

24.05.2024

## USI. Lange Nacht des Sports – 2. Edition

### Informationen & Regelwerk

--- Änderungen vorbehalten ---

#### key facts

Disziplinen: Volleyball, Dodgeball, Floorball

6-10 Personen pro Team (davon mind. 3 Frauen und 3 Männer)

18:30 Uhr Einlass H40

**19:30 Uhr Meeting aller Teamkapitän:innen in der H6**

20:00 Uhr Öffnung H6 als Taschenlager und Aufenthaltsfläche

20:00 Uhr Einlass H7

20:30 Uhr Spielbeginn Gruppenphase

23:40 Uhr Ende Gruppenphase

23:50 Uhr Start Finalphase

ca. 02:00 Uhr Turnierende mit Siegerehrung

#### Getränke & Verpflegung

In Halle 40 gibt es kalte Getränke (Bier, Radler, Apfel gespritzt) um 1 € sowie belegte Laugenstangen um 1,50 €!

#### Turniermodus

**Gruppenphase:** 8 Gruppen á 4 Teams mit „Round Robin“ (min. 9 Begegnungen pro Team).  
Punktevergabe: 3-1-0 für Sieg-Unentschieden-Niederlage

Bei Punktgleichstand am Ende der Gruppenphase: Erst direkter Vergleich, dann Los.

**Finalphase:** 1./2. jeder Gruppe kommen ins Achtelfinale und spielen über Kreuz (Sieger Gr. 1 vs. Zweiter Gr. 2 usw.), dann Viertel-, Semifinals und kl./gr. Finale.  
Punktevergabe: 3-1-0 für Sieg-Unentschieden-Niederlage

Auch in der Finalphase werden alle drei Disziplinen ausgespielt. Sollte es im dritten Spiel nach Ablauf der Zeit unentschieden (nach Punkten aus S-U-N) stehen, wird per Los entschieden.

#### Spielmodus

- Es werden immer alle drei Disziplinen mit dem jew. gegnerischen Team ausgespielt.
- Spielzeit 5 Minuten.
- Übergangszeit zwischen Spielen 3 Minuten.
- Es gibt keine offiziellen Schiedsrichter:innen.
- Die genauen Spielzeiten stehen im digitalen Turnierplan (Link folgt!) und auf den Bildschirmen vor Ort.
- Die Entscheidung, welches Team als erstes den Ball bekommt, wird per Schere, Stein, Papier entschieden.
- Nichterscheinen eines Teams zu Spielbeginn, wird automatisch als Niederlage (15:0) gewertet.
- Übermittlung des Ergebnisses direkt nach Spielende an die Turnierverantwortlichen oder den Moderator.
- Bei grob unsportlichem Verhalten behält sich die Turnierleitung das Recht vor, Teams zu disqualifizieren.

#### Disziplinen & Regeln

Oberste Ziele sind Fairness & Spaß, insbesondere beim Aufeinandertreffen von Teams mit evtl. sehr unterschiedlichen Niveaus. Insofern werden für die jeweiligen Disziplinen zwar Regeln vorgegeben, allerdings seid ihr schlussendlich selbst eure eigenen Schiedsrichter:innen. Sollten beide Teams vorab damit einverstanden sein, bestimmte Spielregeln hinzuzunehmen oder wegzulassen, ist das kein Problem. Eure Zusammenarbeit, Mithilfe und gute Kommunikation sind essentiell, um ein gutes Gelingen des Turniers zu gewährleisten und eine super Stimmung vor Ort zu garantieren. Vielen Dank!

## **Volleyball (6 vs 6 | je 3 Frauen und 3 Männer)**

*Grundsätzlich gelten die offiziellen Volleyballregeln, jedoch mit einigen Anpassungen!*

- Netzhöhe: 2,35m („Mixed“)
- Es wird ohne Libero/-a gespielt.
- Es gibt keine Auswechslungen während des Spiels.
- Pro Spielzug darf der Ball vom Team dreimal berührt werden (zuzüglich zum evtl. Blockkontakt).
- Übertritt oder Netzberührung sind automatisch immer ein Punkt für das gegnerische Team.
- Geht der Ball auf der eigenen Seite an die Decke (insb. in H7) wird weitergespielt.

