



3-Ball Dodgeball - Regelwerk für den Schulsport & Breitensport

Disclaimer:

In diesem Regelwerk wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

Das 3 Ball Dodgeball Regelwerk für den Schul & Breitensport (FUN EVENTS) dient der Vereinheitlichung von Dodgeball-Turnieren in Schulen und des Dodgeball Schulcups, dem Aufrechterhalten des Spaß-Gedankens und der Integrität des Sports für alle Teilnehmer.

1. DEFINITIONEN

Live Ball

Ein Spielball wird als „Live Ball“ bezeichnet, nachdem er geworfen wurde und somit die Hand des werfenden Spielers verlässt, bis zu dem Zeitpunkt, wo er entweder ein „Dead Object“ berührt, mit einem anderen „Live Ball“ in der Luft zusammenstößt, einen gegnerischen Spieler trifft, von einem gegnerischen Spieler geblockt wird (vgl. dazu Punkt „Blocking“) oder von einem Spieler des gegnerischen Teams gefangen wird.

Dead Objects

All jene Dinge, die kein aktiver Bestandteil des Spiels sind, werden als „Dead Object“ bezeichnet. Diese sind: Der Boden, die Decke, Wände, Absperrungen, permanente Einbauten (z.B. eine Anzeigetafel), „Dead Players“ welche das Spielfeld verlassen oder sich in der Wechselspielerzone aufhalten, Schiedsrichter oder Zuschauer.

Dead Ball

Ein Spielball ist dann ein „Dead Ball“ wenn er sämtliche Eigenschaften eines „Live Balls“ verliert.

Active Player

Ein Spieler wird als „Active Player“ bezeichnet, solange er am Spiel teilnimmt, bis zu dem Zeitpunkt wenn er abgeschossen wird, durch Fangen eines Balls durch den Gegner „Out“ ist oder durch sonst eine Regelmässigung „Out“ ist.

Blocking

Als „Blocking“ wird jener Vorgang bezeichnet, bei dem man einen herannahenden „Live Ball“ mit einem in seinen Händen befindlichen Spielball abwehrt.

Out oder Dead Player

Ein Spieler ist „Out“ oder ein „Dead Player“ wenn er entweder von einem „Live Ball“ getroffen wird, welcher anschließend ein „Dead Object“ berührt, wenn er einen „Live Ball“ wirft, welcher von einem gegnerischen Spieler gefangen wird oder wenn er als „Active Player“ die Spielfeldbegrenzungen verlässt. Weiters kann er durch Regelmässigungen (unsportliches Verhalten, Linienübertretungen, etc.) oder Diskussion mit den Schiedsrichtern „Out“ werden. Wenn ein Spieler „Out“ ist wird er sofort vom „Active Player“ zum „Dead Player“. Er behält diesen Status von dem Zeitpunkt des Getroffen-Werdens oder der Entscheidung des Schiedsrichters an bis zum Wiedereintreten in das Spiel.

Save

Als „Save“ oder „Saving“ (Rettung/Retten) wird jene Spielaktion bezeichnet, bei der ein Spieler von einem „Live Ball“ getroffen wird, dieser Ball jedoch von einem Mitspieler gefangen wird, bevor er ein Dead Object trifft. Sollte man von einem „Live Ball“ getroffen werden und diesem im Nachfassen selbst fangen, so handelt es sich nicht um einen „Save“ sondern um einen gültigen Fangversuch („Catch“).

Attempt

Als „Attempt“ wird der Versuch bezeichnet, einen Gegenspieler mit einem Ball abzuschließen. Ein Rollen des Balles in die gegnerische Hälfte ist kein „Attempt“.

Catch

Als „Catch“ wird das gültige Fangen eines „Live Balls“ bezeichnet, welches dazu führt, dass der werfende Spieler „Out“ wird und ein weiterer Spieler des Spielers der den „Catch“ gemacht hat wieder ins Spiel zurückkehrt. Zu den Kriterien eines gültigen „Catches“ vgl. Punkt 6.5.

Forced to act (10-Sekunden-Regel)

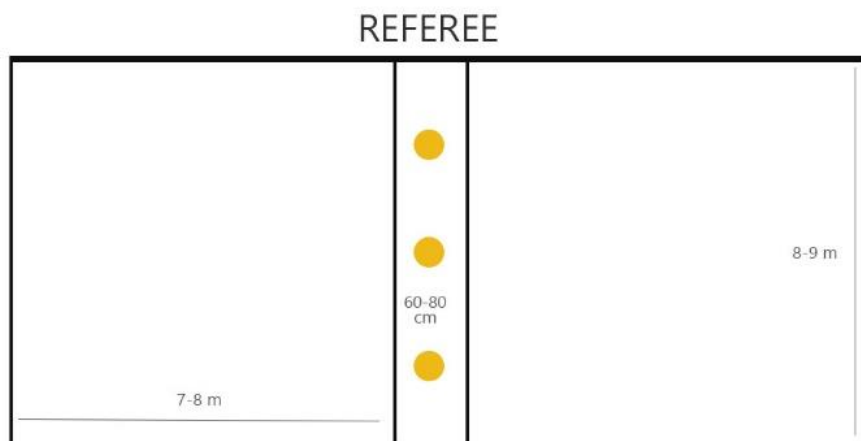
Als „Forced to Act“ wird jene Spielsituation bezeichnet, in der ein Team unter Zugzwang steht, einen oder mehrere „Attempts“ durchzuführen.

