

# Völkerball bei Vorspiel

## Regeln für das Standardspiel

### Ziel des Spiels:

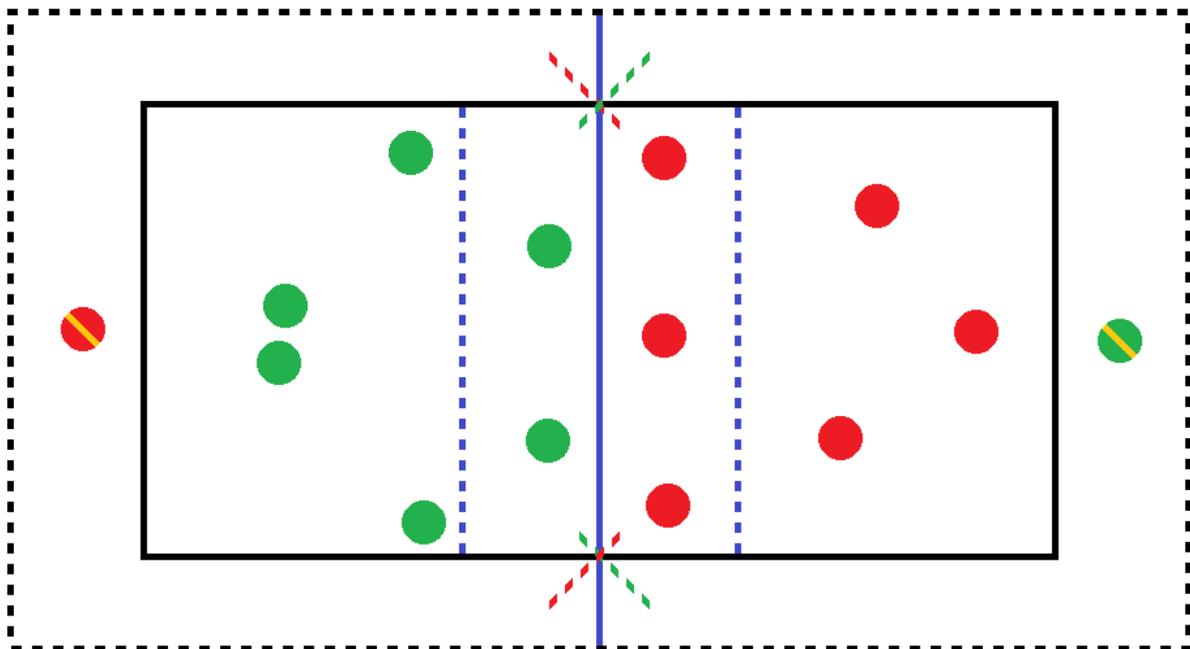
Abwerfen aller Spieler\_innen, die sich im gegnerischen Innenfeld befinden. Befindet sich kein/e Spieler\_in mehr im eigenen Innenfeld, muss der/die König\_in das Innenfeld betreten und hat drei Leben. Es gewinnt das Team, welches zuerst der/dem gegnerischen König\_in alle drei Leben oder nach Ablauf der Spielzeit die meisten Leben abgenommen hat.

### Teams:

Ein Team besteht aus einer variablen Anzahl an Innenfeldspieler\_innen sowie einer/einem König\_in. Die minimale Anzahl an Innenfeldspieler\_innen sollte drei nicht unter- und acht nicht überschreiten.

### Spielfeld:

Das Innenfeld hat die Größe eines Volleyballfeldes. Das Außenfeld befindet sich außerhalb der Grundlinie des Volleyballfeldes. Die Spieler\_innen dürfen ihr eigenes Spielfeld (Innen- und Außenfeld) nicht verlassen. Alle Linien gehören nicht zum eigenen Spielfeld und dürfen von keiner Spielerin und keinem Spieler berührt werden. Ein Verstoß führt zum Ballverlust.



	Spieler Team 1		Grundlinie Innenfeld		Darstellung Außenfeld
	König*in Team 1		Mittellinie		Begrenzungslinie vor Spielbeginn
	Spieler Team 2				Wechselpunkt von Innen- und Außenfeld Team 1
	König*in Team 2				Wechselpunkt von Innen- und Außenfeld Team 2

### Spieldauer:

Ein Spiel dauert regulär 12 Minuten, kann aber bei sehr geringer Teilnehmendenzahl verkürzt werden. Dies liegt im Ermessen des/der Spielleiter\_in.

