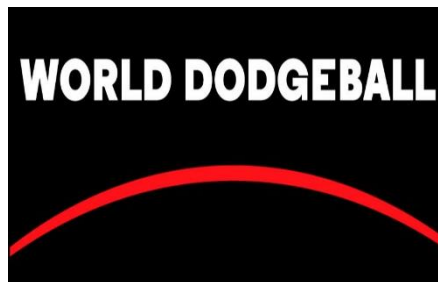




REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALE DODGEBALL

VERSIONE 8.1.1 – SETTEMBRE 2017





Il Gioco del Dodgeball

Regolamento Tecnico

Variazioni del gioco

8° Edizione – Settembre 2017

Copyright by: Centro Sportivo Italiano

Comitato di Ravenna

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. Tale regolamento è approvato dal Coordinamento Tecnico Nazionale del Centro Sportivo Italiano.

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.



INDICE

SCHEMA DEL CAMPO	5
REGOLA 1. L'AREA DI GIOCO	6
SEZIONE 1: IL CAMPO	6
SEZIONE 2: STRUTTURA DEL CAMPO	6
REGOLA 2: ATTREZZATURA.....	6
SEZIONE 1: PALLONI UFFICIALI	6
SEZIONE 2: DIVISE E ATTREZZATURA.....	6
SEZIONE 3: LINEE GUIDA PER L'ATTREZZATURA	7
REGOLA 3: GIOCATORI, ALLENATORI E RISERVE	7
SEZIONE 1: GIOCATORI	7
SEZIONE 2: ALLENATORI	8
SEZIONE 3: DISTINTE.....	8
SEZIONE 4: SOSTITUZIONI	8
SEZIONE 5: INFERIORITA' NUMERICA.....	8
SEZIONE 6: GIOCATORI NON ELEGGIBILI	8
SEZIONE 7: GIOCATORI ALLONTANATI (CARTELLINI)	9
SEZIONE 8: RETRIEVER.....	9
SEZIONE 9: INTERFERENZA DEL PUBBLICO.....	10
REGOLA 4: IL MATCH	10
SEZIONE 1: SQUADRA DI CASA	10
SEZIONE 2: CONDOTTA DELLA PANCHINA	10
SEZIONE 3: PRATICABILITA' DEL CAMPO	10
SEZIONE 4: SVOLGIMENTO DEL GIOCO	10
SEZIONE 5: MATCH E SET PERSI A TAVOLINO.....	11
REGOLA 5: INIZIO DEL GIOCO	12
SEZIONE 1: INIZIO DEL GIOCO	12
SEZIONE 2: LA CORSA	12
SEZIONE 3: FALSA PARTENZA	13
SEZIONE 4: RENDERE GIOCABILE UN PALLONE	13
SEZIONE 5: TIME OUT E SOSPENSIONE DEL GIOCO.....	14
SEZIONE 6: RIPRESA DEL GIOCO	14
REGOLA 6: GIOCATORI USCENTI.....	14

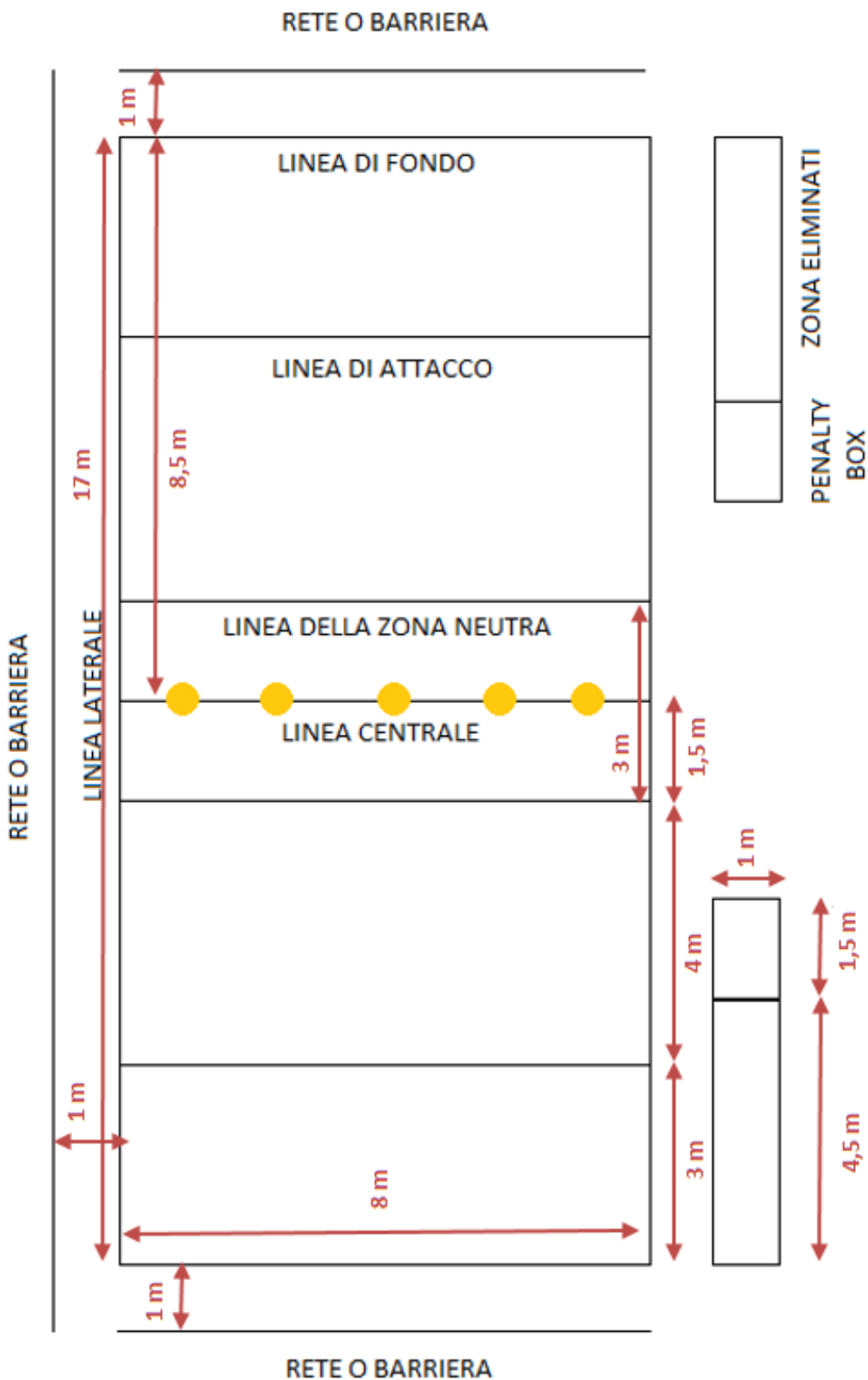


ASSOCIAZIONE ITALIANA DODGEBALL - REGOLAMENTO



SEZIONE 1: GIOCATORI USCENTI	14
SEZIONE 2: INTERFERENZA CON IL GIOCO	14
REGOLA 7: GIOCATORI RIENTRANTI	14
SEZIONE 1: GIOCATORI RIENTRANTI	14
SEZIONE 2: ORDINE DI RIENTRO	15
REGOLA 8: GIOCO OFFENSIVO E DIFENSIVO	15
SEZIONE 1: ATTACCHI	15
SEZIONE 2: TIRI NULLI	15
SEZIONE 3: TIRI SCHIACCIATI E PALLONI INCASTRATI	15
SEZIONE 4: ELIMINAZIONI	15
SEZIONE 5: PRESE AL VOLO	16
SEZIONE 6: RESPINTE	16
SEZIONE 7: DIVIETO DI PERDITA DI TEMPO (ex REGOLA DEI 5 SECONDI)	17
SEZIONE 8: PALLONE PIZZICATO	17
REGOLA 9: INFRAZIONE DI RIGA	18
REGOLA 10: REGOLA DELLA ZONA NEUTRA	18
REGOLA 11: AZIONI SIMULTANEE	18
SEZIONE 1	18
REGOLA 12: TIRO DI SACRIFICIO (SUICIDIO)	18
REGOLA 13: GIOCATORI INFORTUNATI/PERDITA DI SANGUE	19
SEZIONE 1: Giocatori infortunati	19
SEZIONE 2: Perdita di sangue	19
REGOLA 14: UFFICIALI DI GARA (ARBITRI)	20
SEZIONE 1: DIRITTI E DOVERI	20
SEZIONE 2: RUOLI DEGLI ARBITRI	20
REGOLA 15: CONDICE DI CONDOTTA	20
SEZIONE 1: Codice di condotta WDA per i giocatori	20
SEZIONE 2: Honour System (Sistema d’Onore)	21
SEZIONE 3: Codice di condotta per gli ufficiali di gara	21
REGOLA 16: INFRAZIONI E PENALITA’	21
SEZIONE 1: CARTELLINO GIALLO	21
SEZIONE 2: CARTELLINO ROSSO	22
SEZIONE 3: CONDOTTA ANTISPORTIVA	22
POSTILLA	22
APPENDICE: ADATTAMENTO REGOLAMENTO PER ATTIVITA’ UNDER E BEACH DODGEBALL	23

SCHEMA DEL CAMPO





REGOLA 1. L'AREA DI GIOCO

SEZIONE 1: IL CAMPO

- A. Il campo è l'area entro cui si possono giocare legalmente i palloni e si possono effettuare le eliminazioni.
- B. Deve esistere un'area chiara e libera, di almeno 1 metro, tra le linee di fondo e di lato e qualsiasi muro, rete o barriera al di fuori dei confini del campo, in modo da consentire il gioco in sicurezza.

