



Il Gioco del **DODGEBALL**

(Palla Avvelenata)

Regolamento Tecnico
Variazioni del gioco
Casistica
Gesti Ufficiali



C.S.I. Ravenna Editore

**Il Gioco del DodgeBall
(Palla Avvelenata)
Regolamento Tecnico
Variazioni del Gioco
Casistica
Gesti Ufficiali**

2^a Edizione - Novembre 2008

Copyright by: Centro Sportivo Italiano
- Comitato di Ravenna -
www.dodge-ball.it

Il contenuto di questo regolamento è opera dell'ingegno ed è proprietà letteraria del Centro Sportivo Italiano - Comitato Provinciale di Ravenna. Esso è stato scritto allo scopo di rendere un pubblico servizio. Non è consentito a terzi il suo impiego a fini commerciali o di lucro. E' consentito utilizzarlo in parte o tutto per scopi divulgativi, tecnico-formativi o sportivi, purché non venga alterato e purché ne venga citata la fonte.

Regola 1 - I giocatori

1.1 - Le categorie

I giocatori sono classificati in categorie in base alla età. Le categorie ammesse sono le seguenti e valgono sia per squadre di soli maschi, sia di sole femmine, sia per squadre miste di maschi e femmine:

Settore giovanile

Cat. Esordienti - Under 11 (fino a 11 anni non compiuti)

Cat. Ragazzi - Under 14 (fino a 14 anni non compiuti)

Cat. Allievi - Under 17 (fino a 17 anni non compiuti)

Cat. Juniores - Under 19 (fino a 19 anni non compiuti)

Settore dilettanti

Cat. Open (oltre 16 anni compiuti)

Cat. Senior (oltre 35 anni compiuti)

I campionati e tornei si svolgono con squadre della stessa categoria d'età e dello stesso sesso (tutte squadre maschili, o femminili o miste). Ciascun Ente organizzatore può stabilire in ogni singola categoria, gli anni di nascita previsti per i giocatori al fine di consentire la continuità della partecipazione degli atleti alle attività durante l'intero anno sportivo anche in caso di compimento dell'età massima durante lo svolgimento dei campionati. Tale indicazione, se stabilita da Ente di carattere nazionale, vale per tutta l'attività svolta dall'Ente stesso, dalle sue emanazioni territoriali, o organizzata in proprio dalle società sportive. L'anno sportivo, per il DodgeBall, inizia il 1° settembre di ogni anno e termina il 31 agosto dell'anno successivo.

Per il Settore Giovanile non è possibile far giocare, fatte salve eventuali deroghe previste dall'Ente organizzatore, atleti "fuori-quota" di età superiore a quella massima prevista per quella Categoria.

Settore promozionale

Cat. Promoter - senza limitazioni di età e di sesso (oltre 14 anni compiuti)

È consentito lo svolgimento di attività cosiddetta "promozionale", che preveda la contemporanea partecipazione di squadre sia maschili, sia femminili, sia miste in qualsiasi proporzione maschi/femmine ed anche di più categorie d'età diverse.

1.2 - Le squadre per l'attività Indoor

L'attività ufficiale, normalmente chiamata "Indoor", si svolge di norma in impianti sportivi coperti e riscaldati (es. palestre o palazzetti dello sport) e le squadre sono così composte:

- a) squadre maschili e femminili di 6 giocatori dello stesso sesso e della stessa categoria d'età.
- b) 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, tutti della stessa categoria d'età. In ogni caso i maschi non dovranno mai essere più numerosi delle femmine.

Per le categorie Open e Senior è possibile la presenza di massimo 1 atleta proveniente dalla categoria di età immediatamente più giovane.

1.3 - Giocatori di riserva

Una squadra è composta, oltre che dai giocatori previsti dal tipo di attività, anche da un massimo di 4 giocatori di riserva e, facoltativamente, da un allenatore o dirigente tecnico. I giocatori di riserva avranno la stessa uniforme dei giocatori effettivi ed, assieme all'eventuale allenatore, troveranno posto esternamente al campo di gioco, ad almeno 1 mt. dalle linee perimetrali, seduti o comunque in posizione da non arrecare disturbo al gioco né da confondersi con i giocatori effettivi.

Regola 2 - Le attrezzature di gioco e l'arbitro

2.1 - Il campo di gioco e le sue pertinenze

(Vedi Figura 1)

