

# VOLLEY-PONG

Eine versuchte Sammlung der Regeln

## 1. SPIELFELD

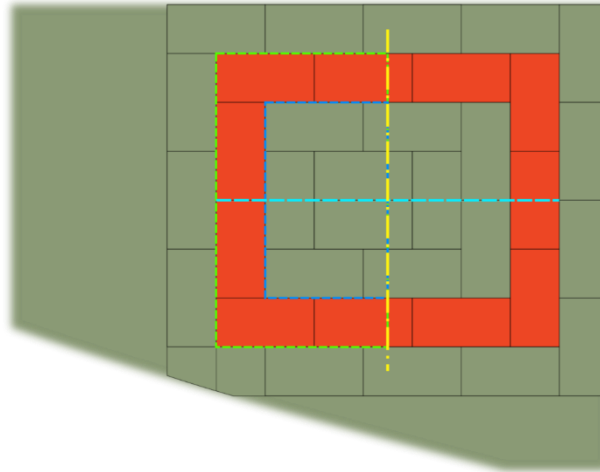


Fig. 1: Spielfeld mit Markierungen.

**Grün:** äussere Abgrenzung  
**Dunkelblau:** innere Abgrenzung  
**Hellblau:** feldhalbierende Linie  
**Gelb:** Mittellinie

Bei Einzelspiel (ES) ist das Anspielfeld durch die dunkelblaue Markierung gegeben, das Spielfeld durch die grüne. Beim Doppelspiel (DS) sind Anspiel- wie auch Spielfeld durch die grüne Markierung angegeben. Im Rundlauf (RL) sind Anspiel- und Spielfeld durch die blaue Markierung angegeben. Die feldhalbierende Linie ist durch die hellblaue Linie markiert, welche bei RL und DS überspielt werden muss. Die Mittellinie, welche die zwei Spielfeldseiten trennt, ist gelb markiert. Diese wird beim Spiel durch Auslegen von Kimonogürten angezeichnet. Ausserhalb des roten Mattenringes befindet sich das Out.

## 2. SPIELBALL

Als Spielball wird standardmässig ein Volley-Softball verwendet. Zu beachten ist, dass die Ballflug- und Sprungeigenschaften von der Qualität der Ballhülle abhängt.

## 3. SPIELER

Die Aufstellung der Spieler ist je nach Spiel unterschiedlich:

### 3.1 SPIELER BEI EINZELSPIEL

Beim ES treffen je ein Spieler aufeinander. Jedem ist eine Feldhälfte zugeordnet.

### 3.2 SPIELER BEI DOPPELSPIEL

Beim DS sind je zwei Spieler pro Seite zuzuordnen.

### 3.3 SPIELER BEI RUNDLAUF

Beim RL sind die Spieler je zur Hälfte an den beiden Spielfeldseiten aufzureihen. Die Spieler wechseln dabei nach Ballspiel die Seite und schliessen auf der anderen Seite auf.

## 4. PUNKTFÜHRUNG

Die Punktführung ist je nach Spielvariante unterschiedlich.

### 4.1 EINZELSPIEL UND DOPPELSPIEL

Ein Spiel wird standardmässig durch einen Spieler oder Team gewonnen, wenn 11 Punkte erreicht werden.

### 4.2 RUNDLAUF

Beim RL beginnt jeder Spieler mit drei Leben. Bei jedem Fehlerspiel wird ein Leben abgezogen. Nach dem dritten Fehlerspiel, respektive nach Verlust aller Leben, scheidet der Spieler aus.

## 5. SPIELFÜHRUNG

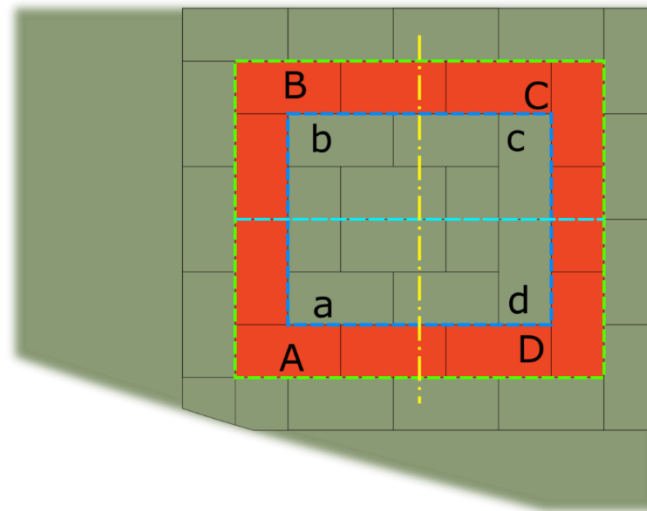


Fig.2: Spielfeld mit Bereichen, Spiel aus Sicht der linken Seite

### 5.1 EINZELSPIEL

#### 5.1.1 ANSPIEL

Das Anspiel erfolgt ausserhalb des roten Mattenkreises in den inneren gegnerischen Feldbereich (grüne Matten). Trifft der Ball ausserhalb der gegnerischen grünen Matten (c,d), siehe Fig.2, auf oder berührt die Mittellinie, gilt dies als Anspielfehler. Das Anspiel wird dann einmal wiederholt (A1 und A2). Erfolgt wieder ein Fehlspiel, wird ein Fehler gemäss 5.1.4.1 gesprochen.

