

Spielregeln

FAIRNESS AND FUN - WWW.VOELKERBALL.INFO

- Ein Team besteht aus mindestens 6 - und maximal 9 Spieler*innen (5 Feldspieler*innen, 1 Freigeist und bis zu 3 Ersatzspieler*innen). Verfügt ein Team am Turniertag bzw. zu Beginn eines Turnierspieler lediglich über 5 oder weniger Spieler*innen, muss es disqualifiziert werden.
- Es gibt getrennte Mädchen- und Burschenbewerbe. Gemischte Teams treten im Burschenbewerb an.
- Der Name des Teams wird selbst bestimmt; es dürfen aber keine vulgären / negativen Begriffe verwendet werden!
- Vor dem Spiel entscheiden die beiden Kapitän*innen über den Spielball. Es kann zwischen einem Elefantenhautball und einem Völkerball gewählt werden. Können sie sich nicht einigen, muss die Entscheidung mit einer Runde „Schere, Stein, Papier“ herbeigeführt werden. Die*Der siegreiche Kapitän*in darf den Spielball auswählen. Anschließend wird mit einer Runde „Schere, Stein, Papier“ ermittelt, welches Team zu Spielbeginn den Ball erhält. Der erste Ball rollt, der zweite fliegt, der dritte gilt. Erst mit dem dritten Ball kann abgeworfen werden.
- Das Spielfeld wird seitlich gedacht verlängert; d.h. im Freigeistfeld spielende, abgeworfene Spieler*innen bzw. der dort noch verweilende Freigeist dürfen nicht seitlich neben dem gegnerischen Spielfeld liegende Bälle aufnehmen! Diese stehen dem gegnerischen Team zu. Der Ball muss von diesem jedoch aus dem realen Spielfeld geworfen werden, damit ein Treffer gültig ist.
- Das Spielfeld darf von einem*einer Spieler*in unter dem Spiel nur verlassen werden, um einen verlorenen Ball zu holen. Übertreten bedeutet in allen anderen Fällen Ballverlust. „Fischen“ ist genauso verboten. Die Linie zählt jeweils zum Spielfeld.
- Pfeift die*der Schiedsrichter*in ab und hält eine Fahne in die Höhe, ist das Spiel unterbrochen. Es dürfen – bis die Fahne gesenkt und wieder angepfeift wurde – keine gegnerischen Spieler*innen abgeworfen und auch keine eigenen Spieler*innen huckepack durch das gegnerische Feld zurück ins Spiel gebracht werden.
- Der Freigeist verfügt über 2 Leben. Sie*Er darf erst bzw. muss in das Spielfeld wechseln, wenn nur mehr ein*e Mitspieler*in darin verblieben ist. Sie*Er darf dabei das gegnerische Feld nicht betreten. Hat der Freigeist in das eigene Spielfeld gewechselt, muss dort geblieben werden, bis beide Leben verloren sind (pro abgeworfenes Leben ist jeweils eine Markierung abzugeben!) und als regulär abgeworfene*r

Fair Play Beobachter*innen:

Bei jedem Turnier sind neben den Schiedsrichter*innen auch Fair Play-Beobachter*innen im Einsatz, die während des gesamten Spieltags das Auftreten der Schüler*innen bewerten. Mit Hilfe dieser Aufzeichnungen werden die „Fair Play-Sieger“ ermittelt.

Spielregeln

FAIRNESS AND FUN - WWW.VOELKERBALL.INFO

Feldspieler*in in das Freigeistfeld wechseln muss. Das Team hat sicherzustellen, dass das Freigeistfeld stets besetzt ist.

- Seitlich ausgeführte Schleudewürfe sind nicht erlaubt. Klassische Wurftechniken, wie z.B. der Schlagballwurf, sind erwünscht.
- Bei einem Treffer bekommt das Team des*der gerade abgeworfenen Spieler*in den Ball.
- Wurde ein*e Feldspieler*in abgeworfen, hilft sie*er dem Freigeist hinter der Linie (nicht seitlich!). Sie*er kann sich jedoch nicht „zurück-ins-Feld-werfen“. „Befreien“ können sich abgeworfene Spieler*innen nur, indem sie mit einem*einer ebenfalls abgeworfenen Spieler*in huckepack durch das gegnerische Spielfeld ins eigene gelangen. Der Freigeist darf erst, nachdem er seine zwei Leben im Feld verloren hat, beim Befreien helfen. Wird das huckepack Paar im gegnerischen Feld von einem*einer Gegenspieler*in berührt, muss dieses zurück ins Freigeistfeld. Dazu wird das gegnerische Spielfeld sofort zur Seite verlassen und außerhalb zurückgekehrt. Es kann beliebig oft versucht werden.
- Wenn ein Ball eine*n Spieler*in trifft, dieser jedoch von einem*einer Spieler*in, egal ob aus dem eigenen oder dem gegnerischen Team, gefangen wird, so ist dies kein Treffer („erlöst“).
- Kopftreffer sind verboten und können bei annehmbarer Mutwilligkeit zum Ausschluss der*des Spieler*in vom laufenden Spiel (mit

ROTE KARTE/DISQUALIFIKATION

Konsequenz:

Ausschluss des Teams vom Spieltag, auch als Zuseher*innen.

Mögliche Ursachen:

- Beschimpfung (negativer/vulgärer Ausdruck/Gestik)
- Tätlichkeit (Androhung/Anwendung von Gewalt)
- Aggressives/unkontrolliertes Spielverhalten
- Sonstiges schweres unfaires Verhalten

möglichem Punktverlust) bzw. in manchen Fällen sogar zur Disqualifikation der ganzen Mannschaft führen. Kopftreffer zählen nicht als Treffer.

- Abgeworfene Spieler*innen dürfen nicht durch das gegnerische Spielfeld zum Freigeistfeld gehen, sondern müssen es seitlich umgehen (Ballverlust bei Nichtbeachtung!).
- Das Auswechseln eines*einer Spieler*in während eines Spiels ist nicht erlaubt (Ausnahme: im Fall einer Verletzung während einer Spielunterbrechung).
- Spielverzögerungen werden mit Ballverlust geahndet.
- Das Spiel endet nach Ablauf der Spielzeit (5 / 7 Minuten) mit dem Abpfiff der*des Schiedsrichter*in.
- Nach dem Schlusspfiff setzen sich alle Spieler*innen hin, damit die*der Schiedsrichter*in den Endstand feststellen kann.