

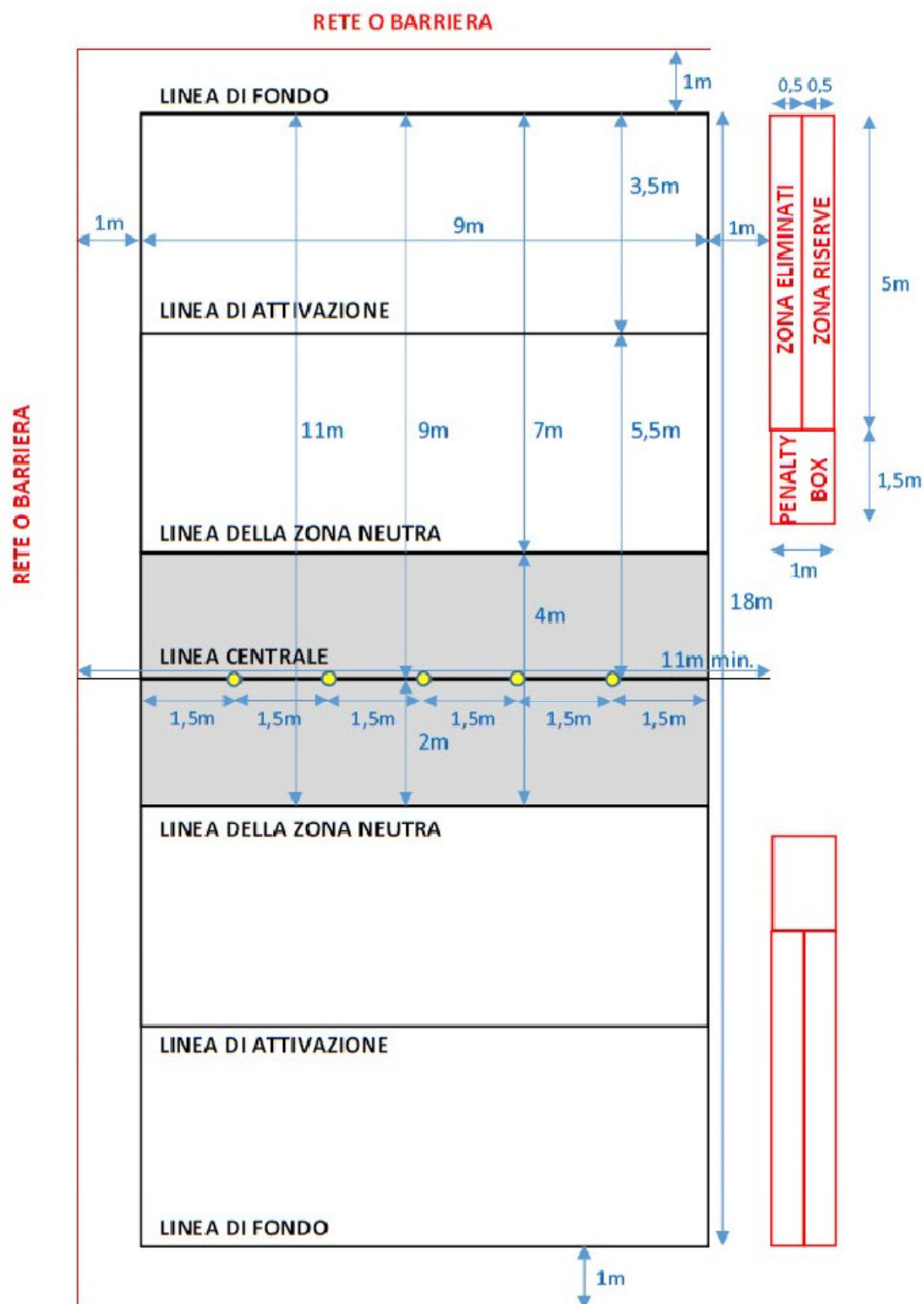
REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALE DODGEBALL

INDICE

SCHEMA DEL CAMPO	4
SEZIONE 1. L'AREA DI GIOCO	5
REGOLA 1: DIMENSIONI	5
REGOLA 2: ZONE	5
SEZIONE 2: ATTREZZATURA	6
REGOLA 1: PALLONI	6
REGOLA 2: DIVISE	6
REGOLA 3: ATTREZZATURA	6
SEZIONE 3: I SOGGETTI IN GIOCO	7
REGOLA 1: GIOCATORI	7
REGOLA 2: ALLENATORI E DIRIGENTI	7
REGOLA 3: DISTINTE	7
REGOLA 4: SOSTITUZIONI	7
REGOLA 5: INFERIORITA' NUMERICA	7
REGOLA 6: RETRIEVER	8
REGOLA 7: RECUPERO PALLONI DA PARTE DI ALTRI SOGGETTI	9
SEZIONE 4: LA PARTITA	9
REGOLA 1: DURATA DEL MATCH	9
REGOLA 2: CRONOMETRAGGIO	9
REGOLA 3: SET FINALE	10
REGOLA 4: SET SUPPLEMENTARE	10
REGOLA 5: TIME OUT E SOSPENSIONI DEL GIOCO	10
REGOLA 6: PUNTEGGI	10
REGOLA 7: SCONFITTE A TAVOLINO	11
SEZIONE 5: INIZIO DEL GIOCO	11
REGOLA 1: LA CORSA	11
REGOLA 2: ATTIVARE I PALLONI	12
REGOLA 3: FALSA PARTENZA	12
SEZIONE 6: AZIONI DI GIOCO	12
REGOLA 1: ELIMINAZIONI	12
REGOLA 2: TIRI	13
REGOLA 3: TIRI NULLI	13
REGOLA 4: PRESE AL VOLO	14

REGOLA 5: RESPINTE	14
REGOLA 6: OBBLIGO DI ATTACCO (REGOLA DEI 5 SECONDI)	15
SEZIONE 7: LINEE DI CONFINE	16
REGOLA 1: INFRAZIONE DI RIGA	16
REGOLA 2: ZONA NEUTRA	16
REGOLA 3: TIRO DI SACRIFICIO	16
SEZIONE 8: AZIONI SIMULTANEE	17
SEZIONE 9: GIOCATORI NON ATTIVI	17
REGOLA 1: GIOCATORI USCENTI	17
REGOLA 2: GIOCATORI IN ZONA ELIMINATI	18
REGOLA 3: GIOCATORI RIENTRANTI	18
SEZIONE 10: INFORTUNI	18
SEZIONE 11: ARBITRI	19
REGOLA 1: DIRITTI E DOVERI	19
REGOLA 2: RUOLI DEGLI ARBITRI	19
SEZIONE 12: INFRAZIONI E PENALITA'	20
REGOLA 1: CARTELLINO GIALLO	20
REGOLA 2: CARTELLINO ROSSO	20
REGOLA 3: SET DI PENALITA' (CARTELLINO BLU)	21
REGOLA 4: CONDOTTA ANTISPORTIVA	21
SEZIONE 13: CODICE DI CONDOTTA	21
REGOLA 1: CODICE DI CONDOTTA PER I GIOCATORI	21
REGOLA 2: HONOUR SYSTEM (SISTEMA D'ONORE)	22
REGOLA 3: CODICE DI CONDOTTA PER ARBITRI	22
APPENDICE: FORMAT REGOLAMENTO PRECEDENTE	23
APPENDICE: ADATTAMENTO REGOLAMENTO PER ATTIVITA' UNDER E BEACH DODGEBALL	24

