



Regolamento di Dodgeball Italia

Revisione del 24 Novembre, 2022



Ultima edizione Italiana 1 Novembre, 2022
Prima edizione Italiana: 1 Settembre, 2019
Prima edizione revisionata: 4 Ottobre, 2017

Comitato tecnico: Nicole Chasin, Bill Fair, Victor Gravili, Bethel Lascano, Michael Lasiuk, Brian Li, Luke Price, Jen Ritchie, Armando Valdes, Devrim Van Dijk, Duane Wysynski, Yeo Wai Tat

Editor: Alex Svetlovsky

Edizione Italiana: Eleonora Baldini, Marco Camerani, Chiara Errani, Sebastiano Manuzzi

Copyright © 2017 World Dodgeball Federation



Contenuti

Regole	4
Definizioni.....	4
Gioco	5
Squadre	6
Attrezzatura.....	7
Campo e Linee.....	8
Palle e Tiro	9
Tiro Nullo e Pinch.....	9
Obbligo di Tiro.....	10
Giocatori	11
Colpire.....	12
Bloccare	13
Disarmare.....	13
Prendere al Volo.....	14
Corsa Iniziale.....	15
Sudden Death	16
Retrievers	17
Arbitri	18
Codice di Condotta	18
Cartellini.....	19



Regole

Definizioni

1. “Giocatore Attivo”
 - a. Un giocatore attivo è un giocatore non eliminato.
 - b. Qualunque cosa indossata o portata da un giocatore è considerata parte di quel giocatore.
2. “Giocatore Eliminato”
 - a. Un giocatore eliminato è un giocatore che ha giocato in un set ed è stato eliminato durante il set in questione.
 - b. Un giocatore eliminato è considerato un oggetto esterno.
3. “Palla Attiva”
 - a. Una palla attiva è una palla lanciata da un giocatore attivo, che ha oltrepassato la linea centrale e che non è ancora diventata un oggetto esterno.
4. “Oggetto Esterno”
 - a. Un oggetto esterno è un qualsiasi oggetto o superficie che non è un giocatore attivo o una palla in mano a un giocatore attivo.
5. “Set”
 - a. Un set è il tempo impiegato per eliminare tutti i giocatori di una squadra.
6. “Partita”
 - a. Una partita è un confronto tra due squadre che competono l’una contro l’altra durante più sets.



Gioco

7. L'obiettivo del Dodgeball è vincere più sets degli avversari all'interno di una partita.
 - a. Un set è vinto quando tutti i giocatori avversari sono stati eliminati.
 - b. Viene assegnato un punto per ogni set vinto.
8. Una partita generalmente consiste in 40 minuti di gioco.
 - a. Una partita è divisa in due tempi, entrambi di 20 minuti.
 - i. Alla fine di ogni tempo, la partita proseguirà con il Sudden Death (No Blocking).
 - ii. Se la fine di un tempo cade in un momento compreso tra dopo la fine di un set e prima dell'inizio del successivo, un nuovo set comincerà direttamente con il Sudden Death.
 - b. Il cronometro di gara si ferma tra un set e l'altro, quando l'arbitro interrompe il gioco e durante un timeout.
 - c. Ogni squadra ha al massimo 30 secondi per mettersi in posizione per cominciare il set successivo.
 - d. Un nuovo set deve cominciare se c'è ancora del tempo sul cronometro di gara nel momento in cui si è concluso il set precedente.
 - e. L'intervallo tra un tempo e l'altro è di 5 minuti, durante il quale le squadre cambieranno campo.
9. Un Team Leader (Capitano, Allenatore o Dirigente) della squadra può chiedere un timeout per ogni tempo della partita in qualsiasi momento.
 - a. Dopo la richiesta della squadra, alla prima occasione in cui è certo di non interferire con il gioco, l'arbitro fischierà chiaramente l'inizio del timeout.
 - b. Durante il timeout, il cronometro di gara si fermerà per 1 minuto.
 - c. Durante il timeout, il gioco è sospeso, non è nemmeno permesso recuperare i palloni all'interno del campo.
10. Nelle competizioni in cui non è permesso il pareggio, se il punteggio finale al termine dei tempi regolamentari è in parità, verranno giocati 4 minuti supplementari.
 - a. Alla fine dei 4 minuti, la partita proseguirà con il Sudden Death.



