

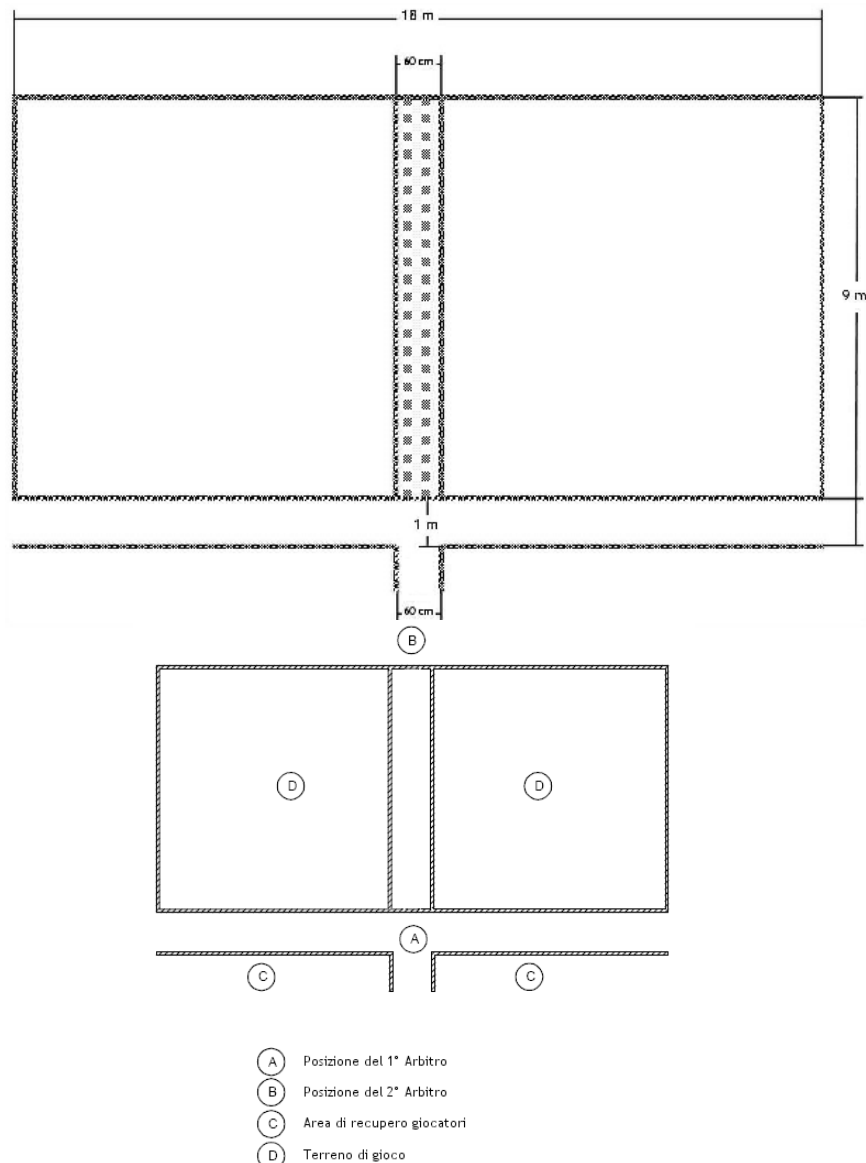
# REGOLAMENTO

## DODGEBALL

### 1. Giocatori

Squadre miste, composte di 6 giocatori dei quali, all'inizio di ogni game, devono essere presenti minimo 2 e massimo 3 giocatori maschi, minimo 3 e massimo 4 giocatrici femmine. In ogni caso i maschi non dovranno mai essere più numerosi delle femmine.

### 2. Il campo di gioco e le sue pertinenze



### **3. La palla**

La palla è sferica e non deve essere gonfiata troppo; deve avere un diametro compreso tra i 20 cm ed i 25 cm, preferibilmente in gomma butilica o espansa, di colore uniforme, preferibilmente giallo, rosso, rosa, arancione o di colore facilmente visibile, del peso tra i 200 e i 300 grammi.

Si gioca con 5 palle contemporaneamente.

