

Faschings-Spezialregeln (Joker):

Wie bekomme ich die Joker?

Jedes verkleidete Team erhält bei der Turnierleitung am Samstag ein Jokerblatt für die Gruppenphase und danach eines für die Cup-Phase. Ihr könnt jeden Joker nur einmal pro Phase einsetzen.

Wie kann / darf ein Joker angewendet werden?

- Wenn ihr einen Joker einsetzen wollt, dann müsst ihr das dem Schiedsrichter mitteilen. Euer Joker wird auf dem Jokerblatt abgehakt.
- Joker dürfen nicht in Kombination eingesetzt werden. Nur ein Joker pro Ballwechsel ist zulässig. Somit kann bei einem Ballwechsel auch nur eine Mannschaft einen Joker einsetzen.
- Joker dürfen nicht bei Satz- oder Matchballen eingesetzt werden. Joker dürfen nur eingesetzt werden, wenn keine der beiden Mannschaften mehr als 18 Punkte (in der Gruppenphase) bzw. mehr als 12 Punkte (in der Cup-Phase) hat.
- Wenn eure Gegner einen Joker ausgespielt haben, dürft ihr keinen Spielerwechsel durchführen bis die "Joker-Aktion" abgeschlossen wurde.

Welche Joker gibt es?

Handschellen: Sucht euch eine Person der gegnerischen Mannschaft aus, die für den nächsten Ballwechsel Handschellen tragen muss. Bei Verweigerung wird dem gegnerischen Team ein Punkt abgezogen. Der Abzug beeinflusst das Servicerecht nicht.

Augenbinde: Sucht euch eine Person der gegnerischen Mannschaft aus, die für den nächsten Ballwechsel eine Augenbinde tragen muss. Bei Verweigerung wird dem gegnerischen Team ein Punkt abgezogen. Der Abzug beeinflusst das Servicerecht nicht.

Spezialball: Die gegnerische Mannschaft muss sich während des folgenden Spielzugs einen Mini-Volleyball in ihrem Feld zuspielen (mindestens 2 Personen abwechselnd mit Volleyballtechniken). Fällt der Mini-Volleyball zu Boden, wird ihnen ein Punkt abgezogen. Der normale Ballwechsel wird unabhängig davon fertig ausgespielt. Der Abzug beeinflusst das Servicerecht nicht.

Würfel: Ihr dürft einmal würfeln. Die Augenzahl bestimmt, wie viele der gegnerischen Spieler das Spielfeld für den gesamten nächsten Ballwechsel verlassen müssen und somit auch nicht am Ballwechsel teilnehmen dürfen. Die gegnerische Mannschaft bestimmt selbst, wer von ihnen das Feld verlässt. Wird eine 5 gewürfelt und bleibt damit nur 1 Spieler am Feld, darf dieser bis zu 3 Ballkontakte haben. Wird eine 6 gewürfelt, kann auch das Servicerecht wechseln. Die Mannschaft muss es nur noch schaffen, ins leere Feld zu servieren...

Krapfen-Wettessen: Holt euch mit dem Joker beim Buffet zwei Krapfen. Jede Mannschaft bestimmt aus der eigenen Mannschaft. Mit dem Schiedsrichterpfiff startet das Wettessen. Wer seinen Krapfen zuerst vollständig aufgegessen hat, erhält einen Punkt und das Servicerecht kann dadurch wechseln.

Mila-Service: Die servierende Person muss als nächstes ein Mila-Service machen. Das kann die eigene oder die gegnerische Mannschaft treffen. Ist das Mila-Service kein direkter Fehler, bekommt die servierende Mannschaft einen Punkt. Der eigentliche Punkt des Ballwechsels wird normal ausgespielt und entscheidet weiterhin, welche Mannschaft als nächstes serviert. Somit kann die servierende Mannschaft bis zu 2 Punkte in diesem Ballwechsel machen.

Piraten-Joker: Jede Mannschaft kann diesen Joker bei der Players-Party bekommen (Hinweis: Ihr findet ihn auf der Getränkekarte!). Den Piraten-Joker könnt ihr am Sonntag einmalig einsetzen. Jede Person der gegnerischen Mannschaft bekommt für den nächsten Ballwechsel eine Augenklappe. Diese dürfen erst wieder abgenommen werden, wenn der Punkt ausgespielt wurde.