



VALLIADI® 2022

REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL DODGEBALL

Il DODGEBALL è uno sport di squadra che si disputa su campi di qualsiasi fondo e aventi le dimensioni di 18 mt di lunghezza per 9 mt di larghezza (come un campo da pallavolo). Le due squadre che si affrontano sono composte da n. 6 atleti e l'obiettivo è quello di colpire con una palla i giocatori avversari. La prima squadra che elimina tutti gli avversari (o chi ne elimina di più nel tempo massimo previsto) vince il game. Le gare saranno al meglio dei 5 game e quindi, chi si aggiudicherà 3 game vincerà la partita. Ogni game avrà una durata massima di 6 minuti più eventualmente **un tempo supplementare** nel quale vince la prima squadra che colpisce un avversario.

Inizio del match e dei game

- Ogni squadra occupa, prima dell'inizio del match, una parte del campo di gioco e la scelta del campo verrà effettuata attraverso il sorteggio.
- L'arbitro pone 6 palle nella zona neutra (Dead Zone) di metà campo per iniziare l'incontro. Le due squadre sono schierate sulla linea di fondo nella propria metà campo. L'arbitro emette un fischio ed inizia il cronometrando del game. Tutti i giocatori corrono verso la Dead Zone cercando di impossessarsi del maggior numero di palle, ne escono entro 5 secondi ed inizia immediatamente il gioco. Nessun giocatore che si trovi nella zona neutra in questa fase del gioco può essere eliminato né può eliminare avversari, per cui ogni lancio da e verso giocatori nella zona neutra è da considerarsi palla neutra.
- Ogni squadra metterà a disposizione un componente che quando non è impegnato nel gioco, fungerà da arbitro nel campo del girone opposto al proprio girone.
- I giocatori non schierati in campo, si disporranno al di fuori dello stesso con la funzione di "RETRIEVER" ed avranno il compito di fermare i palloni e rimetterli nel campo a disposizione dei propri compagni ma senza passarli direttamente a loro ma facendoli rimbalzare sul campo. Il numero dei "RETRIEVER" per partita sarà quello massimo a disposizione di una delle due squadre (se saranno 6 per entrambe le squadre saranno 6, se una ne ha 6 e l'altra 3, saranno 3 per squadra) e si potranno disporre suddividendosi sui tre lati del proprio campo.

Il gioco: modalità e infrazioni

- Il gioco è continuo e senza interruzioni ed ogni squadra porterà attacchi con l'obiettivo di eliminare i giocatori della squadra avversaria colpendoli con una palla, fino a quando tutti i giocatori di una squadra saranno eliminati o il tempo di durata del game sarà terminato.
- Un "attacco" è una azione di gioco in cui un giocatore di una delle due squadre effettua un lancio diretto della palla verso un avversario per colpirlo e quindi eliminarlo. Questi dovrà cercare di evitare di essere colpito ovvero di bloccare con le mani tale lancio. Per poter essere valido ai fini dell'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 o colpisca qualsiasi altra cosa o persona e poi cada a terra o esca dal campo.
- Prima di compiere un "attacco", è possibile effettuare dei passaggi tra i componenti della stessa squadra.
- Qualora il giocatore in difesa riesca a bloccare al volo, con una o entrambe le mani, la palla dopo essere stato colpito o dopo che sia stato colpito un proprio compagno 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 e, contemporaneamente, il salvataggio dell'eventuale giocatore della squadra opposta che può essere stato colpito prima che la palla sia stata bloccata.
- Un lancio non può essere condotto intenzionalmente verso la testa o il volto di un giocatore. Nel caso di un lancio di attacco che colpisce un giocatore in uno dei punti vietati, cioè alla testa, al volto o al collo (il cosiddetto "Colpo alla testa"), il giocatore colpito è salvo, cioè non viene eliminato.

Qualora l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, valuti che il lancio che ha colpito l'avversario in uno dei punti vietati fosse intenzionale, vale a dire volutamente indirizzato verso un punto vietato, tale infrazione viene sanzionata con l'eliminazione del giocatore che ha effettuato l'attacco.

