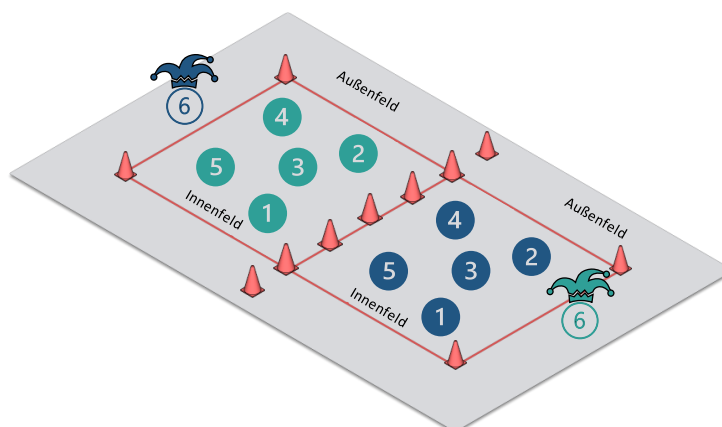


Team:

- > Das Team besteht aus fünf Feldspielern und einem Joker.
Besteht das Team aus mehr als sechs Personen, setzen die übrigen Spieler aus.
Die Reservespieler können von Spiel zu Spiel wechseln.
- > Der Joker hat 3 Leben und wird vor jedem Spiel neu benannt. Es ist dem Team selbst überlassen, ob immer dasselbe Teammitglied Joker ist, oder ob der Joker von Spiel zu Spiel durchgewechselt wird.
- > Die Teams werden in der Woche vor dem Vereinsfest ausgelost und den Spielern im Laufe der Woche mitgeteilt.

Spielfeld:

- > Das Innenfeld entspricht dem Volleyballfeld.
Es wird durch Hütchen begrenzt.
- > Um das Spielfeld befindet sich das Außenfeld.
- > Die Mittellinie ist durch Hütchen markiert und darf nicht übertreten werden.



Spielball:

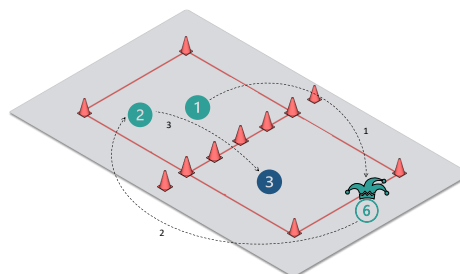
- > Gespielt wird mit einem Schaumstoffball

Schiedsrichter:

- > Schiedsrichter werden aus den spielenden Teams gestellt.
Welches Team einen Schiedsrichter stellen muss, ist dem Spielplan zu entnehmen.

Spielbeginn:

- > Das auf dem Spielplan erstgenannte Team hat zu Beginn des Spiels Ballbesitz. Es spielt immer auf der Fensterseite und bekommt ein Bändchen.
- > Ein Feldspieler wirft den Ball zum Joker, dieser wieder zurück in sein Feld. Erst dann dürfen gegnerische Spieler abgeworfen werden.



Spielverlauf:

- > Ziel des Spiels ist es, alle Spieler des gegnerischen Teams und anschließend den Joker abzuwerfen.
- > Abgetroffene Spieler müssen das Spielfeld umgehend verlassen und begeben sich ins gegenüberliegende Außenfeld. Von dort versuchen sie, Spieler im gegnerischen Feld abzuwerfen. Gelingt dies, darf der Werfer zurück auf das eigene Spielfeld.
Ein getroffener Spieler darf den Ball nicht stoppen oder im Feld halten.

Spielregeln Völkerballturnier Vereinsfest 2023

Treffer	Kein Treffer
<ul style="list-style-type: none"> > Werden bei einem Wurf mehrere Spieler getroffen, gelten alle Spieler als abgeworfen. 	<ul style="list-style-type: none"> > Berührt der Ball zuerst den Boden und anschließend einen Spieler, gilt dieser nicht als getroffen.
<ul style="list-style-type: none"> > Spieler aus dem Außenfeld können ebenfalls Gegner abwerfen. Danach darf der Werfer zurück ins Spielfeld. 	<ul style="list-style-type: none"> > Wird der Ball gefangen, zählt dies nicht als abgeworfen. Wird zuerst ein Spieler getroffen und der Ball anschließend gefangen, zählen ebenfalls beide Spieler nicht als abgeworfen.
<ul style="list-style-type: none"> > Der Joker darf ebenfalls Gegenspieler abwerfen, verbleibt jedoch im Außenfeld. 	<ul style="list-style-type: none"> > Kopftreffer sind zu vermeiden. Sollte ein Spieler trotzdem am Kopf getroffen werden, gilt dieser nicht als getroffen.

- > Wurden alle Feldspieler abgeworfen, betritt der Joker das Spielfeld und erhält den Ball.
- > Bei jedem Treffer verliert der Joker ein Leben, kommt jedoch wieder in Ballbesitz.
- > Erzielt ein Spieler aus dem Team des Jokers einen Treffer, kommt dieser aufs Spielfeld, der Joker kehrt ins Außenfeld zurück. Von nun an hat der Joker wieder alle drei Leben.
- > Das gegnerische Feld darf nicht betreten werden und keine Bälle aus dem gegnerischen Feld gestohlen werden.

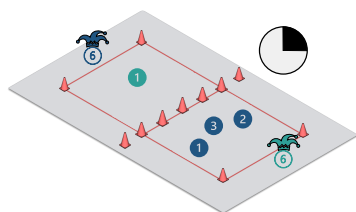
Spielende:

- > Das Spiel endet nach 15 Minuten.
- > Das Spiel endet vorzeitig, wenn der Joker eines Teams alle Leben verloren hat.

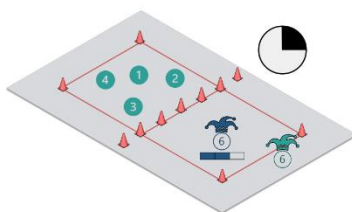
Punktevergabe:

- > Jeder verbleibende Spieler im Innenfeld ergibt einen Punkt.
Jedes Joker-Leben gibt einen weiteren Punkt.
Ein K.O. des gegnerischen Teams gibt drei weitere Punkte.

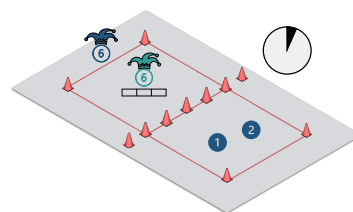
Beispiele



Team Blau:
3 Feldspieler + 3 Jokerleben =
6 Punkte
Team Grün:
1 Feldspieler + 3 Jokerleben =
4 Punkte



Team Blau:
0 Feldspieler + 2 Jokerleben =
2 Punkte
Team Grün:
4 Feldspieler + 3 Jokerleben =
7 Punkte



Team Blau:
2 Feldspieler + 3 Jokerleben + K.O. =
8 Punkte
Team Grün:
K.O. =
0 Punkte