2. DAS TEAM

Ein Team besteht aus 6-10 Spielern. 6 „Active Player“ pro Team spielen pro „Set“ von Anfang an. Neben den „Active Playern“ können bis zu 4 weitere Spieler pro „Set“ am Spiel teilnehmen. Sie können erst am Spiel teilnehmen, wenn weniger als 6 „Active Player“ am Spielfeld sind und durch das Fangen eines Balls ein neuer Spieler wieder zurück aufs Feld darf. Die bis zu 4 „Wechselspieler“ müssen vor dem Matchbeginn sich in der Wechsel/Coachingzone befinden. Diese erhalten ab dem Startpfiff den Status eines „Dead Players“ und müssen sich in der Wechselspielerzone aufhalten. Diese werden auch der Reihenfolge nach in der sie sich in der Wechselspielerzone aufhalten, in das Spiel eintreten. Ein Team darf zu einem Match antreten, wenn zumindest 5 „Active Player Anwesen sind.

Im Schulsport kann die Spieleranzahl variieren.

3. DAS SPIELFELD



WARTEZONE/COACH

WARTEZONE/COACH

Die Spielfeldgröße kann stark variieren. Festgelegt ist, dass das Spielfeld eine rechteckige Grundfläche vorweist und in 2 gleich große Sektionen geteilt werden muss. Die Längsseite („Side Line“) kann zwischen 15 Meter und 17 Meter lang sein, die Breitseite kann zwischen 8 Meter und 9 Meter lang sein. Das Spielfeld zwischen Center Zone Linie der gegnerischen Hälfte und hinteren Linie / Barriere der eigenen Hälfte muss mindestens 8 Meter und darf maximal 9 Meter tief sein. Es wird prinzipiell mit einer Center Zone gespielt. Diese darf zu keinem Zeitpunkt betreten werden. Die Center Zone ist unabhängig von der restlichen Spielfeldgröße immer je 0.4 – 0.5 Meter von der gedachten Mittellinie in beide Richtungen tief.

Sollten Spielorte die erforderliche Tiefe des Spielfelds nicht zulassen, so kann mit zusätzlichen Abwurflinien gespielt werden, damit die minimale Distanz von 8 Metern zwischen eigener Barriere / Base Line und gegnerischer Abwurflinie gewährleistet ist.

4. DIE AUSTRÜSTUNG

Der offizielle Dodgeball Schulcup Spielball ist für den Bewerb 5 u. 6 Schulstufe ein „Foam Ball“ (Schaumstoff Ball) mit 18 cm Durchmesser. Die Bewerbe 7 u. 8 Schulstufe, sowie Oberstufe werden mit einem Cloth Ball (Stoff Ball, Size 3) mit 18 cm Durchmesser gespielt.



Das Verwenden jeglicher Arten von klebendem Material, Kleb- und Pickstoffen an Händen oder sonstigen Körperteilen ist untersagt. Das Tragen jeglicher Art von Handschuhen, insbesondere mit klebender Oberfläche, ist ebenfalls untersagt.

Die Spielkleidung unterliegt ansonsten keiner generellen Regelung bis auf die Tatsache, dass Spieler eines Teams zusammengehörig gekleidet sein müssen. Eine auffallende und extravagante Bekleidung ist ausdrücklich erwünscht!

5. DIE SPIELREGELN

5.1 Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, ein Aufeinandertreffen 2er Teams – ein sogenanntes „Match“ zu gewinnen. Das wird dadurch erreicht, dass man mehr „Sets“ als die gegnerische Mannschaft gewinnt. Ein Match kann aus unterschiedlich vielen „Sets“ bestehen, und wird im Vorfeld vom Veranstalter bekanntgegeben. Einen „Set“ gewinnt man dann, wenn man entweder alle gegnerischen Spieler eliminiert oder nach der abgelaufenen Spielzeit noch mehr Spieler am Spielfeld hat als der Gegner.

5.2 Anzahl der Spielbälle:

Es wird mit 3 Spielbällen gespielt.

5.3 Spieleröffnung (Opening Rush):

Am Anfang jedes „Sets“ stehen alle „Active Player“ beider Teams an der hintersten Begrenzungslinie ihrer Spielhälfte und müssen mit einer Hand die hintere Barriere berühren. Sollte mit einer „Base Line“ gespielt werden, so hat man hinter dieser Linie zu stehen (z.B. beim Beach-Dodgeball). Man darf, wenn mit Base Line gespielt wird, auf der Base Line stehen, da Linien prinzipiell nicht zu den Flächen dazugehören. Die Spielbälle liegen in gleichen Abständen auf der gedachten Mittellinie innerhalb der Center Zone. Nachdem der Schiedsrichter das Spiel anpfeift, haben 3 Spieler pro Team die Möglichkeit nach vorne zur Center Zone zu laufen und einen Spielball zu ergattern. Die weiteren 3 Spieler müssen in der Zeit die Spielfläche betreten. Die Bälle können auch durch „Schere/Stein/Papier“ verteilt werden, jedoch müssen beide Spieler vor dem Opening Rush durch Handzeichen (Faust auf Hand schlagen) dies akzeptieren.

