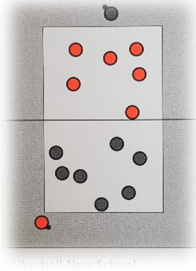
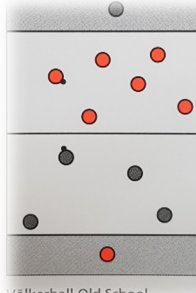
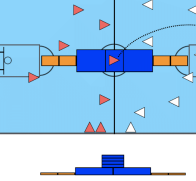


Burner-Völk – Spielregeln

Ziel des Spiels	Abwerfen aller Spieler, welche sich im Feld befinden.
Anzahl Spielende	6 Personen pro Team (exkl. Auswechselspieler)
Modus	<p>Die Dauer einer Partie beträgt 1x12min. Innerhalb dieser Partie kann ein Spiel zu Ende sein, dann wird ein neues Spiel gestartet, solange bis das Endsignal ertönt.</p> <p>Vor der Partie wird die Völkerball- oder Dodgeballvariante für diese Partie durch die beiden Teams festgelegt. Sollte man sich nicht einigen können, entscheidet der Würfel.</p> <p>Variante 1 Matten Völk (Würfel 1 2) Ein in jedem Feld senkrecht stehende Elefantenmatte (40er) dient als Schutz und Versteck. Fällt eine Matte um, so verliert das Team sofort, in dessen Feld die Matte umgefallen ist.</p> <p>Variante 2 Fludern Völk (Würfel 3 4) Man muss sich an der Grenze des Himmels auf den Bauch legen und rennt in einem unbeobachteten Moment durch das gegnerische Feld ins eigene Feld. Wird man vom Gegner berührt, muss man zurück.</p> <p>Variante 3 Pantherball - Dodgeballvariante (Würfel 5/6) Die gegnerische Hälfte darf nur über die Mattenburg betreten werden. Betritt man den Boden auf der gegnerischen Feldhälfte oder wird abgeworfen, muss man das Spielfeld verlassen, bis man wieder erlöst wird.</p>
Ende des Spiels	Alle Spieler im Feld sind getroffen. Dann beginnt sofort ein neues Spiel, bis die 12min. abgelaufen sind. Ausnahme: Matten Völk, falls eine Matte umfällt, so verliert das Team. Dann beginnt sofort ein neues Spiel, bis die 12min. abgelaufen sind.
Wer gewinnt?	<p>Das Team, welches innerhalb der Partie mehr Spiele gewonnen hat. Wenn gleich viele Spiele gewonnen wurden, entscheidet beim Ertönen des Endsignals die Anzahl Spieler im Feld. Sollte diese Zahl auch gleich sein wird das Spiel unentschieden gewertet.</p> <p>In der Finalrunde wird in einer Verlängerung weitergespielt bis ein Sieger feststeht.</p>
Wertung	<p>Sieg = 2Pkt. Unentschieden = 1Pkt. In der Gruppe wird 1. nach Punkten, 2. nach direkter Begegnung und 3. nach Anzahl gewonnener Spiele gewertet.</p>
Spielleiter gibt es nicht!	<p>Keine Partie wird durch einen Spielleiter begleitet! FAIRPLAY</p> <p>Aufschreiben wer wie viele Spiele gewonnen hat, wenn nötig am Ende zählen der Anzahl Spieler im Feld übernehmen die sich duellierenden Teams! Jedes Spielfeld verfügt über eine Zähltafel.</p>
Anspiel	Jedes Team hat einen Ball (es wird also mit 2 Bällen gespielt). Auf Signal des OK's beginnt das Spiel (Völk-Varianten). Pantherball (Dodgeball-Variante) starten beide Teams mit dem Startsignal an der eigenen Grundlinie mit 4 Bällen gesetzt auf der Mittellinie.
1. Spieler im Himmel	Der erste Spieler im Himmel kehrt ins Feld zurück, sobald er durch den ersten abgeworfenen Spieler ersetzt wird.
Abwerfen des Gegners	Es darf immer abgeworfen werden. Egal ob der Ball am Boden war oder er aus der Luft gefangen wurde.
Wann bin ich getroffen?	Trifft mich der Ball durch einen Wurf des Gegners an meinem Körper, bin ich getroffen und muss in den Himmel. Trifft der Ball zuerst auf dem Boden auf, gilt dies nicht als Treffer.

