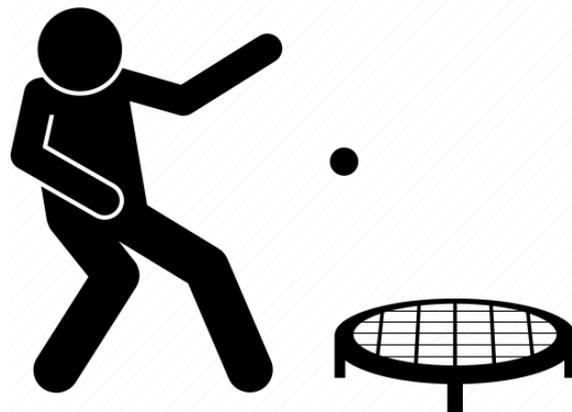




SPIKEBALL-REGELWERK 2025

Fachschaft Mathematik & Informatik

27. Mai 2025



§1: Turniermodus

- (1) Das Turnier besteht aus einer anfänglichen Gruppenphase mit einer anschließenden K.O.-Phase.
- (2) In der Gruppenphase wird jedes Spiel 8 Minuten lang gespielt; in der KO-Phase wird jedes Spiel bis einschließlich der Halbfinals 12 Minuten lang gespielt; das Finale und das Spiel um Platz 3 werden jeweils bis 21 Punkte gespielt; Sollte nach Ablauf der Zeit kein Sieger feststehen, spielt man noch einen weiteren Punkt aus.
- (3) Jedes Team gehört in der Gruppenphase genau einer Gruppe an. Über die Gruppenzugehörigkeit entscheidet das Los.
- (4) Wie genau die Gruppenphase aussieht, hängt von der Teilnehmerzahl ab. Ihr werdet aber im Vorhinein per E-Mail darüber informiert.
- (5) Bei einem Punktgleichstand zweier Teams am Ende der Gruppenphase werden die Teams nach ihrer Punktedifferenz platziert, das nächste Entscheidungskriterium ist der Gewinner des direkten Aufeinandertreffens der beiden Teams in der Gruppenphase. Sollten Teams dann noch immer gleich stehen, so wird der Gewinner durch Schnicken bis 3 bestimmt.
- (6) In der K.O.-Phase spielen jeweils zwei Teams gegeneinander. Das gewinnende Team des Spiels steigt in die nächste Runde auf und das verlierende Team scheidet aus dem Turnier aus (Ausnahme sind die Halbfinals, dort spielen auch die beiden Verlierer danach noch das Spiel um Platz 3), bis nur noch zwei Teams übrig bleiben.
- (7) Die beiden zuletzt im Turnier verbleibenden Teams spielen im Finale gegeneinander.
- (8) Das Team, welches das Finale gewinnt, ist der Sieger des Turniers.
- (9) Die Verlierer der beiden Halbfinals spielen im Spiel um Platz 3 gegeneinander.
- (10) Die Turnierorganisation behält sich kurzfristige Änderungen am Turnierablauf vor.

§2: Spielvorbereitung

- (1) An einem Spikeballspiel sind zwei Teams mit je zwei Spieler*innen beteiligt.
- (2) Das Spielfeld ist mindestens 10×10 Meter groß und sollte eben sein. In der Mitte des Spielfelds steht ein Spikeballnetz. Um das Spikeballnetz befinden sich zwei Kreise mit gleichem Mittelpunkt wie das Netz. Der innere Kreis hat einen Radius von 0.91 m und mar-

kiert die *No-Hit-Zone*. Der äußere Kreis hat einen Radius von 2.59 m und markiert die *Aufschlagslinie*.

- (3) Es darf nur auf Spikeballnetzen und mit Bällen gespielt werden, die von der Turnierleitung für das Turnier vorgesehen sind.
- (4) Die vier Spieler*innen stehen gleichmäßig verteilt um das Netz herum, wobei die Spieler*innen eines Teams nebeneinander stehen.
- (5) Durch faires Schnicken oder ein sogenanntes *Ümdie* (der Ball wird statt einem anfänglichen Aufschlag nur auf das Netz *geworfen*, man spielt einen Punkt aus, wobei alle Spieler*innen nicht mit ihrer starken Hand spielen dürfen) wird entschieden, wer entscheidet, welches Team den ersten Aufschlag hat.