## **Dodgeball (6 vs 6 | je 3 Frauen und 3 Männer)**

- Die Spielfläche entspricht dem Volleyballfeld (18 x 9m).
- Die beiden Spielfeldhälften sind nur durch die Mittellinie getrennt (keine Center-Zone).
- Jedes Team bekommt am Anfang je 2 Bälle, ein zusätzlicher Ball liegt auf der Mittellinie.
- Zum Anpfiff stehen die Teams an der Grundlinie (ganz hinten) ihrer Spielfeldhälfte.
- Das Ergebnis bei Spielende entspricht der Anzahl der noch am Feld stehenden Teammitglieder.
- Bei Spielende vor Zeitablauf startet eine neue Runde (bitte eigenständig aufstellen und starten).
- Am Ende zählt dann das Gesamtergebnis (Bsp. 3:0, 0:2, 5:3 = 8:5, sprich 3 Punkte für Team 1).
- Wer abgeworfen wurde/ausgeschieden ist wartet am seitlichen Spielfeldrand.
- Abwurf/Ausscheiden bei:
  - Direktem Treffer wobei der Ball danach Boden, Wand, etc. berühren muss.
  - Jeder Berührung des Bodens außerhalb des eigenen Spielfeldes (Ausnahme: Ball holen).
  - Direktem Fangen des geworfenen Balls durch das gegnerische Team („Zombie-Regel“).
- Fangen: Zusätzlich darf das Teammitglied zurück aufs Feld, welches am längsten draußen war.
- Retten: Wird ein vom eigenen Teammitglied abgeprallter Ball gefangen, bevor dieser Boden, Wand, etc. berührt, gilt dieser als gefangen und die zuvor genannten Regeln gelten.
- Die o.g. Regeln (Abwerfen, Fangen, Retten) gelten auch bei mehreren gleichzeitig getroffenen.
- Blocken: Geworfene Bälle können mit dem einem in den Händen gehaltenen Ball abgewehrt und entschärft werden, solange der eigene Ball dabei nicht verloren wird („Ballenschutz“).
- Zugzwang: Ein Team steht unter Zugzwang, wenn es mehr oder gleich viele Spieler:innen auf dem Spielfeld hat und gleichzeitig mehr Bälle besitzt. In diesem Fall muss das Team innerhalb von 10 Sekunden so viele Bälle werfen (nicht rollen!) bis es nicht mehr unter Zugzwang steht.
- Ein Rollen des Balls in das gegnerische Spielfeld ist nur erlaubt, wenn kein Zugzwang besteht.

## **Floorball (5 vs 5 | davon mind. je 2 Frauen und 2 Männer)**

- Gespielt wird auf ca. der Fläche eines Hallendrittels.
- Es gibt kein Aus, sprich es kann über Bande gespielt werden.
- Als seitliche Spielfeldbegrenzungen dienen die Wände bzw. Banden.
- Gespielt wird mit Unihockeyschlägern und Lochball auf Kleinfeldtore ohne festen Tormann/-frau.
- Spielerwechsel sind unbegrenzt möglich und erfolgen fliegend während des laufenden Spiels.
- Es dürfen max. 3 (Körper-)teile den Boden berühren (z.B. 2 Füße + Schläger, 2 Füße + 1 Knie).
- Körpereinsatz ist nicht erlaubt.
- Stockschlag und Stockwurf sind nicht erlaubt.
- Grundsätzlich darf der Ball nur mit dem Schläger gespielt werden. Es ist aber ein Stoppen (kein Schießen) des Balles mit dem Fuß erlaubt.
- Die Schlägerschaukel darf grundsätzlich nie über Kniehöhe (egal ob beim Schuss oder der Annahme) vom Boden abheben.
- Bei Foulspiel erhält das andere Team direkt an Ort und Stelle den Ball.