### **4.L'Arbitro ed i suoi collaboratori**

**A)** L'Arbitro è la persona responsabile della applicazione delle regole e della conduzione del gioco, nonché incaricata di tutelare l'incolumità dei giocatori. Tutte le decisioni assunte dall'arbitro sono definitive e non possono essere oggetto di proteste, ad eccezione dei reclami inerenti errori tecnici arbitrali sulla cattiva interpretazione ed applicazione delle regole del gioco. A seconda delle esigenze gli arbitri possono essere uno o due; in quest'ultimo caso ognuno si disporrà su uno dei lati lunghi del campo di gioco in corrispondenza della Dead Zone; il Primo Arbitro tra le due Aree di Recupero dei Giocatori, ed il Secondo Arbitro sul lato opposto. In caso di interpretazione discordante, prevale sempre la decisione del Primo Arbitro.

**B)** L'Arbitro può avvalersi della collaborazione di due Giudici di Linea ufficiali, che si posizionano agli angoli opposti del campo. Essi hanno il compito di segnalare se un giocatore si trovi dentro o fuori delle linee del campo di gioco quando porta un attacco o sta cercando di evitarlo. In caso di interpretazione discordante, prevale sempre la decisione degli Arbitri.

### **5. I games, il match, il forfait, il tempo di attesa ed il numero minimo di giocatori**

Un "game" (o "gioco") è una porzione di gara che va dal fischio iniziale dell'arbitro al fischio finale che ne sancisce la vittoria da parte di una squadra; perde il game la squadra i cui giocatori vengono eliminati dagli attacchi della squadra avversaria o per decisione arbitrale, ovvero che allo scadere del tempo massimo di durata di un game ha in campo il numero di giocatori più basso. Ogni game ha una durata massima di 4 minuti. Ogni periodo di intervallo tra un game e l'altro ha una durata di 2 minuti. L'arbitro può altresì, per gravi motivi decidere il "forfait" del game, cioè la conclusione anticipata dello stesso, ai danni di una delle due squadre, dichiarando vincente l'altra.

Il "match" (o "partita") è l'intera serie di games previsti per una gara di quella relativa categoria. Per vincere un match, una squadra deve aggiudicarsi il maggior numero dei games previsti per quel match. Non appena saranno stati conclusi tutti i games previsti, l'arbitro fischierà la fine del match decretando la vittoria di quella squadra che ne ha vinti di più. Un game che si conclude con un pari numero di giocatori per entrambe le squadre, termina in pareggio.

L'ultimo e decisivo game, nel caso vi si giunga in situazione di parità dei game (es. 3-3), se termina in ulteriore parità di giocatori, prevede il proseguimento di un "extra-time" (tempo supplementare) di 2 minuti di durata. Durante tale tempo, nel momento in cui un giocatore delle due squadre dovesse essere eliminato, il game, e quindi il match, si concluderanno immediatamente a favore della squadra avversaria.

In caso contrario, se cioè si dovessero concludere i 2 minuti di extra-time con la stessa parità, il primo arbitro fischierà la fine del match decretando la sconfitta del game per entrambe le squadre e quindi la conclusione con il risultato di parità acquisito al penultimo game. Nelle partite ad eliminazione diretta, non essendo consentito il pareggio finale, l'extra-time è di durata illimitata e si concluderà non appena un giocatore di una delle due squadre viene eliminato.

L'arbitro può altresì, per gravi motivi decidere il "forfait" del game, cioè la conclusione anticipata dello stesso, ai danni di una delle due squadre, dichiarando vincente l'altra. Il forfait di un match, cioè la sconfitta a tavolino da parte di una squadra dell'intera partita, viene altresì dichiarato quando una squadra non si presenta in tempo per iniziare l'incontro. Il tempo di attesa, in caso di ritardo, è di 20 minuti dall'ora prefissata, oltre il quale l'arbitro sancisce il forfait qualora la squadra non si sia presentata in campo, almeno con il numero minimo indispensabile di giocatori, pronti ad iniziare il primo game. In caso di più gare consecutive sullo stesso campo, il tempo di attesa è ridotto a 10 minuti. Il numero minimo di giocatori presenti per poter iniziare un game è di 5 giocatori. Il forfait di una partita viene sempre sanzionato con la vittoria a tavolino per la squadra avversaria con il punteggio di 4-0 per le partite con 3 games e di 6-0 per le partite con 5 games; in generale il punteggio è di X-0 dove "X" è il numero dei games previsti dal regolamento della manifestazione, più 1.

