

# Dodgeball – Regeln

Version 1.0, 16. März 2013

Von l'Association faïtière de Dodgeball Broyard Amateur (AFDBBA ) hergestellt

## 1. Aufbau des Spielfelds :

Dodgeball wird auf einem Spielfeld gespielt, das 16m breit und 8m lang ist. Die Dimensionen können sich je nach den örtlichen Begebenheiten geringfügig ändern.

1.1. Begrenzungslinie: Das Spielfeld wird von einer Begrenzungslinie umfasst. Die hintere Begrenzungslinie definiert die Zone bis wo die Spieler rückwärts laufen können. Zu Beginn eines Sets müssen sich die Spieler hinter dieser Linie aufstellen. Während des Sets darf kein Spieler das Spielfeld verlassen, ausser wenn er von einem aktiven Ball getroffen wird! Wenn eine Person während des Spiels die Begrenzungslinie überschreitet, wird sie eliminiert und muss in die „dead player“-Zone gehen.

1.2. Mittellinie: Diese Linie ist in der Mitte des Spielfeldes. Zu Beginn von jedem Set werden vier Bälle auf der ganzen Linie verteilt. Wenn ein Spieler während des Spiels die Mittellinie überschreitet wird er direkt eliminiert und muss in die „dead player“-Zone gehen.

- *Nach der Spieleröffnung kann ein Spieler mit den Armen über die Mittellinie greifen, um ein Ball aufzunehmen.*

1.3. Abwurflinie: Diese Linie befindet sich auf beiden Seiten des Spielfelds, ca. 1 m von der Mittellinie entfernt. Die Spieler müssen den Ball hinter dieser Linie werfen, sonst ist der Wurf ungültig.

- *Wenn die Spieler nach der Spieleröffnung die Bälle von der Mittellinie holen, müssen sie vor dem Werfen zuerst mit dem Ball zurück hinter die Abwurflinie gehen, oder einen Pass zu einem Mitspieler, welcher hinter der Abwurflinie positioniert ist machen!*
- *Achtung, der Ball muss vor der Abwurflinie geworfen werden, um aktiv zu sein. Es ist nicht zulässig bei der Abwurflinie nach vorne zu springen und den Ball im Flug zu werfen!*

1.4. Neutrale Zone : Diese Zone befindet sich zwischen den zwei Abwurfslinien und enthält die Mittellinie. Ein Spieler darf nur während der Spieleröffnung die neutrale Zone betreten um die Bälle zu holen.

- *Achtung, ein Spieler in dieser Zone kann vom gegnerischen Team abgeschossen und eliminiert werden. Wenn er den Ball in dieser Zone fängt, kann er keinen Mitspieler zurückbringen!*

1.5. « Dead player » Zone : Diese Zone befindet sich hinter der Begrenzungslinie oder auf der Seite des Spielfeldes. Die Spieler, die eliminiert sind, müssen dort warten bis sie gerettet werden.

## **2. Spieleröffnung**

2.1. Vor der Spieleröffnung werden maximal 5 Spieler pro Mannschaft hinter der hinteren Begrenzungslinie aufgestellt. Während des Sets ist es nicht möglich, die Spieler auszuwechseln. Zwischen den Sets können die Spieler aber gewechselt werden. Die Anzahl der Wechselspieler ist nicht limitiert.

2.2. Die Bälle werden von den Schiedsrichtern gleichmässig auf der Mittellinie verteilt.

2.3. Der Schiedsrichter eröffnet das Set. Nach dem Begriff "3 - 2 - 1 Dodgeball-!" können die Spieler in die neutrale Zone rennen, um zu versuchen, einen oder mehrere Bälle zu ergreifen. Es ist verboten, die Bälle mit den Füßen zu spielen! Der Schiedsrichter behält sich das Recht vor, jeden Spieler, der einen Ball so zu spielen versucht zu eliminieren.

## **3. Während das « Set »**

3.1. Ein Ball wird « dead » ( = kann nicht eliminieren), wenn er das Boden oder das Netz berührt.

3.2. Ein Ball ist « aktiv » (= kann eliminieren), nachdem er geworfen wurde und die Hand des werfenden Spielers verlässt, und bleibt « aktiv », wenn er mit einem anderen „aktiven Ball“ in der Luft zusammenstösst oder einen gegnerischen Spieler trifft.

- *Beispiel I : Ein Ball berührt einen gegnerischen Spieler und dann den Boden oder das Netz, der Spieler ist eliminiert.*
- *Beispiel II : Ein Ball berührt das Boden oder das Netz (« dead »), dann ein Spieler, er ist nicht eliminiert.*

- *Beispiel III : Ein Ball welcher einen anderen Ball oder einen Spieler berührt, ist noch « aktiv » und kann weitere Spieler eliminieren. Nachdem er den Boden oder das Netz berührt hat, sind alle getroffenen Spieler eliminiert.*

3.3. Um einen Spieler seines Teams ins Spiel zurückzubringen, muss ein Ball blockiert/gefangen werden. Für jeden gefangenen Ball kann maximal ein Spieler ins Spiel zurückkehren. Es gibt kein Signal vom Schiedsrichter für die Rückkehr eines Spielers. Dies ist in der Verantwortung des Teams.

