

Völkerball - Spielregeln

Ziel des Spiels

Zwei Teams spielen gegeneinander mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft mit dem Ball zu treffen, so dass diese der Reihe nach das Innenfeld verlassen müssen.

Gefragt sind Geschicklichkeit, Treffsicherheit, Ausdauer und Geschwindigkeit.

Jedoch sollte der sportliche Gedanke immer im Vordergrund stehen: Fairness, Kameradschaft und die Rücksicht auf jüngere Teilnehmer sind in diesem Spiel ebenso wichtige Bestandteile.

Beim **Völkerball** kommt es insbesondere auf Wurfgenauigkeit und Fangsicherheit an.

Die Teams

Ein Team besteht aus 9 Personen im Innenfeld und einer Strohuppe. Diese befindet sich zu Beginn des Spiels im Außenfeld seines Teams. Alter, Geschlecht, Nationalität, Größe, Gewicht und Sexualität spielen bei diesem Turnier keine Rolle – alle können mitmachen.

Spielregeln

Jedes Spiel dauert 15 Minuten. Die Spielenden stellen sich innerhalb ihres Feldes auf. Jedes Team erhält zu Beginn einen Softball (zwei Bälle pro Spielfeld). Die Spielenden im Feld können die Mitglieder des gegnerischen Teams abwerfen oder die Strohuppe versucht die Gegner*innen im Innenfeld abzuwerfen, indem sie sich an der Seiten- und Grundlinie bewegt und von dort wirft. Wird eine Person, die im Innenfeld stehend von einem vom gegnerischen Team kommenden Ball getroffen und kann diesen nicht fangen, ist die Person „ab“ oder „raus“ und muss in ihr Außenfeld. Wurde die Person von einem im Außenfeld stehenden Gegner getroffen, so darf dieser Gegner/diese Gegnerin (sofern er nicht die Strohuppe ist) in das Innenfeld seines Teams zurückkehren – die Person ist wieder „frei“; stand die werfende Person in seinem Innenfeld, so geschieht mit ihr nichts. Personen im Außenfeld können nicht abgeworfen werden. Treffer gegen den Kopf zählen nicht, damit eine aggressive Spielweise verhindert wird. Ein Spielender gilt erst als getroffen, wenn der Ball, nach dem Kontakt mit der Person, den Boden berührt. Fängt also eine Spielende den Ball, nachdem ein Teamender getroffen wurde, aber der Ball noch nicht den Boden berührt hat, darf der/die Getroffene im Innenfeld verbleiben. Kann eine spielende Person einen, von einem seiner Mitteamenden, kommenden Ball nicht fangen, so geschieht ihm nichts. Wenn zwei Mitspielende von einem Ball getroffen werden und der Ball dann den Boden berührt, gilt der erste Spielende mit Kontakt als getroffen.

Ein Ball gehört stets zu dem Innen- oder Außenfeld, in dem er sich befindet. Hierzu wird die Mittellinie imaginär ins Außenfeld verlängert.

Ein Wurf, bei dem der/die Werfende die Spielfeldbegrenzung oder die Mittellinie überschreitet, macht ihn ungültig.

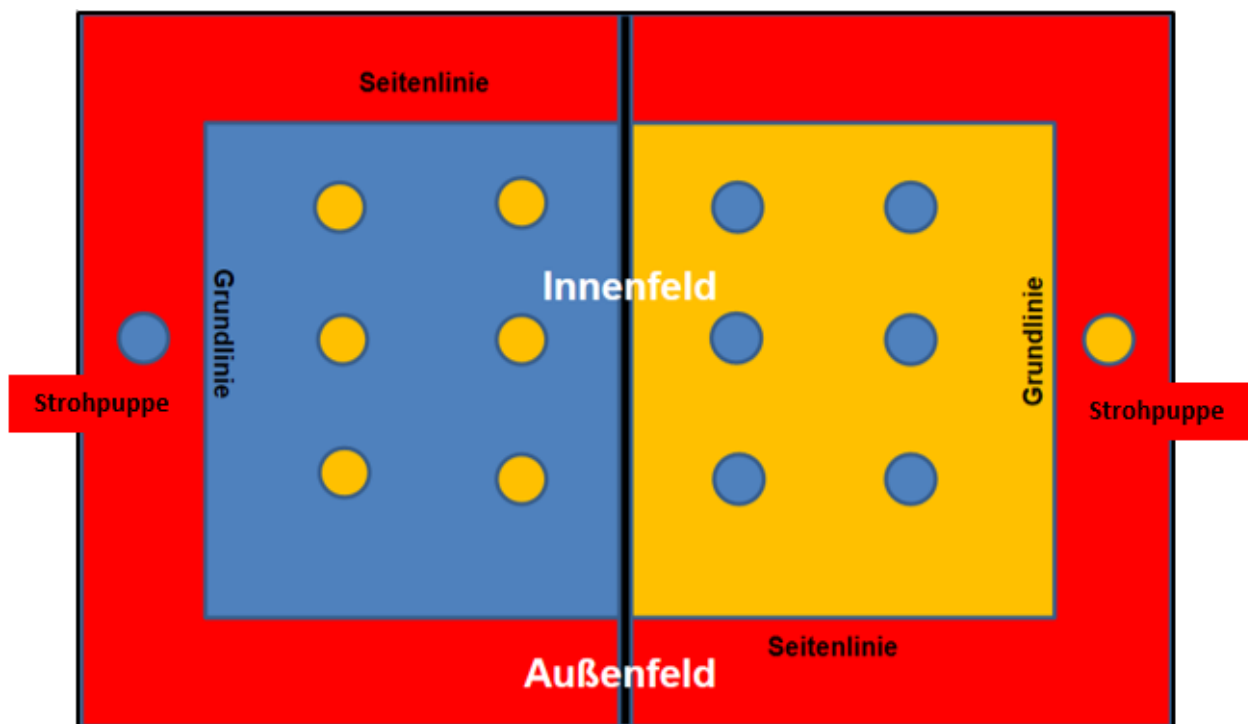
Die Strohuppe kommt zum Einsatz, wenn kein Teammitglied mehr im Feld verblieben ist. Dann bekommt die Strohuppe beide Bälle und geht ins Innenfeld. Sie hat drei Leben, sodass das gegnerische

