

GUIDA SINTETICA PER CONOSCERE IL MADBALL E GIOCARCI

a cura di Giusman: aggiornamento settembre 2015

DESCRIZIONE ESSENZIALE DEL GIOCO .

Due squadre, di 6 giocatori ciascuna, si affrontano su un campo regolamentare di pallacanestro, a metà del quale viene montata la rete di pallavolo, alla sua altezza massima.

- Ogni squadra deve cercare di lanciare la palla ovale nel canestro avversario e allo stesso tempo difendere il proprio canestro impedendo alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di realizzare il canestro.
- Durante il gioco è possibile bloccare l'avversario in possesso della palla e dar vita ad una piccola mischia.
- Il giocatore che è in possesso della palla e che vuole oltrepassare la metà campo deve prima lanciare la palla, al di sopra della rete, **ad un suo compagno di squadra** e poi passare sotto la rete.
- I giocatori che non hanno la palla possono spostarsi liberamente su tutto il campo di basket

1 -Dove si gioca?

ufficialmente su un campo regolamentare da basket (sia al chiuso che all'aperto).

(Al di fuori delle gare ufficiali qualsiasi terreno all'aperto o al chiuso va bene, basta che sia di ragionevoli dimensioni).

2- Che attrezzatura occorre?

- Due canestri da basket ad altezza regolamentare
- una palla ovale
- una rete da pallavolo a delimitare la metà campo.

(in assenza possono essere utilizzate due reti affiancate di badminton oppure negli incontri non ufficiali anche un nastro di bicolore, del tipo "segnaletica stradale" o una funicella o un elastico, piazzati ad altezza di sicurezza)

3- In quanti giocatori si gioca?

- Negli incontri ufficiali in 6 titolari e 6 riserve, ma può essere anche giocato 4 contro 4 o 5 contro 5 con altrettante riserve

4- come devono essere composte le squadre?

- nel madball i ragazzi e le ragazze giocano nella medesima squadra, per cui le squadre devono essere categoricamente miste.

5- come sono composte le squadre miste ?

le squadre miste devono essere composte da

- 4 maschi + 2 femmine (per squadre di 6 giocatori) oppure
- 3 maschi + 3 femmine (per squadre di 6 giocatori)
- 3 maschi + 2 femmine (per squadre di 5 giocatori)
- 2 maschi + 2 femmine(per squadre di 4 giocatori)

6- Come si articola una partita di madball?

- ogni incontro di madball è diviso in set
- Si gioca al meglio dei 3 set, cioè se si vincono 2 set su 3 ci si aggiudica l'incontro. Se si vince un set e se ne perde un'altro, si passerà al terzo, che stabilirà chi è il vincitore dell'incontro.

7-quanto dura un incontro di madball?

- Ogni set dura 15 minuti •
- Il set è vinto dalla squadra che nei 15 minuti riesce a realizzare più canestri degli avversari.
 - **il secondo ed eventualmente il terzo set ripartono da zero.**
 - non è previsto alcun intervallo fra il primo e secondo set
 - sono previsti 8 minuti di intervallo fra il secondo e il terzo set
- **nel caso in cui il set si chiuda a parità di canestri è previsto un prolungamento di 10 min. che se si conclude in parità dà luogo a 10 liberi al canestro (vedi:tiri liberi)**

8 -Chi supervisiona gli incontri?

- negli incontri ufficiali sono previsti 2 arbitri e 4 guardialinee.

- Per incontri non ufficiali possono essere presenti anche un solo arbitro e 2 guardialinee. Di norma un arbitro vigila in una delle metà campo ed un altro nell'altra metà; i guardialinee si piazzano 2 per parte, ma lateralmente, ciascuno in prossimità della zona mediana di una metà campo (vedi mappa del campo e zone di controllo nell'appendice finale).
- **Scolasticamente parlando, gli insegnanti possono impegnare fino a 6 studenti della propria classe in attività di arbitraggio (2 arbitri e 4 guardialinee)**

9- Come ha inizio la partita?

