

# Völkerballturnier der Oberschulen Neuköllns

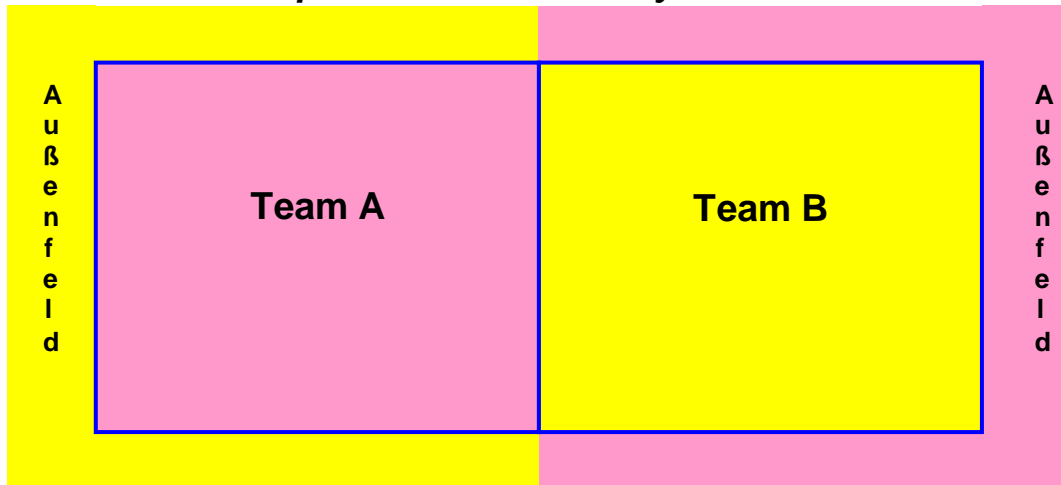
Teilnehmen kann jede Neuköllner Oberschule sowie Förderzentren mit Schülerinnen und Schülern, die eine 7. oder 8. Klasse besuchen.

## Regeln

- **Spielfeld / Ball**

Es wird in 2 Feldern mit Erlösen und Abwurfrecht von allen Seiten gespielt. Gespielt wird mit einem Ball in Volleyballgröße (Schaumstoffball mit Elefantenhaut).

### *Spielfeld ist das Volleyballfeld*



- **Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus 6 Mädchen und 6 Jungen. Eine Schülerin/ein Schüler wird zur „Stroh puppe“ erklärt. Sie/er besitzt 3 Leben und ist di/der Mannschaftskapitän/in. Die Stroh puppe ist am Beginn des Spiels im Außenfeld, kann ebenfalls abwerfen und darf ins Feld, wenn die eigene Mannschaft nur noch 2 „Leben“ hat; sie muss ins Feld, wenn alle anderen abgeworfen worden sind. Hat die „Stroh puppe“ alle „Leben“ verloren und es sind noch Leben durch Feldspieler vorhanden, kann auch sie sich erlösen, wie ein ganz normaler Spieler.

Ersatzspieler können während eines laufenden Spiels nicht eingewechselt werden, es sei denn, ein/e Spieler/in hat sich ernstlich verletzt.

- **Spielbeginn**

Die Mannschaften wünschen sich vor dem Anpfiff mit Handschlag ein "Gutes-" oder "Faires-Spiel". Der erste Ballbesitz wird per Los entschieden. Die Zeitnahme wird gestartet.

- **Spielverlauf**

Ein/e Spieler/in ist getroffen, wenn der Ball nach Wurf eines/einer Gegenspielers/in einen Körperteil trifft und dann den Boden berührt, ohne zuvor den Boden berührt zu haben. Berührt der Ball zuvor den Boden ist auf „Erdball“ zu entscheiden. Das Übertreten der Linie, um einen Treffer zu vermeiden, gilt als Treffer. Wird beim Wurf die Linie betreten, so gilt ein erzielter Treffer nicht und der Ballbesitz wechselt. Wird der Ball nach einem Wurf der Gegenseite gefangen, ist man nicht abgeworfen und kann weiterspielen. Dies gilt auch, wenn Mitspielende nach einem Treffer den Ball fangen. Werden mit einem Wurf mehrere Personen getroffen und der Ball berührt danach den Boden sind alle getroffenen Personen abgeworfen und müssen das Spielfeld verlassen.

