

CAMPIONATO NAZIONALE DI DODGEBALL

a.s. 2016 – 2017

REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO

Art. 1 - Regolamento tecnico di gioco

- 1 Per lo svolgimento del Dodgeball nel CSI si applica il Regolamento Tecnico di gioco della EDBF nella traduzione operata dalla Associazione Italiana Dodgeball, fatte salve le variazioni regolamentari specifiche del CSI.
- 2 Le presenti norme organizzative integrano le “Norme per l'Attività Sportiva”, in “Sport in Regola”.

Art. 2 - Categorie di età

- 1 Le categorie d'età degli atleti partecipanti alle gare e la durata dei tempi di gioco sono comunicate annualmente dalla Direzione Tecnica Nazionale.
- 2 Per particolari esigenze locali, nell'attività sportiva possono disporsi variazioni ai tempi di gioco e alle categorie d'età.

Art. 3 - Tempo di attesa

- 1 Il tempo di attesa nel Dodgeball è pari a 10 minuti per partite multiple e 20 minuti per partite singole.
- 2 Se una squadra, all'orario previsto per l'inizio della gara, risulta avere 5 (cinque) giocatori pronti a giocare, essa è tenuta ad iniziare immediatamente la gara. In tal caso, gli Arbitri non accorderanno la possibilità di attendere uno o più atleti mancanti.
- 3 Eventuali squadre in ritardo perderanno il diritto al riscaldamento.
- 4 La società che non si presenta sul campo da gioco o che si presenta con un numero insufficiente di giocatori o è ritardataria oltre il tempo limite sopra indicato sarà considerata rinunciataria e le verrà inflitta la punizione sportiva della sconfitta della gara per X-0 (X uguale al numero totale dei games da disputarsi in quell'occasione), una ammenda, 5 punti di penalizzazione in classifica generale più i punti di penalizzazione in Coppa Disciplina.
- 5 La squadra che causerà il ritardo dell'inizio della gara, purché entro il limite massimo d'attesa, sarà sanzionata con una penalizzazione in Coppa Disciplina. Eventuali costi aggiuntivi da parte del gestore dell'impianto dovuti al maggior utilizzo temporale dello stesso, saranno esclusivamente a carico della società rea del ritardo.

Art. 4 - Partecipanti alla gara

- 1 Alla gara di Dodgeball partecipano squadre composte da un massimo di 12 giocatori.
- 2 Tutte le società dovranno presentare all'arbitro almeno 10 (dieci) minuti prima dell'inizio della gara la distinta completa dei giocatori che prenderanno parte alla partita, nonché i nomi dei relativi dirigenti (un dirigente responsabile è obbligatorio), con ordine e chiarezza. La distinta, che può essere anche personalizzata dalle società, ma deve sempre recare il logo del Csi, dovrà essere firmata dal dirigente responsabile e controfirmata dall'arbitro dopo il controllo della stessa.
- 3 Nella distinta vanno indicati anche quei giocatori che, al momento dell'appello dell'arbitro, sono assenti, ma che in seguito arriveranno per prendere parte alla gara.

Art. 5 - Abbigliamento degli atleti

- 1 Tutti gli atleti, sia titolari sia sostituti, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. Il capitano dovrà essere facilmente riconoscibile dai giudici di gara.

Art. 6 – Numero di giocatori e numero minimo per dare inizio ad una gara

- 1 Il numero dei giocatori che possono entrare in campo in ogni game è di massimo 6 giocatori.
- 2 Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 4, ogni squadra per poter iniziare la gara deve essere composta da un numero minimo di 5 giocatori.
- 3 In mancanza del numero minimo di giocatori la partita sarà persa a tavolino.

Art. 7 - Sostituzione di un arbitro ufficialmente designato

- 1 In caso di assenza dell'arbitro designato, si procederà secondo quanto previsto dagli articoli 58 e 59 delle Norme per l'Attività Sportiva.

Art. 8 - Persone ammesse nel campo di gara

- 1 Non possono sostare all'interno del campo da gioco, persone non tesserate e non riconosciute dal Direttore di gara.
- 2 Oltre agli atleti nel numero indicato al precedente art. 4 è consentito per ciascuna delle due società, l'ingresso sul terreno di gioco dei dirigenti accompagnatori, purché regolarmente tesserati. In caso di mancanza dell'accompagnatore ufficiale, tale funzione potrà essere svolta da un atleta. In questo caso l'atleta, pur continuando ad essere presente tra i giocatori a disposizione, segnerà il proprio nome anche nell'apposito spazio della distinta riservato all'accompagnatore ufficiale. Il dirigente designato rappresenta, a tutti gli effetti, la società sportiva.
- 3 Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.
- 4 In particolare, è necessario osservare le seguenti norme: i dirigenti, i tecnici e i giocatori di riserva devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato.
- 5 I giocatori di riserva possono riscaldarsi nel corso della gara se l'impianto ha lo spazio a ciò appositamente destinato.

