängt, diesen Versuch von Neuem starten.

Dabei muss nicht nur der Schiedsrichter diese 3 Catches zählen. Gerne dürfen auch die Spieler oder noch besser, das Publikum mitzählen!

Und nicht vergessen: Bei diesem Versuch darf der Catcher jederzeit mit einbezogen werden.

2. Beispiel Skizze:

Team A hat Anspiel und wirft ihn zuerst auf kurze und sichere Distanz zu seinem Mitspieler = **Einmal gefangen**. Dieser wirft ihn zu seinem Catcher, da er meist freisteht und nicht richtig gedeckt werden kann = **Zweimal gefangen**. Der Catcher schaut jetzt genau, welcher Spieler **hinter der 2-Punkte Linie** steht und wirft diesem den Ball zu = **Dreimal gefangen**.

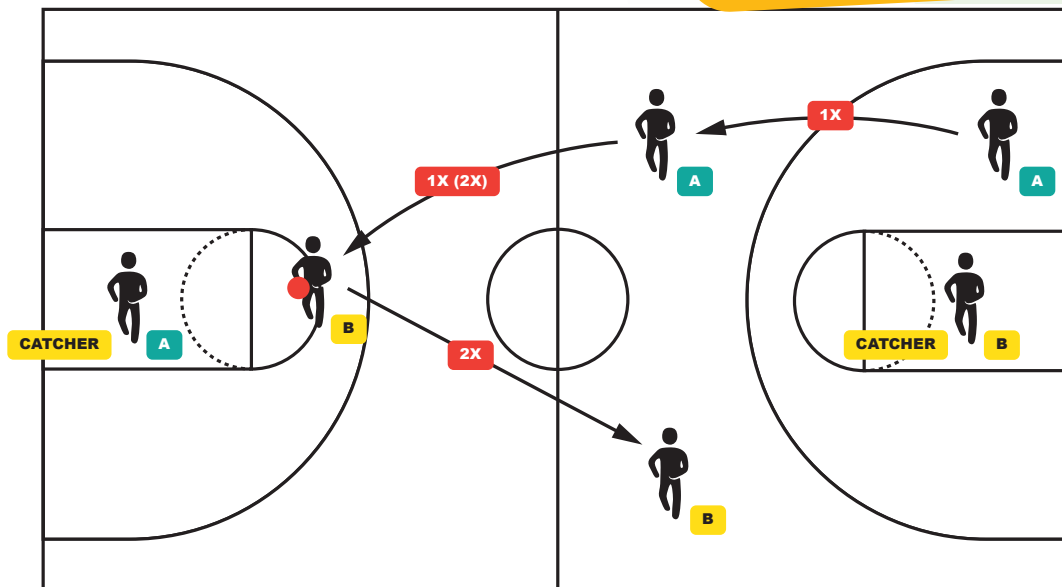
3. Spielfluss & Ballverlust:

- Der Ballführende Spieler darf maximal 2 Schritte gehen oder sich im Stand mit Hilfe des Sternschritts bewegen (wie beim Basketball).
- Fällt der Ball mal zu Boden, kann er entweder gleich „ingeschaufelt“ werden oder man dreht den Becher um und stülpt ihn über den Ball. Der erste Spieler, der das schafft, darf den Ball mit der Hand in den Becher legen und weiterspielen.

4. Zusatz-Regeln:

- Sollte der Ball vom Gegner während des 3-Punkte-Zuspiels nur berührt werden und fliegt er darauf wie der in den Becher eines Angreifers, zählt dieser Catch und das 3-Punkte-Zuspiel geht weiter.
- Der Ball muss immer zu einem Mitspieler geworfen werden. Ein „Übergeben“, in dem der Ball von einem Becher in den anderen gerollt wird, ist verboten und gilt als Foul (= Einwurf Seite).





1. 1-Meter Abstand-Regel

Gespielt und verteidigt wird immer mit Fairplay und Respekt. Zudem gilt die 1-Meter-Abstand-Regel. Starke Becher- und Körperkontakte sind nicht erlaubt.

Der Verteidiger darf den Ballführer aber mit seinem Becher irritieren und die Sicht versperren, bzw. auch versuchen, den herausfliegenden Ball zu blocken. Das heißt, auch ein Wegschlagen des Balles mit dem Becher ist erlaubt.

