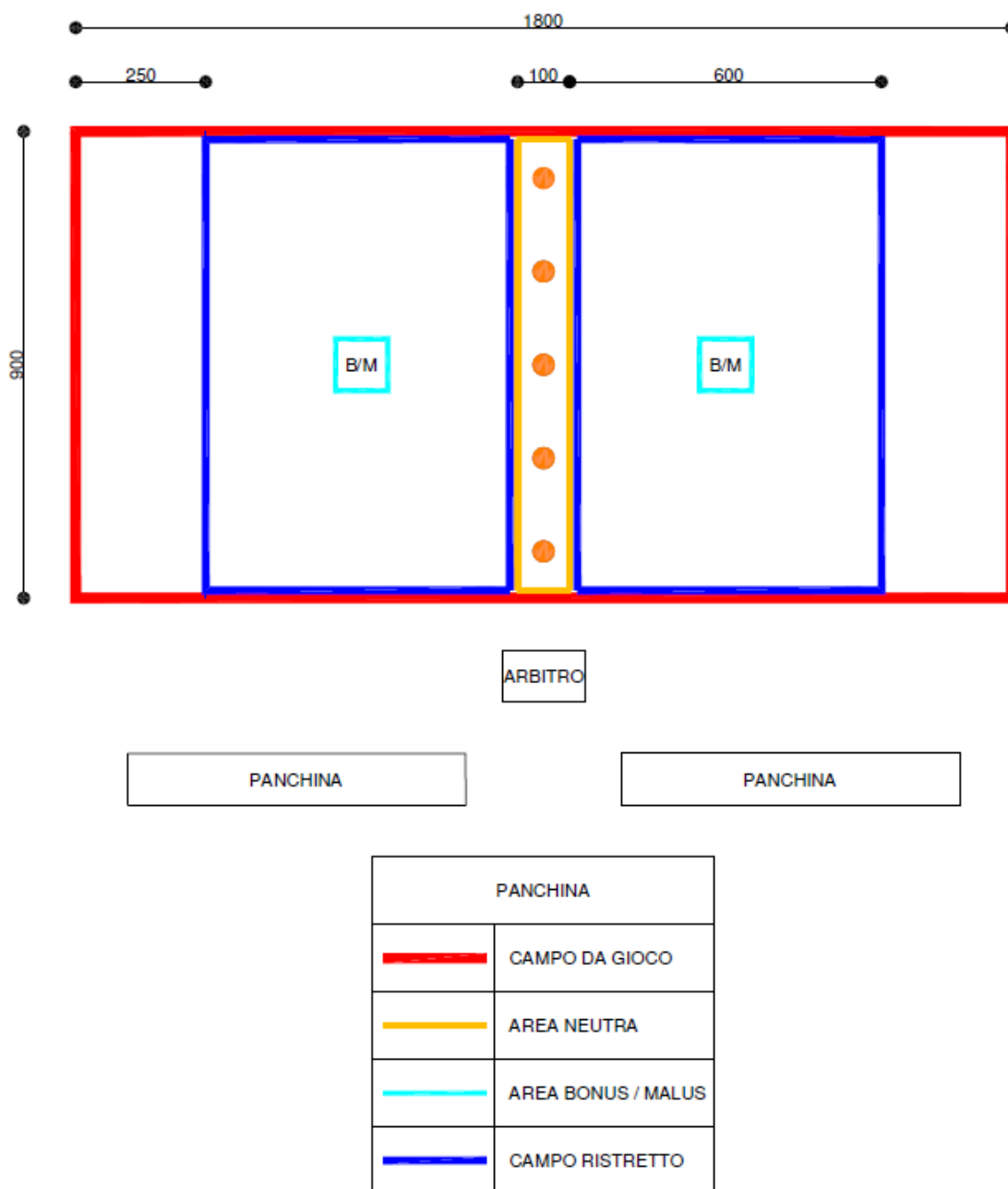


NUOVO REGOLAMENTO “LUCKY DODGEBALL: RISCHIA LA SORTE”

