



## Völkerball-Spielregeln

Die vorliegenden Völkerball-Spielregeln wurden für einen wettbewerbsähnlichen Gebrauch für die Stadtjugendfeuerwehr Burgwedel überarbeitet und als Maßstab für die Durchführung des Stadtjugendfeuerwehr-Neujahrsvölkerballturnier herausgegeben.

Zwei Teams spielen gegeneinander mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft mit dem Ball zu treffen, so dass diese der Reihe nach das Hauptspielfeld verlassen müssen. Gefragt sind Geschicklichkeit, Treffsicherheit, Ausdauer und Geschwindigkeit. Jedoch sollte der sportliche Gedanke immer im Vordergrund stehen: Fairness, Kameradschaft und die Rücksicht auf jüngere Teilnehmer sind in diesem Spiel ebenso wichtige Bestandteile.

### Die Mannschaften:

#### **Aufstellung**

Eine Mannschaft besteht aus 6+1+1 Mitspielern.

Die Aufteilung wie folgt:

6 Feldspieler im Innenfeld  
1 König im Außenfeld  
mind. 1 Ersatzspieler

Der (die) Ersatzspieler kann vor Beginn des Spieles in die Mannschaftsaufstellung übernommen werden. Ein einwechseln während des laufenden Spieles ist nicht erlaubt. Die übrigen Spieler nehmen im Innen- bzw. Außenfeld Aufstellung.

#### **Altersgrenzen**

Gespielt wird in zwei Wertungsgruppen, die sich am Alter der Teilnehmer orientieren. Ausschlaggebend für die Ermittlung des Alters ist der Geburtsjahrgang.

Alterskategorie I: Jugendliche im Alter von 10 bis einschließlich 13 Jahre

Alterskategorie II: Jugendliche im Alter von 14 bis einschließlich 16 Jahre

Mini: Kinder von 7 Jahren bis 10 Jahre.

Gemischte Gruppen: Grundsätzlich können gemischte Gruppen mit Spielern von 10 bis 16 Jahren starten. Die Mannschaft startet in diesem Fall in der Alterskategorie, aus welcher die überwiegende Zahl an Mitspielern aufgestellt ist. Das Aufstellen einer gemischten Gruppe ist nur dann zulässig, wenn keine vollständige Gruppe in einer der genannten Alterskategorien zu Stande kommen kann.

## Das Spielfeld

Das Spielfeld wird durch die Mittellinie in zwei gleich große, rechteckige Bereiche getrennt, wobei in der Regel die Mittellinie länger ist als die senkrecht dazu stehende Spielfeldbegrenzung. Die Teilnehmer sind durch keine sonstige physische Grenze (Netz, Seil o. Ä.) getrennt. Im Folgenden bezeichnet 'Innenfeld' das Innere des Spielfeldes und 'Außenfeld' das Gebiet außerhalb des Spielfeldes. Die Spielfeldgröße ist den örtlichen Gegebenheiten anzupassen. Der Ball sollte in der Größe eines Fußballs vorliegen, jedoch aus Schaumstoff oder Plastik bestehen um eine größere Verletzungsgefahr bei Kopf- oder Körpertreffern auszuschließen.

Eine Mannschaft besetzt eine Seite des Innenfeldes und die gegenüber liegende Seite des Außenfeldes (Sh. auch Skizze im Anhang)

## Spielverlauf

Vor Beginn des Spiels wählt jede Mannschaft einen König. Dieser befindet sich zu Beginn des Spiels im Außenfeld seiner Mannschaft. Der Ballinhaber des Spiels wird bestimmt durch Auslosung oder durch Sprungball, ähnlich wie beim Basketball.

Nach Balleinwurf durch den Schiedsrichter, werden die ersten Bälle ohne Wertung als hohe Bälle geworfen: „Der 1. Ball geht rüber, der 2. kehrt wieder und der 3. Ball trifft“.

Danach ist der Ball immer 'heiß'. Eine Person, die - im Innenfeld stehend - von einem von der gegnerischen Mannschaft kommenden Ball getroffen wird und ihn nicht fangen kann, ist "ab" oder "raus" und muss in ihr Außenfeld. Wurde die Person von einem im Außenfeld stehenden Gegner getroffen, so darf dieser Gegner (sofern er nicht der König ist) in das Innenfeld seiner Mannschaft zurückkehren; stand der Werfer in seinem Innenfeld, so geschieht mit ihm nichts. Personen im Außenfeld können nicht 'abgeworfen' werden. Treffer gegen den Kopf zählen nicht, damit eine aggressive Spielweise verhindert wird.

