

Droneball

SWEEPER



Das Reglement

Graupner



Inhalt

DER NEUE TREND			
DRONEBALL	3		
DER COPTER - SWEEPER	3		
Reglement	4		
DIE ARENA			
BESCHAFFENHEIT	4		
ABMESSUNGEN	4		
DIE TORRINGE	4		
DIE PILOTEN			
DAS TEAM	5		
AUSWECHSLUNGEN	5		
ERSATZPILOTEN	5		
REGELVERSTÖSSE UND STRAFEN	5		
DIE AUSRÜSTUNG			
KLEIDUNG	6		
STEUERUNG	6		
AKKU	6		
ERSATZDROHNEN	6		
DIVERSES	6		
VERBOTENE AUSRÜSTUNG	6		
REGELVERSTÖSSE UND STRAFEN	6		
DER SCHIEDSRICHTER			
ALLGEMEIN	7		
VERANTWORTUNG	7		
VERHALTEN DEM SCHIEDSRICHTER GEGENÜBER	7		
POSITION	7		
DIE ASSISTENTEN			
ALLGEMEIN	8		
VERANTWORTUNG	8		
DIE SPIELZEIT			
ALLGEMEIN		8	
PAUSEN		8	
VOR DEM START		8	
START UND ENDE DES SPIELS		8	
DIE PUNKTE			
ALLGEMEIN		9	
EINSCHRÄNKUNG		9	
SÄTZE UND SIEG		9	
FOULS UND STRAFEN			
ALLGEMEIN		10	
VERWARNUNGEN		10	
SATZKARTE		10	
SPIELKARTE		10	
DISQUALIFIZIERUNG		10	
Spielfeld & Equipment			11
Trainingsempfehlung			11
EMPFEHLUNG I			
STREETBALL STYLE 1 VS. 1			11
EMPFEHLUNG II			
AUF ZEIT			11



Der neue Trend: Droneball

Droneball, das ist der neue Team-Trendsport in der Copter-Szene. Stellt mit euren Freunden die perfekte Mannschaft zusammen, arbeitet an eurer Taktik und überrascht eure Gegner.

In Teams bis zu 5 Piloten stellt ihr euch der neuen Herausforderung. Sammelt Punkte, indem ihr durch das Tor des Gegners fliegt und verhindert gleichzeitig den Erfolg der anderen Mannschaft.

Noch nie war ein Drohnen-Wettkampf so einfach zu organisieren. Egal ob Training oder erste Wettkämpfe, es braucht nicht viel um das Spielfeld aufzubauen. Stellt die Tore auf und legt los!

Dieses Reglement gibt euch Hinweise und Tipps, wie ihr den perfekten Wettkampf austragt.

Der Copter - SWEEPER

Beim Droneball soll alles fair ablaufen. Die Fähigkeiten der Piloten stehen im Vordergrund. Jeder Pilot tritt daher mit dem selben Equipment an. Zugelassen sind die Graupner SWEEPER in Verbindung mit einer geeigneten Graupner Hott-Fernsteuerung.

Interessenten ermöglichen wir den Einstieg in die Wettkämpfe mit einem Ready to Fly Set, in dem alles vorhanden ist, um sofort loszulegen.





Reglement

Die Arena: Beschaffenheit

Prinzipiell gibt es keine besonderen Vorgaben an die Beschaffenheit des Bodenbelages. Um jedoch die Ausrüstung zu schützen, sollten extrem harte Bodenbeläge wie Beton oder Asphalt vermieden werden. Bei künstlichen Böden sollte sich der Federeffekt in Grenzen halten.

Abmessungen

Das Spielfeld besteht aus zwei Startlinien, einer Mittellinie und den beiden Torringen. Die beiden Startlinien sind gleichzeitig die Grundlinien, hinter denen die Piloten stehen müssen. Die Linien sollten mindestens 14 m auseinanderliegen. In der Mitte, zwischen den beiden Linien, liegt die Mittellinie. Die Körbe stehen sich parallel gegenüber und haben eine Entfernung von 3 m zu der Grundlinie. (Siehe Anhang Spielfeld)
Es dürfen keinerlei Hindernisse in dem Spielfeld vorhanden sein.

Die Torringe

Die Torringe sind kreisförmig mit einem Innendurchmesser von 60 cm – 80 cm und einem Außendurchmesser von 100 cm – 120 cm. Die Torringe stehen auf der Startlinie in einer Höhe von 3 m. Die Ausrichtung ist zur Spielfeldmitte hin. Es ist auf eine feste, stabile und sichere Fixierung der Tore zu achten.