SCHEMA DEL CAMPO



SEZIONE 1. L'AREA DI GIOCO

REGOLA 1: DIMENSIONI

- A. Le dimensioni ufficiali di un campo regolamentare sono 18 metri di lunghezza e 9 metri di larghezza.
- B. Se non sarà possibile ottenere un campo di tali dimensioni in base allo spazio disponibile, o in ogni caso se così sarà richiesto in base a diverse previsioni dei regolamenti delle singole competizioni, è concesso che il campo possa estendersi dai 16 ai 18 metri in lunghezza e dagli 8 ai 9 metri in larghezza. In particolare, per la regolamentazione precedente (campo di 17x8 metri), si veda l'appendice finale a questo regolamento.
- C. Le linee devono essere larghe 5 centimetri circa, uguali tra loro e ben visibili rispetto al terreno.
- D. I confini del campo sono segnati da due linee di fondo e due linee laterali. Queste sono tracciate all'esterno delle dimensioni del campo, non facendo parte del campo di gioco.
- E. La linea centrale è indicata per tutta la larghezza del campo esattamente a metà tra le linee di fondo, e si estende per almeno 1 metro oltre le linee laterali.
- F. Sulla linea centrale vanno indicati cinque segni su cui posizionare i palloni all'inizio di ogni set, equidistanti tra loro iniziando dal centro del campo verso l'esterno a 1,5 metri uno dall'altro.
- G. Le linee di attivazione sono posizionate a 5,5 metri dalla linea di centro, parallele a essa, e estese fino alle linee laterali.
- H. Le linee della zona neutra sono posizionate a 7 metri da ogni linea di fondo, parallele a essa, e estese fino alle linee laterali.
- I. 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.
- J. I soffitti dovrebbero essere ad almeno 4 metri di altezza, se possibile.
- K. Il campo deve essere privo di ostacoli o rischi per la sicurezza, secondo il controllo dell'arbitro prima che la partita inizi; dovessero presentarsi in seguito, l'arbitro potrà sospendere la partita al fine di rimuovere tali rischi o ostacoli.

REGOLA 2: ZONE

- A. La zona di competenza di ogni squadra è racchiusa tra le linee laterali e si estende dalla linea di fondo alla linea di fine zona neutra oltre la linea centrale (senza includere tale linea).
- B. La zona neutra è la zona inclusa tra le due linee di zona neutra, entro le linee laterali, sviluppata simmetricamente da ogni lato della linea centrale.
- C. Deve essere designata per ogni squadra una zona esterna al campo dove posizionare riserve, eliminati, sanzionati e allenatori, così composta:
 - 1. Zona Eliminati, posizionata a 1 metro di distanza dalla linea laterale, che si estende partendo da fondo campo per 5 metri di lunghezza e 0,5 di larghezza;
 - 2. Zona Riserve, uguale alla Zona Eliminati e posizionata immediatamente dietro;
 - 3. Penalty Box, larga come Zona Eliminati e Zona Riserve insieme, e che si estende verso la linea centrale per 1,5 metri.
 - 4. Gli arbitri devono disporre di abbastanza spazio per muoversi lungo i lati del campo.
 - 5. Per questioni di spazio, si può non prevedere la Zona Riserve, se è garantito a queste spazio congruo per entrare e uscire liberamente dal campo. Si può altresì ridurre o spostare l'insieme di Zona Eliminati, Zona Riserve e Penalty Box.

SEZIONE 2: ATTREZZATURA

REGOLA 1: PALLONI

- A. Gli eventi devono utilizzare palloni approvati, di 17,78 cm (7 pollici - Size 3) di diametro, misurati lungo la circonferenza del pallone gonfiato. Devono essere gonfiati a una pressione di 1.6 – 1.8 psi.
- B. I palloni utilizzati nelle partite devono, a discrezione degli arbitri, essere idonei al gioco, nonché coerenti tra loro a livello di dimensioni, pressione e peso.
- C. I palloni possono essere personalizzati in qualsiasi modo con design e loghi degli sponsor, se ritenuti accettabili e non offensivi o discriminatori.

REGOLA 2: DIVISE

- 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 una divisa, che sia identica per colore e design.
- C. La lunghezza delle maniche può variare tra compagni di squadra.
- D. Nella parte inferiore del corpo possono essere indossati indifferentemente pantaloni, pantaloncini, leggings o altro, anche diversi tra compagni di squadra, purché dello stesso colore.
- E. Può essere indossato abbigliamento tecnico di qualunque tipo sotto la divisa.
- F. La divisa deve indicare sul retro un numero intero ben visibile, da 0 a 99, unico per ogni giocatore.
- G. 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.
- H. I retriever devono indossare una divisa diversa da quella della squadra in campo.
- I. Capitani, arbitri, allenatori e dirigenti devono essere facilmente identificabili e non confondibili con un normale giocatore.
- J. Grafiche e scritte offensive e/o oscene e discriminatorie non sono ammesse.

REGOLA 3: ATTREZZATURA

- A. Non è ammessa attrezzatura ritenuta potenzialmente pericolosa per la sicurezza dei giocatori.
- B. Non è ammessa attrezzatura ritenuta in grado di aumentare sensibilmente le prestazioni dei giocatori garantendogli un vantaggio oltre i normali limiti.
- C. Qualsiasi attrezzatura non specificata nel regolamento può essere usata solo se approvata dall'arbitro.
- D. Fasce e caschetti protettivi sono gli unici esempi possibili di attrezzatura per il capo consentita.
- E. Tutori o altra attrezzatura protettiva non devono presentare superfici rigide esposte.
- F. Sono ammessi guanti unicamente quando un giocatore può provare che ci sia una motivazione medico-sanitaria per indossarli, purché non gli procurino un vantaggio ingiusto.
- G. Gioielli scoperti, se un arbitro dovesse ritenerli pericolosi, dovranno essere rimossi e non potranno essere utilizzati in partita. Se il giocatore dovesse rifiutarsi, non potrà giocare.
- H. Sono ammessi occhiali protettivi assicurati con fascette e occhiali sportivi; non è ammesso giocare con normali occhiali da vista.
- I. Devono essere indossate sempre scarpe, realizzate in tessuto, pelle o altro materiale, con suola in gomma che non lasci segni.
- J. Sono ammesse sostanze applicate sulla pelle per ragioni mediche o per curare un infortunio, ma potrà essere richiesto di coprirle se necessario.

SEZIONE 3: I SOGGETTI IN GIOCO

REGOLA 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. Nelle competizioni Miste, le squadre devono includere in campo giocatori di entrambi i generi in uguali proporzioni (3 uomini e 3 donne). Se una squadra mista ha meno di 6 giocatori, non possono esserci più di 3 giocatori di un genere in campo nello stesso momento.

REGOLA 2: ALLENATORI E DIRIGENTI

- A. L'allenatore è una persona responsabile per le azioni della squadra in campo e, assieme al capitano o al dirigente, 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. Allenatori e dirigenti possono rivolgersi unicamente ai membri della propria squadra e agli arbitri.
- D. Allenatori e dirigenti sono tenuti a utilizzare sempre modi e linguaggio civili ed educati.
- E. Allenatori e dirigenti devono rimanere all'esterno del campo, nella zona data dall'unione di Zona Eliminati, Zona Riserve e Penalty Box. Non possono entrare in campo senza l'autorizzazione di un arbitro.
- F. Allenatori e dirigenti sono soggetti ad ogni regola di condotta e sono passibili di sanzioni.

