

# Mission Olympic 2011/2012 - Regelwerk

## Allgemeine Informationen

Das Städteduell ist Teil des Finales von Mission Olympic und findet im Rahmen des 24-stündigen Familiensporttages statt. Das Städteduell-Team einer jeden Finalstadt besteht aus fünf Mitgliedern und drei Ersatzspielern. Mit Ausnahme bei vorher festgelegten Disziplinen (Volley- und Völkerball) kommen die Ersatzspieler nur zum Einsatz, wenn Vertreter des Kernteams dauerhaft ausfallen.

Bestandteil des Städteduells jeder Finalstadt ist das Absolvieren von jeweils zwei olympischen und zwei nicht-olympischen Disziplinen sowie einer regionalen Sportart. Die olympischen Disziplinen sind Tischtennis, Hochsprung, Staffellauf und Volleyball, als nicht-olympische Disziplinen wurden Sackhüpfen, Tauziehen, Gummistiefelweitwurf und Völkerball ausgewählt. Grundsätzlich sollen innerhalb beider Kategorien Werte wie Fairness und Teamgeist sowie die Freude an der Bewegung im Vordergrund stehen. Für die einzelnen Sportarten werden weitestgehend die Regeln der entsprechenden Fachverbände genutzt, allerdings mit leichten Modifikationen, die sich aus der Grundkonzeption des Städteduells ergeben. Für ein gleiches Verständnis auf allen Seiten legt das Organisationsbüro Mission Olympic für die Städteduelle der Finalevents folgendes Regelwerk fest:

Grundsätzlich müssen während der Städteduelle der beiden Finalstädte einer Kategorie alle Sportarten absolviert werden. D. h. die Städte bestimmen entsprechend der örtlichen Gegebenheiten untereinander, welche zwei olympischen und zwei nicht-olympischen Disziplinen in Finalstadt 1 und welche jeweils anderen beiden in Finalstadt 2 durchgeführt werden. Jede Disziplin wird im Team absolviert. Hat ein Team eine Disziplin gewonnen, erhält es zusätzliche Aktivitäten-Punkte gemäß den Teilnahmebedingungen von Mission Olympic:

- Kategorie 1 – kleine Städte und Gemeinden (Meiningen und Weißwasser): 1.000 Aktivitäten-Punkte pro gewonnener Disziplin
- Kategorie 2 – mittlere Städte (Willich und Troisdorf): 2.000 Aktivitäten-Punkte pro gewonnener Disziplin

## Organisatorische Hinweise

Die anfallenden Reisekosten für die Delegationen der Städteduelle werden vom Initiator Coca-Cola übernommen. Alle benötigten Materialien für die ausgewählten Disziplinen müssen durch die Stadt zur Verfügung gestellt werden. Den Schiedsrichter sowie weiterhin benötigtes Personal (z. B. beim Messen) stellt das Organisationsbüro Mission Olympic.

# Olympische Disziplinen

## Tischtennis

(1 x Einzel, 2 x Doppel)



### Team

- Jedes Team besteht aus 5 Teilnehmern. Bei den Doppelpaarungen wird durch den Schiedsrichter ausgelost, wer gegen wen spielt.

### Material

- Gespielt wird auf einer Tischtennisplatte mit vorhandenen Markierungen.
- Für das Spiel müssen aufgrund der zu absolvierenden Doppel mindestens vier Tischtennisschläger und ein Ball vorhanden sein.

