

1. VCM Völkerballregeln – Turnierregelwerk- Kurzversion

Vorwort:

Diese Zusammenfassung stellt eine Kurzversion des Regelwerks dar und deckt nicht alle Spielsituationen im Detail ab. Für vollständige Informationen ist die Regellangversion heranzuziehen, welche in den kommenden Wochen an die angemeldeten Teams verteilt wird. Aus Gründen der Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, sie gilt jedoch für alle Geschlechter und stellt keine Wertung dar.

Ziel des Spiels:

Beim Völkerball treten zwei Teams gegeneinander an, um durch gezieltes Abwerfen alle Innenfeldspieler der gegnerischen Mannschaft aus dem Spiel zu nehmen. Wird der letzte Innenfeldspieler abgeworfen, betritt der König das Innenfeld. Der König verfügt über drei Leben; verliert er das letzte Leben, endet das Spiel.

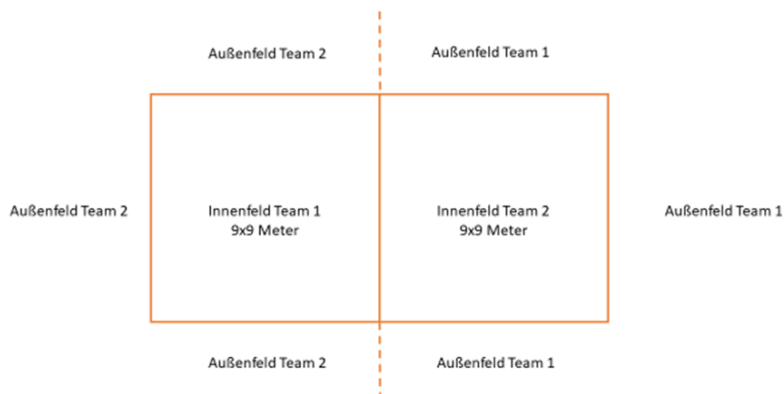
Teams:

Ein Team besteht aus mindestens sechs Personen: fünf Innenfeldspielern und einem König. Jedes Team muss im Innenfeld mindestens eine Spielerin und einen Spieler einsetzen. Verfügt ein Team nur über eine Person eines Geschlechts, ist diese von der Rolle des Königs ausgeschlossen. Spielerwechsel sind nur zwischen den Spielen erlaubt, außer bei Verletzungen.

Besitzen beide Teams mehr als 6 einsatzfähige Spieler, so können Sie vor dem Spiel gemeinsam entscheiden ob sie 6 gegen 6 oder 7 gegen 7 spielen möchten. Können sich die Teams nicht einigen wird 6 gegen 6 gespielt.

Spielfeld & Spielbeginn:

Die Abmessungen und Aufteilungen des Spielfelds sind der nachfolgenden Skizze zu entnehmen. Die Linien zählen hierbei nicht zum Feld und dürfen von den Spielern nicht berührt oder übertreten werden.





Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Spieler im Innenfeld und der König im Außenfeld des jeweiligen Teams. Jedes Team erhält einen Ball, welcher zu Spielbeginn aktiviert werden muss (siehe (Wieder-)Anpfiff und Ballaktivierung)

Spielablauf:

Spieler, die abgeworfen wurden begeben sich mit erhobenem Arm ins eigene Außenfeld. Durch das Abwerfen eines gegnerischen Innenfeldspielers können sie sich wieder freispielen. Die Rückkehr erfolgt über das Mittellkreuz. Die Spieldauer ist zeitlich begrenzt. Sieger ist das Team mit mehr verbleibenden Königsleben nach Ablauf der Spielzeit.

Einsatz des Königs:

Der König betritt das Innenfeld, sobald keine eigenen Innenfeldspieler mehr im Spiel sind. Bei seinem ersten Einsatz im Innenfeld erhält er beide Spielbälle. Bei jedem weiteren Einsatz erhält er nur einen Ball, der zweite Ball geht an das gegnerische Team. Der König bestimmt die Spielfortsetzung durch seinen Pass. Er verliert ein Leben durch einen Abwurf. Sobald sich ein Außenfeldspieler seiner Mannschaft freiwirft, verlässt der König das Innenfeld. Seine Leben werden weder durch Fangen noch durch andere Aktionen wieder aufgefüllt.

Abwurf & Fangen:

Ein Abwurf ist gültig, wenn ein Ball einen Spieler im Innenfeld trifft und anschließend den Boden berührt. Kleidung und Haare zählen dabei mit. Wird ein Ball gefangen, bevor er den Boden berührt, gilt der Getroffene nicht als abgeworfen. Fängt ein Innenfeldspieler einen Ball eines gegnerischen Innenfeldspielers zählt der Werfer als abgeworfen. Ist der König der werfende Innenfeldspieler so verliert dieser ein Leben.

Übergreifen & Blocken:

Der Ball darf aus dem gegnerischen Feld gegriffen werden, ohne dabei das Feld, Linien oder gegnerische Spieler zu berühren. Beim Blocken eines Balls mit einem eigenen Ball schützt dies vor einem Abwurf. Ein geblockter Ball bleibt aktiv/scharf. Verliert ein Spieler beim Blocken die Kontrolle über den eigenen Ball, so zählt dies als Abwurf.

