



Völkerball

DTB 

Spielregeln
ab Januar 2023
mit Auslegungskriterien

Erklärung zur Spielregel Völkerball

Entscheidungshilfen und Auslegungskriterien für Völkerballschiedsrichter

Grundregel von 1987 und Änderungen bis 2022

Diese Erklärungen zur Spielregel Völkerball wurden am 16. / 17. März 2001 in der Turnschule des Westfälischen Turnerbundes mit den Fachschaften der Landesverbände Niedersachsen, Saarland und Westfalen erarbeitet. Sie sollen allen Schiedsrichtern und interessierten Freunden des Völkerballspiels als Entscheidungshilfen dienen

Vorbemerkung:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der männlichen und weiblichen Form verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für beide Geschlechter.

Spielgedanke

Völkerball kann als zweckfreies, unbeschwertes Spiel, aber auch als Mannschaftsspiel unter Turnierbedingungen gepflegt werden. Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielern. Das rechteckige Spielfeld, das von einem Freiraum umgeben sein sollte, wird in der Mitte durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt.

Jede Mannschaft versucht, die Spieler der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Gespielt wird nach Sätzen. Ein Satz endet, wenn eine Mannschaft alle Spieler der anderen Mannschaft abgeworfen hat.

Gewonnen hat die Mannschaft, die zwei Sätze für sich entschieden hat

Inhaltsverzeichnis

1. Spielfeld.....	3
2. Ball.....	4
3. Mannschaft.....	5
4. Wahlen.....	7
5. Werfen.....	7
6. Abwerfen.....	8
7. Ausball.....	12
8. Wertung.....	13
9. Schiedsrichter.....	13

1. Spielfeld:

1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 m Länge und 9 m Breite, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden.

In den meisten Turnhallen ist ein Spielfeld der geforderten Größe (Volleyballfeld) vorhanden. In Sporthallen sind die Spielfelder vorgezeichnet und müssen durch Klebestreifen sichtbar gemacht werden. (Siehe auch 1.1.2) Ist es dem Schiedsrichter nicht möglich, die Linien zu erkennen, hat er dieses auf dem Spielbericht festzuhalten. Der Veranstalter muss darauf hingewiesen werden, die Linien in einen ordentlichen Zustand zu bringen.

1.1.1 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in 2 Mannschaftsfelder (9 x 9 m) geteilt. Bei den Altersklassen bis 13 Jahre wird die Grundlinie auf 7 m vorgezogen.

Bei den sogenannten Mini-Mannschaften (bis 10 Jahre) ist die Verkürzung der Spielfelder sicher notwendig. Bei der Jugend bis 13 Jahre zeigt die Erfahrung, dass die Verkleinerung der Spielfelder nicht gewünscht wird. Eine Änderung bedarf der Zustimmung aller Vereinsvertreter (Mannschaftsbetreuer).

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

Sie müssen mindestens 3 cm, dürfen aber nicht breiter als 5 cm sein.

Festhaftende Klebestreifen sind zulässig.

Erklärung siehe 1.1

1.1.3 Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Mannschaftsfeldern gemeinsam. Die Seitenlinien sind an beiden Enden, um mindestens 100 cm über die Grundlinie hinaus zu verlängern.

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 ein Spieler 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. Die verlängerten Seitenlinien markieren den Angabe- und Wurfraum und sind ausschließlich zur Vermeidung der Spieler hinter der Grundlinie beim **Werfen** gedacht. Sie dürfen also auch beim Werfen betreten, jedoch **nicht** übertreten werden. Wenn der Ball korrekt über die Grundlinie gespielt wird, bleibt der Ball hinter der Grundlinie, da-

bei ist es gleich, ob der Ball gefangen wird oder von der Wand abprallt. Ein Übertreten der verlängerten Seitenlinie **beim Fangen** ist **kein** Fehler.

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

1.1.5 Im Rückraum haben sich nur aktive Spieler aufzuhalten.

Auf das Freihalten des gesamten Rückraumes von nicht aktiven Spielern und Zuschauern ist aus Sicherheitsgründen unbedingt zu achten. Eine Person, die unkontrolliert und unverhofft von einem Ball getroffen wird, kann erhebliche Verletzungen davontragen.