Squadre

11. Una squadra può avere in roster tra i 4 e i 12 giocatori.
12. Fino a sei giocatori attivi per squadra possono giocare durante un set.
 - a. 6 giocatori qualsiasi presenti in roster possono cominciare un set in una metà campo.
 - b. Dopo che 6 giocatori hanno cominciato un set, solamente quei 6 giocatori possono giocare in quel set.
 - i. Nel momento in cui un giocatore attivo si infortuna e non è più in grado di giocare, un altro giocatore presente in roster può entrare come sostituto durante un timeout.
 - ii. Un giocatore infortunato non potrà rientrare in campo fino al set successivo.
 - iii. Un giocatore che sanguina o che ha del sangue addosso deve lasciare il campo. Questo viene trattato come un giocatore infortunato in termini di sostituzione, ma potrà rientrare solamente quando il sangue avrà smesso di scorrere e non ce ne deve essere traccia visibile sul corpo e/o sui vestiti.
 - c. Una squadra può avere fino a un massimo di 2 Team Leaders, specificati prima dell'inizio della partita nella Distinta di Gioco.
13. Se una squadra non può presentare almeno 4 giocatori all'inizio di un set, perderà il set a tavolino.
 - i. La perdita di un match a tavolino può verificarsi anche a partita iniziata, in seguito a sanzioni e/o infortuni.
14. Una squadra può avere fino a 3 retrievers.
 - a. I retrievers possono essere giocatori che non stanno giocando in quel set o qualsiasi altra persona.
 - b. I retrievers non possono essere giocatori eliminati all'interno del set in corso.



Attrezzatura

15. Una palla ha come diametro 17.8 cm (7 in.), ha un peso di 140 g (4.9 oz) +/- 6 g (0.2 oz) ed è in poliuretano (PU), rivestita di schiuma.
16. Una partita è giocata con 6 palloni, che devono essere uniformi in tipo, peso, pressione, colore etc.
17. Tutte le competizioni ufficiali FDI devono essere giocate con palloni approvati dalla FDI.
18. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare uniformi uguali nel colore e nel design.
 - a. Ogni giocatore deve essere identificabile con nome o numero unico, compreso tra 0 e 99, sul retro dell'uniforme.
 - b. È consigliato rendere identificabile ogni giocatore con un numero unico sul fronte dell'uniforme, compreso tra 0 e 99.
 - c. È consigliato rendere identificabile il capitano e/o i Team Leaders della propria squadra.
19. È consigliato rendere identificabili tutti i retrievers con un'uniforme.
20. Tutti gli arbitri devono essere chiaramente identificabili con un'uniforme.
21. A nessun giocatore è permesso giocare nel caso in cui l'arbitro determini che un particolare equipaggiamento dovesse essere pericoloso per l'incolumità dello stesso o degli altri giocatori.
22. I guanti non sono permessi. Eventuali necessità mediche devono essere provate dal giocatore.
23. Gioielli, orologi o simili identificati come pericolosi dagli arbitri devono essere rimossi.
24. Le scarpe vanno indossate in ogni momento e non devono procurare danno al pavimento.
25. Sostanze che migliorano l'abilità di tiro o presa sono vietate, ad eccezione della magnesite disponibile in commercio.



