Foam Dodgeball- Beginners Guide

Disclaimer:

Diese Zusammenfassung stellt eine kompakte Zusammenfassung der wesentlichen Regeln dar und deckt nicht alle Spielsituationen im Detail ab. Für vollständige Informationen ist das offizielle Regelwerk der World Dodgeball Federation (WDBF) heranzuziehen. Aus Gründen der Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, sie gilt jedoch für alle Geschlechter und stellt keine Wertung dar.

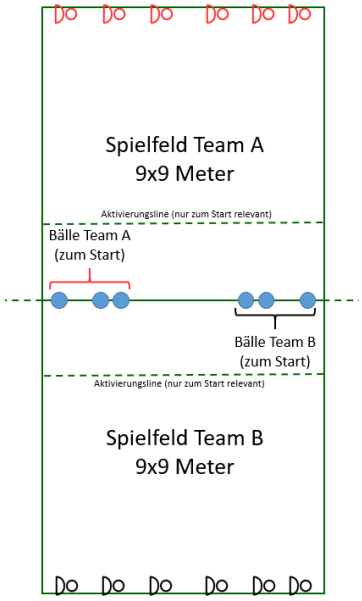
Spielprinzip:

Beim Dodgeball geht es allgemein, ähnlich wie beim klassischen Völkerball, darum, ein Team zu besiegen, indem man die gegnerischen Spieler mit Bällen abwirft, während man gleichzeitig versucht den gegnerischen Bällen auszuweichen oder diese zu fangen. Hierbei stehen sich beim Foam Dodgeball zwei Teams mit je 6 Personen gegenüber und es wird mit sechs ca. handballgroßen Schaumstoffbällen gespielt. Ein Satz endet sobald alle Personen eines Teams ausgeschieden sind.

Spielfeld und Spielbeginn:

Das Spielfeld misst 9 x 18 Meter (Volleyballfeld) und wird durch die Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Neben dem Spielfeld befinden sich Zonen für Ersatzspieler, Trainer und die „Player out Queue“, wo sich ausgeschiedene Spieler in der Reihenfolge, in welcher sie ausgeschieden sind, aufhalten.

Zu Spielbeginn befinden sich beide Teams jeweils auf ihrer Grundlinie. Die Bälle liegen auf der Mittellinie, wobei jedem Team jeweils drei Bälle zugeordnet sind. Auf das Kommando "Line Up, Teams ready, Dodgeball!" sprinten beide Teams beim sogenannten "Opening Rush" zur Mittellinie, um ihre Bälle zu holen und das Spiel beginnt. Die Bälle sind erst aktiv/scharf wenn einmal hinter der Aktivierungslinie waren



Spieldauer:

Gespielt werden zwei Halbzeiten mit je 20 Minuten. Pro Halbzeit können beliebig viele Sätze gespielt werden. Ein Satz ist beendet, wenn alle Spieler eines Teams ausgeschieden sind. Nach einem Satz müssen beide Teams innerhalb von 30 Sekunden wieder spielbereit auf der Grundlinie für den folgenden Satz bereitstehen.

Ausscheiden von Spielern:

Durch das Ausscheiden von Spielern entsteht eine personelle Differenz zwischen den Teams auf dem Feld, welche den Ausgang eines Satzes bestimmt.

Es gibt 3 Arten wie ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet und sich in die „Player out Queue“ einreihen muss:

1) Abwurf durch einen gegnerischen Spieler. Die getroffene Person muss das Spielfeld verlassen.
2) Durch Fangen eines geworfenen Balls. Die Person, die den Ball geworfen hat, muss das Spielfeld verlassen.
3) Durch das Verlassen des Spielfeldes/Betreten bzw. Berühren einer Spielfeldbegrenzung.

Abwurf:

Ein Spieler gilt als abgeworfen, wenn er von einem gegnerischen Ball getroffen wird und der Ball danach den Boden, die Wand, oder sonst einen Gegenstand (sogenanntes „Dead Objekt“) in der Halle berührt. Mehrfachtreffer sind möglich.

Fangen:

Wird ein Wurf von einem Gegenspieler gefangen bevor dieser den Boden oder ein „Dead Objekt“ berührt, scheidet der Werfer aus. Zusätzlich darf aus dem Team des Fängers ein bereits ausgeschiedener Spieler wieder ins Feld zurückehren. Dabei muss die Reihenfolge, in der Teammitglieder ausgeschieden sind, eingehalten werden (das zuerst ausgeschiedene Teammitglied darf auch zuerst wieder aufs Feld).

Blocken:

Mit einem Ball in der Hand darf man Bälle abblocken, um nicht abgeworfen zu werden. Ein geblockter Ball bleibt scharf und kann im Anschluss noch gefangen werden oder einen Mitspieler eliminieren, solange der Ball nicht den Boden berührt hat.

