

OMEGABALL

Deutschsprachige Ausarbeitung

Version: 01 / 28.04.2026



HINWEIS: BEI FRAGEN ZU DEN REGELN ODER ANMERKUNGEN (DIE GERNE GESEHEN SIND!) SCHREIBEN SIE UNS BITTE EINE E-MAIL AN:

office@oeobv.at

Konzept:

- Ω OmegaBall ist eine aufstrebende Sportart, die auf Fußball (oder dessen internationaler Bezeichnung „Football“) basiert, jedoch schneller ist und mehr Action und Tore bietet. OmegaBall ist ein Mannschaftsspiel, das mit einem Fußball der Größe 5 gespielt wird, mit drei (3) Mannschaften, drei
- Ω (3) Toren, drei (3) „Dead Ball (Delta-Kick)“-Punkten, einem Mittelpunkt, 3 Strafbögen (36-Fuß-Bögen) und fünf (5) Spielern pro Mannschaft. Es gibt keine „Einwürfe“ und keine Abseitsregel.

Spielfeld:

- Ω Die empfohlene Gesamtfläche beträgt 60m x 60m, um einen angemessenen Spielbereich rund um das Spielfeld zu gewährleisten.
- Ω Das Spielfeld ist rund mit einem Durchmesser von etwa 50m (die Tore ragen leicht über den 50 Meter-Umfang hinaus).
- Ω Rasen ist der bevorzugte Spieluntergrund, aber Kunstrasen ist zulässig.

Erforderliche Standard-Spielausrüstung:

- Ω (3) Sätze Spielertrikots (jede Mannschaft muss eine kontrastierende Farbe haben).
- Ω (3) unterschiedliche Torwarttrikots, die zur Farbwahl der zugehörigen Mannschaften passen, jedoch mit einem zusätzlichen Erkennungsmerkmal wie vertikalen Streifen versehen sind.
- Ω Mindestens (6) Fußballbälle der Größe 5 (2 pro Tor (um ein schnelles Spieltempo zu fördern)). Es sollten insgesamt 12 Bälle vorgesehen werden, mit 2 zusätzlichen Bällen an jedem Delta-Kick-Standort. Bei einigen Spielen sind bis zu 20 Bälle rund um das Spielfeld positioniert.
- Ω (3) passende Standard-Fußballtore.

Spielerpositionen auf dem Feld:

- Ω Pro Mannschaft befinden sich fünf Spieler auf dem Feld, von denen einer als Torwart im Tor steht. Pro Mannschaft werden zwei bis vier Ersatzspieler empfohlen; bei Turnieren wird empfohlen, dies als Regel festzulegen.
- Ω Jede Mannschaft kann ihre Spielpositionen entsprechend ihrer Spielstrategie festlegen.
- Ω Jede Mannschaft hat ein (1) Tor zu verteidigen und kann in eines der beiden (2) gegnerischen Tore treffen.

Schiedsrichterpersonal:

- Ω Mindestens ein (1) Schiedsrichter, jedoch sollte ein (1) weiterer Schiedsrichter (oder „Spilleiter“) in Betracht gezogen werden, um bei der Zeitnahme und der Punktführung zu helfen.
- Ω In der Vergangenheit wurden Spiele effektiv mit (1) einem Schiedsrichter geleitet.
- Ω Bei Meisterschaftsspielen werden (2) Schiedsrichter und (3) Linienrichter sowie ein offizieller Punktrichter/Zeitnehmer empfohlen.
- Ω Bei Turnieren ist es wahrscheinlich erforderlich, dass der Punktrichter/Zeitnehmer die „Gegentore/Tore“ erfasst (um bei Gleichstand den Sieger zu ermitteln), da dies für den weiteren Turnierverlauf relevant ist. Spielprotokolle sind auf omegaball.com erhältlich.

Spielablauf & Regeln:

Übersicht:

- Ω Drei (3) Mannschaften mit jeweils fünf (5) Spielern versuchen, den Ball in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu befördern und so ein Tor zu erzielen. Die Mannschaft, die am Ende des Spiels die meisten Tore erzielt hat, ist der Sieger.