Campo e Linee

26. Le linee perimetrali di un campo regolamentare compongono un rettangolo e misurano 18 m (59.1 ft) x 9 m (29.5 ft).
 - a. Entrambe le linee di fondo perimetrali misurano 9 m.
 - b. Nel gioco femminile, le linee perimetrali di un campo regolamentare compongono un rettangolo e misurano 16 m (59.4 ft) x 9 m (29.5 ft).
 - i. Le linee perimetrali di fondo possono essere tracciate all'interno di quelle di un campo regolamentare standard.
27. La linea centrale divide il rettangolo di gioco in due metà di campo equivalenti di 9 m (29.5 ft) x 9 m (29.5 ft).
 - a. Nel gioco femminile, le due metà di campo equivalenti misurano 8 m (26.2 ft) x 9 m (29.5 ft).
 - b. La linea centrale è lo spazio sul quale si posizionano le 6 palle prima dell'inizio del set.
28. La linea di attacco in entrambe le metà campo è tracciata a 3 m (9.8 ft) dalla linea centrale e in parallelo ad essa.
29. Le linee perimetrali dovrebbero essere tutte larghe 5 cm e di un colore differente rispetto alla superficie di gioco.
30. Il campo dovrebbe essere recintato da reti, a 1 metro di distanza dalle linee perimetrali, per impedire ai palloni di disperdersi.
31. Il campo da gioco deve essere piano e orizzontale. Non deve rappresentare un pericolo per i partecipanti. È vietato giocare su superfici scivolose o eccessivamente dure.
32. Un'area di dimensioni 5m x 1m, per i giocatori eliminati, deve essere tracciata fuori dalle linee perimetrali, parallelamente a una delle linee lunghe perimetrali, in ogni metà campo.
33. Un'area di dimensioni 1m x 1m, per i giocatori sanzionati, deve essere tracciata fuori dalle linee perimetrali, a fianco dell'area degli eliminati.



Palle e Tiro

34. Una palla che non ha oltrepassato una “linea di attacco” non può diventare una palla attiva.
35. Una palla deve essere tirata da un giocatore attivo che si trova nella propria metà campo verso la squadra avversaria affinché diventi una palla attiva. La palla diventa attiva nel momento in cui si stacca dalla mano del giocatore e oltrepassa la linea centrale.
36. Una palla attiva diventa un oggetto esterno nell’istante in cui tocca un oggetto esterno.
37. Una palla attiva diventa un oggetto esterno nell’istante in cui viene presa al volo da un avversario.
38. Una palla attiva diventa un oggetto esterno nell’istante in cui tocca una palla attiva lanciata da un qualsiasi giocatore.
39. Una palla lanciata quando il tempo è fermo comporta l’eliminazione del tiratore.
40. Una palla lanciata prima del fischio finale di un tempo di gioco resta attiva anche dopo il fischio, e resta tale fino a che non entra in contatto con un oggetto esterno.

Tiro Nullo e Pinch

41. Tiro nullo. Se un giocatore indubbiamente tira una palla senza l’intenzione di provare a colpire un giocatore della squadra avversaria e/o questa palla viene tirata non in direzione della posizione (al momento del tiro) dei giocatori attivi avversari, il giocatore in questione riceverà un avviso o sarà eliminato immediatamente, a discrezione dell’arbitro.
 - a. Il conteggio degli avvisi per tiro nullo di un giocatore attivo si resetta alla fine di ogni set.
 - b. A discrezione dell’arbitro, se il giocatore attivo in questione riceve più di due avvisi nella stessa partita, questo potrà venire eliminato anche senza avvisi e/o venire ammonito.
42. Pinch. I palloni non possono essere distorti o compressi, vanno impugnati in modo che non vengano danneggiati o che la loro traiettoria di tiro non venga modificata. Se un giocatore viola questa regola riceverà un avviso o sarà eliminato immediatamente, a discrezione dell’arbitro.
 - a. A discrezione dell’arbitro, se il giocatore attivo in questione riceve più di un avviso nella stessa partita, questo potrà venire eliminato anche senza avvisi e/o venire ammonito.