Die Tore müssen deutlich erkennbar sein, sich von der Umgebung abheben und dürfen kein Sicherheitsrisiko darstellen. Sensoren zur Torzählung und Erkennung sowie Torbeleuchtungen können innerhalb der Tore positioniert werden, ein hindernisfreies Durchfliegen muss jedoch stets gewährleistet bleiben.



Die Piloten: Das Team

Ein Team kann aus bis zu 5 Piloten und 5 SWEEPER bestehen. Jeder Pilot darf nur einen SWEEPER steuern. Die Anzahl an Piloten und Drohnen beider Teams muss gleich sein. Ein Team muss aus mindestens 3 Piloten bestehen. Sind weniger Piloten oder Drohnen vor Beginn des Spiels anwesend kann nicht gestartet werden. Die Teamliste muss vorab, bis spätestens 30 min. vor dem ersten Wettkampf bei der Wettbewerbsleitung eingereicht werden. Der Teamkapitän muss ausgewiesen sein und gilt als erster Ansprechpartner für die Schiedsrichter und Wettbewerbsleitung. Die Startaufstellung kann vor jedem Spiel neu gestaltet werden. Es kann 3 gegen 3, 4 gegen 4 oder 5 gegen 5 gespielt werden.

Auswechslungen

Eine Auswechslung der Piloten ist vor jedem Drittel möglich, jedoch nur durch Piloten, die auf der Teamliste stehen.

Wenn ein Pilot keinen Ersatz-SWEEPER hat und ein Defekt vorliegt, der nicht behoben werden kann, so kann das Team auch aus z. B. 4 Piloten bestehen. Der entsprechende Pilot muss den Pilotenbereich umgehend verlassen.

Ersatzpiloten

Wenn Piloten nicht mehr fliegen können, dürfen diese jederzeit ausgewechselt werden. Ausgewechselte Piloten müssen den Pilotenbereich jedoch verlassen, sein SWEEPER kann vom Team weiter verwendet werden.

Regelverstöße und Strafen

Wenn eine Person den Pilotenbereich betritt, die nicht im Team ist, wird eine Verwarnung ausgesprochen. Wenn diese Person trotz Warnung den Bereich nicht verlässt, wird das Drittel als verloren gewertet. Piloten, die im Moment nicht fliegen, dürfen nicht in den Spielverlauf oder die Steuerung der SWEEPER eingreifen. Wenn ein SWEEPER von einer Person außerhalb des Teams gesteuert wird, wird das ganze Spiel als verloren gewertet.



Die Ausrüstung: Kleidung

Das Team sollte geschlossen und einheitlich gekleidet auftreten. Die Kleidung sollte den Gegner nicht ablenken oder das Spiel beeinflussen.

Steuerung

Grundsätzlich sind alle Graupner HoTT Fernsteuerungen zugelassen. Es darf nur eine Fernsteuerung pro SWEEPER verbunden sein.

Akku

Um einen fairen Wettbewerb zu gewährleisten, darf nur der original Graupner SWEEPER Akku aus dem RTF-Kit verwendet werden. Es dürfen beliebig viele Akkus bereitgehalten werden.

Ersatzdrohnen

Jeder Pilot darf Ersatz-SWEEPER bereithalten. Jedoch müssen diese ohne Akku sein. Der Akku aus dem ursprünglichen SWEEPER muss weiter zum Einsatz kommen.

Diverses

Battery-Checker, Werkzeug und Ersatzteile dürfen verwendet und bereit gehalten werden.

Verbotene Ausrüstung

Verboten sind alle Ausrüstungsgegenstände, die das gegnerische Team beeinflussen und stören können.

Regelverstöße und Strafen

Die Teams dürfen die jeweils andere Ausrüstung in Augenschein nehmen. Wird alles als für gut befunden, startet das Spiel ohne Verzögerung. Werden nicht zugelassene Komponenten verwendet gibt es zunächst keine Strafe, wenn das Spiel noch nicht gestartet wurde - die Komponenten können regelkonform umgebaut werden. Kommt es zu einem Regelverstoß während des Spiels, wird das Drittel als verloren gewertet.



Der Schiedsrichter: Allgemein

Vor jedem Spiel wird ein Schiedsrichter festgelegt, der die Regeln kennt. Diesem und seinen Entscheidungen ist Folge zu leisten. Des Weiteren können Assistenten benannt werden.

Verantwortung

Der Schiedsrichter und seine Assistenten sind für ein reibungsloses, sicheres und faires Spiel verantwortlich. Der Schiedsrichter und seine Assistenten sind nicht verantwortlich für Verletzungen der Piloten oder Zuschauer sowie Schäden an der Ausrüstung.

