

# Regeln 1. SVR-Dodge-Ball-Cup, 07.06.2019



1. **Fair Play ist das oberste Motto des Spiels!**
2. Die Teilnahmebedingungen sind Bestandteil dieses Regelwerks.
3. Jedes Team besteht aus **mindestens 6 Mitgliedern** –nach oben gibt es keine Grenze.
4. Pro Spiel müssen mind. 3–max. 6 Feldspieler/-innen gestellt werden (im Regelfall 6)
5. Ein/e Spieler/-in darf während des gesamten Turniers nur einer Mannschaft angehören
6. Während eines Spiels darf nicht gewechselt werden.
7. Jedes Team muss einen **Kapitän** stellen. Dieser ist durch eine Kapitänsbinde zu kennzeichnen.
8. Es besteht „**Kostümpflicht**“ (Turnierteilnehmer/-innen müssen verkleidet sein –je ausgefallener desto besser)
9. Es darf nicht mit Stollenschuhen gespielt werden.
10. Es wird mit 4 Bällen vom Typ „MikasaOfficial Dodgeball“ gespielt.
11. Ein Spiel dauert maximal **5 Minuten**.
12. Auf dem Spielfeld dürfen sich nur die **12 Feldspieler/-innen** sowie die **Schiedsrichter** aufhalten.
13. Startregel: Die 6 Feldspieler/-innen jeder Mannschaft müssen mit mindestens **einem Fuß auf der Außenlinie** (hinten) stehen. Beim Spielstart liegen **4 Bälle auf der Mittellinie**. Sobald der Schiedsrichter das Spiel anpfeift, können die Spieler/-innen beider Mannschaften auf die **2 jeweils rechts liegenden Bälle** rennen, um sie zu aufzuheben. Diese Bälle müssen dann **mittels Kontakt an der hinteren Außenlinie „aktiviert“** werden (der Ball, muss auf oder hinter der Außenlinie den Boden berühren). **Ist ein Ball „aktiv“, kann er auf die Gegner geworfen werden.** Sollte ein „inaktiver“ Ball geworfen werden, so gilt dies als Ballverlust. Würfe mit inaktiven Bällen haben keine eliminierende Wirkung!  
**Hinweise zum Spielstart:**  
Die 2 jeweils links liegen Bälle sind beim Spielstart ausschließlich für die gegnerische Mannschaft bestimmt und dürfen nicht berührt werden! Nach der Aktivierung der Bälle, sind diese neutral und für beide Teams gleichwertig. Die Spieler/-innen welche die Bälle beim Start abholen, müssen nicht die gleichen sein, die die Bälle aktivieren.
14. **Ein/e Spieler/-in kann nur von einem/-r Spieler/-in** der gegnerischen Mannschaft abgeschossen werden.
15. Ein/e Spieler/-in **gilt als abgeschossen**, wenn der **Ball, nachdem der/die Spieler/-in getroffen wurde, den Boden berührt oder von der gegnerischen Mannschaft wieder gefangen** wird.
16. Werden **mehrere Spieler/-innen** bei einem Wurf hintereinander getroffen, so gilt **nur die erste getroffene Person** als abgeschossen.
17. Wenn ein/e **Spieler/-in angeschossen** wird und er oder ein/e **andere/rSpieler/-in seiner/ihrer Mannschaft fängt den Ball**, ohne dabei das Spielfeld zu verlassen, dann **gilt er/sie nicht als abgeschossen. Voraussetzung: Der Ball berührt dazwischen nicht den Boden!**
18. Wird ein **Ball direkt gefangen**, muss **der/die Spieler/-in** der gegnerischen Mannschaft, **der/die den Ball geworfen hat**, das **Feld verlassen. Ein/e Spieler/-in der eigenen Mannschaft wird wieder ins Spiel geholt.**  
**Voraussetzung: Der Ball darf dazwischen nicht den Boden oder eine/n Mitspieler/-in berührt haben.**
19. Berührt ein Ball vor dem Spieler den Boden gilt dieser nicht als abgeschossen





20. Der **Ball gehört immer der Mannschaft, in deren Spielfeld er liegt**. Dies beinhaltet ebenfalls die Außen- und Seitenfelder. Die Trennung der Felder ist die Mittellinie.
21. Das **Übertreten der Außen- und Mittellinien ist verboten**, sonst gilt Ballverlust (Beide Füße müssen im Spielfeld sein). Ausnahme: Es muss ein Ball aus dem Außenfeld geholt werden.
22. **Abgeworfene Spieler/-innen** müssen so rasch wie möglich auf ihrem Spielfeld **in das Außenfeld** (hinten) laufen und sich hinsetzen bzw. –setzen. Es darf parallel weiter gespielt werden.
23. **Abgeworfene Spieler/-innen dürfen sich nur (gehockt oder sitzend) im Außenfeld (hinten) aufhalten**. Auf den beiden Seiten des Spielfeldes dürfen sich keine abgeworfenen Spieler/-innen aufhalten!
24. **Zeitspiel**: Sollte eine Mannschaft mehr Spieler und die höhere Anzahl an Bällen besitzen, so ist sie gezwungen innerhalb von **10 Sekunden mindestens einen Ball zu werfen**. Die Aufforderung erfolgt durch das Runterzählen der Sekunden durch den Schiedsrichter. Bei Nichteinhaltung gilt Ballverlust!
25. **Ball = Boden**: Sollte ein vom Gegner geworfener Ball **mit einem eigenen Ball abgewehrt** werden, gilt dieser gegenseitige Ballkontakt wie ein Bodenkontakt und somit als **Neutralisierung des gegnerischen Balls**. Ein Spieler kann somit danach nicht mehr eliminiert werden (sowohl Treffer als auch Fangen ohne Wirkung).
26. **Ein Spiel ist beendet, wenn alle Leben einer Mannschaft abgeschossen sind**. Sollte nach 5 Minuten Spielzeit keine Mannschaft eliminiert sein, **gewinnt das Team mit den meisten aktiven Feldspielern/-innen**. Sollte nach 5 Minuten Spielzeit die Anzahl an aktiven Feldspielern/-innen bei beiden Mannschaften gleich sein, findet eine **Golden-Goal Entscheidung** statt.
27. **Golden-Goal Regel**: Das Spiel wird mit der Anzahl an Spielern/-innen, die sich auf dem Feld befinden, neu gestartet. Der erste Punkt den eine Mannschaft erzielt (sowohl Abwurf als auch Fangen) gilt als Sieg!

#### Hinweise:

Der SVR DODGEBALL CUP ist ein Funsport Event! Wir weisen hiermit ausdrücklich darauf hin, dass der Spaßfaktor beim Turnier klar an oberster Stelle steht. Dennoch sollten die o.g. Regeln gelesen und eingehalten werden. Die Schiedsrichter können im Spiel Verwarnungen aussprechen. Sollte ein/e Spieler/-in bzw. ein Team trotz einer Verwarnung die Spielregeln erneut missachten, kann er/sie/es von der Turnierleitung disqualifiziert werden. Eine vorsätzlich verursachte Verletzung eines Gegners sowie Beleidigungen der Schiedsrichter können mit einer sofortigen Disqualifizierung geahndet werden! Sollte eine Mannschaft zu Spielbeginn nicht mit mindestens 3 Spielern/Spielerinnen antreten können, wird das Spiel mit 0:3 nach 3 Minuten gewertet.