- All'inizio di ogni set uno gli arbitri invita i capitani delle rispettive squadre a procedere all'estrazione a sorte (con monetina o diversamente) per l'assegnazione del campo o della palla.
- La squadra che vince il sorteggio può decidere se scegliere il campo o la palla. Se sceglie la palla, la squadra avversaria avrà diritto a scegliere uno dei due campi

10- Come si dispongono le squadre all'inizio del set?

- all'inizio del set le squadre si dispongono ciascuna nella propria metà campo. Solo al fischio di inizio dell'arbitro i giocatori possono, passando sotto la rete (fatta eccezione per colui che ha la palla) spostarsi nel campo avversario. Da questo momento gli spostamenti sono liberi in tutto il campo (sulla base delle strategie di attacco e difesa stabilite da ciascuna squadra)
- **ATTENZIONE: all'inizio di ogni set il primo passaggio deve essere effettuato nella propria metà campo.**

11- Il giocatore che ha la palla cosa deve fare quando arriva alla rete?

- Il giocatore in possesso della palla è l'unico giocatore che non può oltrepassare la rete di pallavolo: per andare nell'altra metà campo deve obbligatoriamente prima lanciare la palla ad un suo compagno di squadra poi, se vuole, può passare anche lui nell'altra metà campo.

- **ATTENZIONE: il giocatore non può lanciare la palla oltre la rete e recuperarla di nuovo**

13-Cosa può fare il giocatore in possesso della palla?

- Può correre con la palla, può passarla (**lanciandola in qualsiasi direzione**) ad un suo compagno di squadra, può tentare di realizzare un canestro

ma non può:

- passarla ad un compagno lanciandola al di sotto della rete di pallavolo.
- non può tirarla addosso ai suoi avversari
- **non può colpirla e rilanciarla con nessuna parte del corpo (testa, ginocchia, pugno, gomito, petto) ma deve sempre e solo afferrarla con le mani per poi rilanciarla.**

14- Cosa succede se la palla, di rimbalzo, passa sotto la rete?

- Se la palla lanciata da un giocatore ad un suo compagno di squadra non viene intercettata da questo e cadendo in terra, dopo uno o più rimbalzi, passa sotto la rete deve essere considerata in gioco.
- se viene di proposito lanciata in terra perché possa passare sotto la rete dà luogo ad un fallo

15-Cosa significa che nel madball non esiste il “fuoricampo”?

per consentire alla palla di essere il più possibile in gioco, nel madball il fuoricampo o OUT è inteso in maniera particolare. La palla, che esce dall'area di gioco, è considerata:

- **ancora in gioco** quando, battendo su una superficie esterna (una parete, il soffitto, un palo, un albero etc), **di rimbalzo ed in maniera netta e decisa rientra in campo**

- **fuori o OUT** quando uscendo dai limiti del campo tende a fermarsi o esaurire la sua corsa o i suoi rimbalzi, senza che ci sia possibilità che vi rientri di nuovo. In questo caso il guardialinee fischierà l' OUT

ATTENZIONE: Tutte le volte che la palla **esce dal fondo** del campo, indipendente dal giocatore che l'abbia fatta uscire, la rimessa in gioco spetta alla squadra che è partita dalla metà campo da cui è uscita fuori la palla, salvo che la palla non sia rientrata di rimbalzo nuovamente in campo.

- **ATTENZIONE:** tuttavia quando un giocatore dalla propria metà campo lancia la palla ad un compagno di squadra, che si trova dalla parte opposta in prossimità del canestro avversario, ed il suo passaggio non viene intercettato ma la palla pur battendo contro la parete di fondo rientra in campo la palla viene considerata OUT, il gioco viene fermato ed il giocatore che ha lanciato la palla viene ammonito.
- In questa ipotesi la squadra del giocatore che ha lanciato la palla ne perde il possesso ed il gioco passa agli avversari. In tal caso la palla deve essere rimessa da fondo campo

16- Può un giocatore, per rincorrere la palla o per un altro motivo, uscire dal campo e successivamente rientrarci?