Schiedsrichter:

Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet. Sie sind für Regelverstöße, Unterbrechungen und Sanktionen verantwortlich. Verwarnungen erfolgen über gelbe Karten. Zwei gelbe Karten bzw. eine gelb-rote Karte führen zum Ausschluss im laufenden Spiel. Rote Karten können zum Ausschluss vom gesamten Turnier führen.

Spielunterbrechung:

Eine Spielunterbrechung wird durch den Schiedsrichter mit einem Pfiff signalisiert. Die Spielzeit wird in einem solchen Fall angehalten und das Spiel durch den Anpfiff der Schiedsrichter wieder freigegeben. Unterbrechungen erfolgen bei Spielende, Königseinsatz, Regelverstößen, Verletzungen oder äußeren Einflüssen. Bälle die sich



zum Zeitpunkt des Abpfiffs in der Luft befinden, werden für den Wiederanpfiff dem werfenden Team zugeordnet.

(Wieder-)Anpfiff und Ballaktivierung:

Zu Beginn oder zur Wiederfortsetzung des Spiels erhalten ausschließlich die Innenfeldspieler die beiden Spielbälle (je nach Ballbesitz zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung gleichmäßig oder ungleichmäßig auf die beiden Teams verteilt).

Nach jedem Anpfiff müssen die Spielbälle durch einen Pass aktiviert werden.

Eine erfolgreiche Aktivierung liegt in den folgenden zwei Fällen vor:

- Ballbesitz wechselt vom Innenfeld auf das Außenfeld eines Teams
- Ballbesitz wechselt zum Gegner team

Misslingt die Aktivierung (z. B. geblockter Pass rollt zurück zum Werfer), muss sie wiederholt werden. Nicht aktivierte Bälle dürfen berührt werden, ohne dass ein Abwurf zählt.

Overtime:

Bei Gleichstand der Königsleben nach der regulären Spielzeit folgt in der KO-Phase die Overtime. Hier ist keine Rückkehr vom Außen- ins Innenfeld mehr möglich. Die Overtime endet, wenn ein Team keine Königsleben mehr besitzt.

Regelverstöße / Fouls:

Die nachfolgenden Spielaktionen/Spielsituationen werden als Regelverstoß gewertet und führen zu einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter.

Übertritt:

Grundsätzlich gilt jedes Berühren oder Übertreten der Spielfeldmarkierungen als Foulspiel und wird durch die Schiedsrichter konsequent wie folgt geahndet:

- Übertritt beim Ausweichen im Innenfeld: -> Abwurf
- Verlassen des Feldes bei erfolgreichen Fangversuch -> Abwurf
- leichter Übertritt bei erfolgreichem Fangversuch -> Ballverlust & kein Abwurf
- Übertritt beim Abwurf -> Ballverlust & kein Abwurf

Gesichtstreffer:

Gesichtstreffer führen stets zur Spielunterbrechung. Direkte Gesichtstreffer gelten nicht als Abwurf, der Getroffene erhält den Ball und der Werfer eine gelbe Karte – außer der Treffer wurde durch eine abrupte Ausweichbewegung verursacht. Bei Unklarheit entscheiden die Schiedsrichter auf Wiederholungsball.



Zeitspiel:

Ein Spieler muss den Ball zügig passen oder werfen. Zeitspiel wird nur geahndet, wenn ein Team beide Bälle besitzt – erkennbar durch Armheben des Schiedsrichters. Bei längerem Halten (>3 Sekunden) oder mehr als zwei Pässen je Ball ohne echten Wurf erfolgt eine Spielunterbrechung und Ballverlust.

Fußeinsatz:

Mit dem Fuß darf nicht aktiv ins Spiel eingegriffen werden – bei gefährlichem Spiel droht Ballverlust. Passive Berührungen oder das Stoppen/Blocken sind erlaubt, insofern sich der Spieler in der Ballflugbahn befindet.

Spieleingriff inaktiver Spieler:

Getroffene Spieler müssen zügig, mit gehobenen Arm, ins Außenfeld wechseln. Aktive Eingriffe während des Feldwechsels – z. B. Ballberührung oder Blocken – führen zu Ballverlust und gelber Karte.

Spielbare Bälle:

Ein Ball ist erst spielbar, wenn er die Hand des Werfers verlassen hat. Eingriffe wie Ball aus der Hand schlagen, Griff in den Wurfarm, oder Ballübergaben ohne Pass sind verboten und führen zu Ballverlust sowie ggf. gelber Karte.

Spielleitung und Fairplay:

- Das Spiel lebt von einem fairen Umgang der Spieler untereinander sowie einer ehrlichen Selbstanzeige bei Abwürfen (Arm heben). Diskussionen mit den Schiedsrichtern sind zu unterlassen werden mit gelben Karten geahndet.
- Bei wiederholten Unsportlichkeiten oder bei Nichtbeachten der Anweisungen der Schiedsrichter kann ein Spieler vom weiteren Verlauf des Spiels ausgeschlossen werden.