



JUGENDFEUERWEHR NIDDA UNTER-SCHMITTEN

Kreisfeuerwehrverband Wetteraukreis

Regeln Völkerball-Turnier als Lagermeisterschaft

Inhaltsverzeichnis

1. Spielfeld	1
2. Ball	1
3. Mannschaft	1
4. Wahlen	2
5. Werfen	2
6. Abwerfen	2
7. Spielmodus	3
8. Schiedsrichter	4

1. Spielfeld

1.1. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 12 m Länge und 5 m Breite, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden.

1.1.1. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in 2 Mannschaftsfelder (6 x 5 m) geteilt.

1.1.1. Sämtliche Linien sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren.

1.1.3. Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern gemeinsam.

Das bedeutet, dass alle Spieler, die sich in den Mannschaftsfeldern befinden, **alle** Linien betreten, jedoch nicht übertreten dürfen. Ein Übertreten ist auch dann gegeben, wenn eine Spielerin beim Fangen oder Werfen über eine Linie rutscht oder mit der Hand oder einem anderen Körperteil das gegnerische Spielfeld berührt. Das bedeutet auch, dass die Grundlinie zum gegnerischen Spielfeld gehört und durch einen Spieler hinter der Grundlinie **nicht** betreten werden darf.

1.1.4. Der Rückraum besteht aus dem Angabe- und Wurfraum und den seitlichen Freiräumen hinter der Grundlinie.

1.2. Hinter jeder Grundlinie und neben den Seitenlinien sollte ein freier Raum von 2 m sein.

1.3. Zuschauer sind nach Möglichkeit 4 m von den Grenzen des Spielfeldes entfernt zu halten.

2. Ball

2.1. Der austragende Veranstalter stellt den Ball.

3. Mannschaft

3.1. Zu jeder Mannschaft gehören 6 Feldspieler und 1 Grundlinienspieler

Ein Spieler darf auch Betreuer sein.

Vor Spielbeginn zählt der Schiedsrichter die Spieler auf dem Spielfeld. Es dürfen je Mannschaft 6 Spieler im Spielfeld sein. Ein weiterer Spieler steht als Grundlinienspieler im Angaberaum.



Bankverbindung
Kto-Nr. 1246317506
Sparkasse Oberhessen
BLZ 518 500 79
Wehrführer
Lars Stroh

Carsten Stroh
Jugendfeuerwehrwart

Vogelsbergstr. 39
63667 Nidda
Telefon: (06043) 983807
Mobil: (0170) 5545279
Telefax: (03212) 1024055
jugendfeuerwehr@unter-schmitten.de
www.feuerwehr-unter-schmitten.de

3.2. Der Grundlinienspieler ist Mannschaftsführer. Er ist der alleinige Sprecher der Mannschaft. Er ist in dieser Eigenschaft kenntlich zu machen.

Der Mannschaftsführer ist mit einer Armbinde oder Leibchen kenntlich zu machen. Er gibt Einsprüche oder Proteste dem Schiedsrichter bekannt. Der Schiedsrichter seinerseits regelt Unstimmigkeiten oder Probleme mit dem Mannschaftsführer. Scheidet der Mannschaftsführer durch Verletzung aus, übernimmt ein anderer Spieler dessen Aufgabe.

3.3. Zu den Spielen tritt jede Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung an.

3.3.1. Jegliche Hilfsmittel, die das Fangen und Werfen begünstigen, sind verboten.

Begünstigende Hilfsmittel, wie Fette, Wachse, Harze, Handschuhe oder ähnliches sind nicht erlaubt. Maßnahmen, die der Gesundheit eines Spielers dienen (z.B. elastische Wickeln, Tape und Pflaster) sind davon unberührt.

3.4. Scheidet ein Spieler durch Verletzung aus, ohne abgeworfen zu sein, darf nach vorheriger Meldung beim Schiedsrichter ein Auswechselspieler eingewechselt werden.

3.5. Der Grundlinienspieler muss in das Mannschaftsfeld, wenn kein Spieler mehr im Mannschaftsfeld ist.

4. Wahlen

4.1. Vor dem Spielbeginn nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor. Der Gewinner wählt das Mannschaftsfeld und seine Mannschaft hat den Anwurf.

5. Werfen

5.1. Das Spiel beginnt mit dem Anwurf des Grundlinienspielers über das gegnerische Mannschaftsfeld zur eigenen Mannschaft. Nach einem zweimaligen Ballwechsel (Grundlinie – Mannschaft, Mannschaft - Grundlinie) darf abgeworfen werden. Das Anwerfen darf vom Gegner nicht gestört werden.

Um die Spieler auf das Spiel einzustimmen und um unverhoffte Würfe auszuschließen, darf das zweimalige Anwerfen nicht gestört werden und ist korrekt auszuführen. Bei möglichen Störungen ist das Anwerfen so lange zu wiederholen, bis der Beginn des Spiels entsprechend der Spielregel gewährleistet ist.

