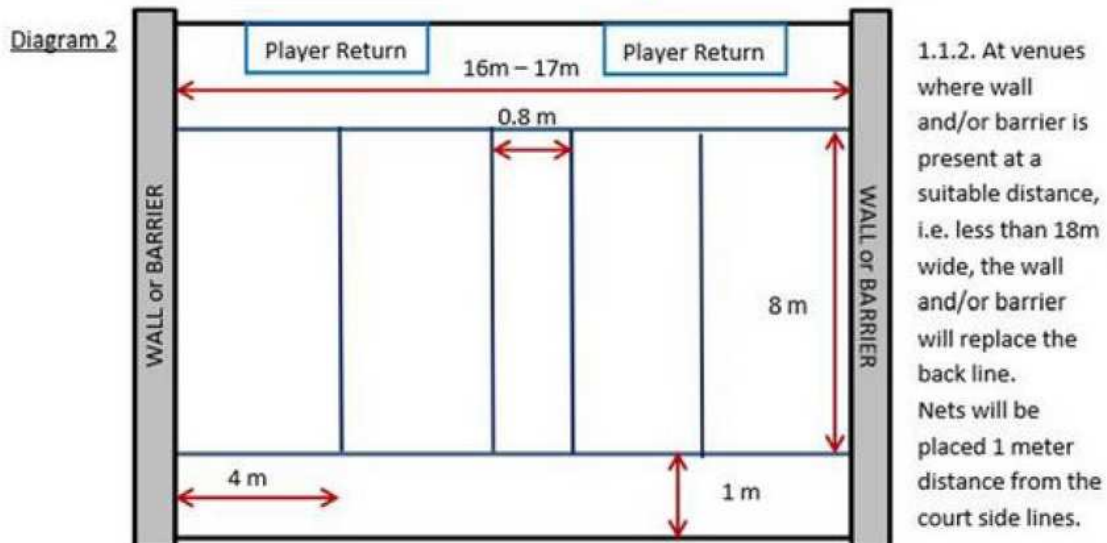
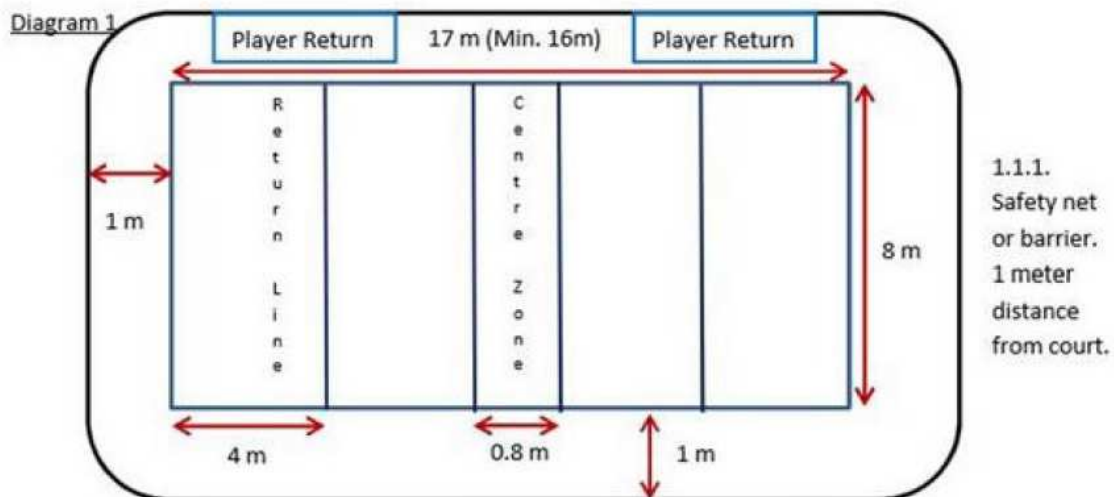


EDBF INTERNATIONALE DODGEBALL REGELN



1. Spielfeldgröße und Markierungen

1.1 Die Spielfeldgröße kann auf Grund unterschiedlicher Beschaffenheit und Größe der Spielstätten variieren. Die verschiedenen Möglichkeiten sind in den unten angeführten Grafiken dargestellt.



1.2 In der obigen Grafik sind Spielfeldbegrenzungslinien blau dargestellt, Begrenzungsnetze sind schwarz.

1.3 Die Farbe der Spielfeldbegrenzungslinien ist normalerweise blau.

1.4 Spielfeldbegrenzungslinien können auch andersfärbig sein, sollte es notwendig sein, diese von bereits existierenden blauen Linien oder einem blauen Hallenboden hervorzuheben.

1.5 Schwarze Begrenzungsnetze werden bevorzugt, jedoch sind auch andersfärbige Netze erlaubt.

1.6 Die äußeren Begrenzungslinien, sowie die Linien der Center Zone gehören nicht zum Spielfeld dazu. Das bedeutet, ein Berühren oder Übertreten dieser Linien während des Spiels ist nicht erlaubt.

