



# Il Gioco del DODGEBALL

Regolamento Tecnico  
Variazioni del gioco  
Casistica  
Gesti Ufficiali



C.S.I. Ravenna Editore

## **Il Gioco del DodgeBall**

Regolamento Tecnico  
Variazioni del Gioco  
Casistica  
Gesti Ufficiali

4<sup>a</sup> Edizione - Ottobre 2010

Copyright by: Centro Sportivo Italiano  
- Comitato di Ravenna -  
[www.csiravenna.it](http://www.csiravenna.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)

E' 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.

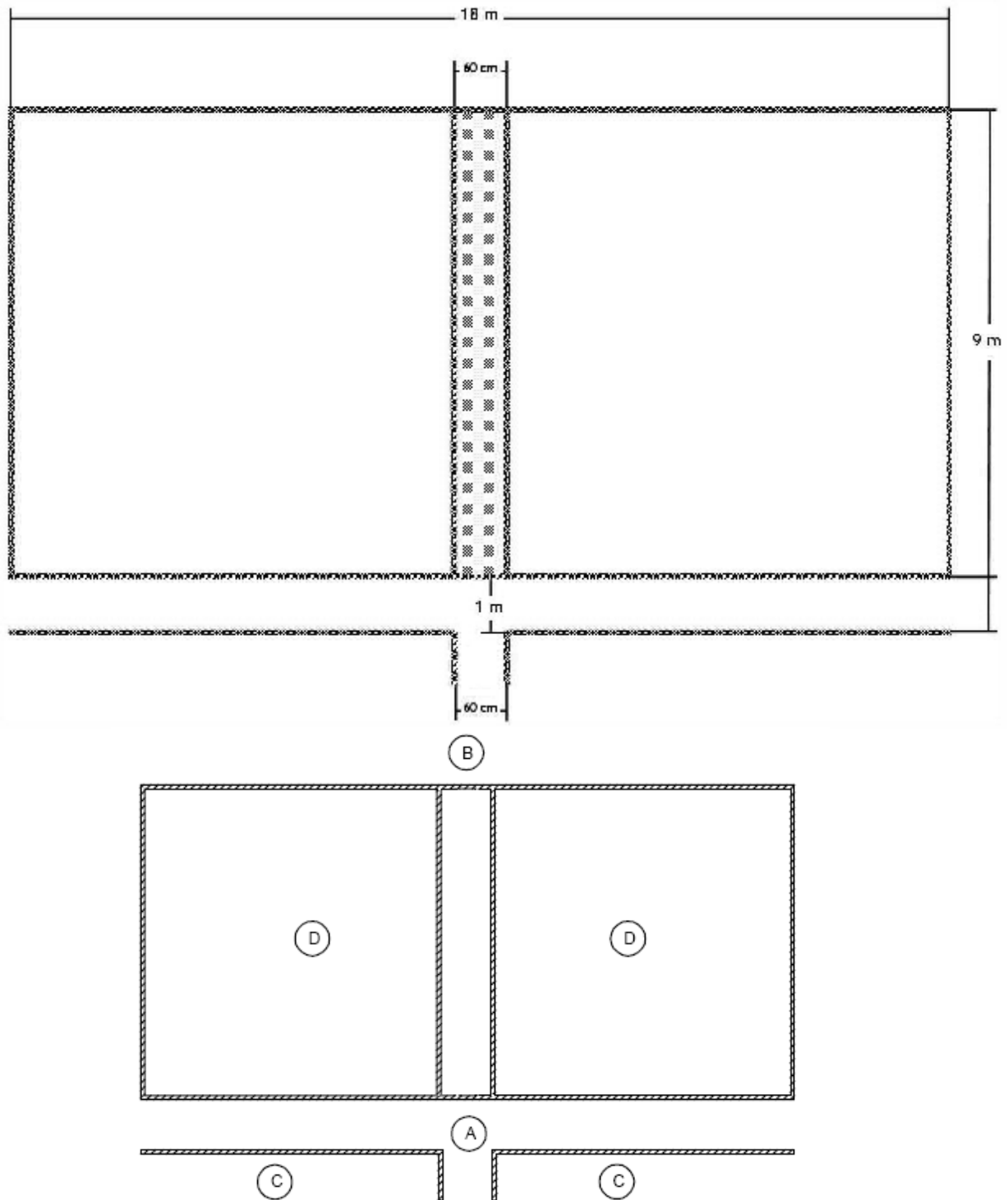
### 1.3 - Giocatori di riserva

Una squadra è composta, oltre che dai giocatori previsti dal tipo di attività, anche da un massimo di 6 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)



- (A) Posizione del 1° Arbitro
- (B) Posizione del 2° Arbitro
- (C) Area di recupero giocatori
- (D) Terreno di gioco

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 60 cm.