SEZIONE 2: STRUTTURA DEL CAMPO

- A. Le dimensioni ufficiali di un campo regolamentare sono le seguenti:
 1. Il campo misura 17 metri di lunghezza e 8 metri di larghezza.
 - I. La linea centrale è indicata per tutta la larghezza del campo esattamente a metà tra le linee di fondo.
 - II. La zona neutra misura 3 metri, con righe per tutta la larghezza poste a 1,5 metri di distanza dalla linea centrale da entrambe le parti del campo.
 - III. Le linee di attacco sono indicate per tutta la larghezza a 3 metri dalle linee di fondo.
 2. Può essere designata per ogni squadra una Zona Eliminati, un'area di 1x4 metri, collocata fuori dal campo all'altezza della linea di fondo, lasciando abbastanza spazio agli ufficiali di gara per muoversi liberamente lungo i lati del campo.
 3. Il campo deve avere quattro pareti o barriere, qualora possibile, con una rete o altro tipo di barriera rigida per evitare che i palloni escano dal campo.
 4. I soffitti dovrebbero essere ad almeno 4 metri di altezza, se possibile.
- B. Le linee perimetrali sono considerate esterne al campo di gioco: si è eliminati anche solo toccandole pur non oltrepassandole.
- C. Dovrà essere effettuato ogni sforzo possibile per ottenere le dimensioni corrette. Tuttavia le dimensioni potranno essere modificate per adattarsi al meglio allo spazio disponibile.
- D. Posizionamento dei palloni: Cinque palloni sono posizionati nella zona neutra sulla linea centrale. I palloni vanno posizionati equidistanti tra loro, iniziando a 1 metro dalle linee laterali e a intervalli di 1,5 metri (quindi a 1m, 2.5m, 4m, 5.5m, 7m).

REGOLA 2: ATTREZZATURA

SEZIONE 1: PALLONI UFFICIALI

- A. Gli eventi devono utilizzare palloni approvati WDA/AIDB.
- B. I palloni approvati devono essere di 18,7 cm (7 pollici) di diametro, misurati lungo la circonferenza del pallone gonfiato. Devono essere gonfiati a una pressione di 1.6 – 1.8 psi.
- C. I palloni utilizzati nelle partite devono, a sola discrezione degli ufficiali di gara, essere idonei al gioco.
- D. I palloni possono essere personalizzati in qualsiasi modo con design e loghi degli sponsor, se ritenuti accettabili.

SEZIONE 2: DIVISE E ATTREZZATURA

- A. Le divise e l'attrezzatura protettiva sono considerate parte del giocatore. Un giocatore colpito su una parte qualsiasi della divisa o dell'attrezzatura protettiva è considerato eliminato.
- B. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare la divisa.
- C. Le divise devono essere simili in colore e stile. La divisa deve indicare il nome della squadra e un numero ben visibile, unico per ogni giocatore. Può essere riprodotto anche il logo della squadra.
- D. Nomi e loghi di una squadra devono essere approvati dalla prima di essere riprodotti su una divisa di squadra a un evento ufficiale.



- E. Grafiche e scritte offensive e/o oscene e discriminatorie non sono ammesse.
- F. Un giocatore non viene sanzionato per difformità della divisa se dovuta a cambio per perdita di sangue o nel caso la divisa venga danneggiata durante il corso del match.
- G. Un ufficiale di gara può richiedere a un giocatore di cambiare divisa, apporre una modifica o rimuovere qualsiasi materiale, gioielli inclusi, se tale materiale dovesse costituire un serio rischio per la sicurezza o fosse in violazione delle regole. Il giocatore sarà invitato a rimuovere gli oggetti che costituiscono il rischio; se il giocatore dovesse rifiutarsi, non gli sarà permesso di giocare.
- H. Attrezzatura per il capo
 - 1. Fasce e caschetti protettivi sono gli unici esempi possibili di attrezzatura per il capo consentita. Cappellini, visiere e altri copricapi non sono ammessi.
 - 2. Sono ammessi occhiali protettivi. Gli occhiali da vista devono essere assicurati con delle fascette.
- I. Maglie
 - 1. Tutti i membri di una squadra devono indossare magliette identiche, ad eccezione del numero diverso per ogni giocatore.
- J. Numeri
 - 1. Sul retro della maglietta di ogni divisa deve essere visibile un numero arabo intero (0-99), di colore contrastante, grande almeno 15 centimetri.
 - 2. Se possibile, il numero deve essere riprodotto anche sulla parte anteriore della maglietta.
 - 3. Due giocatori della stessa squadra non possono portare lo stesso numero.
 - 4. A un giocatore senza numero non sarà consentito di giocare.
- K. Guanti
 - 1. Non sono ammessi guanti.
 - 2. Sono ammesse eccezioni unicamente quando un giocatore può provare che ci sia una motivazione medico-sanitaria per cui debba indossare guanti. Se i guanti sono ammessi per ragioni mediche non devono comunque permettere di migliorare le abilità del giocatore.
- L. Gioielli
 - 1. Gioielli scoperti, se un ufficiale dovesse ritenerli pericolosi, dovranno essere rimossi e non potranno essere utilizzati in partita.
- M. Scarpe
 - 1. Devono essere indossate in ogni momento.
 - 2. Tutte le scarpe devono essere realizzate in tessuto, pelle o materiali simili, con una suola in gomma che non lasci segni.

SEZIONE 3: LINEE GUIDA PER L'ATTEZZATURA

- A. Un giocatore non può giocare se un ufficiale di gara ritiene che la sua attrezzatura configuri un rischio significativo per la sicurezza degli altri giocatori, o possa alterare la natura del gioco o migliorare le abilità del giocatore in modo da consentirgli un vantaggio.

REGOLA 3: GIOCATORI, ALLENATORI E RISERVE

SEZIONE 1: GIOCATORI

- A. Le squadre sono composte da sei giocatori e, generalmente, un massimo di sei riserve per match. I singoli regolamenti di tornei e eventi possono indicare limiti diversi.
- B. I giocatori devono indossare la divisa e sulla distinta devono essere indicati i rispettivi nomi e numeri di maglia. Non possono essere aggiunti giocatori una volta che il match è iniziato.



- C. Le squadre miste devono includere giocatori di entrambi i generi in uguali proporzioni (3 uomini e 3 donne). Se una squadra mista ha meno di 6 giocatori, la proporzione deve essere di 3 di un genere e 2 dell'altro qualora ci siano 5 giocatori, oppure 2 giocatori per genere se ci sono 4 giocatori.
- D. Nelle competizioni di categoria Open le squadre possono essere formate da entrambi i generi, in qualsiasi proporzione, incluse squadre totalmente maschili o femminili.

SEZIONE 2: ALLENATORI

- A. L'allenatore è una persona responsabile per le azioni della squadra in campo e, assieme al capitano, rappresenta la squadra nelle comunicazioni con arbitri e avversari.
- B. Un giocatore può essere indicato come allenatore nel caso in cui l'allenatore non sia presente o il giocatore ricopra il ruolo di allenatore-giocatore.
- C. Gli allenatori non possono usare un linguaggio che abbia ripercussioni negative su giocatori, ufficiali di gara o spettatori.
- D. Un allenatore può rivolgersi unicamente ai membri della propria squadra, e agli ufficiali di gara in maniera pacifica.
- E. Un allenatore deve rimanere all'esterno del campo. Non può entrare in campo senza l'autorizzazione di un ufficiale di gara.
- F. Gli allenatori sono soggetti a ogni regola di condotta.

SEZIONE 3: DISTINTE

- A. Le distinte devono essere interamente compilate in ogni parte, firmate dal responsabile e consegnate al coordinatore della competizione o a un ufficiale di gara prima di ogni match, assieme alle tessere dei giocatori e a eventuali altri documenti necessari per l'identificazione dei giocatori.
- B. L'elenco dei giocatori diventa ufficiale dopo il controllo della distinta da parte dell'ufficiale di gara.
- C. Nella distinta vanno indicati anche nome e tessera delle persone che possono fare i retriever, se non sono già inclusi nella distinta in quanto giocatori.

SEZIONE 4: SOSTITUZIONI

- A. Le sostituzioni devono essere effettuate prima dell'inizio di un set. Non possono essere effettuate sostituzioni durante un set, ad esclusione dei casi di infortunio.
- B. Qualora un giocatore si dovesse infortunare, sarà sostituito dal primo giocatore disponibile nella Zona Eliminati. Una riserva entrerà in gioco prendendo immediatamente posto in fondo alla Zona Eliminati.
- C. In una squadra mista, il sostituto deve essere dello stesso genere e secondo l'ordine nella Zona Eliminati. Se non ci fossero altri giocatori dello stesso sesso, la squadra giocherà in inferiorità numerica.

