

Völkerball



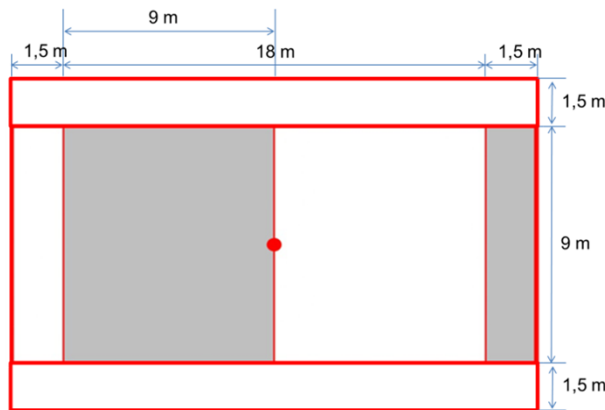
ALLES AUF EINEN BLICK

Beim „Völkerball“ spielen **2 Teams à 8 Spieler** mit einem Ball gegeneinander. Durch **Abwerfen** der **gegnerischen Spieler eliminiert** man diese. Das Team, das **keine Spieler mehr hat oder weniger Spieler (inkl. Leben des Königs)** nach Ablauf der **Spielzeit (10 Minuten)** hat, hat **verloren**. Ein Team setzt sich aus **7 Feldspielern** und einem **König** zusammen. **Der Ball wird von der Mannschaft gespielt, in dessen Bereich er gerade (gemäß Markierung) liegt oder rollt**. Übertritte der Linien ins gegnerische Feld sind nicht erlaubt.

SPIELFELD

Je **Hälfte 9x9 Meter**, sowie im „Himmel“ **1,5 Meter Tiefe**.

Spielfeld und erster Ballbesitz werden durch **Münzwurf** festgelegt.



DER KÖNIG, DER HIMMEL

Der König beginnt außerhalb des Feldes, im Himmel auf der ggü. liegenden Seite. Der Ball ist immer sofort „heiß“ und muss nicht durch passen zum König aktiviert werden.

Trifft ein „normaler“ Mitspieler aus dem Himmel heraus einen gegnerischen Spieler, so kann er wieder ins Feld wechseln.



PROZEDERE DER ELIMINIERUNG

Direkt **nach der Eliminierung (erfolgreicher Abwurf)** eines Spielers **wechselt dieser in den „Himmel“**. Von dort darf er **weiterhin** gegnerische Spieler abwerfen. Das Spiel wird ohne Spielzeitunterbrechung wie gewohnt **fortgesetzt**. Wird der Ball **gefangen**, zählt es **nicht** als **Eliminierung**. Gelingt es einem **Mitspieler nach einem Treffer** den Ball zu **fangen, bevor** er den **Boden berührt**, ist der Getroffene vor der Eliminierung **„gerettet“**. **Kopftreffer zählen nicht!**



SIEG UND PUNKTE

Hat eine Mannschaft **keine Spieler mehr** auf dem Feld und **alle Leben des Königs verloren**, gewinnt die gegnerische Mannschaft sofort. Ein **König hat einmalig drei Leben**.

Endet die Spielzeit vorher, so werden die im Feld verbleibenden Spieler und die restlichen Leben des Königs zusammen gezählt und die Mannschaft mit mehr Punkten gewinnt.

- **3** Siegpunkte für das **Gewinnerteam**
- **1** Siegpunkt für **beide** bei **Unentschieden**



Brennball



ALLES AUF EINEN BLICK

Zwei Mannschaften zu je 8 Spielern treten gegeneinander an. Zuerst stellt eine Mannschaft für 5 Minuten das Lauf-Team und die andere Mannschaft das Fang-Team, danach für weitere 5 Minuten umgekehrt. Ziel des Lauf-Teams ist es, jeweils während der Phase des Ballwurfes so viele Spieler wie möglich in die Home Base zu bringen. Der Ballwurf endet, wenn das Fang-Team den Ball in den „Brenner“ befördert hat. Die Mannschaft gewinnt, die als Lauf-Team mehr Spieler in die Home-Base gebracht hat.

ABLAUF

Ein Spieler wirft den Ball ins Innenfeld und läuft los. Während er versucht, so viele Bases wie möglich zu überlaufen, muss die gegnerische Mannschaft versuchen, den Ball so schnell wie möglich in eine neben dem Startpunkt liegende Palette (Brenner) zu befördern. Beim nächsten Werfer können weitere Bases erlaufen werden. Erreicht ein Spieler die Home-Base gibt es einen Punkt.

Die Bases müssen der Reihe nach abgelaufen werden. Abkürzen ist verboten. Das schließt natürlich nicht aus zu versuchen, mehrere Bases bei einem Wurf zu erlaufen.

