

Regolamento Torneo Uisp Dodgeball 2009-2010

Il Torneo si svolgerà presso la Palestra Olivetti di Via Nino Bixio a Ravenna.

I giocatori

Le squadre saranno composte di 6 giocatori, sia maschi che femmine, che abbiano compiuto il 16° anno di età. Sono ammessi anche un massimo di 4 giocatori di riserva e, facoltativamente, un allenatore o dirigente tecnico

Le attrezzature di gioco

Il campo di gioco sarà un rettangolo di 9 mt x 18 mt (campo da pallavolo), con un'area centrale di Zona Franca di 1 mt. I giocatori che calpestano quest'area o le linee che la delimitano sono eliminati come se fossero stati colpiti durante un'azione di attacco. E' consentito l'ingresso nella Zona franca SOLO nella fase iniziale del gioco per impossessarsi della palla e per una permanenza massima di dieci secondi.

La palla, in gomma butilica o espansa del peso tra i 200 e i 250 grammi e con diametro compreso fra i 20 e i 25 centimetri, sarà fornita dagli organizzatori.

Le uniformi di gioco

Le uniformi delle squadre non devono avere parti metalliche o contundenti come, ad esempio, cerniere-lampo o bottoni. Ogni squadra dovrà avere maglie dello stesso colore, e diverso dalla squadra avversaria, con numeri identificativi stampati sulla schiena e sul petto di una o due cifre, anche non progressivi, ognuno dei quali sarà unico nella squadra e diverso da quello dei suoi compagni. I giocatori non possono giocare scalzi, ma indossare scarpe idonee all'attività in palestra, quindi con fondo in gomma. Sono considerate scarpe idonee, le comuni calzature da tennis, ginnastica o corsa, con suola in gomma. Non sono ammesse calzature che, a giudizio dell'arbitro, possano pregiudicare l'incolumità di chi le porta e degli altri partecipanti.

Non è consentito indossare in campo orologi bracciali e monili di alcun tipo che a giudizio dell'arbitro mettano a rischio la incolumità dei giocatori. I giocatori altresì possono indossare pantaloni lunghi o corti, senza cerniere, cinture o borchie metalliche.

Il gioco

Il Gioco o game, inizia con il fischio iniziale dell'arbitro e termina al fischio finale che determina la vittoria di una squadra.

La perdita del gioco avviene quando tutti i giocatori di una squadra vengono eliminati, oppure quando scaduto il tempo massimo di durata del gioco una squadra si trovi con in campo un numero di giocatori inferiori a quelli della compagine avversaria.

Ogni gioco ha una durata massima di 4 minuti più eventuali tempi supplementari di 1 minuti.

Ogni periodo di intervallo tra un game e l'altro ha una durata di 3 minuti.

L'arbitro può, per gravi motivi, decidere la conclusione anticipata del game, ai danni di una delle due squadre, dichiarando vincente l'altra.

Ogni partita è giocata al meglio dei 7 games.

Ogni squadra occupa, prima dell'inizio del match, una parte del campo di gioco. La scelta del campo verrà effettuata attraverso il lancio della moneta.

Dopo che l'arbitro ha verificato che entrambe le squadre sono presenti sul campo e pronte per iniziare, pone, regolarmente distanziate, le 5 palle nella Zona Franca per iniziare l'incontro.

Le due squadre sono schierate sulla linea di fondo della propria metà campo.

L'arbitro emette un fischio ed inizia il cronometraggio del game. Tutti i giocatori corrono verso la Zona Franca cercando di impossessarsi del maggior numero di palle, ne escono entro 10 secondi ed inizia immediatamente il gioco.

Nessun giocatore che si trovi nella Zona Franca in questa fase del gioco può essere eliminato né può eliminare avversari, per cui ogni lancio da e verso giocatori nella Zona franca è da considerarsi Palla Neutra.