Art. 9 - Provvedimenti disciplinari prima dell'inizio della gara

- 1 Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere, anche su segnalazione dei suoi collaboratori ufficiali, dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori, dei dirigenti e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.
- 2 Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nella distinta di gioco, lo stesso non potrà prendere parte alla gara ma la squadra potrà iniziare la partita con 6 giocatori in campo.
- 3 Cartellino giallo comporta sempre la diffida in automatico e viene sanzionato per:
 - a) la richiesta di un Time-Out in maniera irregolare;
 - b) perdita di tempo dopo il richiamo;
 - c) protesta;
 - d) gesto scorretto non violento.
- 4 Cartellino rosso comporta l'esclusione definitiva dalla partita di un giocatore e viene dato per:
 - a) doppio cartellino giallo;
 - b) bestemmia;
 - c) offese contro compagni, avversari o arbitri;
 - d) gesto violento contro persone o cose.

Art. 10 - Sostituzioni dei giocatori

- 1 Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nel Regolamento Tecnico di gioco.
- 2 Con eccezione dell'art. 9.2, i giocatori espulsi non potranno in alcun modo essere sostituiti.

Art. 11 - Numero insufficiente di atleti durante una gara

- 1 Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara, perché colpiti dalla sanzione arbitrale, l'arbitro decreterà persi i games dove la squadra si trova in difetto di giocatori a seguito di ammonizioni o espulsioni.
- 2 La stessa decisione sarà comminata dall'arbitro nel caso in cui una squadra non si trovi con il numero minimo di giocatori qualunque sia il motivo.

Art. 12 - Time-out

- 1 Ogni squadra, nel corso della intera partita, può richiedere una sospensione della durata massima di 60 secondi ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore/dirigente presente in panchina o solo ed esclusivamente dal capitano della squadra; nel caso in cui il time out venisse richiesto da un giocatore non autorizzato, questo verrà immediatamente ammonito.
- 2 Nel caso in cui una squadra richieda erroneamente un terzo time out, l'Arbitro provvederà ad ammonire la persona che l'ha richiesto.

Art. 13 - Squalifiche automatiche

- 1 I giocatori espulsi debbono comunque ritenersi squalificati per almeno una giornata effettiva di gara, fatte salve eventuali ulteriori sanzioni assunte dall'Organo giudicante da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva.
- 2 Le squalifiche a tempo valgono per tutte le attività CSI.

Art. 14 - Squalifiche per somma di ammonizioni

- 1 Ai giocatori che abbiano ricevuto nel corso della stessa gara due ammonizioni la seconda ammonizione comporterà l'automatica espulsione.
- 2 La squalifica per somma di due ammonizioni (considerando che la prima porta sempre alla diffida), deve sempre avvenire tramite la declaratoria dell'organo giudicante competente su apposito comunicato ufficiale, fatto salvo per quanto diversamente specificato.

Art. 15 – Referto

- 1 Il referto gara deve essere conforme a quello previsto dal Regolamento Tecnico.
- 2 Qualora non fosse reperibile un modulo ufficiale, sarà possibile utilizzare un altro foglio di carta adeguatamente predisposto.
- 3 La sua compilazione è di competenza del secondo arbitro o del terzo arbitro se presenti, sotto la responsabilità del primo arbitro.
- 4 Il referto dovrà essere firmato da tutti gli arbitri presenti in campo ed inviato insieme alle distinte di gioco al Giudice Sportivo.

Art. 16 - Sanzioni automatiche nelle fasi regionali, interregionali e nelle finali nazionali

- 1 Nelle fasi regionali e interregionali e nelle finali nazionali la squalifica automatica scatta alla seconda ammonizione. Alla fine di ogni fase vengono annullate eventuali ammonizioni residue.

Art. 17 - Risultato tecnico e ripetizione di una gara

- 1 La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-X, dove X è pari al numero di games da disputarsi in quella competizione.
- 2 Il punteggio ottenuto come risultato tecnico va conteggiato nella classifica generale, sanzionando con 5 (cinque) punti di penalizzazione la squadra perdente.
- 3 Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà con la ripartenza del game sospeso partendo con tutti i giocatori in campo, tenendo validi tutti i games già conclusi.

