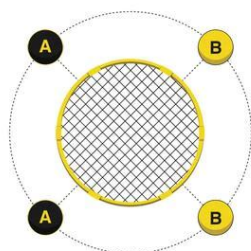


Spikeball

Spikeball (zum Teil auch «Roundnet» genannt) ist eine Trendsportart, bei der zwei Mannschaften mit jeweils zwei Spieler:innen um ein rundes, aufgespanntes Netz stehen. Jedes Team versucht, den Ball so auf das Netz zu schlagen, dass die Gegnermannschaft den Ball nicht weiterspielen kann und einen Fehler macht.

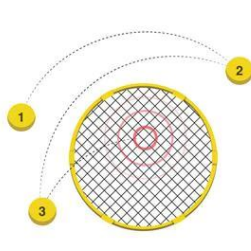
Folgendes Video zeigt kurz und knapp, wie das Netz aufgestellt wird und wie das Spiel abläuft: https://www.youtube.com/watch?v=RULU1m9_008

Die Grundlagen



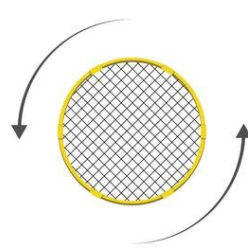
2 gegen 2

Team A startet den Punkt, indem es den Ball aufs Netz schlägt, damit dieser zu Team B abprallt.



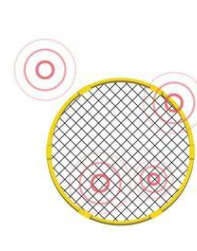
3 Berührungen

Teams haben bis zu drei abwechselnde Berührungen (Annahme, Zuspiel, Angriff) um den Ball zurück auf das Netz zu bringen.



360° Spiel

Sobald die Angabe gespielt wurde, können sich die Spieler in jede Richtung bewegen und den Ball in jede Richtung spielen. Es gibt keine Grenzen.



Punkten

Wenn ein Team den Ball nicht mit ihren drei Berührungen auf das Netz zurückspielen kann, macht das gegnerische Team einen Punkt. Ein Schlag, der den Boden, Rahmen oder mehrmals das Netz berührt, ist ein Fehler. Das erste Team mit 21 Punkten gewinnt!



Spikeball üben

Spikeball ist ein grossartiger Sport. Allerdings gibt es zwei Schwierigkeiten, die das Spielvergnügen am Anfang deutlich dämpfen können:

1. Es ist nicht so einfach, den kleinen Ball zu kontrollieren und in der Luft zu halten. Das erfordert einiges an Training.
2. Wenn man den Ball in der Luft beherrscht, ist die nächste Herausforderung, das eher kleine Netz am Boden zu treffen.

Unter folgendem Link findest du ein paar Ideen, wie das Spiel etwas einfacher gestaltet werden kann: <https://www.roundnet-deutschland.de/anleitung/>
Hier findest du eine Sammlung von kreativen Spielideen, Spielvarianten und Übungsideen: <https://www.roundnet-deutschland.de/wissen/>

Informationen zur Ausleihe

Verfügbares Material zu diesem Spiel:

- 10 x Spikeball Standard Kit à
 - o Drei Spielbälle
 - o Runder Spielrahmen mit Netz
 - o Tasche



Du möchtest für einen Anlass oder ein Lager mit deiner Schar dieses Spiel ausleihen? Dann melde dich bei der kantonalen Arbeitsstelle und vereinbare einen Termin zum Abholen und Zurückbringen:

Jungwacht Blauring Wallis
St. Jodernstrasse 17
3930 Visp
079 158 93 86
arbeitsstelle@jublavs.ch

Detaillierte Regeln

BEVOR ES LOSGEHT

- Der Ball sollte so aufgepumpt sein, dass er ca. 30cm im Umfang hat.
- Das Netz sollte gleichmässig gespannt sein. Ein Ball, der aus einem Meter auf das Netz fallen gelassen wird, sollte zwischen 30cm und 50cm hochspringen.

WÄHREND DES SPIELS

- Alle Spieler, ausser der Empfänger des Anspiels, müssen vor Beginn des Spiels mindestens 1,80m von dem Netz entfernt stehen.
- Der Empfänger des Anspiels darf seine Position zum Netz frei wählen.
- Sobald das Anspiel gespielt wurde, ist das Spielfeld frei und alle Spieler:innen dürfen sich nach Belieben bewegen.
- Der Ballbesitz wechselt, sobald der Angriffsschlag des einen Teams das Netz berührt hat.
- Jedes Team hat bis zu 3 Ballberührungen, um den Ball zurück auf das Netz zu spielen.
- Nach einem Punktgewinn wechselt der Empfänger des Anspiels. Die Spielerin, die das Anspiel macht, wechselt also die Position mit seinem Mitspieler, damit sich entsprechend auch der Empfänger des Anspiels ändert.
- Um mögliche Effekte von Sonne und Wind auszugleichen, kann ein Rotieren um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn alle 5 Punkte festgelegt werden, wenn dies gewünscht ist.