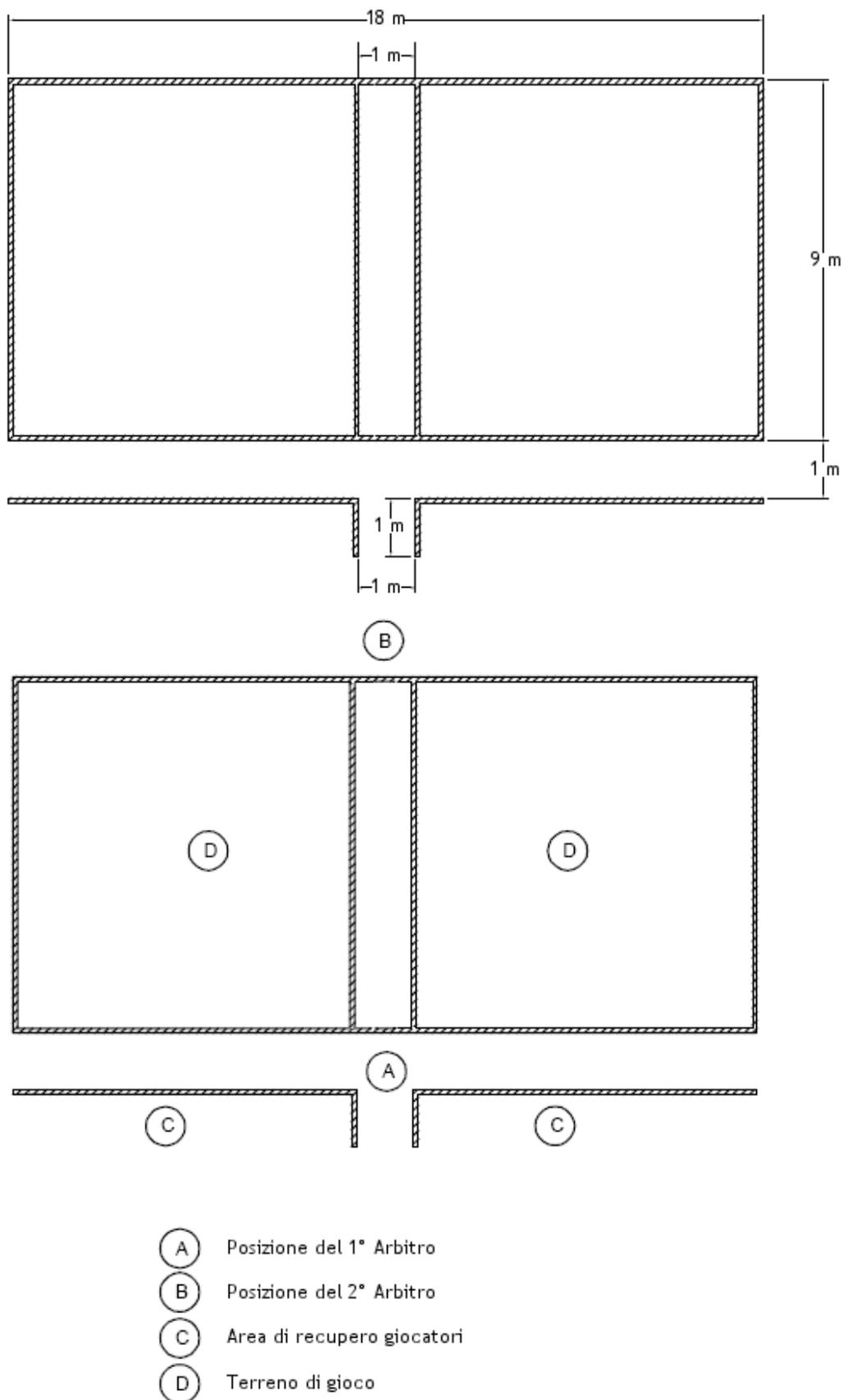


Fig. 1 - Campo standard

A) Settore giovanile

minimo 7 x 13 mt e al massimo una larghezza di 9 mt ed una lunghezza di 18 mt (es. campo da pallavolo), con un'area centrale di Dead Zone di 1 mt.

B) Settore dilettanti e promozionale

minimo 9 mt x 18 mt (es. campo da palla volo) e al massimo una larghezza di 13 mt ed una lunghezza di 28 mt (es. campo da tennis o basket), con un'area centrale di Dead Zone di 1 mt. Laddove ci sono segnatura da pallavolo e da basket, si gioca su quello da pallavolo.

C) Area libera

Attorno a tutti i lati del terreno di gioco, e facente parte integrante del campo di gioco, dev'essere individuata un'area vuota, denominata Area Libera, di almeno 1 mt di larghezza. L'arbitro deve altresì verificare che non vi siano ostacoli che possano pregiudicare la sicurezza degli atleti in un'area di circa 4 mt. attorno a tutti i lati del terreno di gioco, ad esclusione della eventuale recinzione o del muro perimetrale.

D) Altezza del soffitto per i campi Indoor

1. Settore giovanile: l'altezza minima consentita del soffitto è di 4,5 mt.
2. Settore dilettanti e promozionale: l'altezza minima consentita è di 6 mt.

E) Rigature del campo

Le linee perimetrali sono le rigature del campo che delimitano l'area di gioco sui quattro lati. Esse sono sempre considerate esterne al campo di gioco. Il terreno di gioco deve essere contrassegnato e rigato in maniera chiara ed indelebile con materiali adeguati ed appropriati, ad esempio vernici colorate.

Il colore predefinito delle rigature è il bianco; tuttavia sono consentite, a giudizio dell'arbitro o della Commissione organizzatrice, colorazioni di varie purché siano chiaramente visibili ed inconfondibili col fondo, anche se tracciate con materiali diversi. In particolare, laddove non vi siano altre possibilità, è consentita anche la rigatura temporanea con nastri adesivi colorati. In ogni caso la rigatura deve evitare l'utilizzo di corde, nastri non adesivi (esclusi i campi di Beach-DodgeBall - Vedi Appendice II), materiali appuntiti quali chiodi o puntine e tutto ciò che possa comportare un rischio di ferimento o caduta per degli atleti. E' consentito effettuare le rigature della Dead Zone con colore diverso rispetto a quello delle linee perimetrali, ma sempre ben visibile ed inconfondibile col fondo.

Le rigature del campo devono avere una larghezza compresa tra 4 e 6 cm circa.

F) Aree del campo di gioco

1. L'area neutra centrale di 1 mt di larghezza che separa le due uguali aree di gioco, è la "Dead Zone". I giocatori che calpestando quest'area o le linee che la delimitano sono eliminati come se fossero stati colpiti durante un'azione di attacco. E' consentito l'ingresso nella Dead Zone per impossessarsi della palla, solo all'inizio di ogni game e per una permanenza massima di cinque secondi. Durante il gioco, una palla che si trovi nella Dead Zone può essere recuperata da qualsiasi giocatore, purché non ne calpesti le linee né vi penetri all'interno.
2. L'area a distanza di almeno 1 mt dal lato esterno di gioco e che inizia all'altezza della Dead Zone, è l'Area di Recupero dei Giocatori, cioè è l'area nella quale vanno a posizionarsi i giocatori che durante il game in corso vengono eliminati da una azione di attacco. I giocatori si posizionano seduti all'interno di quest'area, nello stesso ordine nel quale sono stati eliminati fino a quando dura il game o fino a quando vengono "recuperati" in gioco.
3. L'area centrale sul lato esterno del campo di gioco in corrispondenza della Dead Zone, è la zona occupata dall'arbitro. In caso di presenza del secondo arbitro quest'ultimo occuperà la zona esattamente opposta, sull'altro lato esterno.

G) Più campi nella stessa recinzione

Qualora all'interno di una recinzione o di una stessa struttura dovessero essere ricavati più campi ravvicinati, la distanza minima consentita tra i campi è di 7 metri per tornei e manifestazioni di carattere locale e di 10 metri per manifestazioni di carattere nazionale o per le fasi finali.

H) Fondo del campo

Il campo Indoor ha un fondo in gomma, linoleum o parquet di legno; sono espressamente vietati campi con fondo in cemento grezzo, asfalto, piastrelle in pietra, in ceramica, gres o altro materiale edile di notevole durezza che possano prefigurarsi come potenziali rischi per la salute dei giocatori.

2.2 - 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. Tale colorazione deve essere "di fabbrica", cioè la palla non deve essere stata colorata, verniciata o ricoperta successivamente.

In un match saranno utilizzate 6 palle il più omogenee e simili tra di loro in termini di peso e di materiale. Saranno rese disponibili a bordo campo almeno due palle di riserva, con le quali sostituire eventuali palle che nel corso del match andassero smarrite, o diventassero inutilizzabili o inadeguate.

2.3 - 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. Un match ufficiale non può avere luogo senza la presenza di un arbitro ufficiale designato dall'Ente organizzatore. L'arbitro è tenuto a redigere un referto di gara. 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.

C) Tutto il personale arbitrale (i due Arbitri ed i Giudici di Linea) non può essere fatto oggetto di reiterate e vivaci proteste, di offese, minacce, aggressioni o violenza.

Regola 3 - Uniformi di gioco

A) Le uniformi delle squadre non devono avere parti metalliche come, ad esempio, cerniere-lamp o bottoni metallici.

