

Dodgeball - Regelwerk für Kinder bis U16



Stand: Dezember 2024

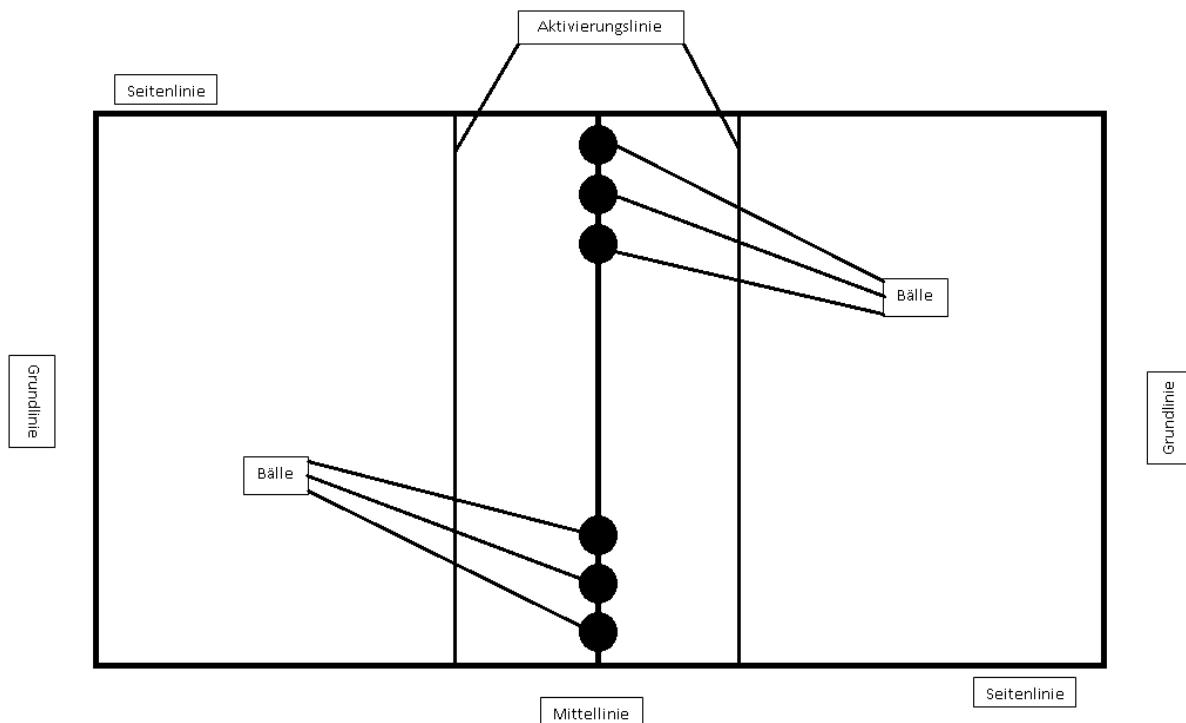
1. Fairplay:

Der Grundgedanke des Spiels ist das Fairplay, das bedeutet, dass der Schiedsrichter nicht alle Situationen wahrnehmen kann und deshalb jeder Spieler selbstständig nach dem er getroffen wurde das Spielfeld verlässt. Die Aufforderung eines Schiedsrichters das Spielfeld aufgrund eines Treffers zu verlassen, gilt als Verwarnung, da der Spieler selbstständig das Spielfeld nach einem Treffer zu verlassen hat.

Jede Form von Beleidigungen oder aggressivem Verhalten gegenüber Mitspieler, Spieler aus anderen Teams sowie Zuschauern, Offiziellen und Schiedsrichtern ist unzulässig und kann mit Ausschluss des Spielers für das Spiel / Turnier geahndet werden. Das Gleiche gilt für Trainer, Betreuer oder Besucher der Veranstaltung.

2. Spielfeld:

Für das Spielfeld kann ein Volleyballfeld verwendet. Es sollte eine Breite von 7 – 9m und von der Grundlinie bis zur Mittellinie 7,5 – 9 m haben. Am Rand jeder Spielhälfte ist die Bank für gerade ausgeschiedene Spieler. Dort setzen sich die Spieler schnellstmöglich und in der Reihenfolge wie sie ausgeschieden sind nebeneinander hin.



3. Ausrüstungen:

Alle Ausrüstungen müssen sportartspezifisch sein und den Hallen- bzw. Veranstaltungsort spezifischen Anforderungen entsprechen. (z.B. helle Sohlen oder abriebfeste Sohlen in Turnhallen) Die Verwendung von mitgebrachten Ausrüstungen, die nach Ansicht des Veranstalters die Gesundheit oder die Sicherheit gefährden, müssen vor dem Spiel abgelegt werden.