PUNKTEN

- Bei jedem gespielten Ball können beide Teams den Punkt gewinnen, egal ob sie das Anspiel gespielt oder empfangen haben.
- Spiele werden üblicherweise bis 11, 15 oder 21 gespielt. Bei Turnieren bestimmt die Turnierleitung, bis zu welchem Punktestand gespielt wird.
- Spiele werden zudem normalerweise mit zwei Punkten Vorsprung gewonnen. Natürlich kann sich auch hier auf einen anderen Weg (bspw. Hard-Cap ab 21 Punkten) geeinigt werden.
- Der Ballwechsel endet und ein Punkt wird vergeben, wenn:
 - o der Ball den Boden berührt oder mit mehr als den drei verfügbaren Ballberührungen auf das Netz zurückgespielt wird.
 - o der Ball den Rand berührt. Hierbei spielt es keine Rolle, ob der Rand während des Spielzugs oder direkt beim Anspiel berührt wird.
 - o der Ball nach dem Angriffsschlag erneut das Netz oder den Rand berührt, nachdem der Schlag das Netz traf.
 - o der Ball klar über das Netz rollt.

DAS ANSPIEL

- Das Team, das den Punkt gewinnt, macht das nächste Anspiel.
- Wenn das Team schon vorher Anspiel hatte, wechselt (wie zuvor beschrieben) der Empfänger. Der Spieler, der das Anspiel spielt, wechselt also die Position mit seiner Partnerin / seinem Partner.
- Wenn das Team, das das Anspiel angenommen hat, den Punkt gewinnt, hat nun dieses Team das nächste Anspiel.
- Das Team, das das Anspiel empfängt, legt seine Position zuerst fest. Der Spieler, der das Anspiel spielt, positioniert sich so, dass er dem Empfänger 180 Grad gegenübersteht. Nur der Spieler, der ihm nun gegenübersteht, darf das Anspiel annehmen.
- Die Anspiele dürfen mit beliebiger Kraft gespielt werden. Auch kurze Anspiele sind erlaubt.
- Wenn die Anspiel-Spielerin zwei Fouls spielt, das heisst, zweimal einen Fehler macht, gewinnt das andere Team den Punkt.
- Ausserdem beim Anspiel zu beachten:
 - o Der Ball muss vor dem Schlag mindestens 10cm hochgeworfen werden.
 - o Wenn der Ball hochgeworfen wird, muss der Ball auch geschlagen werden. Wird der Ball fallen gelassen oder erneut gefangen zählt dies als Fehlversuch (Foul).
 - o Sollte der Ball den Rand berühren, ist dies ebenso ein Foul.
 - o Wenn der Ball in die Pocket gespielt wird, kann der Empfänger dies bei der Angabe callen und das Anspiel wird als Foul gewertet. Ausnahme: Es wird die vordere, die "Front-Pocket" getroffen. Typischerweise fällt der Ball dann recht flach und hart. Dieses Anspiel ist korrekt.

BALLWECHSEL

- Ein Spieler darf den Ball nur einmal berühren. Nach der Ballberührung muss die Mitspielerin den Ball als nächstes berühren. Eine doppelte Ballberührung eines Spielers bedeutet einen automatischen Punktverlust.
- Der Ball muss sauber gespielt werden. Geworfene, geführte oder gefangene Bälle zählen nicht.
- Es ist nicht erlaubt, den Ball mit beiden Händen zu spielen. Auch, wenn die Hände im "Volleyball-Style" zusammengehalten werden, ist dies nicht erlaubt.
- Der Ball darf mit jedem beliebigen Körperteil gespielt werden. Nach dem Anspiel sind ungewöhnliche Richtungswechsel (z.B. durch das Treffen der Pocket) erlaubt und spielbar. Einzig die Berührung des Randes führt in einer solchen Situation zum Punktverlust.
- Ein Schlag, der erst auf dem Netz landet und dann den Rand berührt wird als Pocket gewertet und ist somit spielbar. Wenn keine eindeutige Entscheidung getroffen werden kann, ob der Ball korrekt gespielt wurde oder nicht, wird der Punkt wiederholt.

SICHERHEIT

- Höchste Priorität hat natürlich immer die Sicherheit aller Spieler:innen.
- Das Team, das gerade verteidigt, muss bestmöglich versuchen das Offensiv-Team nicht in ihrem Spiel zu behindern.
- Falls Offensiv- und Defensivspieler ineinander geraten und das Offensivspiel somit gestört wird, kann das Offensiv-Team "Block" callen. Wenn dies getan wird, wird der Punkt wiederholt.
- Das Spiel beruht auf dem Fair-Play-Gedanken! Spielt daher immer mit Anstand und gutem Sportsgeist. Wenn ein Spieler weiss, dass er in irgendeiner Form gegen die Regeln verstossen hat, ist es seine Pflicht, dies auch mitzuteilen.

Quellen: <https://spikeball.eu/pages/how-to-play-1>
<https://www.roundnet-deutschland.de/>