Obbligo di Tiro

43. La squadra che ha l'obbligo di tiro deve tirare almeno una palla entro 10 secondi.
- I palloni vengono considerati in possesso quando sono da almeno 1 secondo dentro rettangolo di gioco (o immediatamente se sono nelle mani di un giocatore o retriever). Quando un pallone si trova fuori dal rettangolo di gioco, si dà il tempo ai retrievers di recuperarli, vengono quindi considerati in possesso solo una volta che si trovano nelle loro mani. Se un retriever deliberatamente ritarda il recupero delle palle, queste verranno considerate immediatamente in possesso della squadra.
 - Il conteggio dei 10 secondi riparte quando una palla viene tirata da una qualsiasi squadra.
44. L'obbligo di tiro viene assegnato alla squadra che:
- ha il maggior numero di palle nella propria metà campo; o
 - ha più giocatori attivi, se il numero di palle è uguale in entrambe le metà campo; o
 - non ha tirato per ultimo, se il numero di giocatori attivi e palloni è uguale in entrambe le squadre; o
 - ha vinto il set precedente, se nessuna squadra ha ancora tirato e il numero di palloni e giocatori attivi è uguale in entrambe le squadre.
 - Prima di cominciare la partita, la squadra di casa sceglie chi avrà l'obbligo di tiro all'inizio del primo set, in alternativa il lato di campo in cui iniziare la partita.
45. Se una palla non è ancora stata tirata nei primi 5 secondi, un chiaro countdown da parte dell'arbitro comincerà.
46. Se almeno una palla non è ancora stata tirata allo scadere dei 10 secondi, la squadra con l'obbligo di tiro dovrà regalare tutti le proprie palle alla squadra avversaria.
- I giocatori attivi e i retrievers devono passare le palle alla squadra avversaria tempestivamente. Durante questo passaggio di palloni il tempo non si ferma. I palloni non possono diventare attivi finché non entrano in contatto con una persona o oggetto nella parte di campo opposta a quella della squadra che ha commesso l'infrazione.



Giocatori

47. Solo i giocatori “attivi” possono trovarsi all’interno delle linee perimetrali nella propria metà campo.
48. Se una qualsiasi parte di un giocatore attivo tocca una linea perimetrale il giocatore è eliminato.
49. Se una qualsiasi parte di un giocatore attivo tocca una superficie, un oggetto esterno o una persona al di fuori delle linee perimetrali, il giocatore è eliminato.
50. Un giocatore attivo che è stato eliminato deve uscire dal campo in modo tempestivo dal punto più vicino alle linee perimetrali, meglio se segnalandolo con un braccio alto sopra la testa.
 - a. Quel giocatore non può passare direttamente le palle di cui è in possesso a un altro giocatore.
 - b. Quel giocatore non può toccare intenzionalmente altre palle.
 - c. Quel giocatore non può intenzionalmente ostacolare un qualsiasi giocatore o retrievers.
 - d. Quel giocatore non può intenzionalmente intercettare una qualsiasi palla attiva tirata dalla squadra avversaria.
51. I giocatori eliminati devono disporsi in fila nell’area degli eliminati nell’ordine in cui sono usciti dal gioco.
52. Un giocatore attivo può afferrare qualunque palla riesca a raggiungere.
 - a. Quel giocatore può andare in linea d’aria oltre le linee perimetrali per recuperare una palla.
 - i. Nonostante la regola 49, il giocatore in questione non è eliminato se l’unica cosa che tocca al di là delle linee perimetrali è la palla.
53. Un giocatore attivo può avere il possesso di una o più palle.
54. Un giocatore attivo può passare la palla a un qualsiasi giocatore attivo o retriever della propria squadra.



55. Un giocatore eliminato che è stato riportato in gioco deve rientrare in campo passando da dietro la linea perimetrale di fondo.

- a. Quel giocatore diventa un giocatore attivo una volta che è entrato completamente in campo.
- b. Quel giocatore deve rientrare in campo tempestivamente dal punto più vicino e non ostruito della linea perimetrale di fondo.
- c. Quel giocatore non può toccare nessuna palla fino a che non diventa un giocatore attivo. Nel caso in cui lo facesse il pallone andrebbe regalato agli avversari.
- d. Mentre sta entrando in campo, quel giocatore non deve ostacolare alcun giocatore attivo o retriever.
- e. Mentre sta entrando in campo, quel giocatore non deve intercettare alcuna palla tirata dalla squadra avversaria.

Hitting - Colpire

56. Qualsiasi giocatore toccato da una palla attiva tirata dalla squadra avversaria viene eliminato una volta che quella palla attiva tocca un oggetto esterno.

- a. Il giocatore non viene eliminato nel caso in cui prenda al volo la palla in questione.
- b. Il giocatore non viene eliminato nel caso in cui un giocatore attivo della propria squadra prenda al volo la palla in questione.
- c. Il giocatore toccato può continuare ad effettuare azioni valide ai fini del gioco fino a che il pallone che lo ha colpito non raggiunge un oggetto esterno.
- d. Se gli ultimi due giocatori rimasti in campo, uno per ogni squadra, si eliminano a vicenda e l'arbitro non riesce a stabilire chi dei due è stato effettivamente eliminato per primo, entrambe le giocate sono considerate nulle e il set prosegue.