WICHTIG: Bälle dürfen nur mit Händen voraus erobert werden. Sollte ein Ball mit Füßen voraus erobert werden, so führt dies zu Ballverlust. Bei wiederholtem Versuchen, einen Spielball mit den Füßen voraus zu ergattern, obliegt dem Schiedsrichter diesen Spieler bis hin zum Turnierausschluss zu bestrafen. Nachdem alle Bälle verteilt sind, haben die Spieler nun Zeit sich in ihrer Spielhälfte zu positionieren. Danach startet das Spiel mit einem erneuten Pfiff. Die Spielzeit beginnt erst ab diesem Pfiff. Auf dem Oberkörper mit dem Kopf voraus Richtung Ball am Boden zu rutschen („sliden“) ist prinzipiell erlaubt, man muss hier nur die Übertrittsregularien beachten (vgl. dazu Punkt 6.8 – Sonderregelung Übertritte). Übertritte beim Opening Rush mit einem Bein werden mit Ballverlust bestraft, Übertritte mit beiden Beinen mit „Out-Stellen“ (vgl. ebenfalls Punkt 6.8). Beim Dodgeball Schulcup erfolgt der erste Start mit einem Jingle (5,4,3,2,1 Dodgeball)

WICHTIG: Bei einem Fehlstart wird der Opening Rush abgebrochen und wiederholt. Der Schiedsrichter signalisiert dies mit einem Doppelpfiff. Sollte aber ein Spieler, der einen Fehlstart begangen hat, rechtzeitig abbremsen und nicht mehr nach einem Ball laufen, so geht der Opening Rush ganz normal weiter.

5.4 Umgang mit dem Spielball:

5.4.1 Werfen des Balles:

Um einen „Live Ball“ zu generieren muss ein „Active Player“ den Spielball in Richtung der gegnerischen Hälfte werfen. Er erreicht den Status „Live Ball“ sobald der Spielball die Abwurfhand verlassen hat. Der „Active Player“ darf den Ball nur aus seiner eigenen Spielhälfte und nur bis zur Center Zone Linie werfen. Sollte ein Spielball nicht innerhalb dieser Grenzen abgeworfen werden (z.B. Übertritt), so gilt er nicht als „Live Ball“.

5.4.2 Passen des Balles:

Innerhalb des eigenen Teams darf der Ball beliebig oft gepasst werden. Wenn man einen Pass seines Mitspielers fallen lässt, ist man nicht „Out“, da man keine eigenen Mitspieler eliminieren kann.

5.4.3 Gehen mit dem Ball:

Das Gehen mit dem Ball innerhalb der eigenen Spielhälfte ist ohne Beschränkung erlaubt.

5.4.4 Spielen des Balls mit dem Fuß („kicken“):

Der Spielball darf prinzipiell mit dem Fuß berührt, gestoppt oder auch innerhalb des eigenen Teams gepasst werden. Es ist aber ausdrücklich untersagt, den Spielball in irgendeiner Art und Weise mit dem Fuß in Richtung des Gegners oder ins „Out“ zu kicken. Wiederholtes Missachten dieser Regel,

kann dazu führen, dass der Spieler vom Schiedsrichter „Out“ gestellt wird. Gefährdendes Kicken (egal ob in Richtung der gegnerischen Hälfte, der Zuschauer oder der Schiedsrichter) wird mit sofortigem Out-Stellen bestraft. Die Einschätzung obliegt den Schiedsrichtern.

5.4.5 Behandlung des Balls mit anderen Körperteilen:

Der Spielball darf mit sämtlichen Körperteilen berührt oder bewegt werden.

5.4.6 Halten des Balles:

Die Anzahl an „Active Player“ sowie die Anzahl der Bälle pro Team entscheiden darüber, ob ein Team unter Zugzwang („Forced to act“) steht oder nicht. Wenn man unter Zugzwang steht, hat man 10 Sekunden Zeit, einen oder mehrere „Attempts“ durchzuführen, sodass man nicht mehr unter Zugzwang steht.

Man ist „Forced to act“, wenn man:

- mehr Bälle besitzt als das gegnerische Team

Werden die Spielbälle länger als 10 Sekunden von den Spielern gehalten, die „Forced to act“ sind, so ist dies mit Ballverlust zu bestrafen.

Die 10 Sekunden starten dann, sobald die Spieleranzahl und Aufteilung der Bälle auf die Teams eine Zugzwang Situation ergeben und eine vorangegangene Aktion (z.B. Attempts) eines Teams beendet ist. Diese Einschätzung obliegt den Schiedsrichtern. Für die Spieler starten die 10 Sekunden sobald der Schiedsrichter die Worte „Play Ball“ laut und deutlich annonciert. Für den Beginn der 10 Sekunden ist es **nicht** ausschlaggebend, ob sich alle Bälle in Händen von Spielern befinden!

5.4.7 Freie Bälle:

Bälle, die sich nicht in den Händen eines Spielers befinden, werden als „Freie Bälle“ bezeichnet. Sollte man „Forced to act“ sein, so hat man die freien Bälle unverzüglich aufzunehmen. Wenn man nicht „Forced to act“ ist, unterliegen Freie Bälle keiner Regelung.

5.5 Eliminierung eines Spielers:

Es gibt 2 Möglichkeiten einen Spieler zu eliminieren.

Option 1: Abwerfen

Ein Spieler wird eliminiert, wenn er von einem „Live Ball“ getroffen wird, und im Anschluss ein „Dead Object“ berührt. Der Spieler ist danach „Out“. Solange der „Live Ball“ kein „Dead Object“ trifft ist er noch nicht „Out“. Somit ist dieser Spieler noch bei jeder Aktion bis zu dem Zeitpunkt bei dem der „Live Ball“ ein „Dead Object“ berührt im Spiel.

