

Völkerball

Wettkampfnummer	Stärkeklasse	Altersklasse
915		AK 10, AK 11/12
916		AK 13/14 und jünger

Mannschaftsstärke: 8 Spieler/innen (7 Feldspieler + 1 Freigeist)

Die Mannschaften dürfen gemischt sein.

Spielzeit: höchstens 10 Minuten

Die Spieldauer hängt von der Anzahl der Mannschaften und dem Spielmodus ab. Es wird ein Spielmodus gewählt, der allen teilnehmenden Vereinen zumindest 2 bis 3 Spiele in einer Gruppe ermöglicht. Nach der Gruppenphase können sich die erfolgreichsten Mannschaften über Kreuz- oder K.o.-Spiele für das Finalspiel der jeweils beiden besten Mannschaften qualifizieren.

Spielregeln:

- Das Spielfeld jeder Mannschaft ist 8 x 8 Meter.
- Das Freigeistfeld befindet sich nur hinter der Grundlinie der gegnerischen Mannschaft.
- Es wird mit einem Ball (Völkerball oder Volleyball) gespielt, der vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wird.
- Die Mannschaft mit dem ersten Ballbesitz wird durch den Turnierplan bestimmt. Die Position einer Mannschaft im Turnierplan wird durch die Turnierleitung ausgelost.
- Der Schiedsrichter bringt nach Anpfiff den Ball ins Spiel zur ersten ballbesitzenden Mannschaft. Achtung: Schon der erste Schuss zählt.
- Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden (Ausnahme: wenn nur mehr 1 Spieler am Feld).
- Ein Spieler ist abgeschossen, wenn er direkt von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft getroffen wird und der Ball danach auf den Boden fällt oder von der gegnerischen Mannschaft gefangen wird. D. h. wird ein Spieler getroffen und ein anderer Spieler (der gleichen Mannschaft) fängt den Ball, so ist dies kein Abschluss.
- Es kann durch einen Schuss nur ein Spieler abgeschossen werden (der Erstgetroffene).
- Ein abgeschossener Spieler muss das Feld über die Seitenoutlinie verlassen und in das Freigeistfeld laufen (an sonst: Ballverlust)

Völkerball gemischt

- Nochmaliges Berühren des Balles durch den Abgeschossenen bewirkt Ballverlust.
- Wer abgeschossen wurde, kann sich nicht freischießen.
- Auch der Freigeist hat nur ein Leben. Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt über Meldung beim Schiedsrichter in sein Feld wechseln.
- Das Betreten oder Berühren des gegnerischen Feldes bewirkt Ballverlust.
- "Fischen" ist nur dann erlaubt, wenn das gegnerische Feld nicht berührt wird.
- Innerhalb der Mannschaft darf nur einmal zugespielt werden.
- Wenn der Ball die Seitenlinie überschreitet, bekommt ihn die Mannschaft, zu deren Feld die Seitenlinie gehört.
- Verlässt ein Spieler das Spielfeld, gilt dieser als abgeschossen (d. h. kein Ausweichen über die Seitenoutline erlaubt).
- Verlässt der Ball das Spielfeld, darf er von einem Spieler der ballbesitzenden Mannschaft geholt und bis zum Betreten des Spielfeldes getragen werden.
- Ziel des Spieles ist der Sieg durch das Abschießen aller Gegenspieler. Wird ein Spiel auf Zeit erkannt, wird das erste Mal vom Schiedsrichter verworfen, bei jedem weiteren Spiel auf Zeit gilt Ballverlust.
- Eine Teilnahme mit weniger als 8 Spielern ist zulässig. Es gibt aber dafür keinen Ausgleich. Es zählen am Ende jeweils die am Spielfeld verbliebenen Spieler.
- Bei Spielende zählen die am Feld verbliebenen Spieler. Ist der Freigeist zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Spielfeld, zählt er nicht mit.