

DODGEBALL

REGOLAMENTO ORGANICO

ART. 1 – Partecipanti: Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso dei requisiti previsti dal Regolamento iscrizioni che si intende integralmente richiamato, pena la non partecipazione alle partite.

ART. 1 bis – Sostituzione componente e aggiunta componenti: Il giorno 29 Maggio 2025 potrà essere effettuata la sostituzione di un giocatore all'interno della formazione dichiarata in fase di iscrizione. Sarà possibile anche l'aggiunta di giocatori fino al raggiungimento del massimo consentito dal regolamento iscrizioni, fermo restando le regole in tema di numero massimo di iscritti esterni alla facoltà rappresentata. Questi giocatori dovranno essere già in possesso della Cus Card ed aver consegnato un certificato valido in precedenza. Non sarà possibile la rimozione di giocatori. Sarà cura dell'organizzazione informare le squadre in merito alle modalità di aggiunta e sostituzione.

ART. 2 – Certificato medico: Gli atleti per poter partecipare alla manifestazione devono essere in possesso di un certificato medico, anche non agonistico, rilasciato da Ufficiale Sanitario o da un Medico iscritto alla F.M.S.I. (legge 26.10.71 N°1099). Il CUS Cagliari e l'associazione culturale "Il Paese delle Meraviglie" declinano ogni responsabilità per inadempienze dovute ai componenti della squadra o ai responsabili in ordine all'idoneità a prendere parte al torneo. I certificati medici devono essere consegnati alla segreteria del CUS Cagliari almeno un giorno prima della partita ed essere validi per la durata intera della manifestazione, pena l'esclusione dell'atleta dal torneo.

ART. 3 – Arbitraggi: Gli arbitri del torneo fanno capo al CUS Cagliari, il quale curerà la disciplina del torneo mediante la propria Commissione disciplinare che comminerà le sanzioni in base ai referti arbitrali.

ART. 4 – Sede e giorni di gara: Gli incontri si disputeranno sui campi del CUS Cagliari secondo il calendario, consultabile sul sito www.ateneika.com, dal 1 al 8 Giugno. Gli orari delle gare non potranno subire variazioni.

ART. 5 – Organizzazione torneo: Il torneo di Dodgeball di AteneiKa 2025 vedrà le 15 squadre iscritte sfidarsi in una fase a gironi. Le squadre saranno suddivise nei gironi tramite sorteggio casuale. Le squadre classificate secondo i criteri esposti nel *Regolamento Tecnico* si sfideranno in una successiva fase a eliminazione diretta.

ART. 6 – Declino responsabilità: Il CUS Cagliari e l'associazione culturale "Il Paese delle Meraviglie", organizzatori del torneo, declinano qualsiasi responsabilità per quanto possa accadere ai partecipanti durante lo svolgimento del torneo.

ART. 7 – Polizza assicurativa: La polizza assicurativa accesa dal CUS Cagliari ha validità nei limiti ivi previsti senza ulteriori rivalse nei confronti dello stipulato.

ART. 8 – Divise da gioco: Tutte le squadre partecipanti verranno fornite di maglia da gioco con stemma Ateneika. La maglia sarà consegnata agli atleti dietro il versamento di una caparra pari a 10,00 € a giocatore. L'utilizzo delle maglie da gioco Ateneika è **obbligatorio**. È fatto obbligo a ogni squadra la restituzione al momento dell'eliminazione dal torneo della maglia da gioco. La caparra sarà riconsegnata al responsabile

della squadra quando tutti i membri della stessa avranno restituito la maglia da gioco. ***La caparra non equivale all'acquisto della divisa.***