2. Ausrüstung

2.1 Es wird mit 3 Spielbällen pro Match gespielt.

2.1.1 Es werden UKDBA/EDBF genehmigte Spielbälle verwendet. Diese haben 20.3cm Durchmesser und ein Gewicht von 0.126-0.14 kg-f/cm² (1.8-2.0 psi).

2.2 Spielkleidung

2.2.1 Teams müssen einheitlich/zusammengehörig gekleidet sein.

2.2.2 Auf jedem Spielertrikot muss eine Spielernummer klar ersichtlich angebracht sein. Spieler desselben Teams dürfen keine identen Nummern tragen.

2.2.3 Teamtrikots müssen sich von Schiedsrichter-Trikots unterscheiden.

2.2.4 Als Schuhwerk wird empfohlen, passende Sportschuhe zu verwenden. Es muss sich auf jeden Fall um Schuhe handeln, die nicht auf den Hallenboden abfärben.

2.2.5 Das Tragen von Handschuhen jeglicher Art ist nicht erlaubt.

2.2.5.1 Schutzhandschuhe, welche auf Grund von Verletzungen oder anderen medizinischen Gründen zum Schutz der Haut getragen werden müssen, können ausnahmsweise erlaubt werden, wenn der Spieler belegen kann, dass diese notwendig sind.

2.2.6 Das Tragen von Knieschonern wird ausdrücklich empfohlen.

2.2.7 Schmuck und Brillen (ausgenommen Sportbrillen) sollten nicht getragen werden.

2.2.7.1 Wenn Spieler dennoch Schmuck oder Brillen tragen, so sind diese selbst für sämtliche eventuelle Schäden jener Gegenstände, ebenso wie für durch jene Gegenstände verursachte Schäden, verantwortlich.

3. Das Match

3.1 Ein Team am Spielfeld besteht aus 6 Spielern, welche pro Satz an den Start gehen.

3.1.1 Ein Team kann aus bis zu 10 Spielern bestehen.

3.1.2 Spieler können vor und nach jedem Satz gewechselt werden.

3.2 Ein Satz dauert 3 Minuten.

3.3 Ein Match besteht üblicherweise aus 5 Sätzen. In den späteren Phasen von Turnieren und Play-Offs können in KO-Spielen Matches auch aus 7 Sätzen bestehen.

3.4 Einen Satz gewinnt man dann, wenn man es entweder schafft, vor Ablauf der Zeit alle gegnerischen Spieler zu eliminieren oder, wenn man nach Ablauf der Zeit mehr Spieler am Feld hat als das gegnerische Team. Sätze können auch unentschieden ausgehen.

3.5 In Liga-Matches und Matches von Turnier-Gruppenphasen bekommen Teams für jeden gewonnenen Satz 2 Punkte. Bei einem Unentschieden wird pro Team 1 Punkt vergeben.

3.5.1 Beispiele: Ein Team gewinnt ein Match 3 zu 2 in Sätzen, so bekommt das Gewinner-Team 6 Punkte und das Verlierer-Team 4 Punkte. Wenn ein Spiel 3-1 endet inklusive 1 Unentschieden, so bekommt das Gewinner-Team 7 Punkte und das Verlierer-Team 3 Punkte.

3.5.2 Im Falle eines Punktegleichstands nach Ende eines Turniers gewinnt das Team, das mehr Matches gewonnen hat.

3.5.3 Sollten zwei Teams ebenso gleich viele Matches gewonnen haben, gewinnt das Team, das mehr Sätze für sich entscheiden konnte.

- 3.5.4 Bei gleicher Anzahl gewonnener Sätze, wird bei Liga-Matches und Turnier-Gruppenspielen die Anzahl der am Feld verbliebenen Spieler aller Sätze herangezogen. Das Team mit mehr verbliebenen Feldspielern gewinnt.
- 3.5.5 Sollte die Anzahl der verbliebenen Spieler gleich sein, entscheidet das Ergebnis der direkten Begegnung der beiden Teams.
- 3.5.6 Im Falle, dass dieses Match unentschieden ausging, gewinnt das Team mit der höheren Anzahl der am Feld verbliebenen Spieler.
- 3.5.7 Wenn beide Teams gleich viele Spieler am Feld hatten, dann wird in einem weiteren Spiel zu 3 Minuten der Sieger ermittelt.
- 3.5.8 Die Punktetabelle in der Übersicht:

Match Ergebnis	Gewinner - Punkte	Verlierer – Punkte
5-0	10	0
4-0	9	1
4-1 / 3-0	8	2
3-1 / 2-0	7	3
3-2 / 2-1 / 1-0	6	4
2-2 / 1-1 / 0-0	5	5

