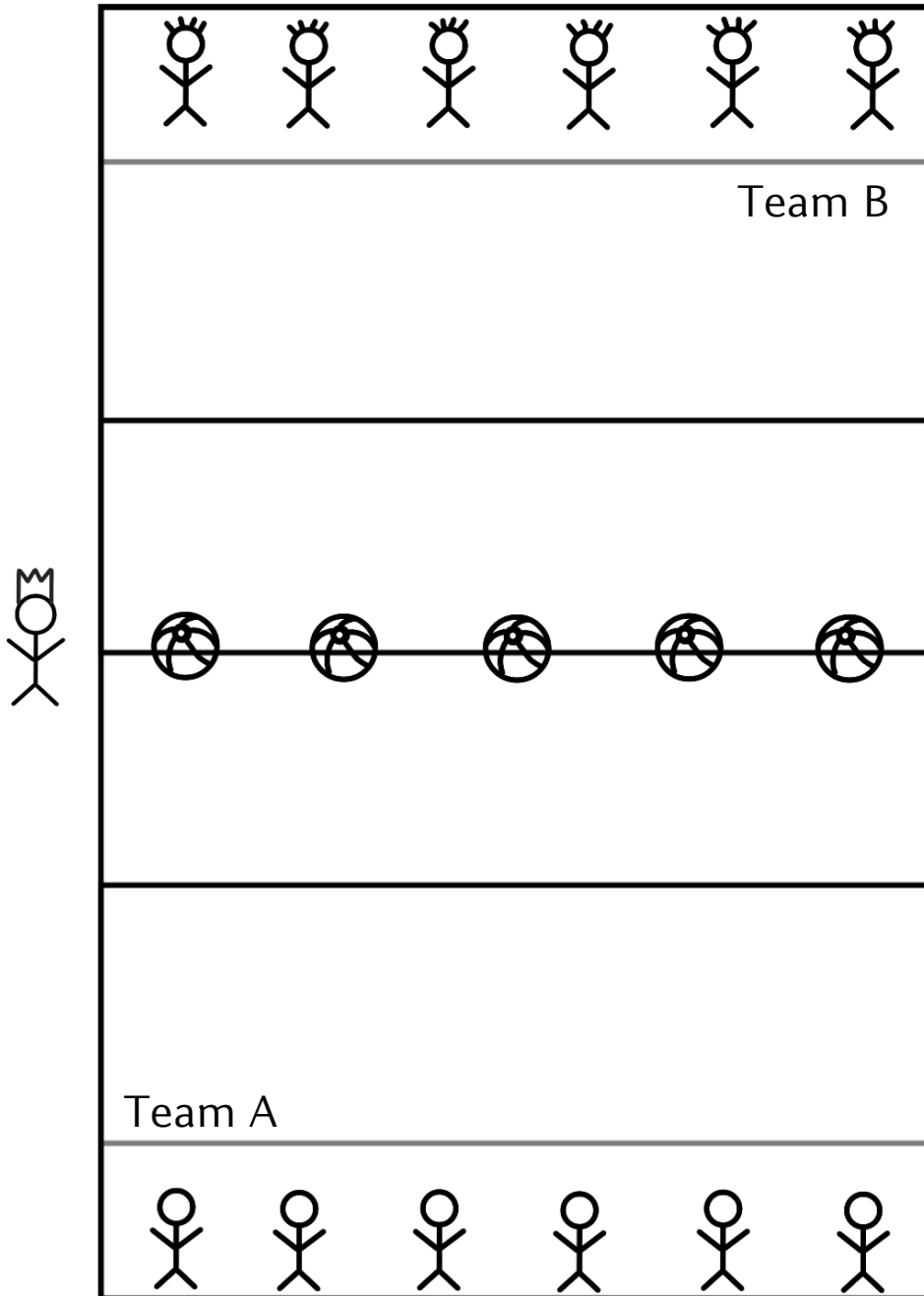


Spielregeln Dodgeball



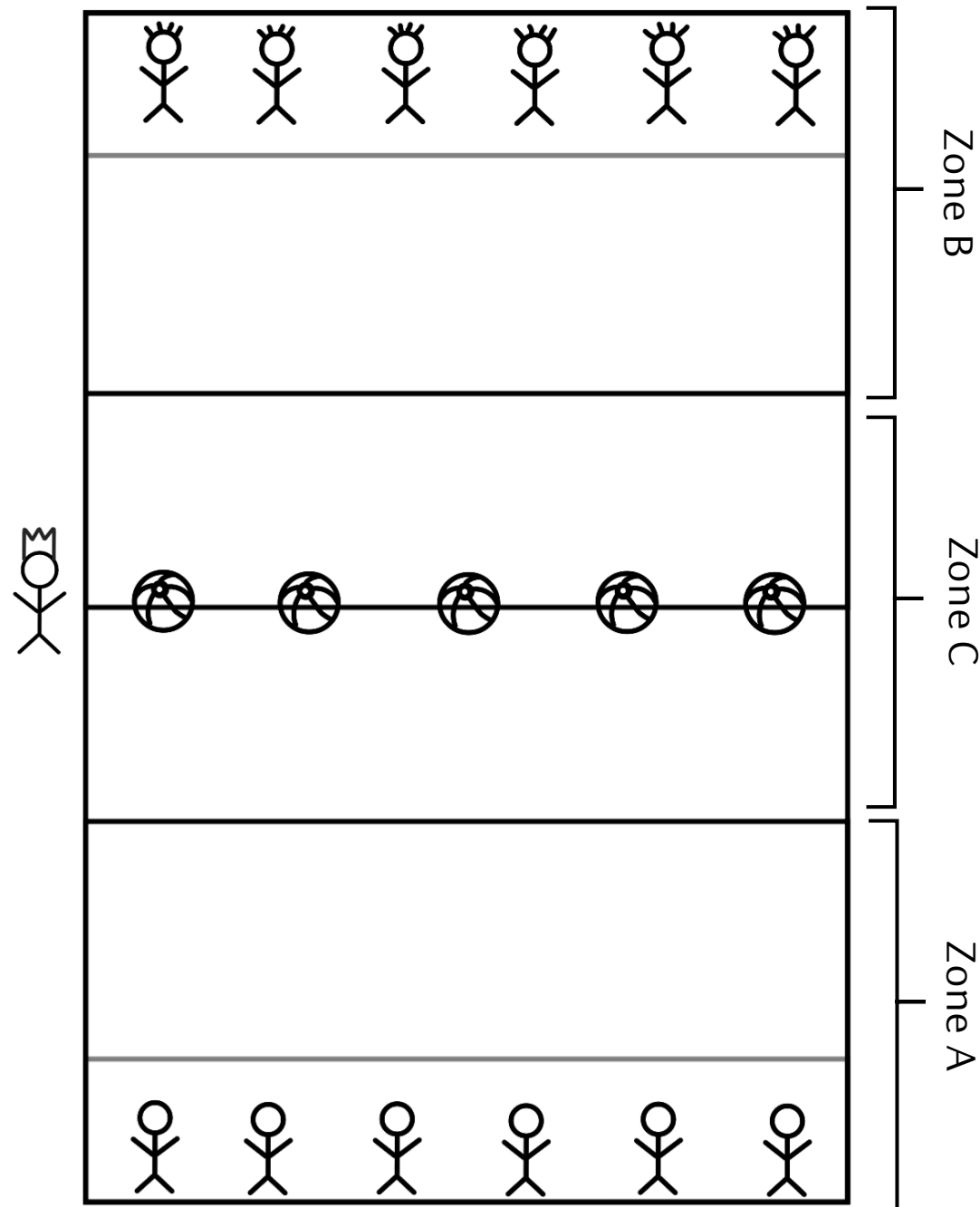
1. Das Spielprinzip

- 2 Teams spielen gegeneinander
- Je 6 Spielende pro Team
- Es wird mit 5 Bällen gespielt
- Beliebige Anzahl an Sätzen zu je maximal 3 Minuten, innerhalb der Gesamtspielzeit von _____ Minuten.

Ab = abgeschossen -> das Spielfeld muss verlassen werden

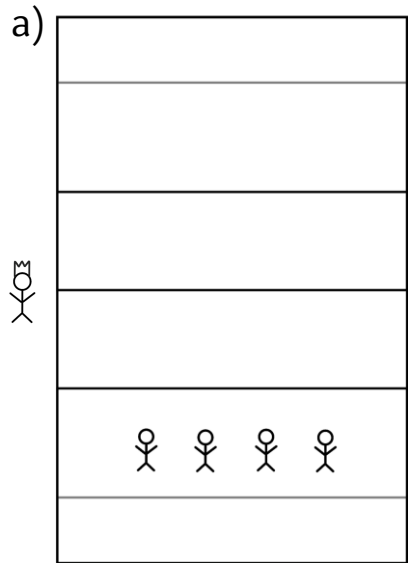
Wichtig! Fairplay! Das Spiel ist schnell und es sind viele Bälle im Spiel. Schiri sieht nicht immer alles. Also spiele Fair!!!