REGOLA 3: DISTINTE

- A. Prima di ogni match, se previsto dal regolamento di competizione, le squadre devono consegnare al coordinatore della competizione o a un arbitro le distinte di gioco, interamente compilate in ogni parte assieme a tessere o altri documenti necessari per l'identificazione di giocatori, retriever, allenatore e dirigente.
- B. L'elenco dei partecipanti diventa ufficiale dopo il controllo della distinta da parte dell'arbitro. Solo i soggetti presenti in distinta e controllati possono rimanere nell'area di gioco.

REGOLA 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. Quest'ultimo giocatore sarà sostituito da una riserva che prende subito posto in fondo alla Zona Eliminati. Non ci fossero eliminati, una riserva può entrare subito in campo.

REGOLA 5: INFERIORITA' NUMERICA

- A. Il regolamento di una competizione dovrà prevedere il numero minimo di giocatori che una squadra deve poter schierare per iniziare una partita (generalmente 4).
- B. Nel corso di un match una squadra deve poter schierare almeno 1 giocatore per iniziare un set.
- C. Se nel corso di una partita una squadra non si trova in condizione di iniziare un set non avendo giocatori a sufficienza: il minutaggio del match sarà ridotto del tempo necessario per far scadere la prima penalità a dover terminare; il punteggio sarà modificato in modo da assegnare a tavolino agli avversari 2 punti (1 set) per ogni 30 secondi che sarebbero trascorsi durante tale penalità.

REGOLA 6: RETRIEVER

- A. I retriever sono persone designate al recupero dei palloni che escono dal campo.
- B. Ogni squadra deve avere 2 retriever.
- C. Se all'inizio del match 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 precedente sul numero minimo di giocatori in campo.
- 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 di 2 anni.
- G. I retriever possono cambiare tra un set e l'altro.
- H. I retriever non possono mai entrare in campo; sarà equiparato all'ingresso in campo anche toccare una linea.
- I. I retriever possono recuperare palloni solo nella propria parte del campo rispetto alla linea di metà campo.
- J. I retriever devono recuperare i palloni il più velocemente possibile, tuttavia non sono tenuti a rimetterli in gioco immediatamente. Devono però assicurarsi, qualora non li rimettano in gioco immediatamente, che siano visibili dall'arbitro, ad esempio tenendo il pallone in alto.
- K. Tutti i palloni in possesso dei retriever (indipendentemente che questi li stiano rimettendo in gioco in quel momento o li stiano conservando in mano all'esterno del campo) sono da considerare in possesso della squadra, e pertanto da includere nel conteggio relativo all'obbligo di attacco.
- L. I retriever possono rimettere i palloni in gioco passandoli a un giocatore dietro la linea di attivazione, oppure appoggiandoli dentro il campo dietro la linea di attivazione.
- M. Non è richiesto ai retriever di stare dietro la linea di attivazione, ma è il giocatore che li riceve che deve trovarsi dietro di essa; se il pallone viene ricevuto per errore più avanti della linea di attivazione, 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).
- N. I retriever non possono: entrare in contatto con palloni all'interno del campo di gioco; trasferire il possesso di palloni verso la squadra avversaria; entrare in contatto con retriever avversari; toccare compagni di squadra in modo da conferire un vantaggio ingiusto non giustificato dal passaggio di un pallone (ad esempio impedendogli di cadere fuori dal campo).
- O. Se un retriever commette un'infrazione, gli arbitri possono scegliere di applicare i seguenti provvedimenti in ordine di severità o di frequenza:
 - 1. Avvertimento, in caso di errori non volontari che non impattano il gioco e/o errori che possono essere facilmente sanati (ad esempio: pestare una linea, pestare parte del campo avversario, passaggio palloni davanti alla linea di attivazione se basta riportarli dietro essa);
 - 2. Turnover, in caso di errori che impattano la distribuzione dei palloni (ad esempio: toccare un pallone dentro il campo o nell'area avversaria, trasferire palloni agli avversari). Quando l'arbitro urla "Turnover" durante il gioco, possibilmente senza necessità di interromperlo, la squadra sanzionata deve immediatamente consegnare tutti i palloni agli avversari; se l'altra squadra desidera ottenere un numero di palloni diverso da 5, questa deve immediatamente

riconsegnare agli avversari i palloni che non vogliono (o specificare rapidamente quanti palloni vogliono se non li hanno ancora ricevuti);

3. Cartellino giallo, in caso di infrazioni antisportive o reiterate.

4. Cartellino rosso, per le violazioni gravi per cui si prevede tale penalità.

REGOLA 7: RECUPERO PALLONI DA PARTE DI ALTRI SOGGETTI

- A. Un giocatore può raccogliere qualsiasi pallone riesca a raggiungere, indipendentemente dalla posizione in cui quel pallone si trova (quindi anche fuori dal campo o nella zona di competenza avversaria oltre la zona neutra).
- B. Non è consentito sottrarre fisicamente a un avversario un pallone che questi ha già in possesso.
- C. Chi si trova nelle zone designate esterne al campo (allenatori, dirigenti, eliminati, riserve) può passare ai giocatori in campo i palloni che si trovano fuori dal campo, purché per recuperarli non escano dalla propria zona di competenza, e comunque rimettendoli sempre in gioco dietro la linea di attivazione seguendo le indicazioni previste per i retriever.
- D. Se gli spettatori devono far rientrare in gioco un pallone uscito dall'area di gioco, devono farlo in modo che torni in possesso della squadra dal lato del campo da cui il pallone era uscito. Ciò può essere fatto anche riconsegnando il pallone a retriever o arbitri.

SEZIONE 4: LA PARTITA

REGOLA 1: DURATA DEL MATCH

- A. Un match regolamentare consiste in due tempi da 20 minuti, con un intervallo di 5 minuti.
- B. I 20 minuti di ogni tempo sono 20 minuti continuativi, senza pause o interruzioni nel cronometraggio.
- C. Gli arbitri possono sospendere il gioco e ordinare una pausa fermando il cronometro qualora lo ritengano opportuno.
- D. Le squadre cambiano campo all'intervallo.
- E. Un match consiste in un numero indeterminato di set.
- F. Un set inizia quando due squadre si posizionano dietro la linea di fondo per iniziare il gioco con sei giocatori, e giocano finché una squadra viene eliminata, o fino allo scadere del set. G. Un set dura al massimo 3 minuti di gioco effettivo.
- H. Quando una squadra viene eliminata, o scade il tempo, le squadre si dovranno riposizionare per il set successivo. Le squadre devono riposizionarsi immediatamente. Gli arbitri aspettano 30 secondi prima di fischiare l'inizio del set successivo.
- I. Per meglio distinguere le indicazioni di fine set, l'arbitro fischia in maniera prolungata per segnalare la fine del set; due fischi per fine primo tempo; tre fischi per fine partita.

REGOLA 2: CRONOMETRAGGIO

- A. Il cronometro della partita viene avviato all'inizio del primo set di ogni tempo.
- B. Il cronometro della partita si mette in pausa solo durante un timeout, durante un'interruzione di gioco richiesta dall'arbitro, quando si deve giocare un 'set finale'.
- C. Il cronometro dei set viene avviato all'inizio di ogni set.
- D. Il cronometro dei set si mette in pausa solo quando gli arbitri sospendono il gioco.
- E. I cronometri delle penalità vengono avviati quando un giocatore riceve un cartellino giallo.
- F. I cronometri delle penalità si mettono in pausa assieme al cronometro della partita.