Spezielle Spielsituationen Spieler-Eliminierung durch Abschießen:

- Wenn ein „Live Ball“ einen Spieler trifft, danach einen weiteren Spieler trifft und danach ein „Dead Object“ trifft, so ist lediglich der 1. getroffene Spieler „Out“. Man kann mit einem „Live Ball“ lediglich 1 Spieler durch Abwerfen eliminieren.
- Wenn ein „Live Ball“ von einem Spieler blockiert wird und danach diesen oder einen Mitspieler des blockenden Spielers trifft sowie im Anschluss ein „Dead Object“ so ist der getroffene blockende Spieler oder der getroffene Mitspieler nicht „Out“ sondern weiterhin im Spiel, da ein „Live Ball“ nachdem er blockiert wird immer sofort zu einem „Dead Ball“ wird.
- Sollte ein Spieler von einem „Dead Ball“ getroffen werden, so ist er nicht „Out“. Zum Beispiel wenn ein „Live Ball“ einen „Dead Player“ beim Verlassen des Courts trifft und danach

einen „Active Player“ berührt, ist dieser „Active Player“ nicht eliminiert.

- „Active Players“, die sich regulär zum Ball-holen außerhalb des Spielfelds aufhalten, können nicht eliminiert werden, wenn sie zu dem Zeitpunkt, an dem sie sich regulär außerhalb des Feldes befinden von einem „Live Ball“ getroffen werden.
- Sollte ein Spieler während eines Attempts des Gegners (zB. Beim Ausweich-Versuch) die seitliche Linie übersteigen und abgeschossen werden, so ist er Out, da der werfende Spieler durch den Regelverstoß des ausweichenden Spielers keinen Nachteil haben darf. Sollte in der gleichen Aktion statt dem Abschuss ein Catch stattfinden (und der Spieler übertritt beim Catch die Seitenlinie) so ist der Catch nicht gültig! Vgl. Hierzu Punkt 6.5 Option 2 – Fangen eines Balles.
- WICHTIG: Kopftreffer sind im Schulsport & Breitensport verboten. Sollte jedoch ein Spieler am Kopf getroffen werden, nachdem er sich mit dem Kopf nach unten bewegt oder bereits unten ist, wird dies nicht als Kopftreffer gewertet und das Spiel geht ganz normal weiter, der getroffene Spieler ist „out“.

Option 2: Fangen eines Balls

Wenn ein Spieler einen „Live Ball“ fängt bevor dieser ein „Dead Object“ trifft, so ist jener Spieler, der den „Live Ball“ geworfen hat „Out“.

Als gefangen gilt der Ball, wenn er vom Spieler komplett unter Kontrolle gebracht wurde.

Gültigkeitskriterien eines Fangversuches:

- Der Spieler, der den Ball fängt, muss sich innerhalb der Spielfeldbegrenzungen aufhalten.
- Der Spieler muss den Ball unter Kontrolle bringen.
- Der Ball darf während des Fangversuchs kein „Dead Object“ (z.B. Wand oder Boden) berühren.
- Die Position des Spielers ist nicht ausschlaggebend für einen gültigen Fangversuch. Der Spieler kann im Stehen, Sitzen oder Liegen einen Ball Fangen. Sollte ein Ball in der Luft gefangen werden so muss der Spieler aber - um den Ball unter Kontrolle zu bringen - erneut Bodenkontakt innerhalb der Spielfeldbegrenzungen herstellen.
- Der Catch im Detail ist gültig, sobald die Armbewegung abgeschlossen ist und Bodenkontakt zu diesem Zeitpunkt gewährleistet ist. Fällt ein Spieler nach einem Catch durch den Schwung des Schusses aus dem Spielfeld, so ist er selbst zwar Out, der Catch hat aber seine Gültigkeit.

Spezielle Spielsituationen Spieler-Eliminierung durch Fangen eines Balles:

- Wenn ein „Live Ball“ einen Spieler trifft und dieser bevor er ein „Dead Object“ berührt von einem Mitspieler gefangen wird, so handelt es sich hierbei um einen „Save“. Bei einem „Save“ wird der getroffene Spieler nicht eliminiert und ist somit weiterhin im Spiel. Der gegnerische Spieler, der den „Live Ball“ geworfen hat ist ebenfalls weiterhin im Spiel, da durch einen „Save“ kein Spieler eliminiert werden kann.
- Wenn ein „Live Ball“ einen Spieler trifft, danach noch einen Spieler trifft und danach von einem weiteren Mitspieler gefangen wird, so entsteht ebenfalls ein „Save“. Der Spieler, der getroffen wurde bleibt im Spiel und der Werfer des gegnerischen Teams bleibt ebenfalls im Spiel, da durch einen „Save“ kein Spieler eliminiert werden kann.

- Wenn ein „Live Ball“ geblockt wird und dieser bevor er ein „Dead Object“ berührt von einem Mitspieler gefangen wird, so ist der Spieler, der den „Live Ball“ geworfen hat ebenfalls nicht eliminiert und weiterhin im Spiel.
- Wenn ein Spieler versucht einen „Live Ball“ zu fangen und dabei die Spielfläche verlässt, so wird der Ball nicht als gefangen gewertet, da es sich um keinen gültigen Fangversuch handelt. Der Spieler der den Ball geworfen hat ist nicht „Out“ und der Spieler der die Spielfläche verlassen hat muss den Ball retournieren (Ballverlust). Vgl. Hierzu Punkt 6.8 Sonderregelung Übertritte.
- Wenn ein Spieler bei einem „Attempt“ übertritt, so verliert der „Live Ball“ die Eigenschaft jemanden durch Treffen zu eliminieren. Jedoch kann dieser Ball – sollte er gefangen werden – den werfenden Spieler eliminieren! Das Übertreten des angreifenden Spielers hat keine Auswirkung auf die Gültigkeit eines „Catches“!
- Sollte ein Spieler von einem „Live Ball“ getroffen werden, dieser Ball dann durch die Luft fliegen und vom selben Spieler – ohne dass der Ball ein „Dead Object“ berührt gefangen werden, so handelt es sich um einen gültigen Fangversuch! Sollte dieser Spieler in der Zwischenzeit (in der der Ball, welcher ihn getroffen hat, durch die Luft fliegt) eine weitere Aktion (Catch, Abschuss) machen, so hat diese Gültigkeit, da er zu dem Zeitpunkt noch nicht Out ist!

