

Reglement Dodgeball 2024-2025

Algemene bepalingen:

- Er wordt gewerkt in **twee** categorieën:
 - klas 1-2
 - klas 3-6
 - **er is voor dit jaar gekozen om een categorie te laten vervallen ivm te weinig capaciteit aan accommodatie bij verschillende organisatoren afgelopen jaar**
- Er wordt gemengd(!) gespeeld.
- De teams spelen zes tegen zes waarbij er steeds 3 meisjes en 3 jongens in het veld moeten staan!
- Een team bestaat uit maximaal 10 spelers (6 spelers, 2 retrievers en maximaal 2 reserves). Retrievers zijn geen vaste taken.
- Een speler mag maar voor één team uitkomen.
- Er mogen 1 of 2 teams per categorie worden ingeschreven.

	Toegestaan:	Niet toegestaan:
Klas 1-2	Leerlingen uit klas 1 t/m klas 2	Leerlingen uit klas 3 of hoger
Klas 3-6	Leerlingen uit klas 3 t/m klas 6	Leerlingen uit klas 1 en 2

Om Fair Play te bevorderen geven leerlingen en coachende docenten voorafgaand aan de wedstrijd bij het betreden van het speelveld de tegenstanders een highfive/handje/boks/andere uiting van Fair Play. Ook na afloop van de wedstrijd wordt dit gedaan. Maak hier een gewoonte van met de leerlingen, zodat het niet ten koste gaat van de speeltijd.

Fair Play spelbegeleiding

We streven ernaar om zoveel mogelijk Fair Play te spelen, waarbij leerlingen zelf eerlijk aangeven als zij geraakt worden of buiten de lijnen stappen. Vooral dat laatste is soms moeilijk zelf te beoordelen. Daarom kiezen we ervoor dat niet-spielende teams worden ingezet als 'lijnrechters/spelbegeleiders' bij andere wedstrijden. Zie ook verderop in het reglement.

Voor docenten de mooie taak om vooraf, tijdens en na afloop van de wedstrijden de Fair Play gedachte te stimuleren en bevorderen bij de leerlingen.

Het is aan de organisatoren van de regionale finales om welke wijze ze de rol van de 'lijnrechters/spelbegeleiders' willen invullen.



De Olympic Moves spelregels:

Er wordt gespeeld volgens de onderstaande Olympic Moves spelregels:

De spelers

- Een team bestaat uit 6 spelers en 2 retrievers.
 - De 6 spelers staan binnen de lijnen en gooien en ontwijken de ballen
 - De 2 retrievers staan buiten de lijnen van het veld (aan de eigen helft), rapen de ballen op en geven ze van buiten de lijnen aan de spelers.
- Retriever wisselen na een game of wedstrijd van taak.
- Spelers mogen tussen games onbeperkt wisselen.

