

# Liebe TeilnehmerInnen der 3-Bälle-Nacht 2017!

---

Auch dieses Jahr sind wieder verschiedene Spiele im Programm vertreten. Damit die Veranstaltung nicht im Chaos endet, erwarten wir ein hohes Maß an Kooperation und Aufmerksamkeit aller Teilnehmenden. Die wichtigsten Informationen gibt es für Euch hier noch einmal schriftlich.

Wir bitten Euch inständig darum, erst einmal zu lesen, bevor Ihr uns während des Turniers unnötig mit Fragen bombardiert. Dankeschön!

Wir wünschen allen viel Spaß bei der diesjährigen 3-Bälle-Nacht!

Euer Hochschulsport-Team

## Allgemeine Hinweise:

---

1. **Erste-Hilfe** findet Ihr im mittleren Regieraum der Sporthalle bei unserem Rettungssanitäter.
2. **Verpflegung** gibt es bei unserem HSP-Team in der Cafeteria.
3. Es besteht ein absolutes **Glasflaschenverbot** in und vor der Sporthalle!
4. **Bitte lasst Eure Sporttaschen** auf den Zuschauerrängen oder - noch besser - tut sie in die Schließfächer. In der Nähe der Spielfelder sind sie nur Stolperfallen...
5. **Der Müll gehört** in die dafür aufgestellten Müllbehälter und **Pfand gehört daneben.** Die, die nachher aufräumen müssen (das sind wir!!!), sind Euch dankbar, wenn Ihr das beachtet!
6. **Gut fünf Minuten vor Ende** der laufenden Partien geben wir die nächsten Spielpaarungen über Lautsprecher durch. Außerdem erhaltet Ihr einen Spielplan, der Euch Auskunft über Eure zu erwartenden Spielzeiten gibt. Es wird zentral an- und abgepfiffen! Also bitte nicht vorher starten!
7. **Nachdem ein Spiel abgepfiffen wurde**, unterschreiben beide Teamverantwortlichen das von den SchiedsrichterInnen erfasste Ergebnis (Bitte unbedingt auf seine Richtigkeit überprüfen!!).
8. Das **Wettkampfbüro** befindet sich im Glaskasten auf der Empore.
9. Die **Teamfotos** werden auf der Gegentribüne der Halle 3 geschossen. Findet Euch bitte zur im Spielplan angegebenen Zeit dort ein.
10. **Macht Euch bitte nicht alleine** auf den Heimweg. Nachts wird es kalt und in Verbindung mit Alkohol kann es draußen schnell lebensgefährlich werden. Achtet bitte auf Eure Mitspieler und Mitspielerinnen, so dass uns niemand erfriert!

## Folgende Spiele werden dieses Jahr gespielt:

---

- ❖ Vorrunde (alle Teams): Basketball (mit 5 Personen)
- ❖ Vorrunde (alle Teams): Volleyball (mit 6 Personen)
- ❖ Vorrunde (alle Teams): Floorball (mit 4 Personen)
- ❖ Vorrunde (alle Teams): HEADIS (mit 6 bis 10 Personen)
- ❖ Vorrunde (alle Teams): Tischkicker (mit 4 Personen)
- ❖ Vorrunde (alle Teams): Wii-Bowling (mit 6 bis 10 Personen)
- ❖ Endrunde (nur die 12 besten Teams): Tischtennis (mit 6 bis 10 Personen)
- ❖ Endrunde (nur die 12 besten Teams): Futsal (mit 4 Personen)
- ❖ Endrunde (nur die 12 besten Teams): Völkerball (mit 6 Personen)