B) Ogni squadra dovrà avere maglie dello stesso colore, e diverso dalla squadra avversaria, con numeri identificativi stampati sulla schiena di una o due cifre, anche non progressivi, ognuno dei quali sarà unico nella squadra e diverso da quello dei suoi compagni. I numeri "0" e "00" non sono consentiti. I giocatori con maglia non idonea verranno esclusi dal gioco e sostituiti con un giocatore di riserva. I giocatori altresì possono indossare pantaloni lunghi o corti, senza cerniere, cinture o borchie metalliche.

C) I giocatori non possono giocare scalzi, ma indossare scarpe idonee con fondo in gomma. Sono considerate scarpe idonee, le comuni calzature da tennis, ginnastica o corsa, con suola in gomma. Non sono ammesse calzature con fondo in cuoio, con fondo che riporti tacchetti in metallo, scarpe chiodate o con punte rinforzate, oppure calzature che, a giudizio dell'arbitro, possano pregiudicare l'incolumità di chi le porta e degli altri partecipanti.

D) Sono consentite fasce frontali e ai polsi in tessuto morbido ed elastico per limitare la sudorazione. Non sono consentiti braccialetti di materiale rigido. E' consentito l'uso di materiali di protezione quali: cerotti alle dita, fasciature elastiche ai polsi e caviglie, ginocchiere e gomitiere, purché di materiale morbido e inoffensivo e purché abbiano il solo scopo di proteggere la salute del giocatore.

E) Non è consentito indossare in campo gioielli, monili, e orologi di alcun tipo che a giudizio dell'arbitro mettano a rischio la incolumità dei giocatori. Se durante il gioco risultasse l'uso di questi oggetti, l'arbitro sospenderà temporaneamente la gara per consentirne la rimozione, senza applicare, alla prima violazione altra sanzione. Analogamente, non è consentito giocare con occhiali o altri dispositivi di materiale rigido (es. apparecchi ortodontici mobili).

Successive violazioni, saranno sanzionate con l'ammonizione ed infine la squalifica del giocatore fino alla fine del match; in tal caso, se la squadra ha un giocatore di riserva può sostituire il giocatore squalificato, altrimenti proseguirà quel game con un giocatore in meno.

E' consentito l'uso di lenti a contatto, di apparecchi ortodontici fissi, di fedi nuziali, di piccoli braccialetti flessibili o a catenella, leggere catenine d'oro al collo, piccoli orecchini purché non pendenti; in tal caso il giocatore è consapevole dei rischi di smarrimento come di quelli di rottura e di eventuale ferimento.

F) Sponsorizzazione delle uniformi

1. La pubblicità della azienda sponsor è consentita sulle uniformi di gioco, purché il testo o il logo non interferisca con la corretta lettura del numero identificativo del giocatore.
2. Non sono consentite scritte o pubblicità moralmente di scutibili, volgari, con spirito anti-religioso o di sostegno a partiti politici.
3. Non sono consentite scritte o pubblicità di tabacco o derivati, prodotti alcolici o illegali.

G) Lo scopo delle uniformi di gioco è quello di promuovere un gioco sicuro per l'incolumità degli atleti e per la loro corretta identificazione. Purché rispondano a tali requisiti, l'arbitro può concedere deroghe alla uniformità nell'abbigliamento. In nessun caso è consentito indossare abbigliamento che l'arbitro non ritenga sicuro per la salute degli atleti in campo. In tal senso, l'opinione dell'arbitro è definitiva e inappellabile.

H) Rispetto al gioco, l'uniforme e in genere l'abbigliamento ed accessori indossati, vengono ritenuti parte integrante del corpo del giocatore.

Regola 4 - Il gioco

4.1 - 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 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 8 minuti più eventuali tempi supplementari di 3 minuti. Ogni periodo di intervallo tra un game e l'altro ha una durata di 3 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 meglio (cioè la metà più uno) del numero dei games previsti per quel match. Non appena una delle due squadre avrà vinto la metà più uno dei games previsti, l'arbitro fischierà la fine del match decretando la vittoria di quella squadra anche se non tutti i games sono stati giocati. A titolo di esempio, se si disputa un match al meglio dei 5 games, non appena una delle due squadre si porta sul risultato di 3 games vinti (3-0 o 3-1), il match termina ed essa viene dichiarata vincente anche se sono stati giocati solo 3 o 4 games rispetto ai 5 previsti, poiché in tal modo la vittoria è già acquisita ed anche giocando i restanti games l'altra squadra non potrà ribaltare il punteggio.

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.

4.2 - Formula del match

A) Ogni partita è giocata al meglio dei 3 games per la Categoria Esordienti (Under 11); al meglio dei 5 games le Categorie Ragazzi e Allievi; al meglio di 7 games per le Categorie Juniores, Open e Promoter ed al meglio dei 5 games per la Categoria Senior. Per gare di livello internazionale, si può estendere al meglio di 9 games.

B) Nei campionati ufficiali, non sono previste variazioni di gioco, ma tornei di carattere ricreativo possono adottare un formula, un numero di games ed una durata degli stessi, diversi da quelli stabiliti, a seconda delle esigenze. Le variazioni di gioco previste in un torneo, devono essere chiaramente dichiarate nel regolamento dello stesso.

4.3 - 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. Tutti i giocatori corrono verso la Dead Zone cercando di

impossessarsi del maggior numero di palle, ne escono entro 5 secondi ed inizia immediatamente il gioco. Nessun giocatore che si trovi nella Dead Zone in questa fase del gioco può essere eliminato né può eliminare avversari, per cui ogni lancio da e verso giocatori nella Dead Zone è da considerarsi Palla neutra.

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

4.4 - 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. 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.

Qualora il giocatore sottoposto ad attacco riesca a bloccare al volo con una o entrambe le mani 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 "Preso". Una "Preso" 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.

Un lancio non può essere condotto intenzionalmente verso la testa o il volto di un giocatore. Nel caso di un lancio di attacco che colpisce un giocatore in uno dei punti vietati, cioè alla testa, al volto o al collo (il cosiddetto "Colpo alla testa"), il giocatore colpito è salvo, cioè non viene eliminato. Qualora l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, valuti che il lancio che ha colpito l'avversario in uno dei punti vietati fosse intenzionale, vale a dire volutamente indirizzato verso un punto vietato, tale infrazione viene sanzionata con l'eliminazione del giocatore che ha effettuato l'attacco.

Non è consentito ad un giocatore esporsi intenzionalmente all'attacco in modo da essere colpito in un punto vietato, ovvero di andare a cercare con la testa, il volto o il collo la palla lanciata, ovvero di buttarsi volontariamente a terra allo scopo di esporsi ad un Colpo alla testa. Tale intenzionalità, è valutabile a giudizio insindacabile dell'arbitro come "Falso Colpo alla testa"; in questo caso l'attacco viene considerato valido ed il giocatore che si è fatto colpire viene eliminato. Va sempre ricordato che l'arbitro ha la più ampia discrezionalità nel salvaguardare l'incolumità dei giocatori. I giocatori che, a giudizio insindacabile dell'arbitro, tentano in più games di "attirare" con inganno i Colpi alla testa sono espulsi definitivamente dalla partita e non possono disputare i restanti games; in tal caso la squadra dovrà giocare il resto del match con un giocatore in meno.

