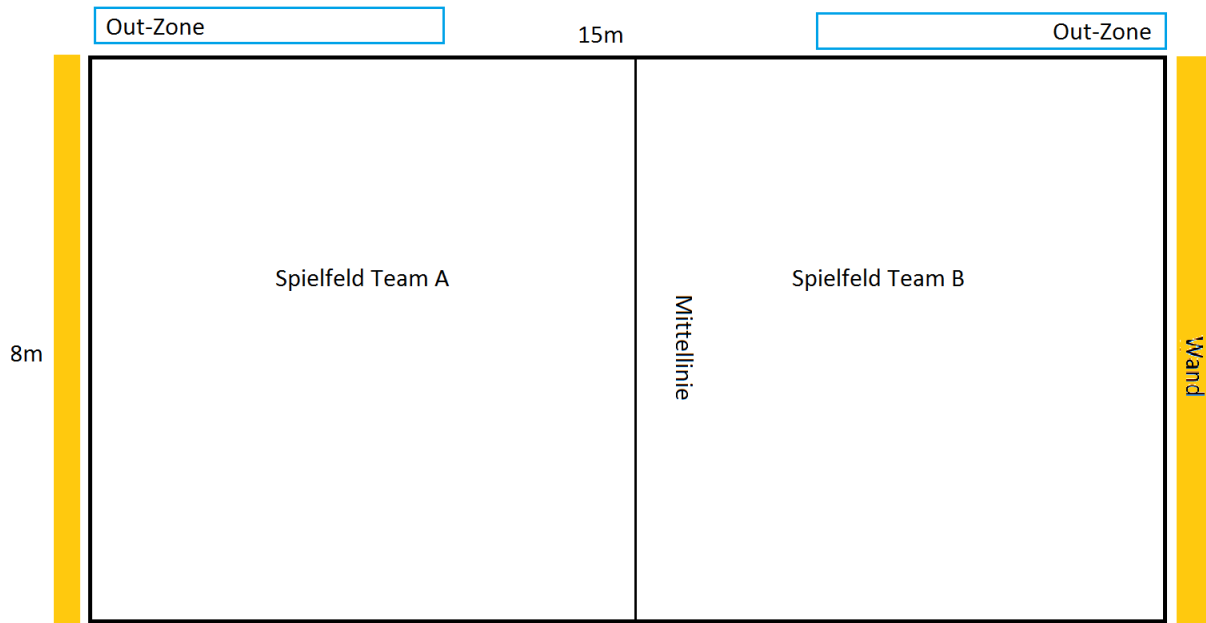


Hammerball-Regeln

1.1 Definition und Ziel

Hammerball ist eine nicht-olympische Sportart die Ausdauer, Geschick und Schnelligkeit erfordert. Dabei spielen zwei Teams mit insgesamt drei Volleybällen gegeneinander und versuchen dabei mit Bällen die gegnerischen Team-Mitglieder zu treffen um diese dann aus dem Spielfeld zu schicken. Ziel des Spieles ist es, alle Mitglieder des gegnerischen Teams aus dem Spielfeld zu werfen oder innerhalb von fünf Minuten mehr Spieler auf dem Feld zu haben als das gegnerische Team.

1.2 Spielfeld



Die Spielfeldgröße kann variieren.

Festgelegt ist, dass das Spielfeld eine rechteckige Grundfläche vorweist und in 2 gleich große Sektionen (Spielfeld A resp. Spielfeld B) geteilt werden muss. Das Spielfeld zwischen Mittellinie der gegnerischen Hälfte und Hinterer Linie / Barriere der eigenen Hälfte muss mindestens 8 Meter und darf maximal 9 Meter tief sein. Beim Hammerball-Turnier muss an den Hinterseiten des Spielfeldes eine vertikale Barriere aufgebaut sein (Wand, Hallentrennwand, Plexiglas-Scheibe, Absperrgitter, Turnmatten, etc.). Diese Barriere muss zumindest die Länge der gesamten Spielfeldbreite und zumindest 2 Meter an Höhe aufweisen.