#### 5.1.2 SPIELVERLAUF

Der Ball wird nach maximal einmaligen Auftreffen im inneren eigenen Feld (a,b) (nach Anspiel zählt Mittellinie dazu) durch einmalige Berührung ins innere gegnerische Feld (c,d) gespielt.

#### 5.1.3 PUNKT

Ein Punkt wird gewonnen, falls der Gegner einen Fehler nach 5.1.4 begeht, oder ein Spiel nicht parieren kann.

Anspiel erfolgt standardmässig durch die Partei die den letzten Punkt verloren hat.



## 5.1.4 FEHLER

### 5.1.4.1 FALSCHES ANSPIEL

Der Fehler erfolgt, falls der Ball nicht die Mittellinie überquerend, die Mittellinie berührt und/oder nicht ins innere gegnerische Feld gespielt wird. Es wird ein Anspielfehler **A1** gesprochen. Erfolgt bei der Wiederholung des Anspiels erneut ein Fehler **A2**, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen. Anspiel gemäss 5.1.3.

### 5.1.4.2 OUT

Falls der Ball während des Spiels ausserhalb des gegnerischen Feldes (c,C,d,D) auftritt, gibt es ein Out.

### 5.1.4.3 UNERLAUBTE BODENBERÜHRUNG

Falls der Ball mehr als einmal, oder nach Berührung durch den Spieler den Boden berührt, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen.

### 5.1.4.4 MEHRMALIGE SPIELERBERÜHRUNG

Berührt der Spieler den Ball mehr als einmal in Folge, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen.

## 5.1.5 WAND

Falls ein Ball nicht direkt ins Spielfeld gespielt wird, sondern zuerst die Wand berührt und danach im gegnerischen Feld landet, geht das Spiel regulär weiter. Falls nicht, gilt Out nach 5.1.4.2.

## 5.2 DOPPELSPIEL

### 5.2.1 ANSPIEL

Das Anspiel erfolgt von ausserhalb des roten Mattenkreises in den gegnerischen Feldbereich. Trifft der Ball ausserhalb (c,C,d,D), siehe Fig.2, auf oder berührt die Mittellinie, gilt dies als Anspielfehler. Das Anspiel wird dann einmal wiederholt (**A1** und **A2**). Erfolgt wieder ein Fehlspiel, wird ein Fehler gemäss 5.2.3.1 gesprochen.

### 5.2.2 SPIELVERLAUF

Der Ball wird nach maximal einmaligen Auftreffen im eigenen Feld (a,A,b,B) (nach Anspiel zählt Mittellinie dazu) durch einmalige Berührung ins gegnerische Feld (c,C,d,D) gespielt.

### 5.2.3 PUNKT

Ein Punkt wird gewonnen, falls der Gegner einen Fehler nach 5.2.4 begeht, oder ein Spiel nicht parieren kann.

Anspiel erfolgt standardmässig durch die Partei, die den letzten Punkt verloren hat.

## 5.2.4 FEHLER

### 5.2.4.1 FALSCHES ANSPIEL

Der Fehler erfolgt, falls der Ball die Mittellinie berührt und/oder nicht ins innere gegnerische Feld gespielt wird. Es wird ein Anspielfehler **A1** gesprochen. Erfolgt bei der Wiederholung des Anspiels erneut ein Fehler **A2**, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen. Anspiel gemäss 5.2.3.

### 5.2.4.2 OUT

Falls der Ball während dem Spiel ausserhalb des gegnerischen Feldes (c,C,d,D) auftritt, gibt es ein Out.

### 5.2.4.3 UNERLAUBTE BODENBERÜHRUNG

Falls der Ball mehr als einmal, oder nach Berührung durch einen Spieler den Boden berührt, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen.

### 5.2.4.4 MEHRMALIGE SPIELERBERÜHRUNG

Berühren die Spieler den Ball mehr als einmal in Folge, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen.



### 5.2.5 WAND

Falls ein Ball nicht direkt ins Spielfeld gespielt wird, sondern zuerst die Wand berührt und danach im gegnerischen Feld landet, geht das Spiel regulär weiter. Falls nicht, gilt Out nach 5.2.4.2.

