

SPIELREGELN

FAIRNESS AND FUN - WWW.VOELKERBALL.INFO

- Ein Team besteht aus mindestens 6 SpielerInnen und maximal 9 SpielerInnen (5 FeldspielerInnen, 1 Freigeist und bis zu 3 ErsatzspielerInnen). Verfügt ein Team am Turniertag bzw. zu Beginn eines Turnierspieles lediglich über 5 oder weniger SpielerInnen (z.B. durch Verletzung), muss es mangels Einsatzbereitschaft disqualifiziert (aus dem Wettbewerb genommen) 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 KapitänInnen über den Spielball. Es kann zwischen einem Elefantenhautball und einem Völkerball gewählt werden. Können sie sich nicht einigen, müssen sie die Entscheidung mit einer Runde „Schere, Stein, Papier“ herbeiführen. Die/der siegreiche KapitänIn 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 SpielerInnen 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 diesen jedoch aus dem realen Spielfeld geworfen werden, damit ein Treffer gültig ist.
- Das Spielfeld darf von einem(r) SpielerIn 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 SchiedsrichterIn ab und hält eine Fahne in die Höhe, ist das Spiel unterbrochen. Es dürfen – bis die Fahne gesenkt und wieder angepiffen wurde – keine gegnerischen SpielerInnen abgeworfen und auch keine eigenen SpielerInnen 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) MitspielerIn darin verblieben ist. Sie/er darf dabei das gegnerische Feld nicht betreten. Hat der Freigeist in das eigene Spielfeld gewechselt, muss sie/er dortbleiben, bis sie/er beide Leben verloren hat (pro abgeworfenes Leben ist jeweils eine Markierung abzugeben!) und als regulär abgeworfene(r) FeldspielerIn in das Freigeistfeld wechseln muss. Das Team hat sicherzustellen, dass das Freigeistfeld stets mit dem Freigeist oder aber einem(r) FeldspielerIn besetzt ist.

Fair Play- und WertebeobachterInnen:

Bei jedem Veranstaltungsort sind neben den SchiedsrichterInnen auch WertebeobachterInnen im Einsatz, die während des gesamten Spieltags das Auftreten der SchülerInnen bewerten. Mit Hilfe dieser Aufzeichnungen werden die „Fair Play-Sieger“ ermittelt. Ordnerkräfte helfen bei der Bewertung außerhalb des Spielfelds mit.

SPIELREGELN – Seite 2

- Seitlich ausgeführte Schleuderwürfe sind nicht erlaubt. Klassische Wurftechniken, wie z.B. der Schlagballwurf, sind erwünscht.
- Bei einem Treffer bekommt das Team des(r) gerade abgeworfenen SpielerIn den Ball.
- Wurde ein(e) FeldspielerIn 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 SpielerInnen nur, indem sie mit einem(r) ebenfalls abgeworfenen SpielerIn 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 man huckepack im gegnerischen Feld von einem(r) GegenspielerIn berührt, muss man zurück ins Freigeistfeld. Dazu hat man das gegnerische Spielfeld sofort zu verlassen und außerhalb zum Freigeistfeld zurückzukehren. Man kann es aber weiterhin (beliebig oft) versuchen.
- Wenn ein Ball eine(n) SpielerIn trifft, dieser Ball jedoch von einem(r) MitspielerIn der eigenen Mannschaft oder einem(r) gegnerischen SpielerIn direkt gefangen wird, so ist dies kein Treffer („erlöst“).
- Kopftreffer sind verboten und können bei annehmbarer Mutwilligkeit zum Ausschluss der/des SpielerIn vom laufenden Spiel (mit möglichem Punktverlust)... bzw. in manchen Fällen sogar zur Disqualifikation der ganzen Mannschaft führen. Kopftreffer zählen nicht als Treffer.

ROTE KARTE / DISQUALIFIKATION

Konsequenz:

Ausschluss des Teams vom Spieltag, auch als Zuseher.

Mögliche Ursachen:

- Beschimpfung (negativer/vulgärer Ausdruck/Gestik)
 - Tätlichkeit (Androhung/Anwendung von Gewalt)
 - Aggressives/unkontrolliertes Spielverhalten
 - Sonstiges schweres unfaires Verhalten
- Abgeworfene SpielerInnen dürfen nicht durch das gegnerische Spielfeld zum Freigeistfeld gehen, sondern müssen es seitlich umgehen (Ballverlust bei Nichtbeachtung!).
 - Das Auswechseln eines(r) SpielerIn 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 SchiedsrichterIn.
 - Nach dem Schlusspfiff setzen sich alle SpielerInnen sofort hin, damit die/der SchiedsrichterIn die Möglichkeit hat, den Endstand festzustellen.