



DODGEBALL

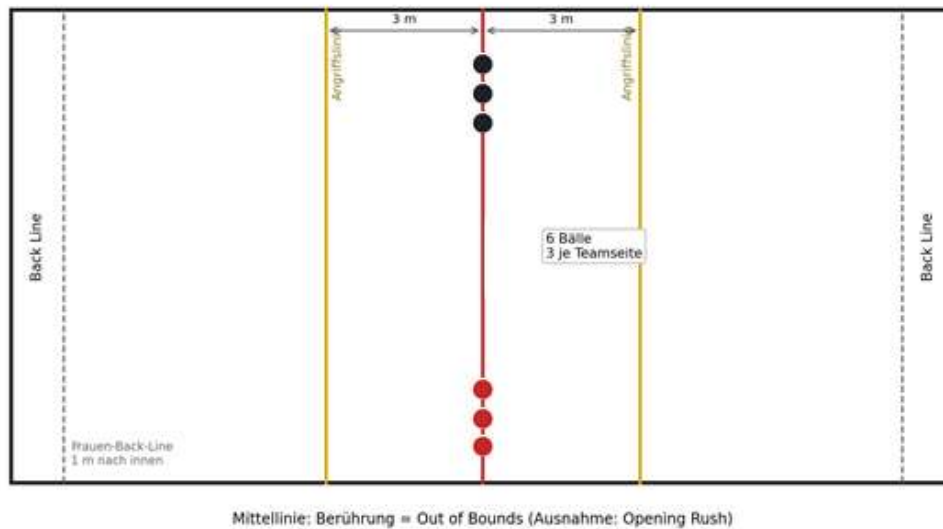
DEUTSCHLAND

REGELKOMPASS

Lern- und Veranschaulichungsmaterial für Schiedsrichter*innen

FOAM DODGEBALL

Passend zum Multiple-Choice-Test des DBD nach den WDBF Dodgeball Rules 2024



Wichtiger Hinweis

- Diese Unterlage ist eine deutschsprachige Lernzusammenfassung und keine offizielle WDBF-Übersetzung.
- Bei Zweifeln oder Auslegungsfragen gilt der englische Originaltext der WDBF Dodgeball Rules 2024.

Stand: Regelwerk 2024

Inhalt

- 1. FOAM auf einen Blick
- 2. Spielfeld, Bälle, Teams und Ausrüstung
- 3. Spielzeit, Sets, Punkte und Timeouts
- 4. Opening Rush, Aktivierung und Fehlstart
- 5. Werfen, gültiger Versuch, Advantage und Pinching
- 6. Treffer, Blocking, Disarming und Catching
- 7. Out, Queue, Wiedereintritt und Grenzen
- 8. Ball Retriever und Ball Stealing
- 9. Strafen, Karten und Verhalten
- 10. Challenges, Verletzungen und Offizielle
- 11. Entscheidungswege für typische Spielsituationen
- 12. Schiedsrichter-Check vor Spielbeginn
- 13. Besonderheiten für die FOAM-Liga



1. FOAM auf einen Blick

Thema	Kurzregel
Spielefeld	18 m x 9 m; freier Raum mindestens 1 m; lichte Höhe mindestens 4 m.
Bälle	6 einheitliche PU-beschichtete Schaumstoffbälle; 17,8 cm; 134-146 g.
Team	6 aktive Spieler*innen; Kader 6-12; bis zu 3 Ball Retriever; höchstens 2 Team Leaders.
Match	2 Halbzeiten zu je 20 Minuten; 5 Minuten Pause; Seitenwechsel.
Set	Im regulären FOAM ohne feste Setzeit; Ende durch Eliminierung aller Gegner*innen.
Punkte	Sieg im Set = 1 Punkt; Niederlage = 0 Punkte.
Timeout	1 pro Team und Halbzeit; 60 Sekunden; alle Matchuhren stehen.
Mittellinie	Berührung außerhalb des Opening Rush = Out of Bounds.
Advantage	10 Sekunden bis zum Wurf; ab 5 Sekunden hörbarer Countdown.
Sudden Death	Am Halbzeitende und nach 4-minütigem Tie-Break ohne Sieger: Blocking außer Kraft.