2. Das Spielfeld

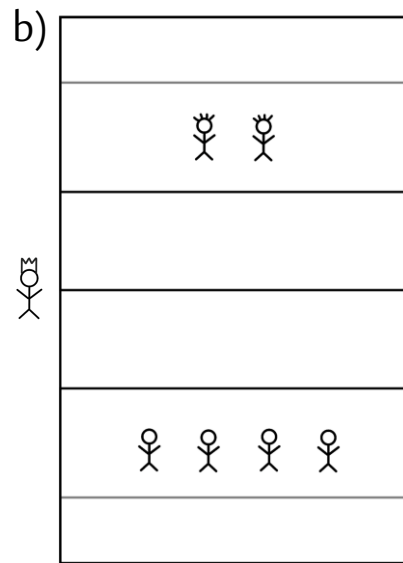


- Ein Dodgeball-Spielfeld ist in 3 Zonen aufgeteilt:
 - Zone A darf nur Team A betreten
 - Zone B darf nur Team B betreten
 - Zone C (mittlere) dürfen beide Teams betreten
- Übertreten einer Linie = ab

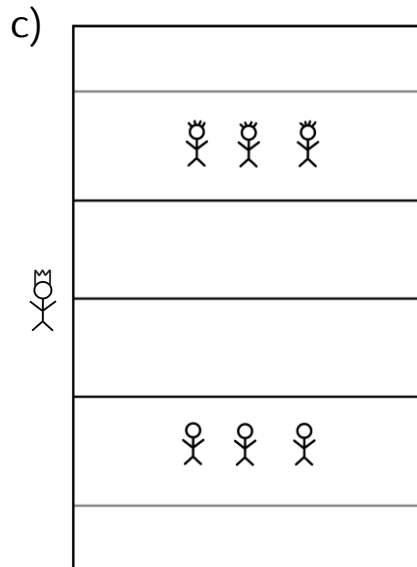
Hinweis: Wenn ein Ball außerhalb vom Feld liegt, darf man diesen holen. Beim Hinausgehen aus dem Feld Hand deutlich heben!



Team A hat Team B eliminiert = 2P



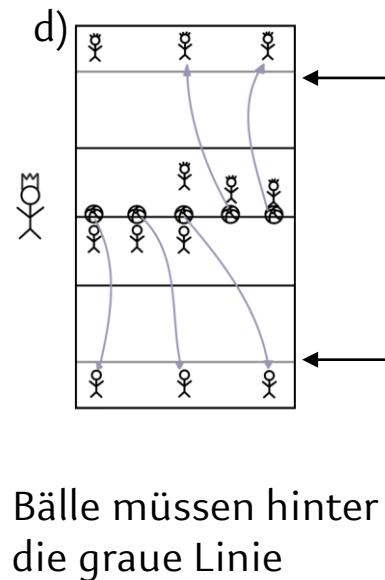
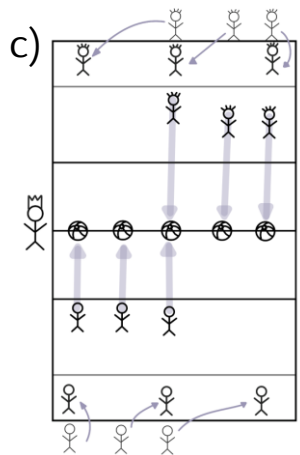
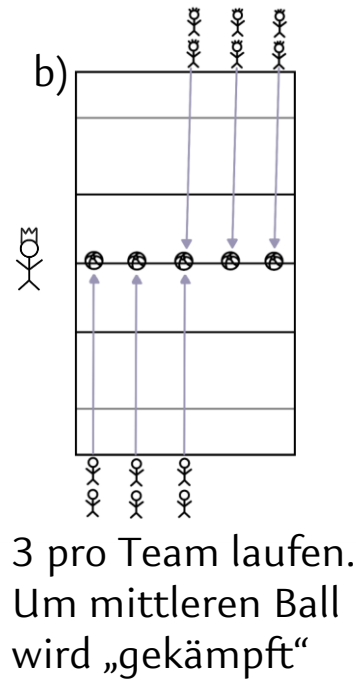
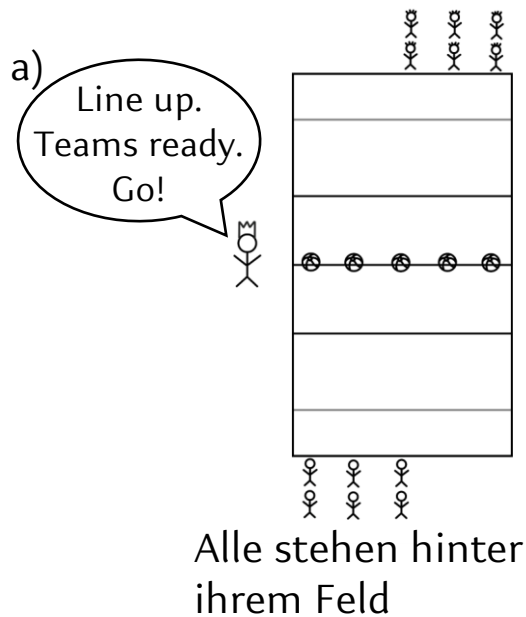
Team A hat mehr Spielende am Feld als Team B = 2P



Team A hat gleich viele Spielende wie Team B = 1P beide

3. Spielziel

- a) Ziel ist es das gegnerische Team zu eliminieren = 2 Punkte
- b) Oder am Ende vom Satz (nach 3 Min.) mehr Spielende am Feld stehen zuhaben = 2 Punkte
- c) Oder am Ende vom Satz (nach 3 Min.) mit gleichvielen Spielenden am Feld zu stehen = 1 Punkt für jedes Team