2. Verteidigungs-Catch

Wird der Ball einmal an der Luft vom Gegner mit dem Becher eingefangen, gilt der Catch bereits als „Einmal gefangen“. Nun muss das angreifende Team **nur noch 2 weitere Male** den Ball im Team fangen (statt 3 Mal), bevor es einen Punkte-Versuch starten darf.

3. Beispiel Skizze

Team A hatte Anspiel und hat den Ball auf kurze Distanz zum Mitspieler geworfen = Einmal gefangen. Darauf will der Spieler zu seinem Catcher werfen, um den zweiten „Team-Catch“ zu machen. Doch leider wird er vom Verteidiger des Catchers, der in der Birdy Zone steht, gefangen!

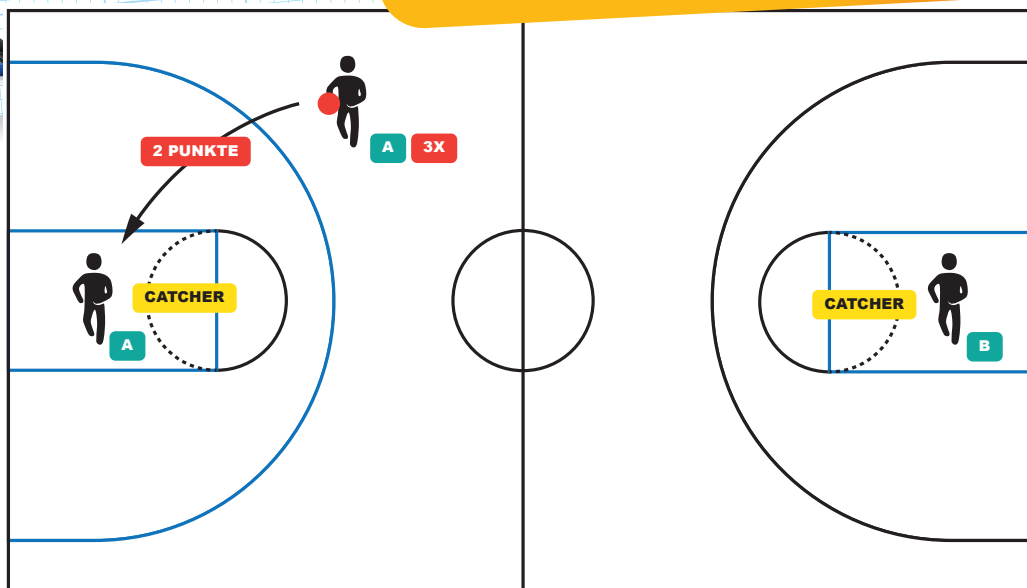
Dieser Catch zählt jetzt somit für Team B als „Einmal gefangen“. Nun startet Team B ihren Gegenangriff und muss ihren Ball nur noch 2 weitere Male fangen, bevor sie Punkten können.

4. Verteidigungs-Art:

Es gilt Mann-zu-Mann Verteidigung. Eine Zonen-Verteidigung ist verboten.



MÖGLICHKEIT 1: 2 PUNKTE



1. 2-Punkte Catch

Nach dem die Angreifer ihren Ball 3 Mal hintereinander gefangen haben, kann ihn derjenige Spieler, der den Ball beim **dritten Mal gefangen** hat und **hinter der 2-Punkte Linie steht**, direkt zu seinem Catcher werfen.

Fängt der Catcher den Ball, zählt man **2 Punkte** und die Gegner starten ihr Anspiel von der Grundlinie aus.

2. 2-Punkte No-Catch

Fängt der Catcher den Ball nicht, geht das Spiel normal weiter und das „**3 Mal hintereinander fangen**“ startet von Neuem.

Fangen die Gegner den Ball ab, starten diese den gleichen Versuch in die andere Richtung.

