

# Stall Prost Beachvölkerball-Challenge - Regelwerk

## 1. Das einleitende Grundsätzliche

Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind unanfechtbar. Den Anweisungen des Schiedsrichters ist unverzüglich Folge zu leisten.

## 2. Die Völker

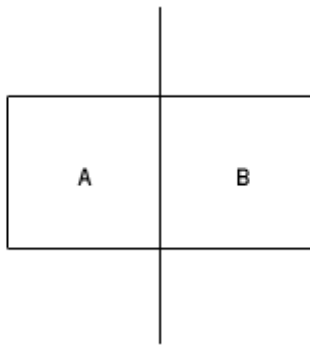
Jedes Volk hat 8 Mitspieler, davon ist einer der König. Dieser wird vor Spielbeginn dem Schiedsrichter mitgeteilt und kann innerhalb des Spiels nicht mehr geändert werden.

Der König darf nur in besonders begründeten Fällen (z.B. Verletzung) ausgewechselt werden.

## 3. Das Spielfeld und der Spielball

Der Ball ist aus Schaumstoff und hat in etwa die Größe eines Fußballes.

Das Spielfeld gleicht in Form und Größe ungefähr einem Beachvolleyballfeld ohne Netz, etwa so:



Die Linien gehören zum Feld. Die Mittellinie ist unendlich lang.

7 Spieler des einen Volkes stehen im eigenen Feld A, der König an einer beliebigen Stelle außen um das Feld B. Bei dem anderen Volk umgekehrt genau so.

Der Spielbereich des Gegners darf nicht berührt werden. Ein Verstoß wird mit Ballverlust geahndet.

Der Ball darf aus dem Spielfeld des Gegners heraus genommen werden, wenn dabei das Spielfeld nicht berührt wird.

## 4. Das Abwerfen

Nur Spieler in ihrem eigenen Feld können abgeworfen werden. Abwerfen bedeutet, dass der Ball nach einem Wurf des Gegners zunächst den Körper des Spielers und dann den Boden berührt. Es können mit einem Wurf auch mehrere Spieler abgeworfen werden.

Für einen Abwurf darf der Ball vom Gegner nicht getreten, geköpft, gepritscht, gestoßen, mit Hilfsmitteln geschlagen, usw., sondern ausschließlich geworfen worden sein.

Berührt der Ball nach einem Wurf des Gegners vor dem Boden noch einen gegnerischen Spieler, ohne dass dieser ihn fängt, gilt dies trotzdem als Abwurf für die eigene Mannschaft.

Wird der Ball aus der Luft gefangen, gilt der Spieler nicht als abgeworfen, selbst wenn ein Spieler der Gegenmannschaft fängt. Für einen Fang darf KEIN abgeworfener Spieler wieder ins Feld.

Wer abgeworfen wird, muss das eigene Feld verlassen und stellt sich an eine beliebige Stelle außen um das gegnerische Feld.

Zurück ins eigene Feld gelangt ein Spieler, indem er einen Gegner abwirft.

Abwürfe aus dem eigenen Feld haben für den Werfer keine Bedeutung, der Getroffene gilt dennoch als abgeworfen. Wer abgeworfen wird, erhält den Ball, außer es kommt zur Einwechslung des Königs.

### **5. Der König**

Wird der letzte Spieler eines Volkes abgeworfen, wird der König ins eigene Spielfeld eingewechselt und erhält den Ball. Er hat zu Beginn drei Leben und verliert eines, so bald er abgeworfen wird. Nach dem Verlust eines Lebens erhält der König den Ball. Verlorene Leben können für die Dauer eines Spieles nicht zurück erlangt werden. Sobald ein Spieler eines Volkes mit einem eingewechselten König einen Abwurf erzielt, muss der König wieder an seine Ausgangsposition außerhalb des Spielfeldes zurück.

### **6. Die Unsportlichkeiten**

Das Spielen auf Zeit ist unsportlich und wird mit Ballverlust geahndet. Ebenso werden übertriebene Härte, wiederholtes Übertreten auch bei Nicht-Ballbesitz und andere Unsportlichkeiten wie absichtliches Gegen-den-Kopf-Werfen nach Belieben (z.B. Ballverlust, Abwurf, zeitweise oder vollständige Disqualifikation des Spielers, usw.) vom Schiedsrichter bestraft.

So bald der Ball in die Zuschauerränge fliegt, sind diese angehalten, den Ball der Mannschaft zuzuwerfen, der er zusteht. Wird der Ball von Zuschauern – absichtlich oder unabsichtlich – zur anderen Mannschaft geworfen, kann der Schiedsrichter dies mit Ballverlust ahnden. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob es sich dabei lediglich um einen Abpraller oder einen Wurf der Zuschauer gehandelt hat.

### **7. Die Dauer des Spiels**

Ein Spiel dauert 10 Minuten. Das Spiel gilt als sofort gewonnen, so bald der gegnerische König sein letztes Leben verloren hat, also dreimal abgeworfen wurde. Ist nach 10 Minuten das Spiel noch von keinem Team vorzeitig gewonnen, entscheidet zunächst die Anzahl der Leben des Königs. Haben beide Könige gleich viele Leben, entscheidet die Anzahl der Spieler auf dem Feld bei Abpfiff. Wer mehr hat, gewinnt.

Bei Gleichstand wird das Spiel kurz vom Schiedsrichter unterbrochen und dann um unbestimmte Zeit verlängert. Die in diesem Moment in Ballbesitz befindliche Mannschaft behält den Spielball und alle Spieler verbleiben zunächst an den Positionen, an denen sie bei Ablauf der regulären Spielzeit standen. Ab nun gilt der „Goldene König Abwurf“ (GKA): Das Team, dessen König als nächstes ein Leben verliert, hat das Spiel verloren. Eine Rückkehr ins Feld durch Abwerfen eines gegnerischen Spielers ist in der Verlängerung nicht mehr möglich.

### **8. Der Spielmodus**

In den Vorrundengruppen spielt „Jeder gegen Jeden“, ein Sieg bringt einen Punkt. Zusätzlich werden die Spieler, die sich bei Abpfiff im Spielfeld befinden gezählt. Nach Abschluss aller Spiele wird eine Tabelle berechnet.

Bei Punktgleichstand entscheiden die Punkte aus dem Ergebnis der direkten Begegnungen. Kann dadurch auch keine eindeutige Tabellenplatzierung ermittelt werden, entscheidet das Leben-des-Königs-plus -Spieler-auf-dem-Platz-Verhältnis aller Spiele. Danach entscheidet das Los.

Je nach Anzahl der angetretenen Mannschaften gibt es ein Viertel-, Halb-, und/oder Finale.