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.

In kleinen Hallen sind die Regeln 1.2 und 1.3 nicht einzuhalten. Deshalb kann in kleinen Hallen trotzdem gespielt werden.

2. Ball:

2.1 Der Völkerball ist ein Hohlball mit einer weichen Hülle(gelber Velourlederball). Er muss gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein. Er muss bei Spielbeginn ein Gewicht von 320 bis 380Gramm und einen Umfang von 62 bis 68 cm haben (Schülerball-Gewicht 280 bis 300 Gramm und Umfang 62 bis 68 cm).

Vor Spielbeginn prüft der Schiedsrichter den Ball auf seine Bespielbarkeit. Um Verletzungen zu vermeiden, sollte er nicht zu hart aufgepumpt sein. Zurzeit spielen alle Mannschaften mit dem gleichen Ball.

Haben die Mannschaften eine unterschiedliche Meinung zur Härte des Balles, entscheidet der Schiedsrichter als alleiniger Verantwortlicher. Ist ein Ball bereits zum Spiel freigegeben und ein Mannschaftsführer moniert den Balldruck, **kann** der Schiedsrichter den Balldruck verändern.

2.2 Der austragende Verein (Veranstalter) stellt den Ball.

Der Verein, der die Organisation der Spiele (Meisterschaft bzw. Turniere) durchführt, muss den Spielball stellen. Bei mehreren Spielfeldern je einen Ball.

3. Mannschaft:

Zu jeder Mannschaft gehören 12 Spieler, 7 Feldspieler, 1 Grundlinienspieler und 4 Auswechselspieler, die bei Spielbeginn auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen sein müssen.

Vor Spielbeginn zählt der Schiedsrichter die Spieler auf dem Spielfeld. Es dürfen je Mannschaft 7 Spieler im Spielfeld sein. Ein weiterer Spieler steht als Grundlinienspieler im Angaberaum. Während des gesamten Spieles (evtl. drei Sätze) darf eine Mannschaft max. 12 Spieler einsetzen. Werden von einer Mannschaft 13 oder mehr Spieler eingesetzt, wird das Spiel wie bei Nichtantreten (Punkt 8.3 Spielregel) als verloren gewertet.

3.1.1 Bei Spielbeginn müssen mindestens 6 Spieler auf dem Spielfeld sein, deren Zahl sich jedoch bei der nächsten Spielunterbrechung auf 8 Spieler erhöhen kann.

Wie die Spielregel bereits aussagt, müssen mindestens 6 Spieler bei Spielbeginn auf dem Spielfeld sein. (Hierzu zählt natürlich auch der Grundlinienspieler.) Erscheint eine Mannschaft zur angesetzten Spielzeit nur mit 5 Spielern, muss der Schiedsrichter 15 Minuten warten. Danach wird das Spiel als nicht angetreten gewertet. (Siehe Punkt 8.3) Tritt eine Mannschaft mit 6 Spielern an, von denen sich im ersten Satz ein Spieler verletzt, wird das Spiel mit 5 Spielern zu Ende gespielt. (Dies gilt auch für die restlichen Sätze.) Tritt eine Mannschaft mit weniger als 8 Spielern an, kann ein später kommender Spieler in der nächsten Spielunterbrechung ins Spiel kommen.

Für den Schiedsrichter ist es wichtig, dass vorher die Spielberechtigung geprüft wurde und der Spieler auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen ist, sonst kann der Spieler erst im nächsten Satz eingesetzt werden. Ein Angriffsspiel des Gegners darf nicht unterbrochen werden, um einen zu spät kommenden Spieler ins Spiel zu lassen. Kommt zum Beispiel ein Spieler der Mannschaft „A“ später und die Mannschaft „A“ ist in Ballbesitz, kann der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. Hier entsteht dem Gegner durch eine Spielunterbrechung kein Nachteil.

3.2 Ein Spieler ist Mannschaftsführer. Er ist der alleinige Sprecher der Mannschaft. Er ist in dieser Eigenschaft kenntlich zu machen.

Der Mannschaftsführer ist mit einer Armbinde kenntlich zu machen. Er muss am jeweiligen Satz beteiligt sein und 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 deren Aufgabe.

