



## Völkerball Spielvarianten

Teilweise werden mehr Material und größere Spielfelder als für das Grundspiel benötigt. Es können auch verschiedene Spielvarianten miteinander kombiniert werden. Falls nicht anders angegeben, gelten weiterhin die Spielregeln der Grundvariante.

**Seitenlinien:** Im Grundspiel wird ausschließlich aus der eigenen Spielfeldhälfte und von der Grundlinie geworfen. In dieser Variante dürfen der\*die König\*in und die getroffenen Spieler\*innen auch von den Seitenlinien der anderen Spielfeldhälfte werfen. Dadurch wird das Spiel schneller und anspruchsvoller.

**Hütchen:** In der Mitte jeder Spielfeldhälfte steht jeweils ein Kasten mit einem Hütchen darauf. Die Hütchen müssen geschützt werden (ohne Berührung). Ziel ist es, dass Hütchen mit einem Ball zu treffen und vom Kasten zu stoßen. Sobald das Hütchen umkippt und von Kasten rutscht, dürfen alle getroffenen Spieler der erfolgreichen Mannschaft wieder ins Feld zurückkehren.

**Freilaufen:** Um wieder in die eigene Spielfeldhälfte zurückzukehren, haben getroffenen Spieler\*innen die Möglichkeit von der Grundlinie durch die andere Spielfeldhälfte zurück ins eigene Feld zu laufen. Gelingt ihnen dies, ohne dabei einem gegnerischen Teammitglied getippt zu werden, dürfen sie in der eigenen Spielfeldhälfte bleiben. Gelingt dieser *Ausbruch* nicht, müssen die Spieler\*innen wieder zurück an die Grundlinie. Diese Variante gibt dem Spiel eine weitere Dimension. Auch ohne gute Wurf Fähigkeiten, kann man so erfolgreich teilnehmen. Da das Spiel in der Variante normalerweise nicht enden kann, sollte eine Spielzeit festgelegt werden. Nach dieser Zeit hat die Mannschaft mit den meisten Mitgliedern im eigenen Spielfeld gewonnen.

**Kettenfangen:** Um wieder in die eigene Spielfeldhälfte zurückzukehren, haben Getroffene die Möglichkeit eine Menschen-Kette zu bilden und jemanden des anderen Teams zu fangen. Um eine Kette zu bilden, fassen sich mehrere Teammitglieder an den Händen. Mindestens ein Kettenglied muss im Außenfeld bleiben. Die übrigen Mitspieler\*innen dürfen, solange sie sich an den Händen halten und mit dem Spieler im Außenfeld verbunden sind, die innere Spielfeldhälfte betreten. Gelingt es dem\*der Vordersten in der Kette eine\*n Gegner\*in durch tippen zu fangen, darf er\*sie zurück ins eigene Spielfeld. Das getippte Teammitglied gilt als abgeworfen. Auch hier eignet sich eine feste Spielzeit, da ein Spiel in der Variante normalerweise nicht endet.

**Königinnen:** Zusätzlich zum König bestimmt jedes Team eine Königin. Die Königin wird der Spielleitung mitgeteilt und bleibt ansonsten geheim. Sie spielt wie die anderen Feldspieler in der eigenen Spielhälfte. Sobald die Königin getroffen wird, gewinnt das andere Team. Zusätzlich kann ein Spieler bestimmt werden, der gegen Treffer des anderen Teams immun ist, um die Königin zu schützen. Welches Geschlecht der König und die Königin hat ist natürlich egal 😊

**Joker:** Jedes Team bestimmt einen Joker, der mit einem Mannschaftsbändchen für alle Spieler sichtbar markiert wird. Sobald der Joker von einem\*r Spieler\*in des gegnerischen Teams von der Grundlinie getroffen wird, dürfen alle Mitspieler (Ausnahme: König\*in) wieder in die eigene Spielfeldhälfte zurückkehren. Der Joker gilt dennoch als Getroffen und muss das eigene Feld nach den normalen Regeln verlassen und muss sich wieder ins Feld werfen.





**Partner:** Jede\*r wählt vor Beginn einen Partner aus dem anderen Team. Wird einer der beiden Partner getroffen, verlassen beide das Spielfeld und begeben sich zur Grundlinie. Trifft einer der Partner von außen jemanden aus dem gegnerischen Team, kehren beide Partner wieder ins eigene Spielfeld zurück.