3. 2-Punkte Catch aus der Birdy Zone

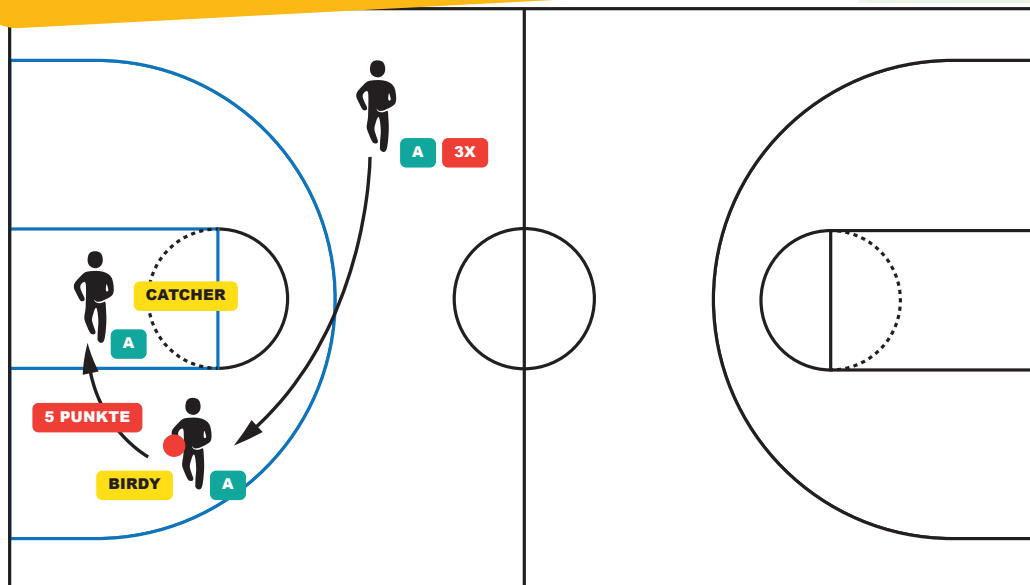
Steht der Spieler nach einem 3-Punkte Team-Catch in der Birdy Zone, kann er seine 2 Schritte nutzen, um hinter die 2-Punkte Linie zu springen, um dann von dort aus zu seinem Catcher zu werfen.

4. Weiteres aus der Birdy Zone

Schafft es der Spieler in der Birdy Zone durch Springen nicht hinter die 2-Punkte Linie, kann er:

- Den Ball zu einem weiteren Mitspieler werfen, der hinter der 2-Punkte Linie steht.
- Direkt zum Catcher werfen und dieser wirft ihn zu einem Spieler hinter der 2-Punkte Linie.

MÖGLICHKEIT 2: 5 PUNKTE BIRDY CATCH



1. 5-Punkte Birdy Catch:

Der Spieler, der den Ball beim dritten Team-Catch gefangen hat und hinter der 2-Punkte Linie steht, kann jetzt den Ball auch zu einem Spieler in der Birdy Zone werfen. Dieser versucht nun den ihm zufliegenden Ball, mit Hilfe eines **Tricks** zu seinem Catcher „weiterzuleiten“. Dabei darf der Birdy-Spieler den Ball nicht selbst fangen.

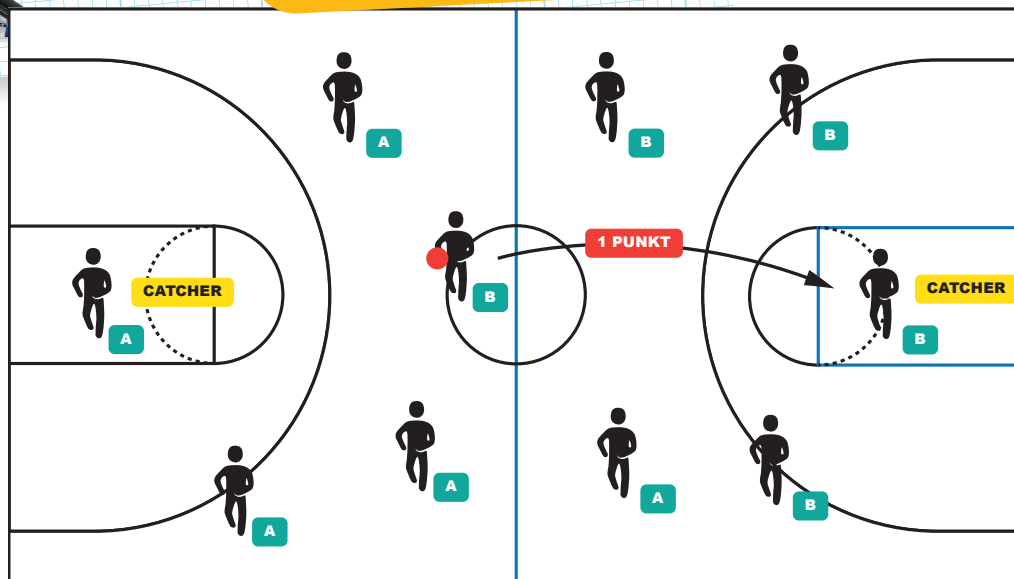
Fängt der Catcher diesen schwierigen Ball, darf das Team 5 Punkte zählen.

