



# Il Gioco del **DODGEBALL**

Regolamento Tecnico  
Variazioni del gioco  
Casistica



C.S.I. Ravenna Editore

## **Il Gioco del Dodgeball**

Regolamento Tecnico  
Variazioni del gioco  
Casistica

**7° Edizioni – Settembre 2015**

Copyright by: Centro Sportivo Italiano  
Comitato di Ravenna

[www.csiravenna.it](http://www.csiravenna.it)

Associazione Italiana Dodgeball  
Via G.Guidarelli nr. 7  
Ravenna

Il contenuto di questo regolamento è opera dell'ingegno e proprietà letteraria del Centro Sportivo Italiano – Comitato Provinciale di Ravenna e della Associazione Italiana Dodgeball che ne cura il regolare aggiornamento. 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 l'utilizzo 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

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 composte da 6 giocatori, 4 maschi e 2 femmine (tale limiti possono essere variati in base ai tornei)

### 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)

#### **Campo standard**

##### A) Misure del campo

Le misure del campo possono variare in un range di larghezza 8/9 metri e di lunghezza tra 16 / 18 metri con un'area centrale, detta Dead Zone, di 60 cm.

##### B) Area libera

Attorno a tutti i lati del terreno di gioco, e facente parte integrante del campo di gioco, deve 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.

##### C) 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.

##### D) 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.

**E) 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 e le proiezioni di queste verso l'esterno sono eliminati come fossero stati colpiti durante una azione di attacco. Non è mai consentito calpestare la Dead Zone per qualsiasi motivo (solo durante il recupero iniziale, si può entrare nella dead zone appoggiando la mano, polso e avambraccio fino a gomito) Durante il gioco, una palla che si trovi nella Dead Zone può essere recuperata da qualsiasi giocatore, purché non ne calpesti lo spazio.

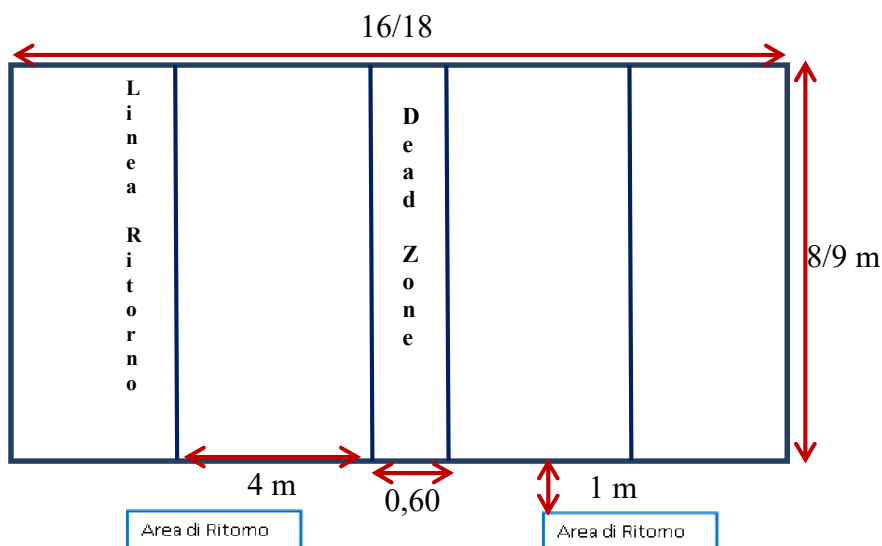
A 4 metri dalla propria linea di Dead Zone si trova la "linea di ritorno" segnata con lo stesso colore della dead zone