### **6. Formula del match**

**A)** Ogni partita è giocata al meglio dei 5 games.

**B)** Ogni game vinto comporta un punto in più in classifica generale.

### **7. Inizio del match e dei game**

**A)** Ogni squadra occupa, prima dell'inizio del match, una parte del campo di gioco. Spetta alla squadra che gioca in casa, la scelta di quale campo occupare; l'altra squadra occuperà la restante parte. Se si gioca su campo neutrale o su un unico campo designato dall'Ente organizzatore, la scelta del campo verrà effettuata attraverso il lancio della moneta o altro idoneo metodo.

**B)** Dopo che l'arbitro ha verificato che entrambe le squadre sono presenti sul campo e pronte per iniziare, pone, regolarmente distanziate le palle, nella Dead Zone per iniziare l'incontro. Le due squadre sono schierate sulla linea di fondo, o al di dietro di essa, nella propria metà campo. L'arbitro emette un fischio ed inizia il cronometraggio del game. Massimo 3 giocatori per squadra corrono verso la Dead Zone cercando di recuperare il maggior numero di palle. I giocatori potranno appoggiare solo le mani o le braccia all'interno della Dead Zone per bilanciarsi nella presa del pallone, qualsiasi altra parte del corpo che tocca la Dead Zone comporta l'eliminazione del giocatore. I palloni che ogni squadra ha conquistato, prima di poter essere lanciati contro gli avversari dovranno raggiungere la linea di fondo campo, per cui ogni lancio da e verso giocatori che non rispetti questa norma è da considerarsi Palla neutra.

**C)** Ogni successivo game inizierà con le stesse modalità di cui al precedente punto B.

## **8. Il gioco: modalità e infrazioni**

**A)** Generalmente il gioco è continuo e senza interruzioni ed ogni squadra porterà attacchi con l'obiettivo di eliminare i giocatori della squadra avversaria, fino a quando tutti i giocatori di una squadra saranno eliminati o il tempo di durata del game sarà terminato.

**B)** Un "attacco" è una azione di gioco in cui un giocatore di una delle due squadre, che è in possesso della palla, effettua un lancio diretto della stessa verso un avversario, teso a colpirlo e quindi ad eliminarlo, il quale altresì dovrà cercare di evitare di essere colpito ovvero di bloccare con le mani tale lancio. Per poter essere valido ai fini della eliminazione, l'attacco deve far sì che la palla colpisca un giocatore e non venga "bloccata" nel suo volo, e che, dopo averlo colpito, cada a terra o esca dal campo, ovvero colpisca qualsiasi altra cosa o persona e poi cada a terra o esca dal campo.

Per "lancio" si intende generalmente una palla tirata con forza ed intenzionalità verso un avversario; non è una palla semplicemente gettata nell'altro campo senza alcuna forza ed alcuno scopo. Nel lancio la palla, nel momento in cui parte, è saldamente ferma nelle mani, come nella pallamano; sono vietate "schiacciate" al volo o "battute" come quelle della pallavolo, così come sono vietati "passaggi" agli avversari in cui sia manifesta la "non intenzionalità" dell'attacco. Lanci non effettuati correttamente sono da considerarsi "palla neutra"; l'attacco cioè viene considerato nullo e non può sortire alcun effetto di eliminazione dei giocatori avversari. Tutti gli attacchi devono essere effettuati con "lanci" attivi, così come descritto del regolamento. Non è ammessa "melina", cioè perdita di tempo, con passaggi improduttivi nella metà campo avversaria. Nel caso che ciò avvenga il giocatore verrà richiamato verbalmente dall'arbitro. Nel caso in cui, nello stesso game, lo stesso o un altro giocatore della medesima squadra effettui un passaggio passivo (a giudizio dell'arbitro con lo scopo di "non giocare"), egli verrà eliminato. Qualora il giocatore sottoposto ad attacco riesca a bloccare al volo la palla, ovvero dopo aver colpito lui stesso o un proprio compagno la palla venga bloccata prima che cada a terra o esca dal campo, essa si considera "Presa". Una "Presa" valida comporta l'eliminazione del giocatore che aveva portato l'attacco, mentre la squadra che l'ha effettuata, "recupera" un proprio giocatore precedentemente eliminato: il giocatore a cui è consentito rientrare in gioco è quello che è stato eliminato per più lungo tempo durante quel game, cioè "prima si esce e prima si rientra". Naturalmente la "presa" comporta anche il salvataggio dell'eventuale giocatore della propria squadra che può essere stato colpito prima che la palla sia bloccata. La presa può essere effettuata con qualsiasi parte del corpo, purché non tocchi il terreno di gioco, pareti o oggetti estranei.

