



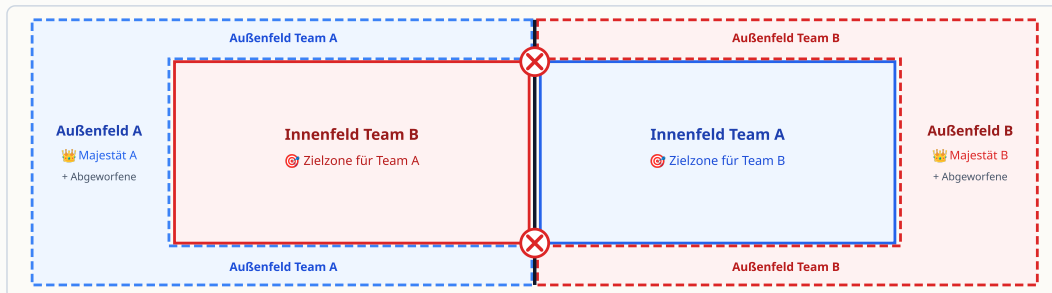
VÖLKERBALL REGELWERK - VORSPIEL



Offizielle Spielregeln, Spielfeldaufbau & Grundlagen

🎯 **Spielziel:** Alle im gegnerischen Innenfeld befindlichen Feldspieler*innen (FSP) müssen mit dem Ball abgeworfen werden. Sobald sich dort keine gegnerische Person mehr befindet, zieht die 🏰 **Majestät** mit **3 Leben** ins Innenfeld. Es gewinnt das Team, das der gegnerischen Majestät zuerst alle Leben entzieht oder nach Ablauf der Spielzeit die meisten Leben besitzt.

📐 Taktische Feldskizze (Spiegelbildlicher Aufbau mit Außenfeldern)



👥 1. Teamstärke & Besetzung

- **Teamstärke:** 5 Feldspieler*innen (FSP) + 1 Majestät pro Team (mindestens 3 FSP erforderlich).
- **Feste Rollen:** Die Majestät wird vor Spielbeginn bestimmt und bleibt unverändert.
- **Auswechslungen:** Wechsel von Ersatzpersonen erfolgen nur bei Spielpausen nach Schiri-Pfiff.
- **Mögliche Variante: "Fliegende Majestät"** -> die letzte abgeworfene Person im Innenfeld wird automatisch Majestät und von außen kann sich jede Person freierwerfen (bis auf eine letzte verbleibende Person).

📐 2. Rundum-Außenfeld & Linien

- **3-Seiten-Außenfeld:** Das Außenfeld umschließt das gegnerische Innenfeld U-förmig.
- **Wurffreiheit:** Abgeworfene FSP & Majestät dürfen sich frei entlang aller Außenseiten verteilen.
- **Linienverbot:** Alle Linien sind tabu. Linienübertritt bei Ballbesitz führt zu Ballverlust.

🚩 3. Spielbeginn & Startaufstellung

- **Aufstellung:** Alle FSP starten im eigenen Innenfeld; die Majestät steht im gegenüberliegenden Außenfeld.
- **Losentscheid:** Ballbesitz und Feldseite werden zu Beginn per Münzwurf oder Los bestimmt.
- **Startlinie:** Sie ist in der Regel blau markiert bei ca. 1/3 des Innenfelds von der Mittellinie gelegen. Alle Spieler:innen starten hinter der Startlinie. Nach dem Eröffnungsanpfiff wird die Startlinie neutral und darf betreten werden.

🚶 4. Wechselwege & Korridore

- **Schnittpunkt-Pflicht:** Der Wechsel zwischen Innen- und Außenfeld erfolgt ausnahmslos über die markierten Kreuzungspunkte.
- **Verteilung:** Nach Passieren des Kreuzpunkts darf jede beliebige Außenposition bezogen werden.
- **Feldverbot:** Direkter Weg quer über das gegnerische Innenfeld ist ein Foul (Ballverlust).

🕒 5. Spieldauer, Zeitnahme & Pausenregelung

Reguläre Spielzeit: Ein Spiel dauert regulär **10 Minuten** durchlaufende Zeit. Bei Turnieren oder im Trainingsbetrieb kann die Zeit angepasst werden (vorherige Ansage erforderlich).

