

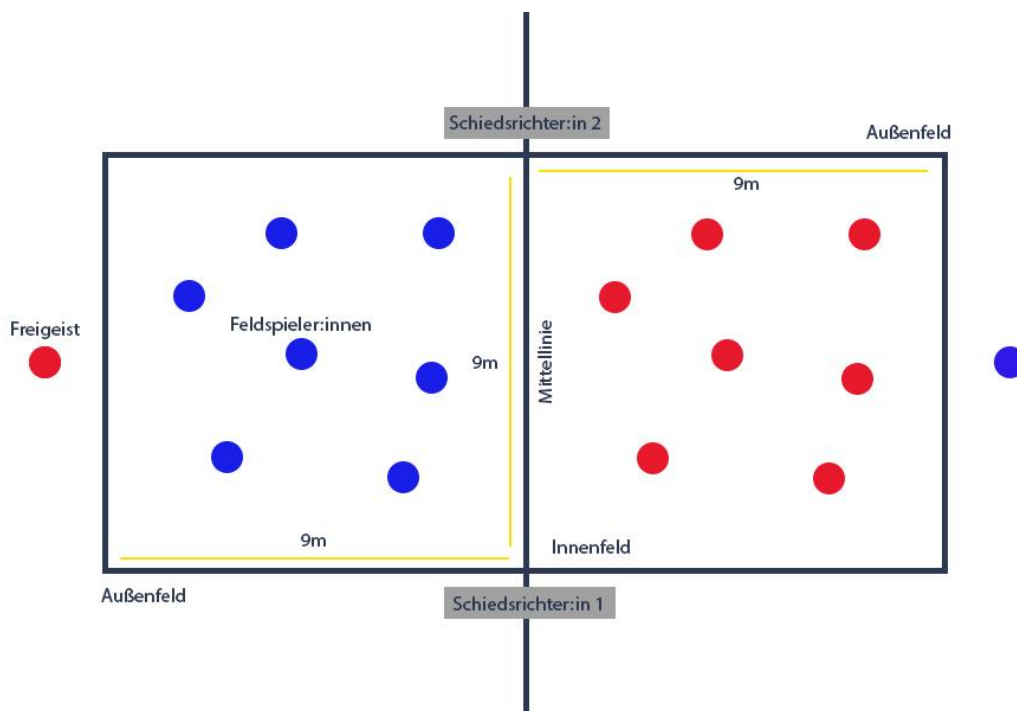
Völkerball aka. 2 Ball Dodgeball

Das Regelwerk

Jeder/e Spieler*in bestätigt mit der Teilnahme an einem Völkerball/Dodgeball Turnier, sich an die Spielregeln zu halten. Die erste und wichtigste Regel:

Spirit: Kenntnis der Regeln, Einhaltung der Regeln, Respekt für das eigene Team, Respekt für das gegnerische Team, positive Haltung/Stimmung. (siehe Spirit Wertung)

Das Spielfeld: Das Spielfeld entspricht dem Volleyball Feld und ist ein Rechteck von 18 m Länge und 9 m Breite. Eine Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei Hälften (Innenfelder 9m x 9m). Rundherum ist das Außenfeld (Freigeistfeld), welches ebenfalls durch die Mittellinie getrennt wird.



Der Spielball: ist ein Schaumstoffball (Elefantenhautball). Es wird mit zwei Bällen gespielt. Der Ball hat einen Durchmesser von 21 cm.

Die Spielzeit: ein Spiel dauert 8 min. Die Halbzeit sowie die letzte Minute wird vom Schiedsrichter ausgerufen.

Das Team: Zu jedem Team gehören max. zwölf Spieler*innen, sieben Feldspieler*innen, ein Freigeist und vier Auswechselspieler*innen. Mixed Teams müssen mindestens 4 Mädchen während des Spieles im Einsatz haben. Der Freigeist (weiblich oder männlich) darf in das Hauptspielfeld, sobald nur noch zwei Feldspieler*innen am Feld sind und muss in das Innenfeld, wenn alle Feldspieler*innen abgeworfen wurden. Das Spiel wird kurz unterbrochen und der Freigeist bekommt beide Bälle.



Spielablauf: Das Spiel beginnt mit dem Anwurf einer Feldspielerin/ eines Feldspielers über das gegnerische Innenfeld zum eigenen Freigeist. Dieser spielt ihn so schnell wie möglich wieder zurück. (oben drüber unten durch). Das Anwerfen darf vom Gegner nicht gestört werden. (ein Verstoß wird mit einer Verwarnung bestraft) . Ein Abwerfen ist von überall erlaubt - ein Freierwerfen nur für abgeworfene Feldspieler*innen aus dem Freigeistfeld.

Ziel des Spiels ist es das gegnerische Team so schnell wie möglich abzuwerfen, Bällen auszuweichen bzw. Bälle abzufangen und am Ende der abgelaufenen Zeit mehr Feldspieler*innen als der Gegner im Innenfeld zu haben.