Er muss ebenfalls gekennzeichnet sein und nachträglich auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen werden.

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

Tritt eine Mannschaft in unterschiedlicher Spielkleidung an, hat der Schiedsrichter über den Mannschaftsführer die Mannschaft aufzufordern, Abhilfe zu schaffen. Bei gleichfarbigen Trikots beider Mannschaften ist möglichst für eine Abänderung zu sorgen. Dieses ist im Spielbericht festzuhalten. Im Wiederholungsfall kann ein Bußgeld erhoben werden.

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. Der Auswechselspieler muss auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen sein.

Muss auf Grund einer Verletzung (auch Kopftreffer) ein Spieler das Spielfeld verlassen, darf er durch einen **Auswechselspieler**, der auf dem Mannschaftsmeldebogen eingetragen sein muss, ersetzt werden. Ein Spieler, der durch eine Verletzung das Spielfeld verlässt, ohne durch einen Auswechselspieler ersetzt worden zu sein, darf während des laufenden Satzes bei der nächsten Spielunterbrechung wieder ins Spielfeld. Bei Spielende werden nur die im Spielfeld verbliebenen Spieler gezählt.

3.5 Der Grundlinienspieler muss in das Mannschaftsfeld, wenn nur noch zwei Spieler im Mannschaftsfeld sind.

Der Grundlinienspieler kann die Grundlinie verlassen, wenn ein abgeworfener Feldspieler seine Position eingenommen hat. Während des Wechsels des Grundlinienspielers wird das Spiel unterbrochen. Der Wechsel ist durch Handzeichen beim Schiedsrichter zu melden.

Das korrekte Einwechseln des Grundlinienspielers liegt in der Verantwortung der Schiedsrichter, aber auch der Mannschaften selbst. Sollte aus welchen Gründen auch immer, das Einwechseln des Grundlinienspielers vergessen werden, wird der Satz annulliert und neu angesetzt, da es ein Fehler des Schiedsrichters war.

3.6 Der Grundlinienspieler muss mit einem gleichgemusterten, jedoch andersfarbigen Trikot oder einer andersfarbigen Überziehweste bekleidet sein.

Der Grundlinienspieler muss mit einem gleichen, jedoch andersfarbigen Trikot bekleidet sein. Oft wird von Satz zu Satz der Grundlinienspieler von den Mannschaften ausgewechselt. Um einen wiederholten Tausch des Trikots zu vermeiden, ist eine farbige Überziehweste, evtl. auch eine Schärpe erlaubt.

4. Wahlen:

4.1 Vor Spielbeginn nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor. Der Gewinner wählt das Mannschaftsfeld und seine Mannschaft hat den ersten Anwurf. Im zweiten Satz hat das Wahlrecht die gegnerische Mannschaft. Der dritte Satz wird neu ausgelost.

Um Nachteile (z. B. Sonneneinstrahlung) zu vermeiden, kann der Gewinn der Wahl von Vorteil sein. Nach dem Wechsel des Wahlrechts im 2. Satz zur anderen Mannschaft wird der mögliche 3. Satz neu ausgelost, um die Chancengleichheit für beide Mannschaften zu wahren. Hilfsmittel bei der Wahl kann eine geworfene Münze oder ein zweifarbige Plättchen sein.

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.

5.2 Der Schockwurf (Hüftwurf) ist für alle Altersklassen verboten.

6. Abwerfen:

6.1 Abwerfen ist aus dem Mannschaftsfeld und von der Grundlinie aus erlaubt.

Gültige Treffer sind nur aus dem Spielfeld und dem Wurfraum (hinter der Grundlinie) zu erzielen. Beim Abwerfen (Werfen allgemein) ist darauf zu achten, dass die Spielfeldbegrenzungen (Linien) nicht übertreten werden bzw. von einem Spieler hinter der Grundlinie nicht **betreten** werden darf. (Siehe auch 1.1.3)

Nach einem Abwurf kann das Spiel sowohl von der Mittellinie als auch von der Grundlinie fortgesetzt werden.

6.1.1 Freiwurf ist nicht erlaubt.

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

Siehe 6.3 f.