### Ablauf

- Der Schiedsrichter entscheidet durch das Werfen einer Münze, wer mit dem Aufschlag beginnt.
- Beim Aufschlag muss der Ball zuerst auf der eigenen Tischhälfte aufkommen und dann auf die Seite des Gegners springen. Beim Einzel ist es egal, auf welcher Seite der gegnerischen Tischhälfte der Ball aufkommt. Beim Doppel muss der Ball diagonal gespielt werden. D. h. der rechte Spieler von Team 1 muss den Ball beim Aufschlag auf die linke Tischhälfte von Team 2 spielen und umgekehrt.
- Jeder Spieler hat zwei Aufschläge, danach hat der Spieler des gegnerischen Teams zwei Aufschläge. Beim Doppel haben ebenfalls alle Spieler zwei Aufschläge, allerdings erfolgen diese zwischen den Mitgliedern der gegnerischen Teams abwechselnd. Berührt der Ball beim Aufschlag das Netz, zählt dies als Fehler und bringt einen Punkt für das gegnerische Team.
- Grundsätzlich endet ein Ballwechsel, wenn:
  - der Ball ins Netz geht,
  - der Ball im Spiel auf die eigene Tischhälfte geschlagen wird,
  - der Ball nicht die gegnerische Tischhälfte berührt und im Aus landet,
  - der Ball mit dem Körper (ausgenommen Schlägerhand) berührt wird,
  - der Ball über der eigenen Hälfte angenommen wird, bevor er aufgesprungen ist,
  - der Ball mehrmals auf der eigenen Tischhälfte oder auf dem Schläger aufkommt,
  - der Tisch verschoben wird.
- So genannte „Netzroller“ sind nicht wünschenswert, aber grundsätzlich gelten sie nicht als Fehler.
- Hat ein Teammitglied bzw. ein Team 11 Punkte erreicht, hat es den Satz gewonnen. Steht es 10:10 wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt. Gewonnen ist der Satz erst, wenn ein Abstand von zwei Punkten erreicht wird.
- Ein Einzel bzw. Doppel ist dann gewonnen, wenn das Teammitglied/die Teammitglieder zwei von maximal drei Sätzen für sich entschieden haben.
- Das Team, das mehr Spiele für sich entschieden hat, erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

## **Zu beachten**

- Berührt der Ball die Tischkante des Gegners ist dies nicht regelwidrig. Allerdings ist zu beachten, dass nur die Kante selbst als Tischoberfläche zählt. Springt der Ball an die Seite der Tischhälfte, wird es als „Aus“ gewertet.

## **Volleyball/Beachvolleyball**

### **1. Volleyball**

#### **Team**

- Jedes Team besteht aus 6 Mitgliedern (5 Stamm- und 1 Ersatzspieler). Im Vorfeld des Spiels wird jeweils ein Kapitän gewählt.

#### **Materialien**

- Die Spielfläche beträgt insgesamt 18 x 9 Meter und ist an allen Seiten von einer mindestens 3 Meter breiten Fläche umgeben.
- Zwei Seiten- und zwei Grundlinien begrenzen das Feld. Die Mittellinie unter dem Netz teilt die Spielfläche in zwei gleich große Felder von je 9 x 9 Metern.
- In jedem Feld wird im Abstand von drei Metern von der Mittellinie eine Angriffslinie gezogen.
- Gespielt wird auf Mixed-Höhe, d. h. die Oberkante des Netzes liegt auf einer Höhe von 2,35 Metern.

#### **Ablauf**

- Durch das Werfen einer Münze durch den Schiedsrichter wird vorab entschieden, welche Mannschaft mit dem Aufschlag beginnt.
- Die Startaufstellungen der Teams zeigen die Rotationsfolge der Spieler an, welche während des gesamten Satzes eingehalten werden muss.
- Ein Punkt wird erzielt, wenn es einem Team gelingt, den Ball auf dem gegnerischen Spielboden bzw. einschließlich der Begrenzungslinien zu platzieren oder die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht.
- Der Ball zählt nicht, wenn er vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden, einen Gegenstand außerhalb des Feldes oder die Decke berührt.
- Hat die Mannschaft mit dem ersten Aufschlag einen Punkt erzielt, hat sie erneutes Aufschlagsrecht.
- Hat das annehmende Team das Aufschlagsrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter und haben Aufschlag.
- Die vorderen drei Spieler dürfen die Angriffsschläge des gegnerischen Teams blocken, solange dessen Spiel nicht behindert wird.
- Nach erfolgtem Satz-Sieg werden die Seiten getauscht und die andere Mannschaft hat den Aufschlag.
- Gewinner eines Satzes ist das Team, welches als erstes 25 Punkte erzielt, allerdings mit einem Abstand von mindestens zwei Punkten. Steht es 24:24 wird so lange gespielt, bis eines der Teams mit zwei Punkten führt.
- Steht es nach Sätzen 1:1 kommt es zu einem Entscheidungssatz. Diesen Satz und dementsprechend das Spiel hat das Team gewonnen, welches als erstes 15 Punkte erzielt, allerdings mit einem Abstand von mindestens zwei Punkten.
- Gewinner des Spiels ist also das Team, welches insgesamt zwei von maximal drei möglichen Sätzen gewinnt. Es erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

