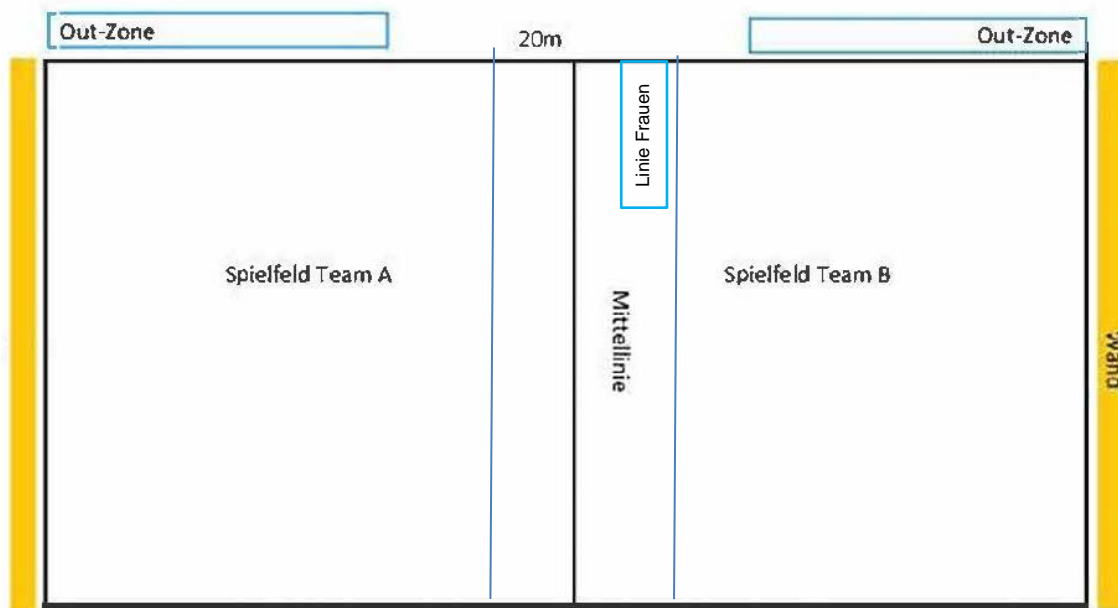


Hammerball-Regeln – Stand 08.07.2020

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. Die Länge des Feldes soll bei Outdoorspielen rund 20 Meter betragen, die Seitenbreite 10 Meter.

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. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich die Mittellinie. In der Männerkategorie wird diese als „Abwurflinie“ benannt. In der Frauen-Kategorie gibt es anstelle einer Mittellinie zwei versetzte Linien, damit näher beim gegnerischen Team geworfen werden kann. Es wird immer von der «eigenen Linie» gesprochen.

Es ist möglich, dass sowohl Abwurflinie der Männer wie die beiden Abwurflinien der Damen auf dem gleichen Feld in gleicher Farbe markiert sind, wobei die Veranstalter bemüht sind, die Linien mit unterschiedlichen Farben oder anderen Hilfsmitteln unterschiedlich zu gestalten.

1.3 Regeln

- es wird mit drei Bällen gespielt
- es wird mit 6 Teilnehmenden pro Team gespielt
- das Spiel wird in der Regel von zwei Schiedsrichtern 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. Aufgrund der Verletzungsgefahr darf die Abwurflinie nie übertreten werden. Zudem müssen beim Anpfiff die Bälle in der Mitte mit den Händen, nicht aber mit anderen Körperteilen, namentlich Füßen, gefasst werden.

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 Abwurflinie resp. eigene Linie bei der Damenkategorie (ausser beim Anpfiff)

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 eigenen Linie 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 mit Disqualifikation des laufenden Spiels geahndet 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. Ein Ball in der Hand gilt als Körperteil.
- Das Abprallen lassen des gegnerischen Balles mit dem eigenen bereits losgelassenen Ball gilt nicht als Elimination.
- Befindet sich ein Spieler ausserhalb des Spielfelds, jedoch innerhalb der Spielfeldbegrenzung (d.h. zwischen Gitter und seitlicher Spielfeldbegrenzung) kann er trotzdem abgeworfen werden. Dem gegenüber zählen Abwürfe des Spielers, welche ausserhalb des markierten Spielfelds abgegeben wurden, nicht.
- 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. Bringt der Fänger des Balles den Ball nicht direkt unter Kontrolle (kein direkter Körperkontakt mehr mit dem Ball), gilt es trotzdem als Fangball, wenn der Ball keinen Kontakt mit Mitspieler oder Absperrung (inkl. Wand) hat.

Spieler, welche sich ausserhalb des Spielfelds befinden (d.h. zwischen seitlicher Linie und Gitter) können keine Fangbälle erzielen. Halten Sie einen Ball, muss der werfende Spieler das Feld nicht verlassen, das Spiel geht weiter.

1.5.3 Verhalten in der Out-Zone

Spieler in der Out-Zone dürfen keinen direkten Einfluss auf das Spiel nehmen. Es ist nicht erlaubt, Bälle zu stoppen oder den Mitspielern zuzuwerfen. Tut dies ein Spieler in der Out-Zone, so gilt das gesamte Team für dieses Spiel als disqualifiziert und das gegnerische Team hat gewonnen. Es gilt die Weisungen des Schiedsrichters zu befolgen.

