

GUIDA SINTETICA PER CONOSCERE IL MADBALL E GIOCARCI

A cura di Giusman

aggiornamento maggio 2011

DESCRIZIONE DEL GIOCO

- Due squadre, di 6 giocatori ciascuna, si affrontano in un campo di pallacanestro con la rete di pallavolo al centro.
- Ogni squadra deve cercare di lanciare la palla ovale nel canestro avversario e nel contempo 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 correre sotto la rete nella metà campo avversaria.
- I giocatori che non hanno la palla possono spostarsi liberamente su tutto tutto il campo di basket

1 Dove si gioca?

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

2 Che attrezzatura occorre?

- _ Due canestri da basket ad altezza regolamentare
- _ una palla ovale (è preferibile quella specifica del madball www.pallandia.it tel.0543.722992)
- _ 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 o una funicella, piazzate 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

le squadre possono essere o maschili o femminili o miste

4 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)

5 Come si articola una partita di madball e quanto dura?

- Ogni incontro di madball è suddiviso in set
- Si gioca al meglio dei 3 set, cioè se si vincono 2 set su 3 ci si aggiudica l'incontro
- Ogni set dura 15 minuti
- Il set è vinto dalla squadra che nei 15 minuti riesce a realizzare più canestri.
- Ogni set riparte 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)

6 Chi supervisiona gli incontri?

- negli incontri ufficiali sono previsti 2 arbitri e 4 guardialinee.
- Per incontri non ufficiali possono essere presenti anche un sol 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) . Scolasticamente parlando gli insegnanti possono impegnare una squadra di 6 giocatori che non deve giocare (2 arbitri e 2 guardialinee per ogni metà campo)

7 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

8 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)
- **all'inizio di ogni set il primo passaggio deve essere effettuato nella propria metà campo.**

9 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, passare nell'altra metà campo.
- **Attenzione: il giocatore non può lanciare la palla oltre la rete e recuperarla di nuovo**

10 Cosa deve 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 o fermarla con nessuna parte del corpo (testa, ginocchia, pugno, gomito, petto) ma deve sempre e solo afferrarla con le mani per poi rilanciarla.

11 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**

12 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
- **NB. Tutte le volte che la palla esce dal fondo 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**

13 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 ghambe, 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 a gioco sospeso (quando l'arbitro ha già) fischiato un OUT

15 In che ipotesi , pur rientrando in campo, la palla è considerata OUT?

- 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.
- 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 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
- 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 assimilanza al frutto tropicale di forma ovale come il pallone da gioco.
- **19 Cosa succede quando viene realizzato un canestro?**
- l’arbitro fischia con decisione 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. (vedi anche domanda 40)

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 con l’unica particolarità che:
- **ad eseguire il tiro o i tiri liberi è sempre il giocatore che ha subito il fallo**
- tuttavia la scelta del giocatore che deve eseguire i tiri liberi, a conclusione di un set finito, dopo i tempi supplementari in parità, è di competenza del capitano della squadra che sceglierà chi dei suoi giocatori dovrà effettuarli.

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

- Sgambetto: **2 tiri**
- Spinta dell'avversario che tenta di realizzare il canestro: **3 tiri**
- Spinta dell'avversario che tenta, saltando, di afferrare la palla e che in seguito a quest'azione fallosa cade in terra **2 tiri**
- Lancio della palla sull'avversario **1 tiro**
- Spinta dell'avversario che in seguito a quest'azione cade a terra: **2 tiri**
- A 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 più di 8 secondi

25 In quante persone possono partecipare alla mischia?

- teoricamente tutti i giocatori possono prender parte contemporaneamente alla mischia, anche se strategicamente questo è inaccettabile. Una mischia efficace può prevedere max 3 giocatori per squadra coinvolti.

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 da terra l'avversario bloccato

28 Si può bloccare un avversario frontalmente?

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

29 Come si deve bloccare un avversario?

- il bloccaggio può avvenire:
 1. lateralmente (cingendo il busto dell'avversario con le due braccia) oppure
 2. di dietro sia cingendogli il busto sia afferrandogli le braccia.