Zugzwang:

Um kontinuierlichen Spielfluss zu ermöglich und Zeitspiel zu unterbinden gibt es eine Zugzwangregel. Hierbei muss das Team mit mehr Bällen im Ballbesitz den nächsten Angriff spielen und einen oder mehrere Bälle werfen. Bei gleichem Ballbesitz muss das Team mit mehr verbleibenden Spielern angreifen. Ist auch die Spieleranzahl ausgeglichen, so muss das Team angreifen, welches nicht zuletzt geworfen hat.

Wenn nach einer gewissen Zeit kein Angriff dieses Teams erfolgt, wird durch das Schiedsrichterteam ein Signal gegeben. Dann muss das angreifende Team innerhalb von 5 Sekunden einen Angriff ausführen. Passiert dies nicht, wird es mit Ballverlust aller Bälle geahndet.

Retriever:

Zusätzlich zu den 6 Feldspielern stellt jedes Team 3 Retriever. Diese befördern aus dem Feld geworfene Bälle zurück in das Spielfeld. Die Retriever dürfen sich dabei nur außerhalb des eigenen Spielfeldes auf der eigenen Spielfeldhälfte bewegen.

Fairplay:

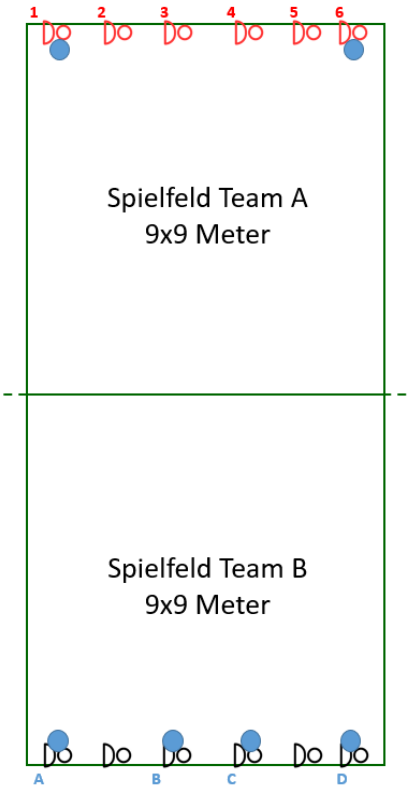
Dodgeball funktioniert nur mit Fairplay. Da auf Grund der Geschwindigkeit des Spiels sowie der Anzahl an Bällen nicht alles von den Schiedsrichtern gesehen werden kann, gilt: Fair spielen und das Schiedsrichterteam nach bestem Wissen und Gewissen unterstützen!

Ansagesystem:

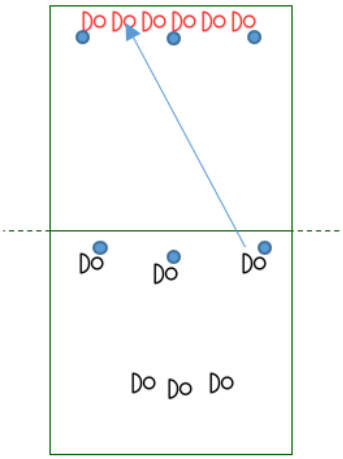
Um einen strukturierten (und hoffentlich erfolgreichen) Angriff zu ermöglichen ist eine eindeutige und schnelle Kommunikation innerhalb eines Teams notwendig. Ansagen können verbal oder via Zeichensprache erfolgen und sind je nach Verein individuell. Nachfolgend sind die Grundlagen des bei uns verwendeten Ansagesystems kurz erklärt:

Grundlagen:

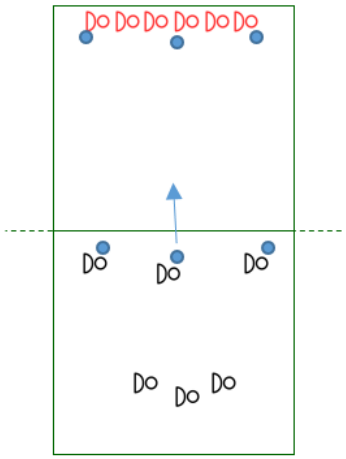
- Die Person links außen (Caller) gibt das Kommando und sagt folgendes an:
  - Wer aus dem Team wirft?
  - Wer aus dem gegnerischen Team ist das Angriffsziel?
- Um Mit- und Gegenspieler eindeutig zuzuordnen wird mit folgendem Code gearbeitet:
  - Eigene Spieler mit Ballbesitz werden von links nach rechts alphabethisch mit Buchstaben bezeichnet
  - Gegnerische Spieler werden von links nach rechts mit Nummern bezeichnet
- Ballführende Spieler die nicht zum Werfen angesagt werden täuschen einen Wurf an (Fake) und versuchen ihre werfenden Teammitglieder bei einem etwaigen Konter des Gegnerteams zu verteidigen
- Um Würfe und Fakes zu synchronisieren wird der Angriff vom Caller eingezählt („Eins! Zwei! Drei!“ -> Würfe und Fakes auf Drei)