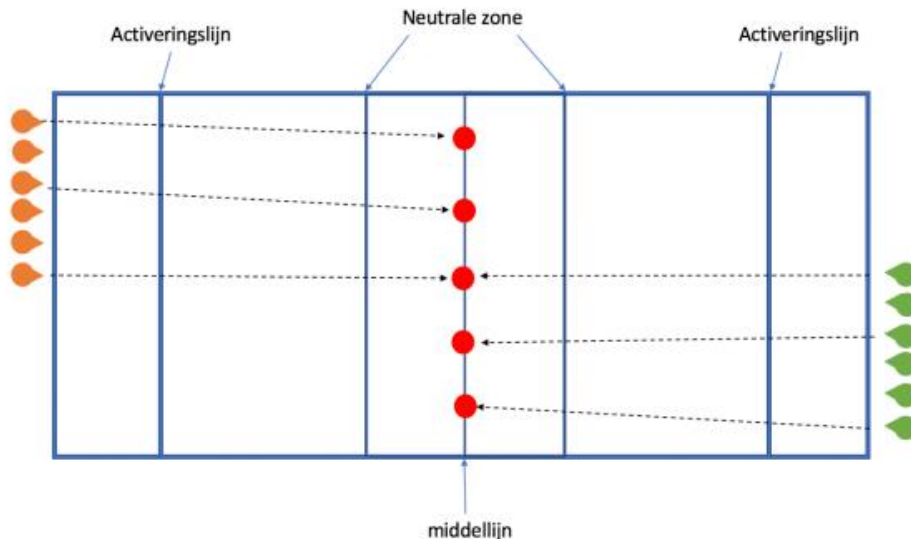
Het veld

- Er wordt gespeeld met de buitenlijnen van een volleybalveld (9 X 18 meter).
- Er kan zowel in de zaal als op een sportveld gespeeld worden.
- De neutrale zone is 3 meter (trek lijnen op beide speelhelften op 1,5 meter afstand van de middellijn)
- De activeringslijn is op 3,5 meter van de achterlijn.
- Het is belangrijk dat de ballen die uit het veld worden gegooid niet via bijv. de muur weer direct het veld in komen, dit zorgt voor verwarring of een bal nog actief in het spel was. Ook moet voorkomen worden dat ballen erg ver buiten het veld kunnen door rollen. Baken de velden daarom zoveel mogelijk af met netten of ander dempend materiaal.

De ballen

- Er wordt bij voorkeur gespeeld met 'echte' dodgeballen maat 3. 'Gewone' trefballen zijn ook toegestaan.





Start van het spel

- Bij de start staan beide teams achter de achterlijn. Op het startsignaal (“Line-up”, “Teams ready”, Start”) rennen de teams naar de middellijn.
- Alleen de twee linkerballen mogen door het eigen team worden gepakt. Hierbij mag 1 voet over de middellijn worden geplaatst.
- De middenbal mag door beide teams gepakt worden. **Hierbij mag niemand de middellijn passeren** (= belangrijke veiligheidsregel! Bij overtreding is betreffende speler af)
- De ballen moeten bij de start eerst achter de activeringslijn speelbaar worden.

Je bent af als:

- Je bij de start op of over de middellijn stapt als je de middenbal wil pakken.
- Je op of over een zijlijn of achterlijn stapt (m.u.v. de start)
- Je na de start op of over de lijn van de neutrale zone bij de tegenstander stapt (Je mag dus ook in de neutrale zone voorbij de middellijn lopen, aan de kant van de tegenstander, behalve bij de start)
- Je direct geraakt wordt (ook al wordt de bal daarna gevangen door een medespeler)
- Je geraakt wordt door een bal die via een speler gaat (in 1 worp kunnen dus 2 spelers (of zelfs meer) af worden gegooid als meerdere spelers achtereenvolgens geraakt worden)
- Je geraakt wordt door een bal die via een bal gaat (dus word je direct geraakt door een afgeweerde bal, dan ben je ook af)
- Jouw bal gevangen wordt (ook als die via een speler of een bal gaat). De geraakte speler is dan ook af. Vanwege vangbal mag er dan bij de tegenstander weer 1 speler in het veld terugkeren (eerste in de rij)
- Je een bal expres misgooit
- Je een bal in je handen hebt en de spelbegeleider heeft afgeteld omdat de aanval te lang duurde (zie verderop in de spelregels)

Als je af bent:

- Steek je minimaal één hand in de lucht
- Leg je de bal die je (eventueel) in je handen had op de grond
- Loop je via de kortste weg het speelveld uit
- Neem je plaats op de bank naast het veld (de eerste aan de kant van de achterlijn en daarna aansluiten vanaf de middellijn)
- Wacht je op de bank naast het veld, totdat een teamgenoot een bal vangt en jij de eerste was die af was, dan mag je er weer in.
- Terug het veld inlopen, doe je altijd via de achterlijn.