SEZIONE 5: INFERIORITA' NUMERICA

- A. Una squadra può giocare un set in inferiorità numerica di 1 o 2 giocatori.
- B. Una squadra mista deve iniziare ogni set con almeno 2 uomini e 2 donne.
- C. In nessuna circostanza una squadra può iniziare a giocare con meno di 4 giocatori. Gli ufficiali di gara decreteranno la sconfitta di un set a tavolino ogni 20 secondi fino a che la squadra non riuscirà a presentare quattro giocatori.

SEZIONE 6: GIOCATORI NON ELEGGIBILI

- A. Un giocatore non eleggibile è un giocatore che non fa parte del roster della squadra o non è indicato nella distinta.
- B. Un giocatore non viola la regola di ineleggibilità fino al momento della prima corsa.
 - 1. Se il giocatore è ritenuto ineleggibile, l'ufficiale di gara dovrà allontanare tale giocatore dal campo. La sua squadra continuerà a giocare in inferiorità per tutto il match.



SEZIONE 7: GIOCATORI ALLONTANATI (CARTELLINI)

- A. Un giocatore allontanato deve restare nella Zona Eliminati per 5 minuti di gioco effettivo. I 5 minuti possono collocarsi a cavallo dell'intervallo. Il tempo da scontare sarà messo in pausa durante l'intervallo o un time out. La casistica sui cartellini è esposta nella Regola 16.
- B. Un allenatore allontanato deve uscire dall'area di gioco e restare fuori dalle barriere o dalle reti che delimitano il campo, per il resto delle partite della giornata.
- C. Qualora un atto sia ritenuto violento, volgare o aggressivo, il giocatore o l'allenatore potranno essere allontanati dall'evento o dalla location. Il giocatore o l'allenatore responsabili riceveranno un cartellino rosso.
- D. Qualora un giocatore allontanato sia trovato a prendere parte al gioco, la sua squadra perderà a tavolino.

SEZIONE 8: RETRIEVER

- A. I retriever sono persone designate al recupero dei palloni che escono dal campo.
- B. Ogni squadra deve avere sempre 2 retriever; se una squadra non ha numeri sufficienti per schierare 6 giocatori e 2 retriever, giocherà in inferiorità numerica per raggiungere il numero di 2 retriever; questa situazione non deroga la Regola 3, Sezione 5, sul numero minimo di giocatori in campo.
- C. I retriever devono necessariamente essere tesserati e in possesso di valido certificato medico.
- D. Possono agire da retriever solo persone indicate in distinta come giocatori o come retriever.
- E. I retriever di una squadra possono anche essere tesserati per una società diversa, indicando in distinta il "prestito" del retriever.
- F. Per chi agisce unicamente da retriever, e non da giocatore, il limite minimo di età scende a 14 anni.
- G. I retriever possono cambiare tra un set e l'altro.
 - 1. I retriever non possono mai entrare in campo.
 - 2. I retriever non possono indossare divise dello stesso colore dei giocatori.
 - 3. I retriever possono recuperare palloni solo nella propria parte del campo rispetto alla linea di metà campo. In caso contrario l'arbitro ordinerà che il pallone sia consegnato agli avversari.
 - 4. I retriever devono rimettere i palloni in gioco il più velocemente possibile.
 - 5. I retriever possono essere allontanati dal gioco se trattengono i palloni necessari al gioco.
 - 6. L'arbitro può dare avvertimenti o cartellini se i retriever commettono infrazioni di gioco.
 - 7. I retriever possono rimettere i palloni in gioco passandoli a un giocatore oppure appoggiandoli dentro il campo, dietro la linea di attacco.
 - 8. I retriever devono consegnare i palloni a giocatori in fondo al campo. Questo non significa che i retriever debbano stare dietro la linea di attacco, possono anche prendere i palloni più avanti, ma devono essere ricevuti sul fondo del campo, dietro la linea di attacco. Se ricevuto più avanti della linea di attacco, il pallone va portato dietro tale linea per essere attivato, altrimenti non potrà essere usato per eliminare avversari né come difesa (ma può produrre effetti negativi).
- H. In eventi che non richiedono retriever si applicano le seguenti regole:
 - 1. Se ci sono giocatori nella Zona Eliminati:
 - I. È consentito a un solo giocatore nella Zona Eliminati di abbandonarla per recuperare un pallone. I giocatori attivi non possono uscire dal campo per recuperare i palloni.
 - II. Un giocatore che abbandona la Zona Eliminati per recuperare un pallone è soggetto a tutte le regole che riguardano i retriever.
 - III. Il giocatore che funge da retriever non deve essere sempre lo stesso, ma può essere uno solo per volta.



2. Se non ci sono giocatori nella Zona Eliminati:
 - I. È consentito a un solo giocatore attivo di uscire dal campo per recuperare i palloni.
 - II. Un giocatore che recupera un pallone deve tornare velocemente nel proprio campo. Ogni ritardo intenzionale sarà sanzionato.
 - III. Il giocatore che funge da retriever non deve essere sempre lo stesso, ma può essere uno solo per volta.
 - IV. Giocatori attivi che escono dal campo per recuperare un pallone devono uscire dal campo da dietro la linea di attacco.
 - a. Il giocatore deve alzare la mano sopra la testa per indicare che sta uscendo dal campo per recuperare un pallone.
 - b. Il giocatore rimane un bersaglio attivo fino a che non è uscito dal campo, appoggiando il proprio piede più avanzato oltre le linee del campo.
 - c. Il giocatore deve poi rientrare in campo dalla linea di fondo.
 - d. I giocatori che escono dal campo per recuperare un pallone sono soggetti a tutte le regole che riguardano i retriever.

SEZIONE 9: INTERFERENZA DEL PUBBLICO

- A. Gli spettatori possono far rientrare in gioco un pallone che sia uscito fuori dall'area di gioco, consegnandolo a retriever o ufficiali di gara, riposizionandolo nella metà campo in cui era uscito. Ciò non è considerata interferenza.

REGOLA 4: IL MATCH

SEZIONE 1: SQUADRA DI CASA

- A. La squadra di casa può scegliere il lato del campo in cui iniziare a giocare.

SEZIONE 2: CONDOTTA DELLA PANCHINA

- A. Allenatori, giocatori, riserve o altro personale non coinvolto in una partita in corso, non possono stazionare all'interno dei confini (barriere e/o reti) che delimitano l'area di gioco.

SEZIONE 3: PRATICABILITA' DEL CAMPO

- A. L'ufficiale di gara deve determinare la praticabilità del campo prima dell'inizio del match.

SEZIONE 4: SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A. Match:

1. Un match regolamentare consiste in due tempi da 15 minuti, con un intervallo di 5 minuti.
2. I 15 minuti di ogni tempo sono 15 minuti continuativi, senza pause o interruzioni nel cronometraggio.
3. Gli ufficiali di gara possono sospendere il gioco e chiamare un time out fermando il cronometro quando lo riterranno opportuno.
4. Le squadre cambiano campo all'intervallo.

B. Set:

1. Un match consiste in un numero indeterminato di set.
2. Un set inizia quando due squadra si posizionano dietro la linea di fondo per iniziare il gioco con sei giocatori, e giocano finché una squadra viene eliminata, o fino alla fine del set.
3. Un set si disputa ad eliminazione con l'assegnazione di due (2) punti nel punteggio totale del match per ogni set vinto.
4. La durata massima di ogni set è di 3 minuti di gioco continuo.



5. L'ultimo set di una partita deve durare almeno 30 secondi. Quindi se alla fine di un set ci sono meno di 30 secondi rimasti nel match, gli arbitri comunicheranno che si gioca un set finale da 30 secondi. I timer delle penalità si fermano e ripartono quando ricominciano i 30 secondi.
 6. Se l'arbitro sancisce la fine di un set per il raggiungimento dei 3 minuti, si aggiudicherà il set la squadra con più giocatori in campo alla fine del set. Se le due squadre hanno lo stesso numero di giocatori in campo alla fine del set, si ottiene un pareggio e entrambe le squadre otterranno 1 (uno) punto nel punteggio totale del match.
 7. Quando una squadra viene eliminata, o scade il tempo, le squadre si dovranno riposizionare per il set successivo. Le squadre devono riposizionarsi immediatamente. Gli ufficiali di gara concedono alle squadre 20 secondi per riposizionarsi.
 8. Alla conclusione di un set la squadra vincente riceve 2 punti nel punteggio totale del match. In caso di pareggio entrambe le squadre ricevono 1 punto.
- C. Dopo che tutti i set di una partita sono stati disputati, la somma dei punti di tutti i set determina la squadra vincitrice. La squadra con il punteggio totale più alto si aggiudica il match.
- D. Un match in pareggio si conclude in parità nelle fasi a gironi o nelle competizioni a calendario.
- E. Set supplementare – In fasi ad eliminazione e playoff, in caso di match finito in pareggio, si stabilirà il vincitore disputando un set supplementare dalla durata di tre minuti.
1. La squadra con più giocatori in campo alla fine del set sarà la vincitrice.
 2. Se entrambe le squadre rimangono con lo stesso numero di giocatori in campo, l'ufficiale di gioco che gestisce il cronometro urla "Sudden Death" e la prima squadra a eliminare un avversario si aggiudicherà il match.
- F. Secondo le indicazioni WDA, generalmente le competizioni seguono questo sistema di punteggio, ma il regolamento di ogni singolo torneo o evento può prevedere un funzionamento diverso:
1. I punti assegnati a seguito di ogni match ai fini della classifica di un campionato o della fase a gironi di un torneo sono solitamente 3 punti per un match vinto e 1 punto per un match pareggiato.
 2. Se due squadre sono in parità di punti in classifica, la squadra con la miglior differenza tra set vinti e set persi si piazzerà più in alto in classifica.
 - I. In caso di ulteriore parità, il piazzamento sarà deciso in base al maggior numero di match vinti.
 - II. Se hanno vinto lo stesso numero di match, il piazzamento sarà deciso in base ai risultati degli scontri diretti.