**Kegel:** Alle Spieler\*innen erhält einen Kegel, der in der eigenen Spielhälfte aufstellt wird. Ziel ist es den eigenen Kegel zu schützen und die Kegel des anderen Teams umzuwerfen. Fällt der Kegel durch eigenes oder fremdes Verschulden um, gilt dies als Treffer und der Spieler stellt sich an die Grundlinie. Der eigene umgeworfene Kegel wird mitgenommen. Sobald er\*sie durch einen Treffer zurückkehren darf, stellt er\*sie seinen Kegel im eigenen Felder wieder auf. Treffer am Körper zählen nicht. Der\*die König\*in besitzt ebenfalls einen eigenen Kegel, allerdings darf er diesen zweimal wieder aufstellen, bevor das andere Team gewinnt.

**Matten:** In der Mitte jeder Spielfeldhälfte steht jeweils eine aufrechte große Weichbodenmatte. Die Matten dienen den Feldspielern als Deckung, dürfen allerdings nicht in ihrer Position verschoben oder gedreht werden. Die Matte muss zu jedem Zeitpunkt in aufrechter Position gehalten werden. Sobald die Matte umfällt, gewinnt das andere Team. Sonst läuft das Spiel wie gehabt.

**Burgen:** Jedes Team erhält zusätzliches Material wie Matten und Kästen, um daraus eine „Burg“ in der eigenen Spielfeldhälfte zu bauen. Die Burg bietet Deckung vor den geworfenen Bällen des anderen Teams. Jedes Team erhält die gleiche Menge Material. Alternativ kann vor Beginn auch jeweils eine Burg durch die Spielleitung aufgebaut werden. Bitte sichert alle Stolperfallen gut ab 😊

**Inseln:** In jeder Spielfeldhälfte werden zusätzlich kleine „Inseln“ markiert. Sobald jemand getroffen wird, stellt diese\*r sich auf eine Insel in der anderen Spielfeldhälfte. Von dort aus versucht der\*die Getroffene die Spieler\*innen des anderen Teams zu treffen. Dabei dürfen alle Bälle verwendet werden, die innerhalb der Insel liegen, die von der Insel aus gefangen werden können oder von einem Mitspieler zugeworfen werden. Bei einem Treffer kehrt der\*die Spieler\*in wieder in das eigene Spielfeld zurück. Sind alle Inseln bereits belegt, stellen sich die Getroffenen zum eigenen König an die Grundlinie. Die Anzahl der Inseln ist abhängig von der Größe des Spielfeldes. Die Inseln sollten untereinander und zur Mittel-, Grund- und den Seitenlinien einen Mindestabstand von 5,0 m haben.

**Vertauscht:** In dieser Variante werden Funktionen der Spielfeldbereiche vertauscht. Der König steht zu Spielbeginn in der Spielfeldhälfte und Feldspieler außerhalb des Spielfeldes an den Seiten- und Grundlinien. Die Feldspieler des Teams A stehen um die Hälfte, in der der König des Teams B steht und die Feldspieler des Teams B stehen um die Hälfte, in der der König des Teams A steht. Um zu verhindern, dass die Spieler sich zu weit vom Spielfeld entfernen, ist der Außenbereich durch weitere Linien begrenzt. Der Außenbereich darf nur zum Holen von Bällen verlassen werden. In der Halle wird der Außenbereich durch die Hallenwände begrenzt. Sobald ein Spieler getroffen worden ist, stellt er sich zum eigenen König in die Spielfeldhälfte und versucht von dort die Spieler des anderen Teams außerhalb des Feldes zu treffen.

**Hühner:** Wird ein Feldspieler getroffen, setzt er sich an die Seitenlinie. Der nächste getroffene Spieler setzt sich daneben, sodass eine Reihe entsteht und die getroffenen Feldspieler wie Hühner auf einer Stange an der Seitenlinie sitzen. Um wieder ins Spiel zurückzukehren, muss ein





Feldspieler aus dem eigenen Team einen von einem Spieler oder dem König aus dem anderen Team geworfenen Ball fangen. Es kehrt immer der Spieler, der am längsten außerhalb des Feldes sitzt, wieder ins Spiel zurück.

**Jahreszeiten (4 Teams):** Das Spielfeld wird in vier gleich große Bereiche unterteilt. Die Spieler bilden vier Teams. Die Feldspieler eines Teams stellen sich jeweils in ein Spielfeldviertel. Der König des Teams stellt sich in das Außenfeld hinter dem gegenüberliegenden Spielfeldviertel. Der König und die getroffenen Feldspieler dürfen von beiden Seitenlinien aus werfen. Es wird mit fünf Softbällen gespielt. Die ersten vier Bälle werden an die Teams verteilt und der fünfte Ball von der Spielleitung ins Feld geworfen.

### **Links / Quellen**

[https://www.vlamingo.de/volkerball-varianten/#Spielregeln\\_Anleitung](https://www.vlamingo.de/volkerball-varianten/#Spielregeln_Anleitung)