Uhr anhalten (Time-Out): Die Spielzeit kann bei Verletzungen, Fouls und Ballverlust außerhalb der Halle gestoppt werden.

6. Gültiger Abwurf & Trefferzonen

- **Trefferdefinition:** Ein Abwurf zählt, wenn der Ball die Person (Körper, Kleidung oder Haare) berührt und *danach* Boden, Wand oder Decke berührt.
- **Bodenball (Preller):** Berührt der Ball zuerst den Boden und dann die Person, liegt **kein Abwurf** vor. Das Spiel läuft weiter!
- **Mehrfachtreffer:** Berührt ein Ball nacheinander mehrere Spieler*innen, bevor er den Boden berührt, gelten **alle als abgeworfen**.
- **Wurfposition:** Abwürfe dürfen aus dem Innen- und Außenfeld ausgeführt werden.

7. Fangen & Rettung („Safe“)

- **Direktfang:** Wird ein Wurf direkt aus der Luft sicher gefangen, ist die fangende Person „safe“ und scheidet nicht aus.
- **Nachfassen:** Berührt der Ball den Körper und wird vor Bodenkontakt gesichert, gilt der Angriff als abgewehrt.
- **Team-Rettung:** Prallt der Ball an Person A ab und Person B fängt ihn vor Bodenberührung, ist Person A gerettet.
- **Gegnerischer Fang:** Auch wenn der Ball vom Gegner gefangen wird, scheidet niemand aus.

8. Das „Freispielen“ aus dem Außenfeld

- **Wurf aus dem Außenfeld:** Abgeworfene FSP können sich durch einen regulären Treffer einer gegnerischen FSP im Innenfeld **freispielen**.
- **Sofortige Rückkehr:** Nach erfolgreichem Treffer muss die Person sofort über das nähere Kreuz ins Innenfeld zurückkehren (außer in der Overtime).

9. Übertritte beim Fangen

- **Übertritt beim Fangen:** Führt das Fangen des Balls zu einem unabsichtlichen Linienübertritt, folgt nur Ballverlust, *kein* Abwurf. War das Fangen nur mit Übertritt möglich oder war der Übertritt nicht versehentlich bzw. sehr deutlich, zählt es als Abwurf.
- **Absichtlicher Übertritt:** Aktives Treten ins Aus um zu Fangen zählt als regulärer Abwurf.
- **Ausweichen ins Aus:** Wer beim Ausweichen das Spielfeld verlässt, scheidet aus.

10. Die Majestät (König/Königin)

- **3 Majestätsleben (ML):** Die Majestät besitzt 3 Leben und ist die wichtigste Spielfigur.
- **Eintritt ins Innenfeld:** Sind alle FSP im Innenfeld abgeworfen, *muss* die Majestät das Innenfeld betreten (außer in der Overtime).
- **Ballanrecht:** Die Majestät erhält den Ball automatisch beim ersten Betreten sowie nach jedem verlorenen Leben.
- **Rückzug ins Außenfeld:** Gelingt einem Teammitglied im Außenfeld das Freispielen, kehrt die Majestät sofort wieder ins sichere Außenfeld zurück (außer in der Overtime).
- **Spielende:** Verliert die Majestät ihr drittes Leben, ist das Spiel sofort beendet.

11. Offizielle Spielunterbrechungen

- **Ruhendes Spiel:** Bei Unterbrechungen pfeift das Schiedsrichterteam ab; Aktionen währenddessen sind ungültig.
- **Gründe für mögliche Time-Outs:**
 - Majestät betritt das Innenfeld oder verliert ein Leben.
 - Schwere Fouls oder Verwarnungen.
 - Verletzungen von Spieler*innen.
 - Ball verlässt das Gebäude oder Fremdkörper stören.
- **Neuanpfiff:** Das Spiel wird erst nach Freigabe des Schiris fortgesetzt.

🤦 12. Kopftreffer-Regelung (Gesundheitsschutz)

- **Grundsatz:** Direkttreffer an Kopf oder Hals sind zum Schutz der Spieler*innen streng untersagt und gelten als **Foul**.
- **Folge:** Sofortiger Ballverlust; die getroffene Person erhält den Ball im Innenfeld.
- **Ausnahme:** Verändert die getroffene Person *aktiv die Position* nach Ballabgabe der werfenden Person (z.B. Ducken, Hineinspringen), zählt der Treffer als **regulärer Abwurf**.

