

DIE 15 WICHTIGSTEN DODGEBALL REGELN

für ADBA Fun Division & Schulsport



1. Fairplay:

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 Schiedsrichtern gesehen werden kann, gilt: Fair spielen und das Schiedsrichterteam nach bestem Wissen und Gewissen unterstützen!

2. Spielaufbau:

Es wird 6 gegen 6 auf einem rechteckigen Spielfeld, welches in 2 Hälften geteilt wird, gespielt. In der Mitte befindet sich eine neutrale Zone (Center Zone). Es gibt 3 Spielbälle (kann variieren).

3. Spieleröffnung (Opening Rush):

Die 3 Spielbälle liegen zu Spielbeginn in der Mitte des Feldes in der Center Zone. Die 6 Spieler des Teams stehen am hinteren Ende ihrer Spielfeldhälfte und berühren mit 1 Hand die Rückwand. Sollte ohne Rückwand gespielt werden, stehen sie hinter der Grundlinie. Auf Pfiff des Schiedsrichters laufen pro Mannschaft 3 Spieler los und versuchen die Bälle zu erobern. Nach erfolgreicher Eroberung und Verteilung der Bälle startet das eigentliche Spiel mit einem erneuten Pfiff.

4. Ziel des Spiels:

Ziel ist es, nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit (meistens 4 Minuten) mehr Spieler am Spielfeld zu haben, als die gegnerische Mannschaft. Dies erreicht man durch Eliminieren von Gegenspielern. Im Optimalfall schafft man es, alle gegnerischen Spieler zu eliminieren. In diesem Fall endet das Spiel vorzeitig.

5. Eliminieren:

Es gibt 3 Arten wie ein Spieler eliminiert werden kann.

- A) Durch das Abschießen eines Gegenspielers. Der getroffene Spieler muss das Spielfeld verlassen.
- B) Durch Fangen eines geworfenen Balls. Der Spieler der den Ball geworfen hat muss das Spielfeld verlassen.
- C) Durch beidbeinige Übertritte oder Übertritte mit anderen Körperteilen (Hand, Gesäß, Brust, Kopf ...) über sämtliche Spielfeldbegrenzungen (Seitenlinie, Center-Zone-Linie, Grundlinie)

6. Fangen:

Zusätzlich zu der Tatsache, dass durch Fangen eines Balles der Werfer „raus muss“, kommt zu der Mannschaft des Fängers ein bereits eliminierter Spieler wieder zurück aufs Feld.

7. Abschießen:

Ein Spieler ist abgeschossen, wenn er von einem geworfenen Ball der gegnerischen Mannschaft getroffen wird und der Ball danach den Boden, die Wand, etc. berührt.

8. Retten:

Man kann seinen Mitspieler retten, indem man, wenn dieser abgeschossen wurde, den Ball fängt, bevor er den Boden, die Wand, etc. berührt.

9. Blocken:

Sollte man einen Ball zur Verteidigung in Händen halten und einen herankommenden Ball damit abblocken, so ist man nicht abgeschossen. Sollte man jedoch den Blockball dabei aus den Händen verlieren, so gilt das als Abschuss.

10. „Fischen“:

Das „Fischen“ ist in die Centerzone hinein und über die Seitenlinien hinaus erlaubt, jedoch nicht in das gegnerische Spielfeld hinüber.

11. Rollen:

Der Ball darf nur dann in das gegnerische Spielfeld gerollt werden, wenn man nicht im Zugzwang ist.

12. Zugzwang:

Damit das Spiel kontinuierlich läuft und Zeitspiel unterbunden wird, gibt es eine Zugzwang Regel. Wenn man unter Zugzwang ist, muss man innerhalb von 10 Sekunden zumindest so viele Bälle werfen, sodass man nicht mehr unter Zugzwang steht.

Man ist im Zugzwang wenn man:

- A) mehr Spieler auf dem Spielfeld hat als die gegnerische Mannschaft und mehr Bälle besitzt.
- B) gleich viele Spieler auf dem Spielfeld hat wie die gegnerische Mannschaft und mehr Bälle besitzt.

13. 30-Sekunden Regel:

Sollte bei einer Mannschaft nur noch 1 Spieler übrig sein, so starten separat 30 Sekunden. Sollte es der Spieler schaffen innerhalb dieser 30 Sekunden nicht eliminiert zu werden, so kommt automatisch ein weiterer Spieler seines Teams zurück aufs Spielfeld.

Für den Spieler, der alleine ist, gilt in dieser Zeit ein Sonder-Zugzwang: Ist er im Besitz von 3 Bällen, muss er innerhalb von 10 Sekunden 2 Bälle zum Gegner spielen (Rollen oder Werfen). Ist er im Besitz von 2 Bällen, so muss er 1 Ball hinüberspielen (Rollen oder Werfen).

14. Sudden Death:

Sollte ein Spiel nach Ablauf der Spielzeit Unentschieden stehen, wird es nach einem erneuten Startpfeiff mit der verbleibenden Anzahl an Spielern bis zur 1 Eliminierung weitergespielt, egal ob durch Abschuss, Fangen oder Regelmissachtung (z.B. Übertritt). Es gibt jedoch Turnierformate wo Unentschieden erlaubt sind.

15. Übertritte:

- A) Einbeinige Übertritte: Diese führen dazu, dass die Spielaktion nicht gültig ist (zB. Übertritt beim Wurfversuch) und führen zu Ballverlust.
- B) Beidbeinige Übertritte + Übertritte mit sämtlichen anderen Körperteilen (Hände, Brust, Gesäß, etc.): diese führen dazu, dass man (zusätzlich zur Ungültigkeit der Spielaktion) eliminiert wird und das Spielfeld verlassen muss.