

REGOLAMENTO

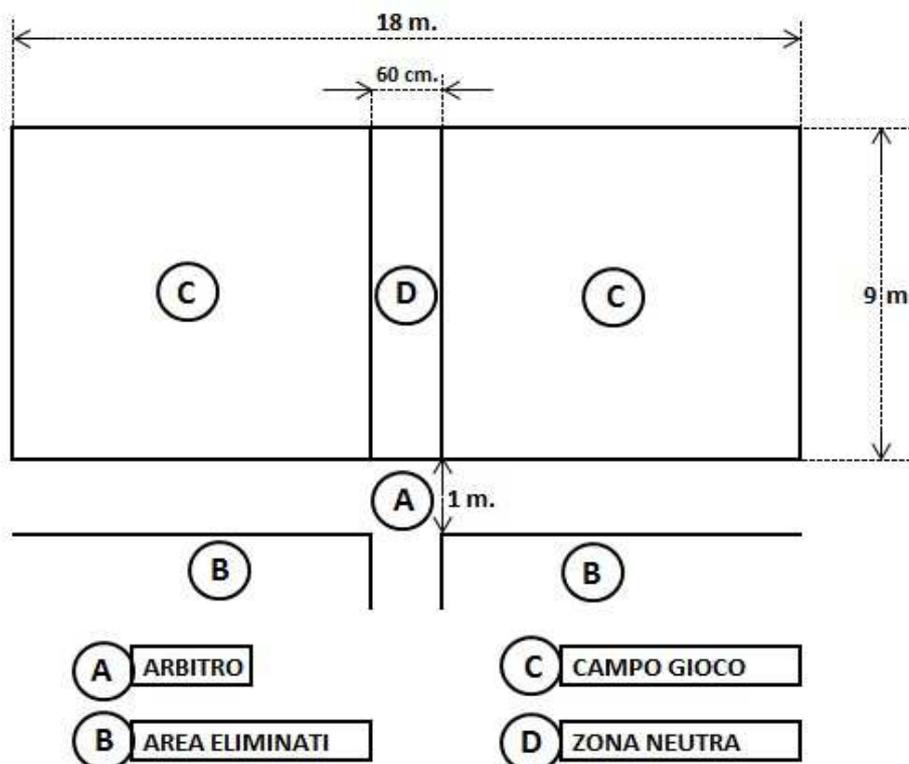
DODGEBALL

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è di eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, senza essere eliminati.

Campo di gioco

Il campo di gioco misura 9 x 18 metri (le stesse misure di quello da pallavolo). Durante la partita ogni squadra deve rimanere nella propria metà campo; nella “Zona Neutra” centrale della larghezza di 60 centimetri vi si può entrare solo all'inizio della partita, per prelevare i palloni; all'esterno del campo di gioco vi sono due “Aree Eliminati” destinate ai giocatori eliminati. Attorno a tutti i lati del terreno di gioco, e facente parte integrante del campo di gioco, deve essere individuata un'area vuota, denominata “Area Libera”, di almeno 1 metro di larghezza.



Partita

Ogni partita si compone di 3 giochi, della durata di 4 minuti. La partita è vinta dalla squadra che si aggiudica il maggior numero di giochi. Il gioco è vinto dalla squadra che elimina tutti i giocatori avversari, oppure la squadra che elimina il maggior numero di giocatori avversari nel tempo prestabilito.

Durante la partita, ogni squadra può usufruire di un time out di un minuto. Al termine del gioco le due squadre si scambiano i campi di gioco e si preparano per il successivo.

Inizio dei giochi

Si gioca in sei contro sei, con tre palle di gomma butilica. A inizio partita le palle sono sistemate sulla linea di metà campo, nella “Zona Neutra”. Le due squadre sono schierate dietro la linea di fondo della propria metà campo. Al fischio dell’arbitro, non più di 3 giocatori per squadra, corrono verso la “Zona Neutra” cercando di recuperare il maggior numero di palle. Le palle che ogni squadra ha conquistato, prima di poter essere lanciate contro gli avversari dovranno raggiungere la linea di fondo campo, per cui ogni lancio da e verso giocatori che non rispetti questa regola è da considerarsi “Palla Neutra”.

L'eliminazione

Un giocatore è eliminato se:

1. è colpito da una palla lanciata da un avversario, prima che essa colpisca il suolo o un’altra struttura che si trovi all’esterno del campo di gioco (es. muro perimetrale o soffitto);
2. la palla da lui lanciata è “Presata” al volo da un avversario;
3. entra nella “Zona Neutra”, oppure esce dal proprio campo per schivare un lancio avversario.

Il giocatore eliminato deve abbandonare immediatamente il campo di gioco e **seduto** resta ad attendere a bordo campo nell’”Area Eliminati” fino a che uno dei propri compagni gli consenta di riprendere il gioco afferrando al volo una palla lanciata da un avversario. I giocatori eliminati tornano in campo nello stesso ordine con cui sono stati eliminati.

La presa

Qualora il giocatore sottoposto ad attacco, riesca a bloccare al volo la palla, in altre parole dopo aver colpito lui stesso o, un proprio compagno, la palla sia bloccata prima che cada a terra o esca dal campo, essa si considera “Presata”. Una “Presata” valida comporta l’eliminazione del giocatore che aveva portato l’attacco, mentre la squadra che l’ha eseguita, recupera un proprio giocatore in precedenza eliminato. Naturalmente la “Presata” comporta anche il salvataggio dell’eventuale giocatore della propria squadra che può essere stato colpito prima che la palla sia bloccata. La “Presata” può essere fatta con qualsiasi parte del corpo, purché non tocchi il terreno di gioco, pareti o oggetti estranei.

Il giocatore può difendersi da un attacco respingendo la palla avversaria con una palla che ha in mano.

Divieti

È consentito uscire dalle linee perimetrali per recuperare le palle che finiscono esterne al terreno di gioco, purché nella propria metà campo (all’esterno del campo di gioco la propria metà campo è individuata dal prolungamento immaginario delle due linee della zona neutra); **non** si può uscire al fine di schivare la palla, pena l’eliminazione. Una volta usciti dal campo, è vietato lanciare la palla e non si può rientrare da una linea laterale, ma solo da quella di fondo campo.

In nessun caso dopo che il gioco è iniziato, un giocatore può entrare nella “Zona Neutra”. I giocatori che infrangono la regola saranno eliminati e si andranno a disporre all’interno della propria “Area Eliminati”.

Vittoria

Una squadra si aggiudica un gioco quando riesce ad eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, oppure quando, al termine dei 4 minuti di durata di un gioco ha in campo più giocatori rispetto all’altra. È consentito chiudere un gioco in parità. In caso in cui si giunga all’ultimo gioco in assoluta parità e al termine di questo vi sia parità anche tra i giocatori delle due squadre, si proseguirà con un tempo supplementare di altri 2 minuti, la squadra che per prima eliminerà un giocatore vincerà la partita.