



Regelwerk Dodgeball Schulcup 2024

Der Dodgeball Schulcup wird nach dem 3 Ball Regelwerk gespielt. Einzelne Adaptionen/Abweichungen sowie Turnierdurchführungsbestimmungen finden sie hier.

FAIRPLAY:

Da im Dodgeball Sport der Fairplay Gedanke nicht nur sehr wichtig, sondern auch Voraussetzung für ein geregeltes Spiel ist, wird ihm seit 2023 durch die Spirit/Fairplay Wertung ein größerer Stellenwert zugeschrieben. Das Nicht-Einhalten der Regeln, sowie Regelunkenntnis, Respektlosigkeit gegenüber dem Gegner, Mitspieler:in oder Schiedsrichter:in, kann dazu führen, dass Teams/Schulen in Folgeveranstaltungen pausieren oder nicht mehr teilnehmen dürfen. Bitte achtet darauf!

SPIELBERECHTIGUNG:

1.u.2. Klasse (5.u.6 Schulstufe, Jahrgang 2011 und jünger)

3.u.4. Klasse (7.u.8. Schulstufe, Jahrgang 2009 und jünger)

Oberstufe (keine Altersbeschränkung)

Jede Schule darf pro Division 2 Teams melden. Falls es in einer Division zu viele Anmeldungen gibt, werden die Teams nach folgenden Kriterien berücksichtigt:

Organisationshelfer - Schule stellt z.B. Schiedsrichter:in, (auch Oberstufenschüler:in möglich) Bitte verwendet dafür das online Formular!

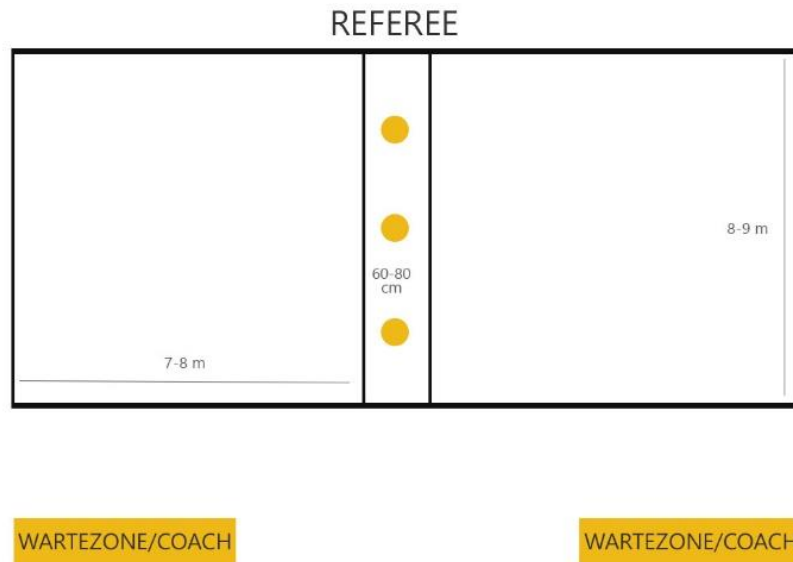
Anmeldezeitpunkt

Fairplay/Platzierung des Vorjahres

SPIELER/ALTERSKONTROLLE: der Veranstalter behält sich vor, per Stichproben das Alter der SuS zu überprüfen (bitte Schülerschein, edu.card bereithalten). Jede Lehrer:in/Trainer:in ist es selbstverständlich ebenfalls vorbehalten Edu.cards von gegnerischen Teams zu kontrollieren. Spieler:innen die dem Alterslimit nicht entsprechen, sind für das gesamte Turnier ausgeschlossen. Spiele die mit nicht spielberechtigten Spieler:innen bestritten wurden, werden mit 0:5 strafverifiziert.

SPIELFELD:

Das Spielfeld kann je nach Lokalität variieren. In der Coachingzone warten alle Reservespieler:innen, sowie abgeworfene Feldspieler:innen. Die Spieler:innen müssen wieder so ins Spiel wechseln wie sie abgeworfen wurden. Der/die erste abgeworfene Spieler:in steht somit ganz hinten (an der Wand).