1. Il Torneo di Dodgeball organizzato da *Associazione Contrada Refenero* si svolge nell'ambito della manifestazione “*Refenero d'Estate*” nelle serate di 23, 24, 25, 26, 27,28 e 30 giugno 2024, presso il Parco Nilde lotti a Torrita di Siena.
2. Non possono prendere parte al torneo i giocatori inferiori a 16 anni di età.
3. Sono ammesse a partecipare al torneo le squadre che hanno compilato l'apposito modulo d'iscrizione e versato la quota di 100,00 euro attraverso bonifico bancario intestato a Associazione Contrada Refenero / IBAN: IT93E088517206000000201409 / causale: “iscrizione (nome squadra) Dodgeball”.
4. Saranno disponibili docce e spogliatoi presso il Palazzetto dello Sport
5. Ogni giocatore, firmando l'apposito modulo d'iscrizione, esegue una “dichiarazione liberatoria di responsabilità”, in cui il giocatore interessato si assume **OGNI** responsabilità per eventuali infortuni o danni arrecatigli prima, durante o dopo le partite. In mancanza di tale liberatoria, non è possibile per il giocatore partecipare al torneo. In caso di false dichiarazioni di firma, l'organizzazione del torneo è sollevata da qualsiasi responsabilità.
6. Il numero di giocatori iscritti di una squadra non potrà essere superiore a 10 persone per nessun altro motivo non saranno accettate variazioni ai nominativi dei giocatori in lista, dopo la consegna di quest'ultima.
7. Soltanto al momento dell'iscrizione della squadra, il caposquadra potrà indicare i giorni e gli orari in cui la squadra non potrà essere presente al torneo, pertanto non saranno prese in considerazione altre comunicazioni dopo tale iscrizione, e quindi al momento dell'uscita del tabellone del torneo, non saranno effettuati cambi.
8. In caso di ritardo di una squadra ad una partita l'arbitro attenderà 5 minuti dall'orario di programmazione; in caso di ulteriore ritardo la partita verrà assegnata a tavolino alla squadra avversaria con un punteggio di 3-0. Fa fede l'orario esposto sul tabellone principale salvo eventuale posticipo dovuto a motivi organizzativi.
9. Tutte le partite (gironi, fase ad eliminazione diretta e fasi finali) avranno una durata normale di 10 minuti a gioco, a meno che non finisca in parità e quindi la partita

prolungnerà secondo le modalità scritte qualche paragrafo sotto. Per ogni tempo sarà possibile effettuare un time-out di 1 minuto per squadra.

10. L'intera squadra dovrà avere almeno la stessa maglietta da gioco, ed è obbligatorio l'uso di scarpe. E' facoltativo invece l'uso di ginocchiere e/o paragomiti.



11. Il campo di gioco è in **ERBA** e misura 9m x 18m. Durante la partita (nelle normali condizioni di gioco) ogni squadra deve muoversi solo nella propria metà campo (vedi CAMPO DA GIOCO **ROSSO** in figura) senza invadere le altre zone; nella "Zona Neutra" centrale della larghezza di 1m vi si può entrare solo all'inizio della partita, per prelevare quanti più palloni possibili; all'esterno del campo di gioco vi sono due

“panchine” destinate ai giocatori eliminati e alle riserve. Inoltre, più o meno al centro del campo si troverà un’area di 1mq chiamata “Area Bonus/Malus”, di cui spiegheremo il funzionamento successivamente.

12. Nelle normali condizioni di gioco si gioca in cinque contro cinque (5 titolari con almeno 1 individuo di entrambi i sessi), con cinque palle di gomma. 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, 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 essere portate all’interno della propria metà campo ed aspettare il secondo fischio dell’arbitro che decreterà l’inizio del lancio dei palloni, per cui ogni lancio da e verso giocatori fatto prima del secondo fischio dell’arbitro è da considerarsi nullo e quindi la palla passa all’altra squadra.