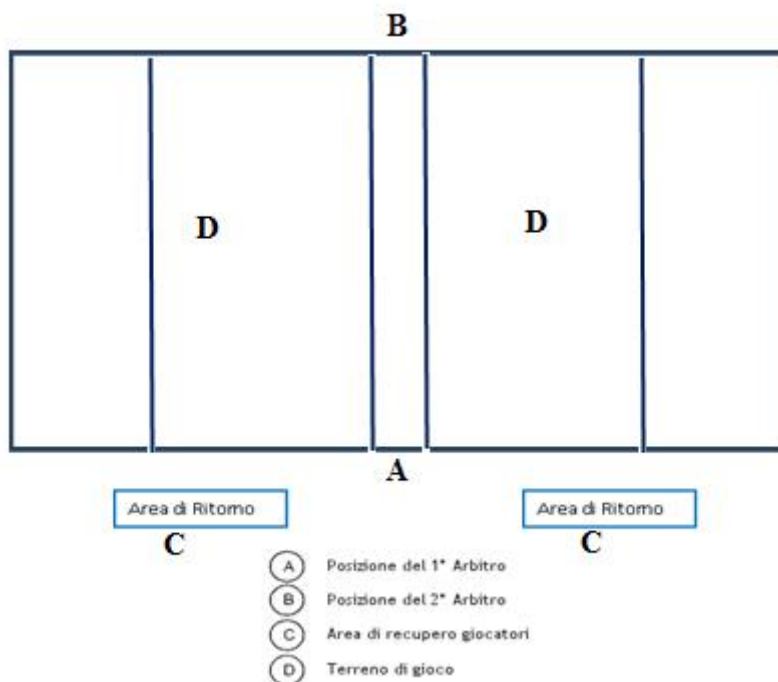
2. L'area a distanza di almeno 1 mt dal lato esterno di gioco e che inizia all'altezza della Dead Zone, è l'Area di Recupero dei Giocatori, cioè è l'area nella quale vanno a posizionarsi i giocatori che durante il game in corso vengono eliminati da una azione di attacco. I giocatori si posizionano seduti 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.

**F) 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 deve avere una circonferenza tra i 60 cm ed i 65 cm, del peso da 190 gr. a 210 gr., pressione 1.8/2.0 PSI (Bar 0,124/0,138).

I palloni ufficiali sono ricoperti da una pellicola in poliestere resistente di colore facilmente visibile.

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 inidonee.

## 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 PROTESTA, 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, due o tre; nel caso di due arbitri 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, nel caso di tre arbitri, il Primo Arbitro tra le due Aree di Recupero dei Giocatori, mentre i due “secondi” arbitri si disporranno a circa 3 metri dalla dead zone, con possibilità di muoversi se necessario. In caso di interpretazione discordante, prevale sempre la decisione del Primo Arbitro.

B) Tutto il personale arbitrale (gli Arbitri) 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 o sul petto di una o due cifre, anche non progressivi, ognuno dei quali sarà unico nella squadra e diverso da quello dei suoi compagni. 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, non sono consentiti guanti. 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 il termine; 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 minor numero di giocatori. Ogni game ha una durata massima 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. 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.

Per ogni game vinto vengono assegnati 2 (due) punti alla squadra vincitrice, in caso di pareggio 1 (uno) punto ad entrambe le squadre.

Risulterà vittoriosa la squadra che, alla fine dei games previsti, abbia ottenuto il maggior numero di punti.

Nelle partite ad eliminazione diretta, non essendo consentito il pareggio come punteggio finale, verrà disputato un extra game di **un minuto** per decretare il vincitore; in caso di ulteriore pareggio anche alla fine di questo game si applicherà un extra-time, senza interrompere il gioco chiamato "**Golden Shot**" che si concluderà non appena un giocatore di una delle due squadre verrà eliminato.

L'arbitro può altresì, per gravi motivi, concludere anticipatamente una partita evidenziando nel referto in maniera chiara e dettagliata i motivi che hanno portato a tale decisione. Il forfait di un match, si ha 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 6-0

per le partite con 3 games e di 10-0 per le partite con 5 games; dando una penalizzazione di -1 alla squadra avversaria in classifica generale.

#### 4.2 – Formula del match

A) Ogni partita può essere formata da 3/5/7/9 games in base alle categorie di età in campo.

B) I punti conquistati nella partita saranno anche quelli conquistati in classifica generale.

C) Nei campionati ufficiali, non sono previste variazioni di gioco, ma nei 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 seguendo l'impostazione del calendario dell'evento.