🕒 13. Zeitspiel & Passives Spiel

- **Definition:** Ballbesitz ohne erkennbare Absicht, das gegnerische Team anzugreifen oder abzuwerfen.
- **Verwarnung:** Nach 5 bis 7 Pässen ohne Wurfversuch zeigt der Schiedsrichter Zeitspiel an.



Schiri-Signal: Gehobener Arm mit offener Hand. Ab diesem Signal verbleiben **nur noch 2 Pässe!**

🎯 14. „Fischen“ & Fußspiel

- **Neutraler Luftraum:** Bälle dürfen aus dem Luftraum über dem gegnerischen Feld „gefischt“ werden.
- **Kein Bodenkontakt:** Beim Fischen darf weder der gegnerische Boden noch die Grenzlinie berührt werden.
- **Fußspiel:** Die Ballrettung mit dem Fuß ist erlaubt, solange keine Gefährdung vorliegt.
- **Gefährliches Spiel:** Fußaktionen nahe gegnerischer Spieler*innen sind Fouls.

⚡ 15. Verlängerung (Overtime / Golden Life)

- **Gleichstand bei Spielende:** Haben nach Ablauf der regulären Spielzeit beide Majestäten noch dieselbe Anzahl an Leben, wird verlängert.
- **Entscheidung:** Es wird gespielt, bis die erste Majestät ein Leben verliert („Golden Life“).
- **Kein Freikaufen:** Außenfeldspieler*innen können sich während der Verlängerung *nicht* mehr freispielen.

Vergehen / Foul	Beschreibung & Auslöser	Konsequenz / Spielstrafe	Sanktion / Karte
🚶 Übertritt ohne Wurf	Berühren oder Überschreiten der Begrenzungslinie bei Ballbesitz im Stand oder in der Bewegung.	Sofortiger Ballverlust an die gegnerische Mannschaft.	—
🚶 Übertritt mit Wurf	Linienüberschreitung während oder unmittelbar nach der Wurfausführung.	Wurf ist ungültig (Treffer zählt nicht), Ballwechsel.	—
🕒 Zeitspiel / Passiv	Verzögerung des Spielaufbaus nach Verwarnung durch Handzeichen (👋).	Ballverlust an die gegnerische Mannschaft.	—
🔥 Nicht erlaubter Kopftreffer	Gezielter Wurf auf den Kopf- oder Halsbereich einer gegnerischen Person.	Treffer ungültig, Ballverlust, persönliche Verwarnung.	Gelbe Karte 🟡
💡 Unsportlichkeit / Meckern	Beleidigung, Missachtung von Schiedsrichterentscheidungen oder Provokation.	Ballverlust und persönliche Strafe.	Gelbe Karte 🟡
🔄 Erneutes Foul	Erneutes Foulspiel oder Unsportlichkeit nach einer bereits erfolgten Verwarnung (Gelbe Karte).	Ausschluss für die verbleibende Spielzeit des aktuellen Spiels.	Gelb-Rote Karte 🟡🔴
👤 Tätlichkeit / Grobes Foul	Körperliches Einwirken auf Gegenspieler*innen oder absichtliches Gefährden.	Sofortiger Ausschluss für das aktuelle und das nächste Spiel.	Rote Karte 🔴
🔄 Falscher Wechselweg	Ein- oder Austreten ins Innenfeld außerhalb der markierten Wechselkreuze.	Wiedereintritt ungültig, Rückkehr ins Außenfeld.	—

🏆 16. Fair-Play, Respekt & Schiedsrichterentscheidungen

Völkerball lebt vom gegenseitigen Respekt und sportlicher Ehrlichkeit. Spieler*innen sind angehalten, Eigeneffekte (z. B. eigene Ballberührungen) selbstständig anzuzeigen. Schiedsrichterentscheidungen sind final.

Fairness Zuerst! 🤝

Wiederholungsball: Ist der/die Schiedsrichter:in bei einer Entscheidung nicht sicher (bspw. ob Treffer oder nicht), gibts die Option der Wiederholung der Spielsituation.



