

# VERTIKALBALL

Ein einfaches Ballspiel wider den unendlichen Weltschmerz

## Die Regeln zum Spiel

Version vom 4. April 2016

Die Voraussetzungen	Seite 1
Die Spielvorbereitungen	Seite 1
Die Spieler	Seite 1
Der Spielverlauf	Seite 1
Die Punkte	Seite 2
Das Out	Seite 2
Das Retten	Seite 3
Der Verlust eines Punktes	Seite 3
Die Folgen eines Punkteverlustes	Seite 3
Das Halbfinale und das Finale	Seite 4
Das Schenken von Punkten	Seite 4
Der Schiedsrichter	Seite 5
Die Spielunterbrechung	Seite 5
Das Außergewöhnliche	Seite 6
Der Turniermodus	Seite 7
Der unerbittliche Einsatz	Seite 7

## Die Voraussetzungen

- Genügend große, ebene Grünfläche (Rasen, etwa 15 m mal 15 m)
- Neopren-Volleyball oder schwerer Plastikball gleicher Größe (Durchmesser 21 cm, Gewicht 220 g); aktuelle Produktempfehlung: Schildkröt Funsports Neopren Beachsoccer, Größe 5
- Spielfeldbegrenzung: Textilband von drei bis vier Zentimeter Breite. Etwa: Gurtband 30 mm breit aus Polypropylen, ca. 1,4 mm stark

## Die Spielvorbereitungen

Ein 8,16 Meter mal 4,24 Meter großes, rechteckiges Feld wird festgelegt und mit Hilfe des gespannten Textilbandes begrenzt. Das Band muss gegen Verrutschen gesichert werden. Hierzu haben sich *vollständig im Erdreich versenkbar*e Heringe an den Ecken bewährt.

## Die Spieler

Das Spiel ist für zwei bis zehn Spieler geeignet. In Ausnahmefällen können auch bis zu 12 Spieler ein Vertikalballspiel bestreiten.

Bei Vertikalball gibt es keine Mannschaften. Es spielt jeder gegen jeden – und alle miteinander.

## Der Spielverlauf

Zunächst wird eine Reihenfolge unter den Mitspielern festgelegt, wobei sich die Folge beim ersten Spieler wieder schließt. Zu diesem Zwecke ist es dienlich, einen Kreis zu bilden, um die Reihenfolge auch optisch erfassen zu können. Eine Laufrichtung im Kreis wird festgelegt. Wichtig für den Einzelnen ist es, sich die Person unmittelbar *vor einem* in jener Reihenfolge zu merken.

Während des Spiels bewegen sich alle Spieler frei im oder auch außerhalb des Feldes. Der anfangs gebildete Kreis ist lediglich Hilfsmittel zur Erfassung der Reihenfolge.

Ein Spieler macht den Anfang und wirft den Ball oder schlägt ihn mit der Hand nach oben. Dieses ist der Aufschlag, welcher – wie auch alle anderen Aufschläge während des Spieles – erst dann ausgeführt werden darf, wenn sich alle Spieler innerhalb des markierten Feldes befinden. Bei Aufschlägen muss der Ball eine Höhe von mindestens 3 Metern erreichen – der Aufschlag muss also fair gespielt werden. Der nächste Spieler in der Reihe hat den Ball anzunehmen (weiterzuspielen), wobei der Ball vorher einmal am Rasen aufspringen darf *aber nicht muss!* Der Ball kann also auch direkt angenommen werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und so weiter. Der Ball ist in ständiger Bewegung.

VERTIKALBALL (seit 1997)

Ein Ballspiel von Martin Hofstetter, Michael Bruckner und Johannes Hofstetter.  
[www.vertikalball.de](http://www.vertikalball.de)

Gespielt wird mit dem Arm (Fingerspitzen bis ausschließlich Schulter). Das Spiel mit der Handfläche gilt als empfehlenswert.