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 oltre la linea di fondo campo, nella propria metà campo; è possibile pestare la riga di fondo campo. L'arbitro decreterà l'inizio del match seguendo i seguenti tre step: "in posizione", "pronti", "fischio" ed inizia il cronometraggio del game, da quel momento tutti i giocatori devono entrare in campo pena l'eliminazione. Massimo 3 giocatori per squadra corrono verso la Dead Zone cercando di recuperare il maggior numero di palloni. I giocatori potranno appoggiare solo le mani, polsi e avambraccio fino al gomito, all'interno della Dead Zone per bilanciarsi nella presa del pallone, qualsiasi altra parte del corpo che tocca la Dead Zone comporta l'eliminazione del giocatore. I palloni conquistati da ogni squadra, prima di poter essere lanciati contro gli avversari dovranno oltrepassare la "linea di ritorno", per cui un lancio effettuato con un pallone che non abbia superato la linea di ritorno è da considerarsi nullo; una difesa invece effettuata con un pallone che non abbia superato la linea di ritorno è considerata non valida e comporta l'eliminazione del difensore.

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

D) Nel caso in cui un giocatore anticipasse il fischio arbitrale può autonomamente desistere dalla contesa della palla nella Dead Zone senza nessuna intromissione arbitrale; nel caso in cui il giocatore non si accorgesse di tale infrazione e continuasse la corsa l'arbitro fermerà il gioco e assegnerà un "Avvertimento" alla squadra rea dell'infrazione; tale avvertimento sarà per tutti i giocatori di quella squadra per tutti i successivi games di quella partita.

Nel caso in cui un altro giocatore successivamente incappasse nella medesima infrazione verrà immediatamente eliminato.

#### 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. Per poter essere valido ai fini della eliminazione, l'attaccante deve far sì che la palla colpisca un giocatore e, non venendo "bloccata" nel suo volo, termini il suo percorso cadendo a terra, o uscendo dal campo, o toccando un altro pallone.

Per "**lancio valido**" si intende generalmente una **palla tirata con forza ed intenzionalità verso un avversario** con lo scopo di eliminarlo; non è una palla semplicemente gettata nell'altro campo senza alcuna forza ed alcuno scopo. La palla, nel momento in cui parte, deve essere saldamente ferma nella/e mano/i del giocatore, come nella pallamano; sono vietate "schiacciate" al volo o "battute" come quelle della pallavolo o lanci pizzicati.

Qualsiasi tiro non effettuato con le caratteristiche sopra evidenziate sarà considerato nullo e l'arbitro segnalerà a voce alta un "Avvertimento" alla squadra rea dell'infrazione; tale avvertimento sarà per tutti i giocatori di quella squadra per tutti i successivi games di quella partita.

Nel caso in cui un altro giocatore successivamente incappasse nella medesima infrazione verrà immediatamente eliminato. (la decisione sarà ad insindacabile giudizio dell'arbitro, che solo in caso di incertezza potrà richiamare verbalmente il giocatore).

Qualora il giocatore sottoposto ad attacco riesca a bloccare al volo la palla, ovvero, se il giocatore colpito riesce a bloccare la palla prima che cada a terra o esca dal campo, essa si considera "Presa". Viene considerata valida anche una presa **conclusa** con l'aiuto del pallone. 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 primo durante quel game, utilizzando il sistema "prima ad uscire primo a rientrare"; il rientro dovrà avvenire sempre da "fondo campo".

Nel caso in cui la palla venga bloccata da un secondo giocatore, diverso da quello colpito inizialmente, la palla viene considerata “Salva” con il mero scopo di salvare il giocatore colpito (pertanto non elimina l’avversario e non richiama in campo alcun giocatore).

La palla non potrà essere tocca ulteriormente da altri giocatori, compreso il primo, pena l’eliminazione del primo giocatore colpito.

Le “prese” e le “salvate” possono essere effettuate con qualsiasi parte del corpo, da un giocatore in campo, ma verranno convalidate dall’arbitro solo quando la palla si troverà ferma nella mano del giocatore stesso.

**C)** Durante l’azione tutti i giocatori devono rimanere all’interno della propria metà campo, non possono calpestarne le rigature perimetrali, per portare un attacco, 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, per fare ciò il giocatore deve alzare un braccio per segnalare all’arbitro la sua intenzione ad uscire. 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 considerando l’area che va da fondo campo alla Linea di Ritorno; una volta recuperato il pallone, potrà però rientrare solo dalla linea di fondo.