30 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...
 1. in attesa che arrivino i rinforzi dalla sua squadra
 2. o mentre i suoi compagni tentano di conquistare la palla.

31 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.

32 Cosa deve fare il giocatore che viene bloccato?

innanzitutto, se stava correndo deve fermarsi immediatamente inoltre

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 raggomitolarsi**
7. **non deve buttarsi in terra**

33 Cosa può fare il giocatore bloccato con la palla?

- ha due possibilità:
1. • **mantiene il possesso della palla, cercando di difenderla dall'attacco degli avversari**
 2. • **la passa a qualche compagno di squadra;**

34 Come deve tenere la palla il giocatore che viene bloccato?

1. la palla va tenuta sempre **ben dritta davanti a sé** (per consentirne l'accesso da parte degli avversari)
2. **non va tenuta serrata sul petto**
3. **non va tenuta stretta fra le gambe**

35 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 e
 2. gli avversari che erano su di lui per togliergli a 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)

36 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)**

37 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.

38 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

39 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

40 Come si effettuano le rimesse in gioco?

- La rimessa in gioco viene effettuata dal punto di uscita del pallone, in caso di out, o dal punto in cui un giocatore ha subito un 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:
 1. passare la palla ad un compagno di squadra
 1. correre
 - **NB. IN CASO DI FALLO RIMETTE IN GIOCO SEMPRE IL GIOCATORE CHE HA SUBITO IL FALLO**

41 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.

42 esistono delle riserve? Come viene regolamentata la sostituzione di un giocatore?

- nel madball esistono tante riserve quanti sono i giocatori
- la sostituzione avviene durante appena il gioco viene sospeso (per un fallo, un OUT, un canestro realizzato, una sospensione forzata) e prima che venga ripreso.
- per la sostituzione sarà necessario avvisare il guardalinee di zona

- la riserva può entrare in campo solo quando il giocatore che deve sostituirlo è già uscito **43**

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

- ⌚ i difensori (fances o “palizzate”)
- ⌚ gli attaccanti (arrows o “frece”)
- ⌚ le ali/i mediani (runners side)

44 Quale squadra vince il set ?

- Fra le due squadre che si sono affrontate
 1. vince la squadra che ha realizzato il maggior numero di canestri, la quale guadagna **4 punti**.
 2. Inoltre la squadra che ha realizzato **meno falli** (sia che abbia vinto o che abbia perso) guadagna **1 punto**.
 3. Nell'ipotesi in cui non si voglia procedere oltre, in **caso di parità** di canestri, entrambe le squadre guadagnano **2 punti**.

Riepilogo dei principali falli

1. è vietato tirare la palla con i piedi @@
2. è vietato colpire la palla, colpirla con i pugni, la testa, le ginocchia etc @@@@
3. è vietato passare con la palla sotto la rete @@@
4. è vietato buttarsi in terra per recuperare la palla @@@@
5. è vietato togliere la palla dalle mani dell'avversario se non è stato bloccato @@
6. è vietato fare due tiri consecutivi a canestro @@
7. è vietato fare sgambetti @
8. è vietato spingere chi sta saltando o correndo @@
9. è vietato lanciare la palla sull'avversario @@@
10. è vietato scalmanarsi quando si è bloccati con la palla in mano @@@
11. è vietato lanciare la palla sotto la rete @@@
12. è vietato avere atteggiamenti scorretti nella mischia @@
13. è vietato assumere atteggiamenti offensivi verso avversari e arbitri @@@@
14. 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 , PERCHE' HA COMMESO TRE O PIU' FALLI NON PUO' 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'INCOLUMITA' 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 lasciare alla segreteria della Federazione (055.600009) un proprio recapito telefonico fisso (non di cellulare) e gli orari in cui poter essere richiamati.

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 che senz'altro supporterà in maniera efficace le brevi nozioni che abbiamo descritto in questo manuale.

www.madball.it www.madballsport.eu

madball@virgilio.it federazionemadball@libero.it

sportmadball@aol.com tel.055.600009