- il giocatore che, durante un'azione di gioco, sorpassa con qualsiasi parte del corpo (mano gambe, piedi etc) la linea che demarca il perimetro del campo di basket commette sempre un fallo
- può uscire dal campo, per recuperare la palla, solo ed unicamente a gioco sospeso (quando l'arbitro ha già fischiato un OUT)

16- Cosa succede quando viene fischiato l'OUT dal guardialinea?

- l'arbitro ordina la rimessa in gioco (vedi voce rimessa in gioco) dal punto di fuoriuscita della palla con l'avvertenza che:
- rimette in gioco la squadra che non è responsabile della fuoriuscita della palla oppure
- **ATTENZIONE:** rimette in gioco il giocatore più vicino al punto di uscita quando non è stato possibile individuare l'ultimo giocatore che ha toccato la palla (ciò succede quando la palla attraverso una serie di rimbalzi esce dai limiti del campo.)

17- L' OUT è considerato fallo?

- nel madball l'OUT non è considerato fallo.
- l' OUT è giudicata un'azione fallosa solo quando c'è intenzionalità da parte del giocatore (che poi viene ammonito) di lanciarla fuori del campo (o per ritardare il gioco, o per far rimbalzare la palla con effetto o quando la tira addosso all'avversario.) In questa ipotesi il gioco passa agli avversari.

18- Quanto vale un canestro nel madball?

- un canestro, in qualsiasi circostanza venga realizzato, vale un punto. Il punto viene anche chiamato "mango" (pron. mengoo) per la rassomiglianza della palla al frutto tropicale, chiamato appunto "mango" di forma ovale.

19- Cosa succede quando viene realizzato un canestro?

- l'arbitro fischia con decisione ed in maniera prolungata, per confermare il canestro ed alza un braccio in direzione del campo della squadra che ha realizzato il punto.

- Inoltre scandisce a voce alta il punteggio delle due squadre al momento. Appena dopo, fischia di nuovo per dare di avvio al gioco.

20-Dopo un canestro le due squadre devono ricomporsi nello loro metà campo?

- no! le squadre ripartono immediatamente (dopo la convalida del canestro) dalla posizione in cui erano qualche istante prima (a differenza del football in cui devono invece ripartire dalle rispettive metà-campo)

21-In che ipotesi un canestro non è convalidato?

- quando un giocatore tenta di realizzare il canestro e non ci riesce ma riprende la palla di rimbalzo dal tabellone ed effettua un secondo tentativo che va in porto.
- in tal caso, oltre all'annullamento del punto, il giocatore in questione viene ammonito ed il gioco passa agli avversari .

22- Esistono anche nel madball dei tiri liberi?

- i tiri liberi nel madball vengono assegnati dall'arbitro in seguito di falli commessi dai giocatori.
- l'esecuzione del tiro libero avviene secondo le stesse modalità del basket
- **ATTENZIONE: ad eseguire il tiro o i tiri liberi sarà sempre il giocatore che ha subito il fallo**
- tuttavia la scelta del giocatore che deve eseguire i tiri liberi, a conclusione di un set, dopo i tempi supplementari finiti in parità, è di competenza del capitano della squadra il quale sceglierà chi dei suoi giocatori dovrà effettuarli.

23- In quale occasione e quanti tiri liberi vengono concessi dall'arbitro?

- **2 tiri** .quando un giocatore, in qualsiasi parte del campo, fa uno sgambetto al proprio avversario e lo fa cadere in terra.
- **3 tiri** quando un giocatore spinge il proprio avversario mentre tenta di realizzare il canestro
- **2 tiri** quando un giocatore, in qualsiasi parte del campo, spinge il proprio mentre salta nel tentativo di afferrare la palla e che in seguito a quest'azione fallosa cade in terra
- **1 tiro** se un giocatore lancia volutamente la palla sul proprio avversario per colpirlo o gli sferra un pugno, o gli da una testata o un calcio o lo colpisce in qualsiasi altra maniera.
- **TIRI LIBERI** conclusione di un set che, anche dopo i tempi supplementari, si concluso in parità.

