



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

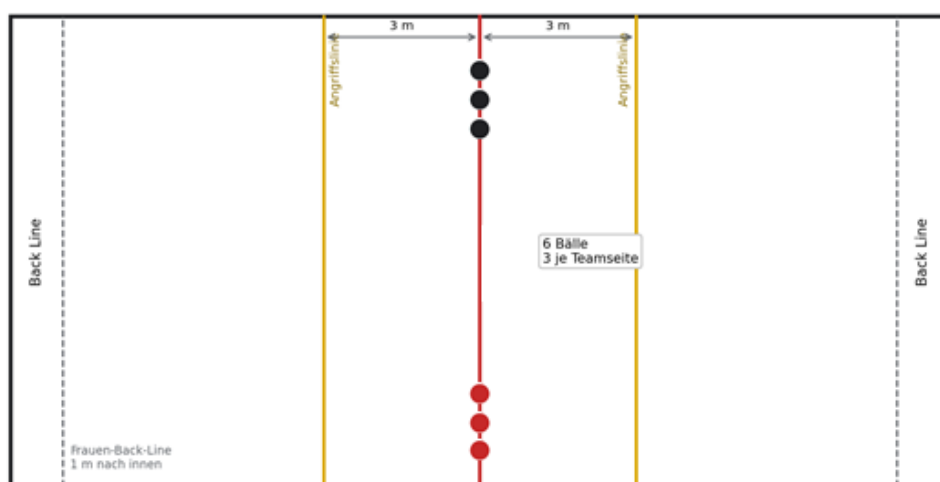
FOAM DODGEBALL

REGELKOMPASS

Lern- und Veranschaulichungsmaterial für Schiedsrichter*innen

Nach den WDBF Foam Dodgeball Rules 2026

MIT NEUERUNGEN 2024 → 2026



Mittellinie: Berührung = Out of Bounds (Ausnahme: Opening Rush)

Wichtiger Hinweis

- Diese Unterlage ist eine deutschsprachige Lernzusammenfassung und keine offizielle WDBF-Übersetzung.
- Bei Zweifeln oder Auslegungsfragen gilt der englische Originaltext der WDBF Foam Dodgeball Rules 2026.
- Alle gegenüber der 2024-Variante neuen oder wesentlich geänderten Inhalte sind mit „NEU 2026“ bzw. „GEÄNDERT“ gekennzeichnet.
- Part 12 „Officiating Guidelines“ ist im bereitgestellten Regelwerk als „Work in progress“ bezeichnet.

Stand: Regelwerk 2026



DODGEBALL

D E U T S C H L A N D

So nutzt du den Regelkompass

Inhalt

- 1. FOAM auf einen Blick
- 2. Auslegungsgrundsätze und Schlüsselbegriffe
- 3. Spielfeld, Bälle, Teams und Ausrüstung
- 4. Spielzeit, Sets, Punkte und Timeouts
- 5. Opening Rush, Aktivierung und Fehlstart
- 6. Werfen und ungültige Versuche
- 7. Wurfzwang – die neue 10-Sekunden-Regel
- 8. Live Ball, Dead Ball, Treffer und Traps
- 9. Blocking, Disarming und No-Blocking
- 10. Catching, Queue und Wiedereintritt
- 11. Out of Bounds, Exiting Player und Wash
- 12. Ball Retriever und Team Leaders
- 13. Strafen und Karten
- 14. Challenges und Verletzungen
- 15. Offizielle und Standardansagen
- 16. Entscheidungswege
- 17. Änderungen 2024 → 2026 und Einsatzcheck



1. FOAM auf einen Blick

Thema	Kurzregel
Spielfeld	18 m × 9 m; mindestens 1 m freier Raum; 4 m lichte Höhe.
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; Halbzeitpause höchstens 5 Minuten.
Set	NEU Maximal 3:00 reguläre Spielzeit; bleibt das Set offen, folgt No-Blocking bis zur Entscheidung.
Set Clock	NEU Eigene offizielle Uhr für jedes Set.
Punkte	Gewonnenes Set = 1 Punkt.
Timeout	1 je Team und Halbzeit; 60 Sekunden; Zeitpunkt durch Head Referee.
Wurfzwang	GEÄNDERT 10 Sekunden für einen gültigen Versuch; ab 5 Sekunden hörbarer Countdown.
Catch	GEÄNDERT Kontrolle + mindestens ein Kontaktpunkt in bounds bei fortbestehender Kontrolle.
Tie-Break	GEÄNDERT Bis zu 3:00 regulär, danach No-Blocking bis zum Set-Sieg.