**C)** Durante l'azione tutti i giocatori devono rimanere all'interno della propria metà campo, non possono calpestarne le rigature, per portare un attacco, ovvero per evitare di essere colpiti o per effettuare una presa valida su un attacco avversario. Un giocatore può uscire dal proprio campo di gioco solo per "recuperare" una palla uscita al termine di una azione di attacco. I giocatori che infrangono la regola saranno eliminati e si andranno a posizionare seduti all'interno della propria Area di recupero giocatori.

Un giocatore può uscire da qualsiasi linea perimetrale della propria metà campo; una volta recuperato il pallone, potrà però rientrare solo dalla linea di fondo. Le linee perimetrali della Dead Zone si estendono infinitamente, sebbene non disegnate sul terreno, oltre le segnatura esterne. Un giocatore non può oltrepassare la linea di Dead Zone che delimita la "propria" parte di campo anche se al di fuori dell'area di gioco, ad esempio nell'Area libera, per poter recuperare una palla allo scopo di poterla giocare.

**D)** In nessuno caso dopo che il game è iniziato, un giocatore può penetrare nella Dead Zone. I giocatori che infrangono la regola saranno eliminati e si andranno a posizionare seduti all'interno della propria Area di recupero giocatori.

**E)** Un giocatore viene eliminato dal campo:

1. In seguito ad un attacco che ha avuto successo. Quando un giocatore viene colpito da una palla prima che essa colpisca il terreno o un'altra struttura o superficie fissa che si trovi all'esterno del campo di gioco (es. muro perimetrale o soffitto) viene "eliminato" e si andrà a posizionare seduto all'interno della propria Area di recupero giocatori. Egli rimarrà lì fino a quando dura il game o fino a quando viene "recuperato" in campo grazie ad una "presa" di uno dei propri compagni. I giocatori vengono recuperati in gioco nell'ordine con il quale sono stati eliminati: prima sono stati eliminati e prima rientrano.

2. In seguito ad un attacco che è stato bloccato (Presa). La "Presa" è l'azione con cui un giocatore blocca un attacco dell'altra squadra prima che la palla colpisca il terreno o qualsiasi altra parte che si trova all'esterno dell'area di gioco. La palla, prima della presa, può anche colpire un altro giocatore. Quando un giocatore porta una azione di attacco che viene bloccata dalla "Presa" di un giocatore avversario, prima che la palla colpisca il terreno o un'altra struttura o superficie fissa che si trovi all'esterno del campo di gioco, esso viene "eliminato". La palla, prima della presa, può anche colpire un altro giocatore. I giocatori eliminati si andranno a posizionare seduti all'interno della propria Area di recupero giocatori, nello stesso ordine nel quale sono stati eliminati.

Quando un giocatore tenta di bloccare un attacco della squadra avversaria, incastrando la palla tra il terreno e le proprie mani, questa viene definita "Presa a terra" ed è simile ad una parata a terra, ma non viene mai considerata una Presa valida e non comporta l'eliminazione dell'avversario.

3. In seguito ad uscita non consentita dal proprio campo di gioco al fine di effettuare o evitare un attacco, ovvero di effettuare una presa valida su un attacco avversario. Calpestare le linee perimetrali o quelle delimitanti la Dead Zone, equivale ad uscire dal campo.