Per la sola Categoria Esordienti, è vietato, oltre il Colpo alla Testa, anche la cosiddetta "Palla alta", cioè un lancio effettuato all'altezza, o al di sopra, del livello delle spalle del giocatore e più alto della squadra, anche se non colpisce nessuno. In tal caso l'arbitro comminerà una ammonizione al giocatore che ha commesso l'infrazione. E' consentita una sola ammonizione per quel giocatore e per quel game. Qualora nello stesso game, lo stesso giocatore lanciasse di nuovo una palla alta, viene eliminato e la squadra sarà costretta a giocare il resto del game, senza quel giocatore.

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 in frangono la regola saranno eliminati e si andranno a posizionare seduti all'interno della propria Area di recupero giocatori.

Le linee perimetrali della Dead Zone si estendono infinitamente, sebbene non disegnate sul terreno, oltre le segnature 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) I giocatori non possono rendersi colpevoli di linguaggio o gesti che siano, a giudizio dell'arbitro, per forma e/o contenuti contro l'educazione e l'etica sportiva, ovvero volgari, offensivi o blasfemi, né di condotta antisportiva o ripetute proteste verso le decisioni arbitrali. In tal caso, il giocatore colpevole verrà, per la prima volta, ammonito. Nel caso in cui nel corso di un match, il medesimo giocatore si renda nuovamente colpevole di tale condotta, l'arbitro lo squalificherà definitivamente e decreterà il forfait del game. Ulteriori e ripetute offese porteranno al forfait del match.

Sono altresì vietate minacce, tentativi di aggressione ovvero colpire, o tentare di colpire, con una parte del corpo od un oggetto un avversario, un compagno o l'Arbitro. In tal caso il giocatore sarà definitivamente squalificato per tutto il match, e l'arbitro decreterà il forfait del game.

Il giocatore espulso per questi motivi non può essere sostituito durante il match, che continua, qual ora rimangano altri games da giocare, con la squadra che potrà schierare un giocatore in meno.

F) 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 fin o 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 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.

5. 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.

6. 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.

4.5 - Attacchi proibiti

Gli "attacchi proibiti", che comportano sanzioni a carico di chi li effettua, si verificano nei seguenti casi.

1. Ogni attacco che colpisca un giocatore al di sopra delle spalle è vietato ed il giocatore che commette l'infrazione, qualora essa venga giudicata intenzionale, viene eliminato. Questo lancio viene definito "Colpo alla testa". Al giocatore colpito viene concesso il tempo per riprendersi dal colpo, se stordito o ferito, ed il gioco riprende solo dopo che l'arbitro si è accertato della ripresa del giocatore.
2. Nella Categoria Esordienti la "Palla alta", anche se non colpisce alcun avversario, è proibita. L'arbitro interromperà il gioco segnalando la "Palla alta" e verrà comminata un'ammonizione a quel giocatore. Due ammonizioni per "Palla alta" allo stesso giocatore e nello stesso game, determinano la sua eliminazione; il game proseguirà con un giocatore in meno, poiché non è consentita la sostituzione di quel giocatore.

4.6 - 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 fischiate 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. nella fase di inizio di un game, qualsiasi lancio effettuato da o verso giocatori che si trovano ancora nella Dead Zone
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 e il giocatore che la recupera ne entra naturalmente in possesso, proseguendo il gioco.

4.7 - Cambio del possesso della palla e Regola dei Cinque 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.

B) Ogni giocatore ha 5 secondi per portare un attacco alla squadra avversaria dopo aver guadagnato o riconquistato il possesso della palla. Se il giocatore mantiene il possesso della palla più a lungo di 5 secondi, l'arbitro ferma il gioco con un fischio chiamando i "Cinque secondi"; in questo caso il gioco viene interrotto ed il giocatore dovrà 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 ed indicando con le dita in numero 5. La valutazione dei Cinque secondi è ad insindacabile giudizio dell'arbitro.

C) Qualora dopo il fischio dei "Cinque secondi" dell'arbitro il giocatore dovesse comunque lanciarsi 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 se non nel game successivo, terminando quello in corso con un giocatore in meno.

4.8 - Il "Time Out"

A) Il Time Out è una temporanea sospensione del game, della durata di 30 secondi, richiesta direttamente dalle squadre 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 cronometraggio del game.

B) Ogni squadra non può chiamare più di un Time Out per game. Per poter chiamare il Time Out la squadra deve avere in campo al meno 2 giocatori non eliminati e un giocatore in campo deve chiederlo verbalmente all'arbitro. Se un giocatore chiama il Time Out dopo che la sua squadra durante lo stesso game ne ha già usufruito, viene ammonito. Due ammonizioni comportano la squalifica dal match del giocatore.

4.9 - Infortunio dei giocatori

A) Il gioco, ed il tempo, vengono fermati quando un giocatore su bisce un infortunio. Il giocatore infortunato deve lasciare il campo e non può tornare in gioco fino al successivo game, ma può essere sostituito da un giocatore di riserva se è disponibile.

B) Il giocatore che inizia a sanguinare deve immediatamente lasciare il campo e medicare la ferita che causa il sanguinamento e può essere sostituito. Può riprendere a giocare nel game successivo. Se il giocatore però continua a sanguinare deve essere allontanato definitivamente dal gioco, non può riprendere a giocare per il resto del match e può essere sostituito da un giocatore di riserva se disponibile.

4.10 - Continuità del gioco e intervallo tra i game

A) L'intervallo tra un game e l'altro dura 3 minuti. I giocatori dovranno cambiarsi 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 auto-disciplinati 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. Le infrazioni a questa regola possono portare l'arbitro ad espellere definitivamente il giocatore e a dichiarare il forfait del game per la squadra colpevole.

4.11 - 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 cronometraggio. 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, rimbalsata 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, è 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 cronometraggio. 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) Manifesta incapacità psico-fisica di un giocatore di proseguire il match
- 5) Infortunio di un giocatore
- 6) Nella Categoria Esordienti, il fallo di “Palla Alta”

4.12 - Sostituzioni

- A) Le sostituzioni possono essere effettuate solo durante i Time Out o negli intervalli tra un game e l'altro, sotto il controllo dell'arbitro.
- B) Sono ammesse al massimo 4 sostituzioni per ogni squadra e per ogni game. Un giocatore che è stato sostituito, non può a sua volta rientrare in campo e sostituire altri giocatori per quel game.
- C) I giocatori di riserva devono avere gli stessi requisiti di età dei giocatori previsti per quella categoria, analogamente ai giocatori effettivi.
- D) Nei tornei di carattere ricreativo o nelle partite di tipo dimostrativo, possono essere consentite le sostituzioni libere, cioè in numero illimitato e anche con il gioco in corso.
- E) Nelle squadre “miste”, un maschio non può mai sostituire un femmina, ma è consentito il contrario.