Blocking - Bloccare

57. Una palla attiva può essere bloccata usando una o più palle in possesso di un giocatore attivo.
- La palla può entrare in contatto solo con la palla(e) in possesso del giocatore attivo, e non con una qualsiasi altra parte del giocatore in questione.
 - Nonostante la regola 56, il giocatore in questione non è eliminato una volta che quella palla attiva tocca un oggetto esterno.
 - Un pallone attivo resta tale anche dopo essere stato bloccato da un avversario.

Disarming - Disarmare

58. Se un giocatore attivo perde il controllo di una palla in suo possesso in seguito a una bloccata, nell'istante in cui la palla persa tocca un oggetto esterno il giocatore è eliminato.
- Nonostante la regola 58, se il giocatore recupera il possesso della palla in questione, prima che questa tocchi un oggetto esterno o un qualsiasi altro giocatore, non è eliminato.



Catching - Prendere al Volo

59. Una palla attiva può essere presa al volo da un giocatore attivo, eliminando il giocatore attivo avversario che ha tirato la palla in questione, prima che questa entri in contatto con un oggetto esterno.
- Una presa al volo è considerata valida nell'istante in cui il giocatore attivo ha il controllo della palla in questione con almeno una mano.
 - Il giocatore attivo avversario è eliminato nell'istante in cui la presa al volo viene considerata valida.
 - Il giocatore non può utilizzare la propria uniforme per effettuare una presa (la cosiddetta "Goodfella Catch"). Nel caso in cui il giocatore la effettui con successo viene eliminato e la presa non è valida.
 - Una volta che una palla viene "presa" diventa un oggetto esterno.
 - Eventuali giocatori, che sono stati colpiti da una palla attiva, sono considerati salvi, e quindi non eliminati, se quella stessa palla viene presa al volo da un compagno di squadra, prima che diventi un oggetto esterno.
60. Un giocatore della stessa squadra del giocatore che ha effettuato la presa viene riportato in gioco nell'istante in cui la presa viene considerata valida.
- I giocatori eliminati vengono riportati in gioco nello stesso ordine in cui sono stati eliminati nel set in corso.
 - Se al momento della presa dovesse rientrare il giocatore sbagliato, il giocatore in questione dovrà tornare fuori del campo e andare in fondo alla fila degli eliminati, mentre quello che sarebbe dovuto rientrare resterà fuori all'inizio della fila.
 - Un giocatore che sta rientrando, fino a che non sarà completamente all'interno del campo, non può eliminare o essere eliminato e nemmeno raccogliere palloni, in quest'ultimo caso, la palla sarà considerata persa e andrà passata agli avversari.
 - Un giocatore, nel caso in cui non abbia ancora lasciato il campo in seguito a una precedente eliminazione, deve uscire dal rettangolo di gioco e rientrare dal fondo entro 10 secondi dalla presa effettuata dal compagno.



Corsa Iniziale

61. Le 6 palle sono posizionate sulla linea centrale sugli appositi segni, 3 nella metà (4.5m) di sinistra e 3 nella metà (4.5m) di destra.
62. Prima che il gioco cominci, i giocatori devono avere un piede completamente all'interno del campo e l'altro in contatto con la linea perimetrale di fondo.
- Se un piede in contatto con la linea perimetrale di fondo perde il contatto con essa prima dell'inizio del set, verrà chiamata una falsa partenza.
 - Se viene chiamata una falsa partenza, la squadra in questione riceverà un avviso.
 - Se la squadra riceve due avvisi nello stesso tempo di gioco, questa potrà schierare solamente 5 giocatori in campo durante quel set, nonostante la regola 12, 12.a, 12.b.
 - Se la squadra che riceve 2 avvisi nello stesso tempo di gioco dovesse avere in roster solamente 5 giocatori, per il set in questione potrà schierare solamente 4 giocatori.
 - Se la squadra che riceve 2 avvisi nello stesso tempo di gioco dovesse avere in roster solamente 4 giocatori, perderà il set in questione a tavolino.
 - Il conteggio degli avvisi per squadra viene azzerato alla fine del primo tempo.
63. Un arbitro all'inizio di ogni set seguirà questa routine:
- Chiamare ad alta voce "In posizione".
 - Verificare che entrambe le squadre siano pronte.
 - Attendere al massimo 5 secondi.
 - Chiamare ad alta voce "Pronti".
 - Attendere un tempo compreso tra 0.5 e 1 secondo.
 - Fischiate l'inizio del set.
64. Il gioco inizia immediatamente al fischio dell'arbitro:
- Tutti i giocatori diventano giocatori attivi al momento del fischio di inizio.
 - Tutti i giocatori devono entrare completamente all'interno del campo al fischio dell'arbitro prima che un qualsiasi giocatore tocchi un pallone sulla linea centrale.
 - Nonostante le regole 48 e 49, alla partenza iniziale i giocatori possono essere in contatto con la linea perimetrale di fondo finché non sono entrati completamente in campo.



