



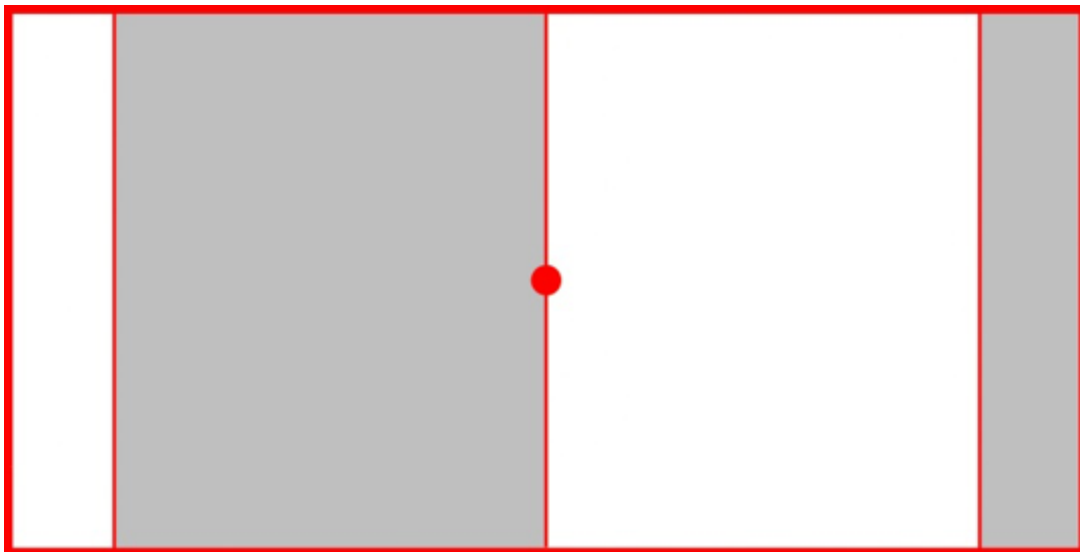
Spielregeln Völkerballturnier 2017

Alles auf einen Blick

Beim Völkerball spielen 2 Teams à 6 Spieler mit einem Ball gegeneinander. Durch Abwerfen der gegnerischen Spieler eliminiert man diese. Das Team, das keine Spieler mehr hat oder weniger Spieler nach Ablauf der Spielzeit (2:30 Minuten) hat, hat verloren. Ein Team setzt sich aus 5 Feldspielern und dem Kapitän zusammen. Pro Match werden 2 Gewinnsätze ausgespielt (Best-of-3).

Spielefeld

Die Spielfeldgröße beträgt 17m x 8m, das sich wie folgt aufteilt:



Der eingezeichnete Rückraum ist 2m tief und nimmt die komplette Breite ein. Dadurch entfallen pro Seite 6,5m x 8m für das Feld einer Mannschaft. Der Kapitän hält sich zunächst ausschließlich im Rückraum der gegenüberliegenden Seite auf.

Überschreiten der Linie

Übertritt ein Spieler die Seitenlinie, gilt er automatisch als eliminiert und muss das Spielfeld verlassen. Ein leichter Übertritt mit einem Fuß beim Fangen des Balls ist erlaubt. Solange das Spiel unterbrochen ist, darf ein Spieler ebenfalls die Seitenlinie übertreten, z.B. um den Ball zu holen.

Spielbeginn

Der Kapitän bekommt den Ball. Bevor abgeworfen werden darf, muss mindestens ein Ballwechsel mit den Feldspielern auf der gegenüberliegenden Seite stattgefunden haben. Nach Abwurf eines Spielers bekommt die Mannschaft den Ball, deren Spieler zuletzt abgeworfen wurde. Der Ball ist dann sofort frei und es darf abgeworfen werden.

Spielverlauf

Wurde ein Spieler abgeworfen, muss dieser das Spielfeld umgehend verlassen. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und pfeift wieder an, sobald beide Teams bereit sind. Erst dann darf mit dem Abwerfen fortgefahren werden. Die Regel „Ball heiß machen“ (aus dem Vorjahr) entfällt! D.h. sobald der Schiedsrichter angepiffen hat, ist sofort der Abwurf erlaubt. Einzige Ausnahme ist der Spielbeginn.