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.

Abgeworfene Spieler spielen hinter der Grundlinie weiter mit. Aus taktischen Gründen (Spielvarianten) ist eine starke, gut besetzte Grundlinie vorteilhaft.

6.3 Ein Fehler ist:

- a.) **Wenn ein Spieler 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 Fehler bedeutet Ballwechsel.

Ausgenommen hiervon sind gültige Treffer, sowie ein Kopftreffer. Ein Treffer ist nur dann gültig, wenn der Ball nach dem Treffer den Boden berührt. An dieser Stelle wird besonders darauf hingewiesen, dass nur klare Treffer als Fehler angezeigt werden sollten. Natürlich kann auch ein erfolgter „Streifschuss“ ein klarer Treffer sein. Wichtig ist immer, dass der Ball nach dem Treffer den Boden berührt hat. Wichtig ist auch zu erkennen, ob ein Ball von einem Spieler unter Kontrolle gebracht (sicher gefangen) wurde. Wenn ein Ball nur unzureichend gefangen wird und nach mehrmaligem Zugreifen doch zu Boden fällt, ist das ein Fehler. Ist ein Treffer nicht klar zu erkennen, (Fangen des Balles und gleichzeitige Bodenberührung) ist zu Gunsten des Spielers zu entscheiden. Wenn der Ball nach einem Treffer von einem Spieler gefangen wird, (auch eines Gegnerischen) ist das kein Fehler, da die notwendige Bodenberührung nach dem Treffer nicht erfolgt ist. Um einen Treffer zu verhindern, ist es erlaubt, den Ball außerhalb des Spielfeldes zu fangen. Hier ist nur der Fehler „Übertreten“ anzuwenden und der Ball ist dem Gegner zu geben.

- b.) **Wenn der vom Gegner kommende Ball mehrere Spieler berührt und dann den Boden berührt, gilt der erstgetroffene Spieler als abgeworfen.**
- c.) **ein Kopftreffer: 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. Der Schiedsrichter soll auf Spieler, die immer in Kopfhöhe werfen, einwirken, diese Würfe zu unterlassen. Gegebenenfalls sind auch Verwarnungen auszusprechen. Würfe in Kopfhöhe sind dann gegeben, wenn ein Spieler sich bücken muss, um einem Ball auszuweichen. Treffer am Kopf sind immer als Kopftreffer zu werten, gleich in welcher Haltung sich ein Spieler befindet. Berührt der Ball ausschließlich die Haare, gilt dies nicht als Kopftreffer.

- d.) **jegliches Übertreten der Spielfeldbegrenzung beim Fangen und Werfen. Der Ball wird dem Gegner zugesprochen.**

Ein Spieler, der den Ball wirft, darf die Linien 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 **nichtberühren**, weil er außerhalb des Spielfeldes steht und die Linien zum Spielfeld gehören. (Siehe auch 1.1.3)

- e.) **das Betreten der Grundlinie durch die hinter der Grundlinie stehenden 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.

- f.) **das dreimalige Übertreten der Spielfeldbegrenzung eines Spielers zum Zwecke der Verteidigung. Er gilt dann als abgeworfen. Jedes Übertreten muss dem Spieler mitgeteilt werden.**

Wird ein Spieler im Spielfeld getrieben und tritt hierbei über die Seitenlinie, verschafft er sich durch mehr Freiraum einen unerlaubten Vorteil. Jedes Übertreten ist dem Spieler mitzuteilen. Kommt der Spieler, während er über die Seitenlinie tritt durch Fangen in Ballbesitz, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball. Das Übertreten wird dann nicht gewertet, weil dies eine doppelte Bestrafung bedeuten würde. **Doppelbestrafungen sind nicht erlaubt!** Nach dreimaligem Übertreten gilt der Spieler als abgeworfen und spielt hinter der Grundlinie weiter.

- g.) **wenn der Ball während des Spiels die Hallendecke, einschließlich der daran befestigten Geräte, berührt.**

Die Mannschaft, die den Ball an die Hallendecke einschl. der daran befestigten Geräte wirft, verliert den Ball.