SEZIONE 5: MATCH E SET PERSI A TAVOLINO

- A. Un match viene giudicato perso a tavolino da parte degli ufficiali di gara in favore della squadra che non ha responsabilità nei casi seguenti:
1. Se un ufficiale di gara viene attaccato fisicamente da un membro di una squadra o da uno spettatore.
 2. Se una squadra si rifiuta di continuare a giocare dopo che il match è iniziato; se, dopo che un ufficiale di gara ha sospeso il gioco, una delle squadre non riprende il gioco entro due minuti da quando l'ufficiale di gara ha dato il segnale per riprendere il gioco.
 3. Se una squadra utilizza tattiche palesemente atte a ritardare il gioco.
 4. Se, dopo un avvertimento da parte degli ufficiali di gara, una qualsiasi delle regole del gioco viene volontariamente violata.
 5. Se non si adempie all'ordine di espulsione nei confronti di giocatori, manager o allenatori.
 6. Se un giocatore espulso viene trovato a partecipare al gioco.



7. Se un giocatore si infortuna o sta male, lasciando la squadra con un numero di giocatori in campo inferiori a quelli necessari per continuare il gioco.
- B. Se l'allontanamento di un giocatore comporta un numero di giocatori in campo inferiori a quelli necessari per continuare il gioco, la squadra perderà un set ogni 20 secondi fino a che non sarà in grado di schierare nuovamente 4 giocatori.
- C. Un set perso a tavolino si ha quando una squadra non si trova in campo per iniziare il primo set di un match all'orario stabilito.
 1. Un ufficiale di gara dichiarerà il primo set perso a tavolino e quindi concederà alla squadra che ha perso a tavolino un massimo di 3 minuti per essere pronti al secondo set.
 2. Se una squadra non si presenterà/non sarà pronta per iniziare il secondo set la squadra perderà il match a tavolino.
- D. Punteggio delle sconfitte a tavolino:
 1. Un set perso farà aggiudicare, nel punteggio totale della partita, 2 punti all'altra squadra.
 2. Un match perso comporterà la vittoria dell'altra squadra per 20 punti a 0, salvo diversamente previsto dal regolamento della singola competizione.

REGOLA 5: INIZIO DEL GIOCO

SEZIONE 1: INIZIO DEL GIOCO

- A. Il gioco inizia con tutti i giocatori posizionati dietro la linea di fondo della propria squadra. I giocatori non possono sporgersi verso il campo oltre la linea di fondo né toccare la linea di fondo fino che gli ufficiali di gara non hanno dato il segnale di inizio del gioco.
- B. L'ufficiale di gara designato ad avviare la partita rivolgerà alle squadre le seguenti indicazioni:
 1. "In posizione" per ordinare alle squadre di prendere posizione.
 2. "Pronti" per permettere alle squadre di mettersi in posizione di corsa.
 3. Dopo una pausa di circa un secondo fischierà per segnalare l'inizio del set.

SEZIONE 2: LA CORSA

- A. La corsa avviene all'inizio di ogni set.
- B. Al segnale dell'ufficiale di gara, entrambe le squadre corrono verso il centro del campo nel tentativo di recuperare i due palloni alla loro sinistra, designati per la propria squadra, e il pallone al centro (disponibile per entrambe le squadre).
- C. Possono effettuare la corsa un massimo di 3 giocatori per squadra, ma almeno una persona per squadra deve effettuare la corsa.
- D. I giocatori di una squadra che non effettuano la corsa ma aspettano che i palloni diventino giocabili devono entrare in campo all'inizio del set.
 1. I giocatori che non corrono hanno tempo fino a quando i corridori raggiungono la linea centrale per entrare in campo.
 2. Se un giocatore non è ancora entrato in campo nel momento in cui il primo corridore di qualsiasi squadra ha raggiunto i palloni sulla linea centrale, quel giocatore sarà eliminato poiché si trova fuori dal campo.
- E. Un giocatore che corre per recuperare i palloni a sinistra può oltrepassare la linea centrale con un singolo piede.
 1. Se un pallone designato finisce oltre la linea centrale verso il campo avversario, il pallone sarà immediatamente giocabile, senza dover passare oltre la linea di attacco.
- F. I giocatori che corrono per recuperare il pallone al centro non possono oltrepassare né pestare la linea centrale con i piedi.



- G. I giocatori che corrono non possono toccare la linea o il campo oltre la linea con nessuna parte del corpo, divisa inclusa.
- H. Non vi è un limite di palloni che un singolo giocatore può recuperare.
- I. Non è consentito scivolare o tuffarsi di testa verso il centro del campo per recuperare i palloni sulla linea centrale, pena l'eliminazione del giocatore.
- J. Non è consentito alcun contatto intenzionale tra giocatori, pena l'eliminazione del giocatore. Contatti fisici non intenzionali non sono puniti.
- K. Se due giocatori hanno contemporaneamente il possesso del pallone centrale, entrambi possono tenerlo in mano cercando di ottenerne il possesso, purché non diano inizio a un contatto fisico intenzionale (vedi sezione 2.J). Se un giocatore viene trascinato oltre la linea centrale dall'altro giocatore, senza che questo violi la Sezione 2.J, il giocatore che tocca il campo oltre la linea centrale sarà eliminato.

SEZIONE 3: FALSA PARTENZA

- A. Dopo il "Pronti" dell'arbitro, i giocatori devono rimanere fermi e non muoversi in avanti fino al fischio dell'arbitro, altrimenti commettono una falsa partenza.
- B. Nel caso in cui un giocatore anticipasse la partenza: se desiste immediatamente dalla corsa, il gioco prosegue normalmente; se continua la corsa, l'arbitro chiamerà falsa partenza.
- C. In caso di falsa partenza, il pallone centrale sarà assegnato agli avversari e le squadre si riposizioneranno per una nuova corsa.
 - 1. Alla ripartenza, la squadra punita per falsa partenza potrà avere in tutto un massimo di 2 corridori per i palloni da contendersi.
- D. In caso di ulteriori false partenze della stessa squadra, i palloni saranno assegnati alla squadra avversaria partendo dall'esterno all'interno, iniziando dai palloni di competenza della squadra che non ha commesso falsa partenza.
- E. I palloni assegnati alla squadra avversaria sono giocabili immediatamente a partire dall'inizio del gioco, non appena il giocatore che ne è in possesso entra in campo.

SEZIONE 4: RENDERE GIOCABILE UN PALLONE

- A. Dopo la corsa, qualsiasi pallone recuperato dalla zona neutra deve passare oltre la linea di attacco prima di poter essere considerato "giocabile" ed essere quindi tirato verso gli avversari.
 - 1. Un pallone che non ha oltrepassato la linea di attacco non può essere tirato, ma può essere usato come difesa.
- B. Un pallone è giocabile dopo la corsa iniziale a partire dal momento in cui il pallone stesso si trova dietro la linea di attacco, e si trova in possesso di un giocatore che ha entrambi i piedi saldi e in contatto con il campo dietro la linea di attacco.
- C. Solo i giocatori con un pallone giocabile possono oltrepassare la linea centrale.
- D. Da quando un pallone ha oltrepassato la linea centrale (con un tiro o in mano a un giocatore), qualsiasi giocatore può attraversare la linea centrale.
- E. Una volta che il pallone oltrepassa la linea di attacco rimane giocabile fino alla fine del set.
- F. Un pallone giocato da un giocatore che non ha oltrepassato la linea di attacco è considerato un pallone non giocabile.
- G. Se un pallone designato finisce oltre la linea centrale verso il campo avversario, il pallone sarà immediatamente giocabile, senza dover passare oltre la linea di attacco.
- H. Una volta che i palloni di una squadra sono stati resi giocabili, la squadra può recuperare i palloni non recuperati dagli avversari.