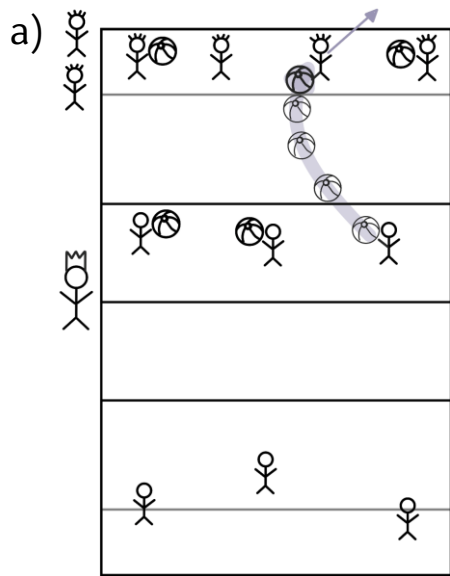


4. Spielbeginn

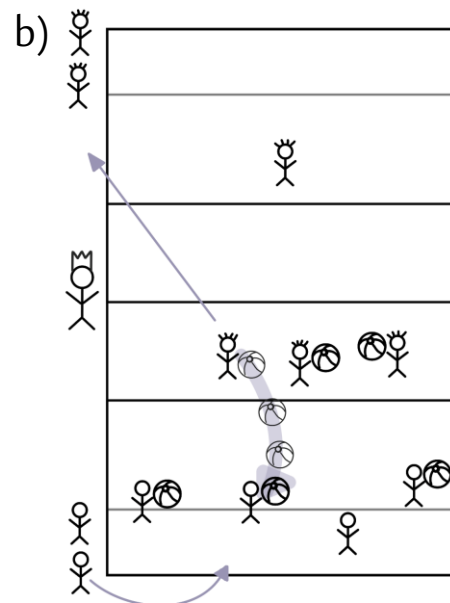
Bälle liegen auf der Mittellinie

- Spielende stellen sich hinter ihrem Feld auf. Schiri sagt: „Line up, Teams ready, Go!“
- Auf „Go!“ läuft jedes Team um die linken 3 Bälle. Die 2 linken Bälle gehören dem jeweiligen Team, um den mittleren Ball wird „gekämpft“ (Achtung: Mittellinie nicht übertreten!)
- Hintere 3 Spielende gehen ins Feld hinein und nehmen Bälle entgegen.
- Bälle müssen zuerst hinter die graue Linie, bevor diese auf die Gegner geschossen werden dürfen -> Bälle sind dann erst „live“

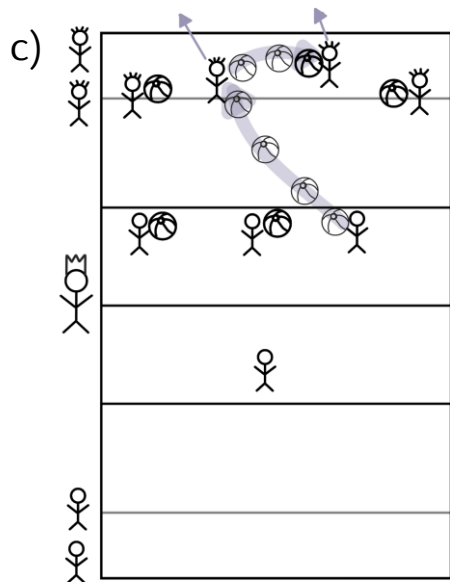
Hinweis: Bleibe beim Frühstart vor der grauen Linie stehen, dann passiert nichts! Sonst bekommt das andere Team den mittleren Ball, welcher sofort „live“ ist.



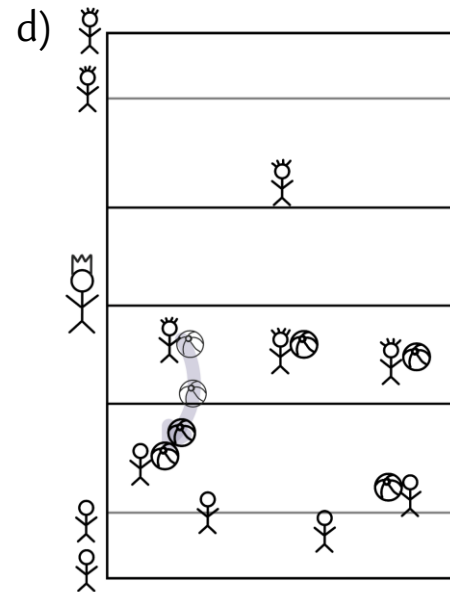
Abgeschossen



Gefangen



2x Abgeschossen



Blocken

5. Eliminieren

- a) Ein Ball berührt Gegner*in
-> Gegner*in ist ab
- b) Du fängst ein Ball
-> Werfende*r ist ab
-> eine*r aus deinem Team darf wieder ins Feld
- c) Ball prallt auf Gegner*in ab und dann auf eine*n 2. Gegner*in
-> beide sind ab
- d) Du blockst den Ball mit einem Ball in deiner Hand ab (Hand bis Handgelenkt zählt zum Blockball) oder der Ball berührt zuvor den Boden
-> du bist NICHT ab