2. Spielfeld, Bälle, Teams und Ausrüstung

Spielfeld und Linien

- Das Spielfeld ist 18 m lang und 9 m breit. Die Begrenzungslinien liegen innerhalb dieser Maße. [Regel 1.1; 1.3.3]
- Die FOAM-Angriffslinien liegen jeweils 3 m von der Achse der Mittellinie entfernt. [Regel 1.3.4]
- Die Mittellinie teilt das Feld. Jede Berührung außerhalb des Opening Rush bedeutet Out of Bounds. [Regel 1.3.3; 26.5]
- Für Frauenwettbewerbe im FOAM gibt es eine zusätzliche Back Line, deren hintere Kante 1 m vor der regulären Back Line liegt. [Regel 1.3.3.1]
- Rund um das Feld ist mindestens 1 m freier Raum erforderlich; über dem Feld mindestens 4 m Hindernisfreiheit. [Regel 1.1]

Bälle und Mannschaft

Bälle

- 6 Bälle im FOAM-Format.
- PU-beschichteter Schaumstoff.
- 17,8 cm Durchmesser.
- 134-146 g Gewicht.
- Alle Bälle müssen einheitlich sein.

Team

- 6-12 Personen im Matchkader.
- 6 aktive Personen pro Set.
- Bis zu 3 Ball Retriever.
- Maximal 2 Team Leaders.
- Nicht aktive Personen bleiben im Substitution Area.



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

Ausrüstungscheck vor dem Match

- Teamuniformen müssen in Farbe und Design identisch sein; jede Person trägt hinten Name und eindeutige Nummer 0-99 sowie vorne eine eindeutige Nummer. (je nach Turnierordnung variabel) [Regel 6.1-6.3]
- Erlaubte Kopfbedeckung: Headband oder Schutzhelm. [Regel 7.1]
- Harte Flächen an Gips, Schienen oder Orthesen müssen gepolstert sein. Gefährliche Ausrüstung ist unzulässig. [Regel 7.2]
- Handschuhe nur bei nachgewiesener medizinischer Notwendigkeit und ohne Spielvorteil. [Regel 7.3]
- Gefährlicher Schmuck muss entfernt, nicht entfernbarer Schmuck abgeklebt und genehmigt werden. [Regel 7.4]
- Sportbrillen möglichst mit Kopfband sichern; Schuhe müssen getragen werden, eine nicht abfärbende Gummisohle haben und sicher sein. [Regel 7.5-7.6]
- Haftende Substanzen zur Verbesserung von Wurf oder Fang sind verboten; handelsübliche Kreide ist zulässig. [Regel 7.7]

3. Spielzeit, Sets, Punkte und Timeouts

Matchstruktur • 2 Halbzeiten zu je 20 Minuten. • 5 Minuten Halbzeitpause. • Nach der Pause Seitenwechsel. • Unbestimmte Anzahl an Sets.	FOAM-Set • Keine feste reguläre Setzeit. • Sieg, sobald alle Gegner*innen out sind. • Sieg = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte. • Nach Set-Ende grundsätzlich 30 Sekunden Reset.
Halbzeitende • Das laufende Set geht in Sudden Death über. • Die Blocking-Regel ist dann außer Kraft. • Der Matchclock-Umgang folgt den Anweisungen der Head Referees.	Tie-Break • Wenn ein Sieger erforderlich ist: 4 Minuten. • Danach ohne Sieger: Sudden Death. • Im Sudden Death ist Blocking außer Kraft.

Matchclock und Reset

- Die Matchclock startet mit dem ersten Set jeder Halbzeit. [Regel 9.4.1]
- Sie wird bei einer Unterbrechung durch die Spielleitung gestoppt. [Regel 9.4.2; 9.8.5-9.8.6]
- Endet ein Set in den letzten 60 Sekunden einer Halbzeit, wird die Reset-Zeit von der Matchclock abgezogen. [Regel 9.4.2(3)]
- Ist ein Team nach 30 Sekunden Reset nicht bereit, kann eine mündliche Verwarnung oder Team Yellow Card folgen. [Regel 9.2.3]

Timeout

1. Jedes Team hat in jeder Halbzeit genau ein Timeout. [Regel 9.8.1]
2. Ein Timeout dauert 60 Sekunden. [Regel 9.8.2]
3. Im FOAM darf ein berechtigter Team Leader jederzeit darum bitten; den konkreten Zeitpunkt legt die Spielleitung fest. [Regel 9.8.3]
4. Während des Timeouts ist das Spiel ausgesetzt und alle Matchuhren stehen. [Regel 9.8.4]
5. Nur Head Referees rufen das Timeout offiziell aus. [Regel 47.1-47.3]

Merke: Spielunterbrechung

- Bei einer Schiedsrichterunterbrechung bleiben alle Beteiligten in ihren Bereichen.
- Nicht kontrollierte Bälle bleiben grundsätzlich an ihrem Ort; die Spielleitung legt die genaue Position fest.
- Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, an der es unterbrochen wurde.