2. Tricks

Tricks sind generell immer erlaubt und gerne gesehen. Jedoch ist die Benutzung der Hände und Füße verboten.



FOULS UND FREIWURF: 1 PUNKT



1. Freiwurf bei starken Fouls

Bei jedem **starken Foul** gibt es **einen Freiwurf** von der Mittellinie aus direkt zu seinem Catcher. **Nur der gefoulte Spieler** darf werfen (wenn er dazu noch imstande ist). Die Gegner stehen dabei nicht dazwischen. Bei starken Fouls wird die Spielzeit gestoppt und startet erst wieder, wenn der Ball beim Freiwurf vom Catcher berührt wird oder der Ball dem Boden landet. Fängt der Catcher den Ball zählt man **einen Punkt**. Fängt er den Ball nicht, geht das Spiel fließend weiter.

Disqualifikation: Bei 5 Fouls pro Spieler im gesamten Spiel ist der Spieler draußen und darf nicht mehr weiterspielen.

2. Erklärung starke Fouls:

Im Prinzip ist **jeder starke Körper- und Becherkontakt, jede absichtliche und unfaire Handlung** ein „Freiwurf-Foul“.

Das sind zum Beispiel folgende:

- starkes schupsen, stossen, wegdrücken, wegziehen der Spieler.
- Mit dem Becher gegen einen anderen Becher schlagen.
- Ball mit Händen oder Füßen stoppen, weggeschlagen oder wegtreten.
- Ball wird bei Ballwechsel nicht zum Einwerfer geworfen.
- Ein Spieler läuft in die Point Zone und beeinflusst das Spiel.

3. Einwurf Seite bei leichten Fouls:

Bei jedem **leichten Foul** gibt es **Einwurf Seite**. Hier darf ein **beliebiger** Spieler des gefoulten Teams von der Seite, in Höhe wo das Foul zustande kam, den Ball wieder ins Spiel bringen.

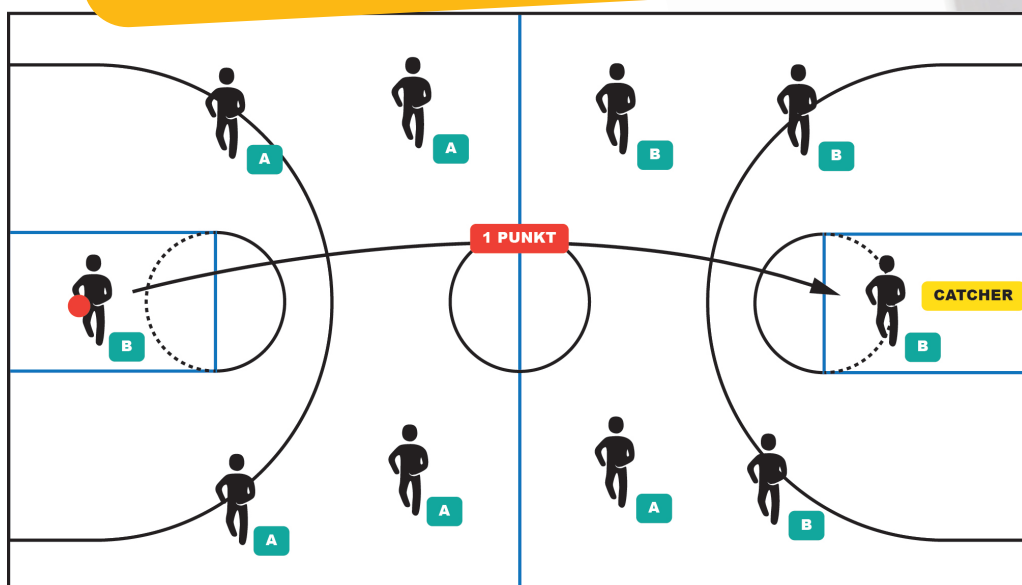
Bei einem **leichten Foul** wird die Spielzeit **nicht** gestoppt. Sobald der Einwerfer den Ball in den Becher legt, hat der Angreifer wieder **30 Sekunden Zeit** für seinen Angriff.