Hinweis: du verlierst beim Blocken den Ball -> du bist ab

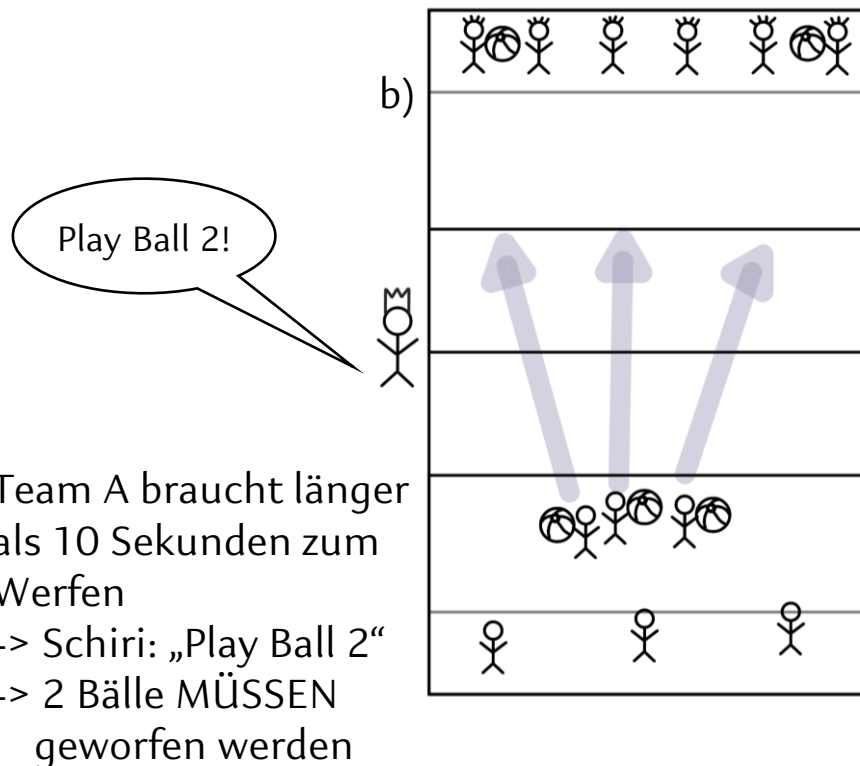
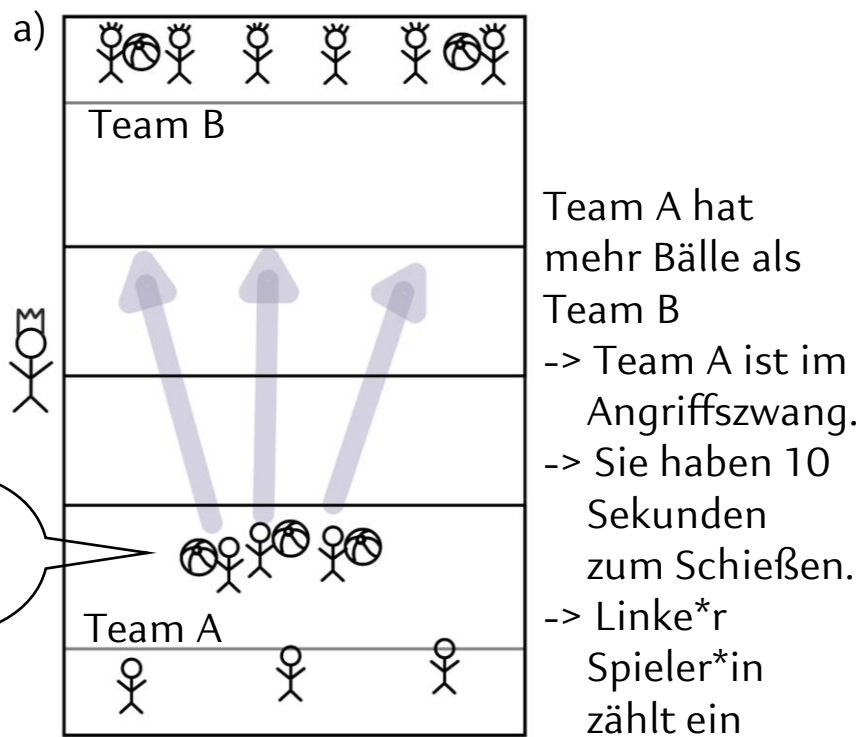
6. Angriffszwang

a) Team mit mehr Bällen ist im Angriffszwang

Damit alle zugleich werfen, zählt die linke Person ein: „Eins! Zwei! Drei!“ Auf „Drei!“ soll der Ball die Hand verlassen

b) Das angreifende Team hat 10 Sekunden Zeit, um Angriff durchzuführen

- Nach 10 Sekunden sagt Schiri: „Play Ball X“ (X = Anzahl an Bälle, die geworfen werden MÜSSEN)
- 5 Sekunden habt ihr Zeit, um X Bälle zu werfen
- Wenn weniger Bälle geworfen wurden als X, sind alle die einen Ball in der Hand haben und schießen hätten können, ab!



