



Regeln:

Vorbereitung

- Jedes Team wählt einen König. Dieser startet im Bereich außen vom gegnerischen Spielfeld (Himmel).

So wird gespielt

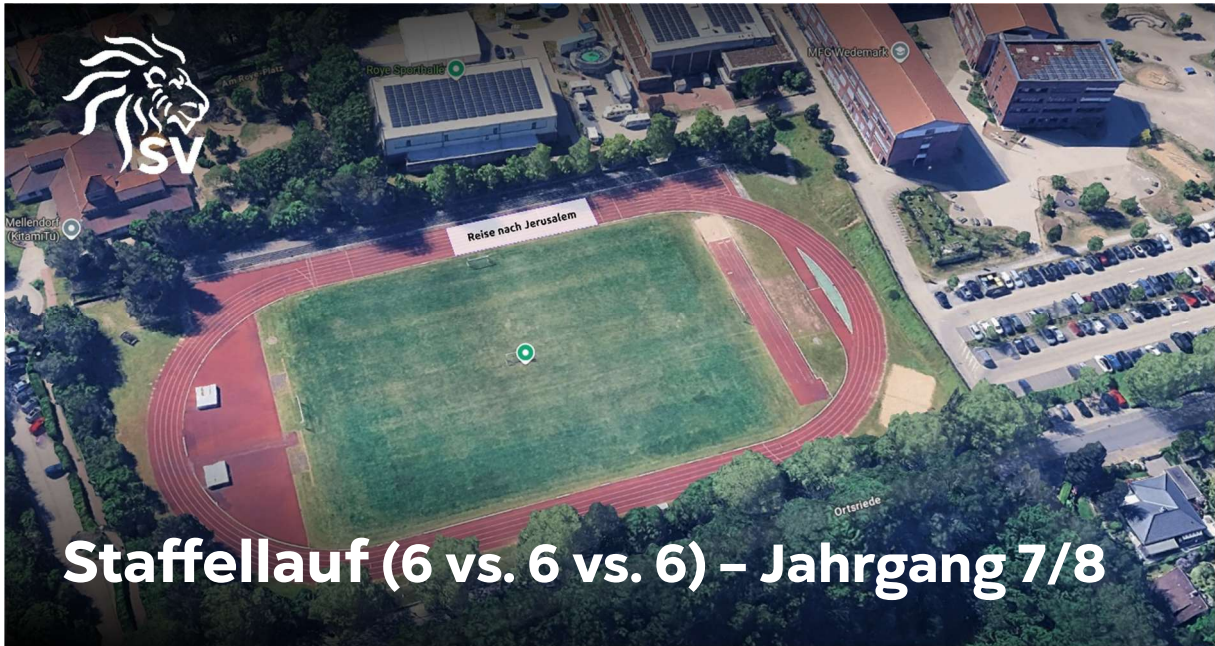
- Abwerfen: Ziel ist es, die Spieler im gegnerischen Feld zu treffen.
- Raus gehen: Wird man getroffen, muss man in den Außenbereich (Himmel) vom gegnerischen Feld.
- Wieder reinkommen: Wer von außen (Himmel) einen gegnerischen Spieler abwirft, darf wieder ins Spiel zurück gehen.

Was zählt als Treffer?

- Treffer: Nur direkte Körpertreffer.
- Kein Treffer: Gefangene Bälle, Kopftreffer und Bälle, die vorher den Boden berührt haben.

Das Finale: Der König

- Einsatz: Wenn alle Mitspieler eines Teams abgeworfen wurden, muss der König ins Feld. Er erhält bei seinem ersten Einsatz alle Bälle.
- Leben: Der König hat 3 Leben.
- Rettung: Schafft es ein Mitspieler von außen, jemanden abzuwerfen, darf dieser zurück ins Spiel und der König darf wieder raus.



Regeln:

Spielprinzip:

- Jedes Team besteht aus 6 Personen.
- Jede Person absolviert eine Station des Staffellaufs und gibt an die nächste Person weiter.

Die Stationen:

- Station 1: Die Person dreht sich 10-mal im Kreis und sprintet im Anschluss zum Start von Station 2.
- Station 2: Klassisches Sackhüpfen zur nächsten Station.
- Station 3: Eierlauf: Das Ei muss zum Start von Station 4 gebracht werden. Fällt es runter, startet man die Station von vorn.
- Station 4: Man läuft mit verbundenen Augen einen Slalom. Das restliche Team gibt an, wo man langlaufen muss.
- Station 5: Man wirft kleine Sandsäckchen in Ringe, die auf dem Boden liegen. Hat man drei Mal getroffen, darf man weitergeben.
- Station 6: Beim Schlusssprint muss man die Hindernisse überwinden und möglichst schnell die Ziellinie erreichen. Wenn ein Hindernis umfällt, startet man die Station von vorn.



Regeln:

Grundregeln & Ablauf

- Spieldauer: 10 Minuten.
- Spielbeginn: Münzwurf bestimmt Aufschlagrecht und Seitenwahl.

Spielmechanik

- Ballberührungen: Jedes Team darf den Ball maximal dreimal berühren, bevor er über das Netz gespielt wird.
- Keine Doppelschläge: Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren.
- Netzberührung: Das Berühren des Netzes während einer Spielaktion führt zum Punktgewinn für den Gegner.

Aufschlag & Rotation

- Aufschlagrecht: Das Team, das den letzten Punkt erzielt hat, schlägt auf.
- Rotation: Beim Gewinn des Aufschlagrechts muss das Team im Uhrzeigersinn eine Position weiterrotieren, wobei auch mit der Auswechselbank rotiert wird.

Spielende & Wertung

- Siegbedingung: Nach Ablauf der 10 Minuten gewinnt das Team, das zu diesem Zeitpunkt mehr Punkte erzielt hat