13. L’eliminazione può avvenire quando:

- un giocatore viene 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. recinzione);
- un giocatore viene colpito da una palla lanciata da un avversario, che rimbalza su un proprio compagno di squadra (ELIMINAZIONE MULTIPLA).
- la palla lanciata da un giocatore è “Presca” al volo da un avversario;
- il giocatore sottoposto ad attacco riesca a bloccare al volo la palla, dopo aver colpito lui stesso o, un proprio compagno, appatto che la palla sia bloccata prima che cada a terra o esca dal campo. Una “Presca” valida quindi comporta l’eliminazione del giocatore che aveva portato l’attacco e di conseguenza anche anche il salvataggio dell’eventuale giocatore della propria squadra che può essere stato colpito prima che la palla sia stata bloccata.
- entra nella “Zona Neutra”
- esce dal campo di gioco per schivare un lancio avversario.

N.B.: La “Presca” può essere fatta con qualsiasi parte del corpo, purché non tocchi il terreno di gioco, pareti o oggetti estranei.

Il giocatore eliminato deve abbandonare immediatamente il campo di gioco e seduto resta ad attendere in panchina.

Si ricorda che è consentito proteggersi da un lancio avversario tramite il pallone, ma dal momento in cui quest’ultimo viene alzato da terra, il giocatore dovrà obbligatoriamente ri-lanciarlo entro un tempo di 5 secondi.

14. E' obbligata a lanciare la squadra che possiede il maggior numero di palloni all'interno della propria metà campo.

NON E' VALIDO "APPOGGIARE" IL PALLONE NELL'ALTRA META' CAMPO, BENSÌ VA OBBLIGATORIAMENTE LANCIATO, PENA LA SQUALIFICA.

15. NOVITA' DI QUESTA EDIZIONE (AREA BONUS/MALUS):

Una volta per set, in qualsiasi momento un giocatore può sacrificare 2 palloni (anche non nello stesso momento) posandoli e tenendoli fermi rigorosamente all'interno dell'apposita area (vedi AREA BONUS/MALUS **CELESTE** in figura (quest'area può essere soggetta a variazioni prima dell'inizio del torneo). Da questo momento è stato attivato il BONUS/MALUS. Di conseguenza l'arbitro fischia fermando sia il gioco sia il tempo, per cui qualsiasi pallone lanciato dagli avversari è da considerarsi nullo e il pallone passerà alla squadra avversaria al momento della ripresa del gioco.

A questo punto il giocatore che ha attivato il bonus si recherà dall'arbitro e pescherà una carta dal mazzo senza sapere se sarà un Bonus o un Malus. La carta pescata dovrà obbligatoriamente essere attivata all'istante (in caso in cui dovrà essere scelto un giocatore su cui avrà effetto il bonus/malus dovrà essere indicato entro 10 secondi). Allegato al presente regolamento troverete in fondo tutti i possibili Bonus o Malus, tenendo conto che la possibilità di trovare un bonus è maggiore (67%).

Non appena i giocatori si saranno rischierati in campo, l'arbitro fischierà facendo ripartire sia il gioco sia il tempo con la modalità estratta.

N.B.:

1. I BONUS/MALUS NON POSSONO "COLPIRE" PER 2 VOLTE LO STESSO GIOCATORE DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLA PARTITA (RICORDIAMO AL MEGLIO DEI 3), SE HO UTILIZZATO IL BONUS CONTRO UN AVVERSARIO NEL PRIMO SET NON SARA' POSSIBILE INDICARE NUOVAMENTE QUELLO STESSO AVVERSARIO NEL SECONDO SET COME PROTAGONISTA DEL BONUS/MALUS, A MENO CHE NON SIA INEVITABILE (ES. ULTIMO RIMASTO IN CAMPO).

2. DAL MOMENTO IN CUI UN BONUS/MALUS E' ATTIVO NON PUO' ESSERE NUOVAMENTE INTERROTTO IL GIOCO PER ATTIVARNE UN ALTRO O PER CHIAMARE UN TIME-OUT. PERTANTO PRIMA DI ATTIVARNE UN ALTRO SI DOVRA' ASPETTARE LA FINE DI QUELLO PRECEDENTE.

