

VOLLEY-MASSUES - NOS REGLES

VERSION FRANCAISE

AVANT DE COMMENCER:

Formez une équipe de 3 personnes / Prenez 2 massues blanches par personne / Donnez un nom à votre équipe

Principe du jeu:

Le principe du jeu est le même que celui du volley, mais ici, chaque personne a deux massues blanches en main et le ballon de volley est remplacé par une massue, qu'on appellera ici "*massue-balle*".

Les joueurs doivent se mettre à jongler quand ils reçoivent la massue-balle pour essayer de marquer un point. L'équipe qui marque le point prend (ou garde) le service, mais ce point est comptabilisé au score uniquement si l'équipe a déjà le service.

Les joueurs d'une équipe peuvent se faire jusqu'à 2 passes, avant de renvoyer la massue-balle vers le camp adverse.

Avant de comptabiliser le score, on joue un point d'engagement pour déterminer quelle équipe commence. L'équipe qui remporte le point commence le service.

Règle du jeu:

La partie se joue en 15 points gagnants (deux points d'écart jusqu'à un maximum de 17 points).

- Le service:

Le service doit être lancé depuis l'arrière de son propre terrain (en-dehors de la piste).

La rotation de la massue-balle doit être dans le plan vertical, dans le sens "normal" et pas trop rapide (la rotation). La trajectoire générale, peut être haute ou tendue.

L'équipe qui a remporté le dernier point sert.

Les partenaires échangent leurs positions quand ils reprennent le service à l'autre équipe.

Un service est mal fait quand:

- le joueur arrête de jongler (le point est perdu)
- la massue-balle atterrit hors du camp opposé (le point est perdu)
- la massue-balle touche le filet (le point est à refaire)

- Pendant la phase de jeu:

Le lancement de la massue-balle vers le camp opposé doit passer par-dessus le filet. Elle peut toucher le filet.

Il y a faute de jeu quand:

- la massue-balle touche le sol de son propre camp
- la massue-balle touche le sol après avoir été touchée par un joueur
- un joueur fait un self avec la massue-balle
- un joueur ou une de ses massues a touché le filet, le camp opposé ou un adversaire
- un joueur fait tomber une de ses 2 massues (dans ce cas, il doit sortir du terrain le temps du point)

Les attaques agressives, du type smatch avec les massues, sont limitées à 2 points gagnants par équipe et par partie.

En cas de débat, d'autres règles peuvent être choisies en début de match.

KEULEN-VOLLEY - UNSERE REGELN

DEUTSCHE VERSION

VOR BEGINN:

Bildet eine Mannschaft von drei Personen / Nehmt zwei weiße Jonglierkeulen pro Person / Gebt eurer Mannschaft einen Namen

Prinzip des Spiels:

Das Prinzip des Spiels ähnelt dem des Volleys. Nur dass hier, jede Person zwei weiße Jonglierkeulen in der Hand hält und der Volleyball durch eine weitere Jonglierkeule ersetzt wird, die man als Spielkeule bezeichnet.

Die Spieler müssen jonglieren, wenn sie die sogenannte Spielkeule zugeworfen bekommen, um einen Punkt zu markieren. Die Mannschaft, die einen Punkt erzielt, behält/bekommt den Aufschlag. Ein Punkt wird nur dann gezählt falls die Mannschaft den Aufschlag hatte.

Die Spieler einer Mannschaft können sich bis zu maximal zweimal hin und her passen, bevor die Spielkeule zum gegnerischen Feld gespielt wird.

Bevor das Zählen der Punkte beginnt, wird ein Entscheidungsspiel anhand eines Punktes ausgetragen, um festzulegen welche Mannschaft mit dem Aufschlag beginnt. Die Mannschaft, die den Punkt erzielt, darf mit dem Aufschlag anfangen.

Regeln des Spiels:

Eine Runde wird mit 15 Punkten gespielt (mit zwei Punkten Unterschied bis zu maximal 17 Punkten)

Der Aufschlag:

- Der Aufschlag muss vom Ende des eigenen Spielfeldes aufgeschlagen werden (außerhalb des Streifens).
- Die Rotation der Spielkeule soll möglichst vertikal, in gleichem Sinn und nicht zu schnell erfolgen. Die generelle Flugbahn kann jedoch hoch oder tief sein.
- Die Mannschaft, die den letzten Punkt gemacht hat, schlägt auf.
- Die Spielpartner wechseln ihre Positionen, wenn sie den Aufschlag bekommen.

Ein Aufschlag gilt als nicht gültig, wenn:

- Der Spieler aufhört zu jonglieren (Verlorener Punkt)
- Die Spielkeule im Aus landet.
- Die Spielkeule das Netz berührt (Punkt wird nochmal gespielt)

Während der Spielphase :

Der Einwurf der Spielkeule zu dem gegnerischen Feld muss über das Netz geschehen. Diese kann jedoch das Netz berühren.

.Ein Fehler entsteht dann, wenn:

- Die Spielkeule den Boden des eigenen Feldes berührt
- Die Spielkeule berührt den Boden nachdem sie von einem Spieler angestoßen wurde.
- Der Spieler einen Selbstwurf mit der Spielkeule macht
- Ein Spieler oder seine Keulen haben das Netz, das generische Feld oder die Gegner berührt
- Der Spieler lässt eine von seinen zwei Keulen fallen (In diesem Fall muss er das Feld verlassen während der Punkt gespielt wird)

Aggressive Attacken mittels Smashes mit den Keulen, sind auf zwei Punkte pro Mannschaft und pro Runde limitiert.

Im Falle von Auseinandersetzungen, können andere/zusätzliche Regeln vor Spielbeginn beschlossen werden.