4.13 - 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.

4.14 - 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
 - b. scade il tempo di durata del game
 - c. viene sancito il forfait del game a carico di una squadra
 - 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
2. Vince il game la squadra che ha il maggior numero di giocatori in campo al termine dello stesso.
3. Se entrambe le squadre hanno lo stesso numero di giocatori in campo alla fine del game, il game verrà proseguito per un tempo supplementare di 3 minuti senza neppure interrompere il gioco. Non c'è limite al numero di tempi supplementari che si possono giocare. I game interrotti per maltempo, visibilità o ragioni di sicurezza, possono, una volta risolte le cause di interruzione, essere ripresi dal momento della interruzione, a giudizio dell'arbitro.
- B) Le squadre si scambiano i campi di gioco al termine di ogni game
- C) Un match termina quando:
 1. una delle due squadre vince la maggioranza dei games previsti per quel match
 2. una squadra subisce il forfait del match da parte dell'arbitro
 3. una squadra abbandona volontariamente il campo di gioco

Regola 5 - Il principio del “Fair Play”

- A) I giocatori devono osservare il più alto livello possibile di sportività, o “Fair Play”, e devono prontamente uscire dal campo quando vengono colpiti. Una eliminazione non vista da parte dell'arbitro non toglie l'obbligo morale di un giocatore colpito, di uscire dal campo spontaneamente.
- B) Le decisioni e le interpretazioni del regolamento da parte dell'Arbitro o dei Giudici di linea non possono essere messe in discussione. Se un giocatore o l'allenatore si accorge che una regola è stata interpretata in maniera errata, può chiedere spiegazioni e preannunciare reclamo. Un allenatore o un giocatore deve rivolgersi all'arbitro sempre con il massimo rispetto e mai urlando o litigando. In tal caso l'allenatore o il giocatore vengono espulsi dalla struttura per tutto il resto del giorno. Se un giocatore viene espulso per motivi disciplinari, la squadra continuerà il match con un giocatore in meno.
- C) All'inizio e alla fine del match i giocatori di entrambe le squadre, si recheranno nella zona centrale del campo per stringersi reciprocamente la mano.

D) Al termine del match i giocatori e gli allenatori di entrambe le squadre andranno a stringere la mano all'arbitro ed agli eventuali Giudici di linea.

E) L'arbitro può sospendere un game per ragioni di sportività se, a suo insindacabile giudizio, il gioco si sta svolgendo in maniera non agonisticamente valida ma con apparente o tacito accordo tra le parti di non competere o di indirizzare le sorti verso un dato risultato, ovvero se avvengono episodi ritenuti diseducativi per i giovani, oppure se viene usato un linguaggio osceno o blasfemo da parte del pubblico, dei giocatori o degli allenatori. In tal caso il gioco potrà riprendere solo dopo la cessazione di tali situazioni antisportive. Qualora ciò non avvenga anche dopo aver richiamato la o le squadre colpevoli ad un comportamento più consono, l'arbitro non riprenderà più il gioco, concludendo anticipatamente la gara e riportando tali fatti sul referto di gara da inoltrare all'Ente organizzatore per le decisioni del caso.

Appendice I - Variazioni di gioco approvate

Lo sport del Dodge Ball viene giocato con centinaia di variazioni nel mondo. Alcune variazioni possono aggiungere opzioni che modificano profondamente lo spirito del gioco, per dare ai giocatori e agli Enti organizzatori una varietà di offerta per attirare il più possibile nuovi appassionati. La variazione approvata più famosa è quella del “recupero”, che si può adottare in determinate manifestazioni di carattere ricreativo oppure in tornei della Categoria Promoter.

I.1 - Palla caduta

In questa variazione di gioco un qualsiasi errore nel maneggio della palla che consenta alla palla di sfuggire e toccare il terreno, comporta l'eliminazione del giocatore medesimo. Il palleggio non può essere considerato come palla sfuggita dalle mani, a meno che non venga intenzionalmente eseguito per “recuperare” una caduta o una perdita della palla. Il possesso della palla resta “naturale” cioè alla squadra medesima. E' una variazione molto popolare tra i giocatori esperti, in quanto velocizza il gioco.

I.2 - Rimbalzo

In questa variazione del gioco, un giocatore può essere eliminato non solo su lancio diretto ma anche da una palla che prima di colpirlo, rimbalza sul terreno di gioco.

I.3 - DodgeBall con una palla

In questa variazione di gioco, molto semplice ed adatta al settore giovanile e scolastico, si pone nella Dead Zone una sola palla e tutto il match si svolgerà utilizzando solo quella. All'inizio del game, o ad ogni ripresa di gioco, entrambe le squadre si posizioneranno sulla propria linea di fondo, ma un solo giocatore per squadra, che si identificherà all'arbitro e agli avversari alzando una mano, al fischio dell'arbitro correrà verso la Dead Zone per cercare di impadronirsi della palla. Successivamente al fischio, i restanti giocatori delle due squadre sono liberi di abbandonare la linea di fondo e di posizionarsi nel campo. A scopo di allenamento si possono tentare anche versioni con un numero diverso di palle.

Appendice II - Il “Beach-DodgeBall”

Il “Beach-DodgeBall” è una versione leggermente diversa rispetto al gioco sportivo dal quale deriva, differendo da essa principalmente nelle Regole 1, 2 e 3. In dettaglio le modifiche al regolamento ufficiale sono le seguenti. Per quanto non in contrasto con le regole di seguito specificate, vige il regolamento corrente.

II.1 - I giocatori

A seconda dell'Ente organizzatore ed in funzione delle dimensioni del campo, si può giocare sia nella versione a 6 giocatori per squadra, che in quella da 10 giocatori per squadra (Vedi Appendice III).

II.2 - Il campo di gioco e le sue pertinenze

Il Beach-DodgeBall può essere giocato all'aperto o al chiuso in appositi impianti ed il campo può avere le stesse dimensioni del campo Outdoor (Vedi Appendice III), cioè da un minimo di 9x18 mt ad un massimo di 11x24 mt. Il fondo è costituito da uno strato di sabbia di almeno 25 cm di profondità. Per le rigature è ammesso l'utilizzo di nastri o bande elastiche, analoghe a quelle utilizzate per le rigature dei campi da Beach-Volley. Non sono consentiti materiali rigidi o che mettano a rischio l'incolumità dei giocatori.

II.3 - Uniformi di gioco

E' espressamente vietato indossare alcun tipo di calzatura; i giocatori devono giocare a piedi nudi. E' consentito l'utilizzo di ginocchiere, cavigliere o gomitiere morbide o semi-rigide a scopo protettivo. E' consentito indossare al posto della maglia, una canottiera o vogatore senza maniche, che abbia però tutte le caratteristiche previste per le uniformi di gioco. E' infine consentito per tornei ricreativi o estivi, in sostituzione dei pantaloncini, indossare il normale costume da mare.

