



# REGOLAMENTO UFFICIALE FOOTVOLLEY SULLA SABBIA

## CSEN NAZIONALE

### SETTORE CALCIO TENNIS

Il Footvolley o calcio-tennis è una disciplina sportiva giocata da due squadre su un campo di sabbia.

- ✓ Il campo da gioco è lungo m 16 e largo m 8 con rete posta a m 1,70 (gare ufficiali m 2,30) da terra che divide il campo in due metà campo. L'altezza della rete così prevista si utilizza per competizioni sia maschili che femminili.
- ✓ Alle due estremità della rete devono essere posizionate due aste.
- ✓ Ogni squadra può essere composta da: il dirigente, l'operatore del massaggio sportivo, l'allenatore ed al massimo 8 giocatori .
- ✓ In ogni partita la squadra può convocare 6 giocatori, al massimo 4 in campo e 2 in panchina.
- ✓ Lo scopo del gioco per ogni squadra è quello di inviare la palla in modo regolare sopra la rete sul suolo del campo avverso e di evitare che essa cada sul proprio.
- ✓ L'azione continua fino a che la palla tocca la sabbia o è inviata fuori.
- ✓ La formula utilizzata negli incontri è quella del tie-break (in ogni palla giocata è in palio 1 punto e chi si aggiudica il punto ha diritto alla battuta). Gli incontri si disputano al meglio di 2 set su 3 o 3 set su 5 (17 o 21 punti per set ). Il set finale 3/5 si gioca al meglio dei 15 punti, ed al raggiungimento della somma dei 15 punti tra le due squadre si cambia campo. Nel caso di pareggio (17-17 / 20-20), il gioco continua fino al raggiungimento dei due punti di vantaggio da parte di una delle due squadre senza limitazione di punteggio, sempre che non venga stabilito diversamente.
- ✓ La partita viene giocata da due squadre in campo con due arbitri e/o un assistente segnapunti. A livello provinciale e regionale le gare sono dirette da un solo arbitro coadiuvato da un segnapunti che può essere messo a disposizione dalla società ospitante.

L'inizio del torneo sarà preceduto da una riunione tecnica con i componenti delle squadre.

In base al numero di squadre il torneo sarà organizzato in gironi all'italiana oppure ad eliminazione diretta. Nel caso di tornei con gironi all'italiana quando due squadre hanno lo stesso punteggio per il passaggio si procede a calcolare i set vinti, o la somma punti raggiunta o la monetina.

L'organizzazione non si assume alcuna responsabilità in caso di sottrazione di effetti personali e confida nell'educazione dei presenti per il regolare svolgimento, di mantenere alto il livello di amicizia e lealtà, di fair-play e sportività.

Ricordiamo ai partecipanti di moderare il linguaggio adatto all'evento.

### IL REGOLAMENTO TECNICO

- L'arbitro tira la monetina e si decide davanti ai due capitani, la squadra che vince sceglie se iniziare il gioco oppure il campo, ogni set si cambia campo.

