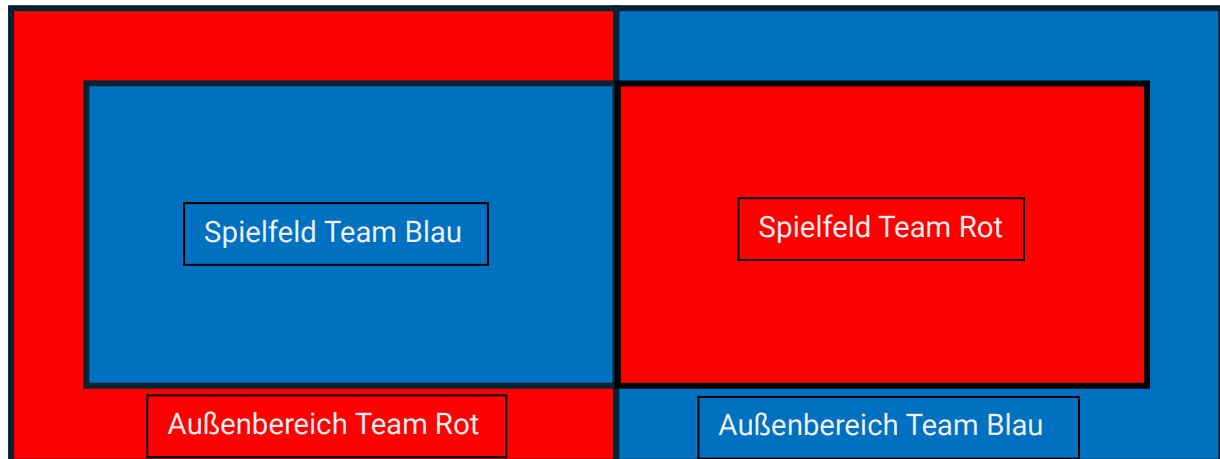


Regelwerk Völkerball

Spielfeld:



Zusammenfassung:

- Wer getroffen ist muss an den Außenbereich, kann den Ball aber noch sichern
- Wer vom Außenbereich jemanden abwirft kann wieder ins Feld
- Wenn der letzte Feldspieler raus muss geht der König rein, dieser hat drei Leben
- Wird der Ball gefangen, bevor er auf den Boden aufkommt sind alle die zuvor von ihm getroffen wurden gerettet. Auch gegnerische Spieler.
- KOPFTREFFER SIND ZU VERMEIDEN!!!
- Wenn Teammitglieder im Außenbereich sind ist es nicht ratsam aus dem Feld zu werfen
- Kurze Pässe über die Diagonale sind meist sicherer als quer über das Feld zu werfen
- Bleibt fair und spielt zum Spaß an der Freude

Spielprinzip:

Wird eine oder mehrere Personen vom gegnerischen Team mit dem Ball getroffen, scheiden sie aus, sobald der Ball den Boden berührt. Die ausgeschiedenen Spieler wechseln daraufhin in den eigenen Außenbereich und dürfen sich von dort wieder ins Spiel zurückwerfen. Wird der Ball nach einem Treffer gefangen, bevor er den Boden berührt, scheidet niemand aus - **unabhängig davon, welches Team den Ball fängt.**

Wenn eine Person aus dem Außenbereich einen gegnerischen Spieler abwirft, darf sie wieder ins Spielfeld zurück. Wirft der König einen Gegner ab, darf die Person wieder ins Feld, die am längsten draußen war. Werden mehrere Gegner mit einem Wurf getroffen, darf trotzdem nur eine Person wieder rein.

Trefferzone und Wurfregeln:

Ein gültiger Treffer muss durch eine direkte Wurfbewegung mit der Hand entstehen. Ein Ball, der z.B. mit dem Fuß geschossen wird, oder ein Abpraller von einem Spielfeldobjekt (Wand, Bank oder Decke) zählt nicht als Treffer.

Als gültiger Treffer zählt jede Berührung des Balls vom Kopf abwärts, **auch die Kleidung**. Kopf und Haare zählen normalerweise nicht als gültiger Treffer (siehe Abschnitt Kopftreffer).