Non è altresì permesso uscire dal campo con un pallone in mano (quindi attivo) per recuperarne un altro; tale azione comporterebbe l’eliminazione del giocatore.

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 il recupero iniziale dei palloni, 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, la prima volta, ammonito.

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.

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 reo di tale comportamento verrà espulso e sarà definitivamente squalificato per tutto il match. Ulteriori e ripetute offese porteranno al forfait della squadra dal match.

- L’ammonizione/Cartellino Giallo comporta l’eliminazione del giocatore dal game e dai successivi due games (la squadra dovrà giocare i due successivi games con 5 giocatori), nel caso in cui la sanzione venga comminata al giocatore tra due game, il giocatore salterà i due games successivi;

- L’espulsione/Cartellino Rosso comporta l’eliminazione del giocatore dal match e l’eventuale continuazione della partita con un giocatore in meno per la squadra che avrà subito l’espulsione (la squadra dovrà giocare tutti i residui games con 5 giocatori)

**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 poi 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. Un giocatore può essere eliminato da un attacco, quando questo riesce a far cadere la palla dalle mani del giocatore che si trova in posizione di difesa.

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, un’altra palla o qualsiasi altra parte che si trova all’esterno dell’area di gioco. Quando un giocatore porta una azione di attacco chesi conclude con una “presa” da parte del giocatore avversario, esso viene “eliminato”. Una palla bloccata può aver colpito un altro difensore precedentemente; in questo caso non si tratterà di “presa” bensì di “palla salvata”; in questo caso non vi è eliminazione del tiratore né rientro di giocatori eliminati nella squadra in difesa, viene pertanto salvato semplicemente il primo giocatore colpito dal pallone.

Quando un tiro si “incastra” fra giocatore e terra e non è possibile capire se sia stato toccato prima il giocatore o il terreno, l’arbitro decreterà “palla schiacciata” non viene mai considerata come una “Presa” valida e non comporta l’eliminazione dell’avversario e nemmeno l’eliminazione del giocatore che ha cercato di fare la presa.

3. In seguito ad uscita non consentita dal proprio campo di gioco al fine di effettuare o evitare un attacco, o 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, durante il match esso viene “espulso”.

7. 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 nel caso in cui un pallone lanciato vada a colpire la mano o le dita di un giocatore che sono aderenti al pallone non si considera eliminazione.

- nel caso in cui il difensore perdesse completamente il controllo della palla utilizzata come difesa con entrambe le mani verrebbe eliminato

#### 4.5 – Palla Neutra

La “Palla Neutra” è l'infrazione chiamata dall'arbitro che dichiara nulla un'azione di attacco.

E' Palla neutra:

- 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
- 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
- un attacco portato prima che l'arbitro sancisca l'inizio del gioco o dopo che egli ne ha fischiato l'interruzione per qualsiasi motivo
- una palla lanciata da un giocatore che è stato eliminato
- una palla che rimbalza sul terreno di gioco, su un muro perimetrale, sul soffitto o esce dal terreno stesso
- una palla che durante il volo tocca un'altra palla o un qualsiasi altro oggetto
- durante il gioco, qualsiasi lancio effettuato da o verso giocatori che si trovano fuori del loro campo di gioco
- una palla lanciata in modo irregolare, mediante battuta o schiacciata o comunque non saldamente ferma nelle mani del giocatore che porta l'attacco
- una palla, che dopo la fase iniziale di recupero, viene lanciata nel campo avversario prima di oltrepassare la “linea di ritorno”.

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 5 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 entra in possesso della palla. In quel momento l'arbitro provvederà a chiamare “gioco” e poi ad iniziare il conteggio dei 5 secondi ancora fuori dal campo.

**B)** La squadra che al momento comanda il gioco, quindi quella con il maggior numero di giocatori o, in caso di parità di giocatori, con il maggior numero di palloni, dovrà effettuare un attacco, atto ad eliminare un avversario, entro 5 secondi in modo da perdere la maggioranza di palloni. Se la squadra in vantaggio come sopra indicato mantiene il possesso delle palle più a lungo di 5 secondi, l'arbitro provvederà ad eliminare tanti giocatori per quanti palloni attivi presenti (giocatori in possesso di palla o i più prossimi ad esse). La valutazione dei 5 secondi è ad insindacabile giudizio dell'arbitro.