Sollte das angreifende und punkteführende Team dabei die Spielzeit zwischen Zeitpunkt des Fouls und dem Einwurf absichtlich in die Länge ziehen, ist das ein **unfares starkes Foul**.

4. Erklärung leichte Fouls:

- Schrittfehler
- Unabsichtliches Stoppen des Balles mit der Hand oder dem Fuß
- Unabsichtliches Reinlaufen in die Point Zone, ohne dass der Spieler den Spielfluss beeinflusst hat.
- Ball mit der Hand in den Becher legen, ohne den Becher vorher drüber zu stülpen.
- Der Catcher schnappt sich den Ball außerhalb seiner Zone.
- Übertretung der 30 Sekunden Angriffszeit.

SHOOT-OUT: 1 PUNKT & 5 VERSUCHE



1. Shoot Out bei Gleichstand

Ist der Punktestand nach 3 Dritteln gleich, kann ein **Shoot-Out** den Sieger ermitteln. Jedes Team hat, wie beim Fußball **5 Versuche** den Ball von der einen **Point Zone** in die andere **Point Zone** zu werfen, so dass ihn dort sein Catcher fangen kann.

Jeder erfolgreiche Catch zählt **einen Punkt**.

2. Wechsel der Werfer und Catcher

Jedes der 5 Würfe muss von einem **anderen** Spieler geworfen werden. Der **Catcher** kann, aber muss **nicht** bei jedem Catch-Versuch gewechselt werden.

3. Sieger und Ende des Spiels

Sieger ist das Team, das am Ende mit mindestens einem Punkt führt.

4. Erneuter Gleichstand

Steht es nach den 5 Versuchen immer noch gleich, wird solange abwechselnd geworfen, bis einer der Catcher den Ball einmal nicht fängt. Es wirft also immer einer von einer Mannschaft und darauf einer der anderen Mannschaft.



Philosophie, Ziele & Werte

Bassalo steht für Spiel, Spaß & Sport

Ganz nach diesem Motto sehe ich es als Aufgabe mit meiner Idee folgendes zu vermitteln:

1. Fröhlichkeit & Spaß
2. (Selbst-)Vertrauen & Mut
3. Optimismus

Aber auch Kreativität, Gesundheit, Humor, Begeisterung, Respekt, Teamgeist und Fairness!

Erfolg bedeutet für mich, wenn ich andere Menschen glücklich machen kann. Meine Motivation ist der große Erfolgsmoment der Spieler, wenn sie den Ball das erste Mal mit meinen Bechern fangen. Das ist der Moment, an dem sich viele wundern, dass sie es geschafft haben und nun immer an sich glauben können!

Nur dieses weiterzugeben, ist mir jede Mühe und Arbeit wert!

Für meine Mitmenschen verfolge ich ein großes Ziel:

Förderung der Koordination und Motorik, verpackt mit Logik, Strategie und jeder Menge Spaß & Action für ALLE. Gerade in der heutigen digitalen Zeit finde ich Sport und Bewegung, aber auch frische Luft und die Bindung zur Natur sehr wichtig!

Durch mein neu entwickeltes Spiel- und Trainingskonzept wird ein perfekter Mix geschaffen, welcher sich ideal an den Lehrplan hält und viele coole und abwechslungsreiche Möglichkeiten bietet. Zudem kann man es auch hervorragend draußen spielen!

Viele Menschen haben durch mein Produkt ihre koordinativen und motorischen Fähigkeiten drastisch verbessert! Nach ca. 9 Jahren Bassalo-Erfahrung in Workshops für Schulen und Sportpädagogen, sehe ich den Cupsport als sehr wichtig für die Grundbasis für alle weiteren Ballsportarten!

