

DEUTSCH

SUNFLEX  
BALL



## Spielaufbau und Anleitung

Stecken Sie die Rahmenstangen mit den 5 Füßen zusammen, wobei die Netzclips nach unten zeigen und so ein vollständiger Kreis entsteht. Das Netz wird über die Außenkanten herum um den Rahmen gezogen und dann an den Clips befestigt.

**Tipp:** Befestigen Sie das Netz immer am gegenüberliegenden Clip, damit das Netz straff wird. Fahren Sie dann damit fort, das übrige Netz an den einzelnen Clips zu befestigen, bis das Netz mit allen Clips verbunden ist. Passen Sie dabei die Positionen nach Bedarf an. Die Netzspannung sollte überall gleichmäßig sein.

Pumpen Sie den **Trainingsball** (12cm), sowie die beiden **Turnierbälle** (9cm) mit der beiliegenden Pumpe auf. Die passende Nadel finden Sie im Deckel der Pumpe.



## Grundlegende Spielweise

X-Ball wird regeltechnisch wie Volleyball gespielt.

Das Spiel wird mit **zwei Teams** zu je zwei Spielern gespielt. Die Teams stellen sich im Kreuz (90° Winkel ein Team) um das X-Ball Netz, welches sich in der Mitte befindet, auf. Die Startposition der Teams wird anfangs ausgelost.

Alle Spieler, bis auf denjenigen, der den Aufschlag annimmt, müssen mind. **1,8m vom Netz** entfernt stehen. Der annehmende Spieler kann seinen Abstand frei wählen.

X-Ball ist ein **360° Spiel**. D.h.: die Spieler können sich nach dem Aufschlag frei um das Netz bewegen, ohne dabei die anderen Mitspieler zu behindern. Dabei kann die Position der Spieler alle 5 Punkte um 90 Grad gedreht werden, ist aber nicht verpflichtend. Der Ball darf mit **jedem Körperteil** gespielt werden.

Das aufschlagende Team schlägt so lange auf, bis das andere Team einen Punkt macht. Eine **Aufschlagreihenfolge** innerhalb der Teams wird vor dem Spiel festgelegt, wobei die Reihenfolge nur zwischen den Sätzen geändert werden kann.

Bei der Aufgabe muss mindestens ein Fuß am Boden sein und der Ball muss mindestens 5 cm hoch geworfen werden. Erst dann darf aufgeschlagen werden.

Das Spiel beginnt, sobald der aufschlagende Spieler den Ball auf das Netz in Richtung des gegenüberliegenden Spielers der anderen Mannschaft schlägt/spielt.

**Ziel** des Spiels ist es, den Ball so auf das Netz zu spielen, dass das andere Team den Ball nicht zurück spielen kann.

Ein Team darf den Ball bis zu **drei Mal berühren**. Spätestens mit der dritten Berührung muss der Ball auf das Netz zurück gespielt werden. Sobald der Ball das Netz berührt hat, muss das andere Team den Ball spielen. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Team den Ball nicht mehr auf das Netz spielen kann oder ein Foul gemacht wird. Ein Foul ist nicht automatisch ein Punkt für das gegnerische Team.



Punktevergabe nach dem **Rally-Point-System** (Punktgewinn unabhängig vom Aufschlagsrecht). Ein Satz wird auf **15 oder 21 Punkte** gespielt. Es werden **3 Sätze** gespielt. Spiele müssen mit mindestens 2 Punkten Unterschied gewonnen werden.

**Ballwechsel und Punkt**, wenn:

- Derselbe Spieler den Ball zweimal in Folge spielt
- Der Ball mehr als dreimal nacheinander vom gleichen Team gespielt wird
- Der Ball auf den Boden trifft
- Der Ball zweimal vom Netz abprallt
- Der Ball anstelle des Netzes den Rahmen trifft (auch beim Aufschlag)
- Ein Spieler den Ball fängt, anstatt ihn zu schlagen
- Wenn das Netz während des Spiels von einem Spieler berührt wird

Fouls:

- Der Ball wird beim Aufschlag fallen gelassen, gefangen oder verfehlt.
- Der aufschlagende Spieler lehnt sich nach vorne, um dem Netz näher zu kommen.
- Bei der Angabe ist kein Fuß am Boden.
- Der Ball springt bei der Angabe höher als der ausgestreckte Arm (ohne Springen) des annehmenden Spielers hoch ist. Das annehmende Team muss „Foul“ rufen bevor der Ball angenommen wird oder den Boden berührt.
- Der Ball springt bei der Angabe nicht sauber vom Netz. Das annehmende Team muss „Foul“ rufen bevor der Ball angenommen wird oder den Boden berührt.
- Der Ball wird nach der Angabe direkt zurück zum gegnerischen Team gespielt.

Behinderungen und Punktverlust

Die **Sicherheit** der Spieler steht immer an erster Stelle. Das spielende Team darf bei der Verteidigung nicht behindert werden. Wenn Angreifer und Verteidiger kollidieren oder ein Angreifer behindert wird, kann dieser „hinder“ rufen, um eine Wiederholung zu erreichen.

Es kommt zum **Punktverlust**, wenn

- Der Ball mit 2 Händen gespielt wird
- Ein Verteidiger den Ball spielt, obwohl das angreifende Team dran ist
- Nach Netzberührung ein Spieler aus dem Team den Ball berührt, das den Ball auf das Netz gespielt hat
- Ein Spieler das Netz berührt oder verschiebt