Abwurf: wenn ein/e Spieler*in den vom Gegner kommenden Ball beim Fangen fallen lässt oder am Körper getroffen wird und der Ball anschließend den Boden oder die Wand berührt, muss er/sie ins Freigeistfeld wechseln. Wenn der vom Gegner kommende Ball mehrere Spieler*innen berührt und dann den Boden/ die Wand berührt, gilt der/die erstgetroffene Spieler*in als abgeworfen. Wird der Ball nach einem Abwurf von einem/r Mitspieler*in gefangen, so gilt das Leben als gerettet. Wenn der vom Gegner kommende Ball vor dem Treffer den Boden/ die Wand berührt, ist der Abwurf ungültig.

Wurfwang Regel: Wenn nach 10-maligen Überwurf kein Abwurfversuch passiert. Hebt der Schiedsrichter die Hand, und es muss binnen 3 Würfen ein Abwurfversuch passieren. Danach - Ballverlust.

5 Sekunden Regel: Jeder Spieler*in darf den Ball maximal 5 Sekunden halten. Danach Ballverlust.

Kopftreffer: sind ungültig! (Außer der/ die Spieler*in hat sich geduckt.)

Übertritte: sind jegliches Be/Übertreten der Spielfeldbegrenzung. Beim Fangen muss in diesem Fall der Ball dem Gegner zugespielt werden. Beim Werfen gilt ein etwaiger Abwurf als ungültig. Jegliches Be- und Übertreten eines/r Spieler*in wird vom Schiedsrichter mit einer Verwarnung geahndet. Die zweite Verwarnung eines Schiedsrichters führt zum Ausschluss aus dem Spiel.

Fischen: Ist jederzeit erlaubt, allerdings darf mit keinem Körperteil die Linie bzw. das gegnerische Feld berührt werden. (siehe Übertritt)

Wertung:

Das Siegerteam bekommt für einen Sieg 2 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt. Die verbleibenden Feldspieler*innen kommen ebenfalls in die Wertung. Sollte ein Team noch beide Freigeist Leben haben, so wird das ebenfalls notiert.

Ein Nichtantreten eines Teams wird mit 0:2 Punkten und 0:5 Spieler*innen Differenz gegen das Team gewertet.

Spiritwertung: Jedes Team (aber auch das Schiedsrichter Team) bewertet den Spirit des anderen Teams. Ausgangspunkt und bei keinem auffälligen Verhalten ist die Wertung 5 Punkte. Zu bewerten sind:

Kenntnis der Regeln, Einhaltung der Regeln, Respekt für das eigene Team, Respekt für das gegnerische Team, positive Haltung/Stimmung.

Das Spirit Maximum liegt also bei 10 Punkten, das Minimum liegt bei 0 Punkten. Sollte ein Team von einem Schiedsrichter mit 0/ 1 Punkten bewertet werden, ist es vom Turnier auszuschließen.

Ist die Punktedifferenz zwischen Schiedsrichterwertung und Teamwertung ≥ 3 , so wird die Schiedsrichterwertung doppelt gewertet.



9-10 Punkte: sehr guter Spirit, 7-8 guter Spirit, 4-6 durchschnittlicher Spirit, 2-3 schlechter Spirit, 0-1 spiritlos.

Respektlosigkeiten gegenüber dem Schiedsrichter:innen (z.B Beschimpfungen, Ignorieren von Entscheidungen, längere Diskussionen während des Spiels) sind vom Schiedsrichter mit Ausschluss von diesem/r Spieler*in zu ahnden. Diese/r Spieler*in darf in diesem Spiel nicht ersetzt werden. Bei mehrmaligem Ausschluss darf dieser Spieler bei keinem weiteren Spiel eingesetzt werden!

Schiedsrichter*innen:

Jedes Spiel wird von einem/r 1. und 2. Schiedsrichter*in (so vorhanden) geleitet.

Der 1. Schiedsrichter ist für den Spielablauf voll verantwortlich. Anpfiff, Spielunterbrechung (z.B. wenn ein abgeworfene/r Spieler*in das Spielfeld nicht verlässt), Abpfiff, Spirit-Wertung, Ergebnis Eintrag. Zeitnehmung.

Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Anpfiff: 1 Pfiff, Unterbrechung: Doppelpfiff, Abpfiff: 3 Pfiffe.

Nach dem Spiel gibt der/die 1. Schiedsrichter*in das Ergebnis bekannt. Die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Spielformular sind von ihm/ihr und den Mannschaftsführer*innen zu bestätigen.

Der/die 2. Schiedsrichter*in unterstützt den/die erste/n Schiedsrichter*in in der Ausübung seiner Tätigkeit. Er/sie hat im Besonderen auf Folgendes zu achten: Abwürfe, Übertritte. Bei Regelverstößen (Spieler*in verlässt nach Abwurf das Spielfeld nicht) hebt der 2. Schiedsrichter die Hand – das Spiel wird vom 1. Schiedsrichter unterbrochen.

Jegliche Hilfsmittel, die das Fangen und Werfen begünstigen, sind verboten.

Scheidet ein/e Spieler*in durch Verletzung aus, ohne abgeworfen zu sein, darf nach vorheriger Meldung beim/ bei der Schiedsrichter*in ein/e Auswechselspieler*in (selbes Geschlecht) eingewechselt werden.

Der Wechsel ist durch Handzeichen beim Schiedsrichter*in zu melden.