4. Ziel des Spiels:

Das Team, das es schafft alle gegnerischen Spieler abzuschießen oder am Ende des Satzes mehr aktive Spieler auf dem Feld hat, gewinnt den Satz.

In Turnieren muss ein Spiel in der Vorrunde aus mehreren Sätzen bestehen. In KO-Spielen muss es mindestens zwei Gewinnsätze („Best of 3“) geben.

5. Spielzeit:

Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und daraus resultierenden Spielen sollte ein Satz eine zeitliche Begrenzung von 2,5 - 3 Minuten haben. Die genauen Spielzeiten müssen im Vorfeld eines Turnieres bekanntgegeben werden. Alle Bälle die beim Schlusspfiff noch aktiv sind (bereits geworfene Bälle) werden hinsichtlich eines Treffers oder möglichen Fangens ausgewertet, auch wenn dieser Prozess erst nach Abpfiff abgeschlossen wird. Nach dem Schlusspfiff geworfene Bälle werden nicht aktiv und haben somit keinen Einfluss mehr.

Im Falle einer Verlängerung gibt es keine zeitliche Begrenzung („Sudden Death“). Die Verlängerung ist beendet sobald ein Team mehr aktive Spieler auf dem Feld hat als das andere Team.

6. Teams:

Jeweils 6 Spieler (in Turnieren auch 5 oder 7) treten gegeneinander an. Es ist erlaubt weitere Wechselspieler (die Anzahl ist in der Ausschreibung festgelegt) mitzubringen, die zwischen den Sätzen gewechselt werden dürfen. Zwischen zwei Sätzen dürfen beliebig viele Spieler gewechselt werden. Während eines Satzes dürfen Auswechslungen nur vorgenommen werden, wenn sich ein Spieler verletzt **und** die Zeit angehalten wird, damit der Schiedsrichter davon Kenntnis nehmen kann.

7. Bälle:

Es wird mit 6 Bällen (Elefantenhaut 18 cm Durchmesser) gespielt. Die Bälle werden durch Ballholer oder Mitspieler auf die Seite zurückgegeben auf der sie die Spielfeldhälfte verlassen haben. Aktive Spieler dürfen das Spielfeld nicht verlassen um Bälle zu holen. Bälle die in der gegnerischen Spielhälfte liegen dürfen nicht aufgenommen werden.

8. Startsprint / Rush:

Zu Spielbeginn werden die 6 Bälle zu je 3 auf die rechte und auf die linke Seite der Mittellinie platziert. Die beiden Teams stehen sich hinter ihrer jeweiligen Grundlinie gegenüber. Es dürfen jeweils nur die 3 rechten Bälle (von sich ausgesehen) auf der Mittellinie geholt werden. Um die linken Bälle darf nicht gesprintet werden. Beim Aufnehmen der Bälle darf die Mittellinie sowohl berührt wie auch überschritten werden.

Auf das Kommando: „**DODGEN!**“ beginnt das Spiel. Bei einem deutlichen Frühstart wird der Start wiederholt. **Jeder aufgenommene Ball muss hinter die Aktivierungslinie gebracht/gespielt werden und darf erst danach geworfen werden. Dabei muss der Spieler komplett hinter der Aktivierungslinie stehen.** **Wird ein Ball vorher geworfen kann er niemanden abwerfen, aber vom Gegner gefangen werden.**

Alle aktiven Spieler müssen sich nach dem Startsignal ins Spielfeld begeben. Wirft bereits ein Gegner während sie noch hinter der Grundlinie stehen scheiden sie aus.

9. Würfe:

Es sind alle Arten von Würfen erlaubt. Nicht erlaubt ist es den Ball zu rollen, mit dem Fuß oder einen anderen Körperteil zu beschleunigen oder zu schlagen (wie z.B. beim Volleyball). Das absichtliche Verformen oder Plattdrücken der Bälle ist während der gesamten Spielzeit verboten, ebenso darf der Ball nicht nur an der Elefantenhaut gegriffen werden, da die Bälle sonst schnell kaputt gehen und die Flugeigenschaften stark verändert werden. Derartige Würfe sind ungültig, es sei denn sie bringen dem Gegner in dieser Situation einen Vorteil. Sie werden beim ersten Mal mit einer Verwarnung geahndet.

10. Ausscheiden:

Dead Object:

Dead Objects sind Boden, Wand, Decke, ein auf dem Boden liegender Ball, ein ausgeschiedener Spieler und alle anderen Gegenstände nicht Teil des Spiels oder Outfits einer Mannschaft sind.

