



**DODGEBALL**

# Regolamento del Gioco

Questo sport non forma il carattere . . . . . LO RIVELA



### Timestamping and Deposit Receipt

Certificate of anteriority and intellectual property

Deposit number : DEP034661597169218750  
Date : 01/03/2012 00:46:36  
Locarno Code :99-00

Depositor :  
Sig. Calisto Tanzi  
Via Repubblica 91  
25030 Marzola del Garda

TITLE : # Dodgeball



**COPYRIGHT VALID FOR LIFE**

Document on Real Time Timestamping Server Status : "Successfully deposited"

FILENAME : DEP034661597169218750regolamentododgeball.pdf

MD5 :  
Y53Flau2q2v4nr++UFLA==

Deposit description :  
Regolamento del gioco



TripleDesSha256 Encryption sealed with CertSpace 256 Bit :

AQAAAKChdSRfDER1NoRwE/C1+xBAAAA7YBGGCIRjKpeSg55pYMCIAAAAAACAAAAAADgAAQAAARAAAAADY08GRqTY  
2FTReq>CbqLY2AAAAASAAACgAAAAEAAAIRvbw7sK1szYD1CA6wA17sW6KAEjWNPpbXYFjQzsuSAF30coKwFEf7M+  
1bGRTEEDF8xqpyJ+K110ev0MytoGclx2KkSaL98wMpyJbDHR6qzBNFTpdono2Stln00+Lq1+1geLPrpysV77cm5  
eJcYogT50AuQY21v7WFO05eRnGx1COuLSR7gvks0066xr2eo5JTFe8wV8HtI1NR2apOQ0uxPW8psEzRE1zGe/3BuzP  
y03MRjWsbTL31Fu8et0saAJDatqkVX1LdVUPaU800ANLYJDRCTqIfx1JrE8aR9byAZD4kNY+Cg8YAVUT4VedaG96T  
+qUFGrcSuseN7r8ove3ac41ayKr/51qM0rY7GG8wCGapd5RbHF7hShK4F4s9d1ar1vFRD80C2cFjEg/s2KwET18N  
rKjVgFzIDTka12z1u01QV3aGp8wO2LNR2bdXDN2xyWnitqO08suFla7pRKTsFu/1E2xmhV1E1/1L1Q3mEshDFF411T  
0RgCvfrsE40oolgrVfrsu1STNo21Fz1b1DAJ/33v1d4JGCG42hucH10v4Rz-p8od7pa8C0475e.deJqzZeY0Sec9y50z



**Certificate of authenticity**  
Your data are accessible 24/24, 7/7, all the year, your deposit is valid in the 163 countries of the Convention of Bern.  
Copyright.it provides by this certificate a proof linking the author - depositor, the creative work and the certain date of its existence at this point in time.  
The depositor recognizes that the contents deposited are its exclusive intellectual property. Copyright.it uses international protocols and international copyright conventions to ensure to creative works anteriority for Copyright protection against copy, counterfeiting or any right infringement.



Uno sport semplice nei modi, nella tecnica e nelle regole di gioco senza contatto o contrasto fisico e di grande valenza formativa di gruppo.

Studi confermano che la pratica di questo sport risulta essere un valido mezzo per scaricare l' aggressività, specialmente nei RAGAZZI.

## **Il Gioco del Dodgeball (palla bollata)**

**Regolamento ufficiale  
Svolgimento del gioco  
Stampato Gennaio 2012**

*Il presente regolamento è stato redatto tenendo conto delle regole base del Dodgeball americano, della National Amateur Dodgeball Association (NADA) ed è proprietà letteraria di Calisto Tanzi, Copyright Deposit number: DEP634661597169218750, concesso in uso a A.s.d. Dodgeball Libertas Italia.*

*Esso è stato scritto per regolare lo svolgimento del gioco in sicurezza mantenendo un comportamento sportivo corretto. Non è consentito a terzi l'uso del regolamento per scopi di lucro o per fini commerciali; è consentito l'uso esclusivamente per scopo ludico purchè non siano modificati i contenuti.*

## 1. Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è l'eliminazione di tutti i giocatori della squadra avversaria.  
Per raggiungere l'obiettivo, i giocatori di una squadra devono colpire gli avversari con la palla, evitando di colpire la testa.