## **Zu beachten**

- Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren. Eine Ausnahme besteht beim Block. Hier kann der Ball nach erfolgtem Block vom gleichen Spieler erneut gespielt werden.
- Ein Team darf den Ball höchstens dreimal spielen (Ausnahme beim Block), ab dem vierten Spielzug wird der Ballwechsel abgepfiffen und das Team begeht einen Fehler.
- Netzberührungen und Übertreten der Mittellinie mit dem ganzen Fuß werden aufgrund der Verletzungsgefahr abgepfiffen. Das Überschreiten der Mittellinie mit anderen Körperteilen ist erlaubt, sofern das andere Team in seinem Spiel nicht behindert wird.
- Geht der aufgeschlagene oder zum Feld des Gegners gespielte Ball ins Netz, ist das ein Fehler und somit ein Punkt für die andere Mannschaft. Berührt der Ball lediglich das Netz, gelangt aber in das Feld des gegnerischen Teams, zählt dies nicht als Fehler.
- Die hinteren drei Spieler dürfen den Ball ebenfalls auf das gegnerische Feld spielen, allerdings dürfen sie nur hinter der Drei-Meter-Linie abspringen. Springen sie beim Angriff im Drei-Meter-Raum ab, ist es ein Fehler.

## **2. Beachvolleyball**

### **Team**

- Jedes Team besteht, anders als beim normalen Beachvolleyball, aus 5 Mitgliedern. Im Vorfeld des Spiels wird jeweils ein Kapitän gewählt. Die Mitglieder spielen barfuß bzw. mit entsprechenden Beachsocken.

### **Material**

- Die Spielfläche beträgt insgesamt 16 x 8 Meter und ist an allen Seiten von einer mindestens 3 Meter breiten Fläche umgeben.
- Zwei Seiten- und zwei Grundlinien begrenzen das mit Sand bedeckte Feld. Die Bänder sollten aus widerstandsfähigem Material sein. Es gibt keine Mittellinie.
- Gespielt wird auf Mixed-Höhe, d. h. die Oberkante des Netzes liegt auf einer Höhe von 2,35 Metern.

### **Ablauf**

- Die grundsätzlichen Spielregeln für diese Disziplin sind den ersten sieben Punkten des Ablaufs beim normalen Volleyball zu entnehmen.
- Gewinner eines Satzes ist das Team, welches als erstes 21 Punkte erzielt, allerdings mit einem Abstand von mindestens zwei Punkten. Steht es 20:20 wird so lange gespielt, bis eines der Teams mit zwei Punkten führt.
- Steht es nach Sätzen 1:1 kommt es zu einem Entscheidungssatz. Diesen Satz und dementsprechend das Spiel hat das Team gewonnen, welches als erstes 15 Punkte erzielt, allerdings mit einem Abstand von mindestens zwei Punkten.
- Nach jeweils sieben Punkten wird zur Gewährleistung gleicher Bedingungen die Seite gewechselt, es sei denn, die Spieler einigen sich im Vorfeld anders.
- Kommt es zum dritten Satz, wird der Wechsel nach fünf Punkten vollzogen.

- Nach erfolgtem Satz-Sieg werden die Seiten getauscht und die andere Mannschaft hat den Aufschlag.
- Gewinner des Spiels ist das Team, welches insgesamt zwei von maximal drei möglichen Sätzen gewinnt. Es erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

### **Zu beachten**

- Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren, dies ist ein Fehler. Eine Ausnahme besteht beim Block. Hier kann der Ball nach erfolgtem Block vom gleichen Spieler erneut gespielt werden.
- Ein Team darf den Ball höchstens dreimal spielen (Ausnahme beim Block), ab dem vierten Spielzug wird der Ballwechsel abgepfiffen und das Team begeht einen Fehler.
- Das Pritschen des Balls in das gegnerische Feld ist aufgrund der Personenanzahl von mehr als zwei Spielern erlaubt.
- Netzberührungen werden abgepfiffen. Das Betreten des gegnerischen Raumes mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil ist erlaubt, sofern das andere Team in seinem Spiel nicht behindert wird. Aufgrund der Verletzungsgefahr sollte dies jedoch möglichst vermieden werden.
- Geht der aufgeschlagene oder zum Feld des Gegners gespielte Ball ins Netz, ist das ein Fehler und somit ein Punkt für die andere Mannschaft. Berührt der Ball lediglich das Netz, gelangt aber in das Feld des gegnerischen Teams, zählt dies nicht als Fehler.