- h.) **wenn nach 15maligem Ballwechsel kein Abwurfversuch erfolgt, wechselt der Ball zum Gegner.**

Nach 12maligem Überwerfen muss der Schiedsrichter die Hand heben und „Zeitspiel“ ansagen. Nach 15maligem Überwerfen ohne Abwurfversuch erfolgt Ballabgabe. Wenn das Überwerfen von einem Spieler unterbrochen wird (z.B. Ball prallt an die Wand) wird das Zählen nicht unterbrochen. Es wird nur vom Schiedsrichter unterbrochen.

6.4 Kein Fehler ist:

- a.) **wenn der vom Gegner kommende Ball vor dem Treffer den Boden berührt. (Erdball)**

Hier ist eine Erklärung wohl überflüssig. Trotzdem können sich Situationen ergeben (Bodenberührung und Treffer in unmittelbarer Folge) die ein wachsames Auge erfordern.

- b.) **wenn der vom Gegner kommende Ball einen Spieler berührt und anschließend von einem anderen Spieler gefangen wird.**

Durch das Fangen erfolgt nach dem Treffer keine Bodenberührung des Balles. (Siehe auch 6.3 a.)

- c.) **wenn der von einem im Mannschaftsfeld befindlichen Spieler geworfene Ball von der Hallenwand abprallt und ins gegnerische Mannschaftsfeld rollt. Der Ball bleibt hinter der Grundlinie. Dies gilt auch, wenn der Ball vor oder nach dem Aufprall von einem im Angaberaum stehenden Spieler berührt wird.**

Grundsätzlich gilt, dass die Wand, einschließlich der angebrachten Geräte, **nicht mitspielt**. In großen Hallen wird der Ball keinesfalls zurückprallen. In kleinen Hallen weisen oft die Abstände von der Grundlinie bis zur Hallenwand unterschiedliche Weiten auf. Hierdurch entstehen unterschiedliche Bedingungen, wodurch eine Chancengleichheit für beide Mannschaften nicht mehr gegeben ist. Durch unterschiedliche Chancengleichheit wird eine Mannschaft benachteiligt, was nicht sein darf. Dies ändert sich auch nicht, wenn nach einem Satz ein Platzwechsel erfolgt. Beim möglichen 3. Satz würde die Benachteiligung wieder eintreten. Zur Vervollständigung der Situationen hinter der Grundlinie sei noch gesagt: Prallt der aus dem Mannschaftsfeld geworfene Ball von einem hinter der Grundlinie stehenden Spieler ab und rollt in das gegnerische Spielfeld, bleibt der Ball beim Gegner. Rollt er jedoch zurück ins eigene Mannschaftsfeld, bleibt er dort. Grundsätzlich gilt: Prallt der Ball von einem Spieler ab, **bleibt er dort, wo er festgehalten wird**. Rollt der Ball anschließend über die Seitenauslinie, ist das ein Ausball, also ein Fehler. Das Gleiche gilt auch, wenn der Ball von einem im Spielfeld stehenden Spieler abprallt.

7. Ausball:

7.1 Ausball ist, wenn der Ball in vollem Umfang die Seitenauslinie überschritten und den Boden berührt hat. Die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, muss den Ball dem Gegner übergeben.

Ein Ausball ist ein Fehler, gleichgültig ob der Ball **in vollem Umfang** (dickste Stelle) über die eigene oder gegnerische Seitenlinie geht. Die Grundlinie gehört bekanntlich zum gegnerischen Spielfeld. Das bedeutet, dass der Ball, wenn er im Besitz eines hinter der Grundlinie stehenden Spielers ist, die Grundlinie nicht berühren darf.

7.2 Überschreitet der Ball während des Zuspiels die Seitenauslinie und kann ohne Bodenberührung von einem im Mannschaftsfeld oder im Angaberaum befindlichen Spieler gefangen werden, so ist das kein Ausball.

Ein im Spielfeld stehender Spieler darf den Ball, solange er in der Luft ist, fangen oder ins eigene Feld zurückholen. Hierbei darf er die Spielfeldbegrenzung nicht übertreten.

Für die Spielregelauslegung gilt folgendes:

1. Verlässt der Ball im Fluge über die Seitenlinie das Spielfeld und wird von einem im Angaberaum stehenden Spieler gefangen, ist das kein Ausball.

