



# Spikeball-Regelwerk 2023

## Fachschaft Mathematik und Informatik

### § 1: Turniermodus

---

- (1) Das Turnier besteht aus einer anfänglichen Gruppenphase mit einer anschließenden K.O.-Phase.
  - (2) In der Gruppenphase wird bis 15 Punkte gespielt; in der K.O.-Phase bis 21 Punkte.
  - (3) Jedes Team gehört in der Gruppenphase genau einer Gruppe an. Über die Gruppenzugehörigkeit entscheidet das Los.
  - (4) Jedes Team spielt in der Gruppenphase genau einmal gegen jedes andere Team derselben Gruppe. Das gewinnende Team eines Spiels erhält einen Punkt. Aus jeder Gruppe kommen die zwei Teams in die K.O.-Phase, die am Ende der Gruppenphase die meisten Punkte in der Gruppe erhalten haben.
  - (5) Bei einem Punktgleichstand zweier Teams am Ende der Gruppenphase werden die Teams nach der Punktedifferenz platziert. Sollten Teams dann noch gleich stehen, so wird der Gewinner durch ein Aufschlagspiel bestimmt. Die gleichplatzierten Teams werden per Los in eine zufällige Reihenfolge gebracht. In dieser Reihenfolge macht je eine Spielerin jedes Teams einen Aufschlag aus der Entfernung von zwei Metern. Mit jeder Runde erhöht sich der Abstand zum Netz um einen Meter. Das Team, das als erstes Team keinen erfolgreichen Aufschlag ausführt, wird unter den punktgleichen Teams als letztes Team eingeordnet. Die verbleibenden Teams fahren analog fort, bis nur ein Team übrig bleibt.
  - (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, bis nur noch zwei Teams übrig bleiben.
  - (7) Die beiden zuletzt im Turnier verbleibenden Teams spielen im Finale gegeneinander.
  - (8) Das gewinnende Team des Finales ist der Sieger des Turniers.
  - (9) Die Turnierleitung behält sich kurzfristige Änderungen am Turnierablauf vor.
- (2) Das Spielfeld ist mindestens  $10\text{ m} \times 10\text{ m}$  groß und sollte eben sein. In der Mitte des Spielfelds steht ein Spikeballnetz. Um das Spikeballnetz befindet sich zwei Kreise mit gleichem Mittelpunkt wie das Netz. Der innere Kreis hat einen Radius von  $0.91\text{ m}$  und markiert die *No-Hit-Zone*. Der äußere Kreis hat einen Radius von  $2.59\text{ m}$  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 Spielerinnen stehen gleichmäßig verteilt um das Netz herum, wobei die Spielerinnen eines Teams nebeneinander stehen.
  - (5) Durch faires Schnucken wird entschieden, welches Team die Wahl zwischen erstem Aufschlag oder der Seite hat. Das andere Team hat dann Recht auf die nicht gewählte Option.

### § 3: Spielablauf

---

- (1) Die rechte Spielerin des aufschlagenden Teams macht den ersten Aufschlag. Das annehmende Team ist nun im Ballbesitz und hat drei Ballkontakte, 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 noch kein Gewinnerteam feststeht.
- (2) Gewinnt das Team einen Punkt, das den letzten Aufschlag gemacht hat, so behält es den Aufschlag und die Spielerinnen 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 Spielerin auf. Hat das aufschlagende Team eine ungerade Punktzahl, so schlägt die linke Spielerin auf.
- (4) Die Spielerinnen dürfen ihre Positionen zum Aufschlag nur nach den obigen Regeln wechseln, ansonsten wird die Aufstellung beibehalten.
- (5) Das Team, welches zuerst die 15 bzw. 21 Punkte erspielt hat, gewinnt das Spiel. Dabei muss das Team einen Punktevorsprung von zwei Punkten zum Gegnerteam haben. Sollte das nicht der Fall sein, wird so lange weitergespielt, bis ein Team

### § 2: Spielvorbereitung

---

- (1) An einem Spikeballspiel sind zwei Teams mit je zwei Spielerinnen beteiligt.

zwei Punkte Vorsprung zum anderen Team hat oder ein Team 10 Punkte mehr hat, als zum Gewinnen vorgesehen sind (d. h. 25 oder 31 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.
- (2) Erlaubte Ballkontakte im Spiel sind Schläge. Der Ball darf nicht gefangen und nicht 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 Spielerin 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 eine Spielerin einen Ball, so darf sie den Ball ein zweites mal spielen. Diese zweite Berührung ist ein weiterer Ballkontakt. Die blockende Spielerin darf mit dem zweiten Ballkontakt den Ball nicht direkt auf das Netz spielen, sondern ihre Teampartnerin 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 Spielerin 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 Gegnerteam den Ball gespielt hat.
  - (d) der Ball den Rahmen des Netzes berührt.
  - (e) die Spielerin, die den Ball auf das Netz spielt, zum Zeitpunkt des Schlages oder zwischen Schlag und dem ersten darauffolgenden Ballkontakt des gegnerischen Teams Bodenkontakt innerhalb der No-Hit-Zone hat.
  - (f) eine gegnerische Spielerin daran gehindert wird, den Ball zu spielen.
  - (g) eine Spielerin den Ball berührt, während das gegnerische Team den Ballbesitz hat.

- (h) eine Spielerin das Netz 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 in eine der seitlichen Taschen gespielt wird und daraufhin die Richtung auf die gegenüberliegende Seite wechselt.
  - (c) die aufschlagende Spielerin auf der oder innerhalb der Aufschlaglinie steht.
  - (d) die aufschlagende Spielerin während des Aufschlags keinen Fuß auf dem Boden hat.
  - (e) der Ball zum Aufschlag nicht angeworfen wird, sondern z. B. aus der Hand geschlagen wird.
  - (f) der Ball beim Aufschlag höher vom Netz abspringt, als die Schulterhöhe der annehmenden Spielerin in einem sportlichen Stand ist.
- (3) Spielfehler während des Aufschlags sind Aufschlagfehler.
- (4) Macht eine Spielerin einen Aufschlagfehler, so erhält sie einen zweiten Versuch. Macht sie auch in diesem Versuch einen Aufschlagfehler, so erhält das gegnerische Team einen Punkt.
- (5) Macht eine Spielerin einen Spielfehler, so erhält das gegnerische Team einen Punkt.

## § 6: Sonstiges

---

- (1) In diesem Regelwerk wird zum besseren Lesefluss das generische Femininum verwendet.
- (2) Die Turnierleitung behält sich kurzfristige Regeländerungen vor.