Wichtig ist, dass der Ball stets eine Aufwärtsbewegung erfährt! Diese kann durchaus sehr gering ausfallen, muss aber dennoch für alle Spieler als solche erkennbar sein. Weiters muss der Ball die Höhe der Brustwarze des Spielers, der gerade an der Reihe ist, übersteigen; dabei gilt die Höhe der *fiktiv aufrecht stehenden Person* vom Rasen bis zur Brustwarze (Brustwarzenregel). Nimmt der nächste Spieler den Ball an bevor dieser die erforderliche Höhe erreicht hat, erübrigt sich die Brustwarzenregel und es wird davon ausgegangen, dass der Ball die entsprechende Höhe erreicht hätte!

Der Ball darf beim Spielen einen Moment lang geführt werden – allerdings nicht länger als eine Sekunde! (Sprich: „*Einundzwanzig*“) Wichtig ist, dass der Ball stets in Bewegung bleibt. Es ist also *nicht gestattet*, den Ball einfach auf der Handfläche ruhen zu lassen, bevor er weitergespielt wird. Bei Bällen, die weit außerhalb des Feldes springen, ist es geradezu notwendig, ihn zurück ins Feld zu führen (schaufeln).

*Nach dem Aufschlag* dürfen sich Spieler auch außerhalb des Spielfeldes aufhalten. Das ist bei großen Gruppen sinnvoll, um Kollisionen zu vermeiden.

### Die Punkte

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels drei Punkte. Nach dem Aufbrauchen der drei Punkte besitzt jeder Spieler noch den Zusatzpunkt (der 4. Punkt), der *Flieger* genannt wird. Hat ein Spieler nur noch diesen letzten Punkt, sagt man auch *er fliegt*.

Bei *jedem Aufschlag* muss der Spieler seine *verbleibenden Punkte laut und deutlich* ausrufen. Also: „Drei!“, „Zwei!“, „Eins!“ oder „Flieger!“.

### Das Out

Ein Ball gilt als *out*, wenn er außerhalb des markierten Feldes aufkommt. Berührt der Ball die Outlinie oder ist zumindest eine Bewegung des Bandes erkennbar, gilt der Ball noch als *gut*. Der Spielverlauf wird bei Outbällen erst dann unterbrochen, wenn der Ball das *zweite Mal* den Rasen berührt! (siehe: Das Retten)

Da die Möglichkeit einer Rettung besteht, verliert ein Spieler einen Punkt, wenn er einen Out-Ball noch *vor dem zweiten Bodenkontakt* berührt oder fängt. Ausgenommen vom Nicht-Berühren-Dürfen ist natürlich der Retter, der eben im Sinne einer Rettung den Ball sehrwohl vor der zweiten Bodenberührung annehmen darf.

## Das Retten

Bälle, die ins Out gespielt werden, können gerettet werden, indem der nächste Spieler (und *nur* der nächste Spieler in der Reihenfolge!) genauso weiterspielt, als wäre es kein Out-Ball. Der Spielverlauf wird also nicht unterbrochen und niemand verliert einen Punkt. Ein Spieler verliert folglich bei Out-Bällen nur dann einen Punkt, wenn der darauffolgende Spieler nicht rettet.

Macht der Retter beim Retten einen Fehler, wird ausschließlich dem Retter ein Punkt abgezogen.

## Der Verlust eines Punktes

Ein Spieler verliert einen Punkt, wenn er ...

- beim Aufschlag den Ball nicht über die erforderliche Höhe von 3 Metern spielt.
- einen Aufschlag macht, ohne dass sich zum Zeitpunkt des Aufschlags alle Spieler innerhalb des markierten Feldes befinden.
- den Ball spielt, ohne dass dieser eine Aufwärtsbewegung erfährt.
- einen Ball spielt, der nicht der Brustwarzenregel entspricht.
- den Ball mit einem nicht zulässigen Körperteil annimmt (siehe: Der Spielverlauf).
- den Ball länger als eine Sekunde führt oder der Ball nicht in Bewegung bleibt.
- den Ball ins Out außerhalb des markierten Feldes spielt, ohne dass der Ball anschließend gerettet wird.
- den anzunehmenden Ball nicht vor der zweiten Bodenberührung erreicht.
- den Ball mehr als einmal berührt (Doppelberührung). Achtung! Das Ballspiel mit zwei Händen wird automatisch als Doppelberührung gewertet, ist also nicht erlaubt!
- den Ball spielt oder auch nur berührt, obwohl der Spieler *nicht an der Reihe* ist. (Ausnahme: „direkt angespielt“. Siehe: Die Spielunterbrechung)
- einen Out-Ball vor der zweiten Bodenberührung fängt oder berührt. (Ausnahme: Das Retten von Bällen; siehe: Das Out bzw. Das Retten)