§3: Spielablauf

- (1) Die rechte Spieler*in des aufschlagenden Teams macht den ersten Aufschlag. Das annehmende Team ist nun im Ballbesitz und hat maximal drei Ballkontakte zur Verfügung, um den Ball zurück auf das Netz zu spielen, wodurch das beginnende Team den Ballbesitz und damit drei Ballkontakte hat, um den Ball zurück auf das Netz zu spielen. Dies führt sich so analog fort, bis ein Fehler gemacht wird. Dann ist der Ballwechsel beendet. Ein neuer Ballwechsel wird begonnen, wenn die Zeit noch nicht abgelaufen ist, oder nach Ablauf der Zeit noch kein Sieger feststeht.
- (2) Gewinnt das Team einen Punkt, das den letzten Aufschlag gemacht hat, so behält es den Aufschlag und die Spieler*innen dieses Teams tauschen die Plätze. Gewinnt das Team einen Punkt, welches den letzten Aufschlag angenommen hat, so bekommt es den Aufschlag.
- (3) Hat das aufschlagende Team eine gerade Punktzahl, so schlägt die rechte Spieler*in auf. Hat das aufschlagende Team eine ungerade Punktzahl, so schlägt die linke Spieler*in auf.
- (4) Die Spieler*innen dürfen ihre Positionen zum Aufschlag nur nach den obigen Regeln wechseln, ansonsten wird die Aufstellung relativ zueinander beibehalten. Allerdings rotieren bei allen Punktständen, die zusammengerechnet ein Vielfaches von 5 ergeben, alle Spieler*innen vor dem Ausführen des nächsten Aufschlags eine Position gegen den Uhrzeigersinn um das Netz herum, um mögliche Unterschiede aufgrund der Spielfeldbeschaffenheit oder Sonnenstellung auszugleichen.
- (5) Während des gesamten Spiels sagt die jeweils aufschlagende Person vor jedem Aufschlag den aktuellen Punktstand an (wobei sie die

Punkte ihres Teams zuerst nennt), den die annehmende Person dann kurz bestätigt, woraufhin die aufschlagende Person ansagt, ob es sich um den ersten (Erster^{er}) oder zweiten Aufschlag (Zweiter^{er}) handelt. Erst dann beginnt sie mit ihrem Aufschlag (inklusive eines eventuellen Schrittes).

- (6) Das Team, welches nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Im Finale (bzw. Spiel um Platz 3) wird bis 21 Punkte gespielt. Dabei muss das Team einen Punktevorsprung von zwei Punkten zum Gegner team haben. Sollte das nicht der Fall sein, wird so lange weitergespielt, bis ein Team zwei Punkte Vorsprung zum anderen Team hat oder ein Team 5 Punkte mehr hat als zum Gewinnen vorgesehen sind (d.h. 26 Punkte). Dann gewinnt das Team mit den meisten Punkten das Spiel.

§4: Ballkontakte

- (1) Ein Ballkontakt darf mit jedem Körperteil ausgeführt werden. Jede Berührung des Balls zählt somit als Ballkontakt. Eine Ausnahme davon ist das mehrfache Berühren des Balls, wenn dabei keine aktive Bewegung ausgeführt, sondern der Ball nur in der aufsteigenden Bewegung geblockt wird und dabei beispielsweise direkt von der Brust an den Arm springt, dies zählt nur als *ein* Ballkontakt.
- (2) Der Ball darf nicht gefangen oder geführt werden.
- (3) Ein Team hat drei Ballkontakte, um den Ball wieder auf das Netz zurück zu spielen. Dabei dürfen zwei aufeinanderfolgende Ballkontakte im Allgemeinen nicht von der gleichen Spieler*in ausgeführt werden. Eine Ausnahme ist der Block.
- (4) Es müssen nicht alle Ballkontakte verwendet werden, um den Ball auf das Netz zurück zu spielen.
- (5) Ein Block ist ein Ballkontakt, während der Ball sich in einer aufsteigenden Flugbahn befindet, nachdem er vom gegnerischen Team auf das Netz gespielt wurde.
- (6) Blockt ein*e Spieler*in einen Ball, so darf sie den Ball ein zweites mal spielen. Eine Ausnahme ist die Annahme eines Aufschlages, dabei darf zwar geblockt werden, aber direkt danach kein zweiter Kontakt derselben Person ausgeführt werden. Diese zweite Berührung ist ein weiterer Ballkontakt. Die blockende Spieler*in darf mit ihrem zweiten Ballkontakt den Ball nicht direkt auf das Netz spielen, sondern ihr*e Teampartner*in muss den Ball auf das

Netz spielen.