4. In seguito a rientro irregolare, cioè da una linea perimetrale esterna, invece che dalla linea di fondo.

5. In seguito a "lancio irregolare", cioè schiacciata, battuta, calcio o semplice e recidivo passaggio o il ripetersi di lanci "non attivi".

6. In seguito ad abbigliamento pericoloso per l'incolumità. Quando un giocatore viola la regola relativa all'indossare in campo gioielli, monili, e orologi di alcun tipo, dopo che lui, o un giocatore della sua squadra è già stato ammonito, durante il match per lo stesso motivo, esso viene "eliminato". In tal caso il giocatore viene squalificato anche per il resto del match; in tal caso, se la squadra ha un giocatore di riserva può sostituire il giocatore squalificato, altrimenti proseguirà la partita con un giocatore in meno.

7. Per comportamento scorretto o violento. Quando un giocatore si rende reiteratamente colpevole di linguaggio volgare, offensivo o blasfemo, condotta antisportiva, di insulti o continue proteste verso le decisioni arbitrali, dopo essere già stato ammonito, ovvero in caso di minacce, tentativi di aggressione o di colpire con una parte del corpo od un oggetto un avversario, un compagno o l'Arbitro. Il giocatore espulso per questi motivi non può essere sostituito durante il match, che continua, qualora rimangano altri games da giocare, con la squadra che potrà schierare un giocatore in meno.

8. Per manifesta incapacità. Qualora, secondo il giudizio dell'arbitro, il giocatore mostri segni di squilibrio psichico o di menomazione fisica che possa comportare il rischio potenziale di un danno a sé stesso o agli altri giocatori che prendono parte all'incontro, viene allontanato definitivamente dall'area di gioco e può sostare nell'area riservata al pubblico. La squadra lo può sostituire con un giocatore di riserva se è disponibile.

F) Qualora il giocatore tenga saldamente il pallone tra le mani nell'intento di difendersi o iniziare un attacco, le sue mani, fino all'altezza del polso, vengono considerate come "parte della palla", per cui non nel caso in cui il pallone lanciato vada a colpire la mano o le dita di un giocatore che sono aderenti al pallone, la sua eliminazione non è valida.

## **9. Palla Neutra**

La "Palla Neutra" è l'infrazione chiamata dall'arbitro che dichiara nulla un'azione di attacco. E' Palla neutra:

1. quando un attacco viene intercettato e toccato all'interno della normale area di gioco, da un giocatore che si trovava nella Area di recupero, o nell'Area libera, o da un oggetto o animale estraneo al gioco che non si trovava in quel punto al momento dell'inizio del game, o da un arbitro, o da qualsiasi altra persona non direttamente coinvolta nel gioco

2. una palla calciata; il calcio è l'intenzionale contatto della palla con la gamba, il ginocchio o il piede di un giocatore, al fine di effettuare un attacco

3. un attacco portato prima che l'arbitro sancisca l'inizio del gioco o dopo che egli ne ha fischiato l'interruzione per qualsiasi motivo

4. una palla lanciata da un giocatore che è stato eliminato

5. una palla che rimbalza sul terreno di gioco, su un muro perimetrale, sul soffitto o esce dal terreno stesso

6. una palla che durante il volo tocca un'altra palla o un qualsiasi altro oggetto

7. durante il gioco, qualsiasi lancio effettuato da o verso giocatori che si trovano fuori del loro campo di gioco

8. la palla che è stata lanciata da un giocatore dopo che sono trascorsi più di 5 secondi da quando ne è entrato in possesso (Vedi Regola 4.5)

9. una palla lanciata in modo irregolare, mediante battuta o schiacciata o comunque non saldamente ferma nelle mani del giocatore che porta l'attacco.

Per dichiarare una palla come "Palla neutra" l'arbitro emetterà un suono verbale o un fischio. La Palla neutra non può eliminare alcun giocatore anche se lo colpisce. Essa prosegue la sua traiettoria ed il giocatore che la recupera ne entra naturalmente in possesso, proseguendo il gioco.