## Die Folgen eines Punkteverlustes

Begeht ein Spieler eine Regelverletzung (siehe: Der Verlust eines Punktes), wird das Spiel von der versammelten Spielergruppe oder – wenn vorhanden – vom Schiedsrichter unterbrochen. Die Spielergruppe bzw. der Schiedsrichter gibt bekannt, wer einen Punkt verloren hat und warum. Während einer Spielunterbrechung, kann kein weiterer Spieler einen Punkt verlieren.

Der Spieler, der einen Punkt verloren hat, macht den nächsten Aufschlag, wobei er die Anzahl seiner *verbleibenden Punkte* laut und deutlich ausruft.

Hat ein Spieler auch seinen letzten Punkt – den Flieger – aufgebraucht, scheidet er aus. Ausnahme: Der Spieler bekommt einen Punkt geschenkt! Siehe: Das Schenken von Punkten.

Ausgeschiedene Spieler verlassen das Spielfeld und werden zu Zuschauern. Zuschauer haben darauf zu achten, dass sie *mindestens vier Meter Abstand zum Spielfeld* wahren, da zum Erreichen von langen Bällen ein Heraustreten aus dem Spielfeld nötig ist!

Scheidet ein Spieler aus, wird der fiktive Kreis um eine Person ärmer – die Reihenfolge bleibt gleich. *Der Spieler nach dem ausgeschiedenen Spieler* macht den nächsten Aufschlag.

### Das Halbfinale und das Finale

Die Spielerzahl dezimiert sich solange, bis nur noch drei Spieler übrig bleiben. Diese bestreiten das Halbfinale. Im Halbfinale haben alle drei Spieler zwei Punkte (und den Flieger außerdem) egal wie viele Punkte sie vorher besessen haben! Gespielt wird nach den selben Regeln, wobei – wie immer – jener Spieler den ersten Aufschlag macht, der nach dem zuletzt ausgeschiedenen Spieler in der Reihe war.

Gespielt wird solange bis einer der drei Halbfinalisten keinen Punkt mehr besitzt – jener scheidet aus und die beiden verbleibenden Spieler bestreiten das Finale. Im Finale haben die beiden Spieler je einen Punkt (und den Flieger außerdem) egal wie viele Punkte sie vorher besessen haben!

Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrigbleibt.

### Das Schenken von Punkten

Jeder Spieler *darf* im Verlauf eines Spieles inklusive Halbfinale und Finale *einen (!)* Punkt geschenkt bekommen und *einen (!)* Punkt schenken. Scheidet ein Spieler aus, kann er in diesem Augenblick (und *nur* in diesem Augenblick) einen Punkt eines anderen Spielers geschenkt bekommen.

Der, der einen Punkt verschenkt, besitzt dann einen Punkt weniger. Er sagt seine verbleibende Punktzahl laut und deutlich.

Der vermeintlich Ausgeschiedene kann mit dem geschenkten Punkt (für ihn ein zweiter Flieger) im Spiel bleiben und den Aufschlag machen. Beim Aufschlag hat der Spieler entsprechend „Doppelflieger!“ auszurufen.

Suizid – also das Verschenken des Fliegers – ist nicht erlaubt.

## Der Schiedsrichter

Bei Trainingsspielen fungiert die versammelte Spielergruppe als Schiedsrichter. Bei Turnieren ist die Hinzunahme eines Schiedsrichters unter Umständen sinnvoll. Dieser steht außerhalb des Spielfeldes – und zwar so, dass er den Spielverlauf nicht behindert. Bei Bedarf verfügt er über ein Instrument zur Abgabe von akustischen Signalen (Trillerpfeife).