REGOLA 3: SET FINALE

- A. Se alla fine di un set rimangono meno di 120 secondi prima della fine del primo tempo oppure prima della fine della partita, si giocherà un set finale.
- B. Il set finale dura al massimo 90 secondi di gioco effettivo.
- C. In caso di falsa partenza, i 90 secondi ricominciano da capo.
- D. Se il set finale è vinto per eliminazione prima della fine dei 90 secondi, non si giocherà oltre.

REGOLA 4: SET SUPPLEMENTARE

- A. In fasi ad eliminazione, o in qualsiasi altro caso una partita non possa terminare in pareggio, se alla fine dei due tempi il punteggio è in parità, sarà giocato un set supplementare.
- B. Il set supplementare dura tre minuti.
- C. Se non si è in grado di stabilire un vincitore prima o alla fine dei tre minuti, l'arbitro urla "Sudden Death" e da quel momento la prima squadra a eliminare un avversario si aggiudica il set.

REGOLA 5: TIME OUT E SOSPENSIONI DEL GIOCO

- A. Ogni squadra ha a disposizione un timeout per ogni tempo. Se non viene usato nella prima metà, nella seconda ne potrà essere utilizzato solo uno.
- B. Un timeout dura 1 minuto.
- C. I timeout vanno richiesti tra un set e l'altro, prima che l'arbitro dica "In posizione".
- D. Solo allenatore e capitano possono chiedere un timeout.
- E. Gli arbitri possono sospendere il gioco in qualsiasi momento se lo ritengono necessario, ad esempio se si è verificato un infortunio, se ne ravvisa il pericolo, per assegnare delle sanzioni, placare proteste o sostituire attrezzatura difettosa.
- F. Durante un timeout o una sospensione di gioco, saranno messi in pausa tutti i cronometri, che riprenderanno quando ricomincerà il gioco.
- G. Quando gli arbitri sospendono il gioco, tutti i partecipanti devono rimanere nella propria area di competenza, salvo gli sia richiesto di fare diversamente.
- H. Se gli arbitri sospendono il gioco, i giocatori ancora in campo riprenderanno il gioco al segnale dell'arbitro con un piede sulla linea di fondo.
- I. Alla ripartenza, ogni squadra può portare con sé a fondo campo i palloni che aveva già in possesso, considerando tali anche tutti quelli a terra nella propria zona di competenza; eventuali palloni che si trovino a terra nella zona neutra, spettano alla squadra più vicina ad essi al momento dello stop.

REGOLA 6: PUNTEGGI

- A. Un set è vinto dalla squadra che elimina tutti gli avversari prima della fine del set.
- B. Se il set finisce per il raggiungimento dei 3 minuti prima che una delle squadre abbia eliminato gli avversari, si aggiudica 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, il set finisce in pareggio (salvo sia un set supplementare).
- C. Ogni set mette in palio 2 punti: chi lo vince ne ottiene 2, e chi lo perde ne ottiene 0; in caso di pareggio, entrambe le squadre ottengono 1 punto.
- D. Alla fine di una partita, vince la squadra con più punti accumulati.
- E. Un match in pareggio si conclude in parità; se è necessario un vincitore, si gioca il set supplementare.

REGOLA 7: SCONFITTE A TAVOLINO

- A. Un set viene perso a tavolino quando una squadra non si trova in campo per iniziare il primo set di un match all'orario stabilito, o si trova in campo ma non dispone di abbastanza giocatori per iniziare un match. L'arbitro concede alla squadra che non è presente un massimo di 3 minuti per essere pronti al secondo set, altrimenti perde il match a tavolino.
- B. Un set viene perso a tavolino anche 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 30 secondi fino a che non sarà in grado di schierare nuovamente 1 giocatore.
- C. Un set perso a tavolino fa aggiudicare, nel punteggio totale della partita, 2 punti all'altra squadra.
- D. Un match può essere perso a tavolino in casi di responsabilità in casi gravi, inclusi ma non limitati a: gravi antisportività, aggressioni o violenze; rifiuto di soggetti espulsi ad abbandonare il campo; rifiuto di riprendere il gioco;
- E. Un match perso a tavolino comporta la vittoria dell'altra squadra secondo il punteggio previsto dal regolamento della singola competizione.

SEZIONE 5: INIZIO DEL GIOCO

REGOLA 1: LA CORSA

- A. Il gioco inizia con tutti i giocatori posizionati dietro la linea di fondo della propria squadra. È consentito ai giocatori tenere i piedi sulla riga di fondo, così come sporgersi con il corpo oltre la linea, purché questa non venga oltrepassata toccando il campo.
- B. L'arbitro designato ad avviare ogni set rivolge alle squadre le seguenti indicazioni:
 - “In posizione” per ordinare alle squadre di prendere posizione;
 - “Pronti” per permettere alle squadre di mettersi in posizione di corsa;Dopo una pausa di circa un secondo fischia per segnalare l'inizio del set.
- C. Dopo il fischio, 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).
- D. Possono effettuare la corsa un massimo di 3 giocatori per squadra. Ogni giocatore sopra questo numero che dovesse correre superando la linea di attivazione sarà eliminato. E. Al fischio di inizio di ogni set, tutti i giocatori diventano attivi.
- F. Tutti i giocatori devono entrare in campo, toccando il terreno di gioco con entrambi i piedi, prima che il primo corridore di qualsiasi squadra tocchi una palla sulla linea centrale, altrimenti sono eliminati.
- G. Un giocatore che corre per recuperare i palloni a sinistra può toccare o oltrepassare la linea centrale con un singolo piede.
- H. Un giocatore che corre per il pallone centrale non può toccare né oltrepassare la linea centrale con nessuna parte del corpo, divisa inclusa.
- I. Non è consentito scivolare o tuffarsi di testa verso il centro del campo per recuperare i palloni.
- J. Non è consentito alcun contatto intenzionale tra giocatori, pena l'eliminazione del giocatore o sanzioni maggiori. Contatti fisici non intenzionali durante la corsa sul pallone centrale non sono puniti. Tirare a sé il pallone centrale mentre anche l'avversario ne ha il controllo non è penalizzato se non c'è contatto fisico.

REGOLA 2: ATTIVARE I PALLONI

- A. Dopo la corsa, qualsiasi pallone recuperato dalla zona neutra deve essere attivato.
- B. Un pallone è attivato quando oltrepassa completamente la linea di attivazione, indipendentemente che questo accada venendo trasportato nelle mani di un giocatore oppure tramite un passaggio di retriever o giocatori.
- C. Un pallone è, in alternativa, attivato anche quando viene passato a un giocatore che ha entrambi i piedi fermi e in contatto con il campo dietro la linea di attivazione.
- D. Solo a seguito della corsa iniziale, un pallone che non è stato attivato si può usare come difesa. Se viene tirato, non può eliminare avversari ma può essere preso al volo.
- E. A seguito della corsa, i giocatori possono oltrepassare la linea centrale solo se: trasportano un pallone attivato; oppure, un pallone attivato è già stato tirato o portato oltre la linea centrale; oppure, tutti i palloni di una squadra sono stati attivati.
- F. Una volta attivati i propri palloni designati, una squadra può recuperare qualsiasi pallone ancora sulla linea centrale.
- 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 attivazione.