SEZIONE 5: TIME OUT E SOSPENSIONE DEL GIOCO

- A. Ogni squadra ha a disposizione un timeout di 1 minuto, comunicandolo all'arbitro tra un set e l'altro. Durante il timeout saranno sospesi anche i timer delle penalità.
- B. Gli ufficiali di gara possono sospendere il gioco se a loro giudizio si è verificato un infortunio, se ne ravvisa il pericolo, o in altre condizioni che giustifichino tale azione; per assegnare delle sanzioni, placare proteste o sostituire attrezzatura difettosa.

SEZIONE 6: RIPRESA DEL GIOCO

Il gioco riprenderà dal punto in cui era stato interrotto seguendo le istruzioni degli ufficiali di gara.

REGOLA 6: GIOCATORI USCENTI

SEZIONE 1: GIOCATORI USCENTI

- A. Un giocatore uscente è un giocatore che è stato eliminato e sta uscendo dal campo.
- B. Giocatori colpiti che stanno tentando di prendere al volo il pallone che li ha colpiti ed è quindi rimbalzato non sono considerati un giocatore uscente. Le azioni intraprese verso questo giocatore si configurano così:
 - 1. Il giocatore può essere colpito e dichiarato eliminato da ulteriori tiri.
 - 2. Le prese al volo effettuate dal giocatore non sono valide, a meno che prima non prenda al volo il pallone rimbalzato, salvandosi dall'eliminazione.
 - 3. Il giocatore non può fare nulla per eliminare un avversario finché non ha preso al volo il pallone rimbalzato. Ogni tiro effettuato dal giocatore tra il rimbalzo e la presa del pallone rimbalzato non è valido.
- C. Una volta dichiarato eliminato, il giocatore uscente deve alzare la mano sopra la testa. Questo indica che il giocatore è eliminato e sta uscendo dal campo.
- D. Un giocatore uscente deve abbandonare il campo il prima possibile passando dalla linea laterale o di fondo più vicina. Quindi deve posizionarsi nella Zona Eliminati senza interferire con il gioco.
- E. Un giocatore uscente deve prendere posizione in fondo alla Zona Eliminati, dietro ogni compagno di squadra precedentemente eliminato.
- F. Un pallone che colpisce un giocatore uscente che non sia stato intenzionalmente deviato da quel giocatore è ancora un pallone attivo e può eliminare altri giocatori o essere preso al volo.

SEZIONE 2: INTERFERENZA CON IL GIOCO

- A. I giocatori uscenti, così come i giocatori nella Zona Eliminati, non devono ostacolare intenzionalmente palloni attivi in volo mentre abbandonano il campo. Ciò include difendere altri giocatori, prendere al volo un pallone o alterare la traiettoria di un pallone attivo.
- B. Pena per chi viola intenzionalmente tale regola sarà un cartellino giallo.

REGOLA 7: GIOCATORI RIENTRANTI

SEZIONE 1: GIOCATORI RIENTRANTI

- A. Un rientrante è un giocatore dichiarato eliminato, che sta aspettando di rientrare in gioco nella Zona Eliminati.
- B. Un giocatore eliminato, prima di poter rientrare in campo a seguito della presa al volo di un compagno, deve prima entrare (e immediatamente uscire) dalla Zona Eliminati.
- C. Un giocatore rientrante è considerato in campo quando appoggia entrambi i piedi in campo.
 - 1. I giocatori devono rientrare in campo passando dalla linea di fondo.
 - 2. I giocatori possono essere eliminati quando hanno entrambi i piedi in campo.



3. I giocatori possono compiere una presa al volo solo dopo aver appoggiato entrambi i piedi in campo.

SEZIONE 2: ORDINE DI RIENTRO

- A. I giocatori nella Zona Eliminati rientrano in gioco nell'ordine in cui sono stati eliminati, secondo la regola "primo a uscire, primo a rientrare".
- B. Un giocatore che rientra fuori ordine viene sanzionato con un cartellino giallo, e deve immediatamente uscire dal campo. La squadra perde la possibilità di far rientrare un altro giocatore al suo posto.

REGOLA 8: GIOCO OFFENSIVO E DIFENSIVO

SEZIONE 1: ATTACCHI

- A. I palloni possono essere solamente tirati, con l'eccezione dell'Attacco-Respinta. Un tiro può essere eseguito con una o due mani, dall'alto, dal basso o lateralmente.
- B. Calciare o schiacciare intenzionalmente un pallone provocherà l'eliminazione del giocatore responsabile.
- C. Un giocatore non può tirare o calciare palloni una volta che il gioco è stato fermato o dopo essere stato eliminato. Azioni ritenute non necessarie e esagerate causeranno un cartellino giallo.
- D. Un tiro si considera effettuato quando il pallone lascia la mano del giocatore. Non si può eliminare un avversario toccandolo con il pallone in mano.
- E. I giocatori non possono rotolare il pallone alla squadra avversaria, pena l'eliminazione, salvo abbiano ricevuto tale indicazione da parte degli ufficiali di gara.
- F. In generale, consegnare palloni agli avversari in qualsiasi modo diverso da un tiro o una respinta è sempre considerato un tiro nullo, come ad esempio facendo cadere un pallone in modo che rotoli verso il campo avversario, oppure portare un pallone nella zona neutra e lasciarlo lì.

SEZIONE 2: TIRI NULLI

- A. Gli attacchi effettuati devono essere ritenuti validi da parte degli ufficiali di gara, dovranno cioè essere in grado di eliminare un avversario, essendo direzionati nella zona di pertinenza di un giocatore e non finire fuori bersaglio.
- B. Convenzionalmente, si ritiene fuori bersaglio un tiro alto che il giocatore non possa raggiungere senza saltare, o un tiro corto o laterale che ricada a oltre 1 metro dal giocatore.
- C. Qualsiasi giocatore che compia un tiro nullo verrà direttamente eliminato, senza necessità di alcun avvertimento preventivo.
- D. Un tiro nullo può essere fischiato a qualsiasi giocatore, indipendentemente se la squadra sia in maggioranza o in minoranza di giocatori.

SEZIONE 3: TIRI SCHIACCIATI E PALLONI INCASTRATI

- A. Si ha un tiro schiacciato quando un pallone attivo colpisce un giocatore e il pavimento allo stesso tempo. Il giocatore non viene eliminato e il pallone non è più attivo.
- B. Un pallone incastrato si ha quando si prende un pallone in volo bloccandolo contro un muro, il pavimento o altri oggetti che altrimenti renderebbero il pallone inattivo. Un pallone incastrato non è una presa al volo valida, e il giocatore è considerato eliminato.

SEZIONE 4: ELIMINAZIONI

- A. Un giocatore eliminato diventa un giocatore uscente e deve abbandonare il campo direttamente dalla propria posizione fino alla fine della propria Zona Eliminati.



- B. Un giocatore viene eliminato al momento del contatto. Anche se il pallone rimane attivo il giocatore non può compiere altre azioni, ad esclusione di salvarsi prendendo al volo il pallone che l'ha colpito.
- C. Un pallone rimane attivo dopo aver colpito un giocatore o un pallone, ed è quindi in grado di effettuare più eliminazioni, di giocatori della stessa squadra o di squadre diverse, tramite contatti o prese al volo successivi tra loro, fino a quando diventa inattivo (generalmente, toccando terra).
- D. I palloni rimangono attivi anche se si scontrano in aria: dopo il rimbalzo saranno considerati come attacchi-respinta da parte dei giocatori che avevano effettuato i tiri, anche se non avevano più i palloni in possesso quando si sono scontrati.
- E. Il pallone non è più attivo quando tocca il pavimento o il soffitto; persone, oggetti o superfici fuori dal campo; quando è in possesso di un giocatore eliminato. Il pallone non è ancora attivo quando non è transitato oltre la linea di attacco a seguito della corsa iniziale.
- F. Un giocatore viene dichiarato eliminato quando:
 - 1. Una parte qualsiasi del suo corpo (capelli inclusi) o della sua divisa o attrezzatura viene colpito da un pallone attivo.
 - 2. Viene colpito da un pallone attivo che rimbalza su un altro giocatore o su un altro pallone, inclusi palloni respinti da avversari o compagni di squadra o palloni fermi a terra.
 - 3. Un pallone che ha tirato è preso al volo da un difendente.
 - 4. Il giocatore tocca una linea di confine del campo o oltrepassa la zona neutra.
 - 5. Il giocatore commette tiro nullo.
 - 6. Un ufficiale di gara ritiene che il giocatore abbia violato una regola.
 - 7. Il giocatore viene espulso dal gioco.