24- Cosa si intende per “mischia” nel madball?

- nel madball è prevista un'azione combinata per togliere la palla dalle mani dell'avversario.
- la mischia è severamente regolamentata e non può durare approssivamente più di 8 secondi

25 In quante persone possono partecipare alla mischia?

- la mischia potrà coinvolgere al massimo 3 giocatori per ogni squadra

26- Qual'è il presupposto di una mischia?

- la mischia diventa possibile solo nel momento in cui il giocatore che ha la palla viene “regolarmente bloccato”

27 Cosa si intende per regolarmente bloccato?

- nel madball, a differenza del rugby e del football americano, colui che è in possesso della palla può essere bloccato unicamente dalla vita alle spalle e non deve mai essere portato in terra.
- sono considerati fallosi tutti i bloccaggi al di sopra della linea dello sterno (spalle, collo, testa) e quelli al di sotto della vita (bacino, ginocchia, caviglie) .
- è anche considerata falloso l'azione che tende a sollevare con i piedi da terra l'avversario bloccato.
- è considerato falloso anche un bloccaggio che tenda a portare il proprio avversario (che si sia fermato e che non si dimeni) in terra.

28- Si può bloccare un avversario frontalmente?

- no, in quanto è considerata un'azione falloso (oltre che pericolosa).

29-si può bloccare un avversario sul bordi del campo?

- **ATTENZIONE:** il giocatore che si trova in prossimità del bordo del campo, entro un metro circa dalla linea di demarcazione del campo stesso, non può essere ostacolato o bloccato, in quanto questa azione, considerata falloso, limita qualsiasi via di "fuga"

30-si può bloccare il giocatore nell'"area di tiro" al canestro?

- **ATTENZIONE:** Il giocatore che ha palla e che si trova nell'aria di tiro al canestro (vedere " **PROSPETTO CAMPO DI GIOCO**" nella sezione finale "**TAVOLE E DISEGNI**") non può essere bloccato o ostacolato in maniera scorretta.

31- Come si deve bloccare un avversario?

il bloccaggio può avvenire:

- **lateralmente** (cingendo il busto dell'avversario con le due braccia)
- **di dietro** sia cingendogli il busto, sia afferrandogli entrambe le braccia.

32- Il giocatore che ha bloccato l'avversario può tentare di toglierli la palla di mano?

• **NO!**una volta bloccato l'avversario, il suo compito è finito. Egli deve solo limitarsi a tenerlo ben fermo senza appoggiarsi a lui

33- Quando è che l'arbitro inizia a cronometrare la mischia?

- una volta che un un giocatore è stato bloccato e si sia fermato, dopo un paio di secondi l'arbitro dà il via al count-down (conto alla rovescia). Da quel momento inizia il vero conteggio del tempo, il quale scorre indipendentemente dal fatto che gli avversari di colui che possiede la palla si siano riversati sul punto della mischia per conquistare il pallone.

34- Cosa deve fare il giocatore che viene bloccato?

- innanzitutto, se stava correndo **deve fermarsi il prima possibile** (sono tollerati al massimo 1 o 2 passi per questa azione di frenata).
Una volta fermatosi
 1. non deve sgomitare
 2. non deve abbassarsi (in tal caso commetterebbe lui stesso un fallo)
 3. non deve strattonare
 4. non deve calciare
 5. non deve accovacciarsi
 6. non deve buttarsi in terra

35- Cosa può fare il giocatore bloccato con la palla?

- ha due possibilità:

1. mantenere il possesso della palla, cercando di difenderla dall'attacco degli avversari per almeno 8 secondi
2. passare la palla a un compagno di squadra

36- Come deve tenere la palla il giocatore che viene bloccato?

