

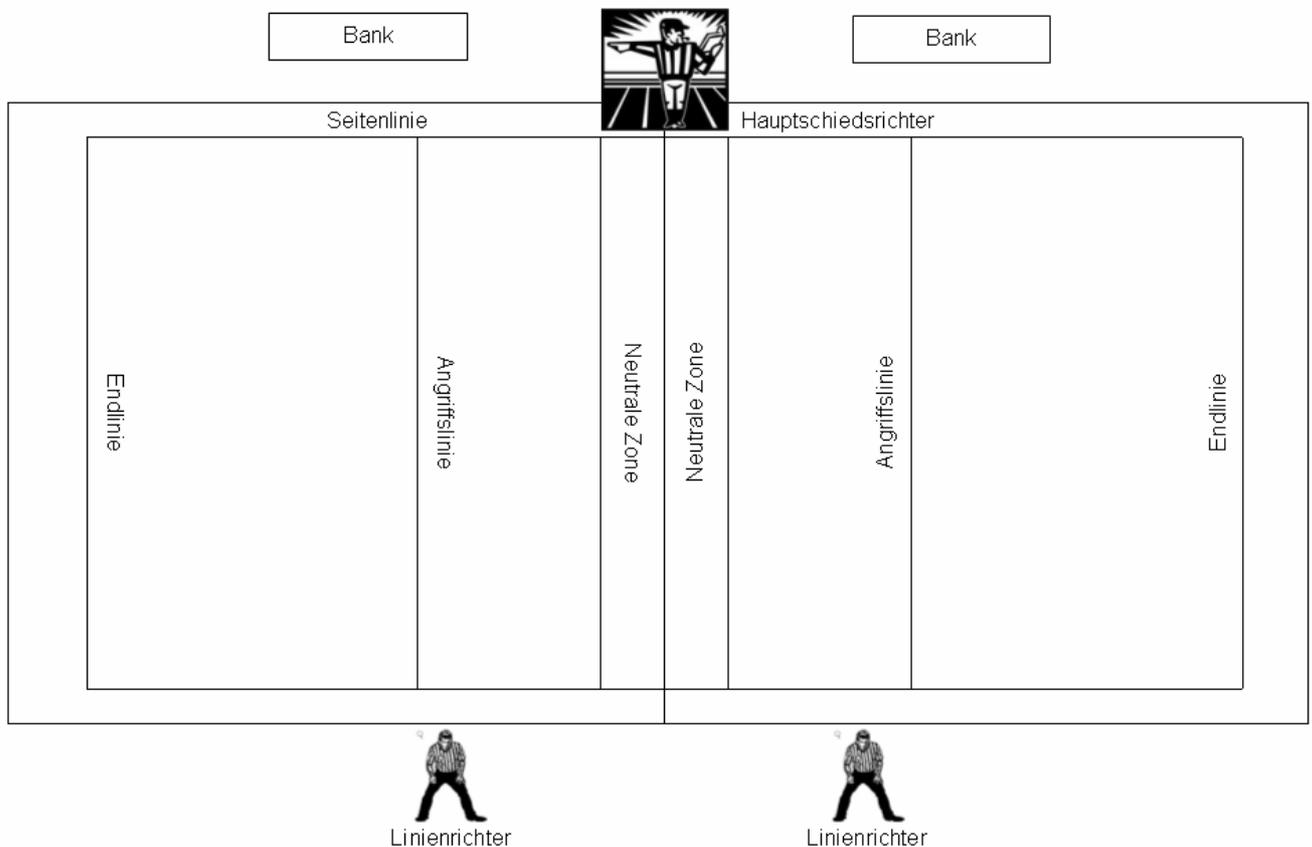
Dodgeball Spielregeln



Dodgeball ist ein Ballspiel, bei dem die Spieler, ähnlich wie beim Völkerball, dem Ball ausweichen sollen. Die Spieler werden in zwei Teams mit jeweils 6 Feldspielern geteilt und auf zwei unterschiedliche Spielfelder verteilt. Es werden 6 Bälle verwendet, die nicht einfach einer Mannschaft überlassen werden, sondern am Anfang auf der Mittellinie liegen, wobei die Spieler an ihrer Endlinie nach dem Anpfiff starten, um möglichst viele Bälle zu bekommen. Die Spieler müssen sich nach Eroberung des Balles erst vollständig hinter der Angriffslinie befinden, um den Ball werfen zu dürfen. Durch Fangen des Balls kann man den Werfer eliminieren und einen eigenen Teamkameraden wieder ins Feld holen. Das Spiel dauert 6 Minuten. Die Mannschaft, die die größte Spieleranzahl im Spielfeld verzeichnen kann hat das Spiel gewonnen. Sollte eine Mannschaft innerhalb der 6 Minuten Spielzeit alle Gegner eliminiert haben, gilt das Spiel vorzeitig als gewonnen.

I. Spielfeld

1. Maße: Zwei 9 x 9 m große Hälften (*wie Volleyballfeld*), mit einer 2 x 9 m großen neutralen Zone (jeweils 1 m Abstand zur Mittellinie) in der Spielfeldmitte sowie Angriffslinien die parallel in einer Entfernung von 3 m zu der Mittellinie liegen (*auch wie Volleyballfeld*).
2. Der Außenbereich des Spielfeldes wird je in einem Abstand von 1 m von den Außenlinien freigehalten, um den Schiedsrichtern eine freie Bewegung zu ermöglichen.
3. Die Linien gehören zu den sie begrenzenden Feldern.



II. Ausrüstung

1. Es sind sechs Bälle für das Spiel zu benutzen: vier „Blocker“ (Umfang: ca. 0,67 m, *wie Volleyball*) und zwei „Stinger“ (Umfang: ca. 0,40 m, *wie Softhandball*).
2. Diese Bälle sind zu Beginn einer jeden Partie in der folgenden Reihenfolge in gleichmäßigem Abstand entlang der Mittellinie zu platzieren: Blocker, Stinger, Blocker, Blocker, Stinger, Blocker.