- La palla viene colpita con ogni parte del corpo, mani e braccia escluse.
- Non sono concessi tocchi di mano, tocchi prolungati o doppi tocchi, si possono fare al massimo tre tocchi per ogni metà campo.
- Si batte con palla sulla sabbia, creando un piccolo avvallamento su cui posizionare la palla, non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede.
- Al fischio dell'arbitro la palla viene messa in gioco dal giocatore alla battuta, il quale serve calciando la palla, cercando di inviarla nel campo avverso facendola passare al di sopra della rete.
- Non si può fare muro o schiacciare sulla battuta avversaria.
- Il tocco a muro durante il gioco, vale come tocco numerico, quindi in caso di muro, la squadra che difende può fare due tocchi oltre al muro.
- La palla può toccare la rete nell'oltrepassarla (anche in battuta). La palla in rete può essere rigiocata entro il limite dei tre tocchi. E' proibito toccare la rete e le antenne o invadere con buona parte del corpo il campo avversario.
- Durante il servizio il compagno non può ostacolare la visuale agli avversari.
- La palla deve passare all'interno delle due asticelle posizionate ai lati della rete. Qualora la squadra che attacca facesse passare la palla "fuori banda", il punto va alla squadra avversaria.
- Non esiste il cambio palla ed ogni punto viene assegnato immediatamente.
- La palla è fuori quando cade completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle), quando tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco o una persona al di fuori del gioco, quando tocca le antenne, i cavi i pali o la rete oltre le bande laterali.
- Toccata la palla si hanno disposizione tre tocchi, se la palla tocca la sabbia verrà dato il punto alla squadra avversaria
- Il cambio di un giocatore in partita deve essere effettuato a palla ferma su autorizzazione arbitrale per un massimo di un cambio per set.
- Solo in caso di infortunio la squadra può chiedere ad uno dei responsabili dell'organizzazione di accettare la sostituzione istantanea. Il giocatore infortunato non può più rientrare fino al termine dell'intero set.
- Viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso. Le invasioni per gioco pericoloso vengono fischiate solo contro chi difende; sono quelle invasioni atte a non lasciar tirare l'avversario nelle vicinanze della rete, generano spesso contrasti fisici o rendono impossibile il gesto tecnico di chi attacca.
- L'invasione di campo avviene quando si tocca la rete con il corpo o si tocca l'avversario nel suo campo al di sopra della rete. L'invasione di campo commessa dà il punto all'avversario.
- In caso di azioni dubbiose, vale la decisione arbitrale.
- L'arbitro può essere aiutato nel suo compito da giudici di linea.
- Il giudice di gara può ammonire la squadra che ha comportamenti antisportivi, che bestemmia o che contesta il suo operato; nel footvolley o calcio tennis non esistono ammonizioni al singolo giocatore ma solo sanzioni di squadra, dopo due ammonizioni rimediate nello stesso set, il set stesso deve considerarsi concluso a favore della squadra avversaria con il punteggio di 17/21-0.

## **CARATTERISTICHE DEL GIOCO, INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE.**

### CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Le condizioni atmosferiche devono essere tali da non rappresentare pericolo per i giocatori.

### AREA DI GIOCO

- L'area di gioco comprende il terreno di gioco e la zona libera.
- Il campo da gioco ha una forma rettangolare, può misurare a seconda della manifestazione 12 m x 6 m/ 16 m x 8 m. E' circondato da una zona libera da ostacoli che misuri almeno 3 m in larghezza, con uno spazio in altezza libero da ogni ostacolo di almeno 7 m fino a 8 m a partire dal suolo.
- Per le competizioni ufficiali internazionali, la zona libera da ostacoli deve misurare almeno 4 m dalle linee laterali del campo e 6 m dalle linee di fondo campo. Lo spazio libero da ostacoli deve essere in altezza almeno 10 m dal suolo.
- La superficie di gioco è la sabbia . Alle due estremità della rete devono essere posizionate due aste.
- Il terreno di gioco è delimitato da due linee laterali e da due linee di fondo. Esse sono incluse nelle dimensioni del terreno di gioco.
- E' prevista una linea centrale su cui viene posizionata la rete, posta a metà del campo che lo divide in due zone, una adibita ad ogni squadra.
- Tutte le linee sono di 5/8 cm. di larghezza e vengono utilizzati dei nastri in materiale resistente.
- Le linee devono essere di colore decisamente contrastante con quello del campo.
- Le sedie dei giocatori devono essere poste a 5 metri di distanza dalla linea laterale e a non meno di 3 metri dal tavolo del segnapunti.

### ZONA DI BATTUTA

La zona di battuta è l'area situata oltre la linea di fondo. In profondità la zona di servizio si estende fino ad un massimo di 1m. Il giocatore della squadra che batte si deve porre all'esterno della linea di fondo campo e lanciare la palla nel campo avversario senza farla rimbalzare nel proprio, calciandola esclusivamente con il piede dopo averla posizionata in terra su un piccolo avvallamento utile a poter calciare. Se il battitore tocca con il piede la linea di fondo campo diventa punto avversario. La battuta deve passare sempre sopra la rete: non è consentito aggirarla.

Al conseguimento di ogni punto si acquisisce il diritto di battuta.

La squadra deve far girare i componenti ad ogni battuta effettuata.