REGOLA 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, si chiama falsa partenza solo se questi continua la corsa superando la linea di attivazione; se desiste autonomamente dalla corsa prima di raggiungere la linea di attivazione, il gioco prosegue normalmente.
- C. Dopo che un arbitro ha interrotto il gioco per chiamare una falsa partenza, la squadra che non ha commesso l'infrazione riceve tutti e cinque i palloni, e le squadre si posizionano a fondo campo per ripartire.
- D. Alla ripartenza, tutti i palloni sono già attivati.
- E. Se entrambe le squadre commettono falsa partenza, la squadra che (a giudizio degli arbitri) si sia mossa per prima sarà quella punita; se gli arbitri non sono in grado di determinare chi si è mosso prima, semplicemente sarà fatta una nuova partenza.

SEZIONE 6: AZIONI DI GIOCO

REGOLA 1: ELIMINAZIONI

- A. Un giocatore è eliminato quando viene colpito da un pallone attivo in qualsiasi parte del corpo (capelli inclusi), o in qualsiasi parte della divisa o del vestiario.
- B. Un giocatore è eliminato quando un pallone che ha tirato viene preso al volo da un avversario.
- C. Un pallone rimane attivo anche dopo aver colpito un giocatore (attivo o uscente) o un pallone (indipendentemente che sia in volo, in mano o appoggiato a terra), 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. Un giocatore è eliminato quando tocca una linea di confine del campo o oltrepassa la zona neutra.
- E. Un giocatore è eliminato quando commette tiro nullo.
- F. Un giocatore è eliminato quando viene violata la regola dei 5 secondi una volta chiamato il "Gioco".

- G. Un giocatore è eliminato quando perde il controllo del pallone a causa di un tiro (*Sez. 6, regola 5.D*).
- H. Un giocatore è eliminato generalmente ogni volta che un arbitro decreti sia stata violata una regola.
- I. 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.

REGOLA 2: TIRI

- 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. 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.
- C. Una volta che il pallone non è più in contatto con il tiratore, il pallone diventa in grado di eliminare giocatori finché rimane attivo.
- D. Quando un pallone colpisce un giocatore in testa, o comunque al di sopra delle spalle, ciò è normalmente consentito e non comporta sanzioni, salvo l'arbitro ritenga sia stato fatto in maniera violenta vista la distanza ravvicinata (essendo in grado di fare male a un avversario, quando potevano essere colpite altre parti del corpo).
- E. Calciare o schiacciare intenzionalmente un pallone provocherà l'eliminazione del giocatore responsabile.
- F. Un giocatore non può tirare palloni una volta che il gioco è stato fermato o dopo essere stato eliminato. Azioni ritenute non necessarie e esagerate causeranno un cartellino giallo.
- G. Un pallone non deve essere tenuto in modo da danneggiarlo ("pallone pizzicato"), ad esempio tenendo in mano solo la copertura esterna del pallone o inserendo dita attraverso strappi nella copertura. In caso di palloni pizzicati si è eliminati, se reiterati porta a un cartellino giallo.

REGOLA 3: TIRI NULLI

- A. Gli attacchi effettuati devono essere ritenuti validi da parte degli arbitri, 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 che atterri o passi a oltre un metro in qualsiasi direzione da un giocatore, o dalla posizione di quel giocatore al momento del tiro. C. Qualsiasi giocatore che compia un tiro nullo verrà direttamente eliminato.
- D. Trasferire palloni agli avversari in qualsiasi modo, volontario o meno, diverso da un tiro valido o una respinta è sempre considerato un tiro nullo, nel momento in cui un pallone finisce in una zona di campo in cui la disponibilità dei palloni spetta solo agli avversari: oltre la fine della zona neutra, se internamente al campo; oltre la linea centrale, se esternamente.
- E. Altri esempi di tiri nulli includono, ma non sono limitati a: rotolare palloni agli avversari, se non richiesto dall'arbitro; passaggi; far cadere un pallone dalle mani. Il tiro nullo si configura anche in questi casi nel momento in cui il pallone superi le linee sopra menzionate.
- F. Se un giocatore lascia cadere un pallone di cui ha il controllo per effettuare una presa, e quel pallone finisce in campo avversario il giocatore non è eliminato se conclude con successo la presa al volo.

- G. Portare un pallone nella zona neutra e lasciarlo lì (salvo ciò avvenga in maniera non intenzionale) costituisce un tiro nullo.

REGOLA 4: PRESE AL VOLO

- A. Un pallone può essere preso al volo dagli avversari a seguito di tiro diretto o rimbalzo su altro giocatore o pallone. La presa al volo è considerata valida quando secondo il giudizio degli arbitri il pallone è in controllo del giocatore che ha effettuato la presa al volo.
- B. Per considerarsi valida la presa, il giocatore deve averne il controllo con almeno una mano.
- C. Non è richiesto, nel valutarne il controllo, che il giocatore abbia punti di contatto con il campo. Se un giocatore effettua una presa al volo in aria, e gli arbitri ritengono avesse già il controllo del pallone, la presa al volo è valida indipendentemente da cosa succede dopo. Azioni successive, come essere colpito da un altro pallone o atterrare fuori dal campo costituisce un'azione separata.
- D. A seguito di una presa al volo, il giocatore avversario che ha tirato la palla, o dal cui corpo o pallone è partito il rimbalzo, è immediatamente eliminato e diventa un giocatore uscente. Il primo compagno di squadra del giocatore che ha effettuato la presa al volo già presente in Zona Eliminati diventa un giocatore rientrante e deve tornare subito in campo.
- E. I palloni tirati illegalmente, pur non potendo eliminare avversari, possono sempre portare a prese al volo valide.
- F. È concesso saltare nel campo avversario per tentare di prendere al volo un pallone, e il giocatore sarà poi eliminato per essere uscito dal campo; se però l'azione è ritenuta pericolosa dagli arbitri, il giocatore riceverà un cartellino giallo.
- G. Se un pallone è preso al volo a seguito di rimbalzi su uno o più giocatori, la presa al volo valida non salva gli altri giocatori precedentemente colpiti dall'essere eliminati.
- H. 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 eliminato.
- I. Se più di un giocatore entra in contatto simultaneamente con il pallone, tutti vengono eliminati.
- J. Ai giocatori non è concesso usare parte della divisa per effettuare una presa al volo.

REGOLA 5: RESPINTE

- A. Un giocatore può usare un pallone in suo possesso per respingere un pallone.
- B. I palloni respinti rimangono attivi e sono da considerare alla pari di un pallone tirato (salvo non poter configurare un tiro nullo): 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 i giocatori usano un pallone per respingere un tiro, le mani in contatto con il pallone fino al polso sono considerate parte del pallone stesso, pertanto ogni contatto tra pallone tirato e mano non causerà eliminazione.
- D. Se nel respingere un tiro un giocatore dovesse perdere il controllo del pallone in suo possesso, il giocatore dovrà riprenderne il controllo prima che il pallone entri in contatto con altri oggetti, superfici o persone, altrimenti sarà eliminato. Se riprendono il pallone in mano, ciò non costituisce una presa al volo.