### **Staffellauf**

(5 x 100 Meter)

#### **Team**

- Jedes Team besteht aus 5 Mitgliedern.

#### **Material/Voraussetzungen**

- Der Staffelstab sollte aus Holz, Metall oder einem anderen geeigneten Material bestehen, maximal 30 Zentimeter lang sein und mindestens 50 Gramm wiegen.
- Die Startlinien der einzelnen Bahnen sind zum Ausgleich der Kurvenlänge versetzt, damit alle Teilnehmer die gleichen Voraussetzungen haben.
- Der Wechselraum für die jeweilige Stabübergabe ist markiert. Er beginnt 10 Meter vor und endet 10 Meter hinter dem jeweils markierten 100-Meter-Abschnitt. Das Ziel ist bei 500 Metern ebenfalls gekennzeichnet.

#### **Ablauf**

- Die ersten Läufer beider Teams starten parallel. Sobald das Signal des Schiedsrichters ertönt, beginnen sie ihren Lauf. Dabei dürfen sie die Bahnen nicht verlassen.
- Der Staffelstab muss innerhalb des Wechselraums von 20 Metern übergeben werden (siehe oben). Der übernehmende Läufer darf in einem zusätzlichen Beschleunigungsraum Geschwindigkeit aufnehmen, der 10 Meter vor dem eigentlichen Wechselraum beginnt. Entscheidend für die Einhaltung des Wechselraumes ist die erste Berührung durch den übernehmenden Läufer.

- Dieser Wechsel erfolgt insgesamt vier Mal, bis der fünfte Läufer jedes Teams den Stab erhalten hat.
- Das Team, dessen fünfter Läufer mit dem Stab als erster die Ziellinie überschreitet, hat die Disziplin gewonnen und erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

### **Zu beachten**

- Ein verlorener Stab darf aufgehoben und das Rennen fortgesetzt werden, auch wenn der Stab außerhalb der Bahn liegt. Aus einem anderen Grund darf die eigene Bahn nicht verlassen werden.

## Hochsprung

### **Team**

- Jedes Team besteht aus 5 Teilnehmern.

### **Material**

- Wichtigste Voraussetzung ist eine geeignete Hochsprunganlage bestehend aus einer vier Meter langen Hochsprunglatte und zwei Ständern, auf denen die Latte aufliegt. Sie sollte so gelagert sein, dass sie bereits bei einer leichten Berührung herunterfällt. Für die Landung des Springers muss außerdem eine dicke Sportmatte vorhanden sein, um Verletzungen zu vermeiden.

### **Ablauf**

- Jedes der fünf Teammitglieder hat pro Sprunghöhe zwei Versuche.
- Durch das Werfen einer Münze entscheidet der Schiedsrichter, welches Team mit dem ersten Sprung beginnt.
- Gestartet wird in der Regel bei einer Sprunghöhe von 1,10 Meter. Bei Bedarf kann auch niedriger gestartet werden, so dass sichergestellt wird, dass jedes Teammitglied mindestens eine Sprunghöhe absolviert.
- Team 1 schickt sein erstes Mitglied an den Start. Bei gelungenem Sprung wird die Höhe notiert. Fällt die Latte durch eine Berührung zu Boden, hat es einen zweiten Versuch, nachdem die Teammitglieder aller Teams den ersten Versuch absolviert haben.
- Nach dem ersten Sprung von Team 1 schickt Team 2 sein erstes Mitglied an den Start. Dies erfolgt abwechselnd bis alle Mitglieder beider Teams an der Reihe waren. Haben Mitglieder der Teams den ersten Sprung nicht geschafft, haben sie anschließend abwechselnd die Möglichkeit, einen zweiten Versuch zu starten. Reißen sie die Latte erneut, dürfen sie kein weiteres Mal antreten.
- Im Anschluss wird die Latte pro Durchgang 5 Zentimeter höher gelegt.
- Es besteht die Möglichkeit, bei einem/r Durchgang/Höhe auszusetzen. In diesem Fall hat das Teammitglied bei der nächstfolgenden Höhe allerdings nur einen Versuch.
- Wenn die Höhe durch kein Teammitglied mehr bewältigt werden kann, ist die Disziplin beendet.
- Anschließend werden die erreichten Höhen der einzelnen Teammitglieder zusammenaddiert.
- Das Team mit den meisten erreichten Metern gewinnt die Disziplin und erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte.