§5: Fehler

- (1) Ein Spielfehler liegt vor, wenn
 - (a) der Ball etwas berührt, das weder das Netz noch eine Spieler*in ist.
 - (b) ein Team mehr als drei Ballkontakte in Folge ausführt.
 - (c) der Ball nach einem Schlag zweimal in Folge auf dem Netz aufkommt, ohne dass das gegnerische Team den Ball gespielt hat.
 - (d) der Ball den Rand des Netzes berührt (Ausnahme ist der sogenannte Rollup, wobei der Ball erst ins Netz gespielt wird und von dort aus hochrollt und dabei den Rand berührt, was kein Fehler ist).
 - (e) ein*e Spieler*in desselben Teams, welches gerade den Ball auf das Netz gespielt hat, diesen direkt danach erneut berührt (z.B. durch zu spätes Ausweichen vor dem Abschluss der Teampartner*in).
 - (f) die Spieler*in, die den Ball auf das Netz spielt, zum Zeitpunkt des Schlages oder beim Landen danach Bodenkontakt innerhalb oder auf dem Rand der No-Hit-Zone hat.
 - (g) eine gegnerische Spieler*in vermeidbar daran gehindert wird, den Ball zu spielen (bei unvermeidbaren Behinderungen am Schlagen wird der Punkt wiederholt).
 - (h) ein*e Spieler*in irgendeinen Teil (inklusive des Randes und der Füße) des Netzes berührt.
 - (i) der Ball gefangen oder geführt wird.
- (2) Ein Aufschlagfehler liegt vor, wenn
 - (a) der Ball nicht direkt auf das Netz gespielt wird.
 - (b) der Ball (von der aufschlagenden Person aus gesehen) in das linke oder rechte Drittel des Netzes gespielt wird und danach in die jeweils andere Richtung verspringt.
 - (c) die aufschlagende Person vor ihrem Aufschlag mehr als einen Schritt geht oder nach diesem einen Schritt nicht mit beiden Füßen fest auf dem Boden stehen bleibt.
 - (d) die aufschlagende Spieler*in auf oder innerhalb der Aufschlagslinie steht oder ihren Schritt auf die Aufschlagslinie oder in sie hinein setzt.
 - (e) der Ball zum Aufschlag nicht mindestens 5cm hochgeworfen sondern direkt aus der Hand geschlagen wird.

- (f) die aufschlagende Person den Ball vor dem Anwerfen zum Aufschlag nicht stets in mindestens einer Hand hat, d.h. wenn sie ihn beispielsweise hochwirft und wieder fängt oder von einer Hand in die andere wirft.
 - (g) der Ball beim Aufschlag höher vom Netz abspringt, als die Schulterhöhe der annehmenden Spieler*in in ihrem aktuellen Stand ist (wobei ein athletischer Stand, jedoch kein extremes in die Knie gehen, erlaubt ist). Dabei spielt es keine Rolle, ob der Ball nur zwischenzeitlich hochspringt und bis zur annehmenden Spieler*in wieder an Höhe verliert oder ob er dort über Schulterhöhe ankommt. Die annehmende Spieler*in darf allerdings nicht, nachdem der Aufschlag ins Netz gespielt wurde, noch runtergehen, dann zählt ihr vorheriger Stand.
- (3) Spielfehler während des Aufschlags sind Aufschlagfehler.
 - (4) Solange der Ball beim Aufschlag irgendeinen Teil des Netzes (inklusive seines Randes oder seiner Füße) berührt hat, darf das annehmende Team auch normal weiterspielen ohne einen möglichen Aufschlagfehler anzusagen. Sagt es bis zum zweiten Ballkontakt des eigenen Teams keinen Fehler an, wird normal weitergespielt und ein möglicher Aufschlagfehler hat keine Auswirkungen mehr.
 - (5) Macht ein*e Spieler*in einen Aufschlagfehler, der auch vom gegnerischen Team angesagt wird, so erhält sie einen zweiten Versuch. Macht sie in diesem Versuch erneut einen Aufschlagfehler, der wieder angesagt wird, so erhält das gegnerische Team einen Punkt.
 - (6) Macht ein*e Spieler*in einen Spielfehler, so erhält das gegnerische Team einen Punkt.
 - (7) Generell gilt, dass Spikeball auf Fair Play beruht. Sind sich die beiden Teams bei einer Situation uneinig, wird der aktuelle Punkt wiederholt. Dabei erhält das Team, was zuletzt Aufschlag hatte, zwei neue Aufschläge. Die Ausnahme ist eine Uneinigkeit über einen Fehler beim zweiten Aufschlag, in diesem Fall wird nur der zweite Aufschlag wiederholt.
 - (8) Wird ein Ball weit vom Netz weggeschlagen und versucht das annehmende Team diesen Ball noch zu bekommen, wird dabei aber von Hindernissen oder umstehenden Menschen behindert, wird der aktuelle Punkt ebenfalls wiederholt. Wichtig ist dabei, dass das Team eine realistische Chance hatte, an den Ball zu kommen und diese auch aktiv nutzen wollte.
 - (9) Es gibt ebenfalls eine Wiederholung bei anderen Behinderungen von Außen, beispielsweise

einem zweiten Ball im Spielfeld, wobei auch hier gilt, dass eine aktive Behinderung oder Irritierung stattgefunden haben muss.

Sonstiges

- (1) Die Turnierleitung behält sich kurzfristige Regeländerungen vor.