

# Spielregeln Völkerball

## Spielgedanke

Zwei Mannschaften mit je 10 Spielern auf einem Volleyballfeld ohne Netz. Zwei Teams spielen gegeneinander mit dem Ziel, die Spieler der gegnerischen Mannschaft mit dem Ball zu treffen, so dass sie der Reihe nach ausgeschaltet werden. Gefragt sind Geschicklichkeit, Treffsicherheit, Ausdauer und Geschwindigkeit.

## 1. Werfen - Spielbeginn

- a. Das Spiel beginnt mit dem Anwurf der Grundlinienspieler über das gegnerische Mannschaftsfeld zur eigenen Mannschaft. Hierbei erfolgt ein **einmaliger Ballwechsel**: Grundlinie-Mannschaft. Das Anwerfen darf nicht gestört werden und wird durch einem Pfiff des Schiedsrichters freigegeben.
- b. Um eine aggressive Spielweise zu unterbinden, sind **Treffer gegen den Kopf untersagt und werden nicht gewertet**.
- c. Jegliches Hilfsmittel (Fette, Harz, Wachs, Handschuhe o.ä.) die das Fangen und Werfen begünstigen, sind verboten.
- d. Der Ball darf **ohne „Übertreten“** aus dem gegnerischen Feld „geklaut“ werden.

## 2. Spielende

- a. Diejenige Mannschaft, die nach Ablauf der Spielzeit noch die meisten Spieler auf dem Feld hat (z.B.: 5:3 - Wertung: 5:3), bzw. alle gegnerischen Spieler vor Ablauf der Spielzeit abgeworfen hat (Wertung: 10:0), gewinnt das Spiel.
- b. Bei gleich vielen verbliebenen Spielern zum Spielende werden die gebliebenen Leben der Könige dazu gerechnet. Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, wird das Spiel unentschieden gewertet mit der Anzahl aller Feldspieler (Leben der Könige zählen nicht).

## 3. Abwerfen

- a. Das Abwerfen ist erlaubt aus dem Mannschaftsfeld, von der Grundlinie, sowie von den Seitenlinien.
- b. Eine abgeworfener Spieler/in muss das Mannschaftsfeld über die **eigenen Seitenlinien** verlassen und begibt sich zur gegenüberliegende Grundlinie oder die angrenzenden Seitenlinien des gegnerischen Feldes.

## 4. Rückkehr ins Spielfeld

- a. Eine Rückkehr ins Spielfeld ist nur möglich, wenn ein Mitspieler im Spielfeld einen vom Gegner geworfenen Ball fängt. Der fangende Spieler ruft dann einen Mitspieler ins Spielfeld.
- b. Ein Abgeworfener Spieler kann weiter von den Seiten- und der Endlinie gegnerische Spieler abwerfen. **Ein Abwerfen eines Gegner von der Seiten- oder Endlinie erlaubt allerdings nicht die Rückkehr ins Spielfeld!**

## 5. Abgeworfen

- a. ist, wenn ein Spieler/in den vom Gegner kommenden Ball beim Fangen fallen lässt, und der Ball anschließend den Boden berührt.
- b. ist, wenn der vom Gegner kommende Ball mehrere Spieler/innen berührt und dann den Boden berührt. Hier gelten alle getroffenen/berührten Spieler/in als abgeworfen.
- c. ist, wenn ein Spieler das Spielfeld verlässt um den Wurf des Gegners auszuweichen.

**Wer abgeworfen wurde hat nicht automatisch das Recht auf Ballbesitz.**

## 6. Ballverlust

- a. ist, jegliches übertreten (überrautschen, überfassen) der Spielfeldbegrenzung beim Fangen und Werfen. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.
- b. ist, das Betreten der Grundlinie durch die hinter der Grundlinie stehenden Spieler. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.
- c. ist ein Kopftreffer. Der Ball bleibt bei der Mannschaft, wo der Kopftreffer erfolgt ist.
- d. ist, wenn der Ball während des Spiels die Hallendecke oder herunter hängende Teile berührt. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.
- e. ist, Zeitspiel: wenn nach 5-maligem Überwurf kein Abwurfversuch stattgefunden hat. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.
- f. ist, Zeitspiel: wenn nach 10 Sekunden kein Abwurfversuch stattgefunden hat. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.

## 7. Nicht Abgeworfen

- a. ist, wenn der vom Gegner kommende Ball vor dem Treffer den Boden berührt (Erdball).
- b. ist, wenn der vom Gegner kommende Ball einen Spieler/in berührt und anschließend von einem anderen Spieler/in gefangen wird ohne vorher den Boden berührt zu haben.
- c. ist, wenn der von einem im Mannschaftsfeld befindlichen Spieler/in geworfenen Ball von der Hallenwand ins gegnerische Mannschaftsfeld prallt. Es erfolgt kein Ballwechsel.

## 8. Der König

- a. Der König kommt ins Spielfeld, wenn der letzte seiner Mitspieler im Feld abgeworfen wurde.
- b. Er hat **insgesamt** drei Leben.
- c. Jedesmal, wenn er das Spielfeld betritt bekommt er den Ball zugesprochen, aber nicht jedesmal wenn er getroffen wird!

## 9. Die Mannschaft

- a. Jeder Spieler/in darf nur in einer Mannschaft spielen.
- b. Nimmt ein Spieler/in **unberechtigt** an dem Turnier teil, wird die Mannschaft **disqualifiziert**.
- c. Zu den Spielen „sollte“ wenn möglich, jede Mannschaft in **einheitlicher Spielkleidung** antreten.

## 10. Wahlen

- a. Ein/e Spieler/in wird als **Mannschaftsführer/in** bestimmt. Er/Sie ist (wenn möglich) durch eine Armbinde oder ein Band in dieser Eigenschaft kenntlich zu machen. Er/Sie kann gleichzeitig als König fungieren (sonst extra Wahl).
- b. Vor dem Spielbeginn nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor. Der **Gewinner** dieser Wahl **wählt** das **Mannschaftsfeld** und hat den **Anwurf**.

## 11. Das Spielfeld

- a. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18m Länge und 9m Breite (Volleyballfeld), dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden.
- b. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Mannschaftsfelder (9x9m) geteilt.
- c. Sämtliche Linien sind auf dem Boden sichtbar zu markieren. Sie müssen mindestens 3 cm, dürfen aber nicht breiter als 5 cm sein. Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern.
- d. Hinter jeder Grundlinie und den beiden Seitenlinien sollte (wenn möglich) für die Spieler ein freier Raum von 2 m sein.
- e. Zuschauer sind nach Möglichkeit mindestens 4 m von den Grenzen des Spielfeldes entfernt zu halten.
- f. Der Spielmodus wird vor Ort am Veranstaltungstag (je nach Teilnehmerzahl) festgelegt.