## Die Spielunterbrechung

Das Spiel wird von der versammelten Spielergruppe bzw. vom Schiedsrichter unterbrochen, wenn ...

- a) ein Spieler aufgrund eines Regelbruchs einen Punkt verliert,
- b) eine Unklarheit oder Uneindeutigkeit auftaucht (Zweifelsfälle),
- c) jemand behindert wird oder
- d) jemand direkt angespielt wird.

Spielunterbrechung mit Punktverlust:

Ad a) Tritt ein Fall der Liste „Der Verlust eines Punktes“ ein, unterbricht die Spielergruppe bzw. der Schiedsrichter das Spiel. Nun wird der Grund für die Unterbrechung bekanntgegeben.

Der Spieler, der einen Punkt verloren hat, macht den Aufschlag und ruft dabei laut und deutlich die Anzahl seiner verbleibenden Punkte aus. Die Aufhebung einer Spielunterbrechung liegt also *allein beim Aufschläger*; wobei der Grund für die Spielunterbrechung zuvor unbedingt geklärt sein muss.

Spielunterbrechung ohne Punktverlust:

Ad b) Doch nicht nur beim Verlust eines Punktes wird das Spiel unterbrochen; auch wenn Unklarheit oder Uneindeutigkeit herrscht, kann das Spiel unterbrochen werden. Solche Zweifelsfälle können so aussehen:

- Out oder nicht out?
- Doppelberührung oder nicht?
- Brustwarzenregel eingehalten?
- Aufwärtsbewegung des Balles oder nicht?
- Fairer Aufschlag oder nicht?
- Sekundenregel überschritten?
- ...

Ad c) Wenn ein Spieler den Ball nicht erreichen kann, weil ein anderer Spieler die direkte Lauflinie zum Ball verstellt, wird das Spiel unterbrochen. Eine „Behinderung“ von Spielern und Körperkontakt ganz allgemein bringen also keinen Vorteil!

VERTIKALBALL (seit 1997)

Ein Ballspiel von Martin Hofstetter, Michael Bruckner und Johannes Hofstetter.  
www.vertikalball.de

Achtung! Bei Outbällen gibt es keine Behinderung! Das heißt: Landet ein Ball im Out, kann der Retter nicht „Behinderung“ reklamieren, wenn er den Ball nicht erreicht. Der Spieler, der den Out-Ball gespielt hat, verliert also einen Punkt.

Ad d) Auch wenn ein Spieler einen anderen mit dem Ball direkt anspielt, wird das Spiel unterbrochen. Achtung! „Direkt angespielt“ bedeutet, dass der Ball noch in der *ersten Aufwärtsbewegung nach der Annahme* war. Ab dem ersten Sinkflug des Balls gibt es kein „direkt angespielt“ mehr. Ab diesem Zeitpunkt führen Ballberührungen zum falschen Zeitpunkt immer zu einem Punktverlust.

In Fällen, wie sie in b), c) und d) beschrieben sind, verliert kein Spieler einen Punkt. Der Grund für die Spielunterbrechung wird geklärt. Anschließend macht *ein beliebiger Spieler* den nächsten Aufschlag und setzt damit das Spiel fort. In der Praxis macht jener Spieler, der gerade zufällig den Ball hält, den Aufschlag. Auf diese Weise werden Spielunterbrechungen der Fälle b), c) und d) so kurz wie möglich gehalten.

### Das Außergewöhnliche

Bei Vertikalball werden Out-Bälle gerettet und Punkte verschenkt. Auch bei Turnieren. Das klingt zunächst widersinnig, wenn man davon ausgeht, dass ein Spieler das Spiel gewinnen will.

Was sind die Gründe für diese außergewöhnlichen Verhaltensweisen?