- Ω Spieler außer Torhütern dürfen den Ball während des Spiels nicht absichtlich mit den Händen oder Armen berühren. Torhüter dürfen den Ball nur innerhalb ihres Strafrundens mit den Händen oder Armen berühren.
- Ω Im regulären Spielverlauf steht es allen Spielern frei, den Ball in jede Richtung zu spielen und sich auf dem gesamten Spielfeld zu bewegen.
- Ω Die Spieler versuchen, durch individuelle Ballkontrolle Torchancen zu schaffen, beispielsweise durch Dribbeln, Pässe an einen Mitspieler und durch Torschüsse auf das Tor, das vom gegnerischen Torhüter bewacht wird.
- Ω Torhüter dürfen ebenfalls von jeder Position auf dem Spielfeld aus ein Tor erzielen (es gelten die Standardregeln: Torhüter dürfen ihre Hände nur innerhalb ihres jeweiligen Strafraums einsetzen, Handspiel zum Torerfolg ist nicht erlaubt).
- Ω Wird der Ball vom eigenen Team zum Torhüter „zurückgespielt“, darf dieser seine Hände NICHT einsetzen.
- Ω Tritt diese Situation ein, wird ein indirekter Freistoß an die Mannschaft vergeben, die den größten Druck ausübt, um diese Situation herbeizuführen.
- Ω Gegnerische Spieler dürfen versuchen, die Ballkontrolle zu erlangen oder zurückzugewinnen, indem sie einen Pass abfangen oder den Ball im Ballbesitz des Gegners abfischen; der Körperkontakt zwischen Gegnern ist jedoch etwas eingeschränkt (es gelten die Standard-Fußballregeln).

Spielzeit und Spielabschnitte:

- Ω OmegaBall ist im Allgemeinen ein flüssiges Spiel, das nur unterbrochen wird, wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder wenn der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Regelverstoßes unterbricht.
- Ω Nach einer Unterbrechung wird das Spiel mit einem festgelegten Spielfortsetzungsmodus wieder aufgenommen, der später in diesem Dokument beschrieben wird.

- Ω Zeitunterbrechungen, Verletzungen oder Fouls/Strafen liegen im Ermessen des Schiedsrichters.
- Ω Bei einem offiziellen Bewerbungsspiel gibt es drei (3) Spielabschnitte à 13 Minuten und nach den Abschnitten 1 und 2 gibt es eine 4-minütige Pause.
- Ω In den letzten 2 Minuten des letzten Drittels wird die Uhr angehalten, wenn es zu einer Spielunterbrechung kommt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: einen Torerfolg, Ball im Aus, Delta-Kicks, Torabwürfe, Verletzungen oder Strafen.
- Ω Die Mannschaften wechseln in jedem Drittel im Uhrzeigersinn die Tore. Dementsprechend wechseln die Auswechsel-/Technikbereiche und Mannschaftsbänke mit den jeweiligen Mannschaften.

Strafen und Fouls:

Fouls innerhalb des Strafraums:

- Ω Fouls im OmegaBall entsprechen den üblichen Fußballregeln, einschließlich der üblichen Vergabe von Karten.
- Ω Gelbe Karten – zwei gelbe Karten = eine rote Karte.
- Ω Rote Karten – Die Mannschaften können nach einer roten Karte in voller Besetzung weiterspielen. Der Spieler, der die rote Karte erhalten hat, wird aus dem Spiel genommen, aber ein Ersatzspieler kann den bestraften Spieler ersetzen. Der bestrafte Spieler darf nicht wieder ins Spiel zurückkehren. Der Spieler muss außerdem die erste Spielperiode des nächsten Spiels aussetzen (falls zutreffend. Wenn die rote Karte beispielsweise im letzten Viertel eines Spiels gezeigt wird, muss dieser Spieler das erste Viertel des nächsten Spiels aussetzen. Erhält eine Mannschaft in einem Spiel zwei rote Karten, muss sie mit einem Spieler weniger (vier Spieler) spielen.
- Ω Bei einem Foul, das eine Spielunterbrechung erfordert (innerhalb des Strafraums), erhält die Mannschaft, gegen die das Foul begangen wurde, Ballbesitz an der Stelle des Fouls.