BETREUUNG/AUSWECHSLUNG:

SuS und Betreuer: innen dürfen sich nur in ihrer Gamephase in der Halle aufhalten und müssen in den Pausen auf der Tribüne Platz nehmen. 6 Spieler:innen stehen am Feld. Die Reservespieler:innen, sowie das Betreuungspersonal stehen in der Coachingzone.

Spieler:innen dürfen diese nur bei einem Wechsel verlassen (nach einem Satz, oder bei einer Verletzung) der/die Betreuer: in darf während des Spiels die Coachingzone nicht verlassen. Abgeworfene Spieler:innen warten ebenfalls in der Coachingzone (der erste ganz an der Wand).

TEAMGRÖßE: Gespielt wird mit 6 Spielern:innen und max. 6 Ersatz/Auswechselspieler: innen (wir empfehlen 10 Spieler: innen)

Sollte die Teamgröße unter 5 Spieler: innen rutschen wird das Spiel automatisch mit 0:5 verloren.

SPIELBALL:

Im Bewerb der 1. u. 2. Klassen wird mit einem FOAM (Schaumstoff/Elefantenhaut) Ball gespielt. Ab der 3. u. 4. Klasse ist der Cloth (Stoff) Ball der offizielle Spielball.

Beide Bälle können online auf <https://www.dodgeball.at/shop> erworben werden.



SPIELMODUS:

6 Bewerbe: 1/2 Klassen (5/6 Schulstufe) , 3/4 Klassen (7/8 Schulstufe), Oberstufe ((jeweils Burschen/Mädchen, max.20 Teams)

- Insgesamt dauert eine Begegnung/Spiel zweier Teams 15 min (20 Minuten Time Slot)
Das Spiel beginnt durch einen allgemeinen Jingle! (Countdown). Spielzeit pro Satz sind 3 min
- gespielt wird in Vorrunden Gruppen zu vier/fünf Teams (round-robin/jeder gegen jeden) die TOP 2 Teams aus jedem Pool kommen weiter, danach geht es in die K.O.-Phase.
- pro Satz Sieg gibt es 2 Punkte für ein Unentschieden 1 Punkt.
- Nach jedem Satz wird die Seite gewechselt, dafür stehen 30 Sekunden zur Verfügung.
- Sollte im letzten Satz weniger als 30 Sekunden Zeit bleiben (Signal ertönt), wird dieser nicht mehr angepfeifen.
- In der K.O. Phase (Viertel/Halb/Finale) wird „Best of 5“ gespielt (d.h. das Team, das zuerst 3 Sätze gewinnt, entscheidet das Spiel für sich)
- Das aktuelle Regelwerk für Schul u. Fun Dodgeball Events findest du auf [dodgeball.at](https://www.dodgeball.at)
Die-15-wichtigsten-Dodgeball-Regeln, die dir einen schnellen Überblick verschaffen findest Du im Anschluss!
- Hier gibt es den [Jingle!](#)

FAIRPLAY WERTUNG:

Die Fairness/Spirit Leistung wird einerseits vom Schiedsrichter (für beide Teams), aber auch von dem gegnerischen Team beurteilt: 1 Punkt bedeutet: sehr schlechter Spirit, 10 Punkte: sehr guter Spirit (für die Fairness/Spirit Wertung wird in erster Linie die Schiedsrichter Wertung herangezogen)

Abzüge gibt es für:

- Regelunkenntnis,
- Nicht Einhalten des Regelwerks,
- Respektloser/Unsportlicher Umgang mit dem Gegner/Schiedsrichter,
- Respektloses/Unsportliches Verhalten im eigenen Team,
- Negative Einstellung und Selbstkontrolle (z.B. Bälle werden mit dem Fuß weggeschossen).

positiv bewertet werden zum Beispiel: Team zeigt positive Team Spirit (Klatscht vor und nach dem Spiel mit dem Gegner ein/ab, zeigt eine positive Attitude) Die Regeln werden nicht nur gekannt, sondern aktiv angewendet. (Abwürfe sofort angezeigt, SuS verlässt automatisch das Spielfeld)

Sollte es keine Auffälligkeiten im Spiel gegeben haben, so ist der Spirit mit einer 5 zu bewerten.