- Ein Spieler will das Spiel gewinnen, *obwohl* er Out-Bälle rettet und einen Punkt verschenkt! Ein Vertikalballspieler will *aus eigener Kraft* gewinnen!
- Der Spielfluss macht den Reiz eines Spiels aus. Unnötige Unterbrechungen bei Out-Bällen werden durch das Retten vermieden.
- Die Bewunderung, die einem Spieler entgegengebracht wird, wenn er einen scheinbar hoffnungslos weit entfernten Out-Ball zu retten vermag, ist mit nichts zu vergleichen.
- Geübtere Spieler haben einen Vorteil gegenüber neuen Spielern. In der Regel verlieren neue Spieler zuerst ihren letzten Punkt (den Flieger). Wenn dann ein geübter Spieler, der zu diesem Zeitpunkt in der Regel noch viele Punkte hat, einen Punkt verschenkt, führt dies dazu, dass sich die Punkte der Spieler tendenziell nivellieren. Der Zeitpunkt, an dem der Kreis der Spieler kleiner wird, wird damit hinausgezögert. Das führt zu kürzeren Wartezeiten für ausgeschiedene Spieler, die außerhalb des Spielfelds der nächsten Partie harren.
- Und nicht zuletzt: Wer nicht rettet und keinen Punkt schenkt, wird über kurz oder lang auch nicht erwarten können, dass seine Out-Bälle von anderen gerettet werden oder dass andere ihm einen Punkt schenken.

VERTIKALBALL (seit 1997)

Ein Ballspiel von Martin Hofstetter, Michael Bruckner und Johannes Hofstetter.  
www.vertikalball.de

## Der Turniermodus

Bei normalen Vertikalballtreffen wird einfach ein Spiel nach dem anderen gespielt. Bei Turnieren (etwa Weltmeisterschaft oder Milchstraßenmeisterschaft) ist es natürlich notwendig einen Gesamtgewinner zu ermitteln. Dafür gibt es den Vertikalball-Turniermodus.

Ein Vertikalturnier besteht aus Vorrundenspielen, dem kleinen Turnierfinale und dem Turnierfinale. Jedes einzelne Spiel wird nach den obigen Regeln gespielt.

Zuerst wird die Anzahl der Vorrundenspiele festgelegt. Die Reihenfolge der Spieler wird vor jedem einzelnen Spiel gelost. In jedem der – zum Beispiel fünf – Vorrundenspiele können die Spieler Turnierpunkte sammeln.

Für jedes Vorrundenspiel gilt: Die ersten ausscheidenden Spieler erhalten keine Turnierpunkte. Der sechstletzte Spieler, der im Feld verbleibt, erhält einen Turnierpunkt, der fünftletzte zwei Turnierpunkte, der viertletzte drei Turnierpunkte, der drittletzte vier Turnierpunkte, der zweitletzte fünf Turnierpunkte und der Gewinner eines Vorrundenspiels erhält entsprechend sechs Turnierpunkte.

Die Turnierpunkte werden nach jedem Vorrundenspiel notiert. Nach dem letzten Vorrundenspiel werden die Turnierpunkte der einzelnen Spieler addiert. Die sechs Spieler mit den meisten Turnierpunkten sind für das Turnierfinale qualifiziert.

Nach den Vorrundenspielen bestreiten alle Spieler, die sich *nicht* für das Turnierfinale qualifiziert haben, das kleine Turnierfinale. Der Gewinner des kleinen Turnierfinales qualifiziert sich für das Turnierfinale. Die Anzahl der Turnierpunkte spielt hier keine Rolle mehr!

Auch im Turnierfinale spielt die Anzahl der Turnierpunkte keine Rolle mehr. Der Gewinner des Turnierfinalspiels ist der Gewinner des Turniers!

## Der unerbittliche Einsatz

Wichtig und absolut unentbehrlich für ein wirklich interessantes Spiel ist der besondere körperliche Einsatz der Spieler. Das Bestreben, auch scheinbar hoffnungslose Bälle noch zu erreichen, und die damit einhergehenden Aktionen (Sprints, Würfe, ...) machen ein beliebiges Ballspiel zu dem, was es zweifellos sein kann: Vertikalball.