Wechsel zwischen Spiel- und Außenfeld:

Scheidet eine Person aus, muss sie sich auf direktem Weg in ihren Außenbereich begeben, ohne durch die gegnerischen Bereiche zu gehen. **Allerdings** darf sie den Ball, der sie getroffen hat noch versuchen zu sichern, bevor dieser in den gegnerischen Bereich rollt.

Das gleiche gilt auch im umgekehrten Fall: Wenn sich eine Person im Außenbereich wieder reingeworfen hat oder aufgrund des Königs wieder ins Feld darf, kann sie den Ball im Außenbereich noch sichern bevor sie ins Feld zurückgeht.

Nachdem eine Person vom Außenbereich wieder ins Feld kommt, ist sie für **drei Sekunden** geschützt. Wird sie in diesem Zeitraum abgeworfen zählt der Treffer nicht, es sei denn die Person greift aktiv ins Spielgeschehen ein, z.B. wenn sie versucht den Ball zu fangen.

Kopftreffer:

Auch wenn wir mit einem Softball spielen sind Kopftreffer aus Sicherheitsgründen verboten.

Wer aktiv auf Köpfe zielt wird vom Spiel ausgeschlossen!!!

Unbeabsichtigte Kopftreffer kommen vor, werden aber mit folgenden Regeln geahndet um zu genaueren Würfen anzuregen:

- Wenn die getroffene Person aufgrund ruckartiger Ausweichbewegungen am Kopf getroffen wurde, z.B. indem sie gesprungen ist oder sich geduckt hat zählt der Treffer regulär, da hier die Schuld nicht beim Werfer liegt.
- Hat sich die Person weniger als einen Schritt bewegt und wurde am Kopf getroffen ist der Treffer ungültig. Die getroffene Person überlebt und der Ball muss abgegeben werden.

Spielfeld:

Als Boden zählen alle Flächen, auf denen der Ball liegen bleiben kann. Dazu zählen auch die Bänke in der Mitte sowie Fensterbänke oder Ähnliches. Berührt der Ball eine dieser Flächen, nachdem eine Person getroffen wurde, scheidet diese aus. Dies gilt auch, wenn der Ball zwischen zwei Objekten eingeklemmt ist.

Alle Spielfeldlinien, einschließlich der Bänke, gehören beiden Teams. Befindet sich die Mitte des Balls direkt auf einer Linie oder der Bank, dürfen Spieler aus den jeweils direkt angrenzenden Spielfeldern den Ball nehmen (nicht diagonal). Der Ball darf auch auf der Linie

keinem Spieler aus der Hand gerissen werden - wer den Ball zuerst festhält, behält ihn. Hält der Spieler den Ball in einen benachbarten Bereich, muss der Ball abgegeben werden. Vom Außenbereich darf nicht ins Spielfeld gegriffen werden oder der Ball weggeschlagen werden.

Nach einem Treffer darf in den gegnerischen Außenbereich gelaufen werden, um den Ball zu fangen, damit kein Mitspieler ausscheidet. **Dies gilt nicht fürs gegnerische Feld oder den eigenen Außenbereich.** Der gefangene Ball muss im Anschluss aber abgegeben werden.

Linienregeln:

Es wird unterschieden, ob der Ball **gefangen** oder **gerettet** wird.

Ein Ball zählt als **gefangen**, wenn ein Spieler den Ball nach einem gegnerischen Wurf aus der Luft greift **bevor dieser den Boden berührt**. In diesem Fall dürfen **Ball und Spieler** die Spielfeldbegrenzung nicht übertreten ansonsten muss der Ball abgegeben werden.

Hat der Ball hingegen nach einem gegnerischen Wurf **den Boden berührt** und ein Spieler greift den Ball bevor er aus dem Spielfeld rollt zählt dies als den Ball **retten**. In diesem Fall darf **nur der Ball** die Spielfeldbegrenzung nicht übertreten, der Retter darf dabei aus dem Feld treten/rutschen.

König:

Der König hat **drei Leben**. Haben die Teams unterschiedlich viele Spieler, hat der König des kleineren Teams **vier Leben**. Sind alle Feldspieler ausgeschieden, muss der König ins Feld. Wird der König getroffen, verliert er ein Leben und erhält den Ball.

