



DODGEBALL PROFI-REGELN

KOMPAKT ERKLÄRT

1. Fair-play

Dodgeball funktioniert nur mit Fairplay. Der Spirit-Gedanke steht über allem. Da auf Grund der Geschwindigkeit des Spiels sowie der Anzahl an Bällen nicht alles von den Schiedsrichter:innen gesehen werden kann, gilt: Fair spielen und das Schiedsrichterteam nach besten Wissen und Gewissen unterstützen!

2. Spielablauf

Beim Dodgeball spielen zwei Teams zu je 6 Personen gegeneinander. Je nach Modus wird getrennt geschlechtlich oder gemischt gespielt. Es wird mit 5 Bällen gleichzeitig gespielt. Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten zu je 15 Minuten und dauert insgesamt 30 Minuten. Nach Ablauf einer Halbzeit wechseln die Teams die Spielfeldseiten und es findet eine Halbzeitpause statt. Innerhalb einer Halbzeit wird eine unbestimmte Anzahl an Sätzen gespielt. Dabei dauert ein Satz maximal 3 Minuten, oder so lange, bis alle Spieler:innen eines Teams eliminiert wurden. Die Spielzeit läuft kontinuierlich ab, auch zwischen einzelnen Sätzen. Wenn Nach Ablauf eines Satzes weniger als 90 Sekunden auf der Spieluhr verbleiben, wird die Halbzeit mit einem 90-Sekunden-Satz beendet.

Ein gewonnener Satz bringt dem siegreichen Team 2 Punkte. Wenn nach Ablauf eines Satzes gleich viele Spieler:innen pro Team am Spielfeld verbleiben, bekommen beide Teams 1 Punkt. Das Team, welches nach Ablauf der 30 Minuten Spielzeit mehr Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Sollten nach Ablauf der Spielzeit beide Teams gleich viele Punkte erreicht haben, gibt es (je nach Spielmodus) einen Entscheidungssatz, oder das Spiel wird als Remis gewertet.

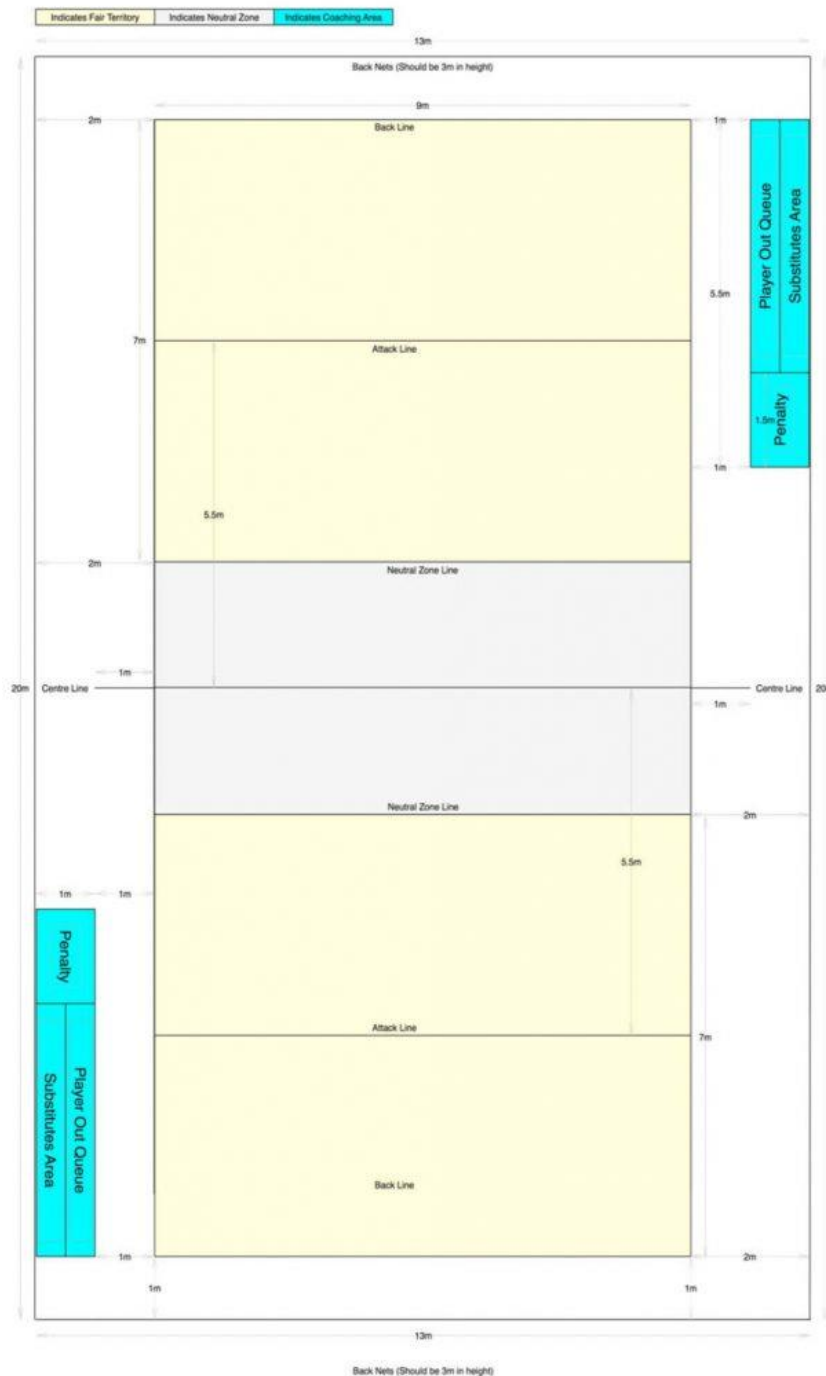
3. Retriever

Zusätzlich zu den 6 Feldspieler:innen stellt jedes Team 2 Retriever. Diese befördern aus dem Feld geworfene Bälle zurück in das Spielfeld. Die Retriever dürfen sich dabei nur außerhalb des Spielfeldes und innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte bewegen. Bälle müssen hinter der Attack line ins Spielfeld befördert werden.



