

Regeln Jungschar-Völkerballturnier



1. SPIELER/SPIELERANZAHL



- a. **Gespielt wird in der Regel mit gleich vielen Spielern!**
(Ausnahme siehe 1c)
- b. **Normalerweise sind dies 5 Spieler (4 Feldspieler + 1 König)**
- c. Hat eine Mannschaft einen Spieler weniger als das Gegnersteam, bekommt ein vom Team ausgewählter Spieler einmalig ein **Doppelleben**
- d. Eine Mannschaft hat notfalls höchstens 6 und mindestens 4 Spieler! (7. Spieler können als Auswechselspieler fungieren)
- e. Ein Spieler kann immer nur in einer Mannschaft spielen



2. DAUER

- a. **Ein Spiel dauert 10 min oder bis der König einer Mannschaft 3x getroffen wurde.**
- b. Das Spiel startet mit dem Einwurf des Schiedsrichters und endet mit dem Eintreten von 2a.
- c. Nach Spielstart muss der Ball, um freigegeben zu werden, **drei Mal über** das **Feld** des **Gegners** geworfen werden. Erst danach zählen Treffer. Mit dem dritten „Überwerfen“ sind beide Teams freigegeben.

3. TREFFER



- a. Getroffen ist ein Spieler, wenn der Ball...
 - i. von einem **gegnerischen** Spieler geworfen wird
 - ii. dann einen **eigenen Spieler** trifft bevor der Ball auf dem Boden war
 - iii. und anschließend auf den **Boden fällt**
- b. Treffer gegen den **Kopf** zählen **nicht** als getroffen.
- c. Ein getroffener Spieler muss das Spielfeld **direkt verlassen**. Er spielt als Außenspieler um das gegnerische Spielfeld weiter.

4. FELD WIEDER BETRETEN

- a. Trifft ein Außenspieler einen gegnerischen Feldspieler darf er direkt wieder ins Feld gehen
- b. dies gilt **nicht** für die **Verlängerung** in der K.O. Phase

5. KÖNIG



- a. Der König kommt ins Feld, sobald der letzte Feldspieler getroffen wurde.
- b. Beim **ersten Mal** im Feld (und **nur** beim ersten Mal) bekommt der König dabei den **Ball**
- c. Er darf **drei** Mal getroffen werden, hat somit **drei Leben**
- d. Wirft sich ein **eigener Außenspieler** durch einen Treffer wieder ins Feld, **verlässt** der König wieder das Feld nach außen.



6. GRENZÜBERSCHREITUNG



- a. Wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen über die Spielfeldgrenzen tritt, erhält die andere Mannschaft den Ball (so entstandene Treffer gelten **nicht!**)
- b. Geht ein Spieler ohne Ball über die Grenzen, um sich den Ball zu holen, bekommt die Gegnermannschaft den Ball
- c. Geht ein Spieler aus Versehen ohne Ball über die Grenzen behält der Schiedsrichter das im Blick (keine direkten Konsequenzen)
 - i. Bei Absicht hat dies Konsequenzen vom Schiedsrichter

7. PUNKTE / ERGEBNIS



- a. **Jeder Feldspieler im Feld zählt einen Punkt**
- b. **Jedes verbleibende Leben des Königs zählt auch einen Punkt**
 - i. Folglich max. 7 Punkte (4 Feldspieler + 3 Königsleben) sind zu erreichen
- c. Wer **mehr Punkte** hat **gewinnt** das Spiel.
- d. In der Vorrunde sind **Unentschieden** möglich.
- e. **Verlängerung** in der K.O. Runde
 - i. Auch in der K.O. Runde stoppt ein Spiel direkt, wenn es nach abgelaufener Zeit von der Turnierleitung abgepfiffen wird.
 - ii. Endet ein Spiel in der K.O. Runde unentschieden, geht es folgendermaßen weiter:
 1. Der Ball wird vom Schiedsrichter eingeworfen
 2. Das wieder Einwerfen von Spielern am Rand ist **nicht** mehr möglich.
 3. Das Spiel endet, wenn der König einer Mannschaft 3x getroffen wurde oder nach 5min.
 4. Im Finale geht das Spiel bis der König endgültig getroffen wurde

8. FAIR GEHT VOR!

- a. Alle Schiedsrichter geben ihr Bestes und bemühen sich fair zu pfeifen
- b. Alle Spieler versuchen fair zu spielen
- c. Alle Spieler und Mitarbeiter versuchen fair über andere zu reden
- d. Alle Mitarbeiter versuchen fair auch ggf. Fehlentscheidungen von Schiedsrichtern zu akzeptieren

9. SCHIEDRICHTER



- a. Das letzte Wort hat immer der jeweilige Schiedsrichter (wird immer von anderer Jungschar gestellt)
- b. Die Würde des Schiedsrichters ist unantastbar.