16. Una squadra si aggiudica un gioco quando riesce ad eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria. Se al termine dei 10 minuti sono ancora in gara dei giocatori, il campo si restringerà per altri 3 minuti (vedi CAMPO RISTRETTO **BLU** in figura). Al termine di questi ulteriori 3 minuti, vince la squadra con più giocatori in campo. In caso di parità la prima persona eliminata decreterà la sconfitta della propria squadra (GOLDEN GOL).
17. Una squadra si aggiudica la vittoria della partita quando riesce a vincere 2 giochi (AL MEGLIO DEI 3). Se la squadra vincitrice vince per 2-0 conquisterà 3 punti in classifica mentre la squadra perdente 0 punti, altrimenti se vincerà per 2-1 conquisterà 2 punti mentre la squadra perdente 1 punto.
18. Le squadre partecipanti saranno divise in gironi. La formula del torneo sarà determinata al termine delle iscrizioni, che saranno chiuse domenica 16 giugno 2024, in base al numero di squadre iscritte. In caso di parità di punteggio si terrà conto nell'ordine:
- 1. SCONTRI DIRETTI
 - 2. DIFFERENZA "GIOCHI VINTI-GIOCHI PERSI" MAGGIORE
 - 3. INSINDACABILE SORTEGGIO
19. L'organizzazione si riserva il diritto di decidere secondo propria discrezione per tutto quanto non espressamente scritto in questo regolamento.
20. Qualora una squadra si dovesse ritirare, non verrà restituita la quota d'iscrizione.

NOTA BENE:

Si ricorda che nei giorni precedenti all'inizio della manifestazione sarà indetta una riunione tra tutti i capitani delle squadre partecipanti e gli organizzatori, in cui verrà spiegato in dettaglio il presente regolamento così da non creare equivoci durante le gare. Nella stessa sede verrà effettuata anche l'estrazione dei gironi.

Questo è un torneo finalizzato al divertimento; si chiede pertanto a tutte le squadre partecipanti collaborazione, correttezza e l'uso di un linguaggio appropriato. In tal caso l'arbitro valuterà a suo insindacabile giudizio il provvedimento da adottare.

La firma del modulo di iscrizione al Torneo di Dodgeball sottende la presa visione e l'accettazione del presente regolamento.

PER INFO O PER RICHIEDERE I MODULI D'ISCRIZIONE CONTATTARE:

342 0484999 **Cristian** / 347 0568716 **Alberto** / 334 9979326 **Mirco** / 329 7171175 **Lorenzo**

ELENCO BONUS (14)

1. elimina 1 giocatore alla squadra avversaria.
2. aggiungi 1 giocatore alla tua squadra.
3. tutti e 5 i palloni vengono alla tua squadra. (X2 COPIE)
4. per la durata di 1 minuto il campo avversario si accorcia (CAMPO RISTRETTO).
5. scegli un giocatore avversario che dovrà essere bendato per 1 minuto. (X2 COPIE)
6. per la durata di 1 minuto la squadra avversaria non potrà proteggersi con i palloni.
7. scegli un giocatore avversario: le sue prese non saranno considerate valide fino alla fine del set.
8. scegli 1 avversario che per 1 minuto dovrà indossare un sacco nelle gambe. (X2 COPIE)
9. il primo giocatore della tua squadra che verrà eliminato, sarà riportato nuovamente in vita (X2 COPIE)
10. sostituisci un giocatore avversario in campo con un altro presente in panchina

ELENCO MALUS (7)

1. aggiungi 1 giocatore alla squadra avversaria
2. tutti e 5 i palloni vanno alla squadra avversaria (X3 COPIE)
3. la squadra avversaria sostituirà un tuo giocatore attivo in campo con un altro in panchina
4. il primo giocatore della squadra avversaria che sarà eliminato sarà riportato nuovamente in vita (X2 COPIE)