Team sie insgesamt dreimal abwerfen müssen. Sobald sich ein Außenspieler/eine Außenspielerin freigeschlagen hat, geht dieser ins Innenfeld und die Stroh puppe geht wieder an die Grundlinie. Muss die Stroh puppe ein zweites Mal ins Innenfeld, geht das Spiel normal weiter (sie erhält dieses Mal keine Bälle). Normalerweise endet das **Spiel**, wenn ein Team alle gegnerischen **Spielende** abgeworfen hat. In diesem Fall geht es neu los und das Spiel endet nach 15 Minuten.

Das Spielfeld

Das Spielfeld wird durch die Mittellinie in zwei gleich große, rechteckige Bereiche getrennt. Die Teilnehmenden sind durch keine sonstige physikalische Grenze getrennt. Im Folgenden bezeichnet „Innenfeld“ das Innere des Spielfeldes und „Außenfeld“ das Gebiet außerhalb des Spielfeldes.

Ein Team besetzt eine Seite des Innenfeldes und die gegenüberliegende Seite des entsprechenden Außenfeldes.



Spielwertung

Nach 15 Minuten endet das Spiel und es werden die Punkte der Teams gezählt. Hat kein Team die Stroh puppe dreimal abwerfen können, dann gewinnt das Team, welches mehr Punkte hat. Alle noch im Innenfeld verbliebene Feldspielende bekommt einen Punkt und die Stroh puppe erhält je einen Punkt pro übrig gebliebenem Leben.

Sieg durch Abwurf:

Haben beide Teams gleich oft gewonnen, indem Sie die Stroh puppe des gegnerischen Teams dreimal abgeworfen haben, dann werden auch in diesem Fall die Punkte gezählt.

Ansonsten gewinnt das Team, das es einmal mehr geschafft hat die Stroh puppe des gegnerischen Teams dreimal abzuwerfen.

Unentschieden:

Endet das Spiel durch Zeitablauf und beide Teams haben die gleiche Anzahl an Feldspielenden auf dem Feld, endet das Spiel unentschieden.

Finalrunde

In das Halbfinale ziehen aus den drei Spielfeldern jeweils das erst- und zweitplatzierte Team ein. Jedes erstplatzierte Team spielt noch einmal gegen einander. Die zweitplatzierten Teams spielen ebenfalls noch einmal jeder gegen Jeden. Die zwei siegreichen Teams aus diesen drei Spielen sind dann im Finale.

Spielfeld 1 mit Team A, B, C, D	Halbfinale (gegen 12 Uhr)
Spiel 1: Team A gegen Team B Spiel 2: Team C gegen Team D Spiel 3: Team B gegen Team D Spiel 4: Team A gegen Team C Spiel 5: Team B gegen Team C Spiel 6: Team A gegen Team D	Spielfeld 1 Sieger Spielfeld 1 gegen Sieger Spielfeld 2 Sieger Spielfeld 3 gegen Sieger Spielfeld 2 Sieger Spielfeld 1 gegen Sieger Spielfeld 3
Spielfeld 2 mit Team E, F, G, H	Spielfeld 3
Spiel 1: Team E gegen Team F Spiel 2: Team G gegen Team H Spiel 3: Team F gegen Team H Spiel 4: Team E gegen Team G Spiel 5: Team F gegen Team G Spiel 6: Team E gegen Team H	Zweiter Spielfeld 1 gegen Zweiter Spielfeld 2 Zweiter Spielfeld 3 gegen Zweiter Spielfeld 2 Zweiter Spielfeld 1 gegen Zweiter Spielfeld 3
Spielfeld 3 mit Team I, J, K, L	Finale (gegen 13 Uhr)
Spiel 1: Team I gegen Team J Spiel 2: Team K gegen Team L Spiel 3: Team J gegen Team L Spiel 4: Team I gegen Team K Spiel 5: Team J gegen Team K Spiel 6: Team I gegen Team L	Spielfeld 2 Gewinner von rot gegen Gewinner von blau
Nach den Vorrundenspielen 20 Minuten Pause	
Nach Halbfinale 20 Minuten Pause	
Anschließende Siegerehrung gegen 13.30 Uhr	

Schiedsrichtende

An jedem der drei aufgebauten Felder ist ein Hauptschiedsrichtender positioniert. Die Schiedsrichtenden kümmern sich um die Spieleröffnung, die Zeitnahme, den Spielabpfiff und die Spielleitung.