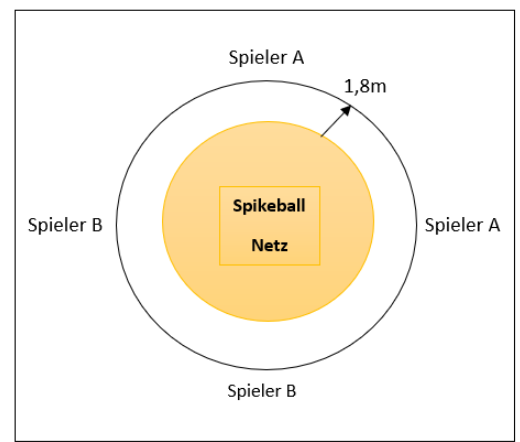


Spikeball ist ein Teamsport aus 2 x 2 Spielern und wird regeltechnisch gespielt wie Volleyball.

Die Teams stellen sich im Kreuz um das Spikeball Netz in der Mitte auf. Das Spiel bzw. ein Punkt beginnt, wenn der aufschlagende Spieler den Ball auf das Netz in Richtung des gegenüberliegenden Spielers der anderen Mannschaft spielt. Ein Team darf den Ball bis zu drei Mal berühren. Nachdem der Ball das Netz berührt, muss er von diesem auch wieder herunterspringen und das andere Team ist an der Reihe. Das Spiel geht so lange, bis ein Team nicht in der Lage ist, den Ball auf das Netz zurück zu spielen. Die Spieler können sich nach dem Aufschlag 360° frei um das Netz bewegen, ohne dabei aber das Spiel des gegnerischen Teams körperlich zu behindern.

Spielvorbereitung:

- Auf einer ebenen Fläche wird das Spikeball Netz aufgestellt und eine Aufschlaglinie 1,8 m von Netz entfernt gezogen.
- Zwei Mannschaften zu je 2 SpielerInnen treten in einem Spiel gegeneinander an.
- Bei der Startaufstellung stehen sich die Teams im rechten Winkel gegenüber (90 Grad Winkel ein Team).
- Die Startposition der Teams wird am Anfang ausgelost.
- Alle 5 Punkte wird die Position um 90 Grad gedreht, um Witterungseinflüsse auszugleichen.
- Eine Aufschlagreihenfolge innerhalb der Teams wird vor dem Spiel festgelegt.



Ziel des Spieles:

Ziel des Spiels ist es, den Ball so auf das Netz zu spielen, dass das andere Team den Ball nicht zurückspielen kann und man so als erste Mannschaft 21 Punkte erzielt (2 Punkten Unterschied).

Spielregeln:

- Alle Spieler bis auf der, der den Aufschlag annimmt, müssen mind. 1,8 m vom Spikeball Netz entfernt stehen. Der annehmende Spieler kann seinen Abstand frei wählen. Nachdem der Aufschlag erfolgt ist, können sich alle Spieler frei bewegen. Wenn der Ball auf das Netz gespielt wird, ist das gegnerische Team an der Reihe.
- Wenn das annehmende Team den Punkt macht, macht der nächste Teamspieler, der nach der festen Aufschlagreihe dran ist, die Angabe. Macht das aufschlagende Team den Punkt, tauscht der aufschlagende mit seinem Teamkollegen die Position und schlägt zum anderen annehmenden Spieler auf.
- Wenn ein aufschlagender Spieler 2 Fouls begeht, bekommt das andere Team einen Punkt.
- Die Angabe sollte sauber vom Netz abspringen. Wenn der Angebende Spieler das Netz nicht trifft, den Rahmen trifft oder der Ball wieder auf dem Netz oder dem Rahmen landet, erhält das annehmende Team einen Punkt.
- Der annehmende Spieler darf die Angabe nicht direkt zurückspielen.
- Ballberührungen müssen abwechselnd zwischen den Teammitgliedern erfolgen. Es ist kein Doppelkontakt erlaubt. Der Ball muss sauber berührt werden, nicht gefangen, nicht gehoben, nicht geführt oder geworfen werden. Um den Ball zu spielen, darf jedes Körperteil verwendet werden.

- Wenn der Ball auf das Netz gespielt wird und wieder auf dem Netz oder dem Rahmen landet, ist der Ballwechsel beendet und das andere Team erhält den Punkt. Jede ungewöhnliche Richtungsänderung des Balls („Pockets“) nach dem Aufschlag, der den Rahmen nicht berührt, ist legal und spielbar. Ein Schlag, bei dem der Ball erst das Netz und direkt danach den Rahmen berührt wird als Pocket gespielt, d.h. es wird weitergespielt. Wenn nicht klar festgestellt werden kann, ob der Schlag korrekt war, wird der Punkt wiederholt.
- Das verteidigende Team muss sich so positionieren, dass es das spielende Team nicht behindert. Wenn ein Angreifer mit einem Verteidiger kollidiert oder ein Verteidiger einen Angreifer behindert, kann der behinderte Spieler „hinder“ rufen, um eine Wiederholung zu erzwingen.
- Der Ballwechsel endet und ein Punkt wird vergeben, wenn:
 - Der Ball den Boden berührt oder aus anderen Gründen nicht nach spätestens 3 Berührungen auf das Netz gespielt wurde.
 - Wenn der Ball auf den Rahmen trifft, auch beim Aufschlag.
 - Der Ball auf das Netz gespielt wird und wieder auf dem Netz oder dem Rahmen landet, d.h. der Ball springt nicht über das Netz hinaus.
 - Der Ball auf dem Netz rollt und nicht abspringt.

Zusatzregeln/Punktewertung:

- Zusatzregeln zur Angabe:
 - Angaben dürfen mit jeglicher Kraft ausgeführt werden; auch kurze Angaben sind erlaubt.
 - Bei der Angabe muss der Ball mindestens 5 cm hochgeworfen, bevor er geschlagen werden darf.
 - Wenn der Aufschläger den Ball in die Luft wirft, muss er ihn auch schlagen. Fallen lassen, fangen oder verfehlen gilt als Foul.
 - Bei der Angabe muss mindestens 1 Fuß am Boden sein.
- Folgendes wird als Foul gewertet:
 - Der Aufschlagende Spieler muss sich komplett hinter der Aufschlaglinie befinden. Bei der Angabe darf sich der aufschlagende Spieler nicht nach vorne lehnen, um dem Netz näher als 1,8 m zu kommen.
 - Die Angabe darf nicht über die Höhe des ausgestreckten Arms des annehmenden Spielers gespielt werden. Wenn der annehmende Spieler den Ball ohne springen fangen kann, ist der Ball spielbar. Wenn nicht, muss das annehmende Team „Foul“ sagen bevor sie den Ball annehmen oder er den Boden berührt.
 - Wenn der Ball einen unvorhersehbaren Richtungswechsel macht („pocket“) und/oder erst das Netz und dann den Rand trifft und runterfällt, muss das annehmende Team „Foul“ sagen bevor sie den Ball annehmen oder er den Boden berührt.
- Folgendes sind Behinderungen, welche zum Punktverlust führen:
 - Der Ball wird mit 2 Händen gespielt.
 - Ein Verteidiger spielt den Ball, obwohl das angreifende Team an der Reihe ist.
 - Ein Spieler trifft, nach dem Netz, mit dem Ball, sich selber oder seinen Teamkollegen.
 - Ein Spieler berührt das Spikeball Netz und verschiebt es dabei oder beeinflusst die Flugbahn des Balls.