4. Opening Rush, Aktivierung und Fehlstart



Startposition und Startablauf

- Vor dem Start berührt ein Fuß die Back Line, der andere steht innerhalb der Begrenzungslinien. [Regel 13.1]
- Die Spielleitung ruft „Line Up“, prüft mit „Team Ready“ beide Teams, wartet ungefähr eine Sekunde und pfeift an. [Regel 13.2]
- Mit dem Startpfiff werden alle aktiven Personen live. [Regel 13.3]
- Bevor die erste Person einen Ball an der Mittellinie berührt, müssen alle Spieler*innen vollständig innerhalb der Begrenzungslinien sein. [Regel 13.4]

FOAM Opening Rush

- Jedes Team darf zunächst nur die drei Bälle aus seinem zugewiesenen rechten Bereich an der Mittellinie holen. [Regel 12.1; 13.6.1]
- Nur während des Holens dieser Bälle darf die Mittellinie berührt oder überquert werden. [Regel 13.6.2]
- Ein im Opening Rush geholter Ball wird erst live, wenn er die Angriffslinie vollständig überquert hat. Vorher kann ein geworfener Ball trotzdem gefangen werden. [Regel 13.7.1]
- Erst wenn alle eigenen Bälle aktiviert sind, dürfen weitere Bälle an der Mittellinie aufgenommen werden. [Regel 13.7.2]

Fehlstart

Wann?

- Nach „Team Ready“, aber vor dem Pfiff verliert ein Fuß den Kontakt zur Back Line.

Folge im FOAM

- 1. Verstoß: Fehlstart-Verwarnung.
- Ab 2 Verwarnungen: nur noch 5 aktive Personen für den Rest des Sets.
- Zähler wird zu Beginn jeder Halbzeit auf null gesetzt.

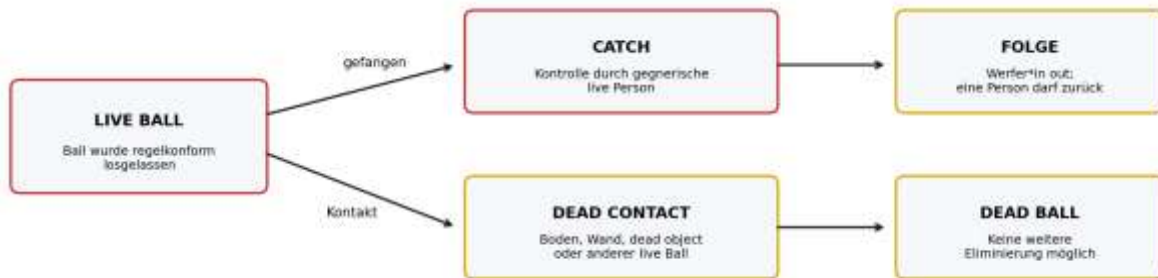


DODGEBALL

DEUTSCHLAND

5. Werfen, gültiger Versuch, Advantage und Pinching

Werfen und Ballstatus



- Nur live Spieler*innen dürfen werfen. Ein- oder beidhändig, überhand, unterhand, seitlich oder als Chest Push ist möglich. [Regel 15.1]
- Der Ball wird live, sobald die werfende Person keinen Kontakt mehr zu ihm hat. [Regel 15.2]
- Absichtliches Treten oder unsportliches Spiken führt dazu, dass die Person out ist. [Regel 15.2]
- Nach Spielstopp oder nach dem eigenen Ausscheiden darf nicht mehr geworfen werden; bei grober oder unnötiger Ausführung kann eine Yellow Card folgen. [Regel 15.3]
- Ein live Ball wird dead, sobald er einen anderen live Ball, eine Fläche oder einen dead object berührt oder erfolgreich gefangen wird. [Regel 15.5; 23.6]