B) Settore dilettanti e promozionale

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 60 cm. 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 diverse 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 60 cm di larghezza che separa le due uguali aree di gioco, è la "Dead Zone". I giocatori che calpestano quest'area o le linee che la delimitano sono eliminati come se fossero stati colpiti durante un'azione di attacco. Non è mai consentito l'ingresso nella Dead Zone per qualsiasi motivo. 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 questa 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 questo 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 3 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-lampo o bottoni metallici.

B) Ogni squadra dovrà avere maglie dello stesso colore, 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 a 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 discutibili, 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 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.

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

C) 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 cronometrando 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 tocchi 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.

#### 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, 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 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 reiterate proteste verso le decisioni arbitrali. In tal caso, il giocatore colpevole verrà, per la prima volta, ammonito. L'ammonizione comporta l'eliminazione del giocatore dal game. Nel caso in cui nel corso dello stesso match, il medesimo giocatore si renda nuovamente colpevole di tale condotta, l'arbitro lo espellerà definitivamente dalla gara 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 i motivi di cui al presente punto, non può essere sostituito durante il proseguimento del match; qualora quindi rimangano altri games da giocare, la sua squadra dovrà 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 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.

G) 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.

#### 4.5 - 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.

#### 4.6 - 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.

#### 4.7 - 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 cronometraggio del game.

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

#### 4.8 - Infortunio dei giocatori

A) Il gioco, ed il tempo, vengono fermati quando un giocatore subisce 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.

#### 4.9 - 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 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. Infrazioni a questa regola possono portare l'arbitro ad espellere definitivamente il giocatore e a dichiarare il forfait del game per la squadra colpevole.

#### 4.10 - 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, 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"

#### 4.11 - Sostituzioni

- A) Le sostituzioni possono essere effettuate solo durante gli 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 che sta per iniziare.
- 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.

#### 4.12 - 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.

#### 4.13 - Termine del game e del match

- A) Un game termina quando:
- 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.
  - 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.
  - viene sancito il forfait del game a carico di una squadra; in tal caso vince il game la squadra avversaria.
  - non c'è sufficiente illuminazione o visibilità per proseguire
  - 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:
- 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.
  - una squadra subisce il forfait del match da parte dell'arbitro; in tal caso vince il match la squadra avversaria.
  - una squadra abbandona volontariamente il campo di gioco; in tal caso l'arbitro riporterà l'accaduto sul referto di gara.

### 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 il "capitano" della squadra si accorge che una regola è stata interpretata in maniera errata, può chiedere spiegazioni e preannunciare reclamo. Il Capitano è l'unico membro della squadra autorizzato a rivolgersi all'arbitro e deve farlo sempre con il massimo rispetto e mai urlando o litigando. Nel caso in cui una persona manchi di rispetto gli arbitri, verrà espulsa. Se un giocatore viene espulso definitivamente, 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 agli arbitri 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, ovvero per qualsiasi motivi di sicurezza propria od altrui, non ricorrendo più le normali condizioni di serenità e sportività previste per il proseguimento. In tal caso il gioco potrà riprendere solo dopo la cessazione di tali situazioni. 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.

F) E' vietato fare "melina" o perdere intenzionalmente tempo. La squadra nella cui metà campo (anche all'esterno delle righe) si trova la maggioranza dei palloni, ha l'obbligo di condurre un attacco entro 10 secondi, pena la restituzione mediante passaggio, di un pallone alla squadra avversaria.

## Appendice I - Variazioni di gioco approvate

Lo sport del DodgeBall 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 con 4, 6 o 10 giocatori per squadra. Di norma, però, le squadre sono composte da 4 giocatori.

### 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 ha dimensioni che vanno da un minimo di 8x16 mt (4 giocatori per squadra), o 9x18 mt (6 giocatori) e fino ad un massimo di 11x24 mt (10 giocatori). Il fondo è costituito da uno strato di sabbia di almeno 30 cm di profondità. La sabbia deve essere priva di sassi, vetri ed altri residui e non deve essere eccessivamente compatta. 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 e i giocatori devono essere a piedi nudi; tuttavia è consentito utilizzare, a scopo protettivo, calze in tessuto. 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. E' vietato giocare a torso nudo.

