

Team Wettbewerbe | Spielleiter: Lasse und Olli
Spielregeln Schwamm-Völkerball

Gespielt wird auf der **Rasenfläche** zwischen Schulgebäude und Turnhalle, direkt vor dem Hallenbad. Sollte es regnen wird der Spielort in die Kreissporthalle verlegt – und da das Wasser in dem Fall schon von oben käme, fände das Spiel ohne eben solches statt. Vormittags liegt die Spielzeit zwischen **09.30 und 12.00 Uhr**, am Nachmittag zwischen **14.00 und 17.00 Uhr**.

Gespielt wird in zwei Altersklassen: zum einen die **Jahrgänge 1999 – 2003**, zum anderen die **Jahrgänge 2003 – 2007**. Unabhängig vom Alter werden pro Mannschaft **sechs Spieler/innen** benötigt, die in den **maximal 10 Minuten Spielzeit** alles geben.

Ablauf: Jede Mannschaft bestimmt einen König, der sich außerhalb des Spielfeldes hinter die Spielhälfte der anderen Mannschaft stellt. Der Rest der Mannschaft begibt sich ins eigene Spielfeld. Der Schiedsrichter wirft einen Schwamm in der Mitte des Spielfeldes senkrecht in die Höhe. Beide Mannschaften versuchen nun den Schwamm zu bekommen, um damit die Spieler der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen.

Abwurf: Berührt der Schwamm einen oder mehrere Spieler der anderen Mannschaft und fällt danach auf die Erde, sind diese Spieler abgeworfen und müssen sich zu ihrem König begeben. Sie können sich sowohl hinter als auch neben dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft aufhalten.

Berührt der Schwamm zuerst den Boden und dann den Spieler, gilt dies nicht als Abwurf. Der Schwamm muss nach jedem dritten Wurf neu mit Wasser getränkt werden. Dazu stehen am Spielfeld Maurerkübel bereit. Ein weiteres „scharf“ machen ist generell NICHT erforderlich.

Die abgeworfenen Spieler und der König dürfen die gegnerischen Spieler auch von den Seiten abwerfen. Aus zeitlichen Gründen können abgeworfene Spieler aber NICHT wieder auf das Spielfeld zurückkehren.



König: Sind die Feldspieler einer Mannschaft komplett abgeworfen, kommt deren König auf das Spielfeld. Er hat 3 Leben. Das Spiel ist zu Ende, wenn der König zum 3. Mal abgeworfen wurde. Sollte dies vor Ablauf der Spielzeit von 10 Minuten keiner Mannschaft geglückt sein, so hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Spieler auf dem Feld hat. Jeder Spieler, der dann auf dem Feld steht, ist einen Punkt wert. Der König ist je nach erfolgten Abwürfen zwischen 1 und 3 Punkten wert. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Punktgleichheit gibt es ein Unentschieden.

Im Finale gibt es keine zeitliche Begrenzung.