⇒ es können auch 6 normale Dodgebälle genutzt werden.

III. Spieler

1. Jede Mannschaft besteht aus sechs Spielern (plus Außenfänger). Alle Spieler einer Mannschaft haben ein einheitliches Trikot zu tragen.
2. Kapuzen, Basecaps, Handschuhe und Bandanas sowie Gegenstände, die die Gesundheit der Mitwirkenden gefährden können, sind nicht zugelassen.
3. Jede Mannschaft darf aus Spielern unterschiedlichen Geschlechts bestehen.

IV. Außenfänger

1. Jede Mannschaft hat einen (oder zwei) Außenfänger zu stellen.
2. Die Aufgabe der Außenfänger ist es, Bälle die über die Außenlinien hinaus gehen, zurück ins Spiel zu bringen. Zur Erfüllung dieser Aufgabe ist es den Spielern erlaubt, den Außenbereich ihrer Spielfeldhälfte zu betreten.
3. Die Außenfänger sollten ein Trainingsleibchen tragen.
4. Es ist den Außenfängern untersagt, das Spielfeld zu betreten oder einen Ball außerhalb ihres Außenbereichs in die Hand zu nehmen.

V. Spieldauer

1. Ein Spiel dauert sechs Minuten.
2. Es findet keine Halbzeit oder ein Seitenwechsel statt.
3. Bei Unterbrechungen ist die Zeit anzuhalten.
4. Ein Spiel ist beendet, wenn
 - a) eine Mannschaft komplett eliminiert ist.
 - b) die Spielzeit abgelaufen ist.
5. Es gibt keine Time-Outs.

VI. Turnierregeln

1. Es gibt in der Vorrunde wie folgt Siegespunkte:
 - a) Bei Spielende nach V. 4a) erhält die Gewinnermannschaft drei Punkte.
 - b) Bei Spielende nach V. 4b) werden die verbleibenden Spieler jeder Mannschaft auf dem Feld gezählt. Die Mannschaft mit mehr Spielern erhält zwei Punkte. Bei Gleichstand wird das Spiel als unentschieden gewertet und jede Mannschaft erhält einen Punkt.
2. Für jede Mannschaft wird in der Vorrunde ein Abschussverhältnis wie folgt ermittelt: eigene verbleibende Feldspieler : gegnerische verbleibende Feldspieler (*wie Torverhältnis im Fußball*).