### RETE, PALI E BANDE LATERALI.

- La rete è di 9,50 m di lunghezza e m 1 di larghezza, tesa verticalmente sopra l'asse del centro del terreno.
- L'altezza della rete deve essere di m 2,30, nelle gare ufficiali. Viene misurata al centro del campo con un'apposita asta. Precisazione: l'altezza della rete può essere variata per specifici gruppi d'età.
- E' fatta di maglie quadrate di 10 cm di lato. Nelle sue parti superiore ed inferiore sono cucite due bande orizzontali larghe 5-8 cm, preferibilmente di colore blu scuro o di colori vivaci, cucite per tutta la sua lunghezza totale. Ad ogni estremità della banda superiore c'è un foro, attraverso il quale una corda fissa strettamente la parte superiore della rete al palo.
- All'interno delle bande ci sono: un cavo flessibile in quella superiore ed una corda in quella inferiore per fissare e tendere la parte superiore ed inferiore della rete ai pali.
- E' permessa la pubblicità sulle bande orizzontali della rete e sulle bande laterali.

- Due bande colorate, larghe 5-8 cm (la stessa larghezza delle linee del terreno) e di 1 m di lunghezza, sono poste verticalmente sulla rete al di sopra ed in corrispondenza di ciascuna linea laterale. Esse sono considerate parti integranti della rete.
- I pali che sorreggono la rete devono essere rotondi e lisci, alti 2,80 m, preferibilmente regolabili.
- Essi debbono essere fissati al suolo ad una uguale distanza di 0,50 - 1 m da ciascuna linea laterale. E' vietato fissare al suolo i pali per mezzo di cavi.
- I pali devono avere una imbottitura. Deve essere evitata ogni causa di pericolo o di impedimento.
- L'antenna è un'asta flessibile in fibra di vetro o materiale simile, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro.
- Due antenne sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.
- La parte superiore di 80 cm di ogni antenna si estende al di sopra del bordo superiore della rete ed è colorata a fasce alterne di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente rosso e bianco.
- Le antenne sono considerate parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio.

#### CARATTERISTICHE DEL PALLONE DI GIOCO.

Esiste un pallone ufficiale.

Il pallone deve essere sferico, di materiale soffice (pelle sintetica o simile ) che non assorba umidità, cioè adattabile a qualsiasi condizione all'aperto, anche in caso di pioggia.

Esso ha all'interno una camera d'aria di gomma o materiale simile.

Colore: brillante (come arancione, giallo, rosa, bianco, ecc.).

Circonferenza: da cm 66 a cm 68

Peso di 240-260 grammi.

Pressione di 0,3

I palloni utilizzati in una gara debbono avere le stesse caratteristiche di colore, circonferenza, peso, pressione, tipo, ecc.

Le competizioni internazionali ufficiali debbono essere disputate con palloni omologati dalla federazione internazionale.

Per le competizioni ufficiali devono essere utilizzati 6 palloni. In questo caso sei raccattapalle sono localizzati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro ciascun arbitro.

#### DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

- I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali del Regolamento Ufficiale Csen Nazionale Calcio Tennis
- Devono accettare rispettosamente le decisioni degli arbitri senza discuterle. In caso di dubbio, possono essere richiesti dei chiarimenti.
- Devono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del fairplay, non soltanto nei riguardi degli arbitri ma anche degli altri ufficiali, degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico.
- Devono evitare azioni ed atteggiamenti volti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.
- Devono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.
- E' permessa la comunicazione tra i componenti la squadra durante la gara.
- Durante la gara, solo il capitano è autorizzato a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco nei tre casi seguenti:

- a. per chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle regole. Se le spiegazioni non sono soddisfacenti, deve esprimere immediatamente all'arbitro il suo dissenso, riservandosi alla fine della gara di confermarlo per iscritto sul referto quale di reclamo ufficiale.
  - b. per domandare l'autorizzazione: cambiare uniforme od equipaggiamento; verificare il numero del giocatore al servizio; controllare la rete, la palla, la superficie, ecc.; sistemare - una o più linee del campo.
  - c. per richiedere i tempi di riposo.
- o Devono essere autorizzati dagli arbitri ad abbandonare l'area di gioco.
  - o Al termine dell'incontro: entrambi i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari. Se uno degli atleti aveva precedentemente espresso il loro dissenso al primo arbitro, ha il diritto di confermarlo quale reclamo da riportare sul referto.

## IL CAPITANO

Prima della gara il capitano della squadra:

- firma le distinte
- rappresenta la propria squadra al sorteggio.

Alla fine dell'incontro il capitano della squadra verifica i risultati firmando il referto. In ogni momento della gara sarà l'unico canale di comunicazione tra gli arbitri, gli organizzatori e la propria squadra.