Sind nur noch 2 Feldspieler eines Teams auf dem Feld, tritt der Kapitän als Verstärkung auf das Spielfeld. Die gegenüberliegende Seite ist dann nicht mehr besetzt.

Sind alle Spieler eines Teams eliminiert, ist der Satz verloren. Stehen nach Ablauf der Spielzeit von 2:30 Min. noch Spieler auf dem Platz, hat die Mannschaft mit weniger Spielern verloren. Sollten gleich viele Spieler auf beiden Seiten stehen, wird solange fortgefahren, bis ein Spieler abgeworfen wurde und der Satz damit automatisch verloren geht. Ein Unentschieden ist dadurch nicht möglich.

Abwurf

Der Ball darf beliebig oft zwischen den Feldspielern oder dem Kapitän gepasst werden. Um eine Spielverzögerung zu verhindern, muss spätestens nach etwa 10 Sekunden ein Abwurfversuch erfolgen. Die Entscheidung, wann diese Zeit abgelaufen ist, liegt im Ermessen des Schiedsrichters, der zunächst ankündigt, dass ein Abwurf erfolgen muss. Wird diesem Aufruf nicht nachgekommen, verliert die Mannschaft den Ballbesitz.

Ein Spieler gilt dann als abgeworfen, wenn ein vom Gegner geworfener Ball von ihm abprallt und weder von ihm selbst oder einem seiner Mitspieler gefangen werden kann. Die eigenen Mitspieler können nicht eliminiert werden. Hat der Ball zuvor den Boden berührt, ist kein Abwurf möglich. Sowohl Feldspieler als auch der Kapitän dürfen Gegner abwerfen.

Geht der Ball seitlich oder hinter dem Rückraum ins Aus, verliert die Mannschaft den Ball, die ihn zuletzt berührt hat. Der Schiedsrichter pfeift ab und setzt das Spiel fort, sobald die gegnerische Mannschaft den Ball hat.

Fangen

Beim Fangen des Balls muss der Spieler im Feld stehen. Die Arme dürfen den Spielfeldrand überragen, sodass ein Ball noch gefangen werden darf, wenn er Richtung Aus geht. Dabei darf aber höchstens ein Fuß leicht im Aus sein, sonst gilt der Spieler als abgeworfen (wegen des Übertritts), egal ob er den Ball gefangen hat oder nicht.

Ein von einem Mitspieler abprallender Ball, der noch nicht den Boden oder das Aus berührt hat, darf gefangen werden, um den Spieler vor der Eliminierung zu schützen. Geht der Rettungsversuch schief, ist nur der zuerst getroffene Spieler eliminiert. Der Abwurf mehrerer Spieler gleichzeitig ist grundsätzlich ausgeschlossen.

Schiedsrichter

Es gibt einen festen Hauptschiedsrichter, der im Zweifel die Entscheidungen trifft. Pro Spiel muss eines der unbeteiligten Team die Linienrichter bereitstellen, die sich an den 4 Ecken des Spielfelds postieren, und dem Schiedsrichter zu signalisieren, ob ein Ball aus war oder ein Spieler übergetreten ist. Welches Team wann einspringen muss, wird mit Herausgabe des Spielplans bekanntgegeben.

Sonstiges

Prinzipiell darf der Ball mit dem gesamten Körper berührt werden. Der Wurf in Richtung Gegner ist jedoch ausdrücklich nur mit den Händen erlaubt. Ein Verstoß, beispielsweise durch „Schießen“ mit dem Fuß, wird durch Verwarnung oder gar Eliminierung bestraft. Gleichermaßen verhält es sich bei jeder anderen Art von unsportlichem Verhalten.

Die Spielzeit läuft auch bei Unterbrechung durch den Schiedsrichter weiter, außer bei größeren Unterbrechungen (Verletzung, Ballverlust o.ä.).

Turniermodus

Der Turniermodus hängt von der Anzahl teilnehmender Mannschaften ab und wird spontan vor Ort festgelegt.