SEZIONE 5: PRESE AL VOLO

- A. Una presa al volo è considerata valida se rispetta le seguenti condizioni:
 - 1. Il pallone è attivo (indipendentemente se si tratti di tiro diretto o di un pallone preso al volo a seguito di rimbalzo su altro giocatore o pallone) ed è preso al volo da un giocatore ancora in gioco, che ne detiene il controllo con almeno una mano.
 - 2. Quando un giocatore salta per effettuare una presa al volo, la presa al volo è completata quando il giocatore detiene il controllo del pallone. Qualsiasi azione successiva, come essere colpito da un altro pallone o atterrare fuori dal campo risulterà in un'azione separata, avvenuta dopo la presa al volo.
 - 3. Un pallone si considera "detenuto in controllo" quando è nel possesso e sotto il controllo di un giocatore con almeno una mano in contatto con il pallone (ad esempio, se si prende un pallone tra le ginocchia, bisogna tenere una mano sul pallone mentre lo si controlla).
 - I. Sono gli ufficiali di gara a valutare se un pallone è detenuto in controllo.
 - 4. Un giocatore può completare una presa al volo anche avvalendosi del pallone che ha in mano.
- B. Ai giocatori non è concesso sfilarsi la maglia o qualsiasi altra parte della divisa per effettuare una presa al volo.
- C. È concesso saltare nel campo avversario per tentare di prendere al volo un pallone se l'azione non è ritenuta pericolosa da parte degli arbitri.
- D. Una presa al volo si considera valida anche se il tiro era irregolare, come ad esempio se il pallone non è ancora stato attivato a seguito della corsa. Un tiro irregolare non può eliminare gli avversari, ma gli avversari possono prenderlo al volo o usarlo per un attacco-respinta.

SEZIONE 6: RESPINTE

- A. Un giocatore può usare un pallone in suo possesso per respingere un pallone tirato dall'altra squadra.
- B. I palloni respinti rimangono attivi; se dopo il rimbalzo colpiscono il giocatore che ha respinto o qualsiasi altro giocatore, questo viene eliminato o può prendere al volo il pallone respinto.



- C. Quando un giocatore usa un pallone per respingere un tiro, deve mantenere il completo possesso e controllo del proprio pallone in ogni momento. Se la respinta provoca la perdita da parte del giocatore del completo controllo del pallone, facendogli muovere il pallone in mano o facendolo cadere a terra, questo sarà eliminato.
- D. Quando i giocatori usano un pallone per respingere un tiro, le mani fino al polso sono considerate parte del pallone, pertanto ogni contatto tra pallone tirato e mano non causerà eliminazione.

SEZIONE 7: DIVIETO DI PERDITA DI TEMPO (ex REGOLA DEI 5 SECONDI)

- A. L'atto di perdere tempo volontariamente è vietato.
- B. Quando una squadra ha il possesso della maggioranza dei palloni sarà considerata la squadra a doversi muovere per attaccare gli avversari. Questo vale indipendentemente dal numero di giocatori in campo per ogni squadra.
- C. Se a giudizio dell'ufficiale di gara, da parte della squadra con la maggioranza dei palloni non è stato intrapreso nessun attacco riconoscibile, o è stato intrapreso ma poi interrotto, il primo arbitro chiama il "Gioco" stabilendo per quella squadra l'obbligo di tiro. L'uso strategico di un singolo pallone non va confuso con una perdita di tempo.
- D. Prima di chiamare il "Gioco", almeno 3 palloni devono essere all'interno del campo.
- E. I palloni devono essere dentro al campo; se le squadre hanno due palloni a testa e il quinto è nella zona neutra, l'obbligo di tiro scatta per la squadra più vicina al pallone. Se è vicino a entrambe, l'obbligo di tiro vale per entrambe le squadre.
- F. A partire dal momento in cui l'ufficiale di gara chiama il "Gioco", la squadra con la maggioranza dei palloni ha cinque secondi (contati dall'arbitro) per effettuare un attacco.
- G. Nel proprio attacco, la squadra può (non deve) mantenere il possesso di un solo pallone.
- H. Finché il primo arbitro non chiama il "Gioco", la squadra non ha alcun obbligo di tiro né tantomeno l'obbligo di tirare un certo numero di palloni.
- I. Se i giocatori non riescono a concludere l'attacco (non effettuando il numero di tiri necessari) entro i 5 secondi, tutti i giocatori che alla fine dei 5 secondi rimangono in possesso del pallone, e quelli che potrebbero avere il possesso del pallone ma hanno scelto di non averlo, saranno eliminati.
- J. In situazioni in cui in un lato del campo ci siano più palloni che giocatori, tutti i giocatori dovranno effettuare un tiro entro i 5 secondi, fino a che la squadra avversaria non avrà la maggioranza dei palloni; ad esempio, se una squadra ha 2 giocatori e tutti e 5 i palloni, entrambi i giocatori devono tirare i palloni, rimanendo comunque con la maggioranza dei palloni, dovendo quindi effettuare altri due tiri in cinque secondi, poiché stando alle regole possono mantenere il possesso di un solo pallone.
- K. Se uno o più giocatori in possesso del pallone vengono eliminati da un contro-tiro quando il conteggio dei 5 secondi era già partito, l'attacco dovrà essere portato a termine dai giocatori rimasti in possesso del pallone ma il pallone (o i palloni) in possesso del giocatore eliminato non dovrà più essere considerato nel conteggio in quanto il giocatore non ha evitato il tiro per perdita di tempo. I palloni in possesso di giocatori eliminati diventano infatti palloni non attivi.
- L. Per rendere più chiaro il numero di palloni da tirare, il primo arbitro chiama "Gioco" seguito dal numero di palloni che la squadra dovrà tirare, ovvero tutti quelli presenti nella rispettiva metà campo meno uno (ad esempio, se una squadra ha 4 palloni, l'arbitro dirà "Gioco Tre").

SEZIONE 8: PALLONE PIZZICATO

- A. Pizzicare il pallone significa tenere in mano la copertura esterna del pallone tra pollice e dita. Inserire un dito attraverso strappi o aperture nella copertura esterna del pallone sono considerati esempi di pallone pizzicato.
- B. Pizzicare il pallone quando si tira è irregolare, e qualsiasi giocatore o squadra trovato a pizzicare palloni sarà eliminato. Il ricorso reiterato a palle pizzicate può originare un cartellino giallo a discrezione degli ufficiali.



REGOLA 9: INFRAZIONE DI RIGA

- A. Un giocatore è considerato in campo se uno o due piedi toccano terra entro le linee del campo, senza che alcuna parte del proprio corpo tocchi o oltrepassi una linea di confine del campo.
- B. Si prevede l'eliminazione quando:
 - 1. Un giocatore tocca o oltrepassa una linea di confine del campo, ovvero: le linee di fondo, le linee laterali o le linee della zona neutra (nella metà degli avversari).
 - 2. Un giocatore tira intenzionalmente un pallone verso gli avversari da fuori dal campo. Il tiro non produce altro effetto se non l'eliminazione del giocatore che ha tirato. Violazioni reiterate o esagerate provocano un cartellino giallo.
 - 3. Un giocatore esce dal campo per schivare un tiro.
 - 4. Un giocatore esce dal campo per effettuare una presa. Per lo slancio, un giocatore può finire fuori dal campo mentre effettua una presa. La presa sarà valida, qualora si ritenga ci sia stato il controllo del pallone prima di uscire dal campo, ma il giocatore sarà successivamente eliminato dopo aver effettuato la presa.

REGOLA 10: REGOLA DELLA ZONA NEUTRA

- A. La zona neutra è un'area della stessa larghezza del campo e lunga 3 metri, divisa equamente a metà dalla linea centrale (si estende quindi per 1,5 metri in ogni metà campo).
- B. Un giocatore può tranquillamente entrare nella zona neutra ma non può oltrepassarla (toccando il campo avversario con una parte del corpo o della divisa) o verrà eliminato.
- C. La zona neutra nella sua interezza può essere occupata da giocatori di entrambe le squadre.
- D. I giocatori possono allungarsi oltre la zona neutra per recuperare un pallone nella metà campo avversaria.
- E. Un giocatore colpito all'interno della zona neutra è eliminato.
- F. La regola relativa al "Suicidio" prevale su ogni applicazione della regola della zona neutra.

REGOLA 11: AZIONI SIMULTANEE

SEZIONE 1: Si hanno azioni simultanee quando due o più giocatori di squadre diverse sono colpiti e/o prendono palloni al volo nello stesso momento, in modo tale che gli ufficiali non possano stabilire quale azione si sia completata prima.

- A. Tutte le azioni si considerano compiute simultaneamente: ogni giocatore colpito viene eliminato e ogni presa al volo farà rientrare un giocatore.
- B. Se un'azione simultanea causa l'eliminazione di tutti i giocatori, il set si conclude con un pareggio.

SEZIONE 2: PRESA E ELIMINAZIONE SIMULTANEE

- A. Una presa con eliminazione simultanea si ha quando un giocatore, nell'atto di prendere un pallone al volo, viene colpito da un altro pallone simultaneamente, in modo tale che gli ufficiali non possano stabilire quale azione si sia completata prima.
- B. Chi ha tirato il pallone preso al volo viene eliminato. Il giocatore che ha preso il pallone al volo ed è stato colpito viene eliminato. Un giocatore della squadra che ha effettuato la presa al volo può rientrare in campo.

REGOLA 12: TIRO DI SACRIFICIO (SUICIDIO)

Si tratta di un attacco in volo, in cui a un attaccante è concesso di saltare oltre la zona neutra per colpire un avversario.