## Die Regeln:

---

- Ein Team besteht aus mindestens 6, maximal 10 Personen. Sowohl in der Vorrunde als auch in der Endrunde müssen immer mindestens 2 Frauen und 2 Männer aktiv am Spielgeschehen teilnehmen!
- Bei der Auswechslung von SpielerInnen während dem laufenden Spiel muss darauf geachtet werden, dass die oben beschriebene Regel immer eingehalten wird!
- Entscheidungen von SchiedsrichterInnen sind Tatsachen! Deshalb bitte keine langwierigen Diskussionen!
- Maximal mögliche Punktzahl nach der Vorrunde: 42 (Mindestpunktzahl: 6)
- **Die punktbesten zwölf Teams qualifizieren sich für die Endrunde.** Sollten mehrere Teams mit der gleichen Punktzahl für den Einzug in die Endrunde zur Auswahl stehen, entscheidet das Los.
  - Gruppe Orange spielt um die Plätze 1 – 4
  - Gruppe Grau spielt um die Plätze 5 – 8
  - Gruppe Rot spielt um die Plätze 9 – 12

## Die Punktwertung:

---

- **7 Punkte:** Sieg mit 5 oder mehr Toren/Körben/Punkten Vorsprung - Bowling ab 21 Pkt. mehr
- **6 Punkte:** Sieg mit 3-4 Toren/Körben/Punkten Vorsprung - Bowling 11-20 Pkt. mehr
- **5 Punkte:** Sieg mit 1-2 Toren/Körben/Punkten Vorsprung - Bowling bis 10 Pkt. mehr
- **4 Punkte:** Unentschieden
- **3 Punkte:** Niederlage mit 1-2 Toren/Körben/Punkten Rückstand - Bowling bis 10 Pkt. weniger
- **2 Punkte:** Niederlage mit 3-4 Toren/Körben/Punkten Rückstand - Bowling 11-20 Pkt. weniger
- **1 Punkt:** Niederlage mit 5 oder mehr Toren/Körben/Punkten Rückstand - Bowling ab 21 Pkt. Weniger
- **Bei Nichtantritt eines Teams bekommt das anwesende Team automatisch 7 Punkte.**

## Vorrunde:

---

### ❖ Basketball (mit 5 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

1. Es gelten die offiziellen Basketball-Regeln.
2. Für einen erfolgreichen Wurf werden im Normalfall 2 Punkte gegeben. Ein erfolgreicher Wurf, der hinter der so genannten Drei-Punkte-Linie erfolgt, bringt der Mannschaft 3 Punkte. Ein erfolgreicher Freiwurf zählt 1 Punkt.
3. Achtung: ab dem fünften Team Foul gibt jedes weitere Foul 1 Punkt für das gegnerische Team!
4. SpielerInnen können ausgewechselt werden.

### ❖ Volleyball (mit 6 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

1. Es gelten die offiziellen Volleyball-Regeln.
2. SpielerInnen können ausgewechselt werden.

### ❖ Floorball/Unihockey (mit 4 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

1. Spielen ist erlaubt mit dem Schläger, der Brust und den Beinen (nur einmal mit dem Fuß spielen, danach muss mit dem Schläger weitergespielt werden).
2. Nicht erlaubt: Spielen mit dem Kopf oder der Hand/dem Arm
3. Freischlag: Freischläge sind immer indirekt, d.h. direkt erzielte Tore zählen nicht. Folgende Vergehen werden mit einem Freischlag geahndet:
  - Stockschiess: Wenn ein/e SpielerIn auf den Stock des Gegners/der Gegnerin schlägt, ihn/sie blockiert, anhebt oder gegen ihn/sie tritt
  - Hoher Stock: Wenn ein/e SpielerIn die Schaufel beim Ausholen vor dem Schlag auf den Ball oder beim Ausschwingen nach dem Schuss über die Hüfte anhebt
  - Schutzraumvergehen: Wenn ein/e SpielerIn den Schutzraum vor dem gegnerischen oder dem eigenen Tor betritt
4. Strafstoß: Wird eine Torchance durch ein Vergehen verhindert, so bekommt das nicht fehlbare Team einen Strafstoß zugesprochen. (Beispiel: Ein/e SpielerIn steht im eigenen Torraum und verhindert dabei ein Tor der Gegner). Der Strafstoß wird 7 Meter vor dem Tor ausgeführt und besteht aus einem Schuss auf das leere Tor.
5. SpielerInnen können ausgewechselt werden.