Ein aktiver Spieler scheidet aus, wenn er entweder

a) durch einen Ball der von einem Gegner geworfen wurde und der noch kein Dead Object berührt hat getroffen wird und der Ball danach ein Dead Object berührt.

Ausnahme: Wird ein Spieler getroffen und ein Mitspieler fängt den Ball bevor dieser ein Dead Objekt berührt hat, dann bleibt der Spieler im Spiel.

b) während des Spiels mit beiden Füßen gleichzeitig eine der Spielfeldlinien (Grundlinie. Seiten-linie oder Mittellinie) übertritt. Das gleiche gilt für andere Körperteile.

Wichtig: Alle ausgeschiedenen Spieler verlassen schnellstmöglich das Spielfeld und setzen sich in der Reihenfolge, in der sie angekommen sind auf die Bank. Erst danach können sie wieder durch einen Catch zurückgeholt werden.

Wichtig: Trifft ein geworfener Ball mehrere Spieler nacheinander und wird danach nicht von einem Mitspieler gefangen (Mehrfachtreffer) so scheidet nur der zuerst getroffene Spieler aus.

11. Zurückholen / Catch:

Fängt ein Spieler einen vom Gegner geworfenen Ball der kein Dead Object berührt hat, so darf der erste ausgeschiedene Spieler, der auf der Bank sitzt, wieder zurück ins Spielfeld. Alle anderen ausgeschiedenen Spieler rutschen nach. Der Ball muss dazu vollständig unter Kontrolle gebracht werden und darf zwischenzeitlich kein Dead Object berühren.

Das Zurückholen funktioniert auch, wenn zuvor ein Mitspieler getroffen wurde und der Ball gefangen wurde bevor er ein Dead Object berührt hat.

Wichtig: Der Werfer eines gefangen Balles scheidet nicht aus. Dadurch sollen alle Kinder zum Werfen ermutigt werden.

12. Blocken:

Entgegen den Regeln im Erwachsenenbereich ist das Blocken eines Balles mit einem Ball den der Spieler selbst festhält nicht zulässig. Der getroffene Spieler scheidet in diesem Falle aus. Auf diese Weise sollen sich die Spieler verstärkt auf das Fangen des Balles konzentrieren.

13. Wurfzwang:

Das Team welches mehr Bälle auf seiner Spielfeldseite hat, ist immer gezwungen als nächstes zu werfen, falls das andere Team gerade keine Angriffsbumühungen zeigt. Zeigt das Team mit mehr Bällen keine Angriffsbumühungen zählt der Schiedsrichter 5 Sekunden Zeit herunter. In dieser Zeit muss das Team mind. so viele Bälle werfen, dass auf beiden Seiten gleich viele Bälle liegen oder der Gegner nun mehr Bälle hat. Wirft das Team nicht genügend Bälle vor Ablauf der 5 Sekunden, so wird die Zeit angehalten und alle Bälle müssen ins gegnerische Feld gerollt werden. Bei Gleichstand der Bälle bestimmt der Schiedsrichter abwechselnd die Teams welche unter Wurfzwang stehen.

14. Ballholer / Retriever

Ballholer sind durch unterschiedliche Trikots oder Leibchen als solches zu kennzeichnen. Sie gehören zu dem Team für das sie die Bälle holen und haben sich an folgende Regeln zu halten:

- sie dürfen während des Spieles keine der Spielfeldlinien berühren oder das Spielfeld betreten
- sie dürfen nur Bälle aufnehmen die weder das Spielfeld noch die Spielfeldlinien berühren
- sie dürfen keine Bälle im Außenbereich der gegnerischen Spielfeldhälfte holen

- sie dürfen keinen Ball berühren der die Spielfeldgrenze noch nicht vollständig überschritten hat (auch in der Luft befindliche Bälle)
- sie dürfen keinen aktiven Spieler berühren

Bei Fehlern der Ballholer kann entweder eine Verwarnung oder eine Abgabe ein oder mehrere Bälle an den Gegner oder das Ausscheiden einzelner Spieler erfolgen.

15. Hoheit:

Sollte im Verlauf eines Spieles oder während des Turnieres eine Situation entstehen die anhand der festgelegten Regeln nicht eindeutig erklärbar ist, so ist es dem Schiedsrichter bzw. Turnierleiter erlaubt eine situative Entscheidung zu treffen, die allen Beteiligten mitgeteilt werden muss.

USG-Chemnitz e.V.

Abt-Leiter Dodgeball

Herr Golm

Mail: dodgeball@usg-chemnitz.de

Tel: 0170 240 1221