- A. Il giocatore deve saltare staccando entro la linea della zona neutra nella metà campo avversaria, senza toccare la linea.
- B. Il pallone deve lasciare la mano dell'attaccante prima che una qualsiasi parte del suo corpo tocchi il campo avversario.
- C. Non può esserci contatto fisico tra giocatori avversari. Qualsiasi contatto fisico causa l'eliminazione del giocatore che inizia il contatto.
- D. Se un attaccante elimina un avversario, l'attaccante rimane in gioco ma deve tornare immediatamente nella propria parte del campo. Qualsiasi ritardo intenzionale provocherà un cartellino giallo per il giocatore.
- E. Se l'attacco non va a segno, l'attaccante viene eliminato. Si ritiene che l'attacco sia andato a segno se l'avversario è eliminato venendo colpito oppure commettendo infrazione di riga.
- F. L'attaccante rimane un bersaglio valido mentre è in volo.
- G. Una volta che un giocatore, effettuato il Suicidio e eliminato un avversario, tocca terra, non può compiere altre azioni finché non rientra interamente nella zona neutra. Tuttavia può ugualmente essere eliminato. Ciò significa che un giocatore che compie un Suicidio andato a segno può ancora essere eliminato venendo colpito, ma non può eliminare altri difendenti con tiri o prese al volo, che non produrranno alcun effetto.
- H. Se l'attaccante prende un pallone al volo mentre è in aria, la presa è valida ma il giocatore viene eliminato quando atterra dall'altro lato del campo, a meno che il suo tiro non causi l'eliminazione di un avversario, colpendolo o costringendolo a uscire dal campo.
- I. L'attaccante non può recuperare palloni dal campo avversario se non è prima rientrato nella zona neutra.

REGOLA 13: GIOCATORI INFORTUNATI/PERDITA DI SANGUE

SEZIONE 1: Giocatori infortunati

- A. Se un giocatore si infortuna e necessita di immediate attenzioni, l'ufficiale di gara fischia per chiamare un time out e cercare soccorso.
- B. Se il giocatore infortunato non è in grado di riprendere il gioco:
 - 1. Il primo giocatore in Zona Eliminati sostituisce il giocatore infortunato.
 - 2. Per quel set può entrare un sostituto per rimpiazzare il giocatore.
 - 3. Il sostituto entra in fondo alla Zona Eliminati e aspetta il proprio turno per entrare in gioco. Se la Zona Eliminati è vuota, il sostituto può entrare immediatamente.
- C. Chi esce dal gioco per infortunio non può rientrare fino all'inizio del set successivo, a discrezione degli ufficiali di gara e dei responsabili del torneo, della lega o dell'evento.
- D. L'ufficiale di gara può squalificare un giocatore infortunato e insistere affinché un sostituto prenda il suo posto, qualora il giocatore rappresenti un rischio per sé o per gli altri giocatori.

SEZIONE 2: Perdita di sangue

- A. Se un giocatore, allenatore o ufficiale di gara si trova a sanguinare, o ad avere tracce di sangue sulla divisa, l'ufficiale di gara deve fermare il gioco immediatamente e permettere le cure necessarie. Il giocatore potrà riprendere il gioco dal set successivo, a condizione che siano state somministrate le cure necessarie e non ci sia più sangue visibile sulla persona e sulla sua divisa.
- B. Sono da applicare tutte le regole riguardanti le sostituzioni e il gioco in inferiorità numerica.
- C. Qualora le cure siano somministrate in una tempistica ragionevolmente breve, e il giocatore non rappresenti più un rischio per sé o per altri, a giudizio dell'ufficiale di gara il giocatore può rimanere in campo per quel set.
- D. Non si applicano le regole sulle divise se serve cambiare divisa a causa di una perdita di sangue.



REGOLA 14: UFFICIALI DI GARA (ARBITRI)

SEZIONE 1: DIRITTI E DOVERI

- A. Gli ufficiali rappresentano la lega o l'organizzazione da cui sono stati designati per uno specifico match e pertanto hanno la facoltà e il dovere di far rispettare ogni sezione del regolamento.
- B. Gli ufficiali possono ordinare a giocatori, capitani o manager di compiere o omettere qualsiasi azione necessaria a loro giudizio per far rispettare il regolamento.
- C. Un ufficiale può comminare sanzioni, squalificare o espellere giocatori, manager e allenatori in qualsiasi momento.
- D. Un ufficiale ha l'autorità per prendere decisioni su qualsiasi situazione di gioco che non sia specificamente disciplinata dal regolamento.
- E. Nessun ufficiale ha l'autorità per ignorare o mettere in dubbio le decisioni prese da altri ufficiali, nei limiti dei rispettivi compiti, come sancito dal regolamento.
- F. Un ufficiale può consultare altri ufficiali in qualsiasi momento. Per convenzione, in caso di dubbi non risolti, la decisione finale spetta al primo arbitro del match.
- G. Un ufficiale dovrà evitare di interferire con l'azione o con la traiettoria dei palloni per quanto possibile.
- H. Un ufficiale di gara può evitare che un pallone si allontani da un campo aperto. In tal caso, il pallone dovrà essere mosso seguendo la sua direzione naturale, come se fosse rimbalzato contro l'ufficiale di gara, oppure riposizionato al centro del campo qualora il punto di uscita sia indefinito.
- I. Un pallone che rimbalzi su un ufficiale sarà considerato inattivo, come se avesse colpito un muro, il soffitto o il pavimento.

SEZIONE 2: RUOLI DEGLI ARBITRI

- A. Secondo le indicazioni WDA, la squadra arbitrale può essere formata da un primo arbitro e uno o più arbitri di linea.
 - 1. In questo caso il primo arbitro ha il compito primario di far rispettare le regole, mentre gli arbitri di linea hanno il compito di assisterlo vigilando principalmente sulle infrazioni di linea.
 - 2. Primo arbitro e primo arbitro di linea sono generalmente arbitri qualificati, mentre gli altri arbitri di linea possono essere forniti dalle squadre.
- B. Nella generalità dei casi in Italia, la squadra arbitrale è formata da un primo e un secondo arbitro.
 - 1. Gli arbitri si posizionano uno di fronte all'altro in corrispondenza della linea centrale.
 - 2. Il primo arbitro è responsabile del cronometraggio relativo ai 15 minuti totali, avviando il cronometro al fischio iniziale, interrompendolo solo in caso di time-out deciso dagli arbitri. Deve fischiare la fine del tempo al raggiungimento dei 15 minuti. Dovrà inoltre segnalare lo scadere dei 5 minuti di penalità in caso di cartellino giallo. Resta l'unico responsabile della chiamata del "Gioco" e del conteggio dei 5 secondi.
 - 3. Il secondo arbitro è responsabile del cronometraggio relativo ai singoli set. Dovrà dare il via ad ogni set fischiando per dare inizio alla corsa, far partire il cronometro e fischiare la fine del set se si raggiungono i 3 minuti di gioco.
 - 4. A parte questa distinzione di ruoli, primo e secondo arbitro hanno stessi compiti, stesse facoltà e stesse responsabilità, senza alcun ordine gerarchico.
 - 5. Gli arbitri dovranno favorire lo svolgimento del gioco nella maniera più rapida possibile, riducendo al minimo le interruzioni.
 - 6. È fondamentale la massima intesa e collaborazione per fermare il tempo contemporaneamente.

REGOLA 15: CONDICE DI CONDOTTA

SEZIONE 1: Codice di condotta WDA per i giocatori

- A. Conoscere, apprezzare e osservare le regole dello sport.
- B. Rispettare l'integrità e il giudizio degli ufficiali di gara e dello staff.



- C. Rispettare i propri avversari e congratularsi con loro in maniera educata a seguito di ogni match, in caso di vittoria come di sconfitta.
- D. Essere responsabili per le proprie azioni e mantenere l'autocontrollo.
- E. Non deridere o insultare i propri avversari, e evitare di usare linguaggio forte e volgare.

SEZIONE 2: Honour System (Sistema d'Onore)

I giocatori sono tenuti ad attenersi all' Honour System.

- 1. L' Honour System prevede che ogni giocatore si attenga al massimo livello di onestà e condotta sportiva in qualsiasi momento di una competizione.
- 2. I giocatori devono uscire dal gioco quando vengo colpiti, subiscono una presa al volo o per infrazione di riga. Non devono aspettare di essere eliminati dall' ufficiale di gara.
- 3. Un giocatore che rimanga in campo dopo essere stato chiaramente eliminato, e aspetti di essere dichiarato eliminato da un ufficiale di gara viola l' Honour System. Ciò configura una condotta antisportiva, e il giocatore responsabile sarà ammonito verbalmente e punito con un cartellino giallo, qualora lo si veda comportarsi in tale maniera più volte nel corso di una competizione.
- 4. L' onestà dei giocatori non sarà penalizzata e un ufficiale di gara può richiamare in campo un giocatore che avesse abbandonato il gioco credendo di essere eliminato. Ciò dipende unicamente dalla discrezione arbitrale.