### II.4 - Inizio del gioco

I tre palloni vengono distribuiti a seguito di un sorteggio alle squadre, la squadra che vincerà il sorteggio avrà la possibilità di iniziare il primo game con 2 palloni, gli avversari con 1. Dal secondo game e per i successivi vi sarà una maggioranza alternata della superiorità iniziale dei palloni.

### II.5 - Il Gioco

Le partite vengono giocate al meglio dei 5 games, pertanto la prima squadra che vince 3 games si assicurerà anche la vittoria del match. Ogni game è della durata di 3 minuti.

## **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 8 palle anziché 5, 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 un'altra parte del suo corpo ma solo la palla di cui è in possesso. Le mani aderenti al pallone che lo tengono saldamente, vengono considerate come parte dello stesso. 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 è sempre proibito e viene sanzionato dall'Arbitro con la eliminazione del giocatore che ha commesso l'infrazione. E' ammesso entrare nella Dead Zone con braccia e mani per recuperare le palle che vi si trovano all'interno; in tal caso non è possibile toccare il pavimento con nessun'altra parte del corpo.

**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?**

L'Allenatore e il Capitano sono le uniche due figure che possono chiamare il Time Out, anche se quest'ultimo fosse una riserva o eliminato dal Game. In caso di espulsione definitiva del Capitano, questi non può più esercitare le sue funzioni, e la squadra segnalerà agli arbitri un altro giocatore che ne diventa il nuovo Capitano.

**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 un femmina, ma è invece consentito 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 in fase di attacco, salta dal limite della propria metà campo ed effettua un lancio volto ad eliminare un avversario prima di appoggiare i piedi a terra nel campo avverso (tiro di sacrificio). Come si comporta l'arbitro?**

Il giocatore in attacco nel momento in cui toccherà con i piedi, o altra parte del corpo, il campo avversario verrà eliminato, ma il tiro che avrà effettuato precedentemente sarà regolarmente valido sia per una eventuale eliminazione che per una presa. E' ininfluente ai fini della validità del lancio che il giocatore, nel momento in cui la palla viene tirata, sia nella zona aerea al di sopra del campo avversario o del proprio, poiché l'infrazione avviene al momento in cui i piedi, o altra parte del corpo, tocca il terreno dell'altra squadra.

**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 psico-fisiche 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. All'inizio di un game entrambe le squadre cercano di recuperare i palloni dalla Dead Zone con le mani. Per restare in equilibrio un giocatore appoggia il braccio a terra. Quale decisione assumerà l'arbitro?**

Nessuna, in quanto i giocatori potranno appoggiare le mani o le braccia a terra (fino all'altezza del gomito), nell'area di Dead Zone, in fase di recupero dei palloni.

Sarà invece eliminato chi calpesterà la linea di delimitazione della Dead Zone con i piedi o ne toccherà l'interno con qualsiasi altra parte del corpo.

**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". 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 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, subire 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?**

Non è vietato effettuare uno o più passaggi della palla tra compagni di squadra; 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.








Resta fermo comunque l'obbligo di perdere la superiorità numerica di palloni in possesso entro 10 secondi.







**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 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, purché venga rispettato il divieto di penetrare nella Dead Zone.


## Gesti Ufficiali

### Arbitri

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

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

**Giudici di Linea**

<b>Fatti da segnalare</b>	<b>Gesti da eseguire da parte dei Giudici di Linea:</b>	
<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

	<b>Pagina</b>
<b>Regole</b>	
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.....	8
4.4 - Il gioco: modalità e infrazioni.....	8
4.5 - Palla Neutra.....	10
4.6 - Cambio del possesso della palla e Regola dei Cinque Secondi.....	10
4.7 - Il "Time Out".....	10
4.8 - Infortunio dei giocatori.....	11
4.9 - Continuità del gioco e intervallo tra i game.....	11
4.10 - Interruzione del gioco da parte dell'arbitro e ripresa del gioco.....	11
4.11 - Sostituzioni.....	12
4.12 - Cronometraggio di un game.....	12
4.13 - 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
II.4 - Inizio del gioco.....	14
II.3 - Il gioco.....	14
Appendice III - Attività "Outdoor".....	15
III.1 - Le squadre per l'attività Outdoor.....	15
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.....	16
Gesti Ufficiali.....	19