WERFEN UND VERBRENNEN

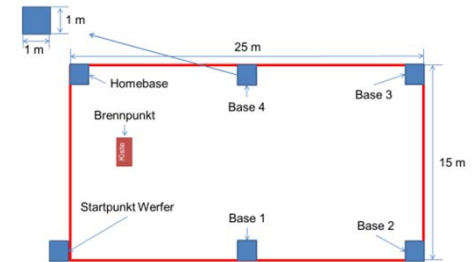
Berührt der Ballwurf (oder könnte er nicht) das Spielfeld min. einmal, ist der Werfer Fall direkt „verbrannt“ und stellt sich nach dem letzten Spieler seiner Mannschaft wieder an. Ein Spieler, der zum Zeitpunkt des Einwurfes des Balls in die Palette kein Freimal berührt, gilt als „verbrannt“. Er muss zum Ausgangspunkt zurück und stellt sich hinten an. Berührt er ein Freimal, so kann er bei den nächsten Würfen seiner Mannschaftskameraden von dieser Matte weiter in Richtung der Zielbase laufen.



SPIELFELD

Wichtig für den Werfenden ist hier, dass der geworfene Ball innerhalb des gekennzeichneten Spielfeldes min. einmal den Boden berührt oder berühren könnte, sonst ist der Wurf ungültig und der nächste Werfer ist an der Reihe.

Jeder Spieler muss einmal geworfen haben und stellt sich bei seiner Mannschaft wieder hinten an für die nächsten Würfe.



PUNKTE, ZEIT UND CO.

Ein Umlaufen des Spielfeldes (erreichen der „Homebase“) pro Spieler = 1 Punkt; Eine Umrundung ohne Stop = „Homerun“ = 3 Punkte. Jede Mannschaft spielt 5 Minuten in jeder Rolle

- 3 Siegpunkte für das Gewinnerteam
- 1 Siegpunkt für beide Teams bei Unentschieden



Denken mit Sport



ALLES AUF EINEN BLICK

Beim „Denken mit Sport“ nehmen **8 Teammitglieder**, darunter **min. eine Frau**, ein Original Teil in die Hand und **beantworten während das Original Teil hoch gehalten wird Fragen**, die von einem Moderator gestellt werden.



FRAGEN

Fragen dürfen **nur von den Teammitgliedern beantwortet** werden, **die ein Original Teil** in der Hand halten. Die Fragen sind aus folgenden **Bereichen**:

- Geografie
- Kunst/ Kultur
- Allgemeinwissen
- Natur
- Volkswagen
- OT – Aftersales
- Sport

DAS ORIGINAL TEIL

Alle 8 Teammitglieder nehmen zeitgleich **ein Original Teil in die Hand**. Der **Arm wird lang** vor dem Körper **ausgestreckt**. Wenn ein Spieler **keine Kraft mehr** hat, **legt er das Original Teil vor sich auf den Boden**.

Der Spieler selbst, **setzt sich ebenfalls hin**. **Fragen dürfen dann von diesem Spieler nicht mehr beantwortet werden**.



REGELN

Alle 8 Spieler beginnen gleichzeitig. Nur während die Bremsscheibe in der Luft ist, dürfen Fragen beantwortet werden. Kann eine **Frage nicht beantwortet** werden, **wird „weiter“ gesagt**. Die vorher mit „weiter“ geschobenen Fragen werden **ggf. am Ende nochmals gestellt**. **Jedes Team** beantwortet die Fragen **für sich alleine**. Das zugeloste gegnerische Team folgt im Anschluss.



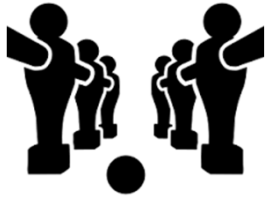
PUNKTE, SIEGER UND DAUER

Das Team, das die meisten Fragen richtig beantwortet, gewinnt das Spiel und bekommt 3 Siegpunkte. **Das Spiel dauert maximal 4 Minuten**.

- **3 Siegpunkte** für das **beste Team im Duell**
- **1 Siegpunkt** für **beide Teams** bei **Unentschieden**



Riesenkicker



ALLES AUF EINEN BLICK

Mindestens 8 Spieler, max. 11 pro Team - davon mindestens zwei Frauen, spielen **gleichzeitig**. Dabei treten zwei Teams gegeneinander an.

REGELN

„Drillern“ ist **nicht erlaubt** und wird vom **Schiedsrichter ermahnt**, dadurch erzielte **Tore zählen nicht**. **Ziehen, heben oder reißen** des Tisches ist **nicht erlaubt** und führt zu einer Ermahnung. Der **Schiedsrichter kann einzelne Spieler** am Tisch **disqualifizieren**.

