

Verbindliches Regelwerk für das große Völkerballturnier der Staufeneckschule

• Spielfeld / Ball

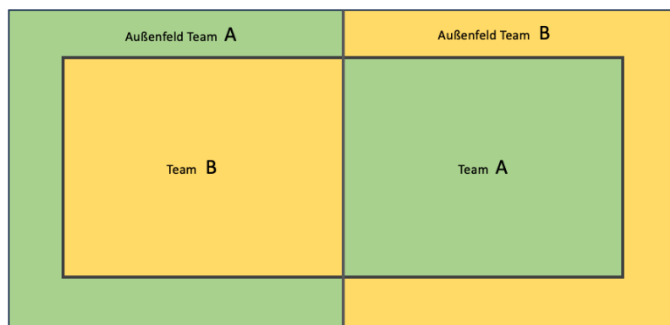
- Es wird auf insgesamt 3 Feldern mit Zurückwerfen und Abwurf von allen Seiten gespielt. Gespielt wird mit einem Schaumstoffball.

• Spielvariante

- Grenzwächterkönig mit drei Leben

• Mannschaft

- Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern, wobei mindestens 3 Mädchen pro Mannschaft auf dem Feld sein müssen.
- Eine Mannschaft kann auch klassenübergreifend, innerhalb der Stufe gebildet werden.
- Ein Spieler kann nicht in zwei Mannschaften gemeldet werden.
- Jede Mannschaft wählt einen König aus. Dieser platziert sich im Außenfeld und kann ebenfalls abwerfen. Wird der letzte Feldspieler abgeworfen, muss der König ins Feld. Wird der König abgeworfen, verliert er ein Leben. Verliert der König alle drei Leben, endet das Spiel vorzeitig. Der König kann während des Spiels nicht gewechselt werden.
- Ersatzspieler können während eines laufenden Spiels nicht eingewechselt werden, es sei denn, ein Spieler hat sich ernstlich verletzt.



• Spielverlauf

- Ein Spieler wird getroffen, wenn der Ball nach Wurf eines Gegenspielers ein Körperteil trifft und dann den Boden berührt, ohne zuvor den Boden berührt zu haben. Berührt der Ball zuvor den Boden ist auf „Erdball“ zu entscheiden. Wird der Ball nach einem Wurf des Gegners gefangen, ist man nicht abgeworfen und kann weiterspielen. Dies gilt auch, wenn ein Mitspieler nach einem Treffer den Ball fängt. Werden mit einem Wurf mehrere Spieler getroffen und der Ball berührt danach den Boden ist nur der zuerst getroffene Spieler abgeworfen und muss das Spielfeld verlassen.
- Getroffene Spieler verlassen sofort das eigene Feld und begeben sich in das Außenfeld der eigenen Mannschaft. Von dort können sie durch das Abwerfen eines Gegenspielers in das eigene Feld zurück.
- Der Ball kann in der Luft auch über dem Feld der anderen Mannschaft gefangen werden, solange die Spieler in ihrem eigenen Feld stehen. "Die Luft ist frei". Ein rollender Ball gehört zum Feld, in dem er rollt. Er darf nicht vom Gegner herausgenommen werden.

• Spielbeginn

- Die Mannschaften wünschen sich vor dem Anpfiff mit Handschlag ein "Gutes-" oder "Faires-Spiel".
- Zu Beginn wird der Ball über die Bank auf der Mittellinie entlang gerollt. Die Zeitnahme wird gestartet.

• Spielende

- Die Spiele werden auf Zeit gespielt. Eine Spielzeit beträgt 10 Minuten.
- Die Mannschaft mit mehr "Leben" beim Abpfiff hat gewonnen.
- Am Ende reicht der Gewinner dem Gegner die Hand, als Zeichen der Wertschätzung und Anerkennung.
- Verliert eine Mannschaft vor Ende der Spielzeit alle Leben ist das Spiel vorzeitig beendet.

• Wertung

- Ein gewonnenes Spiel wird mit 2 Punkten gewertet. Der Verlierer erhält keinen Punkt.
- Endet ein Spiel unentschieden, erhält jedes Team 1 Punkt. Die Anzahl der verbliebenen Leben wird notiert.
- Am Ende der Spiele wird die Reihenfolge wie folgt ermittelt:
Punktzahl / Zahl der verbliebenen Leben / Direkter Vergleich / Los

In Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter! Er hat das letzte Wort.

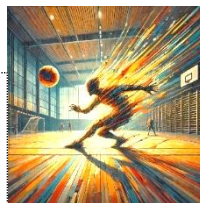
Bei Fragen oder Unklarheiten zum Regelwerk wendet Euch bitte an Herrn Lohse!

Eure SMV & Sportfachschaft

Mujezic, Lohse, Adorf



**Sportfachschaft der
Staufeneckschule**



Staufeneckschule
Gemeinschaftsschule