

### 3. Helpuper Völkerball-Turnier - Reglement

#### Das Spiel

- Eine Mannschaft besteht aus maximal 7 Spieler/innen (inklusive eines Königs/einer Königin und eines/einer möglichen Reservespielers/in, der/die in erster Linie jedoch Schiedsrichter/in ist).
- Es findet ein Kinderturnier für Kinder ab Geburtsjahrgang 2009 und jünger und ein Erwachsenenturnier statt. Jüngere Kinder dürfen auf eigenen Wunsch am Erwachsenenturnier teilnehmen.
- Jedes Erwachsenen-Spiel wird von zwei Schiedsrichter/innen geleitet, jedes Kinder-Spiel von einem/einer, dessen/deren Entscheidungen **unbedingt zu folgen ist**.
- Jede Erwachsenen-Mannschaft stellt selbst eine/n Schiedsrichter/in, der/die andere Spiele leitet.
- Gespielt wird mit einem vor Ort vorhandenen Gummiball.
- Die Spielzeit beträgt 10 Minuten.

#### 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/innen 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 gegeneinander antreten.
  - Ein gültiger Abwurf kommt dann zustande, wenn ein gegnerischer Spieler/eine gegnerische Spielerin unmittelbar abgeworfen wird und der Ball anschließend den Boden berührt. Der/die abgeworfene Spieler/in muss das Innenfeld verlassen und in das Außenfeld des/der eigenen Königs/in 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 dem/der Abgeworfenen selbst oder einem seiner/ihrer Mitspieler/innen gefangen, bevor er den Boden berührt, so gilt der Abwurfversuch als ungültig und der Ball bleibt bei der Mannschaft des Fängers.
  - Der König/die Königin 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/e Spieler/in aus dem Außenfeld einen/eine gegnerischen Spieler/in im Innenfeld ab, so darf er/sie wieder in das eigene Innenfeld zurückkehren.
  - Wirft der/die König/in selbst aus dem Außenfeld eine/n gegnerische/n Spieler/in ab, darf er eine/n beliebige/n Mitspieler/in ins Innenfeld zurückschicken.
  - Sind alle Spieler/innen einer Mannschaft aus dem Innenfeld abgeworfen, muss der König/die Königin ins Innenfeld. Der König/die Königin hat drei Leben.
  - Wirft sich ein/e Mitspieler/in des Königs/der Königin aus dem Außenfeld wieder ins Innenfeld, muss der König/die Königin das Innenfeld verlassen, er/sie behält dabei die aktuellen Leben. Er/sie muss erneut ins Innenfeld, sollten alle seine/ihre Spieler/innen wieder aus dem Innenfeld ausscheiden.
  - Sollte ein/e Spieler/in verletzungsbedingt ausfallen, kann der Reservespieler/die Reservespielerin dessen/deren Position einnehmen. Weitere Ausfälle bleiben ohne Ersatz! Ebenso ohne Ersatz bleibt ein Ausfall sollte der/die Schiedsrichter/in zeitgleich ein anderes Spiel leiten.
  - Nach Ablauf der zehnminütigen Spielzeit gewinnt dasjenige Team, das die meisten Spieler/innen im Innenfeld, bzw. den König/die Königin 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 ☺.
-