## **10. Cambio del possesso della palla e Regola dei Dieci Secondi**

A) Il possesso della palla cambia dopo che un attacco viene recuperato dalla squadra che l'ha subito. Se la palla esce dal terreno di gioco, il possesso inizia nel momento in cui il giocatore che è uscito a recuperarla ritorna in

campo. Non si può però sostare fuori del campo per nessun motivo, e quindi anche allo scopo di ritardare l'inizio dei Dieci Secondi di cui al punto successivo, o di non essere sottoposti all'obbligo di tiro.

**B)** Ogni squadra ha 10 secondi per portare un attacco alla squadra avversaria dal momento in cui entra in possesso della maggioranza di palloni. Tale obbligo si rinnoverà fintanto che non sarà la squadra avversaria ad avere la maggioranza di palloni e quindi l'obbligo di tiro. Se i giocatori mantengono il possesso della palla più a lungo di 10 secondi, l'arbitro ferma il gioco con un fischio chiamando i "Dieci secondi"; in questo caso il gioco viene interrotto ed i giocatori dovranno consegnare la palla alla squadra avversaria con un tiro di rotolamento della stessa a terra. L'arbitro chiamerà la sanzione emettendo un fischio ed alzando la mano aperta. La valutazione dei Dieci secondi è ad insindacabile giudizio dell'arbitro.

**C)** Qualora dopo il fischio dei "Dieci secondi" il giocatore dovesse comunque lanciarla anziché rotolarla, essa è da considerarsi "Palla neutra". Qualora il giocatore dovesse rendersi più volte colpevole può essere ammonito a giudizio dell'arbitro e, se ulteriormente recidivo, escluso dal gioco fino alla fine del match. In questo caso la squadra non potrà sostituirlo con un giocatore di riserva e giocherà i successivi games con un giocatore in meno.

**D)** Non vi è nessun obbligo di azione o di tempo nel caso in cui una squadra abbia solo un pallone e non sia nella possibilità di recuperarne altri.

### **11. Il "Time Out"**

**A)** Il Time Out è una temporanea sospensione del game, della durata di 30 secondi, richiesta dal capitano o dall'allenatore di una squadra ad un arbitro di gara, allo scopo di poter concordare una strategia, poter riposare o bere. Dal momento in cui il Time Out richiesto viene concesso dall'arbitro, viene fermato il cronometrando del game.

**B)** Ogni squadra non può chiamare più di due Time Out nel corso del match.

### **12. Continuità del gioco e intervallo tra i game**

**A)** L'intervallo tra un game e l'altro dura 2 minuti. I giocatori dovranno cambiare campo e prendere posizione senza ritardo. Durante questo intervallo possono essere effettuate le sostituzioni ed i giocatori possono avvicinarsi alla panchina per poter bere o riposare.

**B)** Il gioco deve essere sempre continuo e senza interruzioni. I giocatori devono essere così autodisciplinati da non richiedere la necessità, in caso di infrazione, della interruzione del gioco da parte dell'arbitro con un fischio per consentire di sanare tale infrazione.

**C)** I giocatori, nel momento in cui vengono, per qualsiasi ragione, eliminati dal gioco, devono lasciare immediatamente il campo. Infrazioni a questa regola possono portare l'arbitro ad espellere definitivamente il giocatore e a dichiarare il forfait del game per la squadra colpevole.

### **13. Interruzione del gioco da parte dell'arbitro e ripresa del gioco**

Esistono due tipi di interruzioni del gioco da parte dell'arbitro: l'interruzione breve e la sospensione vera e propria.

**A)** L'interruzione breve, segnalata con un breve fischio e dal relativo gesto arbitrale a motivo della sospensione, di norma dura pochi secondi e non comporta l'interruzione del cronometrando. Da quel momento ogni palla in movimento diventa "Palla Neutra" ed i giocatori si fermano, non potendo più effettuare lanci di attacco fino al breve fischio di ripresa, tenendo la palla in mano oppure posandola a terra. Alla ripresa da parte dell'arbitro, i giocatori riprendono regolarmente il gioco.

