

# IL "DODGEBALL"

## *Una nuova disciplina sportiva*

### GUIDA PRATICA PER I COMITATI CSI

Il gioco del DodgeBall può essere "lanciato" sul territorio locale con una capillare azione di pubblicizzazione, che dovrà essere accattivante ed indirizzata, nella fase iniziale, alla organizzazione di un Torneo o Campionato della Categoria Promoter (Vedi Regolamento Tecnico) e cioè composta da squadre di qualsiasi tipo (sia maschili, che femminili, che miste in qualsiasi proporzione maschi/femmine purché di età minima di 14 anni compiuti).

Il primo passo da fare è trovare alcune persone (2-3 persone) che si occupino di questo settore, della conoscenza del regolamento tecnico, in grado di poter sia organizzare il torneo, che far conoscere questa nuova disciplina sportiva con le sue regole, sia prenotare ed allestire una palestra, sia infine arbitrare personalmente i match. E' ovvio che la "sperimentazione" preveda grandi difficoltà tecniche; i punti di criticità sono relativi alla conoscenza, e sua relativa trasmissione, delle regole del gioco e alla direzione arbitrale delle partite, che si presuppone in partenza piuttosto complicata. Va altresì tenuto conto che esistono ulteriori variabili critiche: non esiste nel nostro Paese un *background* culturale di DodgeBall ma solo di Palla Avvelenata (versione popolare e tradizionale del gioco) ed inoltre il regolamento tecnico proposto è nella sua prima edizione e necessiterà di ulteriori aggiustamenti e modifiche continue, soprattutto a seguito della realizzazione della sua fase sperimentale.

#### Conoscenza

La prima cosa da fare è leggere e conoscere bene tutta la documentazione tecnica: relazioni, guide, regolamento ecc. Poi, se possibile, visionare filmati e video. A tal proposito si consiglia:

- Film commedia: "Dodgeball: palle al balzo" – 20th Century Fox – 2004
- Programma TV "Extreme Dodgeball" – GXT Canale 702 di Sky – Ore 17,45
- Video dei tornei UISP su internet: <http://it.youtube.com/legadodgeball>
- Altri materiali presenti sui vari siti internet che si trovano come link all'indirizzo: [www.csiravenna.it/dodgeball](http://www.csiravenna.it/dodgeball)

#### Corso arbitri

Contestualmente è necessario trasferire la conoscenza del regolamento a 2-3 persone che intendono iniziare ad arbitrare. La presenza dell'arbitro è assolutamente consigliabile, anche se non estremamente indispensabile. Stampare e distribuire alle persone interessate una copia del regolamento di gioco. Programmare un breve corso di cinque lezioni di 60-90' ciascuna con il seguente programma:

- Lezione 1 – Regola 1, 2 e 3
- Lezione 2 – Regola 4 dal comma 4.1 al comma 4.5
- Lezione 3 – Regola 4 dal comma 4.6 alla fine, Regola 5
- Lezione 4 – Variazioni di gioco, casistica ed inizio ripasso generale
- Lezione 5 – Ripasso generale con interrogazioni guidate e didattiche

Al termine deve essere previsto un breve colloquio a domande, valido come esame di abilitazione.

Come divisa ufficiale si adotta la polo per arbitro di pallavolo del CSI nazionale a mezza manica, ordinabile alla Cometax di Bergamo. Per quanto attiene alle diarie e rimborsi arbitrali, è plausibile adottare compensi economici sovrapponibili a quelli di altri sport di squadra in palestra, come il volley o il basket.

### Allestimento struttura e attrezzi

E' opportuno, per tornei con poche squadre ed in fase preliminare, utilizzare un'unica palestra centralizzata (o due, a seconda delle squadre), dove svolgere tutte le partite. Pertanto si devono prenotare un certo numero di spazi palestra; considerando una gara della Categoria Open o Promoter (7 games da 8' ciascuno) a cui sommiamo due Time Out da 30" per ogni game, gli intervalli da 3' tra un game e l'altro nonché l'eventuale tempo massimo di attesa in caso di ritardo di una delle due squadre, un match può essere lungo al massimo 102' effettivi e pertanto dovrebbe rimanere entro le 2 ore di durata complessiva, ivi compresi qualche tempo supplementare ed i saluti. E' quindi plausibile, oltre ad una quota di iscrizione che vada a coprire i costi organizzativi e di premiazione (a meno che non si decida, in via promozionale, di fare un "investimento" e proporre iscrizioni gratuite), di prevedere di richiedere una quota-gara complessiva tra le due squadre che copra affitto e pulizia delle due ore di palestra, nonché diaria e rimborso chilometrico medio dell'arbitro o della coppia arbitrale.

