

Allgemeines

Das Turnier beginnt um 13:30 Uhr und die Teilnahme kostet pro Team 20 €.

Aufgrund der hohen Teilnehmerzahl und der begrenzten Kabinenkapazität am Veranstaltungsort ist es empfehlenswert die benötigte Kleidung weitestgehend zuhause anzuziehen.

Der Veranstalter behält sich vor, das Turnier bei widriger Witterung abzusagen. Im Falle einer Absage, wird dies auf dieser Website veröffentlicht.

Spielregeln

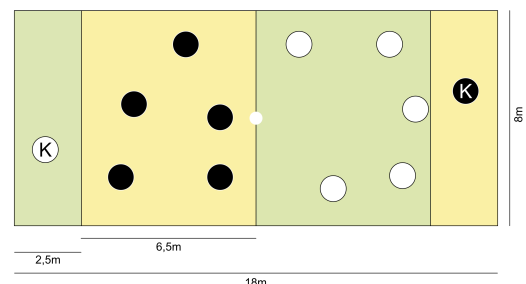
Das Spiel wird durch einen Schiedsrichter reguliert.

1. Spielfeld:

1.1. Das Spielfeld misst 18 Meter x 8 Meter

1.2. Die lange Seite ist unterteilt in 2,5 Meter-, 6,5 Meter-, 6,5 Meter-, 2,5 Meter-Abschnitte.

1.3. Die „kleinen“ Felder am jeweiligen Spielfeldende bilden die Zone für den König und die innenliegenden Felder die Zone für die Feldspieler.



2. Grundregeln und Ziel

2.1. Es spielen 2 Teams à 6 Spieler mit einem Ball gegeneinander. Das Ziel ist, die Spieler des gegnerischen Teams komplett zu eliminieren, indem man sie mit dem Spielball abwirft.

2.2. Ein Match besteht aus Sätzen. Wer als erstes 2 Sätze gewinnt, gewinnt das Match. Sollte nach den ersten beiden Sätzen kein Gewinner feststehen, wird ein dritter Satz gespielt. Jedoch kann ein Satz bzw. ein Match auch unentschieden gewertet werden (siehe 2.4). Nach jedem Satz wird die Seite gewechselt. In der Gruppenphase beträgt die maximale Spielzeit pro Satz 2:30 Minuten. Ab dem Halbfinale wird in ein K.O-System gewechselt. Ab diesem Zeitpunkt gibt es keine Spielzeit mehr! Ein Satz geht solange, bis der König eines Teams eliminiert wurde.

2.3. Ein Satz gilt als gewonnen, wenn ein Team es geschafft hat, den König des gegnerischen Teams zu eliminieren oder wenn ein Team nach Ablauf der Spielzeit von 2:30 Minuten mehr Spieler als sein Gegner auf dem Spielfeld hat.

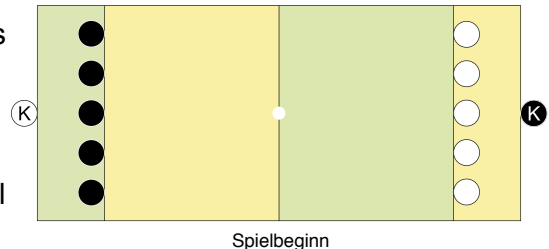
2.4. Herrscht in der Gruppenphase bei Satzende dennoch ein Gleichstand, wird dieser Satz als Unentschieden gewertet. Somit kann auch ein ganzes Match unentschieden enden, wenn alle 3 Sätze unentschieden oder 1 Satz unentschieden und die anderen 2 mit jeweils unterschiedlichen Siegern zu Ende gehen.



3. Aufstellung und Ballbesitz

3.1. Ein Team ist aufgeteilt in fünf Feldspieler und einen König. Auswechslungen während eines Spiels sind nicht möglich, jedoch kann ein Team von Spiel zu Spiel seine Spieler wechseln, falls es über mehr als 6 Teammitglieder verfügt.