- 3.6 In KO-Spielen und Play-Off Spielen, die aus 5 Sätzen bestehen, werden diese solange gespielt, bis 1 Team 6 Punkte erreicht hat. Bei KO-Spielen und Play-Off Spielen, die aus 7 Sätzen bestehen, werden diese solange gespielt, bis 1 Team 8 von 14 möglichen Punkten erreicht hat. Das Team, das zuerst 6 aus 10 Punkten (5 Sätze), oder 8 aus 14 Punkten (7 Sätze) sammelt, gewinnt. Die eventuell restlichen Sätze werden bei KO-Spielen und Playoff-Spielen nicht mehr ausgetragen.
 - 3.6.1 Sollte ein KO-Spiel nach 5 oder 7 Sätzen Unentschieden stehen, so kommt es zu einer 1-minütigen Overtime.
 - 3.6.2 Der Overtime-Sieg bringt 1 Punkt. Ein Spiel, welches in die Overtime geht, führt entweder zu einem 6-5 Ergebnis, oder einem 8-7 Ergebnis.
 - 3.6.3 Sollte es nach 1 Minute Overtime immer noch Unentschieden stehen, so folgt der Sudden Death Modus.
 - 3.6.4 Der Schiedsrichter annonciert Sudden Death.
 - 3.6.5 Beim Sudden Death gewinnt jenes Team, welches es zuerst schafft, einen gegnerischen Spieler zu eliminieren.
 - 3.6.6 Sollte ein Team im Sudden Death einen Linienfehler (Übertritt) begehen, der zur Eliminierung („out“) eines Spielers führt, so gewinnt das gegnerische Team.
- 3.7 Die gesamte Spielzeit eines Matches beträgt in etwa 18 Minuten.
- 3.8 Alle Teams müssen bereit sein einen Satz zu beginnen, wenn der Schiedsrichter anpfeift. Zwischen den Sätzen ist keine zusätzliche Zeit für Pausen oder Time-Outs vorgesehen.
 - 3.8.1 Wenn ein Team nicht rechtzeitig am Spielfeld ist um den 1. Satz eines Spiels zu beginnen, so wird dieser Satz als aufgegeben gewertet.
 - 3.8.2 Sollte ein Team nicht innerhalb von 3 Minuten nach Beginn der Match-Zeit zum 2. Satz antreten, so wird das gesamte Match als aufgegeben gewertet.
 - 3.8.3 In Liga-Matches wird ein aufgegebenes Match mit 10-0 Sätzen und 30-0 Spielern gewertet.
 - 3.8.4 Ein aufgegebenes KO-Spiel wird mit 6-0 Sätzen und 18-0 Spielern gewertet.
- 3.9 Die Teams haben die Möglichkeit, 1 Time-Out zwischen den Sätzen pro Match zu beantragen.

- 3.9.1 Das Team muss das Time-Out beim Schiedsrichter beantragen, bevor dieser den darauffolgenden Satz beginnen möchte.
- 3.9.2 Die Time-Outs haben eine Länge von 1 Minute.
- 3.9.3 Das Time-Out beginnt sofort wenn der Team-Captain dieses beim Schiedsrichter beantragt hat.
- 3.9.4 Den Team-Trainern ist es erlaubt, während des Time-Outs das Spielfeld zu betreten.
- 3.9.5 Wenn eine Veranstaltung im Fernsehen übertragen wird, so ist es Verbands-Offiziellen oder Turnier-Offiziellen gestattet, ein Medien-Timeout zu nehmen, wenn dies von der Übertragungsanstalt gewünscht ist.
- 3.10 Wenn die Spielfläche und/oder die generellen Hallenbeschaffenheiten einen sichtbaren Vorteil für das eine, und einen sichtbaren Nachteil für das andere Team hervorrufen, so werden in einem Match nach jedem Satz die Seiten gewechselt.
- 3.10.1 Das designierte Heimteam kann vor Beginn des 1. Satzes entscheiden, auf welcher Seite es beginnen möchte.
- 3.10.2 In Liga-Matches und Spielen der Turnier-Gruppenphase wird das als Heimteam angeführte Team auch als Heimteam gewertet.
- 3.10.3 In der frühen KO-Phase (bis einschließlich des Viertelfinales) ist jenes Team als Heimteam zu werten, welches in die jeweilige Runde mit dem besseren Ergebnis aufgestiegen ist.
- 3.10.3.1 Sollte es kein definitiv ersichtliches Heimteam geben, so entscheidet der Schiedsrichter per Münzwurf über das Heimrecht.
- 3.10.3.2 In Cup-Spielen, bei welchen die Spiele in jeder Runde gelost werden, sind jene Teams, welche als erste gezogen werden, in den jeweiligen Partien das Heimteam.
- 3.10.4 Bei Halbfinalspielen und Finalspielen wird durch Münzwurf über das Heimrecht entschieden. Die Teamkapitäne sollten sich für den Münzwurf bei dem Schiedsrichter einfinden.