Gültiger Wurfversuch

- Der Ball muss innerhalb von 1 m an einer gegnerischen Person oder an ihrer Position im Moment des Abwurfs landen oder vorbeifliegen. [Regel 16.1]
- Passwürfe innerhalb des eigenen Teams sind nicht automatisch ungültig. [Regel 16.2]
- Bei einem ungültigen Versuch im FOAM kann die Spielleitung mündlich warnen oder die werfende Person out geben. [Regel 16.3]
- Ein Ball, der durch eine Block-Attack über die Mittellinie gelangt, ist im FOAM nicht live. [Regel 16.5]

Advantage

Entscheidungsfolge bei Advantage

- Advantage hat grundsätzlich das Team mit der Mehrheit der Bälle im Besitz. [Regel 17.1]
- Bei genau der Hälfte entscheidet zuerst die größere Zahl an live Spieler*innen, dann wer zuletzt nicht geworfen hat bzw. wer das letzte Set gewonnen hat. [Regel 17.1]
- Das Team mit Advantage hat 10 Sekunden für einen Wurfversuch. Der Advantage beginnt ab dem Zeitpunkt in dem sich mehr Bälle auf der Spielfeldseite befinden. Dazu gehört das Spielfeld und auch der Bereich um der Spielfeldhälfte. [Regel 17.3.1]
- Nach 5 Sekunden ohne Wurf startet ein hörbarer Countdown. [Regel 17.3.2]
- Jeder Wurf setzt die Zeit zurück. [Regel 17.3.1]
- Nach 10 Sekunden: Stopp, alle Bälle im Besitz an den Gegner, beide Teams an die Back Line. [Regel 17.3.3]

Pinching

- Ein Ball darf nicht so gehalten werden, dass er beschädigt wird. [Regel 18.1]
- Der Ball darf nicht so verformt werden, dass sich seine normale Flugbahn verändert. [Regel 18.2]
- Bei wiederholtem Verstoß kann eine Yellow Card folgen. [Regel 18.3]



6. Treffer, Blocking, Disarming und Catching

Treffer und Ausscheiden

- Ein live Ball trifft Körper, Haare, Kleidung oder Uniform. Die Person ist out, sobald der Ball anschließend einen dead object berührt. [Regel 19.1]
- Eine als out erkannte Person darf nur noch bis zum Abschluss der laufenden Ballaktion regelkonforme Aktionen ausführen; danach zügig das Feld verlassen. [Regel 19; 20]
- Ausscheidende Personen heben eine Hand über den Kopf, verlassen das Feld über die nächste Begrenzungslinie und stellen sich hinten in der Box der ausgeschiedenen Spieler*innen an. [Regel 20.2-20.4]
- Absichtliche Beeinflussung des Spiels beim Verlassen kann eine Yellow Card auslösen. [Regel 20.5]

Blocking und Disarming

Blocking

- Ein oder mehrere gehaltene Bälle dürfen zum Blocken genutzt werden.
- Der geblockte Angriffsball bleibt live.
- Im FOAM zählen Hände und Handgelenke nicht als Teil des Blockballs.

Disarming

- Verliert die blockende Person den Blockball, muss sie ihn wieder kontrollieren.
- Kontrolle muss bestehen, bevor der lose Ball einen dead object oder eine andere Person berührt.
- Gelingt das nicht, ist die blockende Person out.

Catching

1. Eine gegnerische live Person fängt einen live Ball. [Regel 23.1]
2. Der Catch ist vollständig, sobald Kontrolle besteht - auch in der Luft. [Regel 23.2]
3. Die werfende Person ist sofort out. [Regel 23.1]
4. Die erste out Person in der Warteschlange oder auf dem Weg dorthin darf zurückkehren. [Regel 23.4]
5. Berührt der Ball vor vollständiger Kontrolle einen dead object, ist die fangende Person out. [Regel 23.3]
6. Die Uniform darf nicht als Fanghilfe benutzt werden. [Regel 23.5]
7. Wird ein zuvor an einer oder mehreren Personen des fangenden Teams abgelenkter Ball gefangen, werden diese Personen im FOAM nicht out gegeben. [Regel 23.7]

Sudden Death

- Im FOAM ist die Blocking-Regel im Sudden Death außer Kraft.