Verhalten dem Schiedsrichter gegenüber

Arbeite mit dem Schiedsrichter zusammen.
Stelle sicher, dass dein SWEEPER und deine Ausrüstung den Regeln entspricht.
Bei Regelverstößen oder äußeren Einflüssen kann der Schiedsrichter nach seinem Ermessen das Spiel anhalten. Der Schiedsrichter kann nach seinem Ermessen Piloten vom Spiel ausschließen.
Der Schiedsrichter kann Zuschauer, Piloten und Teammitglieder des Spielbereichs oder gar der Halle verweisen, wenn diese grobes Fehlverhalten an den Tag legen. Es sind nur Teammitglieder in der Arena zugelassen.
Wurde ein Spiel angehalten, so wird dieses durch ein klares Kommando des Schiedsrichters wieder gestartet. Bei groben Regelverstößen oder äußeren Einflüssen kann der Schiedsrichter das Spiel abbrechen.

Position

Der Schiedsrichter muss stets den Überblick über das ganze Spielfeld haben und von allen Piloten gesehen werden können. Ein Eingreifen des Schiedsrichters muss zu jeder Zeit möglich sein.



Die Assistenten: Allgemein

Vor jedem Spiel können Assistenten benannt werden, die den Schiedsrichter unterstützen. Die Assistenten müssen die Regeln des Drone Soccers kennen.

Verantwortung

Die Assistenten können diverse Aufgaben vom Schiedsrichter übernehmen und ihn so unterstützen, dazu zählen:

- Aufzeichnung jeglicher Vorkommnisse während des Spiels
- Überprüfung der Ausrüstung vor dem Spiel
- Freigabe beider Teams zum Spielstart
- Kontinuierliche Kontrolle der Ausrüstung und Geschehnisse im Teambereich
- Signal an den Schiedsrichter über ein Tor, wenn er sich näher am Tor befindet
- Information jeglicher Verstöße oder Vorkommnisse an den Schiedsrichter

Die Spielzeit: Allgemein

Ein Spiel besteht aus 3 Sätzen je 3 Minuten.

Wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, wird die Zeit angehalten. Wird ein Spiel abgebrochen, zählt der momentane Spielstand als Endstand des Satzes oder des ganzen Spiels. Ist eine Mannschaft für den Abbruch eines Satzes verantwortlich, wird der Satz für diese Mannschaft mit 0 zu 5 als verloren gewertet.

Pausen

Zwischen jedem Satz sind maximal 3 Minuten Pause. Eine frühere Bereitschaft beider Teams kann signalisiert werden. Wenn der Schiedsrichter das Spiel beginnt, wird bis zum Ende des Satzes gespielt.

Vor dem Start

Die Seitenwahl wird durch einen Münzwurf entschieden. Der Gewinner hat die Wahl. Es gibt keinen Seitenwechsel, außer der Schiedsrichter entscheidet dies aufgrund von unfairen Seitengegebenheiten. Nach der Seitenwahl richtet sich das Team ein.

Start und Ende des Spiels

Start und Ende der Sätze werden durch akustische Signale gegeben. 10 Sekunden vor Start und Ende erfolgt ein weiteres akustisches Signal. Nachdem beide Teams an der Startlinie startfertig sind, wird dies durch den Schiedsrichter bestätigt und die Startsequenz beginnt.



Die Punkte: Allgemein

Jeder SWEEPER, der das gegnerische Tor passiert, wird als Punkt gewertet.
Durchfliegt man das eigene Tor, wird dies als gegnerisches Tor gewertet.
Der SWEEPER muss das Tor komplett durchqueren. Die Tore dürfen nur in Richtung der Grundlinie durchfliegen werden.

Einschränkung

Um Serientore eines Piloten zu unterbinden, muss der Pilot, der ein Tor erzielt hat, zurück hinter die Mittellinie. Erst dann darf er erneut angreifen und punkten.

Sätze und Sieg

Das Team, welches mehr Punkte bzw. Tore in einem Satz erzielt, gewinnt den Satz.
Bei gleicher Anzahl Tore endet der Satz unentschieden.
Das Team, welches mehr Sätze für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.
Bei 3 unentschiedenen Sätzen wird ein Vierter gespielt bei dem das erste Tor den Gewinner bestimmt (Sudden Death / Golden Goal).



Fouls und Strafen Allgemein

Fouls und andere unzulässige Aktionen führen zu Verwarnungen, Satzkarten oder Spielkarten. Eine Satzkarte (Gelbe Karte) führt zum Verlieren des Satzes. Eine Spielkarte (Rote Karte) führt zum Verlieren des Spiels.

Bei zwei Verwarnungen des gleichen Grundes wird eine Satzkarte gegeben und der Satz als verloren gewertet.