5.6 Wiedereintreten eines Spielers:

Option 1: Fangen eines Balles

Als weiterer Effekt beinhaltet das Fangen eines Balles, dass zusätzlich zu der Tatsache, dass der gegnerische Spieler eliminiert wurde, ein weiterer Spieler der eigenen Mannschaft wieder auf das Spielfeld kommen kann.

Option 2: 30 Sekunden Regel

Sollte eine Mannschaft nur noch 1 „Active Player“ am Spielfeld haben, so werden ab dem Zeitpunkt ab dem er alleine ist, 30 Sekunden hinunter gezählt. Sollte er diese 30 Sekunden überstehen, d.h. nicht eliminiert werden, so kann ein weiterer Spieler (der am längsten draußen wartet) dieser Mannschaft erneut das Spielfeld betreten.

WICHTIG: Sollten alle Bälle im Spielfeld des letzten „Active Player“ liegen, so ist dieser ebenfalls gezwungen innerhalb von 10 Sekunden zumindest einen Ball zügig ins gegnerische Feld zu befördern. Dies muss er, solange er alleine ist alle 10 Sekunden machen. Es muss kein „Attempt“ durchgeführt werden, ein „Hinüber-Rollen des Balles“ ist ebenfalls möglich. Bei „Nichteinhalten“ wird das Spiel unterbrochen und 2 Bälle gehen an die gegnerische Mannschaft. Sollte das Hinüber-Rollen nicht zügig stattfinden, so wird dieser Spieler im Ermessen des Schiedsrichters ebenfalls mit Ballverlust 2er Bälle bestraft, bei wiederholtem Missachten mit „Out-Stellen“ bestraft. Da dieser Spieler in dieser Situation der letzte Verbleibende seines Teams ist, würde das Spiel nach dieser Bestrafung sofort aus sein.

Zusatz zum „**Hinüber-Rollen**“ des Balles:

Es ist ausdrücklich nicht erlaubt, einen Spielball hinter der gegnerischen Center Zone Linie abzulegen. Es muss eine deutliche Geschwindigkeit erkennbar sein, bei der der Spielball zumindest in Richtung der Base Line des Gegners bewegt wird. Bei Beach-Turnieren ist das Hinüberrollen schwieriger, daher wird empfohlen einen Wurf von unten zu wählen, um nicht bestraft zu werden. Bei Missachtung erhält

der Spieler eine Verwarnung, in weiterer Folge wird er mit Ballverlust aller Bälle und danach mit Out-Stellen bestraft.

Reihung des Wiedereintretens der Spieler

Spieler haben in einer geregelten Reihenfolge wiedereinzutreten. Sollte ein Team mit mehr als 6 Spielern einen Set bestreiten, so gibt es von Start weg bereits „Dead Player“. Diese haben sich in der Wechselspielerzone aufzuhalten. Der Spieler am nächsten zur hinteren Barriere der eigenen Spielhälfte oder zur „Base Line“ tritt als erster wieder ein, dann der Zweitnächste und so weiter. „Active Player“ die zu „Dead Playern“ werden haben sich hier hintenanzustellen. Sollte ohne Wechselspieler gespielt werden so treten jene Spieler als erstes wieder ein, die am längsten „Out“ bzw. „Dead Player“ sind. Sie haben sich ihrem zeitlichen Ausscheiden nach richtig gereiht in der Wechselspielerzone aufzuhalten. Bei Nichteinhalten der korrekten Wechselreihenfolge - egal ob absichtlich oder unbewusst - wird das durch "Out"-Stellen bestraft!

Ort des Wiedereintretens in das Spiel

Spieler, die wieder auf das Spielfeld zurückkehren, haben dies über die hintere Linie („Base Line“) zu tun. Sollte man mit einer Barriere/Wand auf der Rückseite spielen, und somit keine Base Line vorhanden/möglich sein, so haben diese Spieler auf alle Fälle am hinteren Ende des eigenen Spielfelds wieder in das Spiel einzutreten.

5.7 Blocking:

Als „Blocking“ wird jener Vorgang bezeichnet, bei dem man einen herannahenden „Live Ball“ mit einem in seinen Händen befindlichen Spielball abwehrt. Durch „Blocking“ wird ein „Live Ball“ sofort zu einem „Dead Ball“ und es kann danach kein Spieler mehr durch diesen Ball eliminiert werden.

WICHTIG: Sollte ein Spieler beim „Blocking“ den Ball, mit welchem er geblockt hat in dieser Aktion aus seinen Händen verlieren und dieser dann ein "Dead Object" berühren, gilt er als abgeschossen, auch wenn ihn der „Live Ball“ nicht getroffen hat. Sollte ein Spieler mehr als einen Ball für das „Blocking“ verwenden gilt er als abgeschossen, sobald er zumindest einen der Bälle in dieser Aktion aus den Händen verliert und dieser ein "Dead Object" berührt. Dabei ist es egal, welchen Ball er verliert.