- Ω Strafstoßfouls entsprechen den regulären Fußballfouls/-regeln mit folgender Ausnahme:
 - Ω Wenn ein Strafstoß die Folge eines Fouls innerhalb des Strafraums ist, muss die Mannschaft, die das Foul begangen hat, den Strafstoß auf das von ihr verteidigte Tor ausführen. Wenn beispielsweise Mannschaft B versucht, ein Tor gegen Mannschaft A zu erzielen, aber Mannschaft C ein Foul an B begeht, wird der Strafstoß auf das Tor von Mannschaft C verlegt und von Mannschaft B ausgeführt.
 - Ω Wenn innerhalb des Strafraums ein Foul begangen wird und ein Strafstoß zugesprochen wird, müssen ALLE Spieler außerhalb des Strafraums bleiben und dem Schützen einen angemessenen Abstand (5 Meter) gewähren, um den Strafstoß auszuführen.
 - Ω Wird das Tor erzielt, hat der verteidigende Torwart 5 Sekunden Zeit, um das Spiel wieder aufzunehmen. Wird der Schuss abgewehrt und geht direkt ins Aus, ist es ein Delta-Kick für die Mannschaft, die das Tor versucht hat. Wird der Schuss abgewehrt, prallt aber zurück ins Spielfeld, ist der Ball im Spiel, und alle Mannschaften/Spieler haben Anspruch auf den Ball. Verfehlt der Strafstoßversuch das Tor vollständig und wird nicht berührt, ist es ein Abstoß/Spielfortsetzung durch die verteidigende Mannschaft.
 - Ω Wird ein Strafstoß vergeben, wird die Zeit angehalten und der Ball an die Position der foulenden Mannschaft auf dem Spielfeld verlegt. Wenn beispielsweise Mannschaft B vor dem Tor von Mannschaft A ein Foul an Mannschaft C begeht, verlegt der Schiedsrichter den Ball in den Spielfeldbereich von Mannschaft B.

Fouls außerhalb des Strafraums:

- Ω Direkte Freistöße werden für die nach den Standard-Fußballregeln geltenden Vergehen vergeben:
 - Ω Tritte oder Versuche, einen Gegner zu treten
 - Ω Beinstellen oder Versuche, einen Gegner zu stellen

- Ω Auf einen Gegner springen oder ihn angreifen

- Ω Schläge oder Versuche, einen Gegner zu schlagen

- Ω Einen Gegner schubsen oder tackeln

- Ω Handspiel außerhalb des Strafraums

- Ω Verteidiger müssen aus Sicherheitsgründen einen Abstand von 8 Yards zum Ball einhalten.

- Ω Indirekte Freistöße werden gemäß den Standard-Fußballregeln vergeben:
 - Gefährliches Spiel
 - Ein angreifender Spieler hindert einen verteidigenden Torwart daran, den Ball mit den Händen zu spielen
 - Hindert einen Spieler in seiner Bewegung (Behinderung)
 - Ein verteidigender Torwart berührt den Ball mit der Hand, nachdem er ihn aus dem Ballbesitz entlassen hat, bevor er einen anderen Spieler berührt hat
 - Ein Torwart berührt den Ball mit den Händen nach einem Rückpass (per Kick)
 - Verteidiger müssen aus Sicherheitsgründen einen Abstand von 8 Yards zum Ball einhalten.

Spielbeginn:

- Ω Münzwurf: Drei Mannschaftskapitäne werfen jeweils eine Münze. Die Mannschaft, die das „ungerade“ Ergebnis erzielt (d. h. bei zwei Mal Kopf und einmal Zahl ist Zahl das ungerade Ergebnis und gewinnt den Münzwurf), gewinnt und darf sich den Ballbesitz oder ein zu verteidigendes Tor aussuchen; sie darf nicht aufschieben.