Sind alle normalen Spieler getroffen worden und das Innenfeld damit verwaist, so muss der König in sein Innenfeld gehen. Der König erhält nun den Ball und hat drei 'Leben'. Muss der König in den Innenraum, bekommt er bei den **ersten dreimal** den Ball, danach nicht mehr (wobei ihm Zeit gegeben werden sollte ihn ins Spielfeld zu lassen). Erst wenn alle seine Leben verbraucht sind, endet das Spiel. Der König verlässt sein Innenfeld wieder, wenn einer seiner Mitspieler aus dem Außenfeld einen Gegner getroffen hat und dieser Mitspieler dann wieder ins Innenfeld darf.

Ein Spieler gilt erst als getroffen, wenn der Ball nach dem Kontakt mit dem Spieler den Boden berührt. So wird, wenn ein Spieler den Ball fängt, bevor er nach dem Auftreffen auf einen Mannschaftskameraden den Boden berührt, der Getroffene den Innenraum nicht verlassen müssen. Kann ein Spieler einen von einem seiner Mitspieler kommenden Ball nicht fangen, so geschieht ihm nichts. Wenn zwei Mitspieler von einem Ball getroffen werden und der Ball dann den Boden berührt, gilt der erste Spieler mit Kontakt als getroffen.

Ein Ball gehört stets zu dem Innen- oder Außenfeld, in dem er sich befindet. Hierzu wird die Mittellinie imaginär ins Außenfeld verlängert.

Muss der König in den Innenraum, bekommt er bei den ersten dreimal den Ball danach nicht mehr (wobei ihm Zeit gegeben werden sollte ihn ins Spielfeld zu lassen).

Ein Wurf, bei dem der Werfende die Spielfeldbegrenzung oder die Mittellinie überschreitet, macht ihn ungültig.

### **Zeitvorgabe**

Je nach Anzahl gemeldeter Mannschaften ist eine Vorgabezeit festzulegen. Eine Spieldauer von ca. 6 Minuten ist zu empfehlen.

### **Punkte**

Wird das Spiel **vor Ablauf** der Vorgabezeit beendet, wird die verbleibende Zeit der Gewinnermannschaft als Punkte gutgeschrieben.

*Beispiel: Nach Ablauf von 5:40 Minuten konnte das Spiel beendet werden. Es verbleiben 20 Sekunden Restspieldauer. Jede angefangenen 10 Sekunden ergeben 1 zusätzlichen Punkt für die Gewinnermannschaft.*

Jeder Feldspieler im Innenraum zählt als 1 Punkt.

Der König hat am Anfang drei Punkte (Leben), wobei durch jeden Treffer er einen verliert (maximal drei Treffer).

### **Auswertung**

Für die Auswertung der Ergebnisse der einzelnen Spielpartien sollte die Excel-Tabelle genutzt werden. Die dort vorbereiteten 4 Spielbegegnungen sind bei einer Mannschaftsteilnehmerstärke von über 10 Gruppen ausreichend und zeitfüllend.

### **Schiedsrichter**

Es sind mindestens 3 Spielbeobachter zu stellen, deren Positionen sich wie folgt verteilen:

#### **1 Hauptschiedsrichter**

für Spieleröffnungseinwurf, Spielabpfiffe etc., Position: 1. Längsseite des Spielfeldes

#### **1 Hilfsschiedsrichter**

für weitere Kontrolle von Abwürfen, Einleitung Spielabpfiffe. Position: gegenüberliegende Längsseite vom Hauptschiedsrichter

#### **1 Zeit- und Trefferaufnahme**

Zeitnahme, Aufnahme von Abwurf Treffern des Königs, Einsatzhäufigkeit des Königs, Ermittlung des Spielergebnisses.

Gruppe I		Gruppe II	
		Ergebnis I	Ergebnis II
<b>Einsätze König</b>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	Bei den ersten 3 Einsätzen Ballbesitz für König
<b>Abwürfe König</b>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	Nach 3.em Abwurf Spielende
<b>Spielzeit</b>	Sofern vorzeitiges Spielende, Spieldauer eintragen		
<b>Zeitpunkte</b>			Bei Vorzeitigem Spielende: Je angefangene 10 Sek. Unter der Vorgabezeit = 1 Punkt, nur Siegergruppe
<b>+ Feldspielerpunkte</b>			Jeder im Innenfeld befindliche Spieler ergibt für jede Gruppe 1 Punkt
<b>+ König-Punkte</b>			Jedes verbliebene Leben 1 Punkt
<b>= Ergebnis:</b>			<b>Ergebnis bitte oben eintragen</b>