WICHTIG: Treffer an den Händen oder den Fingern während des „Blocking“ führen nicht zu einer Eliminierung. Treffer zählen hierbei erst ab den Unterarmen.

Spezielle Spielsituation Blocking:

- Wenn ein Spieler einen Ball blockt, dabei seinen Ball mit dem er geblockt hat, verliert, diesen aber rechtzeitig bevor dieser ein „Dead Object“ berührt wieder fängt, so ist das als ein gültiger Block zu werten, der Spieler ist nicht „Out“ und das Spiel geht ganz normal weiter.

- Wenn ein Spieler einen Ball blockt, dabei seinen Ball mit dem er geblockt hat, verliert, dieser verloren gegangene Ball dann aber bevor er ein "Dead Object" berührt von einem Mitspieler gefangen wird, so gilt der Block als gültig, und der Spieler der geblockt hat ist nicht "Out", da er von seinem Mitspieler "gesaved" wurde, und das Spiel geht ganz normal weiter.

5.8 Aufenthaltsbereiche aller Spielbeteiligten:

- Active Players

Diese müssen sich innerhalb der Begrenzungslinien und auf der ihnen zugewiesenen Spielhälfte befinden. Sämtliche Begrenzungslinien zählen NICHT zu Ihren Flächen dazu, sprich wenn man AUF eine Linie tritt, begeht man bereits einen Übertritt. Vgl. Dazu weiter unten "Punkt: Übertritte"

- Dead Players

Diese haben sich sobald Sie am Spielfeld vom „Active Player“ zum „Dead Player“ werden unverzüglich zur Wechselspielerzone zu begeben und dort im Anschluss aufzuhalten.

- Auswechselspieler

Diese haben sich in der Wechselspielerzone aufzuhalten.

- Schiedsrichter

Diese haben sich während des Spiels in der Schiedsrichterzone aufzuhalten, können im Bedarfsfall jedoch auch das Spielfeld oder die Zuschauerflächen betreten.

- Zuschauer

Diese haben sich auf jeden Fall außerhalb des Spielfeldes, der Wechselspielerzone sowie der Schiedsrichterzone aufzuhalten. Sollte es eine Tribüne geben, müssen Zuschauer und Spieler, die gerade nicht spielen, dort warten/zuschauen.

- Sonderregelungen Übertritte

WICHTIG: Begrenzungslinien zählen NICHT zu Ihren Flächen dazu, sprich wenn man AUF eine Linie tritt, begeht man bereits einen Übertritt.

Hier gilt es prinzipiell 2 Hauptkriterien zu unterscheiden.

1) Man übertritt die Spielfeldbegrenzungen mit einem Bein

=> Dies wird prinzipiell mit Ballverlust bestraft

2) Man übertritt die Spielfeldbegrenzungen mit beiden Beinen

=> Dies wird prinzipiell mit "Out"-Stellen des betroffenen Spielers bestraft.

Detaillierte Linien und deren Übertrittsregularien:

Seitliches Verlassen / Übertreten der Spielfeldbegrenzungen:

(Gilt auch für Base-Lines / Hintere Linie, sollte ohne rückwertige Barriere gespielt werden, wie zB. beim Beach-Dodgeball):

Verlassen „Active Player“ das Spielfeld seitlich, oder nach hinten mit einem Bein, so wird dies mit Ballverlust bestraft. Bei wiederholtem seitlichem oder rückwertigem Verlassen bzw. Übertreten mit einem Bein werden sie nach Schiedsrichter-Ermessen zu „Dead Player“ und sind „Out“. Verlassen „Active Player“ das Spielfeld seitlich, oder nach hinten mit beiden Beinen, so wird dies mit Out-Stellen des Spielers bestraft.

Sollte in gewissen Szenarien das Ball-Holen außerhalb des Spielfeldes nicht anders möglich

sein als durch „Active Player“, so muss der „Active Player“ seinen Arm heben, um damit zu signalisieren, dass er das Spielfeld verlässt. Sobald er das getan hat, kann er straffrei vom Spielfeld. Er muss kein OK vom Schiedsrichter einholen. Der Spieler hat aber unverzüglich den Ball zu holen und so schnell als möglich wieder die Spielfläche zu betreten. Beim Wiedereintreten in das Spielfeld muss er nicht mehr mit dem Schiedsrichter Kontakt aufnehmen.

WICHTIG: absichtliches Zeit-Lassen beim Ball-Holen kann im Ermessen vom Schiedsrichter bis hin zum "Out" Stellen dieses Spielers bestraft werden. Weiters ist das Verlassen des Spielfeldes mit „Handheben“ ohne dass ein Ball geholt wird, mit Out-Stellen zu bestrafen.

WICHTIG: Spieler dürfen das Spielfeld nicht mit einem Ball in der Hand verlassen. Der Spielball muss im Feld bleiben. Sollte dieser Fall eintreten, wird das mit einer Verwarnung geahndet, bei Wiederholung mit Ballverlust sowie in weiterer Folge mit „Out-Stellen“.

Center Zone Linie beim Opening Rush und während des Spiels:

Übertritte über die Center Zone Linie beim Opening Rush betreffen vorwiegend die Beine, denn die Center Zone darf beim Opening Rush mit beiden Händen bis zu den Unterarmen berührt werden.