- Ω Anschließend findet ein regulärer Münzwurf zwischen den verbleibenden beiden Mannschaftskapitänen statt, bei dem Kopf oder Zahl gewählt wird. Der Gewinner

darf sich den Ballbesitz oder ein zu verteidigendes Tor aussuchen. Er darf nicht aufschieben.

- Ω Beispiel für den Münzwurf: Team A gewinnt den ersten Münzwurf und entscheidet sich, Tor 1 zu verteidigen. Dann gewinnt Team B den zweiten Münzwurf und entscheidet sich für den Ballbesitz. Damit bliebe Team C die Wahl, Tor 2 oder Tor 3 zu verteidigen. Team B führt den Anstoß vom Mittelkreis aus.
- Ω Das Team, das den Anstoß ausführt, tut dies im Mittelkreis. Nur 2 Spieler dieser Mannschaft dürfen sich im Mittelkreis aufhalten. Alle anderen Spieler aller Mannschaften müssen innerhalb ihrer jeweiligen Strafraumkreise bleiben, bis der Ball im Spiel ist. Es gibt keinen direkten Punktgewinn durch einen Anstoß.
- Ω Wann immer ein Ball von einem Spieler der ballbesitzenden Mannschaft (d. h. Anstoß oder toter Ball/Delta-Kick) oder einem Schiedsrichter ins Spiel gebracht wird, muss das Spiel innerhalb von 5 Sekunden von einem Spieler aufgenommen werden.

Tore erzielen im OmegaBall:

- Ω Das Erzielen von Toren im OmegaBall entspricht den üblichen Fußballregeln.
- Ω Tore können in jedes der beiden gegnerischen Tore erzielt werden.
- Ω Tore können von jedem Spieler auf dem OmegaBall-Spielfeld erzielt werden, einschließlich des Torhüters.

Abgefälschte Tore:

- Ω Ein Spieler in einer angreifenden Rolle darf auf jedes gegnerische Tor schießen.
- Ω Wenn während eines Schusses ein Spieler einer der gegnerischen Mannschaften eine versehentliche Ablenkung verursacht, die zu einem Tor führt, wird das Tor dem primären angreifenden Spieler gutgeschrieben, der den ursprünglichen Schuss auf das Tor ausgeführt hat.
- Ω Während des Torschusses des primären angreifenden Spielers: Wenn ein Spieler einer der gegnerischen Mannschaften aktiv seine Körperhaltung verändert, um

einen Schuss absichtlich umzulenken oder dessen Richtung zu ändern (in Richtung Tor, was zur Anerkennung eines Tores führt), wird das Tor nach Ermessen des Schiedsrichters dem Spieler gutgeschrieben, der den Torschuss absichtlich umgelenkt oder dessen Richtung geändert hat.

- Ω In der Regel wird das Tor dem Spieler gutgeschrieben, der zuletzt die Kontrolle über den Ball hatte.

Spielfortsetzung nach einem Tor:

- Ω Wenn ein Team ein Gegentor kassiert, erhält dieses Team den Ballbesitz und führt den Spielaufbau über seinen Torwart vom Anspielpunkt (3 Meter vor dem Tor, mittig) aus.
- Ω Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen sich außerhalb des Strafraumes der anspielenden Mannschaft befinden. Das Spiel wird nach einem Tor nicht unterbrochen. Es gilt die 5-Sekunden-Regel. Es liegt im Ermessen des Torhüters, ob er den Spielfortschritt mit gegnerischen Spielern in seinem Strafraum einleitet. Gegnerische Spieler dürfen sich nicht absichtlich dort aufhalten.
- Ω Wenn ein angreifender Spieler der gegnerischen Mannschaft den Strafraum nach einem Tor nicht verlassen hat, hat der ballführende Torhüter die Möglichkeit, den Ball ins Spiel zu bringen. Torhüter müssen nicht warten, bis die Spieler ihren Strafraum geräumt haben.
- Ω Wenn ein angreifender Spieler den Weg eines Torhüters beim Spielfortsetzen blockiert, erteilt der Schiedsrichter eine mündliche Verwarnung.
- Ω Wenn die Mannschaft, die den Ball aus ihrem Tor herausführt (nachdem ein Gegentor erzielt wurde), den Ball versehentlich ins Aus kickt, bevor er von einer anderen Mannschaft berührt wurde, wird der Mannschaft, die das Tor erzielt hat, ein Delta-Kick zugesprochen.
- Ω Wird die 5-Sekunden-Regel nicht eingehalten, erhält die Mannschaft zwei Verwarnungen. Beim dritten Verstoß wird der Ball der Mannschaft zugesprochen, die zuletzt im Ballbesitz war.