Ballabwehr	Ich darf einen Wurf des Gegners mit dem Ball abwehren. Berührt der Ball jedoch nach der Abwehr mit dem Ball direkt auch meinen Körper, gilt dies als Treffer. Ich muss in den Himmel.
„Fischen“	Der Ball darf nicht aus dem gegnerischen Feld oder aus dem Himmel „gefischt“ werden. Der Ball darf nur im eigenen Spielfeld oder des eigenen Himmels aufgenommen werden.
Fangball	Kann ich einen Wurf des Gegners direkt aus der Luft fangen, darf ich ganz normal weiterspielen.
Vom Himmel aufs Feld - Völk	Kann ich den Gegner vom Himmel aus treffen, darf ich wieder zurück aufs Feld.
Preis für „Best Dressed“	Die Jury wird während der ganzen Vorrunde beraten. Das Siegerteam verkünden wir vor dem Start der Finalrunde.
Siegerehrung	Obwohl der Spass im Vordergrund steht, werden wir die Teams auf dem Podest ehren.

Spielfeld & spezifische Regeln zu den drei Varianten

Matten Völk	<p>New School</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siehe Skizze → Der Himmel befindet sich rundum. • Wer abgeworfen ist, muss in den Himmel gehen (dunkelgraue Zone). <p>Ein in jedem Feld senkrecht stehende Elefantenmatte (40er) dient als Schutz und Versteck. Die Matte darf gedreht werden, muss aber zu jeder Zeit aufgestellt stehen. Fällt eine Matte um, so verliert das Team sofort, in dessen Feld die Matte umgefallen ist.</p>	
Flündern Völk	<p>Old School</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siehe Skizze → Der Himmel befindet sich nur hinten. • Wer abgeworfen ist, muss in den Himmel gehen (dunkelgraue Zone). <p>Zusätzlich zur klassischen „Vom Himmel aufs Feld“ Regel gilt: Man muss sich an der Grenze des Himmels auf den Bauch legen. In einem unbeobachteten Moment steht man auf und versucht, durch das gegnerische Feld zu rennen. Erreicht man das eigene Spielfeld, ohne von einem gegnerischen Spielenden berührt zu werden, ist man erlöst. Andernfalls muss man in den Himmel zurückkehren. Man darf unbegrenzt oft versuchen, sich zu erlösen. Vor jedem Versuch muss man sich auf den Bauch legen. Das Team, das zuerst keine Spielenden mehr im Feld hat, verliert.</p>	
Pantherball (Dodgeball)	<ul style="list-style-type: none"> • Dodgeball ist im Prinzip Völkerball ohne Himmel. Das Spielfeld wird zweigeteilt, das Betreten des gegnerischen Felds ist nur über die Mattenanlage erlaubt. Auf gleichem Weg (Mattenanlage) kehrt man auch wieder ins eigene Feld zurück. Betritt man den Boden auf der gegnerischen Feldhälfte oder wird abgeworfen, muss man das Spielfeld verlassen, bis man wieder erlöst wird. <p>2 Teams legen sich zu Beginn an den Grundlinien auf den Bauch. 4 Bälle liegen auf der Mittellinie. Auf das Startsignals erfolgt der Rush: Alle sprinten los um möglichst viele Bälle zu sichern. Dann werden die Gegner abgeworfen. Getroffene Spieler stellen sich an der Seitenlinie auf. Bei mehreren wartenden Spieler gilt die Regel „first out first in“. Wenn ein Mitspieler das Basketballbrett,-ring, -netz auf der gegnerischen Spielfeldhälfte trifft, ist ein Spieler erlöst. Trifft jemand in den Basketballkorb auf der gegnerischen Spielfeldhälfte, sind alle abgeworfenen Spielenden auf einmal erlöst. Wichtig: Erlösende Treffer auf den gegnerischen Basketballkorb,-brett etc. sind nur von der Mattenanlage erlaubt. Dabei reicht es, wenn z.B. die werfende Person die Mattenanlage nur mit einem Fuss berührt.</p>	

Quelle

<https://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/spielen35.php>

https://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2012/09/09_12_Burner_Games_d.pdf

https://www.asvz.ch/sites/default/files/imce/documents/_GROSSANL%C3%84SSE/V%C3%B6kerball/Spielregeln%20V%C3%B6kerballturnier.pdf

<https://wimasu.de/voelkerball/>