1.1 Steht ein Spieler auf der verlängerten Seitenlinie, ist das kein Ausball. Die Linien gehören zum Spielfeld.

2. Verlässt der Ball im Fluge über die Seitenlinie das Spielfeld und wird von einem Spieler außerhalb des Angaberaumes gefangen, ist das ein Ausball (Ballabgabe).

2.1 Wird die verlängerte Seitenlinie **übertreten**, ist das ein Ausball.

3. Verlässt der Ball das Spielfeld über die Grundlinie, ist es egal wo der Spieler steht.

3.1 Hat der Ball das Spielfeld nicht über die Seitenlinie verlassen, ist es auch kein Ausball. **Es muss immer darauf geachtet werden, wo der Ball das Spielfeld verlässt und wo der Spieler steht, der den Ball annimmt.**

8. Wertung:

- 8.1 Ein Spiel besteht aus zwei Gewinnsätzen. Die Mannschaft, die alle gegnerischen Spieler abgeworfen hat, hat den jeweiligen Satz gewonnen.**

Hier muss es noch heißen, die Mannschaft, die zwei Sätze für sich entschieden hat, hat **das Spiel** gewonnen.

- 8.2 Jedes gewonnene Spiel wird mit 2 : 0 Punkten gewertet. Jeder gewonnene Satz wird mit einem Punkt gewertet. Die nicht abgeworfenen Spieler werden zusätzlich gezählt und gewertet.**

Bei zwei gewonnenen Sätzen könnte das Ergebnis 2 : 0 Punkte, 2 : 0 Sätze, 5 : 0 Spieler heißen. Gewinnen beide Mannschaften je einen Satz, ist eine Punktgleichheit erreicht, die einen dritten Satz notwendig macht. Hier könnte das Ergebnis lauten: 2 : 0 Punkte, 2 : 1 Sätze, 5 : 2 Spieler.

Bei der Wertung einer Spielrunde sind an erster Stelle die Punkte wichtig, an zweiter Stelle die Sätze und dann die Spieler. Bei Punkt- und Satzgleichheit entscheidet die Differenz zwischen den im eigenen Feld verbliebenen und abgeworfenen Spielern. Ist auch hier ein Gleichstand, gewinnt die Mannschaft, die die meisten Spieler im eigenen Spielfeld behalten hat. Letztlich kann auch der direkte Vergleich entscheidend sein.

- 8.3 Bei Nichtantreten einer Mannschaft wird das Spiel mit 0 : 2 Punkten, 0 : 2 für die Sätze und 0 : 16 für die Spieler gewertet. Punkte, Sätze und Spieler werden der angetretenen Mannschaft gutgeschrieben.**

Ist eine Mannschaft zur angesetzten Zeit nicht anwesend, muss laut Wettkampfordnung Völkerball§ 1.2.5.2 15 Minuten gewartet werden. Das Gleiche gilt auch, wenn eine Mannschaft mit nur 5 Spielern anwesend ist. Auf das Eintreffen des mindestens sechsten Spielers sollte ebenfalls 15 Minuten gewartet werden. Mit dem Einverständnis der Heimmannschaft und der Schiedsrichter ist auch eine längere Wartezeit möglich.

9. Schiedsrichter.

- 9.1 Jedes Spiel wird von einem 1. und 2. Schiedsrichter geleitet, denen zwei Linienrichter zur Seite stehen. Der 1. Schiedsrichter ist für den Spielablauf voll verantwortlich.**

Durch die volle Verantwortung für den Spielverlauf ist der 1. Schiedsrichter besonders gefordert, geht es doch darum, für zwei Mannschaften einen regel- gerechten Spielverlauf und ein faires Spielergebnis zu gewährleisten. Ein 2. Schiedsrichter und 2 Linienrichter, die den 1. Schiedsrichter bei der Spielleitung unterstützen, sollen als Partner angesehen werden. Eine Absprache vor Spielbeginn hilft hier, Unterschiede in der Spielleitung zu vermeiden. Eine klare Einweisung über die gestellten Aufgaben kann von Vorteil sein.