Getroffene Personen verlassen sofort das eigene Feld und begeben sich in das

Außenfeld der eigenen Mannschaft. Von dort können sie durch das Abwerfen einer Person der Gegenmannschaft in das eigene Feld zurück.

Der Ball kann in der Luft auch über dem Feld der anderen Mannschaft gefangen werden, solange die Personen in ihrem eigenen Feld stehen. "Die Luft ist frei".

Ein sich in der Luft befindender Ball darf auch über dem gegnerischen Feld abgeklatscht werden (um ihn beispielsweise an der Mittellinie für die eigene Mannschaft zu sichern). Im Feld des Gegners darf jedoch nicht getippt werden

Ein rollender Ball gehört zum Feld, in dem er rollt. Er darf nicht von der Gegenseite herausgenommen werden.

- **Spielende**

Die Spiele werden auf Zeit gespielt. Je nach Beteiligung am Turnier wird eine Spielzeit von 10 – 15 min am Turniertag festgelegt. Beim Abpfiff setzen sich alle Schülerinnen und Schüler sofort auf den Boden. Die Mannschaft mit mehr "Leben" beim Abpfiff hat gewonnen.

Am Ende reicht die Gewinnermannschaft dem Gegner (= Verlierer) die Hand, als Zeichen der Wertschätzung und Anerkennung. Verliert eine Mannschaft vor Ende der Spielzeit alle Leben ist das Spiel vorzeitig beendet. Ebenfalls am Turniertag wird festgelegt, ob es bei Gleichstand eine Verlängerung von 2 min gibt, oder ob das Spiel als unentschieden gewertet wird.

- **Zeitspiel**

Um einen fairen und möglichst dynamischen Spielverlauf zu gewährleisten, kann das Schiedsgericht bei bewusst verlangsamten Zuspielen des Balles innerhalb einer Mannschaft ohne erkennbaren Abwurfwillen nach vorheriger Ankündigung (bzw. Anzeige durch Armheben) auf "Zeitspiel" entscheiden. Der Ballbesitz wechselt dann automatisch zur anderen Mannschaft.

- **Betreuung der Teams (neu!)**

Es muss mindestens eine Aufsichts-, oder Begleitperson mit der Mannschaft auf dem Feld befinden. Bei Teams mit mehr als zwei Auswechselspieler\*innen muss auch eine Aufsicht der Ersatzspieler\*innen auf der Tribüne gewährleistet sein. Pädagogische Aufgaben müssen lückenlos vom Aufsichtspersonal wahrgenommen werden. Es sollten nur Spieler\*innen teilnehmen, die die Schule im positiven Sinne repräsentieren und sich als Gewinner und Verlierer fair und respektvoll verhalten.

## Wertung

Ein gewonnenes Spiel wird mit 2 Punkten gewertet. Der Verlierer erhält keinen Punkt. Endet ein Spiel unentschieden, erhält jedes Team 1 Punkt. Die Anzahl der verbliebenen Leben wird notiert. Wird in Gruppen gespielt, so wird am Ende der Gruppenspiele die Reihenfolge wie folgt ermittelt,

- Punktzahl
- Zahl der verbliebenen Leben
- Direkter Vergleich
- Los

Es wird angestrebt den Turnierplan derart zu gestalten, dass es Halbfinals, Spiel um den 3. Platz und ein Finale geben wird.

Mit den angegebenen Regeln und Vorgaben sollte ein Turnier durchführbar sein. Erforderliche Konkretisierungen werden vor Ort vorgenommen, die Schulsportleiter stellen das Kampfgericht dar.