2. Auslegungsgrundsätze und Schlüsselbegriffe

- **NEU 2026** Das Regelwerk enthält erstmals verbindliche Interpretation Standards: Sicherheit, geschriebener Regeltext, definierte Begriffe und objektiv beobachtbare Tatsachen haben Vorrang. [Interpretation Standards 1–3]
- **NEU 2026** Offizielle sollen möglichst wenig unterbrechen. Korrekturen erfolgen am nächsten Lull in Play, wenn dadurch kein unfairer Vorteil entsteht. [Interpretation Standards 4–7]
- **NEU 2026** Challenges betreffen nur eine falsche Anwendung einer geschriebenen Regel – nicht Treffer-, Kontroll-, Gleichzeitigkeit- oder Absichtsentscheidungen. [Interpretation Standards 8; Regel 36]

Wichtige Begriffe

Begriff	Bedeutung
Live Ball	Geworfener Ball ab vollständigem Loslassen; Opening-Rush-Bälle erst nach Aktivierung.
Dead Ball	Kann niemanden out machen und nicht für einen Werfer-Out gefangen werden.
Control	Ball ist so gesichert, dass die Person ihn bewusst halten, tragen oder lenken kann – auch in der Luft.
Ballzuordnung für Wurfzwang	Ballbesitz nur zur Bestimmung des Wurfzwanges; berücksichtigt kontrollierte und natürlich ruhende Bälle je Teamseite.
Lull in Play	NEU Kein Live Ball im Flug und niemand aktiv beim Werfen, Blocken oder Fangen.
Ball Reset	NEU 3 Bälle pro Seite, keine Bälle an der Mittellinie, mindestens ein Fuß an Back Line, Neustart auf Signal.
No-Blocking	NEU Phase, in der ein gehaltener Ball bei gegnerischem Treffer wie ein Teil des Körpers behandelt wird.
Willful Manipulation	NEU Absichtliches Verschieben eines Balls, um Wurfzwang ohne echten Spielversuch abzugeben.



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

Grundsatz für Schiedsrichter*innen

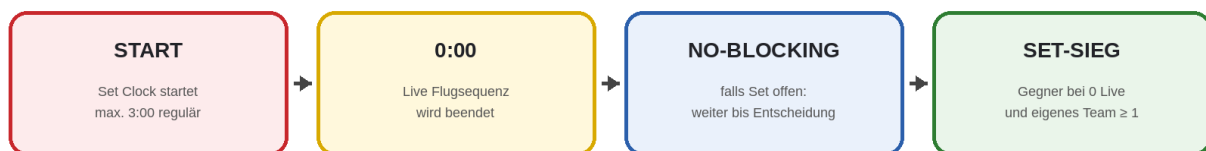
- Erst beobachten: Was ist objektiv passiert?
- Dann Begriff anwenden: Live, Dead, Control, Catch vollständig, Lull?
- Erst danach Sanktion oder Restart bestimmen.
- Bei echter Unklarheit keine Mannschaft durch Vermutung bevorteilen.

3. Spielfeld, Bälle, Teams und Ausrüstung

Spielfeld und Linien

- Playing Court: 18 m × 9 m; Boundary Lines gehören zum Aus. [Regel 1.1–1.2]
- **NEU 2026** Die frühere Attack Line heißt im FOAM-Regelwerk jetzt Activation Line und liegt 3 m von der Kante der Mittellinie entfernt. [Regel 1.2.4]
- **NEU 2026** Warteschlange und Team Bench sind neu beschrieben; die Team Bench ersetzt die frühere allgemeine Substitution Area. [Regel 1.1.4–1.1.6]
- Für Frauenwettbewerbe gilt eine Back Line 1 m weiter innen. [Regel 1.2.2.1]
- **NEU 2026** Ball Integrity/Pinching hat eine feste Team-Eskalation:
 1. Verstoß Verwarnung,
 2. Verstoß Team Yellow Card, weitere Verstöße weitere Team Yellow Cards. [Regel 2.1.5]

4. Spielzeit, Sets, Punkte und Timeouts



Match- und Setstruktur

- **NEU 2026** Jedes Set hat bis zu 3:00 reguläre Spielzeit. Ist nach Ablauf noch kein Sieger bestimmt, wird No-Blocking erklärt und das Set bis zur Entscheidung fortgesetzt. [Regel 7.2; 28.1.2]
- **NEU 2026** Vor 0:00 geworfene Live Balls werden vollständig ausgespielt. Nach 0:00 dürfen keine neuen Würfe mehr begonnen werden. [Regel 7.5]
- Ein Set ist gewonnen, wenn ein Team 0 Live Players und das andere mindestens 1 Live Player hat. [Regel 8.4]
- **NEU 2026** Ein Gleichstand nach dem Match führt zu einem Tie-Breaking Set: bis 3:00 regulär, danach No-Blocking. [Regel 8.3; 29]

Halbzeituhr

- **NEU 2026** Endet ein Set bei 1:00 oder weniger Restzeit, stoppt die Half Clock zwischen den Sets und startet mit dem nächsten Startsignal. [Regel 7.6.3]
- **NEU 2026** Endet ein Set bei 0:05 oder weniger, beginnt das nächste Set sofort im No-Blocking. [Regel 7.6.4]
- **NEU 2026** Erreicht die Half Clock während eines laufenden Sets 0:00, werden am nächsten Lull die Bälle 3:3 verteilt, No-Blocking erklärt und neu gestartet. [Regel 7.6.5]