1.5.4 Wiedereintreten eines Spielers:

Sobald ein Mitglied des gegnerischen Teams getroffen wurde, darf jener Spieler des eigenen Teams wieder das Spielfeld betreten, der am längsten in der „Out-Zone“ wartet. Der Spieler muss innerhalb von 5 s nachdem der Gegner die „Out-Zone“ betreten hat zurück aufs Feld. Der Spieler aus der „Out-Zone“ muss sich direkt zur Wand begeben und kann erst abgeworfen werden, nachdem er die Wand berührt hat. Er darf keinen Einfluss auf das Spiel nehmen, solange er „Save“ ist und die Wand nicht berührt hat. Er darf nicht seine Mitspieler schützen, Bälle stoppen oder das Berühren der Wand verzögern bis eine für ihn günstigere Spielsituation entsteht. Tut er dies trotzdem, gilt er gleich wieder als abgeworfen und muss das Spielfeld wieder verlassen.

1.5.5 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 mit vollständigem Abwerfen aller gegnerischen Spieler erhält das Siegerteam 3 Punkte
- Bei einem Sieg ohne vollständiges Abwerfen aller Gegner, erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an auf dem Feld verbliebenen Spielern 2 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 Modus Vorrunde

Der Modus besteht aus einer Gruppenphase mit durch die Spielleitung individuell eingeteilten Gruppen. Die Gruppeneinteilung wird vorgängig an die Teilnehmenden kommuniziert. In den Gruppen spielt in der Vorrunde jedes Team gegen jedes. Daraus ergibt sich eine Rangliste gemäss Punkteverteilung in Absatz 1.6.

Bei Punktgleichheit zwischen 2 Teams am Ende der Vorrunde entscheiden:

1. Sieger der Direktbegegnung
2. Höhere Anzahl der verbliebenen Feldspieler aus allen Gruppenspielen
3. Losentscheid (Münzwurf)

1.8 Modus Finalspiele

Die jeweils besten 4 Teams pro Gruppe qualifizieren sich für die Finalspiele. Für die übrigen Teams findet eine Runde mit Platzierungsspielen statt. In den Finalspielen werden keine Punkte gutgeschrieben.

Die Finalspiele orientieren sich an folgendem Spielbaum:

Spiel	Viertelfinale		Halbfinale		Finale	
	QF1	1. Platz Gr. 1	4. Platz Gr. 2			
QF4	2. Platz Gr. 2	3. Platz Gr. 1	S QF 1	S QF 4		
QF3	1. Platz Gr. 2	4. Platz Gr. 2				
QF2	2. Platz Gr. 1	3. Platz Gr. 2	S QF 3	S QF 2	Sieger Halb	Sieger Halb F

Die Rangierung in der Gruppenphase entscheidet über die Viertelfinalpaarungen. Die Sieger des Viertelfinals bestreiten den Halbfinal, die beiden Sieger des Halbfinals kommen ins Finale. Es gibt keine Setzliste für das Halbfinale, die Paarungen orientieren sich an der Einteilung des Viertelfinals (Sieger von QF1 spielt gegen Sieger QF4; Sieger QF3 spielt gegen Sieger QF2).

Die beiden Verlierer des Halbfinals spielen den kleinen Final. Für die Verlierer aus dem Viertelfinal endet das Turnier. Es werden für diese Teams keine Platzierungsspiele ausgetragen. Die Schlussrangierung basiert für diese Teams auf den Punkten der Vorrunde. Die im Viertelfinal ausgeschiedenen Teams belegen die Ränge 5 – 8.

Für die Teams auf den Rängen 5 – 8 aus den Vorrundengruppen werden nach Abschluss der Viertelfinals der Finalrunde Platzierungsspiele durchgeführt. Dabei trifft der 5. der Gruppe 1 auf den 5. der Gruppe 2; der 6. der Gruppe 1 auf den 6. der Gruppe 2 usw.

Für die Teams endet das Turnier nach der Platzierungsrunde. Sieger des Duells der beiden 5. Platzierten nach der Vorrunde erhält in der Schlussrangliste den 9. Platz, der Verlierer des Duells der beiden 5. Den 10. Platz usw. bis zum Platz 16 für den Verlierer des Duells der beiden 8. Platzierten nach der Vorrunde. Die Punkte aus der Vorrunde bestimmen die Paarungen, danach bestimmt das Ergebnis des Platzierungsspiels die Rangierung in der Schlussrangliste.

Stehen die Finalspiele sowie Platzierungsspiele nach Ablauf der Spieldauer unentschieden, wird eine maximal 2 minütige Verlängerung gespielt. Wird während der Verlängerung ein Spieler getroffen, endet das Spiel sofort („sudden death“) und das getroffene Team verliert. Wird während der Verlängerung kein Spieler getroffen, entscheidet in Viertel- und Halbfinale das Los über den Sieger.

Im kleinen und grossen Final folgt nach der der ersten 2-minütigen Verlängerung eine weitere, max. 5-minütige Verlängerung im gleichen Modus. Erst nach der zweiten Verlängerung entscheidet das Los (Münzwurf).