Organisation und Spielablauf:

Je nach Teilnehmerzahl wird mit zwei oder drei Teams gespielt, jedes Team spielt zwei Spiele, danach werden neue Teams eingeteilt. Steht es bei zwei Teams nach zwei Spielen Unentschieden findet ein Entscheidungsspiel statt.

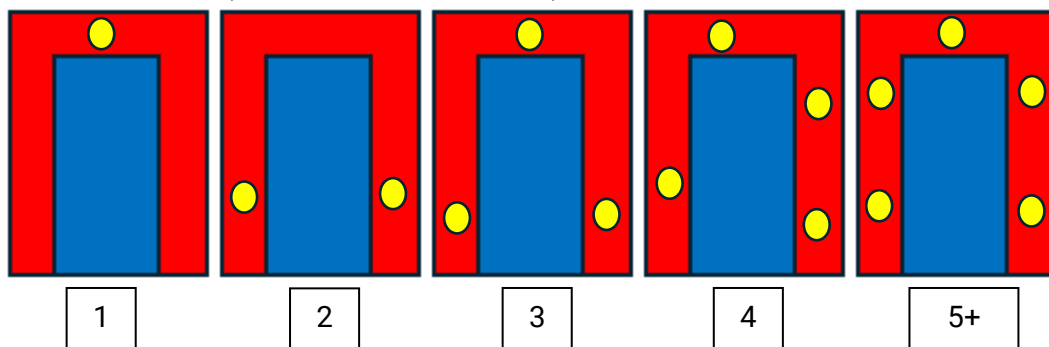
Bei drei Teams dauert die reguläre Spielzeit 7 Minuten gefolgt von 3 Minuten **Sudden Death**. Bei zwei Teams wird solange gespielt, bis ein Sieger feststeht.

Zu Spielbeginn muss der Ball aus dem Feld zum König geworfen werden. Ab diesem Moment können Gegner abgeworfen werden. Wenn gegen Spielende **Sudden Death** ausgerufen wird können sich Spieler aus dem Außenbereich nicht mehr reinwerfen. Gibt es am Ende des **Sudden Deaths** keinen Sieger gewinnt das Team, welches mehr Spieler im Feld hat bzw. wessen König mehr Leben hat. Herrscht auch hier Gleichstand entscheidet das **Golden Goal** also der nächste gültige Treffer.

Findet ein Rückspiel statt, erhält das Team, das das letzte Spiel verloren hat, den Ball, bei drei Teams bleibt das Siegerteam auf dem Feld und tritt direkt gegen das dritte Team, welches vorher auf der Bank gesessen hat an.

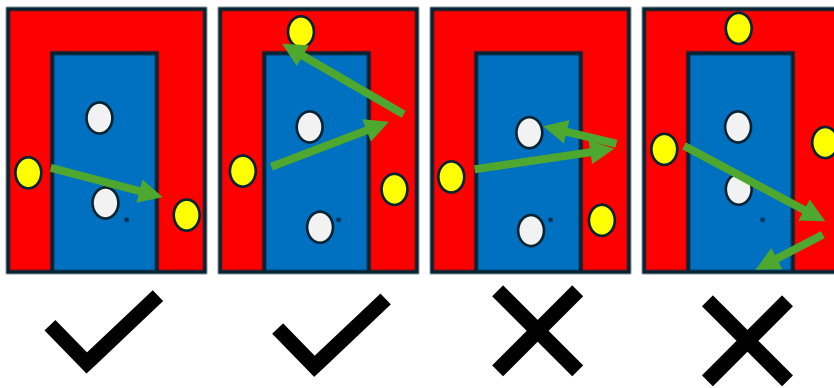
Tipps und Taktiken

- Würfe auf die Beine sind meistens schwerer zu fangen. Steht der Gegner direkt vor Einem kann auch die Schulter ein gutes Ziel sein
- **Immer** versuchen, den Ball zu sichern nachdem man selber oder ein Teamkollege getroffen wurde, um den Ball nicht zu verlieren (Man wird durch laute „BALL!!!!“-Rufe vom Team daran erinnert, wenn man es vergisst.)
- Es sollten in der Regel keine Gegner vom eigenen Feld aus abgeworfen werden, solange Mitspieler im Außenbereich sind (Ausnahme bei *Sudden Death*). Zwar muss ein Gegner dann raus, aber kein eigenes Teammitglied darf ins Feld zurück.
- Im Außenbereich auf alle drei Seiten gut verteilen, damit schnell gepasst und geworfen werden kann (Siehe folgende Beispiele)