1.3 Regeln

- es wird mit drei Bällen gespielt
- es wird mit 6 Teilnehmenden pro Team gespielt
- das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet

1.4 Beginn des Spiels

Am Anfang des Spiels stehen alle Spieler beider Teams an der Rückwand ihrer Hälfte. Dabei haben sie vollen Kontakt mit dem Rücken an der Rückwand. Beim Anpfiff haben maximal drei Spieler des Teams die Möglichkeit die auf der Mitte platzierten Bälle mit den Händen zu ergattern. Bei Nichteinhalten der maximalen Anzahl an Spielern die versuchen den Ball zu ergattern wird das Spiel durch einen Doppelpfiff des Schiedsrichters neu gestartet.

Bei folgenden Regelübertretungen wird der Spieler aus dem Spielfeld geschickt:

- Den Versuch den Ball mit anderen Körperteilen als den Händen zu ergattern
- Bei Übertretung der Mittellinie, ausser bei dem Versuch den Ball zu ergattern

1.5 Spielablauf

Die Spieler des eigenen Teams versuchen das gegnerische Team mit Abwerfen der einzelnen Spieler auf 0 zu dezimieren.

Der Abwurf des Balles darf nur hinter der Mittellinie passieren. Bei Übertretung zählt der Wurf nicht und beim Treffen des gegnerischen Spielers muss dieser das Spielfeld nicht verlassen.

Unter den eigenen Team-Spielern ist das Passen und freie Herumlaufen mit Ball erlaubt. Lässt der zu fangende Spieler den Ball fallen, gilt dieser nicht als Aus, da man die eigenen Mitspieler nicht abwerfen kann. Das Kicken mit den Füßen ist strikt untersagt und kann bei mehrmaliger Übertretung bestraft werden. Das Stoppen des Balles mit Füßen ist erlaubt.

1.5.1 Halten des Balles

Bei Überzahl-Situationen ist das Halten des Balles nur für 10 Sekunden erlaubt um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Der Schiedsrichter gibt diese 10 Sekunden mit dem Ruf „10 Sekunden“ an. Folgende Situation erfordert die 10-Sekunden Regel (unabhängig ob Bälle gehalten werden oder frei herumliegen):

- Mehr Spieler auf dem Feld und mehr Bälle als das gegnerische Team
- Gleich viele Spieler auf dem Feld und mehr Bälle als das gegnerische Team

Dementsprechend ist das Team in Unterzahl-Situation wie folgt zu beschreiben:

- Weniger Spieler auf dem Feld, unabhängig wie viele Bälle man besitzt
- Gleich viele Spieler auf dem Feld und man weniger Bälle als das gegnerische Team besitzt
- Mehr Spieler auf dem Feld und weniger Bälle als das gegnerische Team besitzt

Bei Nichteinhaltung der 10-Sekunden Regel wird folgende Strafe für das Team in Überzahl-Situation gestellt:

- Der Spieler, welcher am längsten den Ball besitzt wird nach draussen gestellt
- Alle anderen Spieler verlieren den Ballbesitz und übergeben den Ball dem Team in Unterzahl-Situation

1.5.2 Eliminieren von gegnerischen Spielern

Es gibt zwei unterschiedliche Optionen für das Eliminieren von gegnerischen Spielern.

1.5.2.1 Abwerfen

Das normale Abwerfen des gegnerischen Spielers, wenn der Ball einen Körperteil berührt und dieser dann auf den Boden fällt.