4. Start des Spiels

- 4.1 Ein Satz startet mit dem Pfiff des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter verwendet hierfür üblicherweise eine Pfeife.
- 4.1.1 Der Schiedsrichter, der den Satz startet, sagt „Bereit“ und pfeift danach das Spiel mit einer Pfeife an.
- 4.1.2 Bei Turnieren mit einem generellen Startsignal für alle Spielfelder und/oder einer elektronischen Zeitnehmung muss allen Teams vorab mitgeteilt werden welches Signal das Spiel startet.
- 4.2 Am Beginn jedes Spiels müssen alle Spieler hinter der yn Spielfeldbegrenzungslinie (Grundlinie) ihrer Spielhälfte sein.
- 4.3 Spieler dürfen die hintere Spielfeldbegrenzungslinie (Grundlinie) mit sämtlichen Körperteilen berühren, diese jedoch nicht übertreten.
- 4.4 In Spielstätten, in denen die hintere Spielfeldbegrenzung eine vertikale Barriere aufweist (z.B. Wand), müssen alle Spieler die hintere Barriere mit zumindest einem Körperteil berühren.
- 4.5 Alle Spieler müssen sich nach dem Startsignal zur Gänze auf das Spielfeld begeben.
- 4.5.1 Alle Spieler, die nicht zum Ballholen nach vorne laufen, müssen sich, bevor jene Läufer die Center Zone erreichen, im Spielfeld befinden.
- 4.6 Am Beginn des Satzes dürfen maximal 3 Spieler in Richtung der Center Zone laufen um dort Bälle zu ergattern. Die anderen 3 Spieler müssen im Spielfeld hinter der „Return Line“ bleiben.
- 4.7 Beim Versuch die Bälle in der Center Zone zu ergattern, darf diese nicht betreten werden.

- 4.7.1 Hände und Unterarme der Spieler, die versuchen die Bälle zu ergattern, dürfen dabei die Center Zone Linien, sowie die Center Zone Fläche berühren.
- 4.7.2 Körperkontakt mit Spielern des gegnerischen Teams während des Versuchs den Ball zu gewinnen, ist nicht erlaubt.
- 4.8 Ein Frühstart wird abgepfiffen und führt zu Wiederholung.
 - 4.8.1 Sollte ein Spieler, der einen Frühstart begeht, vor der Return Line stehen bleiben und nicht versuchen einen Ball zu gewinnen, so läuft das Spiel weiter und es gibt keine Wiederholung.
 - 4.8.2 Bei wiederholtem Frühstart desselben Spielers wird dieser verwarnet. Ab dem dritten Frühstart kann der Schiedsrichter diesen Spieler nach eigenem Ermessen von jedem weiteren Opening Rush-Lauf in diesem Match ausschließen, oder ihn „Out“ stellen.
- 4.9 Erobert ein Spieler den Ball nach einem erfolgreichen Opening Rush, so muss er den Ball zu einem Mitspieler, der auf dem Spielfeld hinter der Return Line steht, zurückspielen damit dieser Ball zu einem „live ball“ wird. Erst wenn ein Ball aktiviert wurde, also „live“ ist, kann eine gültige Aktion durchgeführt werden.
 - 4.9.1 Das Team, das nach dem Opening Rush mehr Bälle erobert hat und diese hinter der Return Line aktiviert hat, hat nun maximal 5 Sekunden Zeit, um einen Angriff zu starten.
- 4.10 Nur Spieler, die den jeweiligen Satz aktiv bestreiten, sowie die Schiedsrichter und designierte Mitglieder dürfen sich während des Spiels innerhalb der Sicherheitsbegrenzungen des unter Punkt 1 angeführten Bereiches aufhalten.

5. Spielablauf

5.1 Spielfeldbegrenzungen

- 5.1.1 Während des Spiels markieren die Linien die beiden Spielfeldhälften der jeweiligen Teams.
- 5.1.2 Berührt ein Spieler mit einem beliebigen Körperteil eine dieser Begrenzungslinien, oder eine Fläche außerhalb dieser Begrenzung – sowohl seitlich, vorne (Center Zone) als auch hinten – ist der Spieler „out“.
- 5.1.3 Die Spieler müssen zu jeder Zeit innerhalb der Markierungen ihrer eigenen Spielfeldhälfte bleiben.

5.2 Spieler, die „out“ sind

- 5.2.1 Ist ein Spieler „out“, so muss er sich in die „Player Return Area“ begeben. Diese ist am Boden seitlich der eigenen Spielfeldhälfte des jeweiligen Teams markiert.
- 5.2.2 Ein Spieler, der „out“ ist, ist nicht mehr aktiver Teil des momentan stattfindenden Spiels.
- 5.2.3 Spieler, die „out“ sind, dürfen beim Verlassen des Spielfelds weder die Richtung eines Balles absichtlich beeinflussen, noch einen ruhenden Ball bewegen, egal, ob dieser „live“ ist oder nicht.
- 5.2.4 Spieler, die „out“ sind, dürfen unter keinen Umständen einen ruhenden Ball zu einem aktiven Spieler befördern.
- 5.2.5 Spieler, die „out“ sind, dürfen unter keinen Umständen versuchen, einen Angriff der gegnerischen Mannschaft zu stoppen. Sollte ein Spieler, der „out“ ist, dies absichtlich versuchen, so erhält er eine Verwarnung durch den Schiedsrichter.

