



## **VALLIADI® PER IL FUTURO 2024**

### **REGOLAMENTO DODGEBALL**

**(solo anni 2012/2015)**

Il DODGEBALL (o Palla Avvelenata) è uno sport di squadra che si disputa su campi in 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. 5/8 atleti (in base al numero degli iscritti) 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 1 minuto 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 6/8 palle (in base al numero degli iscritti) nella zona neutra 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.

#### **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, fino a quando tutti i giocatori di una squadra saranno eliminati o il tempo di durata del game sarà terminato.
- Un "attacco" è un'azione di gioco in cui un giocatore di una delle due squadre effettua un lancio diretto della stessa 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 stata colpita o dopo che sia stata colpita 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.
- 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 consentirle 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.

### **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. Un’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 dalla struttura per tutto il resto del giorno. Se un giocatore viene espulso per motivi disciplinari, la squadra continuerà il match con un giocatore in meno.

- 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 sportività 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 all'ente organizzatore per le decisioni del caso.

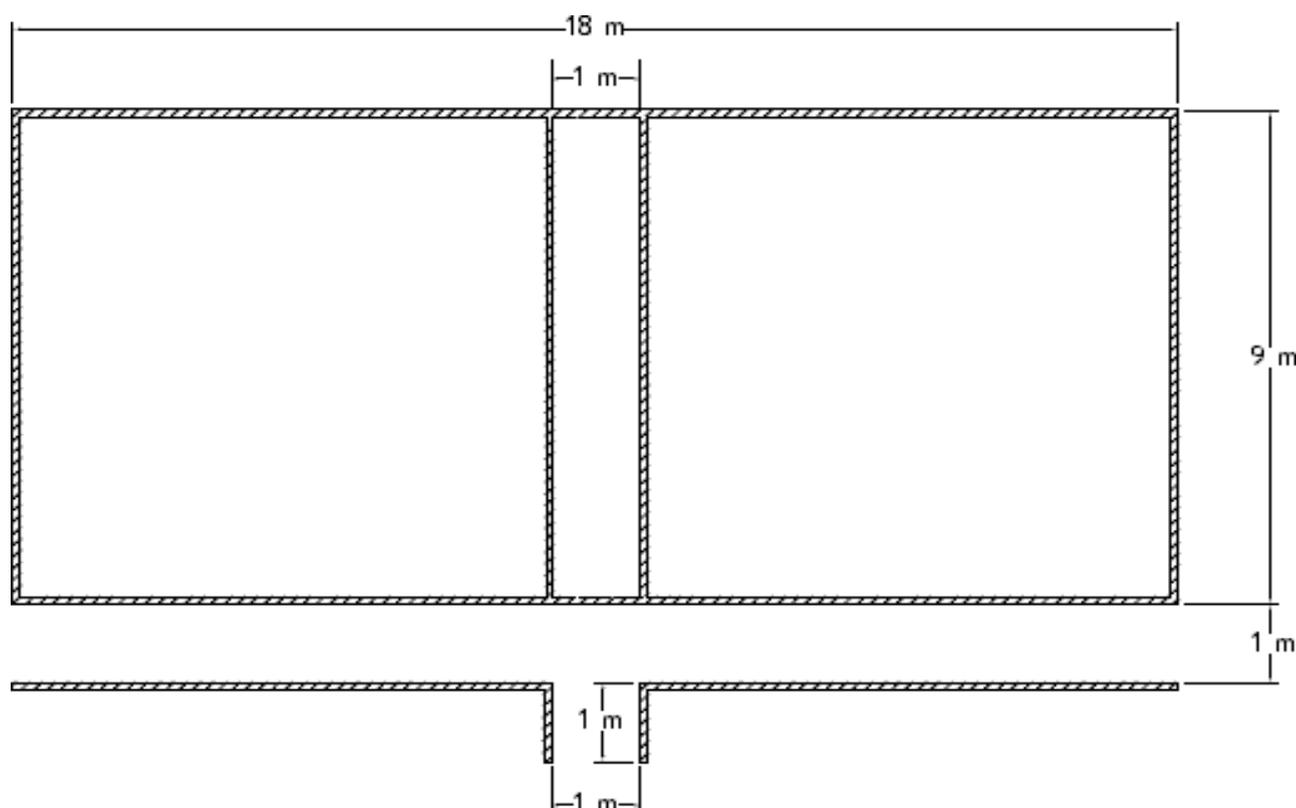
### Formazione della classifica (1<sup>a</sup> fase)

Per la classifica verranno attribuiti 3 punti alla squadra vincitrice e 0 alla perdente. In caso di parità di punteggio in classifica varrà, in ordine di importanza, la classifica avulsa tra le squadre a parimerito, la differenza game negli scontri diretti, il maggior numero di game vinti negli scontri diretti, il minor numero di game persi negli scontri diretti, la differenza game totale. In caso di parità tra due squadre, si terrà conto del risultato dello scontro diretto e poi via via come sopra riportato.

### Seconda fase

In base al meteo, alle tempistiche ed al numero delle squadre iscritte, si valuterà se e come disputare le fasi finali (semifinali e finali).

### Il campo di gara.



**NON SARANNO AMMESSI ATTI DI VIOLENZA VERBALE (COMPRESSE LE BESTEMMIE O LE OFFESE PERSONALI) O FISICA O REAZIONE CONTRO ARBITRI, AVVERSARI, DIRIGENTI, ALLENATORI O MEMBRI DELL'ASSOCIAZIONE, SIA DA PARTE DEGLI ATLETI CHE DEI GENITORI E/O SOSTENITORI, PENA LA SQUALIFICA IMMEDIATA DELLA SQUADRA DAL TORNEO!**