Mehr über mich findest du hier: www.bassalo-cupball.com/uebermich





Vorteile & Nutzen von Bassalo für den Sportunterricht

- Spielerisches Erlernen der koordinativen und motorischen Fähigkeiten
- Förderung der eigenen Wahrnehmung, Reaktion, Geschicklichkeit, Konzentration und Ausdauer
- Förderung der sozialen Kompetenz, Rücksichtnahme, Hilfsbereitschaft, Fairness, Geduld mit sich selbst und seinem Mitspieler
- Viele Spiel- und Trainingsmöglichkeiten
- Wenig Platz zur Aufbewahrung
- Man muss nichts aufbauen. Becher in die Hand und los geht's!
- Einzigartige Wurftechnik – > Fein -und Grobmotorik der Handgelenke
- Spielen alleine, zu zweit oder als Teamspiel möglich
- Große und wiederkehrende Erfolgserlebnisse. Denn das Fangen ist leichter als das Werfen!
- In -und Outdoor spielbar!
- Hochwertiges und langlebiges Produkt
- Für alle Schultypen geeignet. Empfohlen ab 7 Jahren!
- Viel günstiger als andere Sportgeräte
- Viele coole Tricks möglich. Fördert die Kreativität und macht Spaß!
- Die Teamspiele machen den Sport erst richtig interessant
- Gutes Training für die schwache Hand
- Geringe Unfallgefahr
- Gerade auch für nicht sportliche Spieler interessant!

Unter <https://www.bassalo-cupball.com/bewertungen> kannst du dir eine pädagogische Facharbeit kostenfrei herunterladen. Hier geht es auch um die Entwicklung eigener Spielideen mit dem Sportspielgerät Bassalo.

Auf die Frage „Bassalo: (K)ein Spiel für den Sportunterricht?“ antworteten die Schüler mehrheitlich ja, weil „es Spaß macht“, „es etwas Neues und mal etwas anderes ist“, es doch leider ist, als es aussieht“, „man es alleine, zu zweit oder in der Gruppe spielen kann“ und „sie es alle nicht kannten“.

Siehe dir Feedbacks und Bewertungen an unter: www.bassalo-cupball.com/bewertungen

Produkt - weltweit einzigartig

Bassalo ist mit der Größe/Länge von 25 cm der einzige Produzent dieser Sportbecher. Die Cups sind mit einem eigens hergestellten Werkzeug in Deutschland produziert. Besonders schlagzäh und robust und speziell für den Cupsport entwickelt. Becher sowie Bälle sind qualitativ sehr hochwertig und langlebig.

1. Vorteile der 25 cm langen Cups:

- Gute Beschleunigung für weite und hohe Würfe
- Bälle fallen beim Fangen nicht leicht heraus

2. Vorteile der konisch-zylindrischen Cup-Form:

- Ball kann in einer Spinnbewegung gefangen werden und landet somit weicher
- Bessere Haptik, da die Becher unten am Griff enger sind als bei der Öffnung

3. Der Griffbereich:

- Durch die Hoch-Tief-Gestaltung am Griff, wird der Schweiß nach außen gedrückt und sorgt somit für eine bessere Haptik

4. Becher sind viel stärker, robuster und elastischer als normale Becher! „Made in Germany“

5. Vorteile der Bassalo Bälle:

- Optimales Gewicht für weite Würfe
- Spielen auch bei starkem Wind möglich
- Die Farbe ist auffallend, gut erkenn- und auffindbar
- Bälle springen kaum am Boden auf. D.h. kein langes Hinterherrennen!
- Bälle springen an der Wand zurück -> „Bassalo-Squash“
- Bälle und Becher schwimmen auf der Wasseroberfläche





VERSTÄRKTES MATERIAL

25 CM LÄNGE - OPTIMALE BESCHLEUNIGUNG
FÜR WEITE UND HOHE WÜRFE

SPEZIELLER HALTEGRIFF FÜR
BESSERE HAPTİK



BASSALO-BALL SORGT FÜR SPORTLICHEN
CHARAKTER UND ERMÖGLICHT DAS SPIELEN
AUCH BEI STARKEM WIND UND IM WASSER!



Just try it – and catch it, if you can!

Bassalo 
catch it - if you can!



30er Schulset inkl. gratis Tasche mit 30 Cups und 15 Bällen

Markus Vogel

Widholzgasse 4/59

AT – 1110 Wien

Tel. +43 (0) 660 557 80 24

E-Mail: info@bassalo-cupball.com

Web: www.bassalo-cupball.com.

Shop: www.bassalo-cupball.shop