Per quanto concerne l'allestimento della palestra, è sufficiente che la struttura contenga un campo da pallavolo regolarmente rigato. Vanno allontanati pali, panchine e altri attrezzi od ostacoli nel raggio di almeno due metri (ma il regolamento dice 4 metri...) da ogni riga perimetrale. L'unica segnatura che manca è quella della Dead Zone centrale, di larghezza complessiva di 1 metro che si prepara tracciando due segnature parallele alla riga di mezzana del campo da volley, ciascuna distante da



questa 50 cm. Le righe devono avere una larghezza di 5 cm; a tal proposito si veda il regolamento. E' consigliabile provvedere ad una tracciatura veloce mediante l'applicazione di un nastro adesivo colorato e resistente del tipo di quello usato per le segnature

stradali del tipo qui indicato:

<http://www.seton.it/perl/product.pl?productid=448>

reperibile

anche nei negozi di ferramenta professionali o nei negozi di antinfortunistica o segnaletica. Si deve prevedere l'acquisto di almeno 20 metri di nastro. Si ricorda che se la palestra è scolastica o pubblica è meglio acquistare un nastro potenzialmente rimovibile in un unico pezzo, se pur pratico e robusto, perché in caso di richiesta di asportazione, non rimangano tracce di collante sul fondo in gomma o parquet (costo: max 40 euro per un rotolo da 30 mt). In caso di palestra di proprietà oppure laddove si presuppone che la segnatura non vada mai più rimossa, si consiglia di ricorrere a nastri segnaletici super-resistenti, con triplice sovralamina per una durata superiore in aree ad intenso calpestio, che però costa almeno il doppio dell'altro.



Per quanto riguarda le palle di gioco (che in caso di campo neutro, come più sopra consigliato, vanno fornite dal Comitato CSI in numero di almeno 8 o 10 per ogni palestra), si veda il regolamento per quanto riguarda materiali, dimensioni e peso. Consigliamo palle da didattica e propedeutica del volley, tipo le Trial Super Soft (vedi foto), da 220 gr. di peso e diametro di 21 cm, usate per il primo avviamento alla

pallavolo. Sono in gomma soffice deformabile e garantiscono la prevenzione dei traumi e la facilità del gesto tecnico. Al momento risultano le più adatte e contemporaneamente le più sicure. Si possono anche vedere e acquistare su internet al sito: <http://societa.volleyport.it/societa/scheda/934?sub=108> ad un costo di massimo 10 euro cadauna.

### Pubblicità e informazione

A questo punto è necessario effettuare una divulgazione pubblicitaria del campionato in fase di organizzazione più ampia possibile. Il messaggio che deve passare è che è uno sport adatto a tutti, in cui si possono iscrivere squadre di tutti i tipi e comunque composte, che è un gioco anche spettacolare ed entusiasmante, di vero e proprio "combattimento" anche se sostanzialmente innocuo dal punto di vista della incolumità. Campagna stampa su questa novità sportiva, locandine o volantini (vedi fac-simile sovrastampabile in Pdf) distribuite in negozi, scuole o parrocchie, divulgazione alle squadre che già partecipano ad altri campionati a squadre nel CSI (es. calcio, calcio a 5 o a 7, basket, volley, pallamano ecc.). Tutti possono iscriversi e giocare, dai 14 anni in su. E' assolutamente necessario prevedere incontri per spiegare in modo accurato le regole del gioco ad allenatori e giocatori.

### Tesseramento

Ferme restando le norme di tesseramento emanate dal CSI nazionale, i giocatori già appartenenti a squadre di altri sport, possono estendere la loro tessera anche al DodgeBall inserendo il relativo codice attività (o codice qualifica per gli allenatori) sulla loro tessera CSI. I giocatori che fanno parte di gruppi non affiliati al CSI possono costituire una società sportiva *ad hoc*.