REGOLA 6: OBBLIGO DI ATTACCO (REGOLA DEI 5 SECONDI)

- A. Quando una squadra (intendendo come tali giocatori e retriever) ha, o può avere, il possesso della maggioranza dei palloni, è tenuta a muoversi per attaccare gli avversari, senza rallentare il gioco. Questo vale indipendentemente dal numero di giocatori in campo per ogni squadra.
- B. Si ritiene che una squadra possa avere il possesso di un pallone quando, pur non essendo questo in possesso di un giocatore o retriever, si trovi internamente al campo nella propria zona di competenza, oppure nella zona neutra qualora sia più vicino a un giocatore della squadra stessa rispetto che a un giocatore avversario. Si ritiene si possa avere possesso di un pallone collocato esternamente al campo qualora possa essere raggiungibile da un retriever ma ciò non venga fatto nei tempi congrui.
- C. Se a giudizio dell'arbitro, 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.
- D. 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.
- E. Per praticità, per capire quando l'arbitro deve chiamare il "Gioco", si ritiene che dal momento in cui una squadra ha la maggioranza dei palloni, gli arbitri debbano contare mentalmente 5 secondi; in questi primi 5 secondi le squadre devono avanzare per iniziare un attacco, altrimenti l'arbitro chiamerà il "Gioco" contando i 5 secondi effettivi.
- F. Quando il primo arbitro chiama "Gioco", indica anche il numero minimo di palloni che la squadra è obbligata a tirare, cioè tutti quelli di cui la squadra è o potrebbe essere in possesso meno uno (ad esempio, se una squadra ha 4 palloni, l'arbitro dirà "Gioco Tre"). La squadra che riceve l'obbligo di attacco infatti può (ma non è obbligata a) mantenere il possesso di un solo pallone.
- G. A partire dal momento in cui l'arbitro chiama il "Gioco", la squadra con la maggioranza dei palloni ha cinque secondi (contati dall'arbitro a gesti) per compiere un attacco soddisfacendo la richiesta di palloni tirati dall'arbitro.
- H. Se i giocatori non riescono a concludere l'attacco come richiesto (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.
- I. Se, in una squadra obbligata al tiro, uno o più giocatori in possesso del pallone vengono eliminati quando il conteggio dei 5 secondi è partito, il numero di palloni in possesso dei giocatori eliminati devono essere esclusi dal conteggio dei palloni da tirare: es. se un giocatore in possesso di un pallone è eliminato durante il "Gioco Tre", la squadra dovrà solo tirare due palloni.
- J. In situazioni in cui la squadra obbligata al "Gioco" abbia più palloni che giocatori, tutti i giocatori dovranno effettuare un tiro entro i 5 secondi (l'arbitro chiama "Gioco" seguito dal numero di giocatori in campo), per poi ricominciare con un eventuale conteggio e l'obbligo di tiro fino a che la squadra avversaria non avrà la maggioranza dei palloni. Ad esempio, se una squadra ha 2 giocatori e 5 palloni, deve tirare 2 palloni in cinque secondi; rimanendo poi con la maggioranza dei palloni, la normale situazione di gioco ricomincia.
- K. Se la squadra obbligata al "Gioco" ha più palloni che giocatori, a un giocatore non può essere richiesto di tirare più di un pallone, pertanto alla fine dei 5 secondi non potrà essere eliminato

un giocatore che ha già tirato un altro pallone. Ad esempio, giocatore A con due palloni, giocatore B con un pallone; “Gioco 2”, A tira un pallone, B no; viene eliminato solo B. Se ci fossero stati almeno tre giocatori in campo sarebbe invece eliminato anche A, in quanto il suo secondo pallone poteva essere dato a un altro giocatore che avrebbe potuto tirare.

SEZIONE 7: LINEE DI CONFINE

REGOLA 1: INFRAZIONE DI RIGA

- A. Un giocatore è eliminato per infrazione di riga, essendo uscito dal campo, quando con qualsiasi parte del corpo, della divisa, o di un pallone in proprio possesso, tocca:
 - Una linea di confine del campo, ovvero: le linee di fondo, le linee laterali o le linee della zona neutra nel campo degli avversari;
 - Il campo degli avversari;
 - Una superficie o oggetto al di fuori del campo (salvo si tratti di un pallone attivo o che stanno recuperando);
 - Una persona al di fuori del campo, se fatto per ottenere un vantaggio ingiusto (ad esempio, sostenendosi per non cadere fuori dal campo).
- B. Una volta usciti dal campo, i giocatori non possono tirare palloni volontariamente: i palloni tirati non sono in grado di eliminare avversari, ma possono essere presi al volo. Violazioni ripetute o plateali possono portare a un cartellino giallo.
- C. Se un giocatore esce dal campo facendo una giocata, spetta agli arbitri stabilire se tale giocata era già stata completata prima di commettere infrazione di riga.

REGOLA 2: ZONA NEUTRA

- A. La zona neutra nella sua interezza può essere occupata da giocatori di entrambe le squadre, purché non la superino finendo nel campo avversario.
- B. In caso di contatto fisico tra giocatori, chi l’ha iniziato riceve un cartellino giallo.
- C. I giocatori possono sporgersi oltre la zona neutra per recuperare un pallone nel campo avversario.

REGOLA 3: TIRO DI SACRIFICIO

- A. Quando un giocatore compie un “tiro di sacrificio”, gli è consentito saltare oltre la zona neutra per colpire un avversario, derogando in parte alle regole sulle infrazioni di linea.
- B. Il giocatore deve saltare staccando entro la linea della zona neutra nella metà campo avversaria, senza toccare la linea, e il pallone deve lasciare la sua mano 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 (che non necessariamente è il giocatore che salta).
- D. Se l'attacco non va a segno, l'attaccante viene eliminato per aver toccato il campo avversario.
- E. Se l’attacco va a segno (intendendosi tale solo quando l’avversario viene colpito dal tiro del giocatore che ha saltato e non anche se l’avversario esce dal campo per schivare), l'attaccante rimane in gioco senza essere eliminato per aver toccato il campo avversario.
- F. L’attaccante rimasto in gioco deve tornare immediatamente nella propria zona di competenza (all’interno quindi almeno della zona neutra). Qualsiasi ritardo intenzionale provocherà un cartellino giallo per il giocatore.

- G. Finché non è rientrato nella propria zona di competenza, l'attaccante non può compiere altre azioni: non può effettuare altri tiri, compiere prese al volo, raccogliere palloni. Può però essere colpito e quindi eliminato in qualsiasi momento. Se effettua una presa al volo questa non ha alcun effetto (non è valida, ma il giocatore non è nemmeno eliminato).
- 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 configurando quindi un tiro di sacrificio riuscito.
- I. È concesso saltare con più palloni in proprio possesso. Perché il tiro di sacrificio sia ritenuto efficace è sufficiente l'eliminazione di un solo avversario. Tuttavia, è necessario che tutti i palloni siano tirati configurando un tiro valido, altrimenti il giocatore sarà eliminato per tiro nullo.

SEZIONE 8: AZIONI SIMULTANEE

- A. Si hanno azioni simultanee quando due o più azioni avvengono nello stesso momento, al punto che gli arbitri non sono in grado di determinare quale azione è stata completata prima.
- B. In questo caso, tutte le azioni si considerano compiute con successo simultaneamente.
- C. Si hanno eccezioni solo: quando più giocatori effettuano simultaneamente una presa al volo sullo stesso pallone, essendo entrambi eliminati; quando non è chiaro se il pallone è "incastrato" prima o dopo aver completato una presa al volo, essendo considerato incastrato.
- D. Se un'azione simultanea causa l'eliminazione di tutti i giocatori, il set si conclude con un pareggio.