## Zu beachten

- Die Wahl der Sprungtechnik (z. B. Rollsprung, Schersprung oder Flossprung) ist den einzelnen Teammitgliedern freigestellt. Einzige Bedingung ist, dass der Absprung nur mit einem Bein erfolgen darf.

## Nicht-olympische Disziplinen

### Sackhüpfen

(Staffel in Verbindung mit Seilspringen)

#### Team

- Jedes Team besteht aus 5 Teilnehmern.

#### Material

- Jedes Team benötigt einen Hüpf sack sowie ein Springseil, die beide aus dem gleichen Material sein müssen.

#### Ablauf

- Zwei Teilnehmer (je einer pro Finalstadt-Team) steigen vor dem Startsignal in ihren Hüpf sack. Dabei ziehen sie den Sack bis zur Hüfte hoch und halten ihn während des gesamten Durchgangs mit den Händen fest.
- Mit dem Startsignal hüpfen die Teilnehmer beider Teams an der Startlinie los. Die Strecke beträgt 15 Meter und endet an einer Zwischenlinie, wo ein Springseil bereitliegt. Dort angekommen, müssen die Teilnehmer ihren Hüpf sack verlassen und mit geschlossenen Beinen insgesamt 20 Seilsprünge absolvieren.
- Anschließend steigen sie wieder in ihren Hüpf sack und legen die 15 Meter erneut zurück. Startlinie ist somit auch Ziellinie. Sobald die Teilnehmer diese erreicht haben, geben sie den Sack an das nächste Teammitglied weiter.
- Der Durchgang ist erst beendet, wenn jeweils alle 5 Teammitglieder die Strecke nacheinander absolviert haben (15 Meter hüpfen, 20 Seilsprünge, 15 Meter hüpfen). Das Team, dessen fünftes Mitglied als erstes im Ziel ist, erhält für diese gewonnene Disziplin zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

## Zu beachten

- Der Sack muss während des gesamten Durchgangs auf Hüfthöhe gehalten werden. Bei Nichteinhaltung und wiederholtem Bruch der Regeln (nach einer Verwarnung) wird der Teilnehmer und damit die Mannschaft disqualifiziert.
- Die Hüpf route wird vom Organisationsbüro Mission Olympic festgelegt und dementsprechend markiert.
- Ein Teilnehmer ist disqualifiziert, sobald er den markierten Bereich verlässt.
- Erst mit dem Startsignal darf gehüpft werden.
- Beim Seilspringen müssen die Beine geschlossen sein, Zwischenhüpfer sind erlaubt.

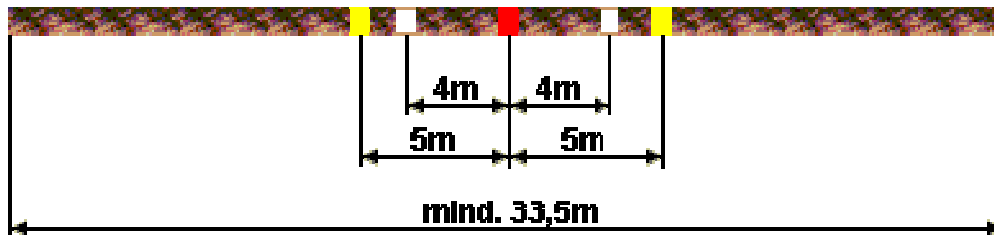
## Tauziehen

### Team

- Jedes Team besteht aus 5 Mitgliedern.