**C)** Non vi è nessun obbligo di azione o di tempo nel caso in cui una squadra non stia comandando il gioco, inoltre, solo ed esclusivamente in questa situazione, tale squadra potrà *passare* con la mano un pallone attivo alla squadra avversaria senza avere obbligo di tiro atto ad eliminare l'avversario.

Qualsiasi errore in tale situazione verrà considerata e gestita come un tiro nullo.

**D)** Nel caso in cui restino solo un giocatore per squadra e uno dei due ha il possesso di tutti e tre i palloni verranno contati i 5 secondi per il primo tiro e 5 secondi per il secondo tiro.

**E)** Il conteggio dei 5 secondi deve avvenire in maniera chiara utilizzando le dita delle mani ben visibile ai giocatori.

#### 4.7 – Il “Time Out”

**A)** Il Time Out è una temporanea sospensione della partita, della durata di 60 secondi, richiesta dal capitano o dall'allenatore di una squadra ad un arbitro di gara; il time-out può essere chiesto durante il cambio campo, prima che l'arbitro chiami “in posizione” le squadre per l'inizio del nuovo game, una volta per partita;

**B)** Nel caso in cui la richiesta di time-out venisse fatta da un giocatore non autorizzato, lo stesso verrebbe ammonito per interruzione irregolare del gioco.

**C)** Nel caso la richiesta di time-out venisse fatta in una fase di gioco non autorizzata, la persona che ne ha fatto richiesta verrebbe ammonita per interruzione irregolare del gioco.

#### **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; NO da un giocatore eventualmente eliminato.

**B)** Il giocatore che inizia a sanguinare deve immediatamente lasciare il campo e medicare la ferita che causa il sanguinamento e può essere sostituito da un giocatore di riserva se disponibile; NO da un giocatore eventualmente eliminato.

Ogni squadra è responsabile dei propri giocatori e dovrà quindi fornirsi del materiale di pronto soccorso necessario, l'organizzazione non è tenuta a fornire questo materiale.

#### **4.9 – Continuità del gioco e intervallo tra i game**

**A)** Al termine di un game, i giocatori dovranno cambiare campo e prendere posizione senza ritardo. Durante questo intervallo possono essere effettuate le sostituzioni.

**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 della partita qualora le condizioni di per continuare a giocare venissero meno.

#### **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. 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.

**B)** L'interruzione lunga, o sospensione del gioco, segnalata con un fischio più prolungato e dal relativa entrata in campo da parte dell'arbitro 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 liberamente tra la linea di fondo campo e la return line della propria metà campo e l'arbitro emetterà un nuovo fischio per riprendere il gioco. I giocatori potranno riprendere il gioco.

I motivi per sospendere il gioco sono:

- 1) Segnalare l'eventuale primo tiro nullo di una squadra.
- 2) Comportamento scorretto o violento verso un altro partecipante alla gara
- 3) Manifesta incapacità psico-fisica di un giocatore di proseguire il match
- 4) Infortunio di un giocatore
- 5) Per comminare una ammonizione o una espulsione.

#### **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)** I giocatori di riserva devono avere gli stessi requisiti di età dei giocatori previsti per quella categoria, analogamente ai giocatori effettivi.

**C)** 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.

**D)** Nei tornei "misti", 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 al primo 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.

Giocatori o dirigenti non potranno mai andare vicino all'arbitro per chiedere o vedere il tempo residuo.

#### 4.13 – Termine del game e del match

##### A) Un game termina quando:

1. 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.
2. 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.
3. viene sancito il forfait del game a carico di una squadra; in tal caso vince il game la squadra avversaria.
4. non c'è sufficiente illuminazione o visibilità per proseguire
5. il game viene interrotto per pioggia, fulmini o altri motivi di sicurezza o agibilità del campo
6. non vi è il numero sufficiente di giocatori per proseguire causa infortuni o motivi disciplinari.

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

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

##### C) Un match termina quando:

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

### 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 da parte degli Arbitri 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.

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.

## 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 2 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 0,60 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 3 palle, 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 due 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**

Il numero minimo dei giocatori per iniziare un match o un game è di 8 giocatori anziché di 5 come per le gare Indoor.