Appendice III - Attività “Outdoor”

Una variazione di gioco particolarmente divertente ed adatta a grandi gruppi di giocatori è l'attività Outdoor che si gioca in campi all'aperto con 10 giocatori per squadra, ed è ideale per match amichevoli o tornei ricreativi.

III.1 - Le squadre per l'attività Outdoor

L'attività “Outdoor” si svolge di norma in impianti sportivi all'aperto e recintati, principalmente durante il periodo che va dalla primavera all'autunno e le squadre sono così composte:

- A) squadre maschili e femminili di 10 giocatori dello stesso sesso e della stessa categoria d'età.

- B) squadre miste composte di 10 giocatori dei quali, all'inizio di ogni game, devono essere presenti minimo 3 e massimo 5 giocatori maschi, minimo 5 e massimo 7 giocatrici femmine, tutti della stessa categoria d'età. In ogni caso i maschi non dovranno mai essere più numerosi delle femmine.

Analogamente alla attività Indoor il numero massimo di giocatori di riserva previsto è 4. Per le categorie Open e Senior è possibile la presenza di massimo 3 atleti provenienti dalla categoria di età immediatamente più giovane.

III.2 - Il campo di gioco e le sue pertinenze

Per tutte le categorie: minimo 9 mt x 18 mt (es. campo da pallavolo) e al massimo una larghezza di 13 mt ed una lunghezza di 28 mt (es. campo da tennis o basket), con un'area centrale di Dead Zone di 1 mt. Per i campi Outdoor sono autorizzati fondi in erba sintetica o naturale, nonché fondi in terra battuta o materiali gommosi o derivati. In caso di fondo del terreno costituito da erba naturale, sono consentite rigature di gesso bianco simili a quelle dei campi di calcio.

III.3 - La palla

In un match Outdoor saranno utilizzate 10 palle anziché 6, il più omogenee e simili tra loro in termini di peso e materiale. Le palle da utilizzare sono le medesime previste per l'attività Indoor. Saranno rese disponibili a bordo campo almeno tre palle di riserva.

III.4 - Uniformi di gioco

Nei campi Outdoor in erba naturale sono consentite scarpe con tacchetti in plastica o gomma di lunghezza non superiore ad 1 cm.

III.5 - Il gioco

E' prevista la presenza, a bordo campo, di 3 palle di riserva anziché 2 come per l'attività Indoor. Il numero minimo dei giocatori per iniziare un match o un game è di 8 giocatori anziché di 5 come per le gare Indoor.

Casistica

1 - Un giocatore che sta subendo l'attacco può evitare di essere colpito al corpo respingendo o deviando il lancio con un'altra palla che si trova tra le sue mani?

Sì, la respinta è valida a patto che il lancio non colpisca le sue dita o altra parte del suo corpo ma solo la palla di cui è in possesso. Dal momento della respinta o deviazione valida, la palla perde ogni effetto ai fini della eliminazione di giocatori.

2. Allo scopo di recuperare una palla, un giocatore può calpestare le linee di delimitazione del proprio campo di gioco e/o uscire dallo stesso?

Calpestare una segnatura del terreno o uscire dal campo di gioco non è mai consentito allo scopo di evitare di essere colpito da un attacco oppure mentre si sta a propria volta portando un attacco, ma unicamente allo scopo di recuperare una palla. Calpestare la linea di Dead Zone, o penetrarvi all'interno durante il gioco (ma non durante la fase di inizio del game) è sempre proibito e viene sanzionato dall'Arbitro con la eliminazione del giocatore che ha commesso l'infrazione.

3. Se un lancio colpisce un giocatore e prima di toccare terra o uscire dal campo viene bloccato in presa da un altro giocatore, compagno di questo, il giocatore colpito viene eliminato?

No, la presa è considerata valida; essa "salva" il giocatore colpito dall'attacco, recupera un altro suo compagno eventualmente eliminato in precedenza, ed invece elimina il giocatore che ha lanciato la palla.

4. Se un lancio colpisce un giocatore e prima di toccare terra o un'altra struttura fissa esterna al campo, rimbalza colpendo anche un compagno di questo, entrambi i giocatori colpiti vengono eliminati?

No, viene eliminato solo il primo giocatore colpito; la palla può però essere presa e bloccata dal secondo compagno, poiché la presa evita l'eliminazione del primo colpito e causare quella dell'avversario che ha portato l'attacco.

5. Allo scopo di recuperare una palla, un giocatore può entrare nella metà campo avversaria "saltando" la Dead Zone o aggirandola dall'esterno?

No, nessun giocatore di una squadra può entrare per nessun motivo nella metà campo avversaria, né nell'Area libera che la circonda, poiché non può essere mai oltrepassata la linea delimitante la Dead Zone né le sue immaginarie estensioni esternamente al campo.

6. Se dopo un attacco la palla rimbalza contro il corpo di un avversario o contro una struttura fissa esterna al terreno di gioco, ritornando nella metà campo della squadra che ha portato l'attacco, il possesso della palla deve essere restituito alla squadra avversaria o rimane a questa squadra?

Il possesso della palla va sempre alla squadra che la recupera con mezzi leciti, anche se quella palla gli giunge di ritorno da un rimbalzo o deviazione fortuita.

7. Chi, nell'ambito di una squadra, è legittimato a chiamare il Time Out?

Qualunque giocatore della squadra che sia presente in campo e sta prendendo parte al gioco attivo. Il Time Out non può direttamente essere chiamato da un giocatore di riserva, dall'allenatore, da altri dirigenti, né da giocatori eliminati che si trovano nell'Area di recupero giocatori.

8. Se un lancio colpisce un giocatore avversario dopo aver toccato un'altra palla ferma o in movimento, viene considerato valido ai fini della eliminazione del giocatore?

No, dal momento della deviazione o tocco da parte di un'altra palla, come di qualsiasi altro oggetto o persona, il lancio perde ogni effetto ai fini della eliminazione di giocatori.

9. In un campo per attività Outdoor su erba naturale, le segnature sono realizzate con gesso bianco. A seguito dell'utilizzo, o in caso di pioggia, le righe diventano poco visibili o addirittura si cancellano. Oppure, in campo per attività Indoor le segnature sono effettuate con nastro adesivo che ad un certo punto del match si stacca dal fondo. Cosa deciderà l'arbitro?

Le linee di delimitazione devono essere sempre perfettamente visibili ed individuabili. In tal caso, nel momento in cui si accorge che viene a perdersi la regolarità del gioco, l'arbitro interromperà il game invitando la squadra che gioca in casa, oppure l'Ente organizzatore, in caso di campo neutrale, a ripristinare le segnature. Una volta sanata l'irregolarità, il game potrà riprendere, altrimenti in caso di

impossibilità o rifiuto, la sospensione del match sarà definitiva e l'arbitro segnalerà il tutto sul referto di gara.