## **Spielbeginn:**

Am Anfang des Spiels befinden sich alle Spieler\_innen im eigenen Innenfeld und der/die König\_in im gegenüberliegenden Außenfeld des Spielfeldes. Bevor der Ball eingeworfen wird und das Spiel beginnt, müssen sich beide Teams hinter einer vor Ort definierten Begrenzungslinie befinden. Nachdem der/die Spielleiter\_in den Ball entlang der Mittellinie ins Spielfeld eingeworfen hat, beginnt die Spielzeit. Die Spieler\_innen dürfen dann die Begrenzungslinie übertreten. Für den weiteren Verlauf des Spiels ist die Begrenzungslinie bedeutungslos.

## **Spielablauf:**

Die Teams versuchen gegenseitig durch Abwurf die Spieler\_innen des gegnerischen Teams vom Feld zu holen, um den/die König\_in ins Innenfeld zu zwingen. Es können nur Spieler\_innen im Innenfeld abgeworfen werden. Ist ein/e Spieler\_in abgeworfen, so muss er/sie über die beiden Kreuzpunkte der Grund- und Mittellinie ins Außenfeld. Das Abkürzen über die Felder des gegnerischen Teams wird als Übertreten geahndet. Sollte der/die abgeworfene Spieler\_in im Außenfeld den Ball erhalten, so kann er/sie sich durch Abwurf eines gegnerischen Teammitglieds wieder freierwerfen und zurück ins Innenfeld. Sind alle Spieler\_innen eines Teams abgeworfen, so muss der/die König\_in mit drei Leben ins Innenfeld. Durch Abwurf kann der/dem König\_in ein Leben genommen werden. Der/die König\_in erhält bei Betreten des Innenfeldes immer den Ball. Ebenso auch beim Verlieren eines Lebens. Wirft sich ein/e Spieler\_in aus dem Team wieder frei, darf der/die König\_in das Innenfeld wieder verlassen und in das Außenfeld zurückkehren.

## **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn der/die König\_in alle Leben verloren hat. Ist nach Ablauf der regulären Spielzeit kein/e Gewinner\_in ermittelt, gewinnt das Team, das noch am meisten König\_innenleben übrig hat. Haben beide Teams gleich viele Leben, wird so lange weiter gespielt bis ein Team ein weiteres Leben verloren hat. Nach Zeitablauf darf sich allerdings kein/e Außenfeldspieler\_in mehr freierwerfen.

## **Spielleiter\_in:**

Spielleiter\_in ist, wenn nicht anders bestimmt, der\_die Trainer\_in. Den Anweisungen ist während des Spieles zu folgen. Meinungsverschiedenheiten sind im Anschluss und nicht während des Spieles zu klären.

## **Abwerfen:**

- Abwerfen ist jederzeit von allen Spieler\_innen möglich, unabhängig davon, ob sie im Innen- oder Außenfeld stehen. Ein/e Spieler\_in gilt als getroffen, wenn der Ball den Körper der/des abgeworfenen Spieler\_in getroffen und anschließend den Boden berührt hat. Auch Kleidung und Haare zählen hierbei. Geht der Ball nach einem Abwurf gegen die Wand, gilt dies als getroffen.
- Trifft der Ball mehrere Spieler\_innen und berührt den Boden, so gelten alle als getroffen und müssen ins Außenfeld.
- Wird ein/e Spieler\_in getroffen und diese/r fängt darauf den Ball (oder auch direkt), so gilt dies als „safe“ bzw. nicht abgeworfen.
- Wird ein/e Spieler\_in getroffen und ein/e andere/r Spieler\_in gleich welchen Teams fängt den Ball, bevor dieser den Boden berührt, so gilt der/die Spieler\_in ebenfalls als „safe“ bzw. nicht abgeworfen.
- Trifft der Ball erst den Boden und dann den/die Spieler\_in, so zählt das als „Erdball“ und somit als nicht abgeworfen.

→ Verlässt oder übertritt ein\_e Spieler\_in bei einem Abwurf durch das gegnerische Team das eigene Innenfeld (weicht dem Ball aus), so gilt der/die Spieler\_in als getroffen und muss in das gegenüberliegende Außenfeld. Hat ein/eine Spieler\_in aus dem Außenfeld des gegnerischem Teams den Ball geworfen, so darf der/die Spieler\_in zurück ins eigene Innenfeld. Entscheidend ist hier die Vorteilhaftigkeit des Spielzuges. Wenn der/die Spieler\_in keinen Vorteil durch das Verlassen des Feldes erlangt, muss bei Ballgewinn nur der Ball abgegeben, aber nicht das Spielfeld verlassen werden. Der/die Spielleiter\_in entscheidet in einer solchen Situation.

→ Wird der Ball gefangen und der/die Spieler\_in tritt dabei auf oder über die Linie, so geht der Ball an das gegnerische Team und der/die Spieler\_in gilt als nicht getroffen.

