



# Jugendcafé b@mm

## Dodgeball-Regeln

### 1. Fairplay:

Dodgeball funktioniert nur mit Fairplay. Der Spirit 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!

### 2. Spielaufbau:

Es wird 6 gegen 6 auf einem rechteckigen Spielfeld, welches in 2 Hälften geteilt wird, gespielt. In der Mitte befindet sich eine neutrale Zone (Center Zone).

### 3. Spieleröffnung (Opening Rush):

Die 4 Spielbälle liegen zu Spielbeginn in der Mitte des Feldes in der Center Zone. Die 6 Spieler des Teams stehen am hinteren Ende ihrer Spielfeldhälfte hinter der Grundlinie.

Auf Pfiff des Schiedsrichters laufen pro Mannschaft 3 Spieler los und versuchen die Bälle zu erobern. Nach erfolgreicher Eroberung und Verteilung der Bälle startet das eigentliche Spiel mit einem erneuten Pfiff.

### 4. Ziel des Spiels:

Ziel ist es, nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit (5 Minuten) mehr Spieler auf dem Spielfeld zu haben, als die gegnerische Mannschaft. Dies erreicht man durch Eliminieren von Gegenspielern. Im Optimalfall schafft man es, alle gegnerischen Spieler zu eliminieren. In diesem Fall endet das Spiel vorzeitig.

### 5. Eliminieren:

Es gibt 3 Arten wie ein Spieler eliminiert werden kann.

A) Durch das Abschießen eines Gegenspielers. Der getroffene Spieler muss das Spielfeld verlassen.

B) Durch Fangen eines geworfenen Balls. Der Spieler der den Ball geworfen hat muss das Spielfeld verlassen.

C) Durch beidbeinige Übertritte oder Übertritte mit anderen Körperteilen (Hand, Gesäß, Brust, Kopf ... ) über sämtliche Spielfeldbegrenzungen

### 6. Fangen:

Zusätzlich zu der Tatsache, dass durch Fangen eines Balles der Werfer „raus muss“, kommt zu der Mannschaft des Fängers ein bereits eliminierter Spieler zurück aufs Feld

#### Anschrift

hoch3 - Klassenfahrten und  
Gruppenprogramme  
gemeinnützige UG  
(haftungsbeschränkt)

Am Scheurenpfad 44  
41363 Jüchen

#### Büroanschrift

Ungermansweg 8  
41169 Mönchengladbach

Jugendherberge 1  
52152 Simmerath-Rurberg

Mühlenstraße 17-19  
41363 Jüchen-Hochneukirch

#### Kontakt

Tel. 02161 . 828 70 70  
Fax 02161 . 828 70 76

Tel. 02473 . 56 26 797  
Fax 02473 . 56 200 29

Tel. 02164 . 70 36 240

#### Bankverbindung

Stadtparkasse Mönchengladbach  
IBAN: DE89 3105 0000 0004 5586 72  
BIC: MGLSDE33XXX

#### Steuernummer / HR

Steuernummer  
114 / 5824 / 4836

Handelsregister B  
Amtsgericht Mönchengladbach  
HRB 16367



# Jugendcafé b@mm

## 7. Abschießen:

Ein Spieler ist abgeschossen, wenn er von einem geworfenen Ball der gegnerischen Mannschaft getroffen wird und der Ball danach den Boden berührt.

## 8. Retten:

Man kann seinen Mitspieler retten, indem man, wenn dieser abgeschossen wurde, den Ball fängt, bevor er den Boden berührt.

## 9. Blocken:

Sollte man einen Ball zur Verteidigung in Händen halten und einen herankommenden Ball damit abblocken, so ist man nicht abgeschossen. Sollte man jedoch den Blockball dabei aus den Händen verlieren, so gilt das als Abschuss.

## 10. „Fischen“:

Das „Fischen“ ist in die Centerzone hinein und über die Seitenlinien hinaus erlaubt, jedoch nicht in das gegnerische Spielfeld hinüber.

## 11. Rollen:

Der Ball darf nur dann in das gegnerische Spielfeld gerollt werden, wenn man nicht im Zugzwang ist.

## 12. Zugzwang:

Damit das Spiel kontinuierlich läuft und Zeitspiel unterbunden wird, gibt es eine Zugzwang Regel. Wenn man unter Zugzwang ist, muss man innerhalb von 10 Sekunden zumindest so viele Bälle werfen, sodass man nicht mehr unter Zugzwang steht.

Man ist im Zugzwang wenn man:

A) mehr Spieler auf dem Spielfeld hat als die gegnerische Mannschaft und mehr Bälle besitzt.