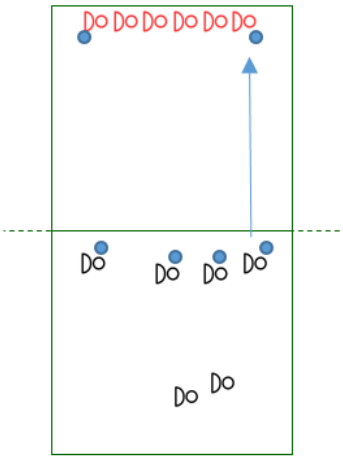
Ein-Ball-Angriff - Beispielhafte Calls:



C auf 2!



B!
(freie Zielwahl)

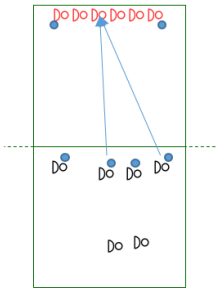


D auf 6!

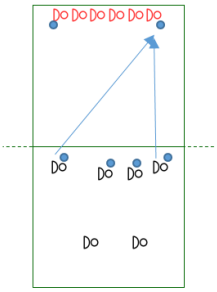
Zwei-Ball-Angriff - Beispielhafte Calls:

Für einen Zwei-Ball-Angriff gibt es verschiedene Möglichkeiten:

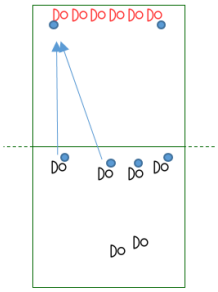
- Ansage von zwei Buchstaben
- Sonderkommandos
  - Außen/Flügel -> Die beiden Außenspieler werfen
  - Mitte -> Die Spieler in der Mitte werfen
  - Links -> Linksaußen + der nächste ballführende Spieler werfen
  - Rechts -> Rechtsaußen + der nächste ballführende Spieler werfen
  - Zange Links -> Spieler A & C auf den Gegner Linksaußen
  - Zange Rechts -> Spieler B & D auf den Gegner Rechtsaußen



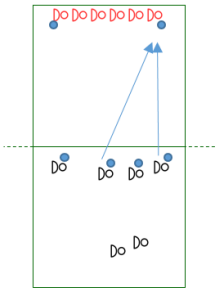
BD auf 3!



Außen/Flügel auf 6!



Links auf 1!

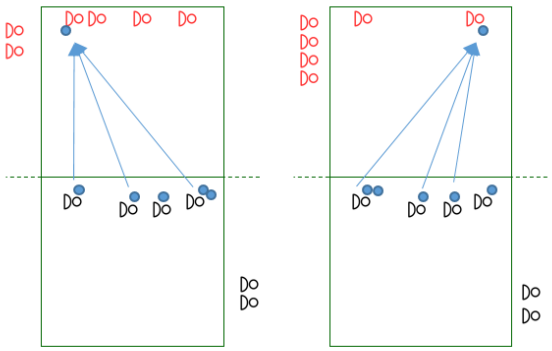


Zange rechts!

Drei-Ball-Angriff - Beispielhafte Calls:

Bei Drei-Ball-Angriffen gibt es verschieden Möglichkeiten:

- Person X hält -> Alle nicht genannten Personen werfen
- Linken drei auf… / rechte drei auf…



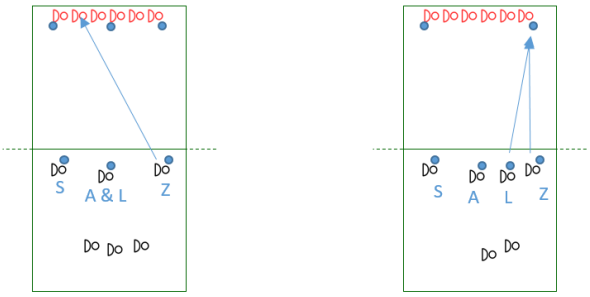
C hält auf 1!

Linken drei auf 2!

Angriffe mit vier oder mehr Bällen werden im Regelfall nicht angesagt, da hier kaum bis keine Bälle im eigenen Ballbesitz verbleiben und dies einen Nachteil beim folgenden Gegenangriff des gegnerischen Teams darstellt.

Fortgeschrittene Variante – Wörter statt alphabetischer Buchstabenfolge:

Um es dem gegnerischen Team zu erschweren die eigenen Kommandos zu verstehen, kann mit wechselnden Codewörtern (bestehend aus jeweils 4 unterschiedlichen Buchstaben) gearbeitet werden.



Ansagesystem	Ansage	Ansage
Alphabetisch	C auf 2!	CD auf 6! / Rechts auf 6!
Wörter	Z auf 2!	LZ auf 6!