Timeout und Unterbrechung

- 1 Timeout je Team und Halbzeit; 60 Sekunden; nur Head Referee ruft es aus. [Regel 7.4.1–7.4.5]
- **NEU 2026** 10 Sekunden vor Timeout-Ende ertönt ein Warnsignal. [Regel 7.4.7]
- **NEU 2026** Nach offizieller Unterbrechung starten alle mit mindestens einem Fuß an der Back Line; auf diesem Restart werden keine Fehlstarts gewertet. [Regel 7.4.10]



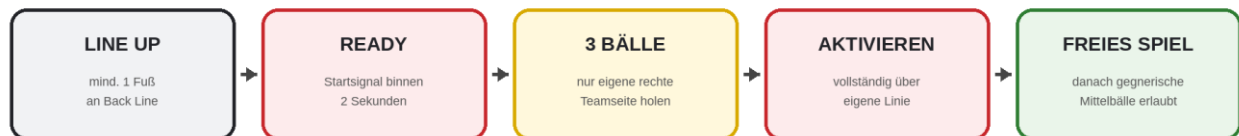
DODGEBALL

DEUTSCHLAND

NEU 2026 Reset-Verzögerung (Team ist nach den 30s noch nicht bereit)

- 1. verspäteter Reset in einer Halbzeit: mündliche Verwarnung. [Regel 7.7.2.1]
- 2. verspäteter Reset: Team Yellow Card und damit Setverlust. [Regel 7.7.2.2; 34.2.3]
- Weitere Verzögerungen: weitere Team Yellow Cards möglich. [Regel 7.7.2.3]

5. Opening Rush, Aktivierung und Fehlstart



Startposition und Ablauf

- **NEU 2026** Mindestens ein Fuß berührt die Back Line; beide Füße dürfen an der Linie stehen. Kein Körperteil darf beim Start außerhalb sein. [Regel 11.2]
- **NEU 2026** Nach der Ready-Bestätigung beider Teams muss das Startsignal innerhalb von 2 Sekunden folgen; es kann akustisch, visuell oder kombiniert sein. [Regel 11.3]
- Vor dem ersten Ballkontakt an der Mittellinie müssen beide Füße vollständig innerhalb der Boundary Lines sein. [Regel 11.4.1]

Bälle und Aktivierung

- Jedes Team holt zunächst nur seine drei Bälle rechts von der eigenen Blickrichtung zur Mittellinie. [Regel 11.1.1]
- Beim Opening Rush darf die Mittellinie berührt oder überquert werden. [Regel 11.1.2]
- Ein geholter Ball wird erst live, wenn er die eigene Activation Line vollständig überquert. [Regel 13.1]
- **NEU 2026** Ein vor der Aktivierung geworfener Ball kann niemanden out machen und darf vom Gegner nicht als Catch gewertet werden. [Regel 13.1.1–13.1.2]

Fehlstart

- **NEU 2026** Jeder Fehlstart bringt eine Teamverwarnung. Ab dem zweiten Fehlstart derselben Halbzeit beginnt die konkret schuldige Person das Set in der Warteschlange. [Regel 12.2.1–12.2.2]
- **NEU 2026** Die Person ist zunächst Out Player, kann aber durch einen späteren Catch regulär zurückkehren. Das Team bleibt nicht zwingend für das gesamte Set auf fünf Personen begrenzt. [Regel 12.2.2.1]
- Fehlstartwarnungen werden zur Halbzeit gelöscht; ein Tie-Break gilt als Fortsetzung der zweiten Halbzeit. [Regel 12.2.3]

6. Werfen und ungültige Versuche

Regelkonformer Wurf

- Nur Live Players dürfen werfen; ein- oder beidhändig, überhand, unterhand, sidearm oder chest push. [Regel 14.1–14.3]
- Ein Wurf liegt erst vor, wenn der Ball die Hand beziehungsweise beide Hände vollständig verlassen hat. [Regel 14.3]

Gültiger Versuch

- **NEU 2026** Die starre 1-Meter-Regel aus 2024 entfällt. Gültig ist ein ernsthafter, objektiv erkennbarer Versuch, einen gegnerischen Live Player zu treffen. [Regel 14.4]
- **NEU 2026** Ungültige Indikatoren: Wurf in freien Raum ohne Gegner in realistischer Bahn, auffällig kraftloses Rollen/Ablegen, keine vernünftige Trefferchance oder Wiederholung nach Verwarnung. [Regel 14.5.1–14.5.2]



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

NEU 2026 Eskalation bei ungültigen Versuchen

- 1. Verstoß des Teams im Match: mündliche Verwarnung. [Regel 14.5.3]
- 2. Verstoß: werfende Person ist out. [Regel 14.5.3.1.1]
- 3. Verstoß: am nächsten Lull Person out + je schuldiger Person 1 kontrollierter Ball an den Gegner. [Regel 14.5.3.1.2]
- Weitere Verstöße: zusätzlich Team Yellow Card. [Regel 14.5.3.1.3]