Balbezit en aanvallen

- Het team dat in bezit is van de meeste ballen moet aanvallen
- Het andere team (met minder ballen) mag altijd aanvallen
- Als een aanval te lang duurt, kan de spelbegeleider aftellen
- De spelbegeleider geeft aan:
 - 'Aanval binnen 5 seconden' en telt langzaam af
 - Als de aanval binnen die tijd niet heeft plaatsgevonden is iedereen van dat team met een bal in de hand af
 - Soms is het onduidelijk hoeveel ballen aan welke kant zijn en dus welk team moet aanvallen. De spelbegeleider geeft dan aan richting het team met de meeste ballen bijv. "3 ballen → 2 ballen spelen over 5 – 4 – 3 – 2 – 1" Er mag namelijk 1 bal worden gehouden als verdediging. Dus het aantal ballen in bezit-1 moet gegooid worden.

Retrievers

- Elk team heeft 2 retrievers, duidelijk herkenbaar aan een afwijkend tenue (hesje).
- Retrievers staan buiten de speellijnen van het veld aan de kant van hun eigen team.
- Retrievers pakken aan de kant van hun eigen team de ballen die buiten het speelveld terecht zijn gekomen en geven die zo snel mogelijk terug aan hun teamgenoten. Dit kan door aan te geven, aan te gooien / rollen of de bal in het speelveld te leggen achter de activeringslijn.
- Een bal die weer terug het veld in wordt gebracht, mag alleen door spelers die achter de activeringslijn worden opgepakt / aangepakt / gevangen.
- Retrievers mogen tijdens de wedstrijd niet wisselen met de veldspelers, tenzij er sprake is van een blessure.
- Retrievers hoeven niet steeds dezelfde leerlingen te zijn. Per wedstrijd wordt er bepaald wie spelers en wie retrievers zijn.

Tijdsduur en puntentelling in de wedstrijd

- Een wedstrijd bestaat uit 2 helften, zodat beide teams een keer het voordeel of nadeel hebben van een bepaalde kant van het veld. Bijvoorbeeld 2x 15 minuten.
- Er worden achtereenvolgens meerdere games gespeeld. Speel zoveel games als de speeltijd toelaat.
- Een game eindigt na 3 minuten, of als alle tegenstanders uit zijn.
- Start de laatste game met minder dan 25 seconden op de klok, dan komt er maximaal 1,5 minuut aan speelduur bij.
- Gebruik – indien aanwezig – het digitale scoreboard/chronometer in de sporthal om de speelduur te tonen.
- Bij winst van een game (alle tegenstanders zijn af of je hebt meer spelers in het veld staan dan de tegenstander op het eindsignaal), levert 2 punten op.
- Bij gelijkspel van een game (er zijn bij beide teams evenveel spelers in het veld op het eindsignaal), levert beide teams 1 punt op.
- Bij verlies van de game (alle eigen spelers zijn af of je hebt minder spelers in het veld dan de tegenstander op het eindsignaal), levert 0 punten op.
- Alle punten die zijn behaald tijdens de games worden opgeteld in een totaaluitslag.