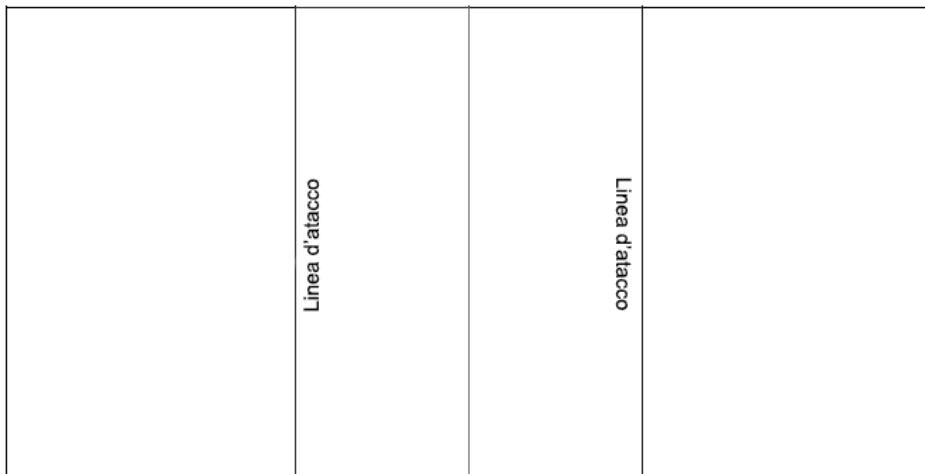
REGOLAMENTO TECNICO

ART. 1 – Formula del torneo: Il torneo prevede la partecipazione di 15 squadre. Le squadre saranno suddivise in 3 gironi da 5 squadre, con partite di sola andata. Le squadre qualificate accederanno ai quarti di finale. La suddivisione delle squadre iscritte nei gironi avverrà mediante sorteggio casuale.

ART. 2 – Classifiche e qualificazioni: Accederanno ai quarti le prime e le seconde classificate di ogni girone e le due migliori terze classificate. A seguire semifinali, finali 3°/4° posto e 1°/2° posto.

ART. 3 - Giorni di gara: Le gare della fase a gironi si svolgeranno dal 1 al 5 Giugno, mentre le gare della fase finale si terranno il 6, 7 e 8 Giugno. Il calendario sarà consultabile al sito www.ateneika.com

ART. 4 – Campo di Gioco:



ART. 5 – Punteggio e partita: Una partita è composta da 2 tempi da 7 minuti, senza interruzioni di cronometraggio. All'interno di ogni tempo di gioco si possono giocare quanti più set possibile; un set finisce quando una delle due squadre rimane senza nessun giocatore in campo.

Le squadre cambiano campo tra un tempo e l'altro.

Al termine dei 7 minuti l'arbitro fisicherà la fine del tempo, assegnerà 3 palle per ogni squadra, sul fondo, e farà partire un set aggiuntivo chiamato "No Blocking". Tale set avrà durata di 1 minuto, durante il quale nessun giocatore potrà difendersi con la palla. Inizieranno il Set "No Blocking" solo i giocatori rimasti in campo al termine dei 7 minuti.

Se al termine del minuto di "No Blocking" ci saranno ancora giocatori da ambo le parti, l'arbitro chiamerà il "Sudden Death": sarà convocato un giocatore per ogni squadra che si sfiderà con il giocatore avversario. Vince il set "No Blocking" chi elimina per primo il giocatore avversario.

Se al termine della partita il risultato sarà in pareggio, l'arbitro farà disputare un set aggiuntivo da 3 minuti più eventuale "No Blocking".

Il gioco inizia ponendo 3 palle su ogni estremo della linea di metà campo, i giocatori si schierano dietro la linea di fondo del proprio campo gioco. Ogni squadra può recuperare solo le palle alla propria destra. Al fischio dell'arbitro i giocatori attraversano il proprio campo per recuperare le palle, e devono tornare dietro la propria linea d'attacco prima di poter lanciare la palla per colpire gli avversari, o passarla a un compagno nella propria area di gioco.

L'obiettivo del gioco è eliminare i giocatori della squadra avversaria, secondo le seguenti regole.

Eliminazione di un giocatore

Un giocatore viene eliminato, ed è tenuto ad abbandonare immediatamente il campo, nei seguenti casi:

- Viene colpito da un pallone lanciato da un avversario che poi finisce a terra;
- La palla da lui lanciata viene presa al volo da un avversario, con una o entrambe le mani;
- La palla che colpisce un avversario ma, prima di toccare terra, è presa al volo da un compagno, comporta l'eliminazione del giocatore che ha lanciato la palla, il giocatore che è stato colpito viene salvato dal compagno;
- Un giocatore, nel tentativo di difendersi, perde il possesso della palla che aveva in mano, lasciandola cadere in terra o fuori dal campo di gioco.

Rientro in campo del giocatore eliminato

Il rientro in campo del giocatore di una squadra, eliminato da più tempo, avviene quando:

- Un giocatore prende al volo il lancio dell'avversario, (comporta l'eliminazione del lanciatore);

Il rientro in campo di un giocatore eliminato deve avvenire tassativamente dal fondo del campo, non è possibile rientrare in campo passando dalle linee laterali. I giocatori eliminati rientrano in campo nell'ordine di eliminazione.

Il giocatore può lasciar cadere appositamente la palla che ha in mano per poter afferrare al volo la palla lanciata dagli avversari, e far rientrare in campo un compagno che era stato eliminato, se non riesce ad afferrare la palla al volo sarà eliminato.

Il lancio della palla non può avvenire con battute o schiacciate. La palla non può essere calciata.

Non è possibile fare un attacco da fuori campo

È possibile passare la palla a un compagno in posizione più favorevole per colpire gli avversari.