DIE 15 WICHTIGSTEN DODGEBALL REGELN

1. Fairplay:

Dodgeball funktioniert nur mit Fairplay. Der Spirit- Gedanke steht über allem. Da aufgrund der Geschwindigkeit des Spiels sowie der Anzahl an Bällen nicht alles von den Schiedsrichtern:innen gesehen werden kann, gilt: Fair spielen und das Schiedsrichterteam nach bestem Wissen und Gewissen zu 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), die gleichzeitig die Abwurfline darstellt. Es wird mit 3 Bällen gespielt.

3. Spieleröffnung (Opening Rush):

Die 3 Spielbälle liegen zu Spielbeginn in der Mitte des Feldes (Center Zone). Die 6 Spieler:innen jedes Teams stehen am hinteren Ende ihrer Spielfeldhälfte und berühren mit einer Hand die Rückwand. Sollte ohne Rückwand gespielt werden, stehen sie hinter der Grundlinie. Auf Pfiff des Schiedsrichters (oder Jingle Start) starten pro Team 3 Spieler:innen los und versuchen die Bälle zu erobern. Die Center zone darf dabei nicht übertreten werden. Lediglich mit einer Hand darf diese zum Abstützen berührt werden. Die Bälle können auch mittels Schere/Stein/Papier verteilt werden. Beide Spieler:innen müssen dies jedoch vor

dem Start bestätigen. Nach erfolgreicher Verteilung der Bälle startet das eigentliche Spiel mit einem erneuten Pfiff.

4. Ziel des Spiels:

Ziel ist es, nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit (Satz-Zeit, meistens 3 min) mehr Spieler:innen am Spielfeld zu haben, als das gegnerische Team. Dies erreicht man im Normalfall durch das Eliminieren des Gegners (Catch/Abwurf). Im Optimalfall schafft man es, alle gegnerischen Spieler:innen zu eliminieren und gewinnt dadurch den Satz vorzeitig.

5. Eliminieren: Es gibt 3 Arten wie eine Spieler:in eliminiert werden kann.

A) Durch das Abwerfen einer Gegenspieler:in. Die getroffene Spieler:in muss das Spielfeld verlassen.

B) Durch Fangen eines geworfenen Balles. Die Spieler:in, der/die den Ball geworfen hat muss das Spielfeld verlassen. (zusätzlich kommt eine Mitspieler:in hinein)

C) Durch beidbeinige Übertritte oder Übertritte mit anderen Körperteilen (Hand, Gesäß, Brust, Kopf berühren den Boden außerhalb des Spielfeldes). Spieler:innen dürfen lediglich das Spielfeld verlassen, wenn Sie einen Ball holen. (Dafür müssen Sie davor die Hand heben)

6. Fangen:

Zusätzlich zu der Tatsache, dass durch Fangen eines Balles der Werfer „raus muss“ kommt zu dem Team des Fängers ein bereits eliminierte Spieler:in wieder zurück.

7. Abwerfen:

Eine Spieler:in ist abgeworfen, 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:in retten, indem man, wenn diese abgeworfen wurde, den Ball fängt, bevor er den Boden, die Wand, etc. berührt.

9. Blocken:

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

10. „Fischen“:

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

11. Rollen:

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

12. Zug/Wurfzwang:

Damit das Spiel kontinuierlich läuft und Zeitspiel unterbunden wird, gibt es eine Zug/Wurfzwang Regel. Das Team das mehr Bälle hat, muss binnen 10 Sekunden werfen. Bei 3 Bällen müssen 2 Bälle, bei 2 Bällen muss 1 Ball geworfen werden.

13. 30-Sekunden Regel:

Sollte bei einem Team nur noch 1 Spieler:in übrig sein, so starten separat 30 Sekunden. Sollte es der Spieler schaffen innerhalb dieser 30 Sekunden nicht eliminiert zu werden, so kommt automatisch der erste abgeworfene Mitspieler:in seines Teams wieder zurück. 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. 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.

15. Suicide:

Der Suicide ist ein spektakulärer Abwurf (Versuch). Durch ein Sprung ins gegnerische Feld (Handball Sprungwurf) kann die Distanz reduziert werden, der Absprung muss im eigenen Feld und der Abwurf aus der Luft passieren. Die angreifende Spieler:in ist danach (da beidbeiniger Linienübertritt) „out“.