



SPIKEBALL - Regeln

Hier ist eine Zusammenfassung der Grundregeln von Spikeball (auch Roundnet genannt):

Spielziel

Zwei Teams mit je 2 Spielern treten gegeneinander an. Ziel ist es, den Ball auf das Trampolin (das runde Netz auf einem Rahmen) so zu schlagen, dass das gegnerische Team ihn nicht korrekt zurückspielen kann.

Aufbau

- Das Trampolin wird in der Mitte platziert.
 - Jedes Team positioniert sich etwa 1,5 Meter rund um das Trampolin.
-

Ablauf eines Punktes

1. Aufschlag

- Ein Spieler schlägt den Ball, indem er ihn wirft und direkt auf das Trampolin in Richtung des gegnerischen Teams schlägt.
- Der Aufschlag muss aus einem 360°-Radius um das Trampolin erfolgen.
- Das empfangende Team lässt den Ball einmal auf dem Trampolin aufspringen und spielt ihn dann mit maximal 3 Berührungen zurück (ähnlich wie beim Volleyball).

2. Ballwechsel

- Jedes Team hat maximal 3 Berührungen, um den Ball zurück auf das Trampolin zu spielen.
 - Die Spieler dürfen sich frei um das Trampolin bewegen, dürfen aber das Netz oder den Rahmen nicht berühren.
 - Nach jedem Rückschlag versucht das gegnerische Team, den Ball zu holen und zurückzuspielen.
-

Punkte

- Ein Punkt wird erzielt, wenn:
 - Der Ball nicht auf dem Trampolin aufspringt (zu kurz oder zu lang).
 - Das gegnerische Team es nicht schafft, den Ball innerhalb der 3 Berührungen zurückzuspielen.
 - Der Ball den Boden oder ein Hindernis (außerhalb des Trampolins) berührt.
 - Ein Spieler den Rahmen oder das Netz berührt.
-



Sieg

- Das Spiel wird normalerweise bis 11 Punkte gespielt, mit einem Vorsprung von 2 Punkten (ähnlich wie beim Volleyball).
 - Das Team, das zuerst 11 Punkte erreicht und mindestens 2 Punkte Vorsprung hat, gewinnt.
-

Zusätzliche Regeln

- Die Spieler können sich innerhalb ihres Teams den Ball zuspielen.
- Der Kontakt mit dem Ball muss klar und sauber sein (kein Doppelschlag).
- Beim Aufschlag muss das gegnerische Team bereit sein (keine Bewegung vor dem Aufschlag).