Kreiselball - Regeln und Historie

Kreiselball wurde im Jahr 2010 von Patrick Holz erfunden. Mit dem Laufe der Zeit wurde ein komplettes Regelwerk erstellt, welches sich Jahr für Jahr entwickelt hat.

Zudem gab es zahlreiche Erweiterungen seit Beginn bis heute: mehr Turniere, verschiedene Turniere, Entwicklung des Doppels, Ranglisten und Outdoor-Turniere.

2023 gab es 13 Standorte in 3 Ländern. In Neustadt spielen mittlerweile über 60 Spieler aktiv und es werden bis zu 1500 Spiele pro Jahr gespielt.

2024 finden erstmals vier nationale Turniere statt. Geplant ist, das auch erste nationale Turniere außerhalb in Neustadt ausgetragen werden.

Das Regelwerk (Stand 01.03.2026)

Die Regeln für Spiele im Einzel:

1. Das Feld hat eine Gesamtfläche von 10 x 4,5 Metern. Es ist in der Mitte unterteilt von einem 1,10 Meter hohen Netz.

2. Als Schläger werden Kreisel verwendet, die normalerweise als Gleichgewichtsübung genutzt werden. Hieraus resultieren auch die einzigen Bedingungen an die Schläger: Es gibt eine runde und eine flache Seite und keine Handgriffe.

3. Beim Aufschlag dürfen beide Spieler*innen nicht im Feld stehen oder die Linie berühren, bevor der Ball beim Aufschlag berührt wird. Ein Abspringen beim Aufschlag ist erlaubt. Ein Übertreten wird als Fußfehler bewertet und zählt als ungültiger Aufschlag. Das Feld ist beim Aufschlag auch seitlich begrenzt, es muss innerhalb der Seitenlinien aufgeschlagen werden. Ein Aufschlag mit Deckenberührung wird als Fehler gewertet.

4. Der Aufschlag muss im gegnerischen Feld einmal aufspringen, bevor er zurückgespielt wird. Nur beim Aufschlag muss es so sein, im späteren Ballwechsel ist es egal, ob der Ball einmal aufspringt oder direkt zurückgespielt wird.

5. Der Kreisel muss immer mit beiden Händen festgehalten werden, ein Schlag mit einer Hand ist nicht erlaubt.

6. Wenn der Ball im Feld die Linie berührt, egal wie minimal das ist, dann ist der Ball im Feld.

7. Das Netz darf sowohl mit dem Kreisel als auch mit dem Körper nicht berührt werden. Direkt über dem Netz darf nicht gespielt werden, der Kreisel darf das Netz nicht überschreiten. Luftlinie zählt!

8. Wird jemand vom Ball getroffen, bedeutet dies einen Punkt für den Gegner, egal wo der getroffene Spieler oder die getroffene Spielerin auch stand (auch außerhalb des Feldes). Als getroffen zählt es allerdings nur, wenn der Ball zwischen dem letzten geschlagenen Ball und dem Körperkontakt nicht den Boden berührt hat. Gestoppt werden darf der Ball allerdings hinter der Linie stehend mit der Hand.

9. Berührt ein Ball das Netz und der Ball landet danach im gegnerischen Feld, dann geht das Spiel weiter, Ausnahme beim Aufschlag.

10. Bei Berührungen des Balls an Decke und Wänden wird wie folgt entschieden (bei Spielen Indoor):

    a. Springt der Ball nachdem er im Feld aufgekommen ist an eine Wand, so gilt dies als Punkt für den Spieler der den Ball geschlagen hat.

    b. Springt der Ball an eine Wand ohne vorher im Feld gewesen sein, so ist das Aus und Punkt für den Gegner.

    c. Berührt der Ball EINMALIG ohne Absicht die Decke, geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter. Bei Absicht ist es jedoch ein Fehler und der Punkt geht an den Gegner. Bei einer zweiten Deckenberührung eines Spielers innerhalb eines auszuspielenden Punktes bekommt immer der Gegner den Punkt.

11. Landet ein Ball (theoretisch) sichtbar im Aus und wird dennoch vom Gegner direkt zurückgespielt, so geht das Spiel weiter.

