



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

Dodgeball - Regelwerk für Kinder bis U14

Stand: 29. Oktober 2023

Grundgedanken des Dodgeball-Spieles im Kinderbereich

Fairplay:

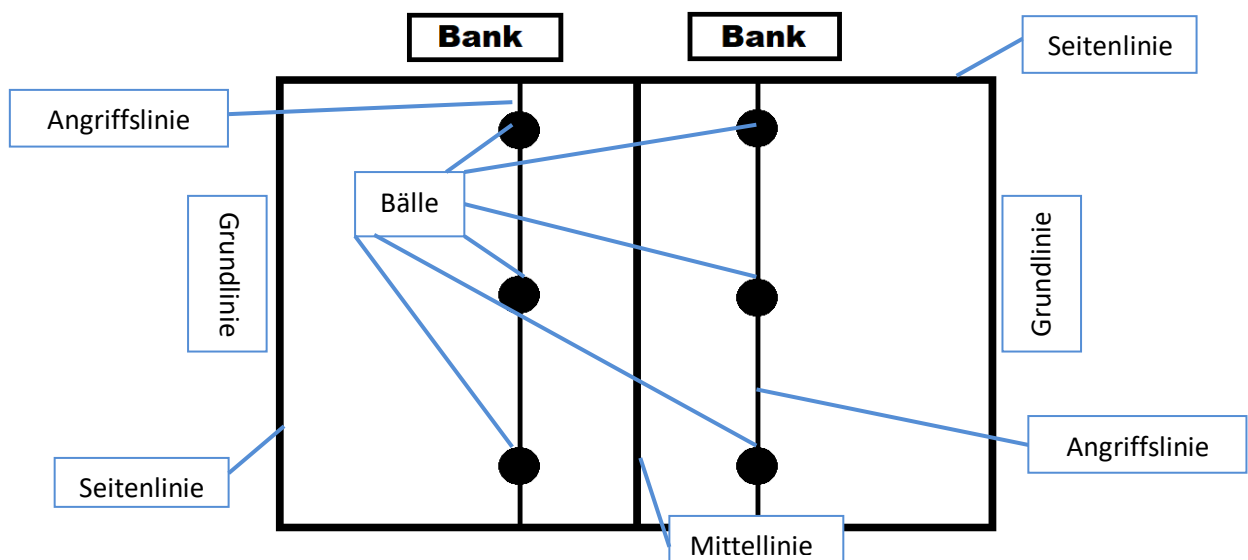
Der Grundgedanke des Spiels ist das Fairplay, das bedeutet, dass der Schiedsrichter nicht alle Situationen wahrnehmen kann und deshalb jeder Spieler selbstständig nach dem er getroffen wurde das Spielfeld verlässt. Die Aufforderung eines Schiedsrichters das Spielfeld aufgrund eines Treffers zu verlassen,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

Regelwerk

1. Spielfeld:

Für das Spielfeld kann ein Volleyballfeld verwendet werden. Es sollte eine Breite von 7 – 9m und von der Grundlinie bis zur Mittellinie 7,5 – 8,5m 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. Der Abstand zwischen beiden Angriffslinien muss mehr als 4m betragen.



Beträgt der Abstand von Mittellinie bis zur Grundlinie mehr als 8,5m, muss in jeder Spielfeldhälfte eine zusätzliche Linie mit 8,5m Abstand zur Grundlinie geklebt werden. Der Bereich zwischen den beiden zusätzlichen Linien ist die neutrale Zone die von Spielern beider Teams betreten werden darf.

2. 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.

3. Ziel des Spiels:

Das Team, das es schafft alle gegnerischen Spieler abzuschließen 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.

4. Spielzeit:

Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften innerhalb eines Turnieres und daraus resultierende Spiele sollte ein Satz eine zeitliche Begrenzung von 2 - 3 Minuten haben. Die genauen Spielzeiten müssen im Vorfeld eines Turnieres bekanntgegeben werden.

Bei einzelnen Freundschafts- oder Ligaspielen besteht ein Spiel aus 2 Halbzeiten mit je 10 Sätzen. Dabei hat ein Satz eine Länge von 3 Minuten. Zwischen zwei Sätzen ist eine Minute Pause und zwischen 2 Halbzeiten sind 5 Minuten Pause.

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“) bis sich die Anzahl aktiver Spieler beider Teams unterscheidet.

5. Teams:

Jeweils 6 Spieler (in Ausnahmefällen 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.

6. Bälle:

Wir spielen mit 6 Bällen (Elefantenhaut 18 cm Durchmesser). Die Bälle werden durch Ballholder oder Mitspieler auf die Seite zurückgegeben auf der sie die Spielfeldhälfte verlassen haben. Dabei dürfen Bälle nur an aktive Spieler gegeben/gepasst werden, die die eigene Angriffslinie Richtung Gegner in diesem Moment nicht überschritten haben.