5.3 Zurückbringen von Spielbällen, die sich außerhalb des Spielfelds befinden

- 5.3.1 Spieler, die „out“ sind, können für ihre Teammitglieder Bälle holen.
- 5.3.2 Beim Holen der Bälle dürfen Spieler, die „out“ sind, dabei nicht ihre eigene Spielfeldhälfte überschreiten, welche durch die Center Zone begrenzt wird.
- 5.3.3 Beim Holen der Bälle müssen die Spieler, die „out“ sind, immer auf der Seite der „Player Return Area“ bleiben.

- 5.3.4 Ein aktiver Spieler kann ebenso Bälle von außerhalb des Spielfelds holen, muss aber die Erlaubnis von einem Schiedsrichter einholen.
- 5.3.5 Aktive Spieler, die Bälle holen, können diese entweder aufnehmen und zurück zum Spielfeld tragen, oder einem Mitspieler zupassen, bevor sie selbst wieder am Spielfeld ist.
- 5.3.6 Nachdem ein aktiver Spieler einen Ball geholt hat, muss er sich unverzüglich wieder aufs Spielfeld begeben.
- 5.3.7 Spieler, die auf das Spielfeld zurückkehren, dürfen dies nur über die hintere Spielfeldbegrenzungslinie (Grundlinie).
- 5.3.8 Spieler müssen über das hintere Spielfeldende wieder zurück auf das Spielfeld gelangen, auch wenn anstelle der hinteren Spielfeldbegrenzungslinie (Grundlinie) eine Wand oder eine andere Vorrichtung zur Begrenzung dient. In diesem Fall müssen die Spieler die Wand oder Vorrichtung berühren, während sie in das Feld zurückkehren.
- 5.3.9 Sollte ein Spieler, der einen Ball von außerhalb des Spielfelds geholt hat, seine Rückkehr enorm verzögern, so ist er laut Schiedsrichter „out“.
- 5.3.10 Ein Spieler, der einen Ball von außerhalb des Spielfelds holt, darf dabei keinen Ball, der „live“ ist, in Händen halten.
- 5.3.11 Ein Spieler, der einen „live“ Ball bei sich behält, während er einen Ball von außerhalb des Spielfelds holt, ist „out“.
- 5.3.12 Ein Spieler, der um Erlaubnis gefragt hat einen Ball von außerhalb des Spielfelds zu holen, ist ab dem Zeitpunkt, wo er das Spielfeld verlässt nicht länger ein mögliches Ziel eines gegnerischen Angriffs. Er kann erst wieder von den Gegnern abgeschossen werden, wenn er auf das Spielfeld zurückgekehrt ist.
- 5.4 Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wodurch ein Spieler „out“ gestellt werden kann:
 - 5.4.1 Spieler können gegnerische Spieler eliminieren („out“ stellen) indem sie sie mit einem „live“ Ball direkt treffen, ohne dass dieser Ball zuvor mit einer anderen Oberfläche / einem anderen Gegenstand in Berührung gekommen ist. Ein Wurf auf einen Spieler des gegnerischen Teams wird „Attempt“ genannt.
 - 5.4.2 Wenn ein Spieler einen „Attempt“ eines gegnerischen Spielers fängt („Catch“), so ist der Spieler, der geworfen hat, „out“. Zusätzlich bringt der Fänger durch diesen gültigen „Catch“ einen Spieler seines Teams, der zuvor „out“ war, wieder zurück ins Spiel (siehe Punkt 7).
 - 5.4.3 Ein Spieler ist „out“, wenn er eine Begrenzungslinie des Spielfeldes berührt oder überschreitet. Nur in dem Fall, dass der Schiedsrichter dem Spieler erlaubt hat, das Feld zu verlassen um einen Ball zu holen, bleibt der Spieler trotz des Übertritts im Spiel.
 - 5.4.4 Ein Spieler ist „out“, wenn er flucht, oder sich beleidigend gegenüber einem Mitspieler, Zuschauer oder Offiziellen verhält.
 - 5.4.5 Bei Missachtung der 5-Sekunden-Regel sind die Spieler „out“ (siehe Punkt 5.7).
 - 5.4.6 Spieler, die unter Zugzwang stehen (Punkt 5.7.5) und daher einen gültigen Angriff starten müssen, sind „out“, wenn sie keinen gültigen Wurfversuch („Valid Attempt“) durchführen.
 - 5.4.7 Zusätzlich zu den hier angeführten Punkten kann ein Schiedsrichter einen Spieler auch nach eigenem Ermessen für andere Gründe „out“ stellen.
- 5.5 Missachtung der 5-Sekunden-Regel
 - 5.5.1 Das „Leading Team“ ist immer das Team, das zum jeweiligen Zeitpunkt mehr aktive Spieler auf dem Spielfeld hat. Wenn das „Leading Team“ in Besitz von 2 oder 3 Bällen ist, so MUSS es innerhalb von 5 Sekunden einen gültigen „Attempt“ mit zumindest 1 Ball (wenn man 2 Bälle besitzt), oder zumindest 2 Bällen (wenn man 3 Bälle besitzt) durchführen.
 - 5.5.2 Das Team darf zu jeder Zeit einen Ball behalten.