Das Ansagesystem (7.1, 7.2, 7.3) ist eine Empfehlung.
Dies soll einen geregelten und erfolgreicherem Angriff
ermöglichen.

Wir empfehlen zuerst ohne Ansagesystem zu spielen und
das Spielprinzip zu verinnerlichen. Wenn dies
funktioniert können Ansagen geübt und im Spiel
eingesetzt werden.

Ebenso wie das Ansagesystem ist das Einzählen (6.) der
linken Person („Eins! Zwei! Drei!“) nur eine Empfehlung!

7.1. Ansagesystem

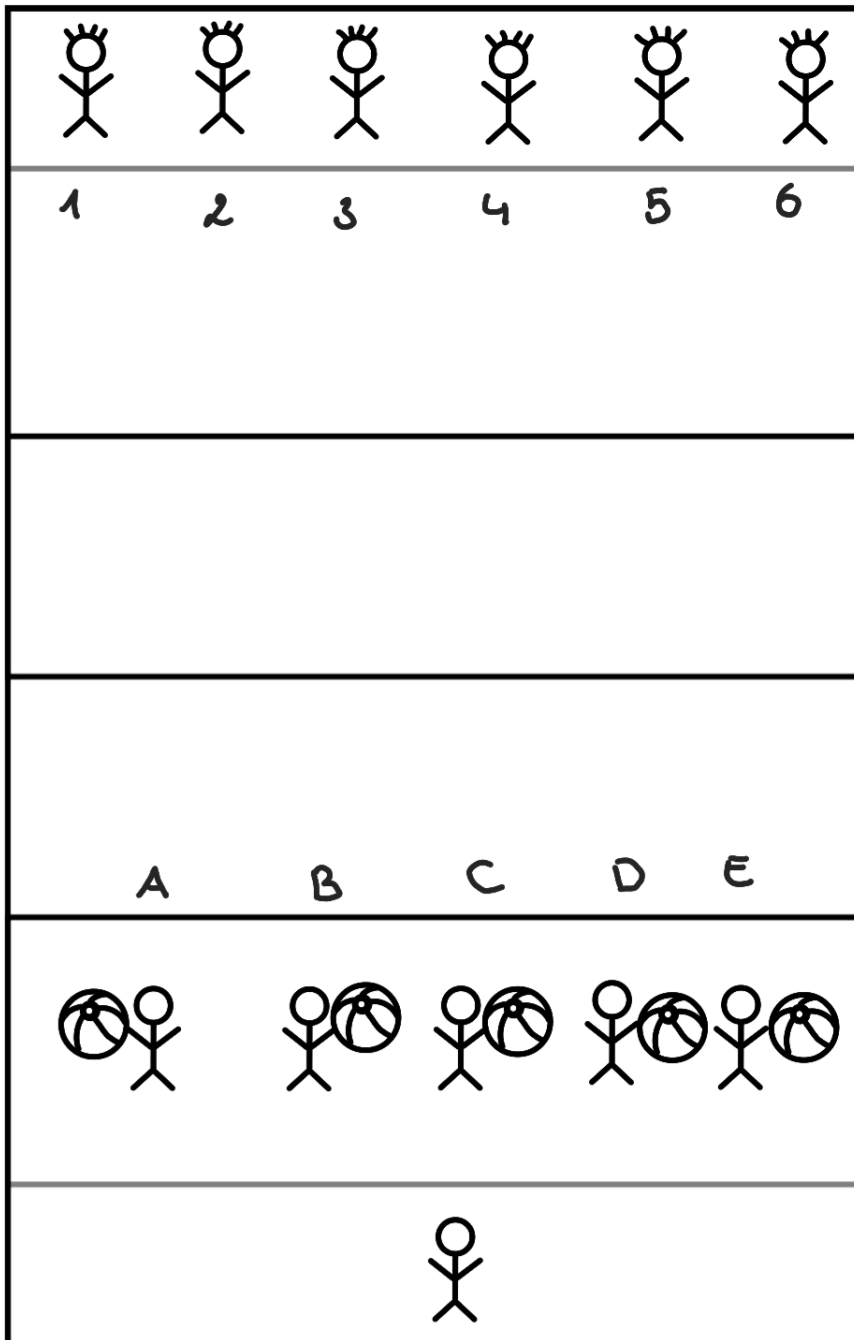
Die linke Person sagt an!