Aktive Spieler dürfen das Spielfeld nicht verlassen um Bälle zu holen. Bälle die in der gegnerischen Spielhälfte liegen dürfen nicht aufgenommen werden.

7. Startsprung / Rush:

Aus Gründen der Sicherheit und zur Minimierung des Verletzungsrisikos, werden die 6 Bälle zu Spielbeginn nicht auf die Mittellinie, sondern zu jeweils 3 Stück auf die Angriffslinien gelegt. Die beiden Teams stehen sich **hinter** ihrer jeweiligen Grundlinie gegenüber. Auf das Kommando: „**DODGEN**“! beginnt das Spiel. Bei einem deutlichen Frühstart wird der Start wiederholt.

Sobald ein Ball aufgenommen wurde, darf er direkt geworfen 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.

8. Würfe:

Es sind alle Arten von Würfen erlaubt. Nicht erlaubt ist es den Ball zu rollen, mit dem Fuß oder einem 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, bei Wiederholung mit Ausscheiden des Spielers.

Wichtig: Das Rollen eines Balles über die gegnerische Angriffslinie führt zum direkten Ausscheiden des Spielers. Ebenso ungültig ist das zu kurze oder zu hohe Werfen eines Spielers, dieses wird mit einer mündlichen Verwarnung des Schiedsrichters geahndet. Bei einer Wiederholung scheidet der Spieler direkt aus.

9. Ausscheiden:

Dead Object:

Dead Objects sind Boden, Wand, Decke, ein auf dem Boden liegender Ball, ein ausgeschiedener Spieler und alle anderen Gegenstände die nicht Teil des Spiels oder Outfits einer Mannschaft sind. Ein Ball, der von einem Spieler zum Blocken eines aktiven Balles verwendet wird, ist kein Dead Object, sondern Teil des aktiven Spielers.

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 Object berührt hat, dann bleibt der Spieler im Spiel.

b) während des Spiels mit einem Körperteil (z. B. Fuß / Hand) eine der äußeren Spielfeldlinien (Grundlinie/ Seitenlinie) oder die Mittellinie berührt. Das gleiche gilt für das Abstützen mit einem Ball der den Boden außerhalb des Spielfelds berührt.

Wichtig: Alle ausgeschiedenen Spieler heben sofort den Arm, verlassen schnellstmöglich und auf kürzestem Weg das Spielfeld und setzen sich in der Reihenfolge, in der sie angekommen sind auf die Bank. Erst danach können sie wieder durch einen Catch des eigenen Teams 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.

10. 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 Spiel, wobei er seine Spielfeldhälfte über die Grundlinie betreten muss. 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.

Übertritt ein Spieler beim Fangen des Balls eine der äußeren Spielfeldlinien oder die Mittellinie so scheidet dieser Spieler aus und der Catch ist ungültig.

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

11. 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.

12. Wurfzwang:

Das Team welches mehr Bälle auf seiner Spielfeldseite hat, ist immer gezwungen als nächstes zu werfen, falls das andere Team gerade keine Angriffsbemühungen zeigt. Zeigt das Team mit mehr Bällen keine Angriffsbemühungen 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 muss das Team werfen welches mehr aktive Spieler hat. Ist die Anzahl der Bälle und aktiven Spieler gleich, so bestimmt der Schiedsrichter abwechselnd die Teams welche unter Wurfzwang stehen.

13. Schiedsrichter

Bei einem Spiel muss es mindestens einen Schiedsrichter geben, der sich am Rande der Mittellinie positionieren muss. Hat er keinen Zeitnehmer an seiner Seite, muss er selbst die Zeit stoppen.

Im Falle mehrerer Schiedsrichter hat sich der zweite gegenüber des ersten Schiedsrichters an der Mittellinie zu positionieren. Weitere Schiedsrichter können als Linienrichter das Übertreten der jeweiligen Grund- und Seitenlinien kontrollieren. Dabei müssen auf jeder Spielfeldhälfte gleich viele Schiedsrichter eingesetzt werden.

Alle Entscheidungen der Schiedsrichter sollten nach besten Wissen und Gewissen getroffen werden. Jede Entscheidung bleibt eine Tatsachenentscheidung und kann nicht im Nachhinein zurückgenommen oder angeklagt werden, wenn sie mit dem Regelwerk konform ist. Zur Entscheidungsfindung kann das Spiel unterbrochen werden (Zeit angehalten), damit sich die Schiedsrichter hinsichtlich einer gemeinsamen Entscheidung beraten können.

Es können Linienrichter zur gleichen Anzahl auf beiden Spielfeldhälften eingesetzt werden um den Schiedsrichtern über eventuelle Verstöße Bescheid zu geben.

14. 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.