## L'ALLENATORE

L'allenatore siede in panchina e può dare disposizioni alla squadra fino alla linea laterale del campo. Insieme al capitano può firmare le distinte e consegnarle agli organizzatori.

## SISTEMA DI PUNTEGGIO

- 1) Incontri secchi o al meglio dei 2 set su 3 o dei 3 set su 5 ( a seconda della manifestazione):
- 2) La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica i set.
- 3) Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0-17/21, 0-17/21 per i set.
- 4) La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, con un tempo massimo di trenta minuti dall'inizio dell'ora stabilita per la gara, senza una ragione valida, è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla regola.
- 5) Una squadra può giocare con un minimo di 3 giocatori(4vs4) di 2 giocatori (3vs3) al di sotto negli altri casi (2vs2) è dichiarata incompleta per il set o per la gara, perde il set o la gara .
- 6) Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

## SORTEGGIO GARA.

Prima dell'ingresso in campo, gli arbitri effettuano l'appello, l'inizio del giuoco viene effettuato in campo alla presenza dei due capitani delle squadre dopo il saluto tra le squadre e componenti in panchina.

Il vincente può scegliere: di iniziare al servizio e/o il campo;

Il perdente ottiene la restante alternativa.

Nel secondo set il perdente del sorteggio nel primo set inizierà con il servizio a campi invertiti .

Un nuovo sorteggio sarà effettuato nel set decisivo.

## RISCALDAMENTO

Prima dell'incontro, le squadre possono effettuare il riscaldamento.

## SQUADRE

- Una squadra è composta da uno/due/tre/quattro giocatori in campo e al massimo 2/3 in panchina e iscritti massimo 10.
- Soltanto i giocatori iscritti nella distinta possono prendere parte alla gara.
- Nelle competizioni è permessa la presenza dell'allenatore, del dirigente e del massaggiatore o operatore del massaggio, in panchina durante l'incontro.
- Il capitano della squadra deve essere indicato sulla distinta insieme al vice capitano.
- L'equipaggiamento di un giocatore si compone di pantaloncini, maglietta che devono riportare il numero. I numeri devono essere di colore contrastante rispetto a quello della maglietta. Non possono essere utilizzate scarpe ma solo eventuali fasce per caviglie.
- Ogni squadra deve avere una divisa uguale per tutti i giocatori e pettorine per i giocatori in panchina.
- Se le due squadre si presentano con le maglie dello stesso colore, la squadra che ospita deve cambiarle. In campo neutro le cambia la squadra iscritta per prima sul referto.
- E' vietato indossare oggetti che possono causare lesioni ai giocatori, come spille, braccialetti, bende gessate, ecc.
- I giocatori possono portare gli occhiali a loro rischio.
- E' vietato indossare divise senza i numeri regolamentari.
- In campo devono trovarsi sempre 1, 2, 3, 4 giocatori per squadra
- E' prevista la sostituzione in caso di infortuni.
- Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).
- I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite. Non e' possibile fare il cosiddetto "velo" e quindi impedire la visuale ai giocatori in ricezione del pallone in battuta. Il compagno di squadra del giocatore al servizio non deve impedire che l'avversario possa vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla. Su richiesta dei giocatori della squadra avversaria, il giocatore dovrà spostarsi lateralmente.

## ORDINE DI SERVIZIO

L'ordine di servizio deve essere mantenuto dall'inizio alla fine del set (come determinato dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio).

E' commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.

Il signapunti deve determinare l'esatto momento nel quale tale fallo è stato commesso.

Tutti i punti assegnati successivamente alla squadra che ha commesso il fallo devono essere cancellati.

Se i punti conquistati mentre il giocatore era in errore di rotazione non possono essere determinati, la perdita dell'azione è l'unica sanzione possibile.

## AZIONI DI GIOCO

L'azione di gioco inizia con il fischio dell'arbitro. Tuttavia la palla è in gioco dal momento del colpo di servizio.

L'azione di gioco termina con il fischio dell'arbitro. Tuttavia se il fischio è relativo ad un fallo commesso in gioco, la palla è "fuori gioco" dal momento in cui il fallo è commesso.

La palla è "dentro" quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee perimetrali.