- *Achtung ! Der Spieler, dessen Ball gefangen wurde, ist nicht eliminiert.*
- *Beispiel I : Ein Spieler der von einem Ball getroffen wird, welcher von einem Mitspieler gefangen wird bevor der Ball den Status „dead“ erhält, ist nicht eliminiert. Es kann sogar ein bereits eliminierter Mitspieler ins Spiel zurückkehren.*
- *Beispiel II : Wenn ein Spieler einen « dead » Ball fängt, dann darf kein Spieler ins Spiel zurückkehren.*

3.4. Jeder Spieler kann sich mit einem Ball vor einem Abwurf schützen. Der Spieler ist nicht eliminiert aber der Ball ist noch « aktiv » und kann immer noch seine Mitspieler eliminieren.

- *Achtung ! Wenn ein « aktiver » Ball gleichzeitig den anderen Ball und die Hand des Spielers berührt, ist der Spieler eliminiert (falls niemand den Ball fängt).*

3.5. Ein Spieler kann den Ball unbefristet halten, da es keine Zeitbegrenzung gibt.

- *Achtung ! Ein Spieler darf nicht zwei oder mehrere Bälle gleichzeitig halten!*

#### **4. Ende des « Set »**

4.1. Ein « Set » ist fertig wenn der Schiedsrichter gepfiffen hat. D.h. die Spielzeit ist abgelaufen (4, 2 oder 5 min gemäss des « Sets», s. 5.1 und 5.2), oder alle Spieler eines Teams sind eliminiert.

4.2. Nach der regulären Spielzeit rechnet der Schiedsrichter die Punkte des « Set ».

- *Der Schiedsrichter zählt die Spieler auf dem Spielfeld. Die Mannschaft, die am meisten Spieler hat, gewinnt das « Set ».*

#### **5. Sieg und Verteilung der Punkte**

Das Team welches zuerst 2 Sets gewonnen hat gewinnt das Spiel. Es werden aber maximal 3 Sets gespielt. Die Punkte von jedem Set werden separat gezählt und aufgeschrieben.

#### 5.1. Punkteverteilung (s. Schema) :

- Wenn ein Team, mit 2:0 « Sets » gewinnt, hat es 3 Punkte und das gegnerische Team 0 Punkte. Das Gewinnsteam erhält einen zusätzlichen Punkt (3+1=4 Pkte), wenn es in beiden « Sets » alle andere Spieler eliminiert hat.
- Wenn ein Team mit 2:1 Sets gewinnt, hat das Gewinnsteam 2 Punkte und das Verliererteam 1 Punkt.
- Ein Set kann unentschieden enden wenn beide Teams nach Ablauf der Spielzeit gleich viele Spieler auf dem Spielfeld haben.
- Bei einem unentschiedenen Set und 2 gewonnenen Sets erhält das Gewinnerteam 3 Punkte und das Verliererteam 0 Punkte.
- Bei 2 unentschiedenen Sets und einem gewonnenen Set erhält das Gewinnerteam 3 Punkte und das Verliererteam 0 Punkte.
- Bei 3 unentschiedenen Sets erhalten beide Teams je 1 Punkt..

Attribution des points lors des phases qualificatives				
Equipes	Manche 1 4'	Manche 2 4'	Manche 3 2'	Points
A	✓ (T.E)	✓ (T.E)		3 (+1=4)
B				0
✓ = victoire T.E = totale élimination, doit être double et sur les deux premières manches pour obtenir le point bonus !				
A	✓		✓	2
B		✓		1
En cas d'égalité(s)				
A	E	✓	✓	3
B				0
E = égalité, il reste le même nombre de joueurs dans les deux équipes à la fin du temps réglementaire				
A	E	✓		1
B			✓	1
A	E	E	✓	3
B				0
A	E	E	E	1
B				1

5.2. K.O. Phase (s. Schema) : Es gibt keine Punkte mehr. Das Team mit am meisten Gewinnsets gewinnt. Falls alle 3 Sets unentschieden enden, kommt die « sudden death » Regel zur Anwendung. Das Team bei dem zuerst ein Spieler eliminiert wird hat verloren.

Qualifications lors des phases finales					
Equipes	Manche 1 5'	Manche 2 5'	Manche 3 5'	Mort subite	Victoire
A	✓	✓			✓
B					
✓ = victoire					
A	✓		✓		✓
B		✓			
En cas d'égalité(s)					
A	E	✓	✓		✓
B					
A	E	✓		✓	✓
B			✓		
A	E	E	✓		✓
B					
A	E	E	E	✓	✓
B					
E = égalité, il reste le même nombre de joueurs dans les deux équipes à la fin du temps réglementaire L'équipe A remporte la mort subite en éliminant en premier un joueur de l'équipe B					

## 6. Fair-Play

6.1. Die Spielregeln verstehen und respektieren.

6.2. Die Autorität und die Entscheidungen des Schiedsrichters sind immer zu respektieren.

6.3. Die Gegner respektieren. Handshake und Gratulation nach dem Spiel.

6.4. Sich vorbildlich und selbstbeherrscht verhalten

6.5. Die Gegner nicht provozieren. Auf respektlose Sprache (unhöflich, offensiv, ...) ist zu verzichten.

## 7. Europa Meisterschaft

Das Gewinnerteam bei den Kategorien Männer und Frauen kann an der nächsten Dodgeball EM für die Schweiz teilnehmen.

Diese Regeln wurden von allen Mitgliedern der AFDBBA am 1. Juni 2013 validiert und sind ab sofort gültig.