Völkerballtunier SV Inzigkofen

Regeln / Spezifische Informationen

Ziel des Spiels:

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

Teams:

Ein Team besteht aus einer variablen Anzahl an Innenfeldspielern sowie einem König. Die minimale Anzahl an Innenfeldspieler sollte drei nicht unter und acht nicht überschreiten. Für dieses Turnier wollen wir 6 Spieler pro Team.

Spieldauer:

Ein Spiel dauert regulär 15 / 20 Minuten je nach Menge der Mannschaften und kann mit Abstimmung aller beteiligten Mannschaften per Mehrheitsbeschluss gekürzt werden.

Spielbeginn:

Am Anfang des Spiels befinden sich alle Spieler im eigenen Innenfeld und der König im gegenüberliegenden Außenfeld des Spielfeldes. Mit Münzwurf wird entschieden welche Mannschaft anfängt. Der König der Anfangsmannschaft wirft seiner Mannschaft den Ball zu. Dann beginnt die Spielzeit.

Spielablauf:

Die Teams versuchen gegenseitig durch Abwurf die Spieler des gegnerischen Teams vom Feld zu holen, um den König ins Innenfeld zu zwingen. Es können nur Spieler im Innenfeld abgeworfen werden. Ist ein Spieler abgeworfen, so muss er über die beiden Kreuzpunkte der Grund- und Mittellinie ins Aussenfeld. Sollte der abgeworfene Spieler im Außenfeld den Ball erhalten, so kann er sich durch Abwurf eines gegnerischen Teammitgliedes wieder freiwerfen und zurück ins Innenfeld. Sind alle Spieler eines Teams abgeworfen, so muss der König mir drei Leben ins Innenfeld. Durch Abwurf kann dem König ein Leben genommen werden. Der König erhält bei Betreten des Innenfeldes immer den Ball. Ebenso auch beim Verlieren eines Lebens. Wirft sich ein Spieler aus dem Team wieder frei, darf der König das Innenfeld wieder verlassen und in das Außenfeld zurückkehren.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn der König alle Leben verloren hat. Ist nach Ablauf der regulären Spielzeit kein Gewinner ermittelt, gewinnt das Team, das noch am meisten Königleben übrig hat. Haben beide Teams gleich viele Leben, wird so lange weitergespielt, bis ein Team ein weiteres Leben verloren hat. Nach Zeitablauf darf sich allerdings kein Außenfeldspieler mehr freiwerfen.

Spielfeld:

Das Innenfeld hat die Größe eines Volleyballfeldes. Als Außenfeld befindet sich außerhalb der Grundlinie des Volleyballfeldes.

Abwerfen:

- Abwerfen ist jederzeit von allen Spielern möglich, unabhängig davon, ob sie im Innen- oder Außenfeld stehen. Ein Spieler gilt als getroffen, wenn der Ball den Körper des abgeworfenen Spielers getroffen und anschließen den Boden berührt hat. Auch Kleidung und Haare zählen hierbei.
- Trifft der Ball mehrere Spieler und berührt den Boden, so gelten alle als getroffen und müssen ins Außenfeld.
- Wird ein Spieler getroffen und dieser fängt darauf den Ball, so gilt dies als „Safe“ bzw. Nicht abgeworfen.
- Wird ein Spieler getroffen und ein anderer Spieler, gleich welchen Teams, fängt den Ball, bevor dieser den Boden berührt, so gilt der Spieler ebenfalls als „Safe“ bzw. Nicht abgeworfen.
- Trifft der ball erst den Boden und dann den Spieler, so zählt das als „Erdball“ und somit als nicht abgeworfen.
- Wird der Ball gefangen und der Spieler tritt dabei auf oder über die Linie, geht der Ball an das gegnerische Team und der Spieler gilt als nicht getroffen.
- Geht der geworfene Ball mit direktem Weg an den Kopf eines Spielers, zählt dieser Wurf als nicht getroffen. Der getroffene Spieler erhält daraufhin den Ball. Wurde der Ball von einer Person abgefälscht, gelangt dann an den Kopf von sich selbst oder eines anderen Spielers und anschließend auf den Boden, gelten beide als getroffen. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter.

Spielunterbrechung:

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

- **Der König ins Innenfeld muss**. Die Unterbrechung endet mit Wurf durch den König.
- **Der König getroffen wurde**. Der König erhält 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 Spielleiter.

„Fischen“

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

Besonderheiten:

Spieler, die sich freigekommen haben können, sofort nach Betreten des Spielfeldes abgeworfen werden. Der freigeworfene Spieler 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 Spieler als einziger Spieler (bei König Ablöse) ins Spielfeld kommt. In diesem Fall muss der Spieler unmittelbar nach Abwurf über das Kreuz ins Feld zurück und kann auch sofort abgeworfen werden.