SEZIONE 9: GIOCATORI NON ATTIVI

REGOLA 1: GIOCATORI USCENTI

- A. Un giocatore diventa uscente subito dopo essere stato eliminato.
- B. Un giocatore uscente deve immediatamente lasciare i palloni che ha in mano prima di spostarsi dalla posizione del campo in cui è stato eliminato. Gli arbitri possono assegnare cartellini blu se ritengono abbia passato un pallone a compagni o avversari. In particolare, non è consentito passare il pallone all'indietro, a maggior ragione se il giocatore si trova nella Zona Neutra.
- 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.
- E. Una volta fuori dal campo, deve quindi posizionarsi nella Zona Eliminati, in ordine rispetto ad altri compagni di squadra che fossero già stati eliminati in precedenza nel set.
- F. L'unica azione consentita a un giocatore colpito, prima di essere dichiarato eliminato, è prendere al volo il rimbalzo della palla che lo ha colpito, così da salvarsi. Finché un giocatore sta cercando, e gli è ancora possibile, di prendere al volo quel pallone, non sarà considerato un giocatore uscente.
- G. Tra il momento in cui è colpito e quello in cui riprende il pallone al volo, il giocatore può essere coinvolto in varie azioni: se è colpito da ulteriori tiri è dichiarato immediatamente eliminato; se prende al volo altri palloni prima di aver preso il primo, queste prese non sono valide; se effettua altri tiri, non possono eliminare avversari ma possono essere presi al volo. Ulteriori sanzioni sono previste per tiri successivi all'eliminazione.
- H. I giocatori uscenti non devono interferire intenzionalmente con il gioco, pena un cartellino giallo. Esempi di impatto con il gioco includono interferire con i palloni, schermare compagni o tirare

altri palloni (Nota: non sarà punito un tiro compiuto da un giocatore che stava già tirando al momento dell'eliminazione, non in grado quindi di evitare il proprio tiro, secondo il giudizio dell'arbitro).

- I. 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.

REGOLA 2: GIOCATORI IN ZONA ELIMINATI

- A. I giocatori eliminati, una volta fuori dal campo aspettano nella Zona Eliminati di poter rientrare in campo.
- B. I giocatori in Zona Eliminati possono passare palloni in campo, purché non lascino la propria zona e purché attivino i palloni come previsto normalmente per i retriever.
- C. Non gli è consentito tirare palloni o alterare traiettorie di palloni. Ogni violazione che sarà ritenuta un'interferenza volontaria costerà un cartellino giallo per il giocatore colpevole.
- D. A seguito di una presa al volo, un giocatore in Zona Eliminati rientra in campo, seguendo l'ordine di eliminazione. Se un giocatore rientra fuori ordine, riceverà un cartellino blu, e deve immediatamente uscire dal campo, senza che la propria squadra possa farne rientrare un altro.

REGOLA 3: GIOCATORI RIENTRANTI

- A. Un giocatore in Zona Eliminati diventa un rientrante quando i suoi compagni hanno compiuto una presa al volo, permettendo al primo giocatore eliminato di rientrare in campo.
- B. Un giocatore rientrante deve rientrare immediatamente in campo, ogni ritardo intenzionale farà perdere alla squadra la possibilità di far rientrare un giocatore.
- C. I giocatori rientranti devono entrare in campo dalla linea di fondo.
- D. Un giocatore rientrante è considerato in campo quando appoggia entrambi i piedi in campo, tornando così un giocatore attivo. Solo una volta attivo può essere eliminato o compiere prese al volo. Ogni azione compiuta prima sarà nulla.
- E. Un giocatore rientrante non deve portare in campo nessun pallone.
- F. Un giocatore eliminato deve essere transitato dalla Zona Eliminati prima di rientrare in campo.

SEZIONE 10: INFORTUNI

- A. Se un giocatore si infortuna e necessita di immediate attenzioni, l'arbitro sospende il gioco per consentire i soccorsi.
- B. Se il giocatore infortunato non è in grado di riprendere il gioco, viene sostituito dal primo giocatore in Zona Eliminati.
- C. Per ripristinare il corretto numero di giocatori, una riserva può entrare in gioco, posizionandosi in fondo alla Zona Eliminati. Non ci fossero stati giocatori in Zona Eliminati (nemmeno considerando il giocatore infortunato), la riserva può direttamente entrare in campo.
- D. In competizioni miste, il sostituto deve essere dello stesso genere, e seguendo l'ordine di eliminazione, del giocatore infortunato.
- E. Qualora le cure siano somministrate in una tempistica ragionevolmente breve, e a giudizio dell'arbitro il giocatore non rappresenti più un rischio per sé o per altri, il giocatore può rimanere in campo per quel set.
- F. Chi esce dal gioco per infortunio non può rientrare fino almeno all'inizio del set successivo, a discrezione degli arbitri e dei responsabili del torneo, della lega o dell'evento.

- G. L'arbitro può ordinare che un giocatore infortunato sia sostituito, qualora il giocatore rappresenti un rischio per sé o per gli altri giocatori.
- H. Se un qualsiasi soggetto della partita si trova a sanguinare, o ad avere tracce di sangue sulla divisa, questi dovrà rimanere fuori dal gioco finché avrà ricevuto le cure necessarie e non ci sarà più sangue visibile sulla persona e sulla sua divisa.
- I. Non si applicano le regole sulle divise se serve cambiare divisa a causa di una perdita di sangue.

SEZIONE 11: ARBITRI

REGOLA 1: DIRITTI E DOVERI

- A. Gli arbitri 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 arbitri possono ordinare a giocatori, capitani o manager di compiere o omettere qualsiasi azione necessaria a loro giudizio per far rispettare il regolamento.
- C. Un arbitro può comminare sanzioni, squalificare o espellere giocatori, manager e allenatori in qualsiasi momento.
- D. Un arbitro ha l'autorità per prendere decisioni su qualsiasi situazione di gioco che non sia specificamente disciplinata dal regolamento.
- E. Nessun arbitro ha l'autorità per ignorare o mettere in dubbio le decisioni prese da altri arbitro, nei limiti dei rispettivi compiti, come sancito dal regolamento.
- F. Un arbitro può consultare altri arbitri di quel match in qualsiasi momento. Per convenzione, in caso di dubbi non risolti, la decisione finale spetta al primo arbitro del match.
- G. Un arbitro dovrà evitare di interferire con l'azione o con la traiettoria dei palloni per quanto possibile.
- H. Un pallone che rimbalzi su un arbitro sarà considerato inattivo, come se avesse colpito un muro, il soffitto o il pavimento.

REGOLA 2: RUOLI DEGLI ARBITRI

- A. Di consuetudine, la squadra arbitrale è formata da un primo e un secondo arbitro.
- B. Gli arbitri si posizionano uno di fronte all'altro in corrispondenza della linea centrale.
- C. Il primo arbitro è responsabile del cronometraggio relativo ai 15 minuti totali. 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.
- D. 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.
- E. A parte questa distinzione di ruoli, primo e secondo arbitro hanno stessi compiti, stesse facoltà e stesse responsabilità, senza alcun ordine gerarchico.
- F. Gli arbitri dovranno favorire lo svolgimento del gioco nella maniera più rapida possibile, riducendo al minimo le interruzioni.
- G. È fondamentale la massima intesa e collaborazione tra arbitri.
- H. Può essere prevista la presenza di assistenti di linea, in sostituzione al secondo arbitro o in aggiunta. In questo caso, gli assistenti di linea (che possono essere forniti dalle squadre senza essere arbitri qualificati) sottostanno gerarchicamente agli arbitri ufficiali.