Sonderfälle

- Block Attack über die Mittellinie ist kein Wurf, nicht live und nicht fangbar. [Regel 14.5.4]
- **NEU 2026** Erkennbarer Kontrollverlust oder ein defekter Ball gelten nicht automatisch als ungültiger Versuch; Schiedsrichter*innen achten auf Muster statt Ausreden. [Regel 14.6–14.7]

Redaktioneller Hinweis

- Regel 15.4 verweist beim „valid attempt“ auf Regel 14.3; sachlich beschreiben Regeln 14.4 und 14.5 den gültigen beziehungsweise ungültigen Versuch. Für die Anwendung ist diese inhaltliche Definition maßgeblich.

7. Wurfzwang (Burden) – die neue 10-Sekunden-Regel



Wer ist im Wurfzwang?

1. Das Team mit der Mehrheit der Bälle. [Regel 15.2]
2. Bei 3:3 das Team mit mehr Live Players.
3. Bei gleicher Spielerzahl das Team, das nicht zuletzt geworfen hat.
4. Wenn noch niemand geworfen hat: das im Match führende Team.
5. Bei Gleichstand: das Team, das das letzte Set gewonnen hat.

Countdown

- **NEU 2026** Der Countdown beginnt objektiv mit der Wurfzwang-Zuordnung – auch wenn die Ansage „Wurfzwang (Burden on) ...“ noch nicht erfolgt ist. [Regel 15.3.1]
- **NEU 2026** Nur ein gültiger Versuch eines der beiden Teams setzt die 10 Sekunden zurück. Ein Alibiwurf setzt nicht zurück. [Regel 15.3.2]
- Nach 5 Sekunden ohne gültigen Versuch beginnt der hörbare 5-Sekunden-Countdown. [Regel 15.3.3]

Verstoß nach 10 Sekunden

- **NEU 2026** Sofortiger Stopp; das schuldige Team gibt nur alle aktuell kontrollierten Bälle an den Gegner ab. [Regel 15.4.1–15.4.2]
- Alle stellen mindestens einen Fuß an die Back Line; Restart ohne Opening Rush; alle verteilten Bälle sind sofort live. [Regel 15.4.3–15.4.4]

Pause und Manipulation

- **NEU 2026** Nur der Head Referee darf den Wurfzwang bei schwer erreichbarem Ball, defektem Ball oder offizieller Unterbrechung pausieren und muss Pause sowie Fortsetzung ansagen. [Regel 15.8]
- **NEU 2026** Willful Manipulation = absichtliche Ballmanipulation zur Verlagerung des Wurfzwanges - wird wie ein ungültiger Versuch behandelt; schwerwiegend oder wiederholt sind Karten möglich. [Regel 15.7]



8. Live Ball, Dead Ball, Treffer und Traps

Live → Dead

- Ein geworfener Live Ball wird bei Kontakt mit einem Dead Object sofort dead. Boden, Wand, Decke, nicht aktive Personen, Officials, Exiting Players und Dead Balls sind Dead Objects. [Definition 6; Regel 16.1]
- **NEU 2026** Treffen zwei gegnerische geworfene Live Balls im freien Flug zusammen, werden beide sofort dead. [Regel 16.1.1]
- **NEU 2026** Treffen zwei vom selben Team geworfene Bälle zusammen, bleiben beide live. [Regel 16.2]
- Beim Kontakt mit einem kontrollierten Blockball bleibt der gegnerische Wurfball live. [Regel 16.1.2]

Treffer

- Treffer an Körper, Haaren, Kleidung und Ausrüstung zählen. Out wird die Person, wenn der Live Ball anschließend dead wird. [Regel 20.1.1]
- **NEU 2026** Eine bereits begonnene Aktion darf nach dem Treffer bis zum Deadwerden des Balls abgeschlossen werden. [Regel 17.1]
- **NEU 2026** Wird eine fangende Person während eines laufenden Catches von einem zweiten Ball getroffen, bleibt der erste Catch gültig, wenn er vollständig wird. Der zweite Ball bleibt für das Team fangbar. [Regel 17.2]

Trap

- **NEU 2026** Berührt ein Live Ball Spieler*in und Spielfläche gleichzeitig oder ohne erkennbaren Abstand, liegt ein Trap vor: kein Catch, Ball dead, Person out. [Regel 18]

Entscheidungsfrage

- War zuerst eine erkennbare Ballkontrolle mit anschließender gültiger Landung vorhanden? → Catch.
- War Spieler- und Bodenkontakt gleichzeitig beziehungsweise nicht trennbar? → Trap.
- Berührte der Ball zuerst klar den Boden? → Ball bereits dead; kein Treffer.