Übertritte über die Center Zone Linie mit einem Bein werden mit Ballverlust bestraft, Übertritte mit beiden Beinen mit Out-Stellen.

Rutscht ein Spieler beim Opening Rush Kopf-voran auf dem Oberkörper zum Ball, so ist dies soweit regulär solange der Oberkörper die Center Zone Linie nicht überschreitet. Sollte das passieren, so ist der Spieler „Out“ und der eventuell eroberte Ball geht an den Gegenspieler.

Übertritt ein Spieler die Center Zone Linie während eines „Attempts“ mit einem Bein, so verliert der Ball den Status eines „Live Balls“ und kann keine Spieler eliminieren, auch wenn diese getroffen werden. Bälle bei denen der werfende Spieler übertritt und danach gefangen werden führen jedoch nach einem gültigen Fangversuch ("Catch") dazu, dass der werfende Spieler trotz Regelverstoß (Übertritt) "Out" ist, und ein Spieler des eigenen Teams wieder eintreten darf.

Übertritt ein Spieler die Center Zone Linie während eines „Attempts“ mit beiden Beinen, so verliert der Ball den Status eines „Live Balls“ und kann keine Spieler eliminieren, auch wenn diese getroffen werden. Auch hier wäre ein etwaiger "Catch" gültig. Der Spieler der mit beiden Beinen übertritt, ist „Out“ und somit ein „Dead Player“.

Sonderfall „Suicide“: Wenn ein Spieler einen Sprungwurf macht, der Ball während der Spieler in der Luft ist die Wurfhand verlässt, der Spieler danach jenseits der eigenen Center Zone Linie wieder den Boden berührt, so ist der werfende Spieler „Out“. Jedoch ist der geworfene Ball weiterhin ein „Live Ball“ und kann einen gegnerischen Spieler eliminieren.

WICHTIG: Um Unentschieden zu vermeiden ist ein Suicide in einer 1-1 Situation nicht gültig. Sollte ein Spieler trotzdem einen "Suicide" machen, so entsteht auf Grund der 1-1 Situation kein "Live Ball" und der Spieler kann damit niemanden eliminieren. „Suicides“ haben daher auch bei der Golden-Goal Regel keine Gültigkeit.

Sonderfall Abstützen:

Sollte man einen Ball in Händen haben und sich mit diesem außerhalb des Spielfeldes „abstützen“, sprich nur der Ball berührt die Fläche, die nicht zum Spielfeld gehört, so handelt

es sich um keinen Übertritt und das Spiel geht ganz normal weiter.

Sonderfall „Fischen“:

„Fischen ist nur innerhalb der Center Zone erlaubt, ein Ballholen/Hinübergreifen in die gegnerische Hälfte ist nicht erlaubt.

5.9 Bälle am Spielfeld:

Wenn sich ein Spielball nicht in den Händen eines Spielers befindet, gehört er derjenigen Mannschaft, auf dessen Spielhälfte er sich befindet. Spieler dürfen nicht über die Spielfeldbegrenzungen hinweg nach den Bällen greifen („Fischen“). Sollte ein Spielball die Spielfläche verlassen, gehört er derjenigen Mannschaft, auf deren Hälfte er die Begrenzungslinie überquert hat.

5.10 Spielzeit:

Ein „Set“ beim Dodgeball Schulcup dauert 3 Minuten. Ein Game dauert 15 Minuten. Die Teams haben 30 Sekunden Zeit nach jedem Set die Seite zu wechseln. Sollten vor Ablauf der Zeit bereits alle Spieler eines Teams eliminiert worden sein, so gilt der „Set“ bereits vorzeitig als beendet. Je nach Turnier können die „Set“-Zeiten jedoch variieren, diese Variationen werden von der Turnierleitung vorab bekanntgegeben. In den letzten 30 Sekunden kann kein neuer Set angepiffen werden.

5.11 Punktwertung:

In der Gruppenphase wird folgende Punktwertung herangezogen.

SIEG: 2 Punkte

UNENTSCHIEDEN: 1 Punkt

NIEDERLAGE: 0 Punkte

Sollte nur ein Set gespielt werden gilt Spieleranzahl/Spielerdifferenz wird als zweite Reihung

Beispiel 1:

Ein Team gewinnt vor Ablauf der Zeit, in dem es alle gegnerischen Spieler eliminiert, und hat selbst keinen Spieler verloren. Somit erhält es 2 Punkte für die Tabelle und ein „Torverhältnis“ von 6 zu 0.

Beispiel 2:

Ein Team gewinnt nach Ablauf der Zeit, weil es mehr Spieler am Feld hat, nämlich 3 im Gegensatz zu seinem Gegner, der hat nur noch 2 Spieler übrig. Somit erhält das Team 2 Punkte für die Tabelle und ein „Torverhältnis“ von 3 zu 2.

Sollte ein „Match“ aus mehreren „Sets“ bestehen, so wird die Anzahl der gewonnen und verlorenen „Sets“ als „Torverhältnis“ gewertet.

Bei Punktegleichheit entscheiden folgende Kriterien in dieser Reihe über die Endplatzierung.

1. Punkte
2. „Torverhältnis“

danach kann je Veranstaltung variieren:

Punkte aus direkten Duellen, „Torverhältnis“ aus direkten Duellen, Playoff-Game

Ein etwaiges Play-Off Game wird in 1 „Set“ ausgetragen.