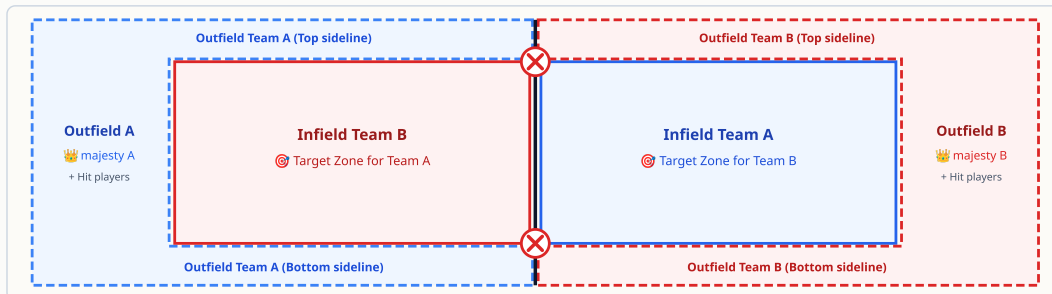
VÖLKERBALL RULES - OPENING MATCH



Official Game Rules, Court Layout & Fundamentals

🎯 Game Objective: All field players (FSP) located in the opponent's infield must be hit with the ball. As soon as no opposing player remains in the infield, the 🏰 **majesty** enters the infield with **3 lives**. The team that deprives the opposing majesty of all lives first or possesses the most lives when time expires wins the game.

📐 Tactical Court Diagram (Mirrored Setup with Outfields)



👥 1. Team Size & Roles

- **Team Size:** 5 field players (FSP) + 1 majesty per team (at least 3 FSP required).
- **Fixed Roles:** The majesty is designated before the match begins and remains unchanged.
- **Substitutions:** Substitutions of bench players occur only during match stoppages after a referee whistle.
- **Optional Variant: "Flying majesty"** -> the last hit player in the infield automatically becomes majesty, and any player in the outfield can re-entry the infield (except one last remaining player).

📐 2. Surrounding Outfield & Lines

- **3-Sided Outfield:** The outfield surrounds the opposing infield in a U-shape.
- **Throwing Freedom:** Hit FSPs & majesty may distribute themselves freely along all outer sides.
- **Line Violation:** All lines are off-limits. Crossing a line while in possession leads to loss of possession.

🚩 3. Match Start & Lineup

- **Setup:** All FSPs start in their own infield; the majesty stands in the opposite outfield.
- **Coin Toss:** Ball possession and court side are determined by coin toss or draw at the start.
- **Start Line:** The players need to stand behind this normally blue coloured line, which is around 1/3 away from the middle line. After the opening whistle, the start line becomes neutral and may be stepped on.

🚶 4. Transition Paths & Corridors

- **Cross Mandatory:** Transitioning between infield and outfield takes place exclusively via the marked transition crosses.
- **Distribution:** After passing the transition cross, any desired outfield position may be taken.
- **Field Prohibition:** Direct path across the opposing infield is a foul (loss of possession).

🕒 5. Match Duration, Timing & Break Rules

Regular Play Time: A match regularly lasts **10 minutes** running time. In tournaments or training sessions, time can be adjusted (prior announcement required).

Stop Clock (Time-Out): Match time may be stopped during injuries, fouls, or ball loss outside the facility.

6. Valid Hit & Target Zones

- **Hit Definition:** A hit counts if the ball touches the person (body, clothing, or hair) and *afterwards* touches floor, wall, or ceiling.
- **Bounce Ball:** If the ball touches the floor first and then the person, it is **not a hit**. Play continues!
- **Multiple Hits:** If a ball touches several players consecutively before touching the floor, **all count as hit**.
- **Throw Position:** Throws may be executed from both the infield and the outfield.

7. Catching & Saving ("Safe")

- **Direct Catch:** If a thrown ball is caught cleanly out of the air, the catching person is "safe" and not eliminated.
- **Juggle/Secure:** If the ball touches the body and is secured before touching the floor, the attack is considered defended.
- **Team Rescue:** If the ball bounces off Person A and Person B catches it before floor contact, Person A is saved.
- **Opposing Catch:** Even if caught by an opponent, no player is eliminated.