9. Blocking, Disarming und No-Blocking

Normales Blocking

- Ein Live Player darf einen oder mehrere kontrollierte Bälle zum Blocken verwenden. [Regel 19.1]
- Der gegnerische Wurfball bleibt nach dem Block live. [Regel 16.1.2]
- **NEU 2026** Beim Disarming darf jetzt jede live Person des blockenden Teams den verlorenen Blockball sichern – nicht nur die ursprünglich blockende Person. [Regel 19.2–19.5]
- **NEU 2026** Der disarmte Ball bleibt live und darf von jeder live Person gefangen werden. Berührt er vorher einen Dead Object, ist die ursprünglich blockende Person out. [Regel 19.3–19.5]

No-Blocking

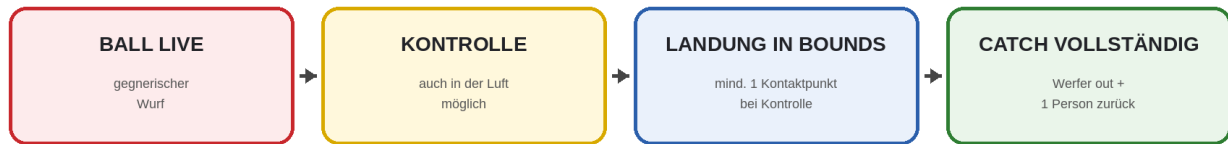
- **NEU 2026** No-Blocking wird bei Ablauf eines offenen 3-Minuten-Sets oder bei Ablauf der Halbzeituhr während eines laufenden Sets eingesetzt. [Regel 28.1]
- **NEU 2026** Die Phase gilt erst nach offizieller Ansage „No-Blocking“. [Regel 28.2]
- **NEU 2026** Ein kontrollierter Ball zählt nun als Körpverlängerung. Trifft der gegnerische Wurfball den gehaltenen Ball, wird dies wie ein Körpertreffer behandelt. [Regel 28.3–28.4]
- **NEU 2026** Rettung möglich: Wird der Angriffsball vor dem Deadwerden vom Team gefangen, bleibt die blockende Person live; Werfer-Out und Re-entry gelten normal. [Regel 28.5]
- **NEU 2026** Wird der Angriffsball nicht gefangen und dead, ist die blockende Person out. Die bereits begonnene Aktion darf bis dahin abgeschlossen werden. [Regel 28.5.3–28.6]

NEU 2026 Ball Reset oder kein Ball Reset?

- Halbzeituhr erreicht 0:00 während eines Sets: Ball Reset 3:3, dann No-Blocking. [Regel 28.1.1; 7.6.5]
- Set Clock erreicht 0:00: kein Ball Reset; am nächsten Lull No-Blocking erklären. [Regel 28.1.2]



10. Catching, Wartebereich und Wiedereintritt



Vollständiger Catch

- **NEU 2026** Ein Catch ist erst vollständig, wenn die Person Kontrolle hat und bei fortbestehender Kontrolle mindestens einen Kontaktpunkt innerhalb der eigenen Boundary Lines aufsetzt. Es darf dabei keinen gleichzeitigen Kontaktpunkt für “Out of Bounds” geben, sonst ist der Catch ungültig und der Spieler out [Regel 22.3]
- **NEU 2026** Kontrolle in der Luft allein reicht nicht mehr. Bis zur gültigen Landung bleibt der gefangene Ball live. [Regel 22.3.3–22.4]
- Die Person darf den noch nicht vollständig gefangenen Ball beim Landen zum Blocken verwenden. [Regel 22.4]
- Berührt der Ball vor Abschluss einen Dead Object, ist der Catch ungültig; bei Spieler-Kontakt ist die fangende Person out. [Regel 22.5]
- Uniform oder Kleidung darf nicht zum Festklemmen oder Wiegen des Balls benutzt werden. [Regel 22.6]
- Nach gültigem Catch: Werfer*in out, Ball dead, eine Person darf zurück. Ablenkungen am fangenden Team werden aufgehoben, wenn der Catch gültig abgeschlossen wird. [Regel 22.2; 22.7–22.8; 23]

Wartebereich und Entering Player

- Re-entry erfolgt in Ausscheidungsreihenfolge; die erste berechnigte Person steht vorne in der Wartebereich. [Regel 23.2]
- **NEU 2026** Ist die Person beim Catch noch auf dem Weg zum Wartebereich, darf sie sofort über die Back Line zurückkehren. [Regel 23.3]
- **NEU 2026** Entering Player wird bereits mit mindestens einem Kontaktpunkt innerhalb des Feldes live – nicht erst mit beiden Füßen. [Regel 24.3]
- Vor dem Livewerden darf die Person nicht fangen, blocken, werfen oder einen Ball berühren. Bei Ballkontakt: sofort out und zurück in den Wartebereich. [Regel 24.4–24.5]
- **NEU 2026** Unangemessene Eintrittsverzögerung wird mit ungefähr 5 Sekunden konkretisiert und führt zum Out. [Regel 24.6]