### Material

- Das Seil sollte mindestens 33,5 Meter lang sein und aus Hanf, Sisal oder Kunstfaser bestehen.
- Das Seil wird vom Organisationsbüro Mission Olympic markiert.



Rot: Mittelmarkierung

Weiß: 4-Meter-Markierung

Gelb: 5-Meter-Markierung

- Ab der gelben Markierung darf der vorderste Teilnehmer zugreifen.

### Hilfsmittel

- Es ist nicht erlaubt, Hilfsmittel zu nutzen, die das Halten des Seils erleichtern könnten (z. B. Handschuhe). Lediglich das Einharzen der Hände ist gestattet.
- Hartschalenschuhe oder Lederstiefel mit einem Stahlabsatz von bis zu 6 Millimeter sind erlaubt.

### Ablauf

- Zuerst wird durch das Werfen einer Münze durch den Schiedsrichter für jedes Team eine Seite ausgelost. Alle Teammitglieder bringen sich in Position und stellen sich an dem auf dem Boden liegenden Seil auf. Mit dem Startkommando des Schiedsrichters „Seil auf“ ergreifen die Mitglieder der Teams langsam das Seil.
- Beim Kommando „Spannen“ richten sich alle Mitglieder aus, d. h. sie schlagen den Absatz ihrer Schuhe in den Boden und spannen das Seil straff.
- Das Kommando „Seil zur Mitte“ kündigt die Ausrichtung des Seils über der Boden-Mittellinie an.
- Mit dem Kommando „Fertig“ konzentrieren sich die Teams, der Start steht unmittelbar bevor.
- Nach einem kurzen Augenblick wird der Wettkampf mit dem Kommando „Pull“ gestartet.
- Ein Durchgang gilt als gewonnen, wenn eine der beiden weißen Viermeter-Markierungen am Seil über die Boden-Mittellinie gezogen wurde. Das Ende eines Durchgangs wird durch einen Pfiff des Schiedsrichters signalisiert.
- Nach einer kurzen Pause werden die Seiten gewechselt und die Teams machen sich für den nächsten Durchgang bereit.
- Insgesamt werden maximal drei Durchgänge absolviert. Das Team, welches zuerst zweimal gewonnen hat, erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte. Hat nach den ersten beiden Durchgängen jedes Team einen Durchgang gewonnen, ist



der dritte Durchgang entscheidend. Hier werden erneut durch das Werfen einer Münze die Seiten festgelegt.



### **Zu beachten**

- Startet eine Mannschaft zu früh, pfeift der Schiedsrichter ab, lässt das Seil ablegen und startet die Kommandos erneut.
- Verursacht ein Team einen zweiten Fehlstart, erhält es eine Verwarnung.
- Begeht ein Team nach dem Erhalt einer Verwarnung einen erneuten Regelverstoß wird es vom Zug disqualifiziert.

## **Gummistiefelweitwurf**

### **Wurfmaterial**

- Ein normaler Gummistiefel für Erwachsene. Alle Mitglieder beider Teams verwenden den gleichen Gummistiefel.

### **Wurfstil/Wurfgebiet**

- Das Wurfgebiet wird im Vorfeld festgelegt und darf nicht breiter als 20 Meter sein. Landet ein Gummistiefel außerhalb dieses Gebiets oder wird beim Werfen die vorher definierte Abwurflinie überschritten, kann der Wurf nicht gewertet werden.
- Ob der Wurf aus dem Stand oder mit Anlauf erfolgt, ist jedem Teammitglied selbst überlassen. Auch der Wurfstil und der Griff am Stiefel sind frei wählbar.

### **Hilfsmittel**

- Die Benutzung von Handschuhen ist erlaubt. Allerdings ist es verboten, bspw. Harz als haftungsverbessernde Substanz zu gebrauchen.