Ogni successivo game inizierà con le stesse modalità con scambio del campo. 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 una azione di gioco in cui uno o più giocatori di una delle due squadre, che sono in possesso della palla, effettuano un lancio diretto verso un avversario, teso a colpirlo e quindi ad eliminarlo. Il giocatore attaccato dovrà evitare di essere colpito o cercare di bloccare con le mani la palla lanciatagli contro. La palla al momento del lancio, dovrà essere saldamente ferma nelle mani, come nella pallamano; sono vietate "schiacciate" al volo o "battute" come quelle della pallavolo.

Per poter essere valido ai fini della eliminazione, l'attacco deve far sì che la palla colpisca un giocatore direttamente, non venga "bloccata" nel suo volo e che, dopo aver colpito l'avversario, cada a terra o esca dal campo, ovvero colpisca qualsiasi altra cosa o persona e poi cada a terra o esca dal campo. Qualora il giocatore sottoposto ad un attacco riesca a bloccare al volo con una o entrambe le mani la palla, o anche, dopo aver colpito lui stesso o un proprio compagno, riesca a bloccare la palla prima che cada a terra o esca dal campo, avrà effettuato una palla "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 bloccata; inoltre il giocatore che ha effettuato la "Presa" ha il diritto di richiamare un giocatore della propria squadra precedentemente eliminato.

Un lancio può essere condotto intenzionalmente verso la testa o il volto di un giocatore.

I giocatori non possono uscire dal campo di gioco, né calpestare le rigature:

- 1) per portare un attacco;
- 2) per evitare di essere colpiti.

Sono considerate valide:

- 1) la presa al volo di una palla "di prima", anche fuori dal campo ma solo nel caso di un salto cominciato dentro il campo;
- 2) la presa al volo di una palla "di seconda" sia fuori che dentro al campo purchè la palla non tocchi oggetti esterni.

Un giocatore può uscire dal proprio campo di gioco per “recuperare” una palla uscita al termine di una azione di attacco. Durante il gioco, calpestare le linee di delimitazione del proprio campo è considerato come uscire dal campo stesso.

Un giocatore viene eliminato quando:

1. Quando un giocatore viene colpito da una palla prima che essa colpisca il terreno o un'altra struttura o superficie fissa che si trovi all'esterno del campo di gioco (es. muro perimetrale o soffitto);
2. In seguito ad un attacco che è stato bloccato (Palla “Presa”). Come sopra definito, la “Presa” è l'azione con cui un giocatore blocca un attacco dell'altra squadra prima che la palla colpisca il terreno o qualsiasi altra parte che si trova all'esterno dell'area di gioco;
3. In seguito ad un'uscita non consentita dal proprio campo di gioco al fine di effettuare o evitare un attacco;
4. In caso di tentativo fallito di presa al volo di prima;
5. In seguito ad abbigliamento pericoloso per l'incolumità;
6. Per comportamento scorretto o violento;
7. Per manifesta incapacità. Qualora, secondo il giudizio dell'arbitro, il giocatore mostri segni di squilibrio psichico o di menomazione fisica che possa comportare il rischio potenziale di un danno a sé stesso o agli altri giocatori che prendono parte all'incontro, viene allontanato definitivamente dall'area di gioco e può sostare nell'area riservata al pubblico. La squadra lo può sostituire con un giocatore di riserva se disponibile.

Ogni giocatore ha 5 secondi per portare un attacco alla squadra avversaria dopo aver guadagnato o riconquistato il possesso della palla. Se il giocatore mantiene il possesso della palla più a lungo di 5 secondi, l'arbitro ferma il gioco con un fischio chiamando i “Cinque secondi”; in questo caso il gioco viene interrotto ed il giocatore dovrà consegnare la palla alla squadra avversaria con un tiro di rotolamento della stessa a terra.

Il Time Out è una temporanea sospensione del game, della durata di 30 secondi, richiesta direttamente dalle squadre allo scopo di poter concordare una strategia, poter riposare o bere. Ogni squadra non può chiamare più di un Time Out per game. Per poter chiamare il Time Out la squadra deve avere in campo almeno 2 giocatori non eliminati e un giocatore in campo deve chiederlo verbalmente all'arbitro.