7. Out, Warteschlange, Wiedereintritt und Grenzen

Warteschlange

- Out Spieler*innen dürfen den Weg eines live Balls nicht beeinflussen. Bei Eingriff folgt eine Yellow Card; zusätzlich kann eine live Person out gegeben werden, wenn der Ball sie voraussichtlich getroffen hätte. [Regel 24.2]
- Out Spieler*innen dürfen keine Bälle an Spieler*innen oder Retriever weitergeben. Im FOAM folgt zunächst eine mündliche Verwarnung; bei fortgesetztem Verstoß kann eine Yellow Card folgen. Blue Cards werden nur im CLOTH vergeben. [Regel 24.3; 33.1]
- Wer die Warteschlange zwischendurch verlässt, muss an die ursprüngliche Position zurückkehren. Bis zur Zurückkehr darf das Team keinen Spieler zurück ins Spiel bringen. [Regel 24.4]



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

Wiedereintritt

Entering Player

- Sofort über die Back Line eintreten.
- Mit beiden Füßen innerhalb der Linien wird die Person live.
- Verzögertes Eintreten führt sofort zum Out.

Vor vollständigem Eintritt

- Kann nicht out geworfen werden.
- Darf keine Spielaktion ausführen.
- Darf keinen Ball aufnehmen.
- Bei Ballaufnahme: Person out, Ball an Gegner.

Out of Bounds im FOAM

Eine Person ist sofort out, wenn ...

- ein Körperteil eine Begrenzungslinie berührt. [Regel 26.1]
- ein Körperteil eine Fläche, einen dead object (kein Ball) oder eine nicht aktive Person außerhalb berührt. [Regel 26.2]
- ein Körperteil das gegnerische Spielfeld berührt. [Regel 26.3]
- ein Körperteil die Mittellinie außerhalb des Opening Rush berührt. [Regel 26.5]
- sie einen Ball benutzt, um ein Aufsetzen außerhalb des Feldes zu verhindern. [Regel 26.8]

- Bei einer Aktion an der Linie entscheidet die Spielleitung, ob die Aktion vor dem Out-of-Bounds-Kontakt abgeschlossen war. [Regel 26.7]

Simultaneous Play

- Wenn nicht feststellbar ist, welche von mehreren Aktionen zuerst abgeschlossen wurde, werden die Ergebnisse gleichzeitig aufgelöst. [Regel 29.1-29.2]
- Würden dadurch alle aktiven Personen beider Teams ausscheiden, werden im FOAM alle Ergebnisse dieses gleichzeitigen Spielzugs aufgehoben. [Regel 29.3]

8. Ball Retriever und Ball Stealing

Ball Stealing durch live Spieler*innen

- Eine live Person darf jeden Ball aufnehmen, den sie erreichen kann - unabhängig davon, wo sich der Ball auf dem Feld befindet. [Regel 30.1]
- Dabei bleiben alle Grenzregeln bestehen: Mittellinie, Begrenzungslinie und gegnerisches Feld dürfen nicht berührt werden. [Regel 26; 30.1]

Ball Retriever: erlaubt

Erlaubt

- Bälle außerhalb der Begrenzungslinien aufnehmen.
- Nur auf der eigenen Seite bis zur gedachten verlängerten Mittellinie arbeiten.
- Bälle an eigene live Spieler*innen oder eigene Retriever geben.
- Bälle innerhalb der Spielfeldbegrenzung ablegen.
- Zwischen Sets ausgewechselt werden.

Nicht erlaubt

- Eine Begrenzungslinie berühren.
- Fläche, Ball oder live Person innerhalb des Feldes berühren/beeinflussen.
- Bälle auf der gegnerischen Seite der Mittellinie holen.
- Bälle an Gegner oder gegnerische Retriever geben.
- Gegnerische Retriever oder Match Officials berühren.

- Bei Verstößen folgt nach Ermessen eine mündliche Verwarnung oder Retriever Yellow Card. [Regel 31.10]
- Retriever dürfen den Spielbereich nur verlassen, um Bälle zu holen. [Regel 4.7]



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

Retriever Yellow Card

- Nicht-Spieler-Retriever: 5 Minuten aus dem Bereich; zusätzlich muss eine aktive Person 5 Minuten in die Penalty Area.
- Spieler-Retriever: wird wie eine Player Yellow Card behandelt; eine aktive Person muss für den Betroffenen einwechseln.

