

VÖLKERBALL

Regelkunde für Leiter und Schiedsrichter



Spielziel:

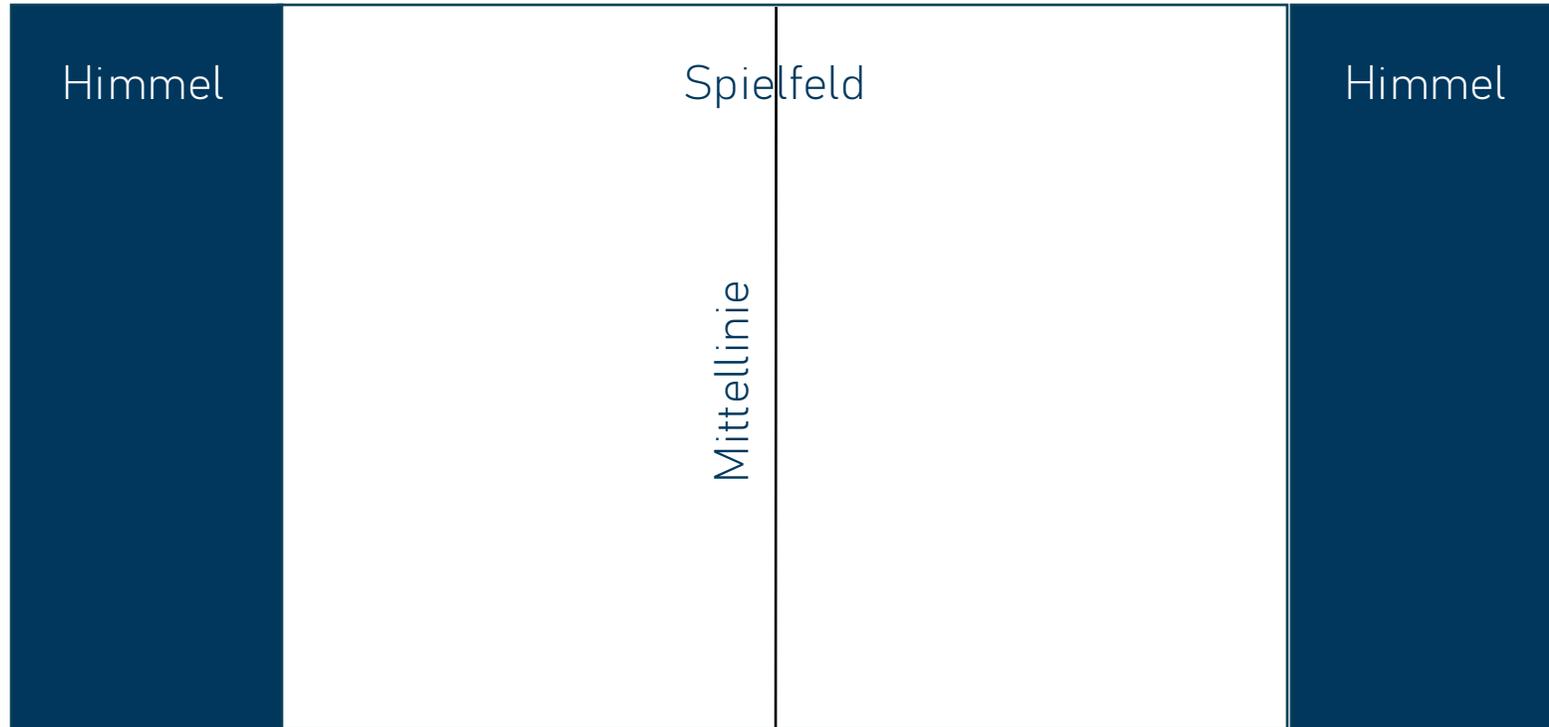
Alle generischen Spieler im Spielfeld mittels Balltreffer in die Himmelzone befördern.