6. Abwerfen

6.1. Abwerfen ist aus dem Mannschaftsfeld und von der Grund- und Seitenlinie aus erlaubt.

Beim Abwerfen (Werfen allgemein) ist darauf zu achten, dass die Spielfeldbegrenzungen (Linien) nicht übertreten werden bzw. von einem Spieler an der Grund und Seitenlinie nicht **betreten** werden darf. Nach einem Abwurf wird das Spiel von der Grundlinie fortgesetzt.

6.1.1. Ein Freierwerfen ist erlaubt.

6.1.2. Wenn ein Spieler aus dem Mannschaftsfeld läuft, kann er auch außerhalb des Feldes abgeworfen werden.

6.2. Ein abgeworfener Spieler muss das Mannschaftsfeld über die eigene Seitenauslinie verlassen. Er begibt sich an die Grundlinie und kann von hier weiterhin am Spiel teilnehmen.

6.3. Abgeworfen ist:

6.3.1. Wenn ein Spieler der den vom Gegner kommenden Ball beim Fangen fallen lässt oder am Körper getroffen wird und der Ball anschließend den Boden berührt. Die Mannschaft, bei der ein Spieler abgeworfen ist, kommt in Ballbesitz.

Grundsätzlich gilt: **Ein Abwerfen bedeutet Ballwechsel.**

Ein Treffer ist nur dann gültig, wenn der Ball nach dem Treffer den Boden berührt. Natürlich kann auch ein erfolgter Streifschuss ein klarer Treffer sein. Wichtig ist immer, dass der Ball nach dem Treffer den Boden berührt hat.

6.3.2. Wenn der vom Gegner kommende Ball mehrere Spieler berührt und dann den Boden berührt, gilt der erstgetroffene Spieler als abgeworfen.

6.4. Ein Fehler ist:

6.4.1. Ein Kopftreffer. Der getroffene Spieler ist nicht ab. Der Ball bleibt bei der Mannschaft, bei der der Kopftreffer erfolgt ist.

Kopftreffer sind aus Gründen der Sicherheit und der Gesundheit der Spieler zu vermeiden.

6.4.2. Jegliches Übertreten der Spielfeldbegrenzung beim Fangen und Werfen. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.

Ein Spieler, der den Ball wirft, darf die Linie nicht übertreten, überfassen oder über die Linie rutschen. Übertreten usw. gilt als Fehler und führt zum Ballverlust. Ein erfolgter Abwurf zählt nicht. Auch ein Spieler, der den Ball fängt, darf die Linien nicht übertreten, überfassen oder übertreten. Ein Spieler hinter der Grundlinie darf die Grundlinie **nicht berühren**, weil er außerhalb des Spielfeldes steht und die Linien zum Spielfeld gehören (siehe auch 1.1.3.).

6.4.3. Das Betreten der Grundlinie durch die hinter der Grundlinie stehender Spieler. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.

Wie bereits angesprochen, zählen die Spielfeldbegrenzungen zum Spielfeld, daher ist das Betreten der Grundlinie ein Betreten des Spielfeldes und wird als Fehler gewertet. Den Ball bekommt der Gegner.

6.4.4. Zeitspiel.

Wenn nach 15maligem Zuwerfen kein Abwurfversuch erfolgt ist, wird der Ball dem Gegner zugesprochen (Zeitspiel)

Dauert ein Zuspiel zu lang wird nach ca. 12maligem Ballwechsel „Zeit“, vom Schiedsrichter, angesagt. Erfolgt dann innerhalb der nächsten drei Ballwechsel kein Abwurfversuch ist das „Zeitspiel“.

6.5. Kein Abwerfen ist:

6.5.1. Wenn der vom Gegner kommende Ball vor dem Treffer den Boden berührt (Erdball).

6.5.2. Wenn der vom Gegner kommende Ball einen Spieler berührt und anschließend von einem anderen Spieler gefangen wird.

7. Spielmodus.

7.1. Vorrunde

Das Spiel endet, wenn ein Grundlinienspieler in Mannschaftsfeld dreimal abgeworfen wurde. Die Spielzeit beträgt maximal 10 Minuten. Nach Ablauf der Zeit werden die verbleibenden Spieler, anschließend die Treffer des Grundlinienspielers gezählt.

In der Vorrunde wird in 4 Dreier-Gruppen im Modus „Jeder gegen Jeden“ gespielt. Die erstplatzierte Mannschaft qualifiziert sich für das Halbfinale

7.2. Finalrunde

Es wird im KO-System gespielt. Das Spiel ist beendet, wenn ein Grundlinienspieler im Mannschaftsfeld dreimal abgeworfen wurde. Die maximale Spielzeit wird auf 15 Minuten begrenzt. Danach qualifiziert sich die Mannschaft mit den meisten Spielern im Mannschaftsfeld, bzw. den wenigsten Grundlinienspieler-Treffer für die nächste Runde oder gewinnt das Turnier.

8. Schiedsrichter

8.1. Jedes Spiel wird von einem 1. und 2. Schiedsrichter geleitet.

Den ersten Schiedsrichter stellt die StJF, der zweite Schiedsrichter kann durch den Veranstalter, anderen Jugendfeuerwehrwarten oder Betreuern gestellt werden.

8.2. Der erste Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregel und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.