

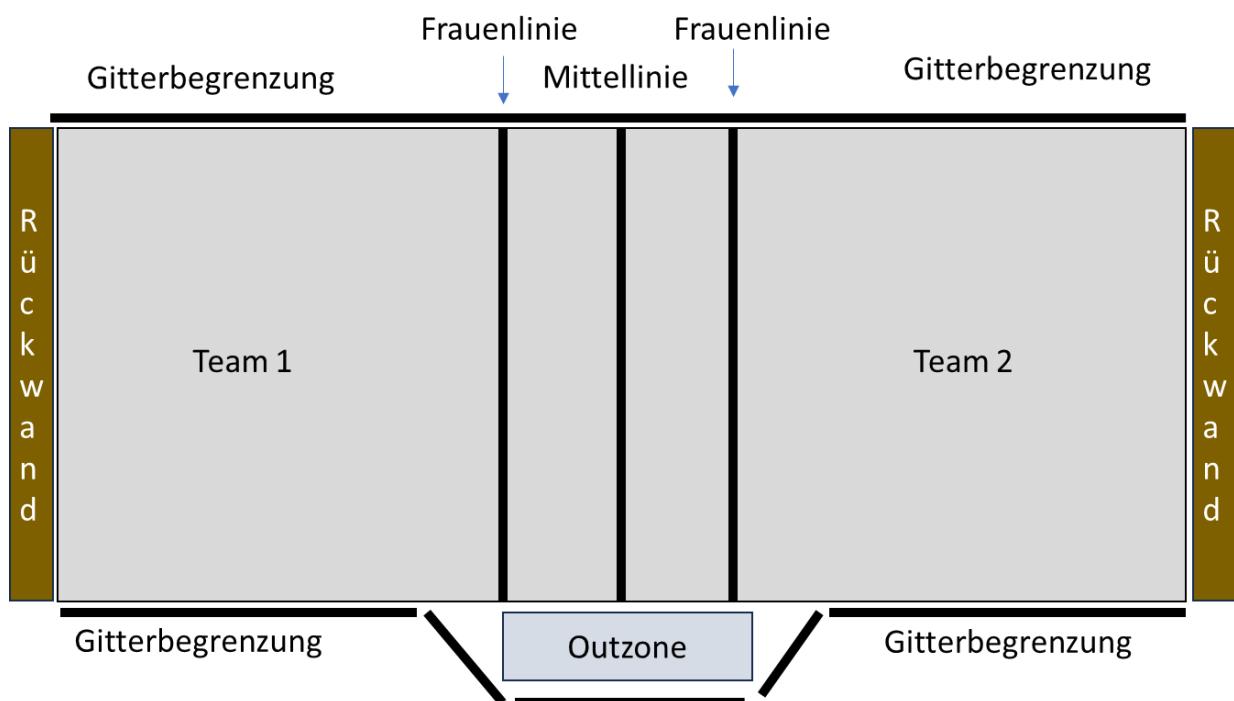


## Hammerball-Regeln 2024

### 1.1 Definition und Ziel

Hammerball ist eine (noch) 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 resp. Team 1 und Team 2) 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.

Seitlich wird das Spielfeld durch Gitter begrenzt, welche am Ende der Rückwand das Spielfeld bündig abschliessen. Das Spielfeld weist somit keine Seitenlinie aus, sondern geht seitlich bis zu den Gittern. Im Bereich der Outzone sind die Gitter zurückversetzt, das Spielfeld wird hier durch eine Aussenlinie begrenzt. (Änderung zum Reglement 2023!).



In der Mitte des Spielfelds befindet sich die Mittellinie. In der Männerkategorie wird diese als „Abwurflinie“ benannt. In der Frauen-Kategorie gibt es zusätzlich zur Mittellinie zwei versetzte Linien, damit näher beim gegnerischen Team geworfen werden kann. Die näherliegende Linie wird mit «eigene Linie» bezeichnet, die weiter entferntere ist die Abwurflinie resp. «fremde Linie»  
Es ist möglich, dass sowohl Abwurflinie der Männer wie die beiden Abwurflinien der Damen auf dem gleichen Feld in gleicher Farbe markiert sind.,

### 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 Mittellinie 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.

#### **Kategorie Herren:**

Aufgrund der Verletzungsgefahr darf die Abwurflinie (Mittellinie) 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. fremdenLinie bei der Damenkategorie

#### **Kategorie Damen:**

Aufgrund der Verletzungsgefahr darf die Mittellinie beim ersten Fassen des Balls nicht übertreten werden. Zudem müssen beim Anpfiff die Bälle in der Mitte mit den Händen, nicht aber mit anderen Körperteilen, namentlich Füßen, gefasst werden.

Nach Aufnahme des Balls darf die Spielerin sofort eine Gegnerin abwerfen, oder aber sich mit dem Ball frei bewegen und bspw. zur Abwurflinie vorgehen.

Bei folgenden Regelübertretungen wird die Spielerin aus dem Spielfeld geschickt:

- Den Versuch den Ball mit anderen Körperteilen als den Händen zu ergattern
- Bei Übertretung der Mittellinie bevor der Ball mit den Händen aufgenommen wurde.

### 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 Abwurflinie 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 fangende Spieler den Ball fallen, gilt dies 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 ein Körperteil berührt und 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.
- Da die seitlichen Gitter das Spielfeld begrenzen, ist ein Spieler immer im Spiel, das heisst er kann immer abgeschossen werden und von jeder Position aus Treffer erzielen. Die Outlinien gemäss Reglement 2023 bestehen nicht mehr,
- Das Fangen des Balles gilt als Elimination des gegnerischen Wurfers (Fangball).
- Das Fangen des Balles von einem weiteren Mitspieler, nachdem der erste Mitspieler getroffen wurde, wird nicht als Elimination gezählt, ist aber auch kein Fangball.
- 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.
- Kopfschüsse sind prinzipiell erlaubt.
- Prallt ein Ball zuerst an die Wand oder Seitenbeschränkung und trifft dann den Spieler, so stellt dies keinen Treffer dar. Der Ball muss direkt vom abwerfenden Spieler zum getroffenen Spieler geworfen werden.

#### **1.5.2.2 Fangen eines Balls (Fangball)**

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 innerhalb des Feldes 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, Boden oder Absperrung (inkl. Wand) hat.

### **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.