

Völkerball Regeln für GPT 2017



1. **Eine Mannschaft besteht aus 7 Spielern inkl. 1 König.**
2. Wir spielen „Mixed Teams“, d.h. die Zusammenstellung der Mannschaften ist egal.
3. Mitspielen dürfen alle Jugendliche bis 35 Jahre (egal ob verheiratet oder nicht), sowie alle Jugendleiter und Betreuer.
4. Gespielt wird mit einem Ball.
5. Doppelnominierungen von Völkerball und Fußball sind möglich.
6. Ein Spiel geht 15 maximal 15 min.
7. Sind noch Spieler auf dem Spielfeld gewinnt die Mannschaft mit den meisten aktiven Spielern auf dem Spielfeld.
8. Gewinnt eine Mannschaft vor Ablauf der Zeit, zählt bei Gleichstand die Mannschaft, die schneller besiegt hat.
9. Nach 10 Minuten dürfen keine Spieler, die sich im Außenbereich befinden, durch einen Gegnerischen Abwurf ins Feld eingewechselt werden.
10. Gespielt wird mit einem König.
11. König hat 3 Leben. Hat er alle verloren, ist das Spiel ebenfalls beendet.
12. Der König kommt zum Einsatz sobald der letzte aktive Spieler getroffen wird. Der König erhält bei seiner **erste Einwechslung einmalig** den Ball und darf das Spiel fortsetzen.
13. Der König kann von Mitspielern innerhalb der ersten 10 Minuten freigeschossen werden, allerdings werden erloschene Leben nicht mehr aufgefüllt.
14. Der Ball ist nicht mehr „heiß“, sobald er den Boden berührt. Balltreffer (egal an welcher Körperstelle) nach unmittelbaren Bodenkontakt zählen nicht mehr als getroffen.
15. Trifft ein „heißer“ Ball mehrere Spieler, gelten alle als getroffen sobald der Ball im Anschluss auf den Boden fällt oder vom Gegner gefangen wird.
16. Sobald der Fuß bei einem Wurf oder Fangversuch den gegnerischen Boden berührt (übertritt der Linie) ist dieser Wurf ungültig und wird zusätzlich als Foul gewertet.
17. Bei einem Foul bekommt die gegnerische Mannschaft durch „Schiedsrichtereinwurf“ den Ball.
18. Bälle am Boden dürfen nur im eigenen Feld aufgehoben werden.
19. Bälle in der Luft dürfen gefangen werden, solange man nicht die Linie übertritt (siehe 16.)
20. **Änderungen sind der Turnierleitung vorbehalten!!**