Folgende speziellen Regelungen gelten:

- Berührt der Ball zuerst den einen, dann den anderen gegnerischen Spieler und fällt auf den Boden, gilt dies nur als Abwurf des erstgetroffenen Spielers. Es kann nur ein Spieler pro Abwurf eliminiert werden.
- Beim Versuch auszuweichen und dabei das Spielfeld zu verlassen gilt als Elimination.
- Beim Holen eines Balles ausserhalb des Spielfeldes gilt der Spieler als nicht aktiv und darf nicht abgeworfen werden.
- Das Fangen des Balles gilt als Elimination des gegnerischen Werfers
- Das Fangen des Balles von einem zweiten Mitspieler, nachdem der erste Mitspieler getroffen wurde, wird nicht als Elimination gezählt
- Das Abprallen lassen des gegnerischen Balles mit dem eigenen in der Hand gehaltenen Ball gilt als Elimination.
- Das Abprallen lassen des gegnerischen Balles mit dem eigenen bereits losgelassenen Ball gilt nicht als Elimination.
- Kopfschüsse sind prinzipiell erlaubt.

1.5.2.2 Fangen eines Balls

Wenn ein Spieler einen geworfenen Ball fängt, so ist der Spieler eliminiert, der diesen geworfen hat.

Als gefangen gilt der Ball, wenn er vom Spieler komplett unter Kontrolle gebracht wurde. Das bedeutet, dass dieser mit beiden Füßen auf dem Boden stehen muss und mit beiden Händen den Ball hält.

1.5.3 Wiedereintreten eines Spielers:

Sobald ein Mitglied des gegnerischen Teams getroffen wurde, darf der Spieler des eigenen Team wieder das Spielfeld betreten, der am längsten in der „Out-Zone“ wartet.

1.5.4 Spielzeit

Ein Match dauert maximal 5 Minuten. Sollten vor Ablauf der Zeit bereits alle Spieler eines Teams eliminiert worden sein, so gilt der Match bereits vorzeitig als beendet.

Das Spiel wird vom Schiedsrichter mit einem Pfiff gestartet und beendet. Jegliche Aktion, beispielsweise Bälle in der Luft, die nach Abpfiff passieren zählen nicht mehr.

1.6 Punktwertung

Pro Match werden Punkte verteilt.

- Bei einem Sieg erhält das Siegerteam 3 Punkte
- Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams 1 Punkt, ausser im KO Verfahren.
- Bei einer Niederlage erhält das Team das verloren hat keine Punkte

1.7 Turnierablauf – 1. Kesswiler Hammerballturnier

1.7.1 Gruppenphase 1

Die einzelnen Teams werden in zwei Töpfe eingeteilt. Topf A und Topf B haben gleich viel teilnehmende Teams. Die Teams spielen in ihrem Topf gegen alle gegnerischen Teams. Nachdem alle Teams gegeneinander gespielt haben werden die Punkte aus den einzelnen Spielen zusammengezählt und die Teams werden in ihrem Topf rangiert. Gibt es Punktegleichheit zählt der Direktvergleich. Gab es aus dem Direktvergleich auch ein Unentschieden wird das Spiel erneut durchgeführt.

1.7.2 Gruppenphase 2

Die Teams auf den Plätzen 2 und 4 werden in den Töpfen ausgetauscht. Danach beginnt die Gruppenphase 2 in der alle Teams wieder gegeneinander spielen.

Nachdem alle Teams gegeneinander gespielt haben werden die Punkte aus den einzelnen Spielen zusammengezählt und die Teams werden in ihrem Topf rangiert. Gibt es Punktegleichheit zählt der Direktvergleich. Gab es aus dem Direktvergleich auch ein Unentschieden wird das Spiel erneut durchgeführt.

1.7.3 Final-Phase

In der Final-Phase spielen der Erstplatzierte aus Topf A gegen den Zweitplatzierten aus Topf B und vice versa. Bei einem Unentschieden wird so lange nach den 5 Minuten gespielt, bis ein Spieler eliminiert wurde (Golden-Goal).

Die beiden Verlierer-Teams spielen um den dritten Platz. Bei einem Unentschieden wird so lange nach den 5 Minuten gespielt, bis ein Spieler eliminiert wurde (Golden-Goal).

Die beiden Gewinner-Teams spielen um den ersten Platz. Bei einem Unentschieden wird so lange nach den 5 Minuten gespielt, bis ein Spieler eliminiert wurde (Golden-Goal).