- 5.5.3 Bei gleicher Anzahl aktiver Feldspieler ist jenes Team das „Leading Team“, das in Besitz von mehr Bällen ist.
- 5.5.4 Wenn die Spieler des „Leading Teams“ nicht innerhalb von 5 Sekunden einen gültigen „Attempt“ durchführen, so sind alle Spieler, die in Besitz eines Balles sind, nach Ablauf dieser 5 Sekunden „out“.
- 5.5.5 Ein Attempt ist dann gültig („valid“) wenn der Ball so geworfen wird, dass man damit einen gegnerischen Spieler treffen kann. Ob ein Ball gültig („valid“) oder ungültig („invalid“) ist, liegt im Ermessen des Schiedsrichters. Bei „invalid Attempts“ stellt der Schiedsrichter den Spieler „out“.

6. Passen

- 6.1 Spieler dürfen untereinander zu jeder Zeit die Spielbälle hin und her passen.
- 6.2 Wenn ein Spieler des „Leading Teams“ zu einem Mitspieler passt, so werden die 5 Sekunden nicht neu gezählt, sondern laufen kontinuierlich, ohne Unterbrechung weiter.

7. Blocken

- 7.1 Sollte ein Spieler einen Ball in Händen halten, so darf er mit diesem einen gegnerischen Angriffsball blocken.
- 7.2 Wenn ein Spieler einen Ball zum Blocken benutzt, so muss der Spieler zu jeder Zeit volle Kontrolle über diesen Blockball haben. Sollte der Angriffsball dafür sorgen, dass der Spieler die Kontrolle über den Blockball verliert, und dieser in den Händen des Spielers verrutscht („Fumble“), oder der Spieler den Ball aus den Händen verliert, so ist der Spieler „out“.
- 7.3 Wenn ein Spieler einen Ball blockt, so werden seine Hände, die den Ball halten, als Teil des Balles gewertet.
- 7.4 Der geblockte Ball ist nach Kontakt mit dem Blockball nicht mehr „live“.

8. „Attempts“

- 8.1 Ein „Attempt“ ist ein Wurf, der einen Gegenspieler direkt treffen kann und diesen somit „out“ stellen kann.
- 8.2 Den Ball mit der Hand zu schlagen oder zu boxen wird NICHT als „Attempt“ gewertet.
- 8.3 Den am Boden liegenden Ball mit der Hand zu schaufeln wird NICHT als „Attempt“ gewertet.
- 8.4 Den Ball mit dem Fuß zu spielen wird NICHT als „Attempt“ gewertet.
- 8.5 Die Haut des Balles zwischen Daumen und Finger einzuzwickeln, sowie den Finger unter die oberste Hautschicht bei einem beschädigten Ball zu stecken, führt ebenso dazu, dass dies NICHT als „Attempt“ gewertet wird.
- 8.6 Ein Spieler wird für jegliche Aktion, die einen Ball in das gegnerische Feld befördert und dabei aber kein „Attempt“ ist, „out“ gestellt.