### ❖ Wii-Bowling (mit mind. 6, max. 10 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

1. Alle Teammitglieder spielen mit – max. 10 Personen (ist die Mitgliederanzahl der beiden Teams unterschiedlich, dürfen aus dem kleineren Team Personen entsprechend der fehlenden Anzahl doppelt antreten).
2. Jede Person spielt max. 2 Runden mit je 2 Versuchen (beim Strike nur einer!).
3. Es wird solange gespielt bis entweder abgepfiffen wird oder das Match (10 Runden) beendet ist.

❖ **Tischkicker (mit 4 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)**

1. Ein Auswechseln von SpielerInnen ist in jeder Spielunterbrechung möglich.
2. Das Dauerdrehen der Spielgriffe ist strengstens untersagt.
3. Es stehen pro Spiel 10 Bälle zur Verfügung. Der erste Ball wird zum Einspielen verwendet.
4. Ein Ball (farbig) fungiert als Superball – das mit diesem Ball erzielte Tor zählt doppelt.
5. Das Spiel endet nach den gespielten 9 Bällen!!!

❖ **HEADIS (mit mind. 6, max. 10 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)**

1. Bei der Angabe muss der Ball zunächst die eigene, danach die gegnerische Hälfte der Platte berühren. Netzroller und Kantenbälle werden bei der Angabe wiederholt.
2. Nach der Angabe ist beim HEADIS auch eine Direktannahme aus der Luft („Volley“) erlaubt.
3. Während dem Match darf der/die SpielerIn die Platte mit allen Körperteilen berühren.
4. Zunächst wird 1 Runde Rundlauf gespielt, um die SpielerInnen für das finale HEADIS-Doppel zu ermitteln – mit mind. 6, max. 10 Personen (ist die Mitgliederanzahl der beiden Teams unterschiedlich, wird mit der Personenanzahl des kleineren Teams gespielt). Bei jedem Fehler scheidet eine/r aus.
5. Die zwei, die im Rundlauf für ihr Team als letztes übrigbleiben (egal ob männlich oder weiblich), treten als Doppel gegen das jeweilige gegnerische Doppel an – nach 2 Aufschlägen wechselt das Aufschlagsrecht jeweils zum gegnerischen Team.
6. Beim Ballwechsel müssen die beiden DoppelpartnerInnen den Ball jeweils abwechselnd spielen.
7. Das anschließende Doppel endet entweder durch Abpfiff oder wenn ein Team 21 Punkte erreicht hat.

## Endrunde:

---

### ❖ Tischtennis (mit mind. 6, max. 10 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

8. Beim Aufschlag muss der Ball zunächst die eigene, danach die gegnerische Hälfte der Platte berühren. Bei der Ballannahme kommt der Ball 1 Mal auf der eigenen Tischhälfte auf und muss dann direkt auf die gegnerische Tischhälfte geschlagen werden. Die Direktannahme aus der Luft („Volley“) ist NICHT erlaubt.
9. Netzroller beim Aufschlag die korrekt in beiden Hälften landen werden wiederholt (alle anderen Netzroller werden beim Aufschlag als Fehler gewertet). Bei Netzrollern während den Ballwechseln wird weitergespielt.
10. Zunächst wird 1 Runde Rundlauf gespielt, um die SpielerInnen für das finale Tischtennis-Doppel zu ermitteln – mit mind. 6, max. 10 Personen (ist die Mitgliederanzahl der beiden Teams unterschiedlich, wird mit der Personenanzahl des kleineren Teams gespielt). Bei jedem Fehler scheidet eine/r aus.
11. Die zwei, die im Rundlauf für ihr Team als letztes übrigbleiben (egal ob männlich oder weiblich), treten als Doppel gegen das jeweilige gegnerische Doppel an.
12. Beim Doppel muss im Gegensatz zum Einzel diagonal nach links aufgeschlagen werden, also von der rechten Tischseite der Aufschlagenden auf die rechte Tischseite des Rückschlagenden – nach 2 Aufschlägen wechselt das Aufschlagsrecht jeweils zum gegnerischen Team.
13. Beim Ballwechsel müssen die beiden DoppelpartnerInnen den Ball jeweils abwechselnd spielen.
14. Das Doppel endet entweder durch Abpfeif oder wenn ein Team 21 Punkte erreicht hat.

