

Dodgeball säännöt 2022-2023

CampusSport

JOUKKUE

Joukkue muodostuu 4-8 pelaajasta. Kentällä voi pelata samanaikaisesti 4 - 6 pelaajaa riippuen etukäteen päätetystä pelitavasta. Joukkueet itse päättävät pelaajien lukumäärän ennen pelin alkua. Loput pelaajat ovat varapelaajia. Varapelaaja voi tulla kentälle vain erien välillä.

PELIKENTTÄ

Kentän jakaa kahtia keskiviiva. Kentissä on lisäksi erilliset hyökkäysviivat. Kentän ulkorajat merkitään sählykaukalon laidoilla. Pelit pelataan Educariumin liikuntasalissa.

PELIN IDEA

Pelin tarkoituksena on poistaa kaikki vastustajan pelaajat kentältä polttamalla heidät. Tämä voi tapahtua:

1. Osumalla pallolla vastustajan pelaajaan. Osuman saanut pelaaja joutuu heti poistumaan kentältä. Pallon on kuitenkin osuttava vastustajaan ennen kuin se koskettaa maata, kentän laitaa, takaseinää tms.
2. Saamalla kopin vastustajan heitosta, vastustajan pelaaja joutuu ulos. Tällöin myös yksi oma palanut pelaaja pääsee takaisin peliin.

Pelaaja voi suojata pallolla vartaloaan osumasta.

RAJAT

Pelin aikana kaikkien pelaajien tulee pysyä määriteltyjen rajojen sisäpuolella. Ulkorajat on rakennettu sählykaukalosta. Jos tuomarit / pelinohjaajat tai vaihtopelaajat eivät pääse palauttamaan palloja kentälle, niin siinä tapauksessa pelaajat voivat hakea palloja takaisin kentälle.

PELIN ALOITUS

Peli alkaa sijoittamalla polttopallot pitkin keskuslinjaa – neljästä kuuteen (4-6) polttopalloa asetetaan riviin keskuslinjalle. Pelaajat pitävät toista kättään ennen aloitusta omassa takaseinässään.

Aloitushellyksen/signaalin jälkeen pelaajat voivat lähestyä keskiviivaa ja hakea palloja. Tämä signaali virallisesti aloittaa ottelun. Kun pallot on haettu, on pallolisten pelaajien palattava taaksepäin hyökkäyslinjan taakse, ennen kuin he saavat heittää palloilla vastustajiaan.

PELIAIKA JA PELIN VOITTAMINEN

Ensimmäinen joukkue, joka poistaa sääntöjen mukaisesti kaikki vastustajan pelaajat julistetaan erän voittajaksi. Erän maksimi peliaika on 3 min. Tämä tarkoittaa sitä, että jos kumpaakaan joukkuetta ei ole poistettu kentältä pelin lopussa aikamääreen aikana, se joukkue jossa on enemmän pelaajia jäljellä julistetaan voittajaksi. Jos pelaajia on yhtä monta, peli päätetään tasapeliin runkosarjassa, mutta välierä- ja mitalipelivaiheessa siirrytään Last Man Standing –osioon (jatko aika). Pelit pelataan paras viidestä erävoitosta. Jos jokin erä jää tasatilanteeseen, niin silloin se erä merkataan molempien voitoksi.

VIIMEINEN KENTÄLLÄ SEISOVA PELAAJA (Last man standing)

Pelit voivat päättyä myös niin, että jäljellä olevan joukkueen pelaajista selvitetään paras polttopalloa pelaava yksilö eli – Viimeinen kentällä seisova pelaaja. Tämä selvitetään kaksintaisteluilla vapaasti kentällä liikkuen.

AIKALISÄT & VAIHTOPELAAJAT

Jokainen joukkue saa yhden (1) kolmenkymmenen sekunnin (30sek.) aikalisän per peli. Tämän aikalisän aikana joukkue voi vaihtaa vaihtopelaajia kentälle, jos niin on sovittu. Palaneita pelaajia ei voi vaihtaa kentälle.

5 SEKUNNIN SÄÄNTÖ (5 SEKUNNIN RIKE)

Jotta voitaisiin vähentää pelin viivyttämistä, niin sille joukkueelle vihelletään 5 sekunnin rike, jonka puolella ovat kaikki pallot yli 5 sekunnin ajan. Tämä sääntö pätee molemmille joukkueille huolimatta kuinka monta pelaajaa joukkueesta on kentällä enää jäljellä. Tuomari antaa 5 sek. aikaa heittää vähintään yksi pallo vastustajaa kohden. Mikäli joukkue ei suorita heittoa 5 sek. kuluessa, joutuu joukkue luovuttamaan kaikki pallot yhtä lukuunottamatta vastustajan puolelle.

Erotuomarit ja peliohjaajat

Edellisen pelin hävinnyt joukkue tuomaroι seuraavan ottelun. Samasta joukkueesta valitaan myös peliohjaajat (minimissään 2kpl), jotka pitävät pelin hengissä palauttelemalla palloja kentälle. Peliohjaajat ovat myös erotuomarin lisäsilmiä haastavissa tilanteissa. Jos hävinneellä joukkueella on seuraava peli, niin silloin erotuomarin ja peliohjaajien roolit hoidetaan voittavan joukkueen toimesta.

Pelaavan joukkueen palaneet pelaajat sekä vaihtopelaajat saavat myös palauttaa palloja kentälle.

Turnauksen kulku

Turnauksessa on yksi lohko, jossa kaikki joukkueet pelaavat kaikkia vastaan. Runkosarjan jälkeen pelataan välierät ja mitalipelit.

Voitetusta erästä joukkue saa aina pisteen. Pelin voittanut joukkue saa siis aina 3 pistettä ja hävinnyt niin monta, kuinka monta erävoittoa heillä on. Jos jokin erä päättyy tasan, niin silloin molemmat joukkueet saavat siitä erästä erävoiton.

Pisteiden mukaan joukkueet laitetaan runkosarjan järjestykseen. Jos joukkueet ovat samoissa pisteissä, niin silloin sija määritellään:

1. Voittojen määrä turnauksessa
2. Keskinäinen ottelu
3. Arpa

Palkinnot

Kolme parasta joukkuetta saa palkinnot.

CampusSport ei vakuuta pelaajia eikä muita toimihenkilöitä.