12. Ist ein Netz vorhanden, welches auf beiden Seiten des Feldes mindestens 25 Zentimeter über die Feldbegrenzung hinausragt, können Bälle auch neben dem Netz ins gegnerische Feld gespielt werden. Sofern es separate Netzpfosten gibt, muss innerhalb der Netzpfosten gespielt werden, bei Berührung oder außerhalb gilt es als Aus.

13. Berührt der Ball beim Aufschlag die Netzkante und springt ins gegenüberliegende Feld und kann zudem nicht erfolgreich vom Rückschläger ins gegnerische Feld zurückgespielt werden, dann wird der Aufschlag wiederholt, gilt aber auch nicht als Aufschlagfehler.

14. Ruft ein Spieler irrtümlich einem sich im Feld aufspringenden Ball aus, bekommt der Gegenspieler den Punkt zugesprochen.

15. Ein Spiel geht immer bis 25 Punkte und für einen Sieg muss es zwei Punkte Vorsprung geben. Ein 24:24 Unentschieden ist ebenfalls möglich, die Spiele sind immer spätestens nach dem 48. Punkt beendet.

16. Es gibt 2 Aufschläge pro Spielpunkt, nach 3 gespielten Punkten wechselt das Aufschlagsrecht.

17. Für Turniere gelten bezüglich einzelner Regeln, wie die Punkte, Sonderregeln um Abwechslung und Spannung in den Turnieren zu generieren.

Sonderregeln für Spiele im Doppel:

1. Der Ball muss immer nach einem Schlag im gegnerischen Feld aufspringen, nicht nur beim Aufschlag.

2. Die Spieler*innen einer Mannschaft müssen immer im Wechsel schlagen. Es ist dabei egal wer von beiden als Erstes schlägt. Geregelt ist nur die Reihenfolge der Aufschläger*innen.

3. Ein Spiel geht immer bis 19 Punkte und für den Sieg muss man zwei Punkte Vorsprung haben. Ein 18:18 Unentschieden ist ebenfalls möglich, die Spiele sind immer spätestens nach dem 36. Punkt beendet.

4. Die Reihenfolge der Aufschläger*innen ist wie folgt geregelt: Spieler*in A aus Team A schlägt 3x auf, dann ist Spieler*in A aus Team B dran. Anschließend folgt Spieler*in B aus Team A und abschließend Spieler*in B aus Team B. Wer Spieler*in A und wer Spieler*in B aus dem jeweiligen Team ist, kann spontan im Spiel ohne Bekanntgabe vorab festgelegt werden.

Die Regeln für Punkt- und Freundschaftsspiele:

1. Für Punkt- und Freundschaftsspiele braucht jede Mannschaft mindestens sechs Spieler. Die Teams sind gemischte Teams ohne zugehörige Regulierung.

2. Es werden erst 6 Einzel gespielt, dann 3 Doppel, in der zweiten Runde dann wieder 6 Einzel und anschließend 3 Doppel, sodass insgesamt 18 Partien ausgespielt werden. Ein 9:9 am Ende als Unentschieden ist möglich.

3. Die Einzel und Doppel werden nach den klassischen Regeln bestritten.

4. Beide Mannschaften stellen die Akteure im Einzel und Doppel in einer beliebigen Reihenfolge auf, die dann als Setzliste für den Tag gilt. Die Doppelpartner sind ebenfalls festgelegt und dürfen in der zweiten Runde nicht untereinander kombiniert werden. Durch die Verschiebung der Reihenfolge der Gastmannschaft im Blanko-Spielplan wird eine Wiederholung der gleichen Gegner in der zweiten Runde verhindert.

5. Theoretisch können bis zu 24 Spieler eingesetzt werden, es ist möglich jeden Spieler / jede Spielerin in nur einem Spiel spielen zu lassen. Auswechslungen sind dabei wie folgt möglich: Im Einzel und Doppel behält jeder Spieler / jede Spielerin in der zweiten Runde die Platzierungen in der Setzliste des Spieltags, kann aber durch Einwechselspieler 1:1 ausgetauscht werden.

6. Die Schiedsrichter und Linienrichter werden von der Heimmannschaft organisiert.