

## 2. Helpuper Völkerball-Turnier - Reglement

*Neuerungen im Vergleich zum 1. Turnier sind kursiv gekennzeichnet!*

### Das Spiel

- Eine Mannschaft besteht aus maximal 7 Spielern (inklusive eines Königs *und eines möglichen Reservespielers, der in erster Linie jedoch Schiedsrichter ist*).
- *Es findet ein Kinderturnier für Kinder bis einschließlich 14 Jahren und ein Erwachsenenturnier statt. Kinder unter 14 Jahren dürfen auf eigenen Wunsch am Erwachsenenturnier teilnehmen.*
- *Jedes Erwachsenen-Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet, jedes Kinderspiel von einem, deren Entscheidungen unbedingt zu folgen ist.*
- Jede *Erwachsenen-Mannschaft* stellt selbst einen Schiedsrichter, der andere Spiele leitet.
- Gespielt wird mit einem vor Ort vorhandenen Gummiball.
- Die Spielzeit beträgt maximal 10 Minuten - *lediglich die Finals werden bis zum Ende ausgespielt.*

### Das Spielfeld

- Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei gleich große quadratische Bereiche geteilt (9m x 9m) = Größe eines Volleyballfeldes.
- Im Folgenden bezeichnet **Innenfeld** das innere des Spielfeldes und **Außenfeld** das Gebiet außerhalb.

### Die Spielregeln

- Bei Spielbeginn halten sich die Könige hinter der Außenlinie im Außenfeld des gegnerischen Teams auf.
- Wer den ersten Ball erhält, wird durch *Hochball* entschieden. *Dabei ist beim Kinderturnier darauf zu achten, dass möglichst gleich große Kinder gegen einander antreten.*

- Ein gültiger Abwurf kommt dann zustande, wenn ein gegnerischer Spieler unmittelbar abgeworfen wird und der Ball anschließend den Boden berührt. Der abgeworfene Spieler muss das Innenfeld verlassen und in das Außenfeld des eigenen Königs übergehen. **Der Ball bleibt bei der Mannschaft, in deren Feld sich der Ball nach dem Abwurf befindet. Es wird umgehend weitergespielt.**
  - Wird der Ball vom Abgeworfenen selbst oder einem seiner Mitspieler gefangen, bevor er den Boden berührt, so gilt der Abwurfversuch als ungültig und der Ball bleibt bei der Mannschaft des Fängers.
  - Der König darf nur aus dem Bereich hinter der Außenlinie werfen, seine abgeworfenen Teammitglieder auch von den Seiten des Außenfeldes.
  - Wird bei einem Wurf eine Linie übertreten, so gilt der Wurf als ungültig und es erfolgt ein Ballwechsel.
  - Wird, um einem Abwurf zu entgehen oder beim Fangen eines Balls, eine Linie übertreten, gilt der übergetretene Spieler als abgeworfen.
  - Wirft ein Spieler aus dem Außenfeld einen gegnerischen Spieler im Innenfeld ab, so darf er wieder in das eigene Innenfeld zurückkehren.
  - Wirft der König selbst aus dem Außenfeld einen gegnerischen Spieler ab, darf er einen beliebigen Mitspieler ins Innenfeld zurückschicken.
  - Sind alle Spieler einer Mannschaft aus dem Innenfeld abgeworfen, muss der König ins Innenfeld. Der König hat drei Leben.
  - Wirft sich ein Mitspieler des Königs aus dem Außenfeld wieder ins Innenfeld, muss der König das Innenfeld verlassen, er behält dabei die aktuellen Leben. Er muss erneut ins Innenfeld, sollten alle seine Spieler wieder aus dem Innenfeld ausscheiden.
  - Sollte ein Spieler verletzungsbedingt ausfallen, kann der Reservespieler dessen Position einnehmen. Weitere Ausfälle bleiben ohne Ersatz! *Ebenso ohne Ersatz bleibt ein Ausfall, sollte der Schiedsrichter zeitgleich ein anderes Spiel leiten.*
  - Nach Ablauf der zehnminütigen Spielzeit gewinnt dasjenige Team, das die meisten Spieler im Innenfeld, bzw. den König mit mehr Leben hat.
  - Sollte es nach Ablauf der Spielzeit unentschieden stehen, gewinnt dasjenige Team, aus dem ein ausgewähltes Mitglied schneller ein Glas Bier/Wasser exen kann ☺.
-