### ❖ Futsal (mit 4 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

1. Es gelten die offiziellen Futsal-Regeln mit der Einschränkung, dass 4-à-side gespielt wird.
2. SpielerInnen können beliebig oft ausgewechselt werden.
3. Es gibt keine Team-Auszeiten.
4. Für ruhende Bälle stehen jeweils nur 4 Sekunden zur Ausführung zur Verfügung. Wird diese Zeit überschritten, wechselt der Ballbesitz automatisch zum gegnerischen Team.
5. Achtung: ab dem fünften Team Foul gibt jedes weitere Foul 1 Punkt für das gegnerische Team!
6. Von den 4 SpielerInnen pro Team auf dem Futsal Feld ist eine/r Torwart. Die FeldspielerInnen dürfen nicht zum Torwart zurückspielen – wenn dies der Fall ist, wechselt der Ballbesitz automatisch zum gegnerischen Team.
7. Grätschen gegen die gegnerischen SpielerInnen ist nicht erlaubt und zählt als Foul.
8. Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, muss das Spiel mit dem Fuß fortgesetzt werden.

### ❖ Völkerball (mit 6 Personen – mind. 2 Frauen/2 Männer)

1. Es treten jeweils 6 SpielerInnen pro Team an - davon ist eine/r der/die KönigIn (mit 3 Leben).
2. 5 SpielerInnen eines Teams stehen in ihrem Innenfeld, der/die KönigIn steht im gegenüberliegenden Außenfeld.

3. Mit einem Softball müssen die gegnerischen FeldspielerInnen abgeworfen werden. Gelingt dies, muss der/die Getroffene das Feld verlassen und in das Außenfeld. Der/Die Getroffene bekommt dann 1 Mal den Ball. Abgeworfene FeldspielerInnen dürfen sich vom Außenfeld aus wieder reinwerfen, indem sie eine/n FeldspielerIn im gegnerischen Innenfeld abwerfen. Sie dürfen dann wieder zurück in ihr Innenfeld. Wenn alle FeldspielerInnen eines Teams getroffen sind und im Außenfeld stehen, kommt der/die KönigIn des Teams auf das Innenfeld. Er/Sie hat 3 Leben, muss also 3 Mal getroffen werden. Kann sich ein/e TeamkollegIn zurück ins Feld werfen, wechselt der/die KönigIn wieder zurück ins Außenfeld.
4. Ein/e SpielerIn gilt nur als getroffen, wenn der Ball vorher NICHT den Boden berührt hat. Die SpielerInnen haben außerdem die Möglichkeit den Ball zu fangen. Dann gilt er/sie NICHT als getroffen.
5. Sprungwürfe über die Feldhälfte hinaus sind nicht erlaubt.
6. Gespielt wird bis ein/eine KönigIn 3 x getroffen wurde oder die maximale Spielzeit abgelaufen ist.
7. Nach Ablauf der Spielzeit werden folgende Punkte vergeben: Jede/r FeldspielerIn im Innenfeld zählt 1 Punkt, der/die KönigIn wird entsprechend der Lebensanzahl gewertet (1, 2 oder 3 Punkte) – es sind also max. 8 Punkte möglich (5 durch FeldspielerInnen, max. 3 durch den/die KönigIn).  
Sollte das Spiel beendet werden, weil ein/e KönigIn eines Teams alle Leben verloren hat, erhält das siegreiche Team automatisch die Höchstwertung (8:0) - unabhängig davon wie viele Leben der/die eigene KönigIn hat oder FeldspielerInnen noch im Innenfeld stehen.