### **Ablauf**

- Durch das Werfen einer Münze entscheidet der Schiedsrichter, welches Team beginnt. Anschließend absolviert jedes Teammitglied im Wechsel mit den Teammitgliedern der jeweils anderen Finalstadt seinen Wurf. Nach jedem Wurf wird die Weite durch unabhängiges, vom Organisationsbüro Mission Olympic gestelltes Personal gemessen.
- Haben alle Teammitglieder den ersten Durchgang absolviert, folgt der zweite Durchgang. Auch hier wechselt sich jeweils ein Mitglied von Team 1 mit einem Mitglied von Team 2 ab.
- Nach dem abgeschlossenen zweiten Durchgang werden die Weiten des jeweils besten Wurfs aller Teammitglieder addiert.
- Das Team, dessen 5 beste Würfe seiner Mitglieder die größte Weite ergeben, erhält zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

### **Zu beachten**

- Übertritt ein Teammitglied beim Werfen die Abwurflinie, wird der Wurf nicht gewertet.
- Der Wurf darf wiederholt werden, wenn der Gummistiefel den Schiedsrichter versehentlich trifft.

## Völkerball



### **Team**

- Zu einem Team gehören jeweils 6 Spieler (5 Teammitglieder + 1 Ersatzspieler). Unter den 6 Spielern gibt es eine so genannte „Strohpuppe“ und fünf Feldspieler. Die Strohpuppe ist durch ein Leibchen oder ein spezielles T-Shirt gekennzeichnet.

### **Spielfeld**

- Das Völkerballfeld entspricht einem Volleyballfeld à 18 x 9 Meter. Das Feld wird durch die Mittellinie geteilt. (Eine Spielfeldhälfte beträgt 9 x 9 Meter)
- Die Grund- und Seitenlinien gehören zum Spielfeld.

### **Ablauf**

- Die Spielzeit pro Durchgang beträgt grundsätzlich 15 Minuten.
- Durch das Werfen einer Münze wird entschieden, welches Team den Ball zu Beginn erhält. Jede Mannschaft versucht anschließend, mit dem Ball die gegnerischen Spieler zu treffen und somit abzuwerfen.
- Wurde ein Spieler getroffen, verlässt dieser das innere Feld und geht als Außenspieler hinter oder neben das gegnerische Feld. Durch schnelles Zuwerfen zwischen Strohpuppe und Feld- bzw. Außenspielern versuchen sich die Teilnehmer in günstige Abwurfpositionen zu bringen.
- Jeder Außenspieler kann sich durch das Abwerfen eines Feldspielers des gegnerischen Teams wieder „erlösen“ und ins Spiel zurückbringen.
- Das gegnerische Team versucht parallel, durch das Fangen des Balls selbst wieder in die Position der abwerfenden Mannschaft zu kommen.
- Kein Treffer liegt vor, wenn der Ball vor dem Spieler den Boden berührt hat oder einen Spieler am Kopf trifft.
- Wenn ein Spieler getroffen wurde, ein anderer Spieler jedoch den Ball fängt, bevor dieser den Boden berührt, gilt der Wurf nicht als Treffer. Lässt der zweite Spieler den Ball jedoch fallen, gelten beide als abgeworfen und müssen das Spielfeld verlassen.
- Die Strohpuppe kommt ins Feld, sobald alle Spieler eines Teams abgeworfen wurden. Sie hat insgesamt drei „Leben“. Hat sich ein Außenspieler erlöst, kann die Strohpuppe das Feld wieder verlassen.
- Gewinner eines Durchgangs ist das Team, welches nach 15 Minuten die meisten Spieler auf dem Feld vorweist. Hat ein Team bereits vor Ende der Zeit alle Spieler samt allen „Leben“ der Strohpuppe des gegnerischen Teams abgeworfen, so hat es den Durchgang ebenfalls gewonnen.
- Sieger der Disziplin ist das Team, welches zwei von maximal drei möglichen Durchgängen gewonnen hat. Es erhält damit zusätzliche Aktivitäten-Punkte.

### **Zu beachten**

- Ist ein Spieler beim Linien-Übertritt im Ballbesitz, führt das zum Ballverlust.
- Die abgeworfenen Feldspieler, welche sich hinter oder neben das gegnerische Feld begeben mussten, dürfen die Feldspieler der anderen Mannschaft sowohl von der Seitenlinie als auch von der hinteren Linie abwerfen und sich dadurch erlösen. Die Strohpuppe hingegen darf die gegnerischen Spieler nur von der hinteren Linie abwerfen.