Die Beteiligung an der Spielleitung entbindet den 1. Schiedsrichter nicht von der vollen Verantwortung.

Ein sicheres Auftreten und klare Entscheidungen, angezeigt durch einen sauberen Pfiff, geben auch den Mannschaften eine gewisse Sicherheit. Wird eine, aus welchen Gründen auch immer, erfolgte Fehlentscheidung als solche erkannt und zurückgenommen, schadet das sicher nicht dem Ansehen des 1. Schiedsrichters. Entscheidungen, die von Spielern nicht verstanden wurden, bedürfen einer Erklärung, die der Schiedsrichter geben muss.

9.2 Der 1. Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregel und entscheidet alle Fragen selbständig.

Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Der Schiedsrichter darf sich nicht von Zuschauern oder Spielerinnen in seinem Urteil beeinflussen lassen. Tatsachenentscheidungen bedeuten: Treffer, Ausbälle, Kopftreffer, Erdbälle, Übertreten.

Tatsachenentscheidungen sind Entscheidungen, die der Schiedsrichter eindeutig und selbständig während des Spieles trifft. Nach Rücksprache mit seinem 2. Schiedsrichter bzw. Linienrichter oder Selbsterkenntnis kann er eine Entscheidung korrigieren.

9.2.1 Der 1.Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, des Spielballes und der Spielbekleidung. Er prüft die Spielberechtigung und führt mit den Mannschaftsführern die Auslosung durch.

Das regelgerechte Spielfeld beinhaltet die Größe, die Begrenzungslinien und die Freiräume um das Spielfeld (wie unter Punkt 1 beschrieben). Ist in einer Halle das Spielfeld fest markiert, kann sich der Schiedsrichter auf die Kontrolle der verlängerten Seitenauslinie beschränken. Ist das Spielfeld jedoch durch Klebestreifen markiert, ist eine Prüfung unerlässlich. Der Zustand des Balles wird unter Punkt 2 beschrieben. Treten beide Mannschaften in den Farben gleicher Spielkleidung an und ist ein Umziehen nicht möglich, trägt der Schiedsrichter dies in den Spielbericht ein. (Siehe auch 3.3)

9.2.2 Der 1. Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel. Er hat das Recht, es zu unterbrechen oder abubrechen. Beginn und Ende der Spielunterbrechung werden von ihm durch Pfiff angezeigt.

Ein klarer Pfiff bei der Eröffnung des Spiels sorgt sicher für die volle Aufmerksamkeit der Spieler. Gleichfalls ist eine Unterbrechung des Spiels durch Pfiff anzuzeigen, genauso ist die Aufhebung der Unterbrechung durch Pfiff anzuzeigen. Dem Pfiff sollte ein Hinweis folgen: z.B. Treffer, Seitenaus, Kopfball usw. **Alle Fehler** bedeuten ebenfalls eine Unterbrechung, die wie beschrieben, durch Pfiffe anzuzeigen sind.

9.2.3 Die Schieds- und Linienrichter halten sich außerhalb des Spielfeldes auf.

Es ist empfehlenswert sich einen erhöhten Stand (Bock, Kasten) zu verschaffen. Von einer höheren Warte lassen sich Fehler leichter erkennen.

9.2.4 Nach dem Spiel gibt der 1. Schiedsrichter das Ergebnis bekannt. Die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Spielformular sind von ihm und den Mannschaftsführern zu bestätigen.

Um möglichen Fehlern und somit Einspruchsmöglichkeiten aus dem Wege zu gehen, wird nach dem Spiel das Spielergebnis bekannt gegeben. Durch die Unterschrift bestätigen die Mannschaftsführer die Richtigkeit der Eintragungen.

Einsprüche gegen die Wertung des Spieles müssen von der einspruchführenden Mannschaft, nach Bekanntgabe des Spielergebnisses, sofort angemeldet und vom Schiedsrichter auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

Die einspruchsführende Mannschaft darf den Spielberichtsbogen nicht unterschreiben.

Einsprüche gegen Regelfehler vom Schiedsrichter sind möglich.