L'intervallo tra un game e l'altro dura 3 minuti. I giocatori dovranno cambiare campo e prendere posizione senza ritardo. Durante questo intervallo possono essere effettuate le sostituzioni ed i giocatori possono avvicinarsi alla panchina per poter bere o riposare.

Il gioco deve essere sempre continuo e senza interruzioni. I giocatori devono essere così auto-disciplinati da non richiedere la necessità, in caso di infrazione, della interruzione del gioco da parte dell'arbitro con un fischio per consentire di sanare tale infrazione.

Le sostituzioni possono essere effettuate solo durante i Time Out o negli intervalli tra un game e l'altro, sotto il controllo dell'arbitro. Sono ammesse al massimo 4 sostituzioni per ogni squadra e per ogni game.

Un giocatore che è stato sostituito, non può a sua volta rientrare in campo e sostituire altri giocatori per quel game.

Un game termina quando:

- a. tutti i giocatori di una squadra sono stati eliminati;
- b. scade il tempo di durata del game;
- c. viene sancito il termine del gioco a carico di una squadra.

Vince il game la squadra che ha il maggior numero dei giocatori in campo al termine del tempo. Se entrambe le squadre hanno lo stesso numero di giocatori in campo alla fine del game, il game verrà proseguito per un tempo supplementare di 4 minuti nel quale varrà la regola del “Golden Dodge”: nel game supplementare vincerà la squadra che riuscirà ad eliminare per prima un giocatore avversario.

"Fair Play"

I giocatori devono osservare il più alto livello possibile di sportività e correttezza, sia nel e facilitare le operazioni degli arbitri (come ad esempio uscire dal campo quando vengono colpiti o uscire dal campo spontaneamente in caso di eliminazione non vista da parte dell'arbitro).

Le decisioni e le interpretazioni del regolamento da parte dell'Arbitro o dei Giudici di linea non possono essere messe in discussione, e il linguaggio adottato durante la partita e soprattutto quando ci si rivolge al direttore di gara, deve essere corretto e non volgare.

All'inizio e alla fine del match i giocatori di entrambe le squadre, si recheranno nella zona centrale del campo per stringersi reciprocamente la mano. Al termine del match i giocatori e gli allenatori di entrambe le squadre andranno a stringere la mano all'arbitro ed agli eventuali Giudici di linea.

Formula del Torneo

Il Torneo si svolgerà in un unico girone all'italiana con partite di andata e ritorno.

Il **punteggio** per ogni partita verrà assegnato come segue:

- 3 punti alla squadra vincente e 0 punti alla squadra perdente;
- nel caso della partita vinta con il metodo “Golden Dodge”, alla squadra vincente verranno assegnati 2 punti e alla squadra perdente verrà assegnato 1 punto.

La **classifica** verrà stilata in base a quanto segue:

- la squadra con più punti avrà sempre posizione più elevata
- nel caso di più squadre a pari punti si prenderanno in considerazione questi fattori con le seguenti priorità :
 1. differenza games totali
 2. differenza games negli scontri diretti

Le squadre che, al termine della “regular season”, risulteranno nelle prime quattro posizioni, disputeranno i “Play-off” con incontri ad eliminazione diretta. In caso di parità di punteggio in merito a quanto descritto in precedenza, verrà preso in considerazione un ulteriore fattore. Verrà fatta la media dell'età anagrafica dei giocatori iscritti per ogni squadra. La più bassa avrà diritto ad una posizione più alta in classifica.

Gli abbinamenti delle quattro squadre avverranno nel seguente modo: la prima classificata contro la quarta, la seconda classificata contro la terza.

Al termine dei “Play-off” si disputeranno due finali: quella per il 3° e 4° posto e quella per il 1° e 2° posto.

Le squadre finaliste verranno premiate con materiale messo a disposizione dagli organizzatori