La palla è "fuori" quando: cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle); tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona al di fuori del gioco; tocca le antenne, i cavi, i pali o la rete oltre bande laterali e le antenne; attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o in parte all'esterno dello spazio di passaggio durante il servizio.

## FALLI DI GIOCO

Ogni azione contraria alle regole di gioco è un fallo di gioco.

Gli arbitri giudicano i falli e stabiliscono le sanzioni in accordo con queste regole.

C'è sempre una penalizzazione per un fallo: l'avversario della squadra che ha commesso il fallo si aggiudica l'azione di gioco .

## CARATTERISTICHE DEL TOCCO DI PALLA

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete, e al minimo un tocco prima di mandarla verso il campo avversario.

I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.

Due giocatori possono toccare la palla allo stesso momento.

Quando i due compagni di squadra toccano la palla contemporaneamente, si considerano due tocchi. Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco.

La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

Entro l'area di gioco ad un giocatore non è permesso di avvalersi del compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per raggiungere e giocare la palla. Tuttavia il giocatore che è sul punto di commettere un fallo (toccare la rete, etc.), può essere trattenuto o tirato indietro dal compagno di squadra.

La palla può essere toccata da qualsiasi parte del corpo tranne le mani e le braccia.

## FALLI DI TOCCO DI PALLA

Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.

Un giocatore si appoggia al compagno.

La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata: inferiormente, dalla parte superiore della rete; lateralmente, dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario; superiormente, dal soffitto o da altre eventuali strutture.

La palla che ha attraversato il piano della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che: la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi il piano della rete al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo; la squadra avversa non può ostacolare tale azione.

La palla è "fuori" quando oltrepassa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

Nell'oltrepassare la rete, la palla può toccarla.

La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi.

Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiucata.

Ogni squadra deve giocare nel suo campo e spazio di gioco. Tuttavia, la palla può essere recuperata anche oltre la zona libera.

### CONTATTO CON LA RETE

E' proibito toccare la rete e le antenne o invadere con buona parte del corpo il campo avversario.

Dopo aver giocato la palla, un giocatore può toccare i pali, i cavi o qualsiasi oggetto oltre la lunghezza totale della rete, a condizione che tale azione non interferisca sul gioco.

Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.

Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è fallo.

Un giocatore che tocca la rete o penetra nello spazio, nel campo e nella zona libera avversa interferendo con il gioco commette fallo.

### IL SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla effettuato dal giocatore che si trova nella zona di servizio e che colpisce la palla, opportunamente sistemata sulla sabbia, con il piede che ritiene opportuno.

Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto con il sorteggio.

Dopo il primo servizio del set, il giocatore che serve è designato come segue:

I. quando la squadra al servizio vince l'azione di gioco, il giocatore che lo aveva precedentemente effettuato, serve di nuovo.

II. quando la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, ottiene il diritto a servire e il giocatore che non ha servito l'ultima volta dovrà servire.

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver controllato che il giocatore al servizio sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che le due squadre siano pronte a giocare.

### FALLI DI SERVIZIO

I seguenti falli causano un punto alla squadra avversaria.

Il giocatore al servizio: non rispetta il turno di battuta; non effettua correttamente il servizio.

Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diventa falloso se la palla: tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete; va fuori

### TEMPI DI RIPOSO

Il tempo di riposo è un'interruzione regolamentare tra un set e l'altro della durata di 5 minuti.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 time-out per set per un massimo di 60 secondi.

I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio, mostrando il corrispondente gesto ufficiali.

E' improprio richiedere il time-out nel corso di un'azione di gioco o al momento del servizio o dopo il fischio di autorizzazione del servizio.

### RITARDI DI GIOCO

Un'impropria azione di una squadra che differisce la ripresa del gioco costituisce un ritardo di gioco, come ad esempio fra l'altro: prolungare il tempo di riposo, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco; il ripetersi di una richiesta impropria nello stesso set; ritardare il gioco.

La squadra responsabile di un primo ritardo in un set è sanzionata con "avvertimento per ritardo".

Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo della stessa squadra nello stesso set, costituiscono fallo e sono sanzionati con la "penalizzazione per ritardo" con perdita dell'azione di gioco e punto avversario.



## INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. L'azione va quindi rigiucata.

L'arbitro deve autorizzare il medico ufficialmente accreditato ad entrare sul terreno per assistere il giocatore. Soltanto l'arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l'area di gioco.