9. Strafen, Karten und Verhalten

Grundprinzipien

- Eine Person in der Penalty Area bleibt aktive Person und kann während der Strafe nicht ersetzt werden. [Regel 32.1-32.2]
- Nach Strafenende kehrt die Person an die letzte Position der Queue zurück. Endet die Strafe zwischen Sets, darf sie im folgenden Set vollständig teilnehmen. [Regel 32.3]
- Vier Yellow-Card-Wertungen gegen ein Team und seine Beteiligten führen zum Match Forfeit. Eine Red Card zählt dabei wie zwei Yellow Cards. [Regel 32.5]
- Yellow Cards gelten nicht für das nächste Match. Red Cards sperren grundsätzlich für die folgenden zwei Matches. [Regel 32.6; 35.1.3]

Karte	Folge	Regel
Player Yellow Card	5 Minuten Matchzeit in der Penalty Area; Person bleibt aktiv und nicht ersetzbar; danach hinten in die Queue.	34.1.1; 32.1-32.3
Retriever Yellow Card	5 Minuten; zusätzliche aktive Person in die Penalty Area bzw. Behandlung wie Player Yellow bei Spieler-Retriever.	34.2
Team Yellow Card	Während eines Sets: laufendes Set verloren. Zwischen Sets: Verlust eines vollständigen Sets. Zweiter entsprechender Teamverstoß = Team Red Card.	34.3
Player Red Card	Sofortiger Matchausschluss; Team bleibt für den Rest des Matches in Unterzahl; Sperre für die nächsten zwei Matches.	35.1
Team Red Card	Sofortiger Match Forfeit.	35.2

Verhalten und Unsportlichkeit

- Aggressives, beleidigendes, diskriminierendes oder unsportliches Verhalten kann zusätzlich bestraft werden. [Regel 36.1]
- Beispiele: Kampf/Angriff, diskriminierende Kommentare, Taunting, absichtlicher Wurf nach eindeutigen Out, gefährlicher Nahdistanzwurf ins Gesicht, starkes Fluchen, Betrug, Ablenkung, Missbrauch von Material, Verzögerung oder unfairer Vorteil. [Regel 36.1]



10. Challenges, Verletzungen und Offizielle

Challenge

Zulässig

- Maximal zweimal pro Match.
- Nur durch einen Team Leader.
- Nur wegen falscher Anwendung einer Regel.
- Spiel wird sofort gestoppt und Regelanwendung geprüft.

Nicht zulässig

- Reine Ermessensentscheidung.
- Tatsachenentscheidung wie „Ball zuerst Boden oder Hand?“.
- Allgemeine Unzufriedenheit mit einer Out-Entscheidung.
- Challenge durch Spieler*in ohne Team-Leader-Rolle.

Verletzung und Blut

- Benötigt eine verletzte Person sofortige Hilfe, wird das Spiel unverzüglich gestoppt. [Regel 38.1]
- Kann sie nicht weiterspielen, darf sie durch eine Person aus dem Kader ersetzt werden; diese tritt am Ende der Warteschlange ein. [Regel 38.2-38.3]
- War die verletzte Person live, darf die erste Person der Warteschlange sofort eintreten. [Regel 38.4]
- Eine während eines Sets ersetzte Person darf frühestens im folgenden Set wieder aktiv teilnehmen. [Regel 38.5]
- Bei Blut oder sichtbarem Blut auf der Uniform wird sofort gestoppt. Die Person darf im laufenden Set nicht mehr teilnehmen und erst nach Behandlung sowie ohne sichtbares Blut zurückkehren. [Regel 39.1-39.2]

Wer macht was?

Funktion	Kernaufgaben
Head Referees	Maximal 2. Ausrüstung prüfen, Calls klären, Officials führen, letzte Entscheidung treffen, Sets anpfeifen, Aktivierung und Advantage-Countdown überwachen, Regeln per Pfiff und Aktion durchsetzen.
Line Referees	An den Feldgrenzen. Startposition, Ballaktivierung und Opening Rush überwachen. Regeln durch sichtbare Aktion durchsetzen.
Scorekeeper	Punkte dokumentieren; bei Timeout live Spieler*innen festhalten und korrekte Fortsetzung sicherstellen.
Timekeeper	Uhr auf Ansage stoppen; Ende von Set/Halbzeit/Match signalisieren, wenn keine automatische Anlage vorhanden ist.