I motivi per interrompere brevemente il gioco sono:

- 1) Allontanamento di un giocatore che a seguito di un attacco avversario o della presa di un proprio lancio, non si è accorto di essere stato eliminato e continua a giocare;
- 2) Il rientro in gioco di un atleta che si era allontanato per eliminazione ingiusta, poiché colpito da Palla Neutra e quindi calciata, battuta o schiacciata, rimbalzata su oggetto o persona, lanciata da posizione fallosa, ovvero da ogni lancio non regolamentare;
- 3) Il fallo di linea: un lancio, presa o schivata effettuato con i piedi su una linea perimetrale o al di fuori del proprio campo;
- 4) Il fallo di Dead Zone: l'essere penetrato durante il gioco nella Dead Zone o aver calpestato la linea di delimitazione;
- 5) Il fallo dei 5 secondi.

**B)** L'interruzione lunga, o sospensione del gioco, segnalata con un fischio più prolungato e dal relativo gesto arbitrale a motivo della sospensione, di norma dura da diversi secondi fino a qualche minuto e quindi comporta l'interruzione del cronometrando. Da quel momento ogni palla in movimento diventa "Palla Neutra" ed i giocatori si fermano, non potendo più effettuare lanci di attacco fino al fischio di ripresa. Una volta ripristinate le condizioni per

riprendere il gioco ed assunte eventuali sanzioni disciplinari, i giocatori rimasti si andranno a posizionare di nuovo sulla linea di fondo della propria metà campo e poseranno le palle a terra, in un punto qualsiasi, anche vicino ai propri piedi. Una volta verificato che nessuna palla è nelle mani dei giocatori e tutti hanno i piedi sulla propria linea di fondo campo, l'arbitro emetterà un nuovo fischio per riprendere il gioco. I giocatori recupereranno le palle e potranno riprendere il gioco.

I motivi per sospendere il gioco sono:

- 1) Il Time Out
- 2) Verifica di abbigliamento pericoloso
- 3) Comportamento scorretto o violento verso un altro partecipante alla gara
- 4) Infortunio di un giocatore

#### **14. Sostituzioni**

**A)** Le sostituzioni sono libere, cioè in numero illimitato e anche con il gioco in corso.

**B)** Nelle squadre "miste", un maschio non può mai sostituire un femmina, ma è consentito il contrario.

#### **15. Cronometraggio dei game**

Il cronometraggio ufficiale della durata dei game spetta unicamente all'Arbitro; solo quest'ultimo può stabilire l'inizio e la fine di un game e la sua durata. Ogni altro cronometraggio non viene tenuto in considerazione. In caso di coppia Arbitrale, il responsabile del cronometraggio è il Primo Arbitro, che può altresì delegare il proprio Secondo a tale compito.

#### **16 Termine del game e del match**

**A)** Un game termina quando:

- a. tutti i giocatori di una squadra sono stati eliminati su azioni di attacco o per sanzioni da parte dell'arbitro; in tal caso vince il game la squadra avversaria.
- b. scade il tempo di durata del game; in tal caso vince il game la squadra che ha il maggior numero dei giocatori in campo al termine dello stesso.
- c. viene sancito il forfait del game a carico di una squadra; in tal caso vince il game la squadra avversaria.
- d. non c'è sufficiente illuminazione o visibilità per proseguire
- e. il game viene interrotto per pioggia, fulmini o altri motivi di sicurezza o agibilità del campo

I game interrotti per maltempo, visibilità, ragioni di sicurezza o di agibilità, possono, una volta risolte le cause di interruzione, essere ripresi dal momento della interruzione, a giudizio dell'arbitro. In caso contrario la partita viene sospesa anticipatamente e l'arbitro riporterà l'accaduto sul referto di gara.

**B)** Le squadre si scambiano i campi di gioco al termine di ogni game.

**C)** Un match termina quando:

1. si giocano tutti i games previsti; in tal caso vince il match la squadra che ha vinto il maggior numero di games al termine dello stesso.
2. una squadra subisce il forfait del match da parte dell'arbitro; in tal caso vince il match la squadra avversaria.
3. una squadra abbandona volontariamente il campo di gioco; in tal caso l'arbitro riporterà l'accaduto sul referto di gara.