B) gleich viele Spieler auf dem Spielfeld hat wie die gegnerische Mannschaft und mehr Bälle besitzt.

## 13. 30-Sekunden Regel:

Sollte bei einer Mannschaft nur noch 1 Spieler übrig sein, so starten separat 30 Sekunden. Sollte es der Spieler schaffen innerhalb dieser 30 Sekunden nicht eliminiert zu werden, so kommt automatisch ein weiterer Spieler seines Teams zurück aufs Spielfeld.

Für den Spieler, der alleine ist, gilt in dieser Zeit ein Sonder-Zugzwang: Ist er im Besitz von 3 Bällen, muss er innerhalb von 10 Sekunden 2 Bälle zum Gegner spielen (Rollen oder Werfen). Ist er im Besitz von 2 Bällen, so muss er 1 Ball hinüberspielen (Rollen oder Werfen).

### Anschrift

hoch3 - Klassenfahrten und  
Gruppenprogramme  
gemeinnützige UG  
(haftungsbeschränkt)

Am Scheurenpfad 44  
41363 Jüchen

### Büroanschrift

Ungermansweg 8  
41169 Mönchengladbach

Jugendherberge 1  
52152 Simmerath-Rurberg

Mühlenstraße 17-19  
41363 Jüchen-Hochneukirch

### Kontakt

Tel. 02161 . 828 70 70  
Fax 02161 . 828 70 76

Tel. 02473 . 56 26 797  
Fax 02473 . 56 200 29

Tel. 02164 . 70 36 240

### Bankverbindung

Stadtsparkasse Mönchengladbach

IBAN: DE89 3105 0000 0004 5586 72

BIC: MGLSDE33XXX

### Steuernummer / HR

Steuernummer  
114 / 5824 / 4836

Handelsregister B  
Amtsgericht Mönchengladbach  
HRB 16367



# Jugendcafé b@mm

## 14. Sudden Death:

Sollte ein Spiel nach Ablauf der Spielzeit Unentschieden stehen, wird es nach einem erneuten Startpfeiff mit der verbleibenden Anzahl an Spielern bis zur 1 Eliminierung weitergespielt, egal ob durch Abschuss, Fangen oder Regelmisachtung (z.B. Übertritt).

## 15. Übertritte:

A) Einbeinige Übertritte: Diese führen dazu, dass die Spielaktion nicht gültig ist (zB. Übertritt beim Wurfversuch) und führen zu Ballverlust.

B) Beidbeinige Übertritte + Übertritte mit sämtlichen anderen Körperteilen (Hände, Brust, Gesäß, etc.): diese führen dazu, dass man (zusätzlich zur Ungültigkeit der Spielaktion) eliminiert wird und das Spielfeld verlassen muss.

## Teamzusammensetzung:

### Familienmannschaften:

- ✓ Jede Familienmannschaft muss aus min. 6 Spielern bestehen
- ✓ Mindestens die Hälfte der Spieler müssen Kinder unter 16 Jahren sein
- ✓ „Familie“ nicht als Kriterium zu verstehen: es müssen min. 3 Erwachsene und 3 Kinder gemeldet werden...ob das nun Kinder der Nachbarn, Patenkinder, Enkel oder eigene Kinder sind, spielt keine Rolle

### Schülermannschaften:

- ✓ Jede Schülermannschaft muss aus min. 6 Spielern bestehen
- ✓ Es müssen gleich viele Jungen und Mädchen in einer Mannschaft gemeldet werden
- ✓ Die Spieler müssen mindestens 9 Jahre alt sein und nicht älter als 14 Jahre

#### Anschrift

hoch3 - Klassenfahrten und  
Gruppenprogramme  
gemeinnützige UG  
(haftungsbeschränkt)  
Am Scheurenpfad 44  
41363 Jüchen

#### Büroanschrift

Ungermansweg 8  
41169 Mönchengladbach  
  
Jugendherberge 1  
52152 Simmerath-Rurberg  
  
Mühlenstraße 17-19  
41363 Jüchen-Hochneukirch

#### Kontakt

Tel. 02161 . 828 70 70  
Fax 02161 . 828 70 76  
  
Tel. 02473 . 56 26 797  
Fax 02473 . 56 200 29  
  
Tel. 02164 . 70 36 240

#### Bankverbindung

Stadtparkasse Mönchengladbach  
  
IBAN: DE89 3105 0000 0004 5586 72  
  
BIC: MGLSDE33XXX

#### Steuernummer / HR

Steuernummer  
114 / 5824 / 4836  
  
Handelsregister B  
Amtsgericht Mönchengladbach  
HRB 16367