10. In una squadra di categoria “Misto” composta da 3 maschi e 3 femmine, esiste un solo giocatore di riserva, ed è maschio. Nel caso in cui una delle giocatrici femmine subisca un infortunio e debba essere sostituita, come si comporta l'arbitro?

Nelle squadre “miste”, un maschio non può mai sostituire una femmina, ma è invece con sentito il contrario. Per cui il giocatore di riserva potrà entrare in gioco solo in sostituzione di un altro giocatore maschio. In tal caso, quindi, la giocatrice sarà costretta ad uscire dal campo di gioco ma non potrà essere sostituita da nessuno.

11. Un giocatore viene sostituito da un compagno durante un Time Out. Nello stesso game, un giocatore della sua stessa squadra subisce un infortunio ed il giocatore seduto in panchina chiede di poter risalire al suo posto. Come si comporta l'arbitro?

Un giocatore che è stato sostituito, non può a sua volta rientrare in campo e sostituire altri giocatori per quel game. L'arbitro dovrà quindi impedire la sostituzione ed invitare la squadra ad utilizzare altri giocatori di riserva per poterla effettuare. Qualora non ve ne siano, la squadra proseguirà il game con un giocatore in meno.

12. A game iniziato l'arbitro si accorge che una squadra è composta di 7 giocatori anziché 6. Come si dovrà comportare?

Non potendo stabilire quale è il “giocatore in più”, l'arbitro dovrà prendere atto della irregolarità del game. Interromperà immediatamente il gioco e sanzionerà la squadra con il forfait del game.

13. In un match di attività Indoor una squadra si presenta sul campo all'ora prefissata per l'inizio, con soli 4 giocatori. Quali decisioni assumerà l'arbitro?

Se una squadra non si presenta in tempo per iniziare l'incontro con almeno 5 giocatori per le gare Indoor e 8 giocatori per le gare Outdoor, subisce il forfait, cioè la sconfitta tavolino. L'arbitro, rilevato che la squadra non ha un numero di giocatori sufficiente per dare inizio al match, rispetterà il tempo di attesa, che è di 20 minuti, trascorso il quale, se dovesse perdurare la stessa situazione, l'arbitro sancirà il forfait del match. In caso di più gare consecutive sullo stesso campo, il tempo di attesa è ridotto a 10 minuti.

14. Durante un match una squadra si rifiuta di proseguire il gioco per motivi di protesta nei confronti di una decisione dell'Arbitro. Quali decisioni dovrà assumere quest'ultimo?

Preso atto del rifiuto a proseguire, l'arbitro comunica questa situazione all'altra squadra e decreta con il fischio finale il forfait del match.

15. Durante un match una squadra sottopone l'arbitro a pressioni psicologiche e minacce fisiche a tal punto che egli decide di decretare il forfait del match. A questa decisione la squadra lo minaccia ulteriormente qualora non dovesse ripensarci e riprendere l'incontro. Cosa farà l'Arbitro?

Il match è di fatto terminato con il forfait nel momento e nel punto in cui l'Arbitro lo ha ritenuto necessario. Egli può, per ragioni di forza maggiore proseguire “pro forma” il match, mantenendo “in pectore” questa sua decisione e riferendo poi successivamente, in un rapporto scritto, tutti gli avvenimenti della gara. Qualsiasi risultato sportivo realizzatosi dopo il forfait “in pectore” è nullo.

16. A seguito di un infortunio, un giocatore non è più, a giudizio dell'Arbitro, nelle condizioni psicofisiche di proseguire il match, ma nonostante questo il giocatore desidera proseguire. L'Arbitro, valutando la pericolosità delle sue condizioni, lo invita ad uscire dal campo e farsi sostituire, ma il giocatore si rifiuta con decisione. Cosa deciderà l'Arbitro?

L'Arbitro è la persona incaricata di tutelare l'incolumità dei giocatori. Pertanto, se a suo insindacabile giudizio la salute di uno o più persone in campo è a rischio, egli ha il dovere di obbligare la sostituzione. L'Arbitro non potrà riprendere il gioco fino a che il rischio di incolumità non sia risolto. Qualora non trovi la collaborazione delle squadre nella risoluzione del problema, provvederà a decretare il forfait del game, ed eventualmente del match a carico della squadra non collaborante.

17. In un game, tutti i giocatori di una squadra, tranne uno sono stati eliminati. Quest'ultimo chiede all'Arbitro il Time Out per potersi consultare con i compagni di squadra. Cosa deciderà l'Arbitro?

L'Arbitro non concederà il Time Out anche se la squadra ne avrebbe diritto, poiché lo si può richiedere soltanto quando ci sono in campo almeno due giocatori effettivi. Qualora rimanga un solo giocatore egli dovrà proseguire il gioco e la squadra, per quel game, non potrà più godere del Time Out residuo.

18. A seguito di una azione di attacco, una palla esce dal campo di gioco e giunge in prossimità di alcuni giocatori seduti fuori delle linee perimetrali. Uno di loro, spinge di nuovo il pallone in campo verso i propri compagni. Quale decisione assumerà l'arbitro?

Un pallone fuoriuscito dal campo di gioco, può essere recuperato solo da un giocatore non ancora eliminato. Nel caso in cui, volontariamente, un pallone venga spinto in campo da una delle persone esterne, a favore di una squadra l'arbitro sospenderà il gioco. La palla verrà posizionata nuovamente fuori del campo nel punto dove si trovava prima della spinta e la persona colpevole verrà definitivamente escluso dal match.

19. Un giocatore viene sottoposto ad un attacco e respinge velocemente la palla con un calcio o con un colpo di testa di nuovo nella metà campo avversaria, colpendo una giocatore della squadra opposta. Quale decisione assumerà l'arbitro?

Il lancio di respinta non è mai un attacco valido, essendo quest'ultimo un lancio effettuato con la palla che si trova in una o entrambe le mani di un giocatore, cioè in suo possesso. Se la palla viene intenzionalmente colpita con una gamba, un piede o un ginocchio, essa si considera "Palla calciata"; inoltre non è consentito ad un giocatore di andare a cercare intenzionalmente con la testa, il viso o il collo una palla lanciata e questo comportamento viene considerato "Falso Colpo alla testa". In entrambi i casi pertanto il primo attacco è considerato valido, il giocatore che respinge la palla è considerato colpito e quindi eliminato e la palla, da quell'istante, diventa "Palla Neutra" e pertanto i giocatori opposti eventualmente colpiti da essa non vengono eliminati.

20. Un giocatore raccoglie da terra due palle vicine e le usa per portare un doppio attacco verso un avversario, lanciandole cioè in rapida sequenza contro di lui. Il doppio attacco è considerato valido?