3.2. „Opening Rush“: Der Ball liegt zu Beginn jedes Satzes in der exakten Mitte des gesamten Spielfelds. Zu Beginn formieren sich die Feldspieler eines jeden Teams hinter der eigenen Grundlinie und der König hinter seinem Feld.



3.3. Bei Fehlstart eines Teams erhält das gegnerische Team den Ball.

4. Eliminierung

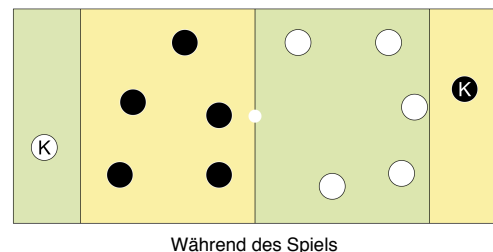
4.1. Einen Gegner kann man eliminieren, indem man ihn mit einem Ball, der „heiß“ ist, abwirft.

4.2. Ein Ball ist erst „heiß“, wenn er mindestens einmal, ohne Bodenberührung, von einem Feldspieler zu seinem König geworfen wurde – oder umgekehrt. Ein Ball ist ebenfalls „heiß“, wenn ein Spieler des gegnerischen Teams den Ball direkt (ohne Bodenberührung) fängt.

4.3. Sobald ein Ball den Boden berührt hat, ist er nicht mehr „heiß“. Erst durch erneutes Passen zwischen König und Feldspieler oder das Fangen vom Gegner wird der Ball wieder „heiß“.

4.4. Man kann seine eigenen Mitspieler nicht eliminieren. Zupassen ist zu jeder Zeit erlaubt.

4.5. Sowohl der König als auch die Feldspieler dürfen die Gegner eliminieren.



4.6. Fängt ein Spieler den Ball nachdem ein Mitspieler getroffen wurde und bevor der Ball den Boden berührt, so „rettet“ er seinen Mitspieler vorm Ausscheiden. Lässt er ihn allerdings fallen, sind beide eliminiert.

4.7. Der König darf vorerst nicht abgeworfen bzw. eliminiert werden. Er wechselt in die Zone seiner Feldspieler, wenn alle Feldspieler eliminiert wurden (Last-Man-Standing). Er kann ab diesem Zeitpunkt auch eliminiert werden. Für das Team, welches nur noch den König hat, ist der Ball immer „heiß“. Der König besitzt 3 Leben.

4.8. Wurde ein Spieler erfolgreich eliminiert, erhält sein Team den Ballbesitz.

4.9. Jede Aktion (z.B. erfolgreicher Abwurf, Übertreten der Linie, Regelverstoß jeglicher Art) wird vom Schiedsrichter durch einen Abpfiff und eine Ansage signalisiert, ohne, dass das Spiel unterbrochen wird.



5. Shot Clock

5.1. Der Ball darf sich maximal 6 Sekunden in einem Feld befinden, sonst verliert das „haltende“ Team den Ballbesitz.

6. Linien

6.1. Die Spielfeldbegrenzung zum gegnerischen Feld bildet die Mittellinie und die Grundlinie.

6.2. Bei Übertritt einer Begrenzungslinie durch einen Feldspieler, ist dieser sofort eliminiert.

6.3. Sollte der König in seiner Zone eine Begrenzungslinie übertreten, ist er nicht eliminiert. Sollte allerdings sein Team während des Übertritts in Ballbesitz sein, so geht der Ball an das gegnerische Team über.

6.4. „Fischen“ ist auch über die Linien hinaus erlaubt. Dabei darf allerdings nur der Ball berührt werden.

6.5. Wird der Ball von einem Team aus dem Spielfeld rausgeworfen, bekommt das gegnerische Team den Ball. Der Ball ist nach der Bodenberührung außerhalb des Spielfeldes nicht mehr „heiß“.