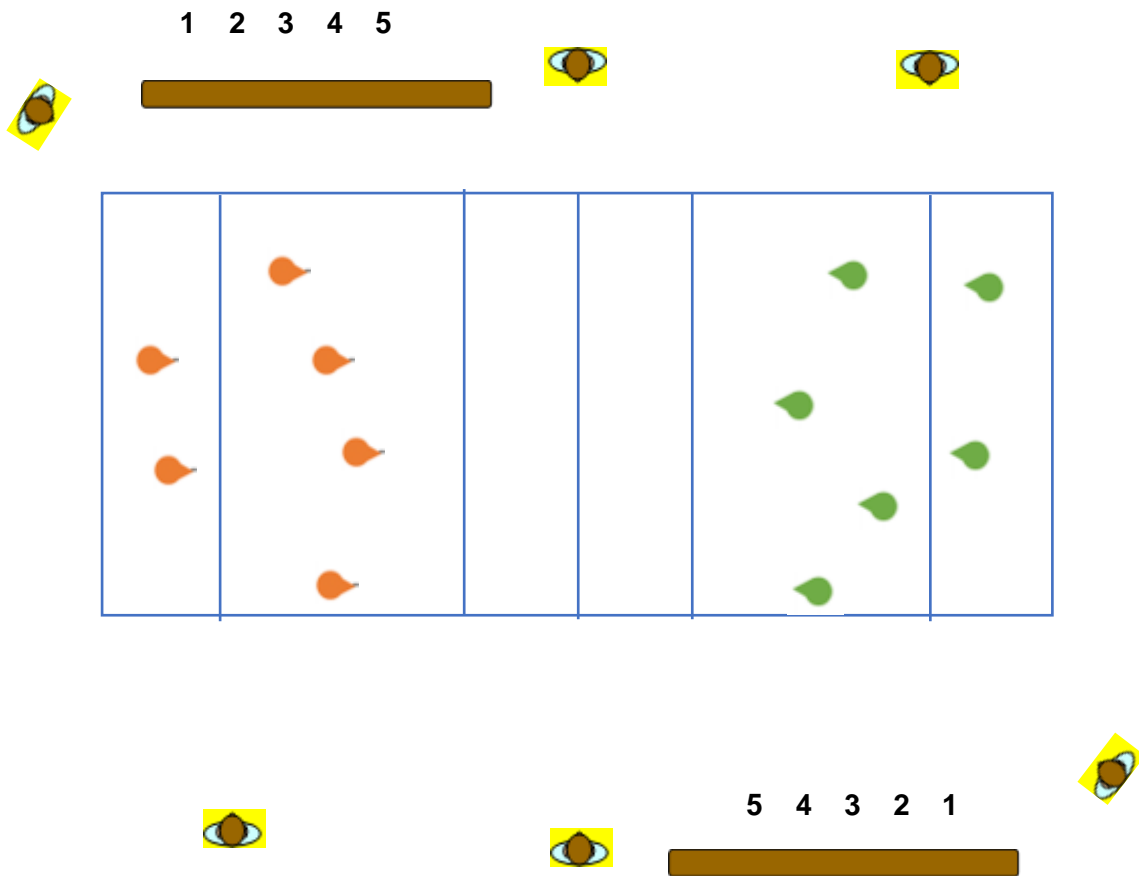
Overige regels/ regels ter verduidelijking

- Lopen met de bal is toegestaan.
- Lopen en gooien in de neutrale zone bij de tegenstander is toegestaan.
- Slingerworp is toegestaan.
- Hele lichaam telt als raakvlak. Spelers mikken niet op elkaars hoofd/gezicht, maar word je daar toch geraakt, ben je wel af.
- Afwerpen met de bal is toegestaan. Als alleen de bal geraakt wordt, is de speler niet af.
- Sacrifice-jumps (waarbij de speler na het gooien van de bal in het vak van de tegenstander landt) zijn niet toegestaan.

Lijnrechters en spelbegeleiders

- Een niet-spielend team wordt ingezet als lijnrechter / spelbegeleider bij andere wedstrijden (bij voorkeur uit andere poule/categorie)
- De spelbegeleider is bij voorkeur een docent LO.
- De spelbegeleider staat bij de middellijn.





Puntentelling in poule of wedstrijdreeks:

- Bij winst scoort het team drie wedstrijdpunten, bij gelijkspel één wedstrijdpunt en bij verlies nul wedstrijdpunten.
- Het team met de meeste wedstrijdpunten is de winnaar in de poule.
- Bij gelijk eindigen in de poule telt eerst het onderling resultaat, indien dit gelijk is telt het doelsaldo. Mocht er dan nog geen winnaar zijn dan telt het aantal gescoorde punten.
- Bij gelijk eindigen in de (kruis/kwart/halve) finale, wordt een extra game van gespeeld totdat er een winnaar is.
- De winnende teams uit de regionale finales gaan door naar The School Final van Olympic Moves.
- Het team dat in de finale wint, wordt in die categorie Nederlands schoolkampioen Dodgeball.

The School Final:

- Elk team zal ingezet worden als spelbegeleiding en lijnrechters bij andere wedstrijden (bij voorkeur uit andere categorie/poule).

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding eventueel na contact met de afdeling schoolsport van de KVLO.