11. Out of Bounds, Exiting Player und Wash

Out of Bounds

- Boundary Lines und Mittellinie gehören zum Aus. Jeder Körperkontakt damit führt zum Out. [Regel 25.1–25.2]
- Kontakt mit gegnerischem Gebiet oder Dead Objects außerhalb führt zum Out. Ein Ball allein zählt für diese Grenzregel nicht als Dead Object. [Regel 25.2.1–25.2.2]
- Bälle dürfen aufgenommen werden, wenn sie erreichbar sind, unabhängig davon, ob sie innerhalb oder außerhalb der eigenen Linien liegen. [Regel 25.3]
- **NEU 2026** Abschluss vor Linienkontakt ist objektiv festgelegt: Wurf beim Loslassen, Catch erst bei Kontrolle plus Kontakt in bounds, Block beim Ball-zu-Ball-Kontakt. [Regel 25.5]

Exiting Player

- **NEU 2026** Die Hand-über-Kopf-Pflicht aus 2024 steht nicht mehr im Regelwerk. Die Person muss aber schnell über die nächste Linie und direkt zur Wartebereich gehen. [Regel 21.1–21.4]
- **NEU 2026** Kontrollierte Bälle müssen beim Ausscheiden innerhalb des eigenen Teams verbleiben und dürfen an Mitspieler*innen weitergereicht werden. [Regel 21.2]
- **NEU 2026** Spielbeeinflussung: 1. Teamverstoß Verwarnung, 2. Verstoß 1 Ball aus Possession abgeben; wiederholt oder grob sind Karten möglich. [Regel 21.5–21.6]

Wash und Gleichzeitigkeit

- **NEU 2026** Werden durch eine gleichzeitige Eliminierung beide Teams auf 0 Live Players reduziert, ist es ein Wash: kein Punkt, gleiches Set läuft weiter. [Regel 26; 27.2.3]



DODGEBALL

DEUTSCHLAND

- **NEU 2026** Nur die Eliminierung, die den Wash erzeugt hat, wird aufgehoben. Kein Ball Reset und kein automatischer Possession-Wechsel. [Regel 26.1.1–26.1.4]
- Bleibt nach gleichzeitigen Outs auf irgendeiner Seite mindestens eine Person live, gelten die Outs normal und das Spiel läuft weiter. [Regel 27.2.1–27.2.2]

12. Ball Retriever und Team Leaders

Ball Retriever

- Bis zu 3 Retriever je Team; Wechsel zwischen den Sets möglich. [Regel 4.1; 4.12]
- Nur Bälle vollständig außerhalb der Boundary Lines dürfen geholt werden. Ein Ball über der Linie ist tabu. [Regel 4.5–4.7]
- Nur auf der eigenen Seite bis zur verlängerten Mittellinie; kein Kontakt mit Feldfläche, Live Players, gegnerischen Retrievern oder Officials. [Regel 4.3–4.8; 4.11]
- Bälle dürfen an eigene Live Players oder eigene Retriever weitergegeben und im Feld platziert werden – aber nicht zur Wurfzwang-Manipulation. [Regel 4.9–4.10]
- **NEU 2026** 1. beobachteter Retrieververstoß im Match: mündliche Verwarnung. Weiterer Verstoß derselben Person: Entfernung aus der Retrieverrolle für den Rest des Matches. [Regel 4.13]
- **NEU 2026** Entfernte Retriever müssen sofort ersetzt werden; Ersatz kann nicht spielende oder inaktive Person sein. Die Rollenstrafe sperrt nicht automatisch als Spieler*in. [Regel 33]

Team Leaders

- **NEU 2026** Team Leaders dürfen sich in einem begrenzten Bereich ihres Fair Territory zwischen Activation Line und Back Line bewegen, sofern die Head Referees Platz behalten. [Regel 5.2]
- Die Activation Line darf überschritten werden, um respektvoll eine Frage oder Challenge an Officials zu richten. [Regel 5.2]
- Das Spielfeld oder der Officiating-Bereich darf nur mit Rechtfertigung beziehungsweise während Timeout/Halbzeit betreten werden. [Regel 5.3]

13. Strafen und Karten

Sanktion	Folge	Regel
Player Yellow	GEÄNDERT 3 Minuten aktive Half-Clock-Zeit in Penalty Area; endet die Halbzeit, läuft Restzeit in der nächsten Halbzeit weiter.	Regel 31; 34.1
Nach Strafe	NEU Ende während Set: hinten im Wartebereich einordnen; Ende zwischen Sets: im nächsten Set voll einsetzbar.	Regel 31.3
2. Player Yellow	GEÄNDERT Nächster gelbwürdiger Verstoß derselben Person im Match wird Player Red.	Regel 34.1.4
Team Yellow	Während Set: sofortiger Setverlust. Zwischen Sets: nächstes Set wird aufgegeben.	Regel 34.2.3–34.2.4
Weitere Team Yellow	GEÄNDERT Keine automatische Umwandlung in Team Red; jede Karte wirkt als eigener Setverlust.	Regel 34.2.5
Karten-Summe	GEÄNDERT Kein automatischer Matchverlust allein durch angesammelte Player/Team Yellow Cards.	Regel 32.1
Player Red	Sofortiger Ausschluss; Team spielt restliches Match short-handed; Sperre für nächste 2 Matches.	Regel 35.1
Team Red	Nur bei schwerem Fehlverhalten; sofortiger Matchverlust.	Regel 35.2
Carryover	NEU Round-Robin-Karten bleiben im Round Robin, Playoff-Karten in den Playoffs; Red-Sperren können formatübergreifend weiterlaufen.	Regel 32.4