65. I giocatori attivi alla partenza possono recuperare solamente le 3 palle posizionate sulla parte destra della linea centrale.

- a. Nonostante le regole 48 e 49, alla partenza i giocatori possono essere in contatto o oltrepassare la linea centrale durante il recupero palle iniziale.
- b. Nonostante la regola 35, le palle in questione non possono diventare delle palle attive fino a che non hanno oltrepassato la linea di attacco.
- c. Nonostante la regola 65, una squadra può recuperare anche le palle posizionate nella parte sinistra della linea centrale, ma solo dopo aver portato le proprie 3 palle al di là della linea di attacco, come descritto nella regola 65.b.

Sudden Death

66. Un arbitro segnalerà l'arrivo del Sudden Death con un forte fischio.

- a. Tutti i giocatori attivi devono fermarsi e smettere di giocare il prima possibile, e mettersi in posizione come da regola 62 e 62.a-f.
- b. Le palle saranno redistribuite in modo che ogni squadra abbia il possesso di 3 palle.
 - i. I giocatori possono tenere in mano queste palle.

67. Un arbitro segnalerà l'inizio del Sudden Death con un forte fischio.

- a. Al fischio il gioco riprenderà.
- b. Tutti i giocatori attivi devono entrare completamente in campo, come da regola 64.c e 64.b.i., entro massimo 2 secondi dal fischio dell'arbitro.
- c. Nonostante la regola 57, i giocatori attivi non possono più bloccare, né quindi essere disarmati. Il pallone è considerato un'estensione della mano.
- d. Il Sudden Death finisce quando il set viene vinto da una delle due squadre.



Retrievers

68. I retrievers non possono toccare alcuna linea perimetrale.
69. I retrievers non possono toccare alcuna superficie, palla o giocatore attivo all'interno delle linee perimetrali.
70. I retrievers possono recuperare qualsiasi palla che si trova al di fuori delle linee perimetrali del campo.
- a. I retrievers non possono recuperare le palle che oltrepassato la linea centrale e si trovano nella metà campo avversaria.
 - i. Anche nel caso in cui non fosse segnalata, la linea centrale si estende anche al di fuori del campo da gioco per tutta la palestra.
 - b. I retrievers possono passare le palle ai giocatori attivi e agli altri retrievers.
 - c. I retrievers possono appoggiare le palle all'interno del campo da gioco.
 - d. I retrievers non possono passare le palle agli avversari.
 - e. I retrievers non possono entrare in contatto con gli avversari.
 - f. I retrievers possono cambiare a ogni set.
71. Ad ogni infrazione dei retrievers, la squadra corrispondente sarà costretta a cedere il possesso di una palla, facendola rotolare nell'altro campo.



Arbitri

72. Uno o più arbitri monitorano la partita e fanno in modo che vengano rispettate le regole del gioco.

- a. L'arbitro è il giudice delle regole durante la partita, ed è suo compito applicarle. Un arbitro può dare avvisi ai giocatori che non seguono le regole, come descritto.
- b. Un arbitro può, a sua discrezione, e dopo aver dato richiami multipli a un giocatore che ha violato intenzionalmente e deliberatamente le regole, eliminarlo dal gioco.
- c. Un arbitro, in caso di necessità, può far riferimento in qualsiasi momento al Giudice Unico.