## 2. Le cinque regole fondamentali:

- Schiva
- Evita
- Piega
- Tuffati
- Schiva

## 3. Categorie

<i>Esordienti</i>	<i>da 6 a 12 anni</i>	<i>(maschile-femminile-mista)</i>
<i>Juniores</i>	<i>da 13 a 18 anni</i>	<i>(maschile-femminile)</i>
<i>Seniores</i>	<i>over 18 anni</i>	<i>(maschile e femminile)</i>
<i>Open</i>	<i>over 13 anni</i>	<i>(mista)</i>

N.B:

*la categoria di appartenenza sarà stabilita con riferimento all'anno solare, pertanto l'età presa in considerazione sarà quella compiuta nell'anno.*

*Tornei e Campionati sono organizzati per squadre appartenenti alle stesse categorie.*

*La società che presenta più squadre nella stessa categoria, dovrà differenziarle con "A-B-C . . ."*

## 4. Giocatori:

La squadra è composta da 6 giocatori titolari, sono ammessi fino a 4 giocatori di riserva che, a scelta dell'allenatore o del dirigente tecnico, possono essere chiamati in campo all'inizio di ogni round, oppure durante il time-out, dopo essere state segnalate all'arbitro prima dell'ingresso in campo.

Ogni squadra deve avere un suo capitano. In mancanza del dirigente tecnico o allenatore, le sostituzioni di giocatori, i time out, i rientri in campo dei giocatori colpiti ecc. saranno responsabilità del capitano.

I giocatori di riserva avranno la stessa uniforme dei giocatori titolari e, assieme all'eventuale allenatore o tecnico responsabile, troveranno posto esternamente al campo di gioco, posizionandosi di lato al campo, in modo da non arrecare disturbo al gioco e da non confondersi con i giocatori in campo né con quelli temporaneamente fuori campo perché colpiti ma che potrebbero essere salvati e quindi rientrare in gioco.

I giocatori dovranno indossare pantaloncini e magliette (di colore uguale per tutta la squadra) con serigrafato il nome della società e numero (dall'1 al 99 a scelta dei giocatori) senza nessuna sequenza (nr. posteriore di 20 cm. e anteriore di 10 cm.), il capitano si distinguerà per la scritta sulla maglia.

Le uniformi delle squadre non devono avere parti metalliche, ad esempio bottoni, cerniere e altro che potrebbero arrecare un eventuale danno al giocatore o ad altri; non è consentito indossare in campo gioielli, monili, e orologi di alcun tipo che a giudizio dell'arbitro mettano a rischio l'incolumità dei giocatori.

Sono considerate scarpe idonee, le comuni calzature da tennis, ginnastica o corsa, con suola in gomma. Non sono ammesse calzature con fondo in cuoio, oppure calzature che, a giudizio dell'arbitro, possano pregiudicare l'incolumità di chi le indossa e degli altri partecipanti.

## 5. Campo di gioco:

Categoria **ESORDIENTI** misura 9 x 14 metri. (Fig. 1)

Il campo è composto di una zona centrale di 2 x 9 metri denominata Zona Neutra e da due zone di gioco di 6 x 9 metri.

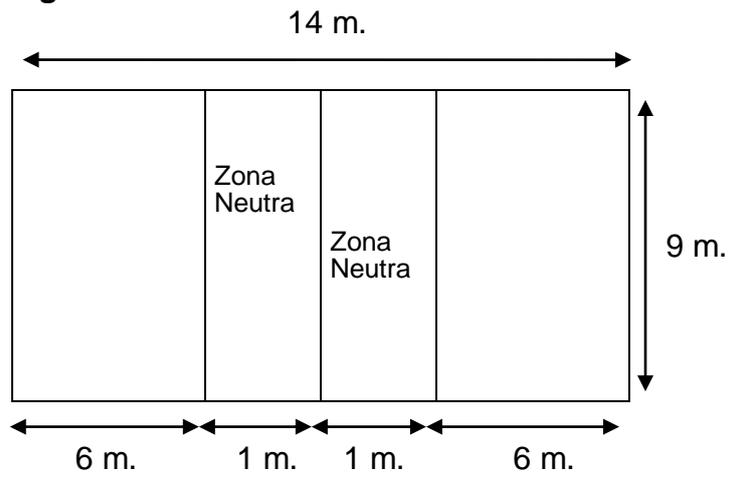
Per **tutte le altre categorie** misura 9 x 18 metri. (Fig. 2)

Il campo è composto da una zona centrale di 2 x 9 metri denominata Zona Neutra e da due zone di gioco di 9 x 8 metri.