Stoppen und Timeout

- Jeder Match Official darf das Spiel stoppen, wenn es notwendig erscheint.
- Beim Stopp: Pfiff, Hand hoch und - wenn sicher - auf das Feld treten.
- Nur Head Referees dürfen ein Timeout offiziell ausrufen.
- Officials sollen Eingriffe in laufende Aktionen und Bälle möglichst vermeiden.



11. Entscheidungswege für typische Spielsituationen

A. Ball trifft eine Person

1. War der Ball beim Kontakt live? Wenn nein: kein Out durch diesen Ball.
2. Hat er Körper, Haare, Kleidung oder Uniform berührt? Wenn nein: kein Treffer.
3. Was passiert danach? Erreicht der Ball einen dead object, ist die getroffene Person out.
4. Wird der Ball vorher regelkonform gefangen? Dann greift die Catch-Regel.
5. Gab es mehrere fast gleichzeitige Aktionen? Reihenfolge klären oder Simultaneous Play anwenden.

B. Block-Situation

1. Wurde mit einem gehaltenen Ball geblockt? Dann bleibt der Angriffsball live.
2. Berührt der Angriffsball anschließend Körper/Kleidung? Treffer weiterverfolgen.
3. Verliert die Person den Blockball? Kontrolle muss vor Kontakt mit dead object oder anderer Person zurückgewonnen werden.
4. Ist Sudden Death? Dann ist Blocking außer Kraft.

C. Catch-Situation

1. War der Ball live?
2. Hat die fangende Person Kontrolle, bevor der Ball einen dead object berührt?
3. Wenn ja: Werfer*in out; erster Out-Spieler in/auf dem Weg zur Queue darf zurück.
4. Wenn der Ball vorher Teammitglieder ablenkte und danach gefangen wird: diese Teammitglieder bleiben im FOAM live.

D. Grenzsituation

1. Berührt ein Körperteil Begrenzungslinie, Mittellinie (außer Opening Rush), gegnerisches Feld oder Fläche außerhalb?
2. Wurde ein Ball als Stütze benutzt, um außerhalb nicht aufzusetzen? Dann trotzdem Out.
3. War eine Spielaktion bereits vollständig abgeschlossen, bevor die Person out of bounds war? Entscheidung liegt bei der Spielleitung.

Kommunikation auf dem Feld

- Kurze, eindeutige Ansage: „Out - Linie“, „Out - Hit“, „Catch“, „Disarm“, „Advantage“ oder „Stop“.
- Bei einer Erklärung zuerst die beobachtete Tatsache, dann die Regel nennen.
- Keine langen Diskussionen während laufender Aktionen; Challenges über Team Leaders abwickeln.



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

12. Schiedsrichter-Check vor Spielbeginn

- ☐ Spielfeld, Linien, freie Räume und sechs einheitliche FOAM-Bälle geprüft.
- ☐ Kader, sechs aktive Personen, Retriever und Team Leaders kontrolliert.
- ☐ Uniformen, Schmuck, Schuhe, Brillen und sonstige Ausrüstung geprüft.
- ☐ Scorekeeper und Timekeeper eingewiesen; Matchclock und Scoreboard funktionsfähig.
- ☐ Opening-Rush-Ballpositionen korrekt; Angriffslinien eindeutig.
- ☐ Timeouts, Fehlstart-Verwarnungen und Karten werden dokumentiert.
- ☐ Warteschlange, Penalty Area, Substitution Area und Retrieverwege frei.
- ☐ Challenge-Verfahren mit Team Leaders vor dem Match geklärt.

13. Besonderheiten für die FOAM-Liga

- ☐ Der Schiedsrichter überprüft die benannten Spieler*innen auf dem Spielberichtsbogen mit den aufgestellten auf dem Spielfeld bevor er das Spiel anpfeift.
- ☐ Für das Ausfüllen und die Richtigkeit der Angaben auf dem Spielberichtsbogen ist nicht der Schiedsrichter zuständig, sondern der Protokollant.
- ☐ Der Schiedsrichter ist für die Abgabe des Spielberichtsbogen beim Turnierleiter zuständig.
- ☐ Der Protokollant überprüft die Richtigkeit der eingetragenen Angaben und achtet auf sofortiges Eintragen durch die Spieler*innen.

Sicher entscheiden. Klar kommunizieren. Fair leiten.

Dodgeball Deutschland e.V. | FOAM-Schiedsrichterausbildung