VII. Spielbeginn

Das Spiel beginnt, wenn sich beide Teams mit je sechs Spielern hinter der jeweiligen Endlinie aufgestellt haben.

VIII. Rush

1. Zu Beginn jedes Spiels gibt es den Rush. Nach dem Signal des Schiedsrichters stürmen beide Teams an die Mittellinie, um einen oder mehrere Bälle zu erhalten.
2. Die Anzahl der stürmenden Spieler ist nicht festgelegt, mindestens aber ein Spieler.
3. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Bälle ein Spieler während des Rush an sich nehmen darf.
4. Es ist nicht erlaubt, in die Neutrale Zone zu rutschen oder mit dem Kopf zuerst hinein zu springen.
5. Es ist nicht erlaubt, die Neutrale Zone zu übertreten.
6. Es ist nicht erlaubt, einen gegnerischen Spieler an der Rückkehr in die Hälfte seines Teams aktiv zu hindern.

IX. Den Ball in das Spiel bringen

1. Der Spieler und der Ball müssen sich nach einem Rush vollständig hinter der Angriffslinie befinden, um einen aktiven Ball in Richtung des Gegners zu werfen.
2. Der Ball darf nur mit den Händen innerhalb der Spielfeldbegrenzung auf einen Gegenspieler geworfen werden. (*Wurftechniken: eigentlich alles erlaubt, besser: nur Schlagwurf*)
3. Pässe innerhalb der eigenen Mannschaft sind zulässig.

X. Outs

1. Ein Spieler ist „out“, wenn
 - a) ein aktiver Ball irgendeinen Bereich des Körpers berührt,
 - b) mehrere Spieler bei einem Wurf hintereinander getroffen werden und der aktive Ball danach den Boden berührt. Es gilt nur die erste getroffene Person als abgeschossen,
 - c) ein Spieler, der den aktiven Ball mit einem Ball in seinen Händen blockt und danach diesen Ball fallenlässt oder verliert,
 - d) er die Außenbegrenzungen des Spielfeldes überschreitet. Ausnahme: Es muss ein Ball aus dem Außenfeld geholt werden (nur wenn keine Außenspieler vorhanden sind).
2. Fängt ein verteidigender Spieler einen aktiven Ball, so ist der werfende Spieler „out“, während die Mannschaft des fangenden Spielers sich um einen Mitspieler ergänzen darf. Abgeworfene Spieler kehren in der Reihenfolge „first out – first in“ zurück.
3. Spieler, die „out“ geworden sind, haben das Spielfeld unverzüglich auf die Ersatzbank zu verlassen, ohne aktiv oder passiv in das Spielgeschehen einzugreifen.



XI. Zeitspiel

1. Zeitspiel ist unzulässig.
2. Sollten beide Mannschaften auf Zeit spielen, so wird das Spiel unterbrochen und mit einem erneuten Rush fortgesetzt.

XII. Blocken

Spieler können sich verteidigen, indem sie einen Ball in der Luft mit einem eigenen Ball in den Händen abblocken.

XIII. Neutrale Zone

1. Die Neutrale Zone ist 1 x 9 m groß und befindet sich entlang der Mittellinie.
2. Die Neutrale Zone darf betreten werden, aber nicht überschritten werden.

XIV. Unterbrechungen

Bei Unterbrechungen durch den Schiedsrichter haben sich alle Spieler, die sich noch im Spiel befinden, unverzüglich zu ihrer Endlinie zu begeben. Das Spiel wird von dieser Endlinie aus wieder aufgenommen. Ein Ballverlust findet nicht statt.

XV. Strafen

1. Es gibt folgende Strafen:
 - a) Der Spieler wird „out“,
 - b) die gegnerische Mannschaft darf einen Spieler ergänzen,
 - c) Ballverlust für die komplette Mannschaft,
 - d) der Spieler wird vom laufenden Spiel ausgeschlossen, er ist zusätzlich „out“.