5.12 Sudden Death/Golden Goal Regel:

Sollten in KO-Spielen nach Ablauf der Spielzeit exakt gleich viele Spieler auf beiden Seiten vorhanden sein, so tritt die Sudden Death/Golde-Goal Regel in Kraft. Es wird mit der am Spielfeld befindlichen Anzahl an Spielern weitergespielt. Es wird nun so lange gespielt, bis der erste Spieler eliminiert wird, egal ob durch Abschießen, Fangen oder durch Regelmissachtung. Die punktende Mannschaft gewinnt diesen „Set“ sofort und das Spiel ist vorbei. Die Bälle bleiben so auf die Teams verteilt, wie sie bei Abpfiff der regulären Spielzeit verteilt waren.

5.13 Einhaltung und Umsetzung der Regeln:

5.14 Spirit-Regel:

Jeder Teilnehmer verpflichtet sich mit der Teilnahme die Regeln zu kennen und ordnungsgemäß einzuhalten. Von jedem Teilnehmer wird erwartet, dass er sich respektvoll und fair verhält.

Für die Umsetzung der Regeln zeichnen sich die Schiedsrichter verantwortlich. Sie haben nach bestem Wissen und Gewissen zu handeln und zu entscheiden.

Schiedsrichterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen. Diese sind endgültig und ausnahmslos von allen Teilnehmern zu akzeptieren.

Spirit-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)
 - der Gegner spielt nicht auf Zeit
 - der Gegner ist bemüht strittige Situationen objektiv und positiv zu lösen.
- Sollte es keine Auffälligkeiten im Spiel gegeben haben, so ist der Spirit mit einer 5 zu bewerten.

5.15 Pfiffe des Schiedsrichters:

- 1 Pfiff: Spielstart
- 2 Pfiffe: Spielunterbrechung: Spieler befolgt oder hört Schiedsrichter Anweisung nicht. Unklarheiten können geklärt werden, oder bei Verletzungen
- 3 Pfiffe: Spiel Ende

5.16 Schiedsrichter Handzeichen:

- „Treffer durch Ball“ **Schiedsrichter klopft auf die Brust**
 - Zur Verdeutlichung kann er auch auf den getroffenen Körperteil klopfen (Arm, Bein, etc.)
- „Übertritt“ **Schiedsrichter deutet auf die Linie und tippt mit einem Fuß am Boden**

- „Boden-Auf“ **Schiedsrichter hat die flache Hand ausgestreckt, fährt mit dieser nach vorne und unten, Im Anschluss wieder hinauf**
- „Ball gefangen“ **Andeuten eines beidhändigen Unterarmcatch**
- „Block“ **Schiedsrichter deutet mit beiden Händen einen Ball an**
- „Spieler out“ **Schiedsrichter zeigt auf den betroffenen Spieler und anschließend zur Wechselspielerzone**
- „10-Sekunden-Regel“ **Schiedsrichter ruft „Play Ball“ und zeigt in einer Hand die letzten 5 sec an**

5.17 Fairness-Gedanke und Strafenkatalog:

Jeder Teilnehmer nimmt unter dem Fair-Play Gedanken teil. Ein absichtliches Missachten der Regeln, Betrügen, oder anderweitiges unsportliches Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern, anderen Teilnehmern, den Fans oder dem Veranstalter wird mit einer Disqualifikation geahndet.

⇒ **Absichtliches Falschspielen, Regelumgehungen, Zeitspiel:**

Absichtliches Falschspielen, versuchte oder durchgeführte Regelumgehungen sowie absichtliches Zeitspiel sind ausdrücklich verboten und werden im Ermessen der Schiedsrichter geahndet.

Die Schiedsrichter haben absolute Entscheidungsgewalt. Ihre Entscheidungen sind endgültig und in vollem Umfang zu akzeptieren und zu respektieren.

Strafenkatalog:

- Ermahnung / Verwarnung
- „Active Players“ während des Spiels des Feldes verweisen („Out“ schicken)
- Spieler für einen „Set“ oder ein „Match“ sperren
- Turnierausschluss (in Absprache mit der Turnierleitung)

5.18 Verhalten der Spieler gegenüber den Schiedsrichtern

- Spieler haben sich gegenüber dem Schiedsrichterteam absolut respektvoll und fair zu verhalten.
- Reklamationen beim Schiedsrichter sind ausnahmslos zu unterlassen.
- Dem Schiedsrichter anzuzeigen ob ein gegnerischer Spieler getroffen wurde, das Feld verlassen hat oder sonst eine Regelmisachtung begangen hat ist ausdrücklich nicht gestattet.
- Jeglicher Ausdruck von Missfallen bis hin zu Beschimpfung - egal ob verbal oder non-verbal (gestikulieren) in Richtung des Schiedsrichters ist strengstens untersagt.

Das Nicht-Einhalten jedes der oben beschriebenen Punkte führt zum sofortigen "Out"-Stellen des betroffenen Spielers. Wiederholtem Nicht-Einhalten wird mit Turnier-Ausschluss bestraft.

5.19 Geltungsbereiche

Für die Abwicklung eines „Matches“ zeichnen sich die Schiedsrichter verantwortlich. Sie treffen alle Entscheidungen, welche diese Abwicklung betreffen, insbesondere für alle Entscheidungen, die im

Schul Dodgeball Regelwerk nicht gedeckt sind.

Den Anweisungen der Entscheidungsträger ist absolut Folge zu leisten. Bei Nicht-Einhaltung kann der gesamte Strafenkatalog bis hin zum Turnierausschluss herangezogen werden und liegt im Ermessen der Entscheidungsträger.