- Non è consentito ad un giocatore di andare a cercare con la testa, il volto o il collo la palla lanciata, ovvero di buttarsi volontariamente a terra allo scopo di esporsi ad un colpo alla testa. Tale intenzionalità, è valutabile a giudizio insindacabile dell'arbitro come "Falso Colpo alla testa"; in questo caso l'attacco viene considerato valido ed il giocatore che si è fatto colpire viene eliminato. Va sempre ricordato che l'arbitro ha la più ampia discrezionalità nel salvaguardare l'incolumità dei giocatori. I giocatori che, a giudizio insindacabile dell'arbitro, tentano in più games di "attirare" con inganno i colpi alla testa sono espulsi definitivamente dalla partita e non possono disputare i restanti games; in tal caso la squadra dovrà giocare il resto del match con un giocatore in meno.
- Se un giocatore è in possesso di una palla, non potrà usarla come scudo e, se colpito direttamente o sulla palla, il giocatore è da ritenersi colpito.
- Durante l'azione tutti i giocatori devono rimanere all'interno della propria metà campo, non possono calpestarne le rigature per portare un attacco o 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.
- In nessun caso, dopo che il game è iniziato, un giocatore può penetrare nella zona neutra. I giocatori che infrangono la regola saranno eliminati e si andranno a posizionare seduti all'interno della propria area di recupero giocatori. Se una palla si ferma nella zona neutra, nessuno potrà recuperarla. Può essere recuperata solo se, a seguito di contatto casuale con altre palle, ne è sospinta al di fuori ovvero così vicina alla linea di delimitazione, da consentirgli senza entrare nella zona stessa.
- I giocatori colpiti dovranno uscire dalla propria metà campo e accomodarsi all'interno della propria "area recupero giocatori" dalla quale è consentito tornare in gioco quando un loro compagno effettua una Presa su un attacco valido della squadra avversaria. Chi ha portato l'attacco viene eliminato e la squadra che l'ha bloccato "recupera" un giocatore: il giocatore a cui è consentito rientrare in gioco è quello che è stato eliminato per più lungo tempo durante quel game.
- Se per 5 secondi nessun giocatore lancia una palla, verranno contati 5 secondi per riprendere il gioco e prima dello scadere di quei 5 secondi contati ad alta voce dall'arbitro, qualcuno deve lanciare almeno una palla. Se nessuno lo fa, i giocatori con i palloni in mano o nella loro vicinanza, verranno eliminati.

Il principio del "Fair Play"

- 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.
- Le decisioni e le interpretazioni del regolamento da parte dell'Arbitro non possono essere messe in discussione. Se un giocatore o l'allenatore si accorge che una regola è stata interpretata in maniera errata, può chiedere spiegazioni e preannunciare reclamo. Un allenatore o un giocatore deve rivolgersi all'arbitro sempre con il massimo rispetto e mai urlando o litigando. In tal caso l'allenatore o il giocatore vengono espulsi. Se un giocatore viene espulso per motivi disciplinari, la squadra continuerà il match con un giocatore in meno.
- All'inizio e alla fine del match i giocatori e gli allenatori di entrambe le squadre, si recheranno nella zona centrale del campo per stringersi reciprocamente la mano e per stringere la mano all'arbitro.
- L'arbitro può sospendere un game per ragioni di antisportività se, a suo insindacabile giudizio, il gioco si sta svolgendo in maniera non agonisticamente valida ovvero se avvengono episodi ritenuti diseducativi per i giovani, oppure se viene usato un linguaggio osceno o blasfemo da parte del pubblico, dei giocatori o degli allenatori. In tal caso il gioco potrà riprendere solo dopo la cessazione di tali situazioni antisportive. Qualora ciò non avvenga anche dopo aver richiamato la o le squadre colpevoli ad un comportamento più consono, l'arbitro non riprenderà più il gioco, concludendo anticipatamente la gara e riportando tali fatti all'ente organizzatore per le decisioni del caso.

Il campo di gara.