Ballbesitz bei Aus:

- Ω Bei OmegaBall gibt es keine Einwürfe.
- Ω Verlässt der Ball das Spielfeld, wird vom Schiedsrichter ein Dead Ball/Delta-Kick zugesprochen.

Dead Ball/Delta-Kicks:

- Ω Die Mannschaft, die den Ball als vorletzte berührt hat, erhält den Dead Ball/Delta-Kick. Dies gilt als Entscheidung über den Ballbesitz beim Dead Ball/Delta-Kick.
- Ω Wenn ein Spieler den Ball versehentlich ins Aus befördert, wird der Dead Ball/Delta-Kick dem nächstgelegenen gegnerischen Spieler zugesprochen. Dies gilt als Entscheidung über die Nähe beim Dead Ball/Delta-Kick.
- Ω Es gibt drei (3) Dead-Ball-/Delta-Kick-Positionen auf dem Spielfeld.
- Ω Der Schiedsrichter bestätigt die zugewiesene Position des Dead-Ball-/Delta-Kicks anhand der Stelle, an der der Ball ins Aus getreten wurde. Der ballführende Spieler darf den Ball jedoch in jede Richtung und anschließend auf jedes Tor schießen (daher sollten sich Schiedsrichter nicht zwischen dem Ball und IRGENDEINEM Tor positionieren).
- Ω Sobald der Ball im Deadball-/Delta-Kreis platziert ist, tritt die 5-Sekunden-Regel in Kraft.
- Ω Tore können direkt vom Delta-Kick-Punkt aus erzielt werden.

Abstoß:

- Ω Wenn eine gegnerische Mannschaft den Ball innerhalb der Strafraumlinie ins Aus kickt, erhält die verteidigende Mannschaft Ballbesitz; der Torwart führt den Abstoß an der Wiederaufnahmestelle 3 Meter vor dem eigenen Tor aus.

- Ω Alle gegnerischen Spieler müssen sich außerhalb des Strafraums der abstoßenden Mannschaft befinden. Es liegt jedoch im Ermessen des Torwarts, ob er den Abstoß ausführt, bevor der Strafraum von den Gegnern geräumt wurde.
- Ω Für direkte Freistöße, Delta-Kicks bei totem Ball usw. gelten die üblichen Fußballregeln ... Spieler müssen 5 Meter Abstand halten

Eigentore:

- Ω Wenn eine Mannschaft versehentlich ein Eigentor erzielt, wird dieser Mannschaft ein Tor abgezogen (bei einem Stand von null geht die Mannschaft auf minus eins). Ein Torabzug wird empfohlen, da dies eine einfacher zu berechnende Strafe ist, wenn man die Tordifferenz (Tore für/Tore gegen) berücksichtigt. Ein Vermerk sollte in das Spielprotokoll eingetragen werden.
- Ω Ein Eigentor kann nicht durch eine Ablenkung gewertet werden. Die angreifende Mannschaft, die einen Schuss versucht oder sich in einer Angriffsposition vor dem Tor befindet, erhält immer das Tor.