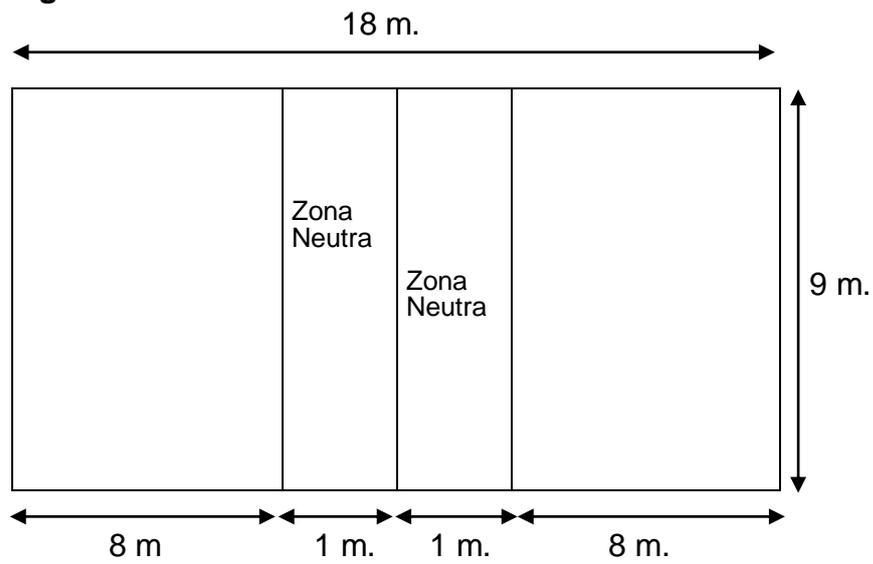
Sulla linea centrale della Zona Neutra vanno posizionate le 6 palle (fig. 3).

N.B.: nei tornei il campo di gioco deve essere protetto da una rete in nylon (per il contenimento delle palle) che delimiti un'area attorno al campo per una larghezza di 3 m. su ogni lato.

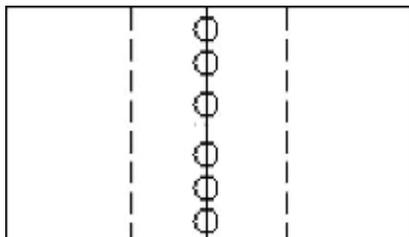
**Fig. 1**



**Fig. 2**



**Fig. 3**



## 6. Zona Neutra

E' una zona neutra fra i due campi di gioco che può essere calpestata solo per prendere la palla all'inizio del round, durante la partita oltrepassare la linea di delimitazione della Zona Neutra, comporta pena l'eliminazione del giocatore.

Al fischio d'inizio, oltrepassare la linea centrale non è penalizzante, purchè non si invada l'area di gioco avversaria e una volta presa la palla si torni immediatamente nella propria area senza fermarsi

## 7. Attrezzature

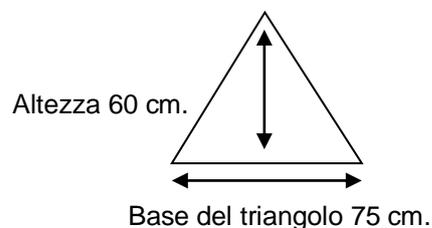
### Palla:

Per tutte le **categorie** - la palla con diametro di 15 cm ca., deve essere sferica con un peso di circa 150 grammi.

### Triangoli:

per posizionare i giocatori che dovranno giocare "il colpo finale", dovranno avere le seguenti misure 75 cm. di base e 60 cm. in altezza di colore giallo (fig. 4), posizionati a distanza di 1 metro dalla Zona Neutra per le categorie bambini ed esordienti, di 2 metri per le altre categorie.

Fig. 4



## 8. Svolgimento del gioco:

La partita è suddivisa in 6 round di 6 minuti ciascuno.

Il gioco deve essere sempre continuo e senza interruzioni.



La scelta iniziale del campo si effettua con il classico lancio della moneta e sarà scambiato a ogni round.

Il gioco inizia ponendo 6 palle sulla linea centrale della Zona Neutra, i giocatori si schierano dietro la linea di fondo del proprio campo gioco. Al fischio dell'arbitro (che segnala l'inizio del gioco) i giocatori attraversano il proprio campo, entrano nella Zona Neutra per recuperare le palle, e devono rientrare nella propria area di gioco prima di lanciare la palla per colpire gli avversari. Se durante questa operazione si oltrepassa la linea centrale della Zona Neutra, non si viene penalizzati, purchè non si invada l'area di gioco avversaria. In questa fase il giocatore, che si trova ancora all'interno della Zona Neutra, non può essere colpito, pertanto non può essere eliminato.

E' ammesso che all'inizio del round un giocatore, entrando nella Zona Neutra prenda possesso di una palla e ne spinga un'altra nel proprio campo o verso un compagno, purchè non la faccia rimbalzare e non usi i piedi.