SEZIONE 12: INFRAZIONI E PENALITA'

REGOLA 1: CARTELLINO GIALLO

- A. Un cartellino giallo indica che un soggetto ha ricevuto un avvertimento dovuto a un comportamento inaccettabile, violento, aggressivo o offensivo oppure per condotta antisportiva, tanto rilevanti da dover essere sanzionate ma non al punto da richiedere l'applicazione di un cartellino rosso.
- B. Tutte le previsioni sull'applicazione di un cartellino giallo indicate nel corso delle sezioni precedenti mantengono sempre la loro validità e applicabilità, anche se qui di seguito non menzionate.
- C. I cartellini gialli rimangono validi per tutto il match e si sommano set dopo set.
- D. 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 Penalty Box 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, se non diversamente specificato nel regolamento dell'evento.
 - IV. Alla fine dei 5 minuti di sanzione il giocatore ammonito sarà fatto accomodare nella Zona Eliminati come ultimo eliminato della squadra.
 - 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.
- E. Cartellini gialli per i retriever: seguono le stesse indicazioni dei cartellini gialli per i giocatori; pertanto, mentre il retriever ammonito sconta la penalità di 5 minuti, la sua squadra giocherà con un retriever in meno, in quanto il retriever ammonito non può essere sostituito. Mentre sconta la penalità, il retriever (se giocatore) non può scendere in campo per giocare. Se la squadra si trova a non avere due retriever in uno stesso momento, i retriever della squadra avversaria possono recuperare i palloni attorno a tutto il campo. Nel recuperare palloni all'esterno della metà campo avversaria, devono lasciare la precedenza ai giocatori o altri soggetti avversari, se sono in grado di recuperare i palloni dalla zona in cui si trovano.

REGOLA 2: CARTELLINO ROSSO

- A. Un cartellino rosso indica che un soggetto ha ricevuto una sanzione dovuta a un comportamento aggressivo o offensivo oppure per condotta antisportiva, tanto gravi da richiedere che tale soggetto sia allontanato dal match, così come se 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: si veda la previsione per i cartellini gialli per i retriever, con la differenza che in questo caso il retriever espulso non potrà più rientrare per tutta la partita.

REGOLA 3: SET DI PENALITA' (CARTELLINO BLU)

- A. Un set di penalità può essere assegnato da parte degli arbitri se ritengono che la violazione commessa vada sanzionata, ma un cartellino giallo sia una punizione troppo elevata.
- B. Casi esemplificativi ma non esaustivi sono un giocatore eliminato che non lascia il pallone sul posto oppure non alza la mano, o un giocatore che perde tempo intenzionalmente.
- C. Ciò comporta che il giocatore sanzionato dovrà restare nella Penalty Box per la durata del set in corso e per il set successivo. Non potendo considerare un set "in corso" finché non viene avviato il cronometro, un cartellino blu ricevuto tra due set farà sì che il giocatore salti solo il set seguente.
- D. La sua squadra non potrà sostituire quel giocatore e dovrà rimanere con un giocatore in meno fino alla fine del set di penalità. Se questo comporta che la squadra non abbia un numero di giocatori sufficiente per iniziare il set successivo, trascorsi i 30 secondi perderanno quel set a tavolino e la penalità si riterrà scontata.
- E. Un giocatore può ricevere massimo due set di penalità in una partita, dopodiché ogni violazione sarà punita come minimo con un cartellino giallo.

REGOLA 4: CONDOTTA ANTISPORTIVA

- A. 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.
- B. Picchiare o entrare in contatto fisico con un altro soggetto in maniera aggressiva non sarà tollerato. Chi viola questa regola sarà espulso dal match e allontanato dal luogo dell'evento.
- C. Un arbitro 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.

SEZIONE 13: CODICE DI CONDOTTA

REGOLA 1: CODICE DI CONDOTTA PER I GIOCATORI

Ai sensi del codice di condotta EDF e AIDB, ai giocatori è richiesto di:

- A. Conoscere, apprezzare e osservare le regole dello sport.
- B. Rispettare l'integrità e il giudizio degli arbitri e dell'organizzazione.

- 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.

REGOLA 2: HONOUR SYSTEM (SISTEMA D'ONORE)

I giocatori sono tenuti ad attenersi all'Honour System:

- A. Ogni giocatore deve attenersi al massimo livello di onestà e condotta sportiva in qualsiasi momento di una competizione.
- B. I giocatori devono uscire dal gioco quando vengono colpiti, subiscono una presa al volo o per infrazione di riga. Non devono aspettare di essere eliminati dall'arbitro.
- C. Un giocatore che rimanga in campo dopo essere stato chiaramente eliminato, e aspetti di essere dichiarato eliminato da un arbitro viola l'Honour System.
- D. L'onestà dei giocatori non sarà penalizzata e un arbitro può a sua discrezione richiamare in campo un giocatore che avesse abbandonato il gioco credendo di essere eliminato.

REGOLA 3: CODICE DI CONDOTTA PER ARBITRI

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

- A. Le misure di un campo di 17 metri in lunghezza e 8 in larghezza sono indicate nello schema sottostante.
- B. In ogni caso, per costruire un campo più corto di 18 metri, valgono sempre le stesse regole per posizionare linee centrale, di attivazione e della zona neutra, nonché i palloni (*Sezione 1, Regola 1, punti G, H, I e J*): ciò che cambia è solo l'ampiezza della zona neutra.
- C. Se la durata prevista è di due tempi da 15 minuti, o inferiore, si prevedono i seguenti adattamenti al regolamento come sopra specificato:
 - 1. *Sezione 4, Regola 1.H*: Gli arbitri attendono al massimo 20 secondi per far iniziare il set successivo, salvo le squadre siano già pronte per ricominciare prima (non 30 secondi fissi)
 - 2. *Sezione 3, Regola 5.C; Sezione 4, Regola 7.D; Sezione 12, Regola 3.D*: di conseguenza, un set a tavolino sarà perso per ogni 20 (e non 30) secondi che sarebbero trascorsi durante una penalità a causa di cui una squadra non sia in grado di schierare il numero minimo di giocatori richiesti.
 - 3. *Sezione 4, Regola 3.A* il set finale è giocato se rimangono meno di 90 secondi in quel tempo (non 120).
 - 4. *Sezione 4, Regola 5.A* ogni squadra ha a disposizione un solo timeout a partita.



APPENDICE: ADATTAMENTO REGOLAMENTO PER ATTIVITA' UNDER E BEACH DODGEBALL

1. UNDER 16 E UNDER 14

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 9x11 metri, ed è diviso a metà da una singola linea centrale. Il campo si potrà ricavare da un campo regolamentare eliminando le zone dalla linea di fondo alla linea di attivazione da ambo le parti. Non vi sono altre linee: non esiste la zona neutra, né la linea di attivazione (i palloni si attivano a fondo campo).
- 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.
- D. Si gioca con 5 palloni da dodgeball. Si consiglia di utilizzare palloni di 6 pollici di diametro; qualora non possibile, sono accettati palloni da 7 pollici.
- E. 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.
- F. Non è contemplato il "Tiro di sacrificio".
- G. 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 5 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 3 e a quale 2, alternandosi poi ad ogni set. E. I palloni sono giocabili dall'inizio senza necessità di attivazione.
- 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. Rimane la regola del divieto di perdita di tempo, chiamando il "Gioco" alla squadra con la maggioranza dei palloni in campo.
- I. Rimane la regola del "Tiro di sacrificio" per cui l'attaccante andato a segno può rimanere in gioco, con la differenza che la linea entro cui saltare diventa la linea centrale.