Sì, il doppio attacco non è vietato dal regolamento. Un giocatore può contemporaneamente, od in rapida sequenza, su bire più attacchi portati dallo stesso o da più giocatori della squadra opposta. L'attacco valido è il primo che lo colpirà ed eliminerà; tutte le palle che successivamente lo colpiranno saranno neutre. Se però una di queste palle lo colpirà sopra l'altezza delle spalle, sarà eliminato il lanciatore.

21. Un giocatore, può passare una palla in suo possesso ad un compagno di squadra che si trova in posizione migliore per portare un attacco?

Uno o più passaggi della palla tra compagni di squadra non è vietato; essi possono essere effettuati allo scopo di costruire una "azione" di gioco, ovvero una breve serie di passaggi o di finte allo scopo di disorientare l'avversario o di effettuare un attacco da una posizione più favorevole, ovvero allo scopo di liberarsi della palla prima dello scadere dei "cinque secondi" di possesso qualora si sia nella impossibilità di effettuare un lancio valido. Resta ad insindacabile giudizio dell'arbitro stabilire se la serie di passaggi tra giocatori ha uno di questi scopi, oppure è reiterato in modo eccessivo e platealmente allo scopo di perdere tempo.

22. All'inizio di un game entrambe le squadre entrano nella Dead Zone per prendere possesso delle palle di gioco e ne escono entro 5 secondi. Dopo esserne uscite e aver iniziato il gioco, un giocatore si accorge che una palla è rimasta all'interno della Dead Zone poiché nessuno se ne era impossessato. Può rientrare per prenderla?

No, in nessun caso dopo che il game è iniziato, un giocatore può penetrare nella Dead Zone; coloro che infrangono la regola saranno eliminati. La palla pertanto rimarrà al suo interno. Può essere recuperata solo se, a seguito di contatto casuale con altre palle, ne è sospinta al di fuori ovvero così vicina alla linea di delimitazione, da consentirgli senza entrare nella zona stessa.

22. All'inizio di un game uno dei giocatori che entra nella Dead Zone, prende possesso di una palla di gioco e ne sospinge, con una mano o un piede una seconda nella propria metà campo. Quale decisione assumerà l'arbitro?

Il regolamento non vieta di impossessarsi di più di una palla in qualsiasi fase del gioco; tanto meno vieta di sospingere nella fase iniziale una palla in una o l'altra metà campo.

Gesti Ufficiali

Arbitri

Fatti da segnalare	Gesti da eseguire da parte degli Arbitri:	
1 - Inizio del match o ripresa del gioco		<i>Indicare col braccio e la mano aperta il centro della Dead Zone</i>
2 – Time Out		<i>Porre il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di una T)</i>
3 – Eliminazione di un giocatore		<i>Alzare orizzontalmente un braccio per indicargli di uscire. Da usare dopo il gesto relativo al motivo della eliminazione.</i>
4 – Eliminazione per "Presca" riuscita		<i>Indicare prima il giocatore e poi alzare verticalmente entrambe le braccia</i>
5 – Colpo alla testa, Falso Colpo alla testa e Palla Alta		<i>Indicare con una mano la testa nei confronti del giocatore responsabile</i>
6 – Fallo dei Cinque Secondi		<i>Alzare cinque dita divaricate</i>
7 – Fine del game o del match		<i>Incrociare le braccia sul petto, mani aperte. 1 fischio per fine-game 3 fischi per fine-match</i>

Fatti da segnalare	Gesti da eseguire da parte degli Arbitri:	
<p>8 – Palla calciata</p>		<p><i>Alzare una gamba e con la mano indicare il punto di impatto con la palla</i></p>
<p>9 – Ammonizione</p>		<p><i>Mostrare il cartellino GIALLO</i></p>
<p>10 – Espulsione o squalifica definitiva</p>		<p><i>Mostrare il cartellino ROSSO</i></p>
<p>11 – Invasione della Dead Zone</p>		<p><i>Indicare con la mano e il dito la linea oltrepassata o calpestata</i></p>
<p>12 – Uscita non consentita dal proprio campo di gioco</p>		<p><i>Alzare verticalmente gli avambracci verso il petto, mani aperte e rivolte verso di sè</i></p>
<p>13 – Palla Neutra (generica)</p>		<p><i>Alzare il dito indice e fare chiaramente il segno del NO</i></p>

Giudici di Linea

Fatti da segnalare	Gesti da eseguire da parte dei Giudici di Linea:	
<p>1 – Attacco, presa o schivata fuori del campo di gioco</p>		<p><i>Alzare la bandierina sopra la testa</i></p>
<p>2 – Richiamare l'attenzione dell'arbitro – Episodio da ammonizione o espulsione</p>		<p><i>Alzare la bandierina sopra la testa ed agitarla, indicando il giocatore colpevole</i></p>

Indice

Regole	Pagina
Regola 1 - I giocatori.....	3
1.1 - Le categorie.....	3
1.2 - Le squadre per l'attività Indoor.....	3
1.3 - Giocatori di riserva.....	3
Regola 2 - Le attrezzature di gioco e l'arbitro.....	3
2.1 - Il campo di gioco e le sue pertinenze.....	3
2.2 - La palla.....	5
2.3 - L'Arbitro e i suoi collaboratori.....	6
Regola 3 - Uniformi di gioco.....	6
Regola 4 - Il gioco.....	7
4.1 - I games, il match, il forfait, il tempo di attesa ed il numero minimo di giocatori.....	7
4.2 - Formula del match.....	7
4.3 - Inizio del match e dei games.....	7
4.4 - Il gioco: modalità e infrazioni.....	8
4.5 - Attacchi proibiti.....	9
4.6 - Palla Neutra.....	10
4.7 - Cambio del possesso della palla e Regola dei Cinque Secondi.....	10
4.8 - Il "Time Out".....	10
4.9 - Infortunio dei giocatori.....	11
4.10 - Continuità del gioco e intervallo tra i game.....	11
4.11 - Interruzione del gioco da parte dell'arbitro e ripresa del gioco.....	11
4.12 - Sostituzioni.....	12
4.13 - Cronometraggio di un game.....	12
4.14 - Termine del game e del match.....	12
Regola 5 - Il principio del "Fair Play".....	12
Appendice I - Variazioni di gioco approvate.....	14
I.1 - Palla caduta.....	14
I.2 - Rimbalzo.....	14
I.3 - DodgeBall con una palla.....	14
Appendice II - Il "Beach-DodgeBall".....	14
II.1 - I giocatori.....	14
II.2 - Il campo di gioco e le sue pertinenze.....	14
II.3 - Uniformi di gioco.....	14
Appendice III - Attività "Outdoor".....	14
III.1 - Le squadre per l'attività Outdoor.....	14
III.2 - Il campo di gioco e le sue pertinenze.....	15
III.3 - La palla.....	15
III.4 - Uniformi di gioco.....	15
III.5 - Il gioco.....	15
Casistica.....	1 6
Gesti Ufficiali.....	19