8. "Coming back In" from Outfield

- **Throw from Outfield:** Hit FSPs can **return to the infield** by scoring a regular hit on an opposing infield player.
- **Immediate Return:** After a successful hit, the player must immediately return to the infield via the nearest transition cross (except in overtime).

9. Stepping Over in Catching Situations

- **Unintentional Stepping Over During Catch:** If securing the ball results in unintentional line crossing, it causes loss of possession, *not* an elimination.
- **Intentional Stepping Over:** Actively stepping out of bounds to retrieve a ball counts as a regular elimination.
- **Dodging Out of Bounds:** Leaving the court while dodging results in elimination.

10. The majesty (King/Queen)

- **3 majesty Lives (ML):** The majesty possesses 3 lives and is the most critical figure.
- **Entry to the infield:** Once all FSPs in the infield are hit, the majesty *must* enter the infield.
- **Ball Right:** The majesty automatically receives the ball upon first entry as well as after every lost life.
- **Step out of the infield:** If an outfield teammate successfully comes back to the infield, the majesty immediately returns to the safe outfield (except in overtime).
- **Game End:** If the majesty loses their third life, the game ends immediately.

11. Official Match Stoppages

- **Dead Ball:** During stoppages, the referee team blows the whistle; actions taken during this time are invalid.
- **Reasons for Time-Outs:**
 - Severe fouls or warnings.
 - Player injuries.
 - Ball leaves the facility or foreign objects interfere.
- **Restart:** Play resumes only after the referee signals play on.

12. Headshot Rule (Health Protection)

- **Principle:** Direct hits to the head or neck are strictly forbidden for player protection and count as a **foul**.
- **Consequence:** Immediate loss of possession; the hit player receives the ball in the infield.
- **Exception:** If the hit player *actively changes position* after the ball has left the thrower (e.g., ducking, jumping in), the hit counts as a **regular hit**.

13. Passive Play & Time Delay

- **Definition:** Ball possession without recognizable intention to attack or hit the opposing team.
- **Warning:** After 5 to 7 passes without a throw attempt, the referee signals passive play.



Referee Signal: Raised arm with open hand.
From this signal, **only 2 passes** are remaining!

14. "Fishing" & Foot Usage

- **Neutral Airspace:** Balls may be "fished" out of the airspace above the opposing field.
- **No Ground Contact:** When fishing, neither the opposing ground nor a boundary line may be touched.
- **Foot Usage:** Saving the ball with the foot is permitted as long as there is no hazard.
- **Dangerous Play:** Foot actions near opposing players are fouls.

15. Overtime (Golden Life)

- **Tie at End of Time:** If both majesties have the same number of lives remaining at the end of regular time, overtime is played.
- **Decision:** Played until the first loss of a life by a majesty ("Golden Life").
- **No Re-Entry:** Outfield players *cannot* come back into the infield during overtime.

Offense / Foul	Description & Trigger	Consequence / Penalty	Sanction / Card
Stepping over without throw	Touching or crossing the boundary line while in possession of the ball, whether standing or moving.	Immediate loss of possession to the opposing team.	—
Stepping over with throw	Crossing the line during or immediately after executing a throw.	Throw is invalid (hit does not count), ball change.	—
Time play / Passive	Delaying play setup after warning by hand signal (👏).	Loss of possession to the opposing team.	—
Intentional head throw	Aimed throw at the head or neck area of an opponent.	Hit invalid, loss of possession, personal warning.	Yellow Card 🟡
Unsportsmanlike conduct / Complaining	Insults, disrespecting referee decisions, or provocation.	Loss of possession and personal penalty.	Yellow Card 🟡
Repeated foul / Second offense	Committing another foul or unsportsmanlike act after receiving a prior warning (Yellow Card).	Ejection for the remaining time of the current game.	Yellow-Red Card 🟡🔴
Violence / Gross foul	Physical action against opponents or intentional endangerment.	Immediate ejection for the current and next game.	Red Card 🔴
Wrong transition path	Entering or exiting the infield outside the marked transition crosses.	Re-entry invalid, return to outfield.	—

16. Fair Play, Respect & Referee Decisions

Völkerball thrives on mutual respect and sportsmanship. Players are requested to independently report their own hits. Referee decisions are final.

- **Replay:** If the referee is unsure about a decision (e.g., whether a hit occurred or not), there is the option to replay the situation.

Fairness First! 🤝