Codice di Condotta

73. Tutte le squadre, i giocatori, i retrievers, gli arbitri e gli spettatori devono aderire al codice di condotta della WDBF e FDI. È vietato:

- Lottare, aggredire un altro partecipante, qualunque altro contatto fisico non voluto;
- Commenti discriminatori sul sesso di una persona, il genere, l'orientamento sessuale, la razza, la religione, il credo, l'etnia, l'età o qualsiasi altra forma di discriminazione;
- Tirare una palla a un giocatore avversario già chiaramente eliminato;
- Tirare un pallone quando si è già chiaramente eliminati.
- Infliggere intenzionalmente dolore o tirare una palla eccessivamente forte in faccia a un avversario a una distanza molto ravvicinata;
- Uso eccessivo di linguaggio scurrile;
- Imbrogliare consapevolmente;
- Causare distrazione da fuori a giocatori in campo;
- Calciare o sbattere forte una palla a terra;
- Protestare;
- Appoggiare un pallone dentro al campo avversario;



Cartellini

74. Una cattiva condotta durante le partite porterà ad un cartellino giallo o rosso per il giocatore.

Individuali

Cartellino Giallo - Giocatore

I cartellini gialli fungono da avvertimento per il giocatore e la sua condotta in campo e comportano la sua eliminazione nel set in questione.

Il cartellino giallo costringe il giocatore ricevente a restare nella “penalty area” anche per i 2 set successivi.

Per tutta la durata della penalità la squadra dovrà schierare un giocatore in meno.

2 cartellini gialli allo stesso giocatore nella stessa partita equivalgono a un cartellino rosso, comportano quindi la sua espulsione dal gioco. Un giocatore che riceve un cartellino giallo in 2 partite nella stessa competizione o Campionato sarà sospeso per il match successivo.

Cartellino Giallo - Retriever

Il cartellino giallo costringe il retriever ricevente ad abbandonare il campo da gioco per il set in corso e i 2 successivi, e costringe un giocatore a sostare all'interno della penalty area per lo stesso periodo di tempo.

Per tutta la durata della penalità la squadra dovrà schierare un giocatore in meno.

2 cartellini gialli allo stesso retriever nella stessa partita equivalgono a un cartellino rosso, comportano quindi la sua espulsione dal gioco. Un retriever che riceve un cartellino giallo in 2 partite nella stessa competizione o Campionato sarà sospeso per il match successivo.

Cartellino Rosso – Giocatore o Retriever

I cartellini rossi sono segno di grave cattiva condotta durante la partita, e possono essere dati senza un precedente avviso.

Se un giocatore o Retriever dovesse ricevere un cartellino rosso, questo verrebbe espulso dalla partita e la squadra dovrà continuare con un giocatore in meno il resto del match. Un cartellino rosso diretto porterà alla sospensione del giocatore per almeno le due partite successive della propria squadra. La decisione su eventuali pene più severe spetterà al Giudice Unico.

Squadra

Una squadra è responsabile per le sue azioni e quelle dei suoi tifosi e spettatori.

Se una squadra ritiene che i suoi avversari o i rispettivi tifosi stiano interferendo in maniera disonesta nella partita, un team leader della squadra può chiedere all'arbitro di avvisare gli avversari del loro comportamento inappropriato. Se questi comportamenti continuano, la squadra responsabile può



essere soggetta a penalizzazioni, inclusi cartellini gialli o rossi. Sono gli arbitri a decidere, a loro discrezione, se un comportamento scorretto sia sanzionabile e con quale provvedimento.

Cartellino Giallo – Squadra

La squadra che dovesse ricevere un cartellino giallo perderà il set in corso, o, nel caso di intervallo tra sets, quello successivo.

Se una squadra dovesse ricevere due gialli di squadra nella stessa partita, o un cartellino rosso, perderà la partita a tavolino.

Una squadra che riceve un cartellino giallo in 2 partite nella stessa competizione o Campionato perderà a tavolino il match successivo.

Cartellino Rosso – Squadra

La squadra che dovesse ricevere un cartellino rosso perderà la partita a tavolino, o, nel caso di partita appena conclusa, quello successiva.

Una squadra che riceve un cartellino rosso in 2 partite nella stessa competizione o Campionato sarà esclusa da essa. La decisione su eventuali pene più severe spetterà al Giudice Unico.