14. Challenges und Verletzungen

Challenges

- **NEU 2026** Jedes Team darf bis zu 2 erfolglose Challenges pro Match haben. Erfolgreiche Challenges werden nicht abgezogen. [Regel 36.1]
- Nur Team Leaders dürfen unmittelbar nach der strittigen Regelanwendung und vor dem nächsten Restart challengen. [Regel 36.2; 36.4]
- Challengefähig ist nur eine falsche Anwendung einer geschriebenen Regel. Nicht challengefähig: Treffer, Kontrolle, Gleichzeitigkeit, Absicht oder Spielbeeinflussung. [Regel 36.2–36.3]
- **NEU 2026** Grundsätzlich Stopp am nächsten Lull in play; sofort nur, wenn sonst ein unfairer Vorteil entstehen würde. [Regel 36.5]

Verletzungen

- Bei sofortigem Behandlungsbedarf wird unmittelbar gestoppt. [Regel 37.1.1]
- **NEU 2026** Ersatz im laufenden Set: zuerst tritt die erste berechnigte Wartebereich-Person ein; der Ersatz kommt ans Wartebereich-Ende. Ist der Wartebereich leer, darf der Ersatz direkt einsetzen. [Regel 37.1.2]
- **NEU 2026** Eine während eines laufenden Sets verletzungsbedingt ausgewechselte Person darf im restlichen Match nicht mehr spielen. [Regel 37.1.3]
- Officials können aus Sicherheitsgründen jederzeit eine Auswechslung oder Entfernung verlangen. [Regel 37.1.4]

Blutverletzung

- Sofortiger Stopp und Entfernung aus dem laufenden Set. Rückkehr frühestens im folgenden Set nach Behandlung und ohne sichtbares Blut. [Regel 37.2]
- **NEU 2026** Uniformanpassung oder Wechsel zur Behandlung einer Blutverletzung darf nicht durch die normalen Uniformregeln verhindert werden. [Regel 37.2.3]

Challenge-Schnellcheck

- Geht es um eine geschriebene Regel oder um eine Tatsachenentscheidung?
- Wurde die Challenge sofort und vor dem nächsten Restart angemeldet?
- Ist die antragstellende Person Team Leader?
- Kann bis zum nächsten Lull gewartet werden, ohne einen unfairen Vorteil zu erzeugen?

15. Offizielle und Standardansagen

Aufgabenverteilung

- **NEU 2026** Ein Match kann mit 1 oder 2 Head Referees geleitet werden. Head Referees kontrollieren Start, Restart, Aktivierung, Wurfzwang, Challenges, Verwarnungen und Strafen. [Regel 6.2]
- **NEU 2026** Die früheren Line Referees heißen Corner Referees. Sie unterstützen bei Linien, Ballstatus, Entry/Exit, führen aber Startsignal, Aktivierung, Wurfzwang und Challenges nicht selbst. [Regel 6.3]
- Scorekeeper dokumentiert Sets, Score und Karten; Timekeeper führt Half Clock und Set Clock. [Regel 6.4–6.5]
- **NEU 2026** Officials sollen aktive unabhängige Spielzüge nicht unnötig unterbrechen und dürfen auf offenem Court einen Ball am Verlassen hindern; der Ball wird möglichst in natürlicher Richtung weitergeführt. [Regel 6.1.4–6.1.5]



Ansagen

Ansage	Bedeutung
Line up / Ready	Startposition und Bereitschaft.
Play stopped / Play live	Unterbrechung und Fortsetzung.
Timeout / Ten seconds / Time in	Timeout, 10-Sekunden-Warnung und Wiederaufnahme.
Wurfzwang / Burden on [Team]	Wurfzwang-Zuordnung.
Count live / paused / resumes	Wurfzwang-Countdown läuft, pausiert oder wird fortgesetzt.
No-Blocking	Blocking ist ab Ansage ausgesetzt.
Ball stays / Ball placed here / Ball Reset	Ballposition oder standardisierter Neustart.
Challenge successful / unsuccessful	Challenge-Ergebnis und Zählung.