INHALT

1. Feld
2. Spielvorbereitung
3. Spielablauf
4. Regeln
5. Strafen



1. FELD



Kategorie Mixed 10 x 14m

Spielfeld: 10m
Himmel: je 2m

Kategorie 1 + 2 12 x 20m

Spielfeld: 14m
Himmel: je 3m

2. SPIELVORBEREITUNG



8 Spieler

Je Mannschaft dürfen 8 Feldspieler eingesetzt werden. Zusammen mit zwei Auswechselspielern, besteht eine Mannschaft aus **max. 10 Spielern**.
Ausnahme: Eine Mannschaft kann mit mindestens 6 Spielern antreten.
Mixed: mindestens 3 Mädchen



8 Minuten

Ein Spiel dauert 8 Minuten und wird ohne Seitenwechsel gespielt.



Volleyball

Als Spielball wird ein **Volleyball** verwendet.



Zusatzleben

Tritt eine Mannschaft mit 7 oder 6 Spielern an, so haben bis zu zwei Spieler, die zuerst vom Ball getroffen werden, ein Zusatzleben.

3. SPIELABLAUF

Anspiel:

Bei Spielbeginn durch Hochwerfen des Balles in der Spielfeldmitte durch den Schiedsrichter.

Auswechslungen:

Während der Spieldauer dürfen keine Spieler ausgewechselt werden.

Ausball:

Nach Verlassen des Spielfelds durch den Ball gehört dieser derjenigen Mannschaft aus derer Spielfeldhälfte der Ball ins Aus geraten ist.

Gerät ein Spieler mit dem Ball aus seinem Spielfeld, geht der Ball an die gegnerische Mannschaft über.

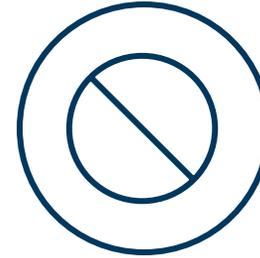
Himmel:

Der Spieler welcher das Spiel im Himmel beginnt trägt ein Bündeli. Beim Wechsel in das Spielfeld gibt er das Bündeli dem Schiedsrichter ab.

Punktegewinn:



- Treffer am ganzen Körper (inkl. Kopf).
- Der Ball wurde aus dem Spielfeld oder Himmel geworfen



- Der Ball berührt vor dem Treffer den Boden.
- Der werfende Spieler nimmt den Ball vom Boden auf. (Ausgenommen: Der letzte im Spielfeld verbliebene Spieler)

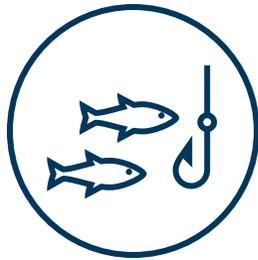
Trefferwertung:

- Es wird der erzielte Treffer gewertet.
- Jeder Treffer wird durch den Schiedsrichter angezeigt.
- Werden mit einem Wurf mehr als ein Spieler getroffen, so wird nur der erste Treffer gewertet.

Fairness:

Schiedsrichterentscheide bei Regelverstößen, werden durch die Leiter, Spieler und Supporter vorbildlich akzeptiert und respektiert. Die gegnerischen Spieler werden mit Respekt behandelt.

4. REGELN



Angeln

Der Ball darf weder mit dem Händen noch mit den Füßen aus dem gegnerischen Spielfeld geangelt werden.



Unklarheit

Bei unklaren Spielsituationen wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt. *Analog Anspiel.*

5. STRAFEN

Spielerausschluss / Mannschaftsausschluss

Wird ein für die angemeldete Kategorie zu alter Spieler (Jahrgang) eingesetzt, wird die ganze Mannschaft disqualifiziert. Die bereits gespielten Spiele werden zugunsten der jeweiligen gegnerischen Mannschaft mit 10:0 gewertet.

Forfait

Erscheint eine Mannschaft mehr als 1 Minute nach Anspiel, gilt das Spiel für die anwesende Mannschaft als gewonnen (10:0).