4. Spielfeld

Das Spielfeld misst 9 x 18 Meter (Volleyballfeld) und wird in der Mitte durch die Center line in zwei Hälften geteilt. In der Spielfeldmitte befindet sich die Neutral Zone, welche durch zwei Linien gekennzeichnet ist und von beiden Teams betreten werden darf. Weiters befindet sich in beiden Spielfeldhälften die Attack line, die für die Spieleröffnung und zum Aktivieren von aus dem Feld geratenen Bällen benötigt wird.



Quelle: European Dodgeball Federation



Neben dem Spielfeld befinden sich Zonen für Ersatzspieler, Trainer und die Player out Queue, wo sich eliminierte Spieler in der Reihenfolge, in welcher sie eliminiert wurden, aufhalten. Weiters gibt es eine Penalty box, wo sich Spieler:innen mit Bestrafung aufzuhalten haben.

5. Spieleröffnung (Opening rush)

Jeder Satz wird mit einem Opening Rush begonnen. Die 5 Spielbälle liegen zu Beginn auf der Center line des Spielfeldes. Die 6 Spieler:innen starten jeweils hinter ihrer eigenen Back line. Auf Pfiff des Schiedsrichterteams dürfen 3 Spieler pro Team starten, um die Bälle zu erobern. Dabei darf jedes Team die aus der eigenen Sicht linken beiden Bälle holen, gekämpft wird nur um den mittleren Ball. Zum Schutz der Spieler:innen gibt es strenge Regeln bei der Spieleröffnung.

Nachdem die Bälle erobert wurden, müssen sie hinter die eigene Attack line befördert werden, um aktiviert zu werden. Danach beginnt das Spiel sofort und es darf geworfen werden.

6. Eliminieren

Durch das Eliminieren von Spieler:innen entsteht eine personelle Differenz auf dem Feld, welche den Ausgang eines Satzes bestimmt.

Es gibt 3 Arten wie ein:e Spieler:in eliminiert werden kann:

- 1) Abschießen durch eine:n Gegenspieler:in. Die getroffene Person muss das Spielfeld verlassen.
- 2) Durch Fangen eines geworfenen Balls. Die Person, die den Ball geworfen hat, muss das Spielfeld verlassen
- 3) Durch das Verlassen des Spielfeldes/Betreten bzw. Berühren einer Spielfeldbegrenzung (Back line, Seitenlinie, gegnerische Neutral Zone line).

7. Abschießen

Ein:e Spieler:in ist abgeschossen, wenn eine Berührung von einem geworfenen Ball der gegnerischen Mannschaft erfolgt und der Ball danach den Boden, die Wand, oder sonst einen Gegenstand in der Halle berührt (auch ein weiteres Teammitglied). Ein Ball kann auch mehrere Spieler:innen eliminieren (Double hit), beispielsweise wenn er von einem Spieler auf einen anderen abprallt, ohne den Boden zu berühren. Ebenso kann ein geblockter Ball noch einen Spieler eliminieren, solange er nicht den Boden berührt hat.



8. Fangen

Zusätzlich zu der Tatsache, dass durch Fangen eines Balles der:die Werfer:in eliminiert ist, kommt zum Team des Fängers ein:e bereits eliminierte:r Spieler:in wieder aufs Feld. Dabei muss die Reihenfolge, in der die Eliminierungen stattgefunden haben, eingehalten werden (das erste eliminierte Teammitglied darf auch zuerst wieder aufs Feld). Diese Reihenfolge muss in der Player out Queue eingehalten werden. Es kann dabei jeder Ball gefangen werden, der noch nicht den Boden berührt hat, also auch nach einem erfolgten Hit eines Teammitglieds bzw. einem Block.

9. Blocken

Mit einem Ball in der Hand darf man Bälle abblocken, um nicht eliminiert zu werden. Ein geblockter Ball kann im Anschluss noch gefangen werden oder einen Mit- bzw. Gegenspieler eliminieren, solange der Ball nicht den Boden berührt hat.

10. Zugzwang

Damit das Spiel kontinuierlich läuft und das Zeitschinden unterbunden wird, gibt es eine Zugzwangsregel. Durch das Spiel mit 5 Bällen hat zwangsläufig immer ein Team die Mehrheit der Bälle. Wenn nach einer gewissen Zeit kein Angriff dieses Teams erfolgt, wird durch das Schiedsrichterteam ein Signal gegeben. Dann muss das Team mit der Ballmehrheit innerhalb von 5 Sekunden alle eigenen Bälle bis auf 1 werfen.

Bei Missachtung der 5 Sekunden werden alle mit einem Ball verbliebenen Spieler:innen dieses Teams vom Feld geschickt.

11. Invalid

Ein Wurf muss mit der Intention erfolgen, einen Gegenspieler zu eliminieren. Daher wird ein Wurf, welcher nicht auf einen Gegenspieler gerichtet ist bzw. auch nicht realistisch von einem Gegner gefangen werden kann (beispielsweise um Spielzeit von der Uhr zu nehmen oder um das Risiko eines Catches zu vermeiden) vom Schiedsrichterteam als Invalid attempt gewertet und somit als absichtlicher Fehlwurf interpretiert. Der:die Werfer:in gilt dann als eliminiert und muss das Spielfeld verlassen.