Damit man weiß a) wer wirft und b) auf wen geworfen wird, werden die Personen nummeriert:

- a) Eigenes Team: A-E von links nach rechts
(Kein F, weil es gibt max. 5 Bälle)
- b) Gegnerisches Team: 1-6 von links nach rechts

Damit das Team mit weniger Bälle gut verteidigen kann, kommen die Bälle immer zu den äußeren Spieler*innen.

→ Tipp: Auch wenn du im Angreifer-Team nicht zum Werfen angesagt wurdest, täusche trotzdem einen Wurf an! So wird es für das gegnerische Team schwieriger zu erkennen wer wirft.



7.2. Ansagesystem

Linke Person sagt an wer wirft und auf wen im gegnerischen Team geworfen werden soll.

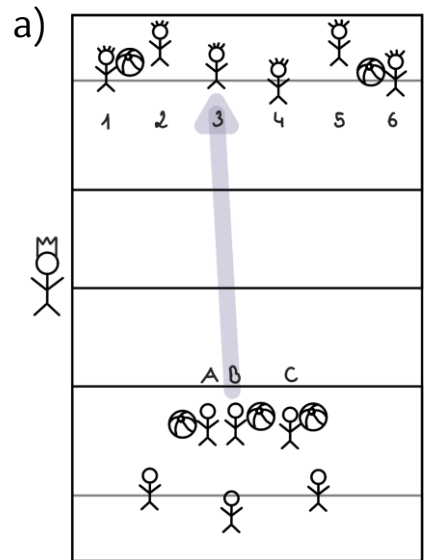
- 1 Ball-Angriff: hier muss nicht unbedingt gesagt werden, auf wen geworfen werden soll.
Wenn keine Zahl dazugesagt wird, kann selbst ausgesucht werden auf wen man wirft.

a) Bsp.: B auf 3

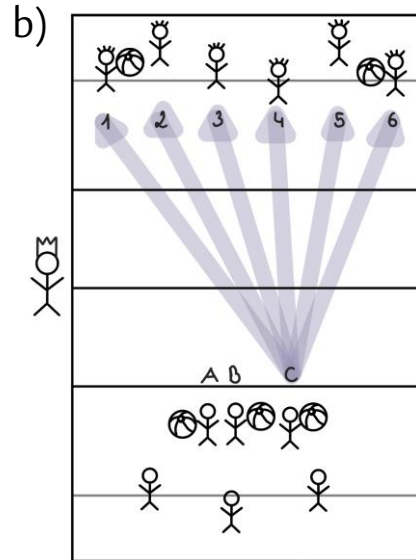
b) Bsp.: C

- 2 Ball-Angriff:
 - c) Bsp.: A und B auf 1
 - d) Bsp.: B und C auf 5

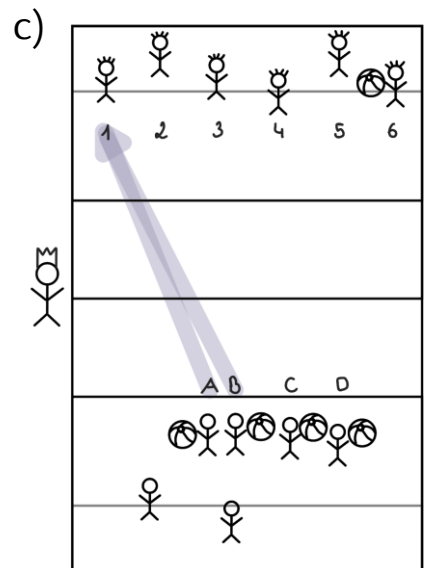
• 3 - 5 Ball-Angriff:
funktionieren wie ein 2 Ball-Angriff



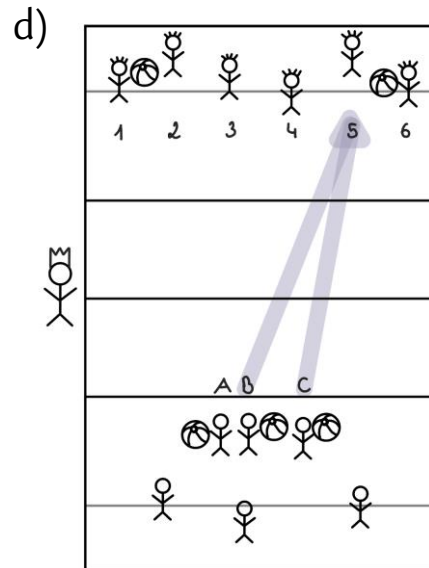
B auf 3



C (darf sich aussuchen auf wen)