Art. 18 – Modalità per la definizione dei casi di parità in classifica

Per definire i casi di parità in classifica si applicheranno i seguenti criteri
In caso di parità tra 2 squadre dello stesso girone si terrà conto nell'ordine:
- Risultati degli scontri diretti
- Maggior numero di games vinti negli scontri diretti
- Maggior numero di games vinti per eliminazione totale
- Sorteggio

In caso di parità tra 3 o più squadre verrà compilata una classifica avulsa per la quale saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica. Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

- a) punti conseguiti negli scontri diretti nella classifica avulsa
- b) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
- d) differenza games nella classifica avulsa;
- e) maggior numero di games vinti per eliminazione totale ;
- g) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
- h) differenza games nell'intera manifestazione;
- i) Minor numero di punti in coppa disciplina

Permanendo ancora la parità, la posizione in classifica verrà definita mediante sorteggio.

Art. 19 - Modalità per la compilazione della classifica avulsa

- 1 Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra di loro dalle squadre in parità di classifica.
- 2 Quindi si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
 - a) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa
 - b) maggior numero di games vinti negli scontri diretti;
 - c) maggior numero di eliminazioni totali negli scontri diretti;
 - d) maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
 - e) differenza games nell'intera manifestazione;
 - f) minor numero di punti disciplina;
 - g) sorteggio con moneta tra i capitani

Art. 20 - Criteri per definire la migliore posizione in classifica tra gironi diversi

- 1 Qualora sia necessario definire la migliore posizione in classifica (ad esempio per definire la migliore seconda, la migliore terza ...) tra squadre di gironi diversi si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:
 - a) media punti (punti fatti/partite disputate);
 - b) maggior numero di punti conquistati contro le prime tre squadre del proprio girone;
 - c) media punti disciplina (punti disciplina/partite disputate);
 - d) sorteggio con moneta tra i capitani

Art. 21 - Coppa Disciplina

- 1 È assegnata alla squadra più corretta e cioè a quella che nel corso dell'intera manifestazione ha registrato il minor numero di sanzioni disciplinari a proprio carico (Società, dirigenti e atleti).
- 2 Per compilare la classifica della Coppa Disciplina vengono assegnati ad ogni squadra per ogni sanzione disciplinare subita i punti previsti dalla Tabella A riportata nel presente Regolamento. La classifica per l'assegnazione della Coppa Disciplina viene compilata mettendo al primo posto la squadra che ha totalizzato il minor numero di punti e così via fino all'ultima squadra. A parità di punteggio, la posizione in classifica viene determinata in base alla posizione ottenuta da ciascuna squadra nella classifica tecnica della manifestazione.
- 3 Al raggiungimento di determinate soglie di punteggio nella classifica della Coppa Disciplina, le Società interessate verranno sanzionate con punti di penalizzazione in Classifica Generale secondo la Tabella A riportata di seguito.

Tabella A

SANZIONI	
PTS Disciplina	Motivo
2 pts	Cartellino Giallo
4 pts	Cartellino Rosso per partita di squalifica
3 pts + Rich. Uff.	Distinta non conforme al regolamento

3 pts + Euro 10,00	Distinta non conforme al regolamento dopo Richiamo Ufficiale
1 pt + Ammon.	Difformità delle maglie di gioco
2,00	Inizio gara con un giocatore in meno
1 pt	Ritardo consegna distinta giocatori
4 pts	Ritardo inizio gara a partire da 1' fino al 10'

Art. 22 - Ammende

L'organo giudicante, oltre alle ammende e a tutte le sanzioni previste dai Regolamenti nazionali, ha facoltà di sanzionare le società sportive con ammende previste dalla Tabella B riportata di seguito.

Tabella B

AMMENDE	
Euro	Motivo
14,00	Tassa spostamento gara cat. Open e Juniores più di 7 giorni prima
28,00	Tassa spostamento gara cat. Open e Juniores tra 7 e 3 giorni prima
7,00	Tassa spostamento gara cat. giovanili da Allieve/i (U/16) in giù, più di 7 giorni prima
14,00	Tassa spostamento gara cat. giovanili da Allieve/i (U/16) in giù, tra 7 e 3 giorni prima
5,00 a maglia	Difformità delle maglie di gioco (dopo ammonizione)
30,00	Rinuncia preventiva (entro 3 ore prima dall'inizio della partita) – 5 pts Classifica generale
40,00	Rinuncia non preventiva (o inizio partita ritardato oltre il 10 minuto) - 5 pts Classifica generale
10,00	Distinta non conforme dopo richiamo

Per maggiori informazioni è possibile consultare il sito www.dodgeball.it