9. „Catches“

- 9.1 Wenn ein Spieler einen gegnerischen „Attempt“ fängt („Catch“) so ist der Spieler, der den Ball geworfen hat „out“ und der „Catcher“ bringt einen Mitspieler, der zuvor „out“ war, von der „Player Return Area“ zurück ins Spiel.
- 9.2 Der Spieler, der aufgrund des „Catches“ wieder ins Spiel kommt, muss das Spielfeld über die hintere Spielfeldbegrenzungslinie (Grundlinie) betreten.
- 9.3 Spieler müssen über das hintere Spielfeldende wieder zurück auf das Spielfeld gelangen, auch wenn anstelle der hinteren Spielfeldbegrenzungslinie (Grundlinie) eine Wand oder eine andere Vorrichtung zur Begrenzung dient. In diesem Fall müssen die Spieler die Wand oder Vorrichtung berühren, während sie in das Feld zurückkehren.
- 9.4 Die Spieler müssen in der Reihenfolge auf das Spielfeld zurückkehren, in der sie „out“ gestellt wurden. Der erste Spieler, der „out“ war, ist der erste, der wieder „in“ ist usw.
- 9.5 Während des Fangversuchs („Catches“) ist es nicht notwendig, den Ball sofort unter Kontrolle zu haben. Kurzzeitiger Kontrollverlust („Fumble“) führt nicht zum „Out“-Stellen des Spielers, es sei denn der Ball berührt dabei den Boden, einen Mitspieler, einen anderen Ball oder jegliche andere Objekte.
- 9.6 Ein Fangversuch („Catch“) ist erst dann abgeschlossen („complete“) und somit gültig, wenn der Spieler in seinen Händen vollkommene Kontrolle über den gefangenen Ball hat.
- 9.7 Wenn der „Catcher“ während seines Fangversuches „out“ gestellt wird, bevor er noch Kontrolle über den gefangenen Ball hat, ist der „Catch“ ungültig.
- 9.8 Wenn ein Spieler einen Ball in der Luft fängt, so ist der „Catch“ erst dann „complete“ und somit gültig, wenn der Spieler wieder innerhalb der Markierungen seiner Spielfeldhälfte landet.
- 9.9 Ein Spieler darf einen Ball, den er in Händen hält, fallen lassen, wenn er versucht, einen geworfenen Ball zu fangen.

10. „Save“

- 10.1 Wenn ein Spieler von einem gegnerischen Ball getroffen wird, und ein Mitspieler den Ball, der den Spieler getroffen hat, fängt, dann ist der Spieler „save“. Durch diese Rettungsaktion muss der Spieler das Feld nicht verlassen und ist weiterhin aktiv.
- 10.2 Damit ein „Save“ gilt, muss der Ball von einem Mitspieler gefangen werden bevor der Ball einen anderen Mitspieler, eine Oberfläche oder ein sonstiges Objekt trifft – egal ob diese „live“ im Spiel sind oder nicht.
- 10.3 Es darf jeweils immer nur ein Mitspieler den Ball berühren, um den getroffenen Spieler zu retten.
- 10.4 Falls ein Spieler versucht, den getroffenen Spieler zu retten und den abprallenden Ball dabei berührt, und danach ein dritter Mitspieler den Ball dann aber fängt, ist es kein „Save“ und der getroffene Spieler ist „out“. Sollten zwei Mitspieler bei dem Versuch eines „Saves“ den Ball gleichzeitig fangen, ist der getroffene Spieler „out“.
- 10.5 Ein „Save“ bringt keine bereits eliminierten Spieler von der „Player Return Area“ zurück ins Spiel.
- 10.6 Ein „Save“ stellt den gegnerischen Werfer nicht ins „Out“.

11. Verletzungen

- 11.1 Wenn ein Spieler verletzt ist wird der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- 11.2 Ein verletzter Spieler kann durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

11.3 Wenn ein Spieler blutet, MUSS er durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Er darf erst nach Ende des Satzes eingewechselt werden und auch erst dann, wenn die Blutung vollkommen gestoppt wurde.

11.4 Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter angehalten, sollte er das Spiel aufgrund einer Verletzung unterbrechen.

12. Fair-Play-Gedanke

13. Verhalten auf dem Spielfeld

13.1 EDBF Verhaltenskodex für Spieler:

13.1.1 Verstehe, schätze und befolge die Spielregeln

13.1.2 Respektiere die Integrität und das Urteil der Schiedsrichter und der Mitarbeiter der EDBF.

13.1.3 Respektiere deinen Gegner und gratuliere ihm in angemessener Art und Weise nach jedem Match, egal ob bei Sieg oder bei Niederlage.

13.1.4 Stehe für deine Taten selbst ein und bewahre Kontrolle über dich selbst.

13.1.5 Verhöhne, verspötte und schikaniere deine Gegner nicht und unterlasse Beschimpfungen oder eine abfällige Sprache.

13.2 Von den Spielern wird erwartet, sich an den Fair-Play-Gedanken zu halten.

13.2.1 Der Fair-Play-Gedanke erwartet von allen Spielern, den höchsten Grad an Ehrlichkeit und sportlichem Verhalten zu jeder Zeit des Spiels einzuhalten.

13.2.2 Jeder Spieler, der nachdem er definitiv „out“ ist auf dem Spielfeld bleibt und darauf wartet, erst von den Schiedsrichtern „out“ gestellt zu werden, bricht mit diesem Gedanken.

13.2.3 Ein solches Verhalten ist schwer unsportlich; Spieler, die sich unsportlich verhalten, werden verwarnet und können bei wiederholtem Verstoß gegen das Fair-Play von einem Satz oder dem Match ausgeschlossen werden.

13.3 Die Schiedsrichter werden gegen Spieler oder Teams, die sich nicht angemessen verhalten, Disziplinarmaßnahmen ergreifen.

