

Regeln:

Ultimate Frisbee

Bei unserer Version von Ultimate Frisbee spielen **2 Teams mit 5 bis 7 Personen (+ evtl. Auswechsler je nach Interessenten)** gegeneinander. Das **Spielfeld** besitzt die Abmessungen **70 x 30 m**. Die letzten **15 m** sind jeweils die **Endzone**. Ziel des Spiels ist es, **mehr Punkte als das Gegnersteam** zu erzielen. Dies erreicht man, durch das **Werfen der Scheibe in die gegnerische Endzone** und das **dortige Fangen** dieser **durch ein Teammitglied**. **Wer die Scheibe hat ist aktiver Spieler**. Dieser **darf nicht laufen** (Sternschritt ist erlaubt) und muss die **Scheibe innerhalb von 10 Sekunden weiterspielen**, sonst geht das Spielrecht an die gegnerische Mannschaft. Ein **Gegenspieler**, der **vor dem aktiven Spieler steht (Armlänge abstand)**, **zählt dieses laut an**. Die **Scheibe darf nicht aus der Hand geschlagen** werden. Sobald die **Scheibe den Boden berührt wechselt das Spielrecht** zur anderen Mannschaft, dies ist auch der Fall, wenn ein Pass der aktiven Mannschaft unterbunden wird und als letztes ein Spieler der Verteidigenden Mannschaft berührt hat. Bei einem **Wurf ins Aus**, **wechselt das Spielrecht** ebenfalls. Bei **Spielbeginn und nach jedem Punkt** stellen sich **beide Mannschaften an ihre Endzonengrenze**. Die **Mannschaft, die gepunktet hat, wirft die Scheibe zur gegnerischen Mannschaft**. Nach jedem Punkt wechseln die Endzonen. Gespielt wird 30 Minuten

Muggel-Quidditch

Beim Muggel-Quidditch spielen 2 Mannschaften gegeneinander. **Jeder Spieler besitzt einen Besen (Gymnastikstab), der immer zwischen den Oberschenkeln des Spielers sein muss.** Beide Mannschaften bestehen aus **7 Personen:**

3 Jäger versuchen durch das **Werfen des Quaffel (Volleyball) durch die Torringe Punkte zu erzielen.** Es gibt **3 Torringe.** Der **mittlere bringt 3 Punkte,** die **äußeren 2 Punkte.**

2 Treiber versuchen mit den **Klatschern (Fußbällen) gegnerische Spieler abzuwerfen. Getroffene Gegenspieler** lassen getragene **Bälle** (Quaffel oder Klatscher) **fallen** und müssen **zurück zu ihren Torringen laufen** und **diese berühren.** Erst danach dürfen sie am Spielverlauf teilnehmen. **Klatscher können** mit anderen Bällen (Sowohl Klatschern als Quaffel) **abgewehrt werden,** ohne dass der Spieler als getroffen zählt.

1 Hüter versucht die **Torringe der eigenen Mannschaft zu verteidigen. Nahe seiner Torringe** ist er **gegen Klatscher immun.**

1 Sucher versucht den **Schnatz zu fangen, welcher kurz nach Spielbeginn freigelassen wird.**

Der **Schnatz** ist ein **neutraler Spieler,** dessen Aufgabe es ist **sich nicht fangen zu lassen.** Ein Tennisball wird in eine Socke gesteckt und diese am Hosenbund des Schnatzes befestigt. **Der Schnatz darf im gesamten Gelände (Wiese) herumlaufen. Er läuft ohne Besen. Entreißt ein Sucher dem Schnatz die Socke mit Ball endet das Spiel sofort. Das Team, welches den Schnatz gefangen hat, erhält 10 Punkte.**

Muggel-Quidditch ist **nicht körperlos,** achtet jedoch darauf, dass sich niemand verletzt.

Völkerball

2 Teams (Anzahl Variabel) stehen auf ihrer Seite des Feldes und versuchen gegnerische Spieler mit einem Volleyball abzuwerfen. Wird ein Spieler von einem Gegner getroffen und der Ball geht zu Boden, verlässt der getroffene Spieler das Feld und stellt sich außen neben dem Spielbereich des Gegners. Spieler, die neben dem Feld stehen können sich „freierwerfen“ durch das Abwerfen eines Gegners. Dieser verlässt das Feld, dafür darf der Werfer wieder ins Feld.

Sind alle Spieler einer Mannschaft neben dem Feld kommt der „Strohmann“ (König) auf das Feld, dieser wird, vor dem Spiel, von jeder Mannschaft ausgewählt und startet neben dem Feld. Er kann sich nicht freierwerfen und hat 3 Leben. Wirft sich ein Spieler eines Teams frei, dessen „Strohmann“ im Feld ist, so geht dieser aus dem Feld und der freigeworfene Spieler kehrt zurück ins Feld. Der Strohmann behält dabei seine aktuellen Leben. Ist der „Strohmann“ eines Teams 3-mal getroffen, ist das Spiel zu Ende und die andere Mannschaft gewinnt.