Se il giocatore non recupera o non ritorna nell'area di gioco verrà sostituito. In casi estremi, il medico della competizione o il supervisore tecnico possono opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato.

Se si verifica un'interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiucata.

Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il primo arbitro, gli organizzatori la Giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali. Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale non superi le quattro ore, la gara è ripresa con il punteggio acquisito sia che essa prosegua sullo stesso o su un altro campo. I set già giocati restano validi. Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le quattro ore, l'incontro verrà rigiocato da capo.

## CAMBI DI CAMPO

Le squadre cambiano campo ogni set.

Nel set decisivo 3/5 quando il totale della somma dei punti è 15 ( es. 8 a 7; 9 a 6; ) si cambia campo.

## INTERVALLI

L'intervallo tra ogni set (nel caso ne siano giocati più di uno) ha una durata di 5 minuti. Nel set finale si cambia campo quando la somma del risultato del punteggio delle due squadre è 15. Se il cambio di campo non viene eseguito al momento dovuto, verrà effettuato non appena ci si accorgerà dell'errore. Il punteggio acquisito al momento in cui il cambio di campo è effettuato, rimane invariato.

## CONDOTTA SCORRETTA

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, il suo compagno di squadra, o il pubblico, è classificata in quattro categorie secondo la gravità degli atti.

Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.

Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorevoli.

Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori.

Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

## SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, a giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili sono:

- **AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA:** La condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il componente della squadra interessato è avvertito per un eventuale recidiva nel corso del medesimo set.
- **PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA:** Per condotta maleducata, la squadra è sanzionata con la perdita del servizio o con l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria, se questa era al servizio.
- **ESPULSIONE:** La ripetizione della condotta maleducata è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore sanzionato deve lasciare il campo e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set.
- **SQUALIFICA:** Per condotta ingiuriosa ed aggressiva il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per l'intero incontro.

Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nel medesimo set è sanzionato

progressivamente come previsto nella scala delle sanzioni. Un giocatore può ricevere più di una penalizzazione in un set . La squalifica dovuta a condotta ingiuriosa o a aggressione non richiede sanzioni precedenti. Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set, è sanzionata secondo quanto previsto e le sanzioni sono applicate nel set seguente.

## COLLEGIO ARBITRALE

Il collegio arbitrale per una gara può essere composto dai seguenti ufficiali:

- il primo arbitro
- il secondo arbitro
- il segnapunti
- quattro (due) giudici di linea

Soltanto il primo ed il secondo arbitro possono fischiare durante la gara. Il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco. Il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dell'azione, se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

Possono fischiare durante un'interruzione di gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra. Immediatamente dopo aver fischiato la fine dell'azione, devono indicare con i gesti ufficiali: la squadra che deve effettuare il servizio; la natura del fallo; il giocatore che lo ha commesso.

## PRIMO ARBITRO

Il primo arbitro svolge le sue funzioni seduto o in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete. Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui giocatori. Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti il collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Egli può sostituire chi non assolvesse bene le proprie funzioni. Il primo arbitro controlla altresì l'operato dei raccattapalle. Ha autorità per decidere su ogni questione concernente la gara, anche su quelle non specificate dalle regole. Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. Tuttavia, a richiesta di un giocatore, deve dare spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle regole su cui ha basato la sua decisione. Se il giocatore esprime immediatamente il suo dissenso sulle spiegazioni, il primo arbitro deve autorizzarlo ad annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara. Per le competizioni ufficiali il reclamo deve essere immediatamente esaminato e deciso dalla commissione apposita, così da non alterare in ogni caso il prosieguo del torneo. Ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle appropriate condizioni delle attrezzature di gioco.

Prima dell'incontro il primo arbitro: controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature; esegue il sorteggio alla presenza dei due capitani; controlla il riscaldamento delle squadre. Durante la gara, solo il primo arbitro è autorizzato: a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco; a decidere su: - i falli del giocatore al servizio;- i falli di velo della squadra al servizio; - i falli di tocco di palla; - i falli sopra la rete e sulla sua parte superiore.

## SECONDO ARBITRO

Il secondo arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco e di fronte al primo arbitro. Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio ambito di competenze. Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le sue funzioni. Egli può, senza fischiare, segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere. Controlla l'operato del segnapunti. Autorizza i tempi di riposo e di cambi di campo, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie. Controlla, durante l'incontro, se i palloni mantengono le condizioni regolamentari.