Nach dem Spiel sind alle Verwarnungen und Karten gelöscht.

Verwarnungen

- Wenn sich eine Person, die nicht Teammitglied ist, den Pilotenbereich betritt
- Wenn ein leichtes Fehlverhalten gegenüber Piloten, Schiedsrichtern oder dem Publikum vorliegt
- Wenn der SWEEPER vor dem Spiel unabsichtlich berührt wird
- Wenn der Spielbeginn verzögert wird.

Satzkarte

- Wenn die Drohne von einer anderen Person gesteuert wird
- Bei unsportlichem Verhalten gegenüber Piloten, Schiedsrichtern oder dem Publikum
- Wenn der SWEEPER absichtlich berührt wird.

Spielkarte

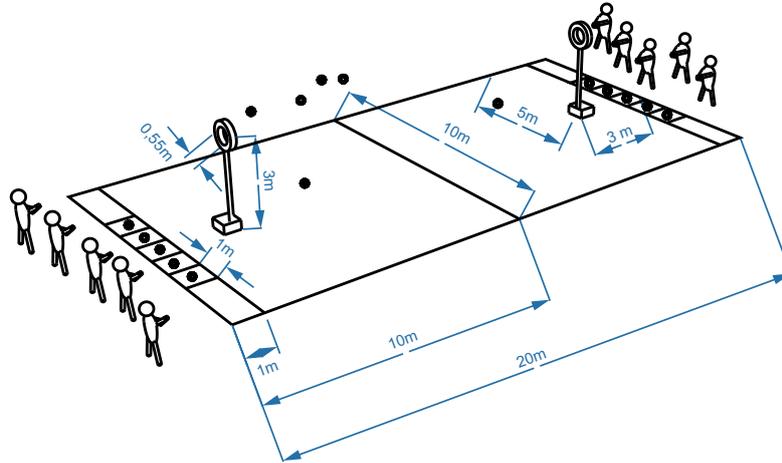
Bei zwei Satzkarten wegen des gleichen Grundes

Disqualifizierung

- Bei absichtlicher Gefährdung anderer Personen oder deren Ausrüstung
- Bei grobem unsportlichem Verhalten gegenüber Piloten, Schiedsrichtern oder dem Publikum

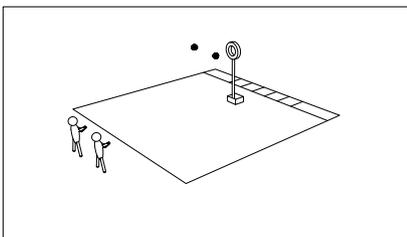


----- Spielfeld & Equipment -----



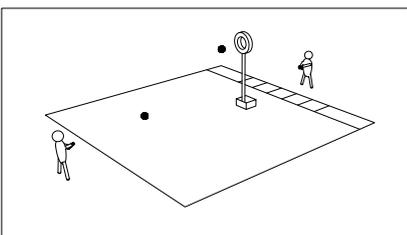
----- Trainingsempfehlung -----

Empfehlung I Streetball Style 1 vs. 1



Zwei Piloten spielen gegeneinander auf einen Ring. Vorab wird ausgelost, wer zuerst in der Offensive ist. Beide Piloten stehen hinter derselben Grundlinie. Der Angreifer versucht den Ring zu durchfliegen, der Verteidiger versucht dies zu verhindern. Der Angreifer hat einen Versuch. Sollte dieser erfolgreich sein, muss der Angreifer die Startposition überfliegen und darf dann erneut angreifen. Sollte der Versuch nicht erfolgreich sein, wechseln Angriff und Verteidigung.

Empfehlung II Auf Zeit



Ein Timer wird auf 3 Minuten gestellt. Es wird ausgelost, wer in den Angriff geht. Der verteidigende Pilot steht in sicherem Abstand hinter dem Ring, der Angreifer steht hinter der Grundlinie. Innerhalb der 3 Minuten wechseln Angriff und Verteidigung nicht. Der Angreifer muss versuchen möglichst viele Spielzüge erfolgreich abzuschließen, der Verteidiger muss versuchen dies zu verhindern. Ist ein Versuch erfolgreich, muss der Angreifer die Startposition überfliegen und darf dann erneut angreifen.

Dieser Variante kann auch in Teams gespielt werden.

© Graupner/SJ GmbH 2018

Keine Haftung für Druckfehler oder fehlerhafte technische Angaben.

Verantwortlich für Inhalt und Konzept der Veranstaltung:

Graupner/SJ GmbH

Henriettenstraße 96

73230 Kirchheim/Teck

Tel +49 (0)7021 / 722-130

E-Mail info@graupner.de