13.4 Den Ball mit dem Fuß zu spielen ist verboten.

13.4.1 Wenn ein Spieler den Ball fest mit dem Fuß in Richtung anderer Spieler, der Zuschauer oder der Schiedsrichter spielt, wird der Schiedsrichter den Spieler bestrafen.

13.4.2 Jegliche Art von Fuß-Spiel, das den Ball in die gegnerische Hälfte befördert, führt dazu, dass der Spieler, der die Regel missachtet hat, „out“ gestellt wird.

13.4.3 Wenn ein Spieler den Ball sachte mit dem Fuß führt oder den Ball mit dem Fuß sanft zu einem Mitspieler passt, wird dies nicht als Fuß-Spiel gewertet.

13.4.4 Die Spieler dürfen einen Ball, der zurück aufs Spielfeld rollt, mit ihren Füßen stoppen.

13.5 Absichtlicher Körperkontakt mit gegnerischen Spielern ist zu keiner Zeit während des Matches erlaubt.

13.6 Einen gegnerischen Spieler, oder das gegnerische Team zu verspotten, zu verhöhnen oder anzustacheln, ist verboten.

13.6.1 Beleidigungen sowie Schimpfwörter werden als solcher Verstoß gewertet.

13.6.2 Nach gegnerischen Spielern zu rufen, damit diese ins „Out“ gehen, da der Spieler denkt, sie seien „out“, wird als solcher Verstoß gewertet.

13.6.3 Nach gegnerischen Spielern zu rufen, damit diese Bälle werfen, da ihre Zeit des Ballbesitzes abgelaufen ist, wird als solcher Regelverstoß gewertet.

14. Disziplin

- 14.1 Die Schiedsrichter werden nach eigenem Ermessen Disziplinarstrafen über einen Spieler oder gegen ein Team verhängen. Der Schiedsrichter soll den Captain über solche Disziplinarmaßnahmen, die über seinen Mitspieler oder sein Team verhängt werden, informieren.
- 14.2 Die erste Disziplinarmaßnahme, die ein Schiedsrichter ergreift, ist das so genannte „Verbal Warning“. Der Schiedsrichter warnt den jeweiligen Spieler oder das gesamte Team.
- 14.3 Bei der zweiten Disziplinarmaßnahme spricht der Schiedsrichter eine „Yellow Card Offense“ aus.
- 14.3.1 Hierbei zeigt der Schiedsrichter normalerweise dem jeweiligen Spieler die Gelbe Karte, und vermerkt schriftlich dessen Name und Trikotnummer.
- 14.3.2 Der Spieler, der diese Disziplinarstrafe erhält, wird von dem Satz ausgeschlossen, in welchem sein Vergehen stattfand, sowie ebenso von dem darauffolgenden Satz, egal, ob es sich hierbei um dasselbe Match handelt oder nicht.
- 14.3.3 Ein ausgeschlossener Spieler kann nicht durch ein anderes Teammitglied ersetzt oder ausgewechselt werden. Das bedeutet, dass das Team für die Dauer der Strafe mit weniger Feldspielern spielen muss.
- 14.4 Die dritte Stufe der Disziplinarmaßnahme ist das Erteilen einer Roten Karte
- 14.4.1 Hierbei zeigt der Schiedsrichter normalerweise dem jeweiligen Spieler die Rote Karte, und vermerkt schriftlich dessen Name und Trikotnummer.
- 14.4.2 Der Spieler, der diese Disziplinarstrafe erhält, wird von dem Satz, in welchem er die Strafe erhielt, ebenso wie von allen weiteren Sätzen dieses Matches ausgeschlossen.
- 14.4.3 Der bestrafte Spieler darf in keinem weiteren Match im Rahmen dieses Turniers antreten.
- 14.4.4 Ein ausgeschlossener Spieler kann während dieses Matches nicht durch ein anderes Teammitglied ersetzt oder ausgewechselt werden. Das bedeutet, dass das Team für die verbleibenden Sätze in dem Match mit weniger Feldspielern spielen muss.
- 14.4.5 Sollte ein Spieler die Rote Karte nachdem der letzte Satz eines Matches geendet hat erhalten, so kann der Spieler für die nächsten 3 Sätze des darauffolgenden Matches nicht ersetzt werden, und das Team muss mit weniger Spielern an den Start gehen.
- 14.5 Dem Schiedsrichter ist es vorbehalten, eine solche Disziplinarstrafe wie in den Punkten 13.2-13.4 angeführt, zu umgehen, für den Fall, dass dem Spieler oder dem Team dies zustünde.
- 14.6 Gegen jegliche Disziplinarstrafe, die von den Schiedsrichtern erteilt wurde, kann nach dem Turnier, in dem die Strafe verhängt wurde, in schriftlicher Form Berufung eingelegt werden. Einspruch muss zunächst beim „EDBF Disciplinary Committee“ erhoben werden.
- 14.7 Es werden keine Einsprüche akzeptiert, die während des Turniers, in welchem es zur Disziplinarstrafe kam, erhoben werden.