Durante la gara il secondo arbitro, decide, fischia e segnala: il contatto dei giocatori con la parte inferiore della rete e dell'antenna dalla sua parte; l'interferenza dovuta all'invasione di campo e spazio avversario sotto la rete; la palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio o tocca l'antenna situata dalla sua parte del campo; il contatto della palla con un oggetto esterno.

### SEGNAPUNTI

Il segnapunti esplica le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta e di fronte al primo arbitro. Egli compila il referto secondo le regole, in collaborazione con il secondo arbitro. Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti registra i dati della gara e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani.

Durante l'incontro il segnapunti: registra i punti acquisiti e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti; registra il servizio che ciascun giocatore esegue set; indica l'ordine di servizio di ciascuna squadra mostrando un cartello numerato con "1" o "2" corrispondente al giocatore al servizio. Segnala eventuali errori agli arbitri immediatamente; registra i tempi di riposo controllandone il numero ed informandone il secondo arbitro; segnala agli arbitri le richieste improprie dei tempi di riposo; comunica agli arbitri la fine dei set e i cambi di campo.

Alla fine dell'incontro il segnapunti: registra il risultato finale; dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei capitani della squadra e degli arbitri. in caso di un reclamo, scrive o permette al giocatore interessato di scrivere sul referto una dichiarazione sull'episodio contestato.

### GIUDICI DI LINEA

E' obbligatoria la presenza di due giudici di linea nelle gare internazionali.

Essi si dispongono diagonalmente, ai due angoli opposti nella zona libera, da 1 a 2 metri dall'angolo. Ognuno di loro controlla sia la linea di fondo che quella laterale della propria parte.

Se sono impiegati 4 giudici di linea, essi si posizionano nella zona libera, da 1 a 3

metri da ciascun angolo del campo sul prolungamento immaginario della linea che controllano.

I giudici di linea assolvono le loro funzioni per mezzo di bandierine (30x30 cm): segnalano la palla "dentro" e "fuori" ogni qualvolta la palla cade al suolo nelle vicinanze della linea/e di loro competenza; segnalano "palla toccata" quando cade "fuori" dopo che è stata precedentemente toccata da un giocatore della squadra ricevente la palla; segnalano quando la palla supera la rete al di fuori dello spazio di passaggio, tocca le antenne, ecc. Il giudice di linea più vicino alla traiettoria della palla è primariamente il responsabile della segnalazione;

i giudici di linea responsabili delle linee di fondo segnalano il fallo di piede dei giocatori al servizio.

Su richiesta del primo arbitro, il giudice di linea deve ripetere la segnalazione.

### SEGNALAZIONI UFFICIALI

Gli arbitri ed i giudici di linea devono indicare con la segnalazione ufficiale appropriata la natura del fallo sanzionato o delle interruzioni accordate, nel seguente modo:

La segnalazione è mantenuta per un momento, e se è effettuato con una mano,

essa corrisponde al lato della squadra che ha commesso il fallo o che richiede l'interruzione.

Successivamente l'arbitro indica il giocatore che ha commesso il fallo o la squadra che richiede l'interruzione.

L'arbitro indica infine la squadra alla quale assegna il successivo servizio.

I giudici di linea devono indicare la natura del fallo sanzionato, usando la segnalazione ufficiale e mantenendola per un breve lasso di tempo.

## GLI ORGANIZZATORI

- a) L'organizzazione generale del torneo e delle competizioni sono gestite dal comitato organizzatore.
- b) Possono essere scelti dallo Csen Settore Nazionale Calcio tennis.
- c) Sono gli unici responsabili della fase organizzativa.
- d) Hanno il compito di organizzare il torneo secondo le regole e le modalità riportate dal regolamento ufficiale stilato dallo Csen Settore Nazionale Calcio tennis.
- e) Devono controllare il regolare svolgimento del torneo:
  - I. controllando la regolare iscrizione dei partecipanti al torneo, raccogliendo la quota d'iscrizione e la documentazione necessaria all'iscrizione stessa.
  - II. controllando, prima di ogni partita, le liste delle squadre partecipanti.
  - III. stilando, dopo ogni giornata, la classifica.
  - IV. restando in qualsiasi momento, durante e disponibili per qualsiasi chiarimento in merito lo svolgimento del