- la palla va tenuta sempre ben dritta davanti a sé (per consentirne l'accesso da parte degli avversari)
- non va tenuta serrata sul petto
- non va tenuta stretta fra le gambe
- non va tenuta in mano a braccia elevate

37- Cosa succede quando un giocatore riesce a mantenere il possesso della palla negli 8 secondi previsti per la mischia

- innanzi tutto l'arbitro fischia la cessazione della mischia poi
1. l'avversario che lo teneva bloccato lo lascia e si allontana di 3 passi
 2. gli avversari che erano su di lui per togliergli la palla si allontanano anch'essi di tre passi
 3. l'arbitro fischia la rimessa in gioco a favore del giocatore che ha conservato il possesso della palla (vedi anche rimessa in gioco)

38- Un giocatore senza palla può essere bloccato?

- **NO!** il giocatore che non ha la palla non può essere mai toccato né tantomeno bloccato! (questa è considerata un'azione fallosa)

39- può un giocatore che ha palla fermarsi ed aspettare che gli avversari lo blocchino?

- **NO!** il giocatore che è in possesso del pallone non può sollecitare o provocare la mischia: questa è considerata un' azione fallosa ed

il giocatore viene ammonito. la mischia deve prender vita spontaneamente dall'azione di gioco.

40-si può strappare la palla dalle mani di un avversario?

- **NO!** questa è considerata un'azione fallosa. Finchè non viene bloccato non si può tentare di togliere la palla dalle mani dell'avversario
- fatta eccezione per questa ipotesi.: cioè quando il giocatore tenga il pallone in alto e dietro al di sopra della testa

41- Quali sono le ipotesi più frequenti di sospensione del gioco

1. quando viene realizzato un canestro
2. quando la palla esce fuori campo e non vi rientra
3. quando trascorrono gli 8 secondi della mischia e la palla è ancora in possesso del giocatore che era stato bloccato.
4. quando viene commesso un fallo
5. quando si richiede, su segnalazione del guardalinea, la sostituzione di un giocatore.
6. in caso di malessere o infortunio di un giocatore sul campo

42- Come si effettuano le rimesse in gioco?

- su uscita del pallone dal campo (vedi domanda n.15) la rimessa in gioco viene effettuata dal punto di uscita del pallone stesso.
- su sospensione del gioco per un fallo su un giocatore, la rimessa in gioco avviene dal punto in cui il giocatore ha subito il fallo
- su sospensione del gioco in quanto la palla è stata lanciata sotto la rete, la rimessa in gioco avviene nel punto nel quale si trovava il giocatore che ha commesso il fallo
- **In ogni caso per qualsiasi rimessa in gioco il giocatore che rimette in gioco ha circa 5 secondi di tempo prima di poter essere bloccato. In questi 5 secondi può: opassare la palla ad un compagno di squadra oppure correre in direzione del canestro (vedi anche domanda n)**
- **ATTENZIONE: IL GIOCATORE CHE RIMETTE IN GIOCO PRIMA DI CORRERE O LANCIARE LA PALLA DEVE ATTENDERE IL FISCHIO**

DELL'ARBITRO. LA MANCANZA DEL RISPETTO DI QUESTA REGOLA
COMPORTA UN FALLO E LA PALLA VA AGLI AVVERSARI

- **ATTENZIONE:** IN CASO DI FALLO RIMETTE IN GIOCO SEMPRE IL
GIOCATORE CHE HA SUBITO IL FALLO

43-Il giocatore che rimette in gioco la palla può andare direttamente a canestro?

- **NO!** egli non può effettuare su rimessa alcun tiro diretto al canestro.

44- esistono delle riserve?

- nel madball esistono tante riserve quanti sono i giocatori

45-Come viene regolamentata la sostituzione di un giocatore?

- la sostituzione avviene unicamente quando il gioco viene sospeso o
 1. per un fallo
 2. un OUT
 3. realizzazione di un canestro
 4. una sospensione forzata (malessere o infortunio di giocatore in campo)
- la riserva può entrare in campo solo quando il giocatore che deve sostituirlo è già uscito.
- **IMPORTANTE:** le sostituzioni devono avvenire seguendo l'ordine di uscita dei giocatori (ad esempio l'ultimo giocatore espulso, per poter rientrare dovrà attendere che siano rientrati, in base all'ordine di uscita dal campo, tutti gli altri compagni di squadra espulsi prima di lui)

46- Può un allenatore sostituire un giocatore durante la partita?