SEZIONE 3: Codice di condotta per gli ufficiali di gara

- A. Gli ufficiali devono comportarsi in maniera esemplare quando interagiscono con squadre, giocatori, allenatori, manager, spettatori, altri ufficiali e organizzatori degli eventi.
- B. Poiché gli ufficiali saranno considerati come tali durante tutta la durata di un evento, devono comportarsi in maniera esemplare in qualsiasi momento dell' evento.

REGOLA 16: INFRAZIONI E PENALITA'

SEZIONE 1: CARTELLINO GIALLO

- A. Un cartellino giallo indica che un giocatore o un retriever ha ricevuto un avvertimento dovuto a un comportamento inaccettabile, aggressivo o offensivo oppure per condotta antisportiva.
- B. I cartellini gialli rimangono validi per tutto il match e si sommano set dopo set.
- C. Cartellini gialli per i giocatori:
 - 1. Prima offesa: Il giocatore sarà allontanato dal gioco per un periodo pari a 5 minuti di gioco e non può rientrare fino a che non avrà scontato la sanzione rimanendo fuori dal campo, nella Zona Eliminati per il tempo previsto.
 - I. Quando un giocatore è stato allontanato per un cartellino giallo, la squadra giocherà in inferiorità numerica mentre viene scontata la sanzione.
 - II. Quando il cartellino giallo viene comminato nella prima metà di gioco e rimangono meno di 5 minuti di gioco in quel periodo, i 5 minuti di sanzione verranno sospesi durante l' intervallo e la sanzione riprenderà all' inizio della seconda frazione di gioco.
 - III. Quando il cartellino giallo viene comminato nella seconda metà di gioco e rimangono meno di 5 minuti di gioco nel match, la penalità finirà allo scadere della partita.
 - IV. Il giocatore ammonito rientrerà in campo all' inizio del set successivo alla fine dei 5 minuti di sanzione.
 - 2. Seconda offesa: il giocatore riceve un cartellino rosso ed è espulso dal match per il resto del tempo rimanente. Sanzioni ulteriori possono essere previste.
- D. Cartellini gialli per i retriever: seguono le stesse indicazioni dei cartellini gialli per i giocatori, ma il numero dei retriever deve essere sempre pari a 2; pertanto, mentre il retriever ammonito sconta la penalità di 5 minuti, la sua squadra giocherà con un giocatore in meno in quanto uno dei giocatori



dovrà passare al ruolo di retriever. Mentre sconta la penalità, il retriever (se giocatore) non può scendere in campo per giocare.

SEZIONE 2: CARTELLINO ROSSO

- A. Un cartellino rosso indica che un giocatore ha ricevuto una sanzione dovuta a un comportamento inaccettabile, aggressivo o offensivo oppure per condotta antisportiva, inaccettabile, o dovuta all'uso inaccettabile di bestemmie, linguaggio blasfemo o volgare.
- B. Cartellini rossi per i giocatori:
 - 1. Il giocatore che riceve il cartellino rosso è allontanato dal match per tutto il tempo rimanente.
 - 2. Squalifiche o sanzioni ulteriori relative a un cartellino rosso ad un giocatore possono essere decise nel giorno stesso oppure in un momento successivo ad opera del Giudice Unico.
 - 3. Durante il match in cui è stato mostrato il cartellino rosso, la squadra del giocatore a cui è stato indirizzato giocherà in inferiorità numerica per il resto del match. Nei match successivi in cui il giocatore non potrà giocare, la squadra potrà usare un altro giocatore per sostituirlo in modo da schierare tutti i giocatori.
- C. Cartellini rossi per i retriever: seguono le stesse indicazioni dei cartellini rossi per i giocatori, ma il numero dei retriever deve essere sempre pari a 2; pertanto, mentre il retriever espulso sconta la penalità fino a fine partita, la sua squadra giocherà con un giocatore in meno in quanto uno dei giocatori dovrà passare al ruolo di retriever. Mentre sconta la penalità, il retriever (se giocatore) non può scendere in campo per giocare.

SEZIONE 3: CONDOTTA ANTISPORTIVA

- A. Condotta sportiva: Le competizioni di dodgeball si basano sulla condotta sportiva e sul fair play. Ci si aspetta che allenatori e giocatori osservino questi valori. Esempi di condotta inaccettabile o antisportiva:
 - 1. Tattiche che mettano a rischio la sicurezza dei giocatori.
 - 2. Utilizzo di materiale non regolamentare sfoderato dopo il controllo dei materiali.
 - 3. Picchiarsi.
 - 4. Danneggiamento intenzionale di campo, materiale o strutture.
 - 5. L'uso di gesti o termini offensivi, dispregiativi o razzisti da parte dei giocatori non sarà tollerato.
- B. Picchiare o entrare in contatto fisico con un altro giocatore in maniera aggressiva non sarà tollerato. Chi viola questa regola sarà espulso dal match (con un cartellino rosso) e sarà allontanato dal luogo dell'evento.
- C. Un ufficiale di gara può allontanare un giocatore o una squadra dal gioco in qualsiasi momento, se ritiene che abbiano tenuto una condotta antisportiva.
- D. Squalifiche o sanzioni ulteriori possono essere decise nel giorno stesso oppure in un momento successivo ad opera del Giudice Unico.

POSTILLA: Il regolamento adattato dalla AIDB recepisce quanto previsto dal regolamento della World Dodgeball Association (WDA) come adottato dalla European Dodgeball Federation (EDBF), ai quali si rimanda per ogni revisione regolamentare non contemplata dal presente documento.



APPENDICE: ADATTAMENTO REGOLAMENTO PER ATTIVITA' UNDER E BEACH DODGEBALL

1. UNDER 16

L'attività indoor per under 16 recepisce in toto il regolamento italiano aggiornato.

2. UNDER 12

L'attività indoor per under 12 differisce in questi elementi:

- A. Se possibile, il campo misura 8x14 metri, ed è diviso a metà da una singola linea centrale. Non vi sono altre linee: non esiste la dead zone, né la linea di attacco (i palloni si attivano a fondo campo).
 - 1. Per comodità, un campo da under 12 si può ottenere da un campo da "over" eliminando gli ultimi 3 metri di una metà campo: la vecchia linea di fine zona neutra diventa la linea di metà.
- B. I giocatori possono spingersi fino alla linea centrale e non oltre. Non esiste alcuna zona neutra.
- C. La durata di match e set può essere decisa dalle singole organizzazioni, ma si consiglia di mantenere la durata di due tempi da 15 minuti.
- D. Si gioca con 5 palloni da dodgeball di 7 pollici di diametro.
- E. Il pallone rimane sempre attivo dopo che ha toccato un giocatore o un altro pallone, potendo quindi eliminare più giocatori successivamente, della stessa squadra o di squadre diverse.
- F. I singoli regolamenti delle competizioni possono prevedere la presenza di retriever oppure la possibilità per i giocatori di uscire dal campo a recuperare i palloni, alzando la mano e rientrando dal fondo; si consiglia tuttavia di prevedere la presenza di 2 (non di più) retriever.
- G. Non è contemplato il "Suicidio".
- H. Non è prevista la possibilità di effettuare una presa al volo saltando fuori dal campo.

3. BEACH DODGEBALL

Adattamento regolamento tra dodgeball indoor e attività di dodgeball in spiaggia:

- A. Il campo da beach dodgeball misura solitamente 8x16 metri, ed è diviso a metà da una linea centrale. Non vi sono altre linee.
- B. Le squadre sono composte da 4 giocatori.
- C. Si gioca con 3 palloni da 7 pollici di diametro.
- D. Non vi è corsa iniziale, i palloni sono consegnati a inizio set alle squadre a fondo campo, sorteggiando a quale ne spettano 2 e a quale 1, alternandosi poi ad ogni set.
- E. Non essendoci linea di attacco, i palloni sono giocabili dall'inizio.
- F. La durata di match e set è demandata ai singoli regolamenti delle competizioni, potendo prevedere durate continuative con un numero indefinito di set oppure un numero fisso di set da giocare; solitamente, si consiglia uno sviluppo su set della durata di 2 minuti.
- G. Salvo i singoli regolamenti delle competizioni prevedano diversamente, non è prevista la presenza di retriever: per recuperare i palloni fuori dal campo, ai giocatori è concesso di uscire dal campo, alzando la mano e rientrando dal fondo.
- H. Il pallone rimane sempre attivo dopo che ha toccato un giocatore o un altro pallone, potendo quindi eliminare più giocatori successivamente, della stessa squadra o di squadre diverse.
- I. Rimane la regola del divieto di perdita di tempo, chiamando il "Gioco" alla squadra con la maggioranza dei palloni in campo (due o tre) indipendentemente dal numero di giocatori.
- J. Il tiro nullo è possibile per tutte le squadre, indipendentemente dal numero di giocatori; pertanto, non è consentito rotolare i palloni nell'altro campo.
- K. Rimane la regola del "Suicidio" per cui l'attaccante andato a segno può rimanere in gioco, con la differenza che la linea entro cui saltare diventa la linea centrale.