Abseits:

- Ω Bei OmegaBall gibt es kein Abseits

Auswechslungen:

- Ω Einwechselspieler können jederzeit ins Spiel kommen oder wieder ins Spiel zurückkehren, dies darf jedoch nur gleichzeitig aus der Auswechselzone erfolgen. Wenn ein Spieler das Spielfeld/das Spiel verlässt, darf er zurückkehren.

Ende der regulären Spielzeit:

- Ω Sollte die reguläre Spielzeit mit einem Dreiergleichstand enden, wird das Spiel mit einer Verlängerung fortgesetzt. Die Verlängerung beginnt sofort (das Spiel wird nicht unterbrochen) und dauert 5 Minuten.
- Ω In der Verlängerung gewinnt die Mannschaft, die als erste zwei (2) Tore erzielt. Die beiden Tore können in jedes gegnerische Tor erzielt werden.

- Ω Wenn zwei Mannschaften am Ende der regulären Spielzeit unentschieden stehen (oder nach einer Verlängerung mit drei Mannschaften in einem Szenario, in dem zwei Mannschaften in Führung liegen, ohne dass ein Golden-Goal-Sieger feststeht), treten die beiden Mannschaften zu einem Elfmeterschießen vom Mittelkreis aus an (siehe Regeln für das Elfmeterschießen unten).

- Ω Wenn alle drei Mannschaften am Ende der 5-minütigen Verlängerung immer noch unentschieden stehen, entscheidet ein Golden Goal (das erste erzielte Tor) über den Sieg. Die beiden unentschieden stehenden Mannschaften, die das Spiel nicht gewonnen haben, treten in einem Elfmeterschießen gegeneinander an, um den zweiten und dritten Platz zu ermitteln, falls dies für den weiteren Turnierverlauf erforderlich ist.

Regeln für das Elfmeterschießen:

- Ω Fünf (5) Spieler jeder Mannschaft (die unentschieden stehen) nehmen an einer Runde mit fünf (5) Schüssen teil (jeder Spieler schießt einmal), wobei die Mannschaften nach jedem Schuss wechseln. Die Torhüter nehmen am Elfmeterschießen teil.

- Ω Ein angreifender Spieler beginnt an der Mittellinie des OmegaBall-Feldes.

- Ω Der verteidigende Torhüter beginnt an der Torlinie (des ausgewählten Tores) zwischen den Torpfosten.

- Ω Nach dem Pfiff des Schiedsrichters muss der angreifende Spieler den Ball in Richtung des Zieltors bewegen. Nach dem Pfiff des Schiedsrichters darf sich der Torwart auf den angreifenden Spieler zubewegen.

- Ω Der Ball (unter der Kontrolle des angreifenden Spielers) muss stets in Vorwärtsrichtung gespielt werden (seitliche Bewegung ist zulässig). Bewegt sich der Ball rückwärts, ist der Shootout-Durchgang beendet.

- Ω Wenn der Torwart den Ball hält oder abwehrt, ist der Ball sofort im Aus und der Elfmeter ist beendet. Rebounds sind während eines Elfmeterschießens nicht erlaubt.

OMEGABALL

Deutschsprachige Ausarbeitung

Version: 01 / 28.04.2026

- Ω Der Torwart darf sich zur Abwehr des Schusses überall auf dem Spielfeld bewegen, darf seine Hände jedoch nur innerhalb des Strafraums einsetzen.

- Ω Wenn ein Torwart seine Hände außerhalb des Strafraums einsetzt, um einen Ball zu halten, ist das Spiel unterbrochen und es wird ein Strafstoß vom Elfmeterpunkt vergeben. Der Torwart erhält für sein Verhalten eine gelbe Karte.

- Ω Sollte der Torwart bereits eine gelbe Karte haben, gilt dies nun als Situation mit zwei gelben Karten. Der Torwart wird vom Spiel ausgeschlossen und ein Ersatztorwart muss aus den verbleibenden vier Spielern ausgewählt werden.

- Ω Falls weitere Runden erforderlich sind, wird es zum Sudden Death (Eins-gegen-Eins-Schüsse).