- **NO!** Però l'allenatore può sostituire un giocatore a sua scelta unicamente a seguito di un'interruzione di gioco per malessere o

infortunio di altro giocatore della propria squadra . Deve in ogni caso avvisare il guardalinea che lo farà presente all'arbitro

34- esistono dei ruoli di gioco?

Come in tutti gli sport anche nel madball esistono dei ruoli di gioco. Ogni giocatore ha una sua zona d'azione e d'intervento

1. i difensori (fances o “palizzate)”
2. gli attaccanti (arrows o “frecce”)
3. le ali/i mediani (runners side)
- 4.

35 -Quali sono i punteggi finali per una squadra?

Fra le due squadre che si sono affrontate

1. **vince** la squadra che ha realizzato il maggior numero di canestri, in tal caso la squadra si aggiudica **6 punti**.
2. Inoltre la squadra che ha realizzato **meno falli** (sia che abbia vinto o che abbia perso) si aggiudica **2 punti**.
3. alla squadra che **perde** perchè ha realizzato meno canestri degli avversari andranno 0 (**zero**) **punti**
4. Nell'ipotesi in cui non si voglia procedere oltre, in caso di **parità di canestri**, entrambe le squadre guadagnano **3 punti**.

Riepilogo dei principali falli

è vietato tirare la palla con i piedi @@@

è vietato colpire la palla, colpirla con i pugni, la testa, le ginocchia etc@@@@

è vietato passare con la palla sotto la rete @@@

è vietato buttarsi in terra per recuperare la palla @@@

è vietato togliere la palla dalle mani dell'avversario se non è stato bloccato @@

è vietato fare due tiri consecutivi a canestro @@@

è vietato fare sgambetti @

è vietato spingere chi sta saltando o correndo @@

è vietato lanciare la palla sull'avversario @@@

è vietato scalmanarsi quando si è bloccati con la palla in mano @@@@

è vietato lanciare la palla sotto la rete @@@

è vietato avere atteggiamenti scorretti nella mischia @@

è vietato assumere atteggiamenti offensivi verso avversari e arbitri @@@@

è vietato uscire fuori delle linee di perimetro del campo di basket @@@@

• n.b. il numero dei simboli @ indica dopo quante volte l'arbitro procede all'espulsione

ATTENZIONE: IL GIOCATORE CHE VIENE AMMONITO E CHE VIENE ESPULSO, PERCHÉ HA COMMESO TRE O PIÙ FALLI NON PUÒ RIENTRARE IN CAMPO PER TUTTA LA DURATA DELL'INCONTRO. I FALLI CHE PORTANO ALL'ESPULSIONE IMMEDIATA SONO QUELLI CHE OLTRE A DANNEGGIARE LA SQUADRA AI FINI DEL PUNTEGGIO COSTITUISCONO UN RISCHIO PER L'INCOLUMITÀ DEL GIOCATORE.

La Federazione mette a disposizione degli insegnanti di Educazione Fisica un servizio di consulenza telefonica gratuita al quale potersi rivolgere per avere tutti i chiarimenti sul gioco che non fossero chiari da questo prospetto.

Basterà inviare una mail a federazionemadball@libero.it e lasciare il proprio cellulare o telefono fisso e l'orario o i giorni in cui si preferisce essere contattati.

I quesiti in questa breve guida al madball sono quelli che più comunemente ci sono stati posti in questi anni di vita del madball da parte degli insegnanti di educazione fisica che hanno scelto di far giocare i loro allievi a madball.

Capire il madball senza averlo visto giocare non è molto facile, ma vi assicuriamo che una volta iniziato, le cose sono semplici e di immediata acquisizione soprattutto da parte dei giovani.

La Federazione si sta impegnando a realizzare un CD dimostrativo.