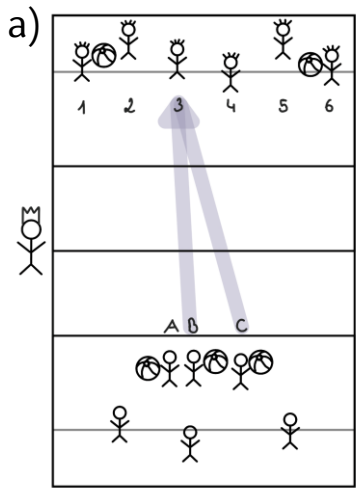


A und B auf 1

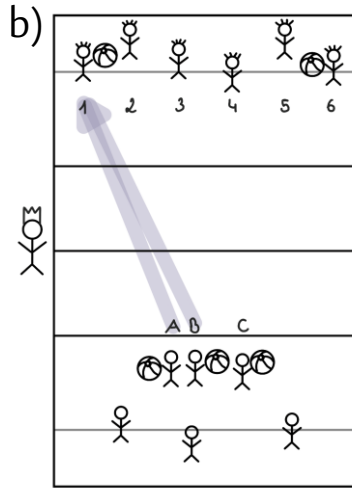


B und C auf 5

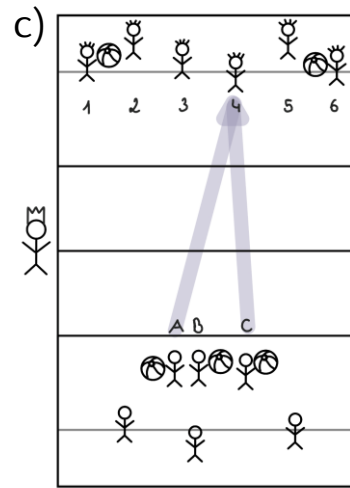
7.3. Ansagesystem



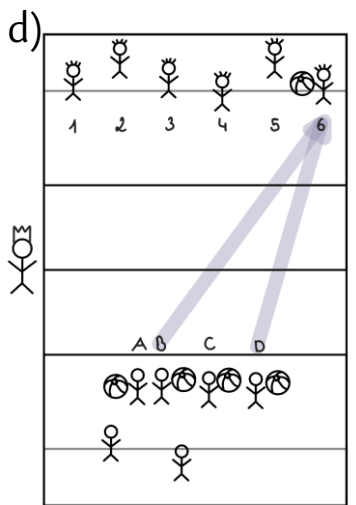
Rechts auf 3



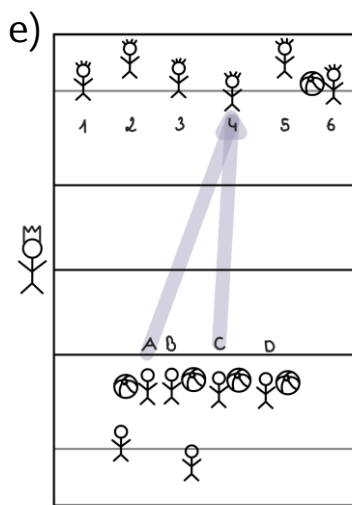
Links auf 1



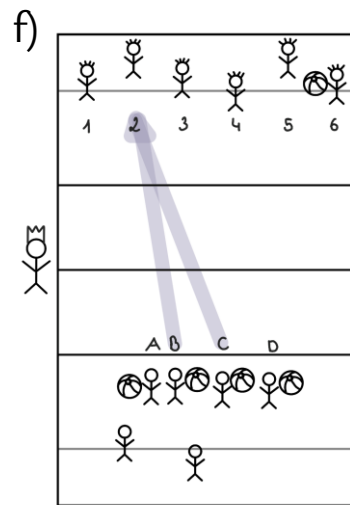
Flügel auf 4



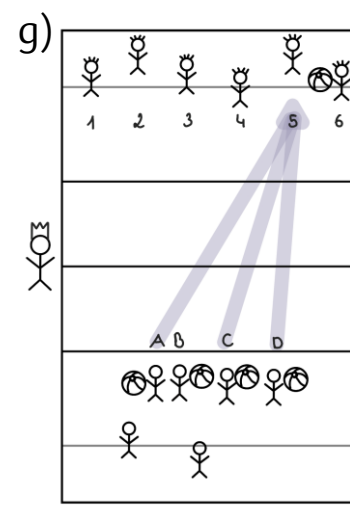
Halb rechts auf 6



Halb links auf 4



Mitte auf 2



B haltet, auf 5

- 2 Ball-Angriff:
 - a) Rechts
 - b) Links
 - c) Flügel
- 3-5 Ball-Angriff:
 - d) Halb rechts
 - e) Halb links
 - f) Mitte
 - g) Person X hält

Hinweis: a), b) und c) können beim 3-5 Ball-Angriff auch angesagt werden!

Um es dem gegnerischen Team noch schwieriger zu machen, kann auch „verzögert“ angesagt werden. Hier wir auf JETZT geworfen: „Eins! Zwei! Drei!“ *Pause* „und JETZT!“

Hinweis: Täusche trotzdem bei „Drei!“ einen Wurf an. So wird es für das gegnerische Team schwieriger.