16. Entscheidungswege für typische Situationen

A. Ist der Wurfball noch live?

1. Wurde der Ball vollständig losgelassen und war keine Aktivierung mehr erforderlich? Falls nein: nicht live.
2. Hat er Boden, Wand, Decke, Official, Exiting/Out Player oder einen anderen Dead Object berührt? Falls ja: dead.
3. Kollidierte er frei mit einem gegnerischen geworfenen Live Ball? Beide dead.
4. Kollidierte er mit einem vom selben Team geworfenen Ball? Beide bleiben live.
5. Traf er einen kontrollierten Blockball? Der Angriffsball bleibt live.

B. Catch oder Trap?

1. Gegnerischer Live Ball?
2. Kontrolle hergestellt?
3. Mindestens ein Kontaktpunkt innerhalb der eigenen Boundary Lines bei fortbestehender Kontrolle?
4. Ja → Catch vollständig. Ball berührt gleichzeitig Dead Object → Catch misslungen.
5. Spieler- und Bodenkontakt gleichzeitig/ohne erkennbaren Abstand → Trap, Person out.

C. Wurfzwang-Verstoß?

1. Wurfzwang nach Reihenfolge bestimmen.
2. 10 Sekunden ab objektiver Zuweisung; ab 5 Sekunden hörbar zählen.
3. Gab es einen gültigen Versuch eines Teams? Ja → Reset.
4. Nur Alibiwurf/ungültiger Versuch? Countdown läuft weiter.
5. 0 Sekunden → sofort stoppen, kontrollierte Bälle abgeben, Back-Line-Restart ohne Rush.

Schiedsrichter-Formel

- Status bestimmen → zeitliche Reihenfolge prüfen → geschriebene Regel anwenden → geringstmögliche faire Unterbrechung wählen → Entscheidung klar ansagen.



17. Änderungen 2024 → 2026 und Einsatzcheck

Die wichtigsten Änderungen

Thema	2024	2026
Setdauer	unbegrenzt	max. 3:00, danach No-Blocking
Catch	Kontrolle genügt, auch in Luft	Kontrolle + Kontaktpunkt in bounds
Advantage/Wurfzwang	jeder Wurf reset	nur gültiger Versuch reset
Ungültiger Versuch	1-Meter-Regel, Ermessen	objektive Kriterien + feste Leiter
Aktivierung	nicht aktivierter Ball fangbar	nicht fangbar
Fehlstart ab 2.	Team restliches Set max. 5	schuldige Person startet in Queue, Re-entry möglich
Disarming	Blocker*in muss Ball sichern	jede live Person des Teams darf sichern
Ballkollision gleiches Team	Live Ball wurde dead	beide Bälle bleiben live
Player Yellow	5 Minuten Matchzeit	3 Minuten aktive Half-Clock-Zeit
Karten-Summe	4 Yellow-Einheiten = Matchverlust	kein automatischer Matchverlust
Challenges	2 insgesamt	2 erfolglose; erfolgreiche zählen nicht
Verletzungsersatz	Rückkehr nach Set möglich	keine Rückkehr im restlichen Match

Schiedsrichter-Check vor dem Einsatz

- ☐ Spielfeld, Activation Lines, Frauen-Back-Lines, Wartebereich, Penalty Area und Team Bench geprüft.
- ☐ 6 einheitliche FOAM-Bälle, Half Clock, Set Clock und Scoreboard funktionsfähig.
- ☐ Kader, 6 Aktive, bis zu 3 Retriever und höchstens 2 Team Leaders kontrolliert.
- ☐ Fehlstart-, Delay-, Invalid-Attempt- und Pinching-Verwarnungen werden getrennt dokumentiert.
- ☐ Wurfzwang-Ansagen und Pause/Resume-Kommunikation im Officiating-Team abgestimmt.
- ☐ No-Blocking-Übergänge bei Set Clock, Half Clock und ≤0:05 Restzeit geklärt.
- ☐ Challengeverfahren und dokumentinterner Team-Yellow-Widerspruch mit Turnierleitung geklärt.
- ☐ Injury- und Blood-Substitution sowie Kartenzeiten mit Tischbesetzung abgestimmt.

Besonderheiten für die FOAM-Liga

- ☐ Der Schiedsrichter überprüft die benannten Spieler*innen auf dem Spielberichtsbogen mit den aufgestellten Spieler*innen auf dem Spielfeld bevor er das Spiel anpfeift.
- ☐ Kommt es zu einer wiederholten Reset-Verzögerung eines Teams, erhält das Team keine Team Yellow Card, sondern die dafür schuldigen Spieler*innen eine Player Yellow Card.
- ☐ Der Wurfzwang wird durch den Schiedsrichter angezeigt indem er den Arm ausgestreckt auf die Spielhälfte des Teams richtet welches im Wurfzwang ist.
- ☐ Für das Ausfüllen und die Richtigkeit der Angaben auf dem Spielberichtsbogen ist nicht der Schiedsrichter, sondern der Protokollant zuständig.
- ☐ Der Schiedsrichter ist für die Abgabe des Spielbereichsbogen beim Turnierleiter verantwortlich.
- ☐ 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