In caso ciò possa essere visto da "ostacolo" burocratico e/o economico nella fase iniziale, è possibile prevedere che i giocatori di una squadra si tesserino tutti per la Polisportiva di Comitato, portando il modello 2/T ed il certificato medico non agonistico. Questa eventualità, per nulla da scartare, si potrebbe rendere necessaria poiché, essendo una disciplina sportiva appena nata e trattandosi di tornei e campionati di breve durata, è molto facile che possano crearsi gruppi spontanei all'interno di cerchie di amici, o nelle scuole superiori, o nei bar o in gruppi parrocchiali, e difficilmente è possibile ottenere da questi collettivi piuttosto estemporanei l'impegno a disbrigare le pratiche burocratiche e a sostenere i costi di una affiliazione al CSI per poter disputare una attività che dura poche ore. Poiché l'obiettivo di questa fase preliminare è divulgare il DodgeBall il più possibile e a "farlo piacere", trovando così un primo nucleo di appassionati giocatori, si potrebbe rendere necessario scendere in alcuni casi, per i primi due anni, a questo piccolo compromesso, con l'obiettivo nel medio termine e col crescere della attività, di spingere i giovani a costituire un gruppo sportivo vero e proprio.

### Formula dei tornei e classifiche

E' consigliabile che i campionati regolari si disputino con gironi all'italiana, con gare di andata e ritorno. Non esistendo il pareggio, si assegnano due punti in caso di vittoria e zero in caso di sconfitta. In caso di unico girone, vince il campionato la squadra prima in classifica alla fine del girone di ritorno. In caso di parità si calcola la differenza tra i games complessivamente vinti e quelli persi; in caso di ulteriore parità si terrà conto degli scontri diretti, poi delle penalizzazioni in classifica Fair Play ed infine si ricorrerà al sorteggio.

In caso di due gironi, le prime due di ogni girone passano alle semifinali e le due vincenti alla finalissima. In caso di tre gironi le prime due di ogni girone più le due

migliori terze vanno ai quarti di finale. In caso di quattro gironi passano il turno le prime due di ogni girone. E' possibile ipotizzare che le fasi finali (quarti, semifinali e finali) si disputino al meglio dei due match vinti su tre, anziché con "partite secche". L'unica avvertenza, in questo caso, è che le fasi finali potrebbero prolungarsi molte settimane.

In caso di parità, in questi casi, si usano gli stessi criteri di cui sopra (ad esclusione degli scontri diretti, che tra squadre di gironi diversi non esistono) e nel caso il numero delle partite giocate in ogni girone sia diverso, anziché la differenza game o le penalizzazioni in classifica Fair Play si confronteranno i quozienti tra questi numeri ed il numero delle gare disputate da ogni squadra.

### Categorie ed età

Si riportano di seguito le categorie d'età proposte alla Direzione Tecnica Nazionale per il 2007/08:

DODGEBALL		
Categoria	Anno	Games
Esordienti - Under 11	1997 / 1998 / 1999	3 x 8'
Ragazzi - Under 14	1994/ 1995 / 1996	5 x 8'
Allievi - Under 17	1991 e successivi	5 x 8'
Juniors- Under 19	1989 e successivi	5 x 8'
Open	1992 e precedenti	7 x 8'
Senior	1973 e precedenti	5 x 8'
Promoter <i>(senza altre limitazioni)</i>	1994 e precedenti	7 x 8'

### Attività a scuola

E' in fase di preparazione un piccolo progetto (ma ognuno se ne può eventualmente preparare uno in modo autonomo) di implementazione del DodgeBall nella scuola, che i Comitati CSI potranno presentare ai CSA, cioè gli Uffici Scolastici Provinciali, al fine di ottenere la collaborazione necessaria per poterlo proporre agli insegnanti di Educazione Fisica e poter organizzare un torneo tra le classi di diverse scuole. In tal senso è necessario spiegare, sia al CSA che ai singoli insegnanti, con diverse accuratezze, il senso e le regole del DodgeBall e, una volta avuto il consenso a creare una squadra, programmare un incontro in classe di un'ora per spiegare bene le regole e/o vedere insieme un filmato, nonché accompagnare la classe e l'insegnante in palestra per fare un po' di allenamento e di prove, stimolandoli a dividersi in squadre e cominciare, ad ogni lezione successiva, a provare da soli a giocare sotto la supervisione del professore. Questo va fatto per ogni singola classe che intende aderire al progetto di un torneo interscolastico nella stessa città. Le gare possono essere programmate in orario mattutino o nel primo pomeriggio. E' possibile organizzare un torneo con qualsiasi fascia di età: dalla 3<sup>a</sup> alla 5<sup>a</sup> elementare. O con tutte le classi delle superiori, anche se sarà forse più facile partire con le scuole medie.

Nulla toglie che un progetto simile possa invece essere previsto su altri tipi di gruppo giovanile, ad esempio gruppi scout, gruppi parrocchiali ecc.