7. Auswertung und Platzierung

7.1. Ein Sieg wird mit 3 Punkten und ein Unentschieden mit 1 Punkt bewertet.

7.2. Nach jedem Satz wird das Spielverhältnis und nach jedem Match das Satzverhältnis festgehalten.

7.3. 1. Gruppenphase:

Die Platzierungen innerhalb der Gruppe werden nach folgenden Kriterien ermittelt:

1. Punktzahl
2. Direkter Vergleich
3. Spielverhältnis
4. Losentscheid

1. GRUPPENPHASE					
Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D	Gruppe E	Gruppe F
A1	B1	C1	D1	E1	F1
A2	B2	C2	D2	E2	F2
A3	B3	C3	D3	E3	F3
A4	B4	C4	D4	E4	F4

7.4. 2. Gruppenphase:

Nach der ersten Gruppenphase werden neue Gruppen nach vorgegebenem Schlüssel eingeteilt. Nach dieser Gruppenphase wird eine Gesamttabelle nach folgenden Kriterien erstellt:

1. Gesamtpunktzahl nach Gruppenphase 1 und 2
2. Spielverhältnis
3. Losentscheid

2. GRUPPENPHASE					
Gruppe G	Gruppe H	Gruppe I	Gruppe J	Gruppe K	Gruppe L
1. Gruppe A	1. Gruppe E	2. Gruppe C	3. Gruppe A	3. Gruppe E	4. Gruppe C
2. Gruppe B	2. Gruppe F	1. Gruppe D	4. Gruppe B	4. Gruppe F	3. Gruppe D
1. Gruppe C	2. Gruppe A	2. Gruppe E	3. Gruppe C	4. Gruppe A	4. Gruppe E
2. Gruppe D	1. Gruppe B	1. Gruppe F	4. Gruppe D	3. Gruppe B	3. Gruppe F

Die 4 Bestplatzierten Teams erreichen das Halbfinale.

7.5. Sowohl im Halbfinale als auch im Finale gibt es keine Spielzeit mehr! Ein Satz geht solange, bis der König eines Teams eliminiert wurde.



Haftungsausschluss und Einverständniserklärung

Die Teilnahme am Völkerball Hobbyturnier erfolgt auf eigene Gefahr, ebenso die An- und Abreise zu dem Spielort.

Der Teilnehmer bestätigt durch seine Anmeldung, dass er für den Wettkampf ausreichend trainiert ist, körperlich gesund ist und ihm sein einwandfreier gesundheitlicher Zustand ärztlich bestätigt wurde. Er bestätigt ferner, dass zu seinen Gunsten sowohl eine Kranken-, Haftpflicht- wie auch Unfallversicherung besteht. Jeder Teilnehmer ist zur Einhaltung sämtlicher sportlicher Regeln (insbesondere: Spielregeln) verpflichtet, was der Teilnehmer durch seine Anmeldung anerkennt.

Die Haftung des Veranstalters für Schäden jeder Art ist ausgeschlossen, soweit diese nicht durch Vorsatz, grobe Fahrlässigkeit oder die Verletzung einer vertragswesentlichen Pflicht durch den Veranstalter oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters verursacht werden.

Bei der Verletzung von Haupt-/bzw. vertragswesentlichen Pflichten ist die Haftung des Veranstalters in Fällen einfacher Fahrlässigkeit beschränkt auf vorhersehbare und typischerweise eintretende Schäden.

Der Haftungsausschluss bzw. die Haftungsbegrenzung gilt nicht für Schäden aus der Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit, die auf einer fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder einer vorsätzlichen oder fahrlässigen Pflichtverletzung eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.

Die Haftung für vom Teilnehmer zum Turnier mitgebrachte Gegenstände wird ausgeschlossen.

Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer diesen Haftungsausschluss bzw. - Haftungsbegrenzung im vollen Umfang an.

Ebenfalls mit seiner Anmeldung erklärt der Teilnehmer sich damit einverstanden, dass die vom Teilnehmer im Zusammenhang mit meiner Teilnahme am Turnier gemachten Fotos ohne Vergütungsanspruch vom Veranstalter genutzt werden dürfen.

Mit freundlichen Grüßen FSV Amberg 1949 e. V.