Il giocatore che si trova in possesso contemporaneamente di due palle può lanciarne una a un compagno o compiere due lanci in sequenza, l'importante è che non ne rimanga in possesso oltre 5 secondi.

Ogni volta che un giocatore è in possesso della palla, deve lanciarla entro 5 secondi, non può appoggiarla a terra per poi riprenderla, pena consegna della palla alla squadra avversaria con rotolamento a terra.

La palla che dovesse fermarsi nella Zona Neutra, può essere recuperata esclusivamente senza oltrepassare la linea del proprio campo gioco, oppure, bisogna attendere che venga sospinta da un'altra palla in uno dei due campi.

La squadra che subisce tre penalità (o richiami), per comportamenti scorretti, dovrà rinunciare ad un giocatore, che sarà espulso, per il resto della partita e non potrà essere sostituito.

Il giocatore che viene colpito dalla palla che poi finisce a terra, viene eliminato e deve abbandonare **immediatamente** il campo di gioco, attendendo a bordo campo che uno dei suoi compagni gli consenta di riprendere il gioco:

- afferrando al volo una palla lanciata da un avversario (azione che comporta l'eliminazione del lanciatore)
- respingendo la palla lanciata dall'avversario con la palla che ha in mano, (purchè non la lasci cadere, altrimenti viene eliminato). Questa azione, in ogni caso, non comporta l'eliminazione del lanciatore)

Il giocatore può lasciar cadere appositamente la palla che ha in mano per poter afferrare al volo la palla lanciata dall'avversario, e far rientrare in campo un compagno che era stato eliminato, se non riesce ad afferrare la palla al volo sarà eliminato.



La palla che colpisce un avversario ma, prima di toccare terra è presa al volo da un compagno, non comporta l'eliminazione di nessuno.

Una volta presa la palla, non è permesso palleggiare, Il lancio della palla dev'essere diretto e senza rimbalzi.

Il lancio della palla non può avvenire con battute o schiacciate. La palla non può essere calciata.

Il giocatore che viene colpito è tenuto ad abbandonare **immediatamente** il campo di gioco.

Non è possibile fare un attacco da fuori campo e una volta recuperata la palla, si può rientrare solo dalla linea di fondo, e non da quelle laterali, prima di lanciare la palla.

E' possibile passare la palla a un compagno in posizione più favorevole per colpire gli avversari, durante questo passaggio la palla non deve cadere a terra, penalità passare la palla alla squadra avversaria facendola rotolare. E' ammesso un solo passaggio di palla ad un compagno che poi dovrà lanciairla.

Il gioco deve essere sempre continuo e senza interruzioni.

Le sostituzioni possono essere fatte solo durante il Time-out o negli intervalli tra un round e l'altro, sotto il controllo dell'arbitro.

Ad ogni sospensione del gioco, Time-out o altro, la palla deve essere posizionata a terra e ripresa dopo il fischio di ripresa del gioco.

Nella categoria open devono sempre essere in campo giocatori di entrambi i sessi.

Allo scadere di ogni round, se nessuna squadra sarà stata eliminata, sarà assegnato un punto alla squadra che avrà il maggior numero di giocatori in campo.

La squadra vincitrice sarà quella che si sarà aggiudicato il maggior punteggio nei sei round.

In caso parità sarà giocato un round supplementare di 3 minuti e se necessario, come ultima possibilità di spareggio sarà giocato il colpo finale.



## 9. Colpo Finale

Il Colpo Finale sarà giocato da un singolo giocatore (scelto dal tecnico o dal capitano) per ogni squadra. I due giocatori dovranno mettersi sul triangolo. Un compagno si posizionerà alla destra (o sinistra in caso di persona mancina) del lanciatore e terrà a sua disposizione la palla. Al fischio dell'arbitro il lanciatore prenderà la palla e dovrà colpire l'avversario senza uscire dal triangolo, prendendosi il tempo che ritiene necessario (non si applica la regola di lanciare la palla entro 5 secondi).

Vince il primo che colpisce l'avversario. Prendere al volo la palla lanciata dall'avversario comporta l'eliminazione del lanciatore e pertanto determina il vincitore.

## 10. Time-out (tempo di riposo)

Il Time Out è una temporanea sospensione del gioco, della durata di 1 minuto, richiesta direttamente dalle squadre allo scopo di poter concordare una strategia, sostituire i giocatori, poter riposare o bere.

Ogni squadra non può chiamare più di un Time Out per round. Per chiamare il Time out, la squadra deve avere in campo almeno 2 giocatori e uno di loro deve chiederlo verbalmente all'arbitro.