9.3 Der 2. Schiedsrichter unterstützt den 1. Schiedsrichter in der Ausübung seiner Tätigkeit. Er hat im Besonderen darauf zu achten:

- dass kein Spieler die Spielfeldbegrenzung überschreitet,
- dass abgeworfene Spieler das Spielfeld über die eigene Seitenlinie verlassen.
- dass das Einwechseln der Grundlinienspieler erfolgt,
- dass das Anschreiben auf dem Spielformular erfolgt.
- Er zählt die Abwürfe und zeigt das Zeitspiel an.

Außerdem hat er die ihm vom 1. Schiedsrichter übertragenen Aufgaben zu erfüllen.

Die Wichtigkeit des 2. Schiedsrichters zeigt sich allein durch die ihm übertragenen vielfältigen Aufgaben. Um diese Aufgaben zu erfüllen, bedarf es schon einer großen Aufmerksamkeit und aktiven Mitwirkens. Eine wichtige Aufgabe ist das Beobachten der Mittellinie, besonders dann, wenn unmittelbar vor dem 1. Schiedsrichter gespielt wird. (Siehe auch 6.)

9.4 Die Linienrichter haben ihren Stand an den Endpunkten der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie. Sie unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spieles, in dem sie Linienfehler nach Regel 6.3 durch Pfiff anzeigen.

Die Hauptaufgabe der Linienrichter ist das Beobachten der Grundlinie, die von den Spielern hinter der Grundlinie **nicht betreten** werden darf (Siehe auch 6.1). Der 1. Schiedsrichter ist gefordert, die Linienrichter auf ihre Aufgaben hinzuweisen. Linienrichter dürfen laut Spielregel keine Abwürfe anzeigen, sondern nur Linienfehler (Grund- und Seitenlinie) und Ausbälle. In Zweifelsfällen können die Linienrichter vom 1. Schiedsrichter befragt werden.

9.4.1 Linienrichter und Anschreiber werden durch die spielfreien Mannschaften gestellt.

Mannschaften, die an Meisterschaftsspielen teilnehmen, sind lt. Schiedsrichterordnung § 2.4.1.3 verpflichtet, Schiedsrichter zu stellen. Dies gilt auch lt. Spielregel für die Linienrichter und Anschreiber. (Bei Turnieren werden die Anschreiber von der Wettkampfleitung gestellt.)

9.5 Bei unsportlichem Verhalten eines Spielers hat der Schiedsrichter die Pflicht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen zu verhängen.

- a. Verwarnung,**
- b. Feldverweis.**

Den „Strafen“ vorgeschaltet ist die „Ermahnung“. Strafen zu verhängen, ist ausschließlich Sache des 1. Schiedsrichters.

Ermahnungen: Werden ausgesprochen, bei leichten Verstößen wie dauerndes Übertreten der Linien oder Dinge, die den Spielbetrieb stören.

Verwarnungen: Bedürfen schon regelwidriges Verhalten, gefährliches Spiel

oder auch, wenn trotz Ermahnungen gleiches wiederholt vorkommt, nach drei Verwarnungen muss der Spieler das Spielfeld verlassen, darf das gesamte Spiel nicht fortsetzen und nicht ersetzt werden. Es kommt keinem Feldverweis gleich.

Feldverweis: Bei grob unsportlichem Verhalten, Beleidigungen des Schiedsrichters, der Spieler, gefährlichem Spiel in besonders schweren Fällen. Der Schiedsrichter sollte wohl abwägen, ob ein Feldverweis ausgesprochen wird.

9.5.1 Ein ausgeschlossener Spieler oder des Feldes verwiesener Spieler darf während des gesamten Spieles nicht ersetzt werden.

Des Feldes verwiesene Spieler dürfen während des **gesamten Spieles** nicht ersetzt werden. Außerdem zieht ein Feldverweis eine Sperre nach sich.

- 1. Feldverweis = 4 Spiele,**
- 2. Feldverweis = 8 Spiele.**

Hier sei noch auf die Sorgfaltspflicht des Schiedsrichters gegenüber den Spielern hingewiesen. Es muss alles vermieden werden, was der Gesundheit schadet und zu Verletzungen führen könnte. Ein verletzter Spieler ist umgehend und mit aller Sorgfalt zu versorgen.