



Pressetext

Regeln Kompakt

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!

Spielaufbau

Es wird 6 gegen 6 auf einem rechteckigen Spielfeld (Volleyballfeld 9m x 18m), welches in 2 Hälften geteilt wird, gespielt. In der Mitte befindet sich eine neutrale Zone (Neutral Zone). Es gibt 5 Spielbälle (kann variieren).

Spieleröffnung (Opening Rush)

Die 5 Spielbälle liegen zu Spielbeginn auf der Mittellinie. Die 6 Spieler des Teams stehen am hinteren Ende ihrer Spielfeldhälfte hinter der Grundlinie. Auf Pfiff des Schiedsrichters laufen pro Mannschaft 3 Spieler los und versuchen die Bälle zu erobern. Nach Eroberung müssen die Bälle hinter die eigene Attack-Linie gebracht werden um aktiviert zu werden, erst danach dürfen diese geworfen werden.

Ziel

Ziel ist es, nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit (meistens 3 Minuten) mehr Spieler/innen am Spielfeld zu haben, als die gegnerische Mannschaft. Dies erreicht man durch Eliminieren von Gegenspielern/Gegenspielerinnen. Im Optimalfall schafft man es, alle gegnerischen Spieler/innen zu eliminieren. In diesem Fall endet das Spiel vorzeitig.

Eliminieren

Es gibt 3 Arten wie ein/e Spieler/in eliminiert werden kann.

- A) Durch das Abschießen eines/einer Gegenspielers/Gegenspielerin. Der/die getroffene Spieler/in muss das Spielfeld verlassen.
- B) Durch Fangen eines geworfenen Balls. Der/die Spieler/in, der/die den Ball geworfen hat, muss das Spielfeld verlassen.
- C) Durch Übertritte über sämtliche Spielfeldbegrenzungen (Seitenlinie, Neutral-Zone-Linie, Grundlinie).



Presstext

Fangen

Zusätzlich zu der Tatsache, dass durch Fangen eines Balles der/die Werfer/in das Spielfeld verlassen muss, kommt zu der Mannschaft des/der Fängers/Fängerin ein/e bereits eliminierte/r Spieler/in wieder zurück aufs Feld, sofern diese Mannschaft weniger als die 6 Startspieler/innen zum Zeitpunkt des Fangs am Spielfeld hat.

Abschießen

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

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.

Zugzwang

Damit das Spiel kontinuierlich läuft und Zeitspiel unterbunden wird, gibt es eine Zugzwang Regel. Wenn man unter Zugzwang ist, muss man innerhalb von 5 Sekunden mindestens alle Bälle bis auf einen werfen.

Der Zugzwang ist immer abhängig von der Anzahl der Spielbälle, welches Team mehr Spielbälle in seinem Besitz hat, kann in Zugzwang kommen.

Um Zugzwang zu vermeiden, muss man innerhalb von 5 Sekunden die Mehrheit an Bällen an das gegnerische Team abgeben (werfen).

Match und Satz

Ein Satz ist die kleinste Einheit des Spiels und dauert maximal 3 Minuten. Ein Match setzt sich aus mehreren Sätzen zusammen. Es werden in einem Match 2 Spielhälften á 15 Minuten gespielt und in diesen so viele Sätze ausgetragen wie sich ergeben.