→ Geht der geworfene Ball mit dem direkten Weg an den Kopf eines Spielers oder einer Spielerin, zählt dieser Wurf als nicht getroffen. Der/die getroffene Spieler\_in erhält daraufhin den Ball. Wurde der Ball von einer Person abgefälscht, gelangt dann an den Kopf von sich selbst oder eines/einer anderen Spieler\_in und anschließend auf den Boden, gelten beide als getroffen. Je nach Art des Wurfes kann hier durch den/der Spielleiter\_in trotzdem ein Ball gewährt werden.

### Spielunterbrechung:

Bei einer Spielunterbrechung ruht der Ball. Ebenso werden Linienverstöße in dieser Zeit nicht geahndet. Das Spiel wird regulär unterbrochen wenn,

→ **der/die König\_in ins Innenfeld muss.** Um Zeit einzusparen, kann dieser je nach Standort dafür durchs gegnerische Feld laufen. Die Unterbrechung endet mit Wurf durch den/der König\_in.

→ **der/die König\_in getroffen wurde.** Der/die König\_in erhält den Ball. Die Unterbrechung endet mit Abwurf des Balls.

→ **ein Foul begangen wurde.** Bei einem Foul erhält immer das gegnerische Team den Ball. Die Unterbrechung endet mit Abwurf des Balls.

→ **jemand verletzt ist.** Dies ist eine besondere Spielunterbrechung, hier wird ebenso die Zeit für die Dauer der Unterbrechung angehalten. Die Unterbrechung endet mit erneutem Einwurf des Balles durch den/die Spielleiter\_in.

→ **der Spielball die Halle verlässt.** Hier wird ebenso die Zeit für die Dauer der Unterbrechung angehalten.

### Foul:

Als Foul wird ein Regelverstoß oder spielflussverzögerndes Verhalten geahndet. Ein geahndetes Foul hat immer zur Folge, dass das gegnerische Team nach einer kurzen Unterbrechung den Ball erhält. Hierzu zählen: Übertritte bzw. Linienverstöße, Kopftreffer, Ballsicherung nach Abwurf, langsames Verlassen des Innenfeldes, auffälliges Zeitspiel.

Foul	Konsequenz	Ausnahmen
Kopftreffer	Ballverlust für Team in Ballbesitz, Ball an Getroffenen	Kopf bewusst zur Abwehr eingesetzt oder Abpraller
Übertritt beim Abwurf und bei Ballbesitz	Ballverlust für das Team in Ballbesitz, Treffer ungültig	
Gefährliches Spiel	Ballgewinn für „geschädigtes“ Team, ggf. Ausschluss	
Ballrettung nach Abwurf	Ballverlust für das Team in Ballbesitz	
Zeitspiel (Spielleiter_in entscheidet)	Ballverlust für das Team in Ballbesitz	
Welpenschutz übergangen	Ballverlust für das Team in Ballbesitz, Treffer ungültig	

## **„Fischen“:**

Der Ball darf immer aus dem gegnerischen Spielfeld „gefischt“ werden. Hierbei darf der/die Spieler\_in mit keinem Körperteil den/die gegnerische Spieler\_in, die Linien und den Bereich außerhalb seines Spielfeldes berühren. Der Luftraum über dem gesamten Spielfeld gilt als neutral und kann von allen Spieler\_innen genutzt werden, sofern das gegnerische Feld oder die Linien nicht berührt werden und ein Verletzungsrisiko für das Team im betroffenen Spielfeld ausgeschlossen ist.

## **Besonderheiten:**

→ Der Fuß darf generell genutzt werden um ins Spielgeschehen einzugreifen. Ausgenommen ist sog. „gefährliches Spiel“, wo bei der Nutzung des Fußes die Gefahr einer Verletzung bei dem/der Gegner\_in besteht. Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen des/der Spielleiter\_in.

→ Spieler\_innen, die sich freigeworfen haben können sofort nach Betreten des Spielfeldes abgeworfen werden. Der/die freigeworfene Spieler\_in kann so lange mit dem Betreten des Feldes warten, bis das gegnerische Team den Ball mindestens 1x innerhalb des Teams gepasst hat. Ausnahme ist hier, wenn der/die Spieler\_in als einzige/r Spieler\_in (z.B. bei König\_innen-Ablöse) ins Spielfeld kommt. In diesem Fall muss der/die Spieler\_in unmittelbar nach Abwurf über das Kreuz ins Feld zurück und kann auch sofort abgeworfen werden.

## **Sonderregeln:**

Die Spielleiter\_innen haben die Möglichkeit Sonderregeln einzuführen.