## 5.3 RUNDLAUF – AUSSCHIEDUNGEN

Solange noch mehr als zwei Spieler im Spiel sind, gelten Regeln nach 5.3. Das Spiel kann in Uhrzeiger- und Gegenuhrzeigersinn gespielt werden. Falls nur noch zwei Spieler verbleiben, erfolgt ein Finale nach 5.4.

### 5.3.1 ANSPIEL

Das Anspiel erfolgt von ausserhalb des roten Mattenkreises in den inneren gegnerischen Feldbereich (grüne Matten). Dabei muss der Ball die feldhalbierende Linie überqueren. Trifft der Ball ausserhalb der gegnerischen grünen Matten auf (c,d), siehe Fig.2, oder berührt die Mittellinie, gilt dies als Anspielfehler. Falls eine ungerade Anzahl Spieler vorhanden ist, erfolgt das Anspiel auf der Seite mit mehr Spielern. Der jeweils vorderste Spieler spielt. Danach schliesst der Spieler an der anderen Seite auf, um sein nächstes Spiel abzuwarten.

### 5.3.2 SPIELVERLAUF

Der vorderste Spieler auf der Feldseite spielt den Ball. Der Ball wird nach maximal einmaligen Auftreffen im eigenen Feld (a,b) (nach Anspiel zählt Mittellinie dazu) durch einmalige Berührung ins gegnerische Feld (c,d) gespielt. Danach schliesst der Spieler an der anderen Seite auf, um sein nächstes Spiel abzuwarten.

### 5.3.3 LEBEN

Ein Leben wird verloren, falls der Spieler einen Fehler nach 5.3.4 begeht, oder ein Spiel nicht parieren kann. Anspiel erfolgt durch die Partei, die das Leben verloren hat. Wenn ein Spieler keine Leben mehr hat, scheidet er aus. Das Anspiel erfolgt auf derselben Seite, respektive auf der Seite, auf welcher mehr Spieler vorhanden sind.

### 5.3.4 FEHLER

#### 5.3.4.1 FALSCHES ANSPIEL

Der Fehler erfolgt, falls der Ball nicht die Mittellinie überquert, die Mittellinie berührt und/oder nicht ins innere gegnerische Feld gespielt wird. Dem Gegner wird ein Punkt zugesprochen. Anspiel gemäss 5.3.3.

#### 5.3.4.2 OUT

Falls der Ball während des Spiels ausserhalb des inneren gegnerischen Feldes (c,d) auftritt, gibt es ein Out.

#### 5.3.4.3 UNERLAUBTE BODENBERÜHRUNG

Falls der Ball mehr als einmal, oder nach Berührung durch den Spieler den Boden berührt, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen.

#### 5.3.4.4 MEHRMALIGE SPIELERBERÜHRUNG

Berührt der Spieler den Ball mehr als einmal in Folge, wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen.

#### 5.3.4.5 ABSCHUSS

Falls ein Spieler, der nicht an der Reihe ist zu spielen, durch den Ball getroffen wird, wird dem Getroffenen ein Leben abgezogen. Es wird vorgerückt, bis der getroffene Spieler in Anspielposition ist, ausser, der Spieler scheidet mit diesem Spiel aus.

### 5.3.5 WAND

Falls ein Ball nicht direkt ins Spielfeld gespielt wird, sondern zuerst die Wand berührt und danach im gegnerischen Feld landet, geht das Spiel regulär weiter. Falls nicht, gilt Out nach 5.3.4.2.



## 5.4 RUNDLAUF – FINALE

Das Finale erfolgt nach den ES Regeln 5.1 mit Ausnahme für die Punkteregelung 5.1.3, diese wird durch 5.4.2 geregelt, die Spielfeldgrösse, welche sich auf die inneren grünen Matten (a,b,c,d) beschränkt, sowie auch das Anspiel 5.1.1, dieses wird per 5.4.1 geregelt.

### 5.4.1 ANSPIEL

Das Anspiel führt der Spieler mit weniger Leben aus. Haben beide Spieler gleich viele Leben, spielt der an, welcher als letzter ein Leben verloren hat. Das Anspiel erfolgt von ausserhalb des roten Mattenkreises in die inneren gegnerischen Feldbereich (grüne Matten). Trifft der Ball ausserhalb der gegnerischen grünen Matten auf (c,d), siehe Fig.2, oder berührt die Mittellinie, gilt dies als Anspielfehler. Das Anspiel wird dann einmal wiederholt (A1 und A2). Erfolgt wieder ein Fehlspiel, wird ein Fehler gemäss 5.1.4.1 gesprochen.

### 5.4.2 LEBEN

Die Spieler spielen weiter mit den bisherigen Leben. Falls ein Spieler ein Spiel nicht parieren kann oder einen Fehler nach 5.1.4.1 begeht, verliert der Spieler ein Leben. Der Spieler, der als letzter noch Leben hat, gewinnt.