## 11. Eliminazione di un giocatore:

- Un giocatore che è espulso per scorrettezza (esempio: aver colpito alla testa o alla faccia l'avversario, aver pronunciato parolacce, o altro), rimane fuori dal gioco per tutta la partita e penalizza la squadra che continuerà il gioco con un giocatore in meno.
- Durante il gioco entra nella Zona Neutra o invade il campo avversario.
- Viene colpito da un pallone lanciato da un avversario che poi finisce a terra.
- La palla da lui lanciata viene bloccata al volo da un avversario, con una o entrambe le mani
- Respinge la palla lanciata dall'avversario utilizzando contemporaneamente due palle



- Il giocatore esce dall'area di gioco per evitare di essere colpito (è eliminato sia che esca dalla linea di fondo che da quelle perimetrali), può riprendere il gioco se viene liberato da un compagno
- Un lancio che colpisce l'avversario in uno dei punti vietati, cioè alla testa, al volto o al collo, se a insindacabile giudizio dell'Arbitro, è ritenuto un colpo intenzionale, comporta l'espulsione immediata dal gioco del lanciatore penalizzando di conseguenza la sua squadra, mentre il giocatore colpito non sarà eliminato.
- Non è consentito a un giocatore esporsi intenzionalmente all'attacco in modo da essere colpito in un punto vietato, ovvero di andare a cercare con la testa, il volto o il collo, la palla lanciata, ovvero di buttarsi volontariamente a terra allo scopo di esporsi a un Colpo alla Testa. Tale intenzionalità, è valutabile a giudizio insindacabile dell'arbitro come "Falso Colpo alla Testa"; in questo caso l'attacco è considerato valido e il giocatore che si è fatto colpire è eliminato.
- Un giocatore non può mantenere il possesso della palla più di 5 secondi pena la perdita del possesso e consegna della stessa alla squadra avversaria con un tiro di rotolamento a terra.

## 12. Rientro in campo del giocatore eliminato

Il rientro in campo del giocatore di una squadra, eliminato da più tempo, avviene quando:

- Un giocatore che blocca al volo il lancio dell'avversario, (questa azione comporta l'eliminazione del lanciatore)
- Un giocatore respinge la palla con la palla che ha in mano (questa azione non comporta l'eliminazione del lanciatore)

## 13. Commissione Arbitrale:

La commissione arbitrale è composta di tre Arbitri, di cui due si disporranno in zona centrale ai lati dell'area di gioco, e uno, chiamato Arbitrator, che si metterà in zona centrale a circa 2 metri dal campo gara.

I due ufficiali di gara posti sui lati dovranno controllare l'andamento della partita e segnalare subito l'esclusione dal gioco di chi sarà colpito (chiamando il numero corrispondente e dicendo "fuori"), segnaleranno ogni scorrettezza avvenga durante il gioco, fischiano per sospendere il cronometraggio del tempo e avere la possibilità di dare la sanzione al giocatore interessato.



L'arbitrator si servirà del cronometro per controllare il tempo di gioco, fermandolo a ogni sospensione o time out durante ogni round, inoltre compilerà un cartellino con le annotazioni relative al gioco.

La divisa arbitrale è composta di T- short bianca (manica lunga invernale e manica corta estiva) con serigrafato arbitro, pantaloni neri (tipo tuta sportiva) e scarpe con suola di gomma.

I tre arbitri hanno lo stesso potere decisionale e ad ogni round possono scambiarsi nelle varie postazioni di gioco.

#### **14. Codice di Condotta**

1. Conoscere, apprezzare e rispettare le regole del gioco.
2. Rispettare l'integrità e il giudizio degli arbitri.
3. Rispettare gli avversari e congratularsi con loro in modo cortese dopo ogni partita, sia in caso di vittoria che di sconfitta.
4. Essere responsabili delle proprie azioni e saper mantenere l'autocontrollo.
5. Non schernire gli avversari e non utilizzare un linguaggio volgare o offensivo.

## **Indice**

Copyright .....	pag. 2
Scopo del gioco .....	pag. 3
Le cinque regole fondamentali.....	pag. 3
Categorie.....	pag. 3
Giocatori.....	pag. 4
Campo di gioco.....	pag. 5
Zona Neutra.....	pag. 7
Attrezzature.....	pag. 7
Svolgimento del gioco.....	pag. 7
Colpo Finale.....	pag. 10
Time-Out.....	pag. 10
Eliminazione di un giocatore.....	pag. 10
Rientro in campo di un giocatore.....	pag. 11
Commissione Arbitrale.....	pag. 11
Codice di condotta.....	pag. 12