

Spielregeln zum Völkerballturnier

1. Das Spielfeld

Gespielt wird auf einem Feld von ca. 16x8m. Jede Mannschaft hat ein Spiel- und ein Außenfeld. Die Hälften beider Mannschaften sind durch eine Bank getrennt, die nicht betreten werden darf. Die Spielumrandung gehört zum Spielfeld, darf also berührt, jedoch nicht übertreten werden. Wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen die Spielfeldgrenzen übertritt, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball.

2. Der Ball

Es wird mit speziellen beschichteten Softbällen gespielt. Dadurch besteht auch bei Treffern aus nächster Nähe oder am Kopf keine Verletzungsgefahr.

3. Die Mannschaft

Jede Mannschaft besteht aus 8 Spielern, 6 Feld- und 2 Außenfeldspielern. Das Auffüllen einer Mannschaft durch Spieler einer anderen Jugendfeuerwehr ist zulässig. Die Feldspieler teilen sich beliebig in ihrem Spielfeld auf, die Außenspieler sind im Außenfeld um die gegnerische Hälfte und können sich dort frei bewegen. Sie dürfen das Spielfeld nicht betreten. Jede Mannschaft trägt einheitliche Oberbekleidung, die Außenfeldspieler bekommen vor dem Spiel Leibchen.

4. Das Spiel

Ziel des Spieles ist, mit dem Softball möglichst viele gegnerische Spieler zu treffen. Als Treffer gilt, wenn der Ball einen Spieler trifft und danach auf dem Boden aufkommt. Trifft ein Ball mehrere Spieler und kommt danach auf den Boden, gelten alle getroffenen Spieler als abgeworfen. Nicht als Treffer gilt, wenn der Ball vor dem Treffer die Erde berührt oder wenn nach einem Treffer ein eigener oder gegnerischer Spieler den Ball fängt, ohne dass der Ball vorher den Boden berührt. Ein getroffener Spieler wechselt auf die eigene Matte. Nach dem Abwerfen eines Spielers verbleibt der Ball in dessen Mannschaft. Während eines Spieles dürfen keine Spieler ausgewechselt werden.

Jede Mannschaft muss bei Ballbesitz innerhalb von ca. 5 Sekunden einen Wurf auf den Gegner machen. Ausschlaggebend ist der erkennbare Versuch. Tut sie dies nicht, bekommt der Gegner den Ball.

Das „Herausfischen“ des Balls aus dem gegnerischen Feld/Außenfeld ist erlaubt, solange der fischende Spieler die Linie nicht übertritt. Das Fischen über die Mittellinie ist nicht erlaubt.

5. Abgeworfen sein und wieder ins Spiel kommen

Alle abgeworfenen Spieler sitzen in der Reihenfolge ihrer Abwürfe auf der Matte. Diese Reihenfolge kann nicht geändert werden. Der zuvorderst sitzende Spieler darf wieder ins Spiel, sobald ein eigener Spieler einen vom Gegner kommenden Ball auffängt. Danach rücken die Anderen einen Platz auf. Zur Kontrolle hat jede Matte einen Mattenrichter. Das klassische Freiwerfen gibt es nicht. Stehen keine Feldspieler mehr auf dem Feld, ist das Spiel zu Ende.

6. Die Außenspieler

Die Außenspieler bekommen vor dem Spiel Leibchen zur Erkennung. Sie können Gegner abwerfen, sich den Ball gegenseitig zuwerfen oder den Ball aus dem Außenfeld an die Mannschaft zurückspielen. Dabei gilt die 5-Sekunden-Regel auch für sie. Sie können nicht ins Spielfeld wechseln, auch nicht, wenn die eigene Mannschaft vollzählig abgeworfen wurde. In diesem Fall ist das Spiel zu Ende. Die Außenspieler dürfen zum jeweils nächsten Spiel gegen andere Spieler ausgetauscht werden.

7. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 5 Minuten. Ist eine Mannschaft vor Ablauf der Zeit fertig, d.h. von gegnerischen Mannschaft ist keiner mehr auf dem Feld ist, setzen sich alle Mitspieler hin und warten bis die 5 Minuten Spielzeit zu Ende ist. Erst dann darf die Halle verlassen werden und die neuen Mannschaft dürfen die Halle betreten. Die Spiele werden zentral an- und abgepfiffen. Bei Unterbrechungen durch den Schiedsrichter läuft die Spielzeit weiter.

8. Schiedsrichter und Mattenrichter

Die Schiedsrichter werden gestellt, jede teilnehmende Mannschaft stellt zusätzlich einen Mattenrichter. Mattenrichter sind die Betreuer der spielenden Mannschaft, aber auf der Matte des Gegners. Die Mattenrichter sind nur zuständig, dass die Reihenfolge auf der Matte eingehalten wird. Sie haben keine Schiedsrichterfunktion und dürfen nicht in das Spielgeschehen oder auf den Schiedsrichter auf dem Spielfeld Einfluss nehmen.

Mattenrichter bekommen etwa eine halbe Stunde vor Turnierbeginn eine vertiefte Einweisung in ihre Aufgaben. **Die Kenntnis dieser Spielregeln wird vorausgesetzt.**

9. Strafen

Sollte sich ein Spieler grob regelwidrig verhalten, bekommt er eine erste Verwarnung durch den Schiedsrichter. Bei Wiederholung wird er des Feldes verwiesen, muss bis zum Spielende auf der Matte sitzen und wird nach dem Spiel als abgeworfen gewertet (siehe „Wertung“).

Genauso wird verfahren, falls ein Betreuer ein Verhalten an den Tag legt, dass dem Schiedsrichter missfällt. Der Betreuer bestimmt in diesem Fall einen Spieler, der auf die Matte geht. Tut er dies nicht, macht es der Schiedsrichter.

10. Wertung

Bei Spielende setzen sich alle Spieler hin, wo sie gerade sind, also sowohl dem Feld oder auf der Matte. Ein Spiel gewonnen hat nun diejenige Mannschaft, die nach Ablauf der Spielzeit die geringere Zahl abgeworfener eigener Spieler auf der Matte hat. Die Anzahl wird von den Mattenrichtern festgestellt.

Ein Sieg bringt 3 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt. Bei Punktgleichheit entscheidet über den Tabellenplatz zunächst die Anzahl der gewonnen Spiele, folgend die geworfenen Punkte und die Punktdifferenz.

Errata

- a) Trifft ein Ball auf die Bank in der Mitte und trifft danach einen Spieler, gilt dieser nicht als abgeworfen.
- b) Die Bank in der Mitte darf nicht betreten werden, z.B. um den Anwurf des Schiedsrichters besser fangen zu können.
- c) Fällt den Schiedsrichtern auf, dass durch einen Spieler gezielte Würfe auf den Kopf der Gegenspieler ausgeführt werden, führt dieses zur Disqualifikation (rote Karte) für diesen Spieler! Der Spieler muss das Spielfeld verlassen und zum Ende des Spiels wird die Anzahl der abgeworfenen Spieler auf der Matte um einen Spieler erhöht!