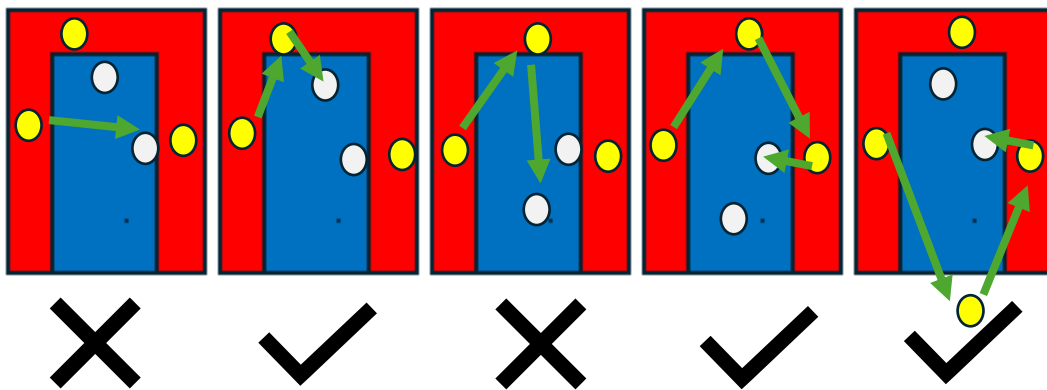


- Sucht Möglichkeiten und arbeitet mit eurem Team, wenn du keine gute Wurfposition hast kannst du durch Pässe einem Teamkollegen vielleicht eine ermöglichen.
- Bei Wüfen immer darauf Achten, wo der Ball hinfliegt, wenn er das Ziel verfehlt (mehr dazu am Ende), im besten Fall verbleibt der Ball auch bei einem Fehlwurf beim eigenen Team
- Im Außenbereich viel und schnell passen, am besten über die Ecken und das eigene Spielfeld. Der Ball muss nicht sofort geworfen werden, lieber eine Sekunde Zeit zum Zielen nehmen als den Ball durch einen ungenauen Wurf zu verlieren.
- Im Außenbereich aufrücken, wenn eine Person wieder ins Feld zurückkehrt
- Als König möglichst nahe am eigenen Feld positionieren, wenn nicht mehr viele eigene Spieler im Feld sind. Wenn der letzte Feldspieler ausscheidet, sollte sofort reingerannt werden um den Ball zu sichern
- Ball nicht fangen, wenn ein Gegner getroffen wurde, sondern am besten so leiten, dass er auf dem eigenen Bereich aufkommt. (z.B. ins eigene Feld wegschlagen) Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn der Getroffene dem Ball in den Außenbereich hinterherrennt um sich noch zu retten.
- Nach Möglichkeit versuchen, die Gegner im Außenbereich zu decken, damit diese von ihrem Team nur schwer angespielt werden können.
- Wenn das Gegnerteam keine Spieler im Außenbereich hat oder *Sudden Death* ausgerufen wurde, muss damit gerechnet werden, dass direkt aus dem Feld geworfen wird!

1. Würfe immer so, dass der Ball entweder in den eigenen Außenbereich abprallt oder von einem Teamkollegen gefangen werden kann



2. Es ist sehr schwierig von der hinteren Position aus zu werfen, da der Ball danach meist verloren geht, es sei denn das Ziel steht direkt vor einem. Diese Position dient primär dazu den Ball schnell und sicher auf die andere Flanke zu bringen.



Allgemeine Organisation:

Da eine Mindestanzahl von 6 Spielern anwesend sein muss, um einen vernünftigen Spielablauf zu gewährleisten gibt es zur besseren Absprache eine WhatsApp-Gruppe.

Neue Spieler sind herzlich eingeladen der Gruppe beizutreten und Hallo zu sagen. Zum Schutz vor Spambots ist der Link nicht als Hyperlink hinterlegt.

Einladungslink:

https://chat.whatsapp.com/CfgjUAeH5JXG0hZfcB4n?mode=gi_t