3 Bälle werden **gleichzeitig** ins Spiel gebracht. **Nach 8 Min.** werden **2 weitere Bälle** hinzugegeben. Die Bälle werden **in der Mitte** des Spielfeldes **eingeworfen**.



PUNKTE UND DAUER

In **10 Minuten** Spielzeit wird mit allen verfügbaren Bällen gleichzeitig gespielt (erst 3, dann 5). Das Team mit den meisten Toren gewinnt.

➤ **3 Siegpunkte** für den **Gewinner**

➤ **1 Siegpunkt** für **beide Teams** bei **Unentschieden**



Beach-Volleyball



ALLES AUF EINEN BLICK

Zwei Teams à 5 Spieler, davon je **mindestens eine Frau**. Auf dem Beach-Court müssen die Spieler nicht ihre Positionen wechseln. Eine **Rotation** wie in der Halle **entfällt**. Es wird **ein langer Satz** gespielt.

REGELN UND FEHLER

Die **Netzberührung** mit der **Hand** oder dem **Körper** ist ein **Fehler**. Es ist **kein Fehler**, wenn der **Ball beim Aufschlag** das **Netz berührt** und (innerhalb der Antennen) in das gegnerische Feld fliegt. **Verwarnungen** erfolgen durch das Zeigen **einer gelben Karte**! Grobe Unsportlichkeiten werden mit einer **roten Karte** geahndet (Spielzugverlust)!



AUFSCHLAG UND SPIELZUG

Beim **Aufschlag** muss der Spieler **hinter der Grundlinie** stehen (auf der Linie ist ein Fehler). Der **Spielzug dauert** so lange bis der **Ball den Boden** berührt, "**aus**" geht oder es einem Team **nicht gelingt**, ihn ordnungsgemäß **zurückzuspielen**. Der Block zählt als erste Ballberührung, nach einer Blockberührung sind nur noch zwei weitere Berührungen möglich. Auch wenn der Blockspieler den Ball nur leicht touchiert, ist es die erste Ballberührung.



BLOCK UND BALLBERÜHRUNG

Max. 3 Ballberührungen pro Team bevor der Ball über das Netz gespielt werden muss. Der Ball darf mit **jedem Teil des Körpers** gespielt werden. **Ausnahme: Aufschlag** (mit Hand oder Arm). Der Ball muss geschlagen werden, er darf **nicht gehalten oder geworfen** werden. Einem Spieler ist es **nicht gestattet**, den Ball **zweimal hintereinander** zu schlagen (**außer** wenn er **blockt**, wobei dies dann auch als zweite Berührung gezählt wird) Sollte der Block den Ball berühren, darf dieser Spieler den Ball nochmals spielen. Es gilt nicht als normaler Ballkontakt.



PUNKTE UND DAUER

Nach **10 Minuten Spielzeit** gewinnt das Team mit den meisten Punkten und bekommt **3 Siegpunkte**. Weiterhin zählt:

- **3 Siegpunkte** für den **Gewinner**
- **1 Siegpunkt** für **beide Teams** bei **Unentschieden**



Fußball



ALLES AUF EINEN BLICK

Fußball im **Kleinfeld**, wie auch schon in den vorherigen VO Cup Turnieren. **Fünf Feldspieler und ein Torwart** pro Mannschaft, wobei bei jeder Mannschaft zu jeder Zeit **mindestens eine Frau** auf dem Platz stehen muss.

REGELN

Die **Abseits-** und die **Rückpassregel** ist aufgehoben. Gegenspieler müssen beim **Freistoß mindestens 2m entfernt** vom Ball stehen. Jeder Freistoß wird **indirekt** ausgeführt. **Tore aus der eigenen Hälfte** heraus **zählen nicht**. Nach Aus wird der **Ball eingerollt**. **Männer** schießen **7m Strafstöße aus dem Stand**. Frauen nach belieben. Grobes Foulspiel, Schiedsrichterbeleidigung, absichtliches Handspiel, sowie grob unsportliches Verhalten werden mit einer **Zwei-Minuten Zeitstrafe** belegt. Sollte es während des Turniers zu einer **weiteren Zwei-Minuten-Zeitstrafe** kommen, wird der Spieler für **alle weiteren Spiele gesperrt**.



PUNKTE UND DAUER

Die **Spielzeit** beträgt in der **1x10 Minuten**.

Die Sieger erhalten **3 Siegpunkte**. Weitere Punkte können wie folgt erreicht werden:

- **3 Siegpunkte** für den **Gewinner**
- **1 Siegpunkt** für **beide Teams** bei **Unentschieden**