Retriever

I retriever sono persone designate al recupero dei palloni che escono dal campo. I giocatori seduti in panchina, o quelli eliminati, possono recuperare i palloni usciti fuori dal campo di gioco e passarli ai propri compagni.

I retriever devono indossare una pettorina, o una maglia di colore diverso rispetto a quella dei giocatori in campo. I retriever possono recuperare solo i palloni nella propria metà campo. Se un retriever invade la metà campo avversaria per recuperare il pallone, dovrà consegnarlo alla squadra avversaria. Se una squadra non è in grado di schierare due retriever, può farlo presente all'organizzazione del torneo che proverà a individuare due persone allo scopo.

Punteggio

Ogni set vinto assegna alla squadra vincitrice 1 punto. Al termine della partita, il risultato sarà dato dalla somma dei set vinti dalle due squadre. Non sono previsti pareggi.

ART. 6 – Classifiche e qualificazioni: Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo i seguenti punteggi: 3 punti per ogni partita vinta 0 punti per ogni partita persa.

In caso di parità di punti in classifica la graduatoria avverrà secondo criteri di classifica avulsa, nell'ordine: esito degli scontri diretti, differenza tra punti fatti e punti subiti nei medesimi incontri, differenza tra punti fatti e punti subiti nell'intero girone, maggior numero di punti fatti nell'intero girone, minor numero di punti subiti nell'intero girone, sorteggio.

ART. 7 – Giorni di gara: Le partite delle fasi eliminatorie e delle Fasi Finali saranno disputate all'interno degli impianti del CUS Cagliari tra l'1 e l'8 giugno. Il calendario completo è consultabile sul sito www.ateneika.com. Gli orari delle gare non potranno subire variazioni.

ART. 8 – Distinte e ritardi: Prima di ogni partita l'arbitro effettuerà l'appello ed ogni atleta dovrà presentare il proprio documento di riconoscimento. Il tempo massimo di attesa per una squadra, che si presenti in ritardo alla gara, è di 5 minuti.

ART. 9 – Composizione della squadra: Ogni squadra deve schierare in campo un minimo di 4 giocatori.

All'inizio di ogni set ogni squadra deve avere un minimo di 3 ragazze in gioco. In caso di mancanza di una ragazza, la Squadra carente non potrà inserire uomini in sostituzione. Durante il corso della partita una ragazza non potrà essere sostituita da un ragazzo neanche in caso di infortunio.

Sarà possibile schierare due ragazze in campo solo nel caso di mancanza effettiva della terza componente della squadra. La squadra che schiera due ragazze dovrà schierare al massimo cinque giocatori in campo. È consentito schierare una formazione composta da 4 giocatori, rispettando le disposizioni relative al numero minimo di ragazze da schierare in campo.

ART. 10 – Time out, Sostituzioni ed equipaggiamento: Ogni squadra ha a disposizione un time-out per ogni tempo di gioco, e deve essere richiesto direttamente dal capitano della squadra direttamente all'arbitro. La durata dei Time Out è di 1 minuto.

Ogni squadra non può chiamare più di un Time Out per tempo di gioco. Ad ogni sospensione del gioco, Time-out o altro, la palla deve essere posizionata a terra nello stesso punto in cui si trovava al momento del fischio, e ripresa dopo il fischio di ripresa del gioco.

ART. 11 – Ammonizioni ed Espulsioni: La condotta antisportiva può essere punita dagli arbitri con un cartellino Giallo (Ammonizione) o con un cartellino Rosso (Espulsione). L'ammonizione comporta l'immediata uscita dal campo da gioco del giocatore ammonito e l'impossibilità di giocare i due set successivi. La squadra gioca inoltre il set e i due successivi con un giocatore in meno. Nel caso l'ammonizione venga comminata ad un Retriever la squadra termina il set al completo, mentre gioca i due successivi con un giocatore in meno.

L'espulsione comporta l'immediata uscita dal campo da gioco del giocatore e l'impossibilità di giocare l'intera partita. La squadra gioca il resto della partita con un giocatore in meno. Nel caso l'espulsione venga comminata ad un Retriever la squadra termina il set al completo, mentre gioca il resto della partita con un giocatore in meno.

La seconda ammonizione comminata ad un giocatore nel corso della partita comporta l'espulsione dello stesso.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

- A)** L'inosservanza dell'articolo 8 del *Regolamento tecnico* comporta la sconfitta sportiva con il punteggio di 0-7.
- B)** L'inclusione in una squadra di giocatori che non abbiano titolo a partecipare alla stessa comporta la sconfitta sportiva con il punteggio di 0-7.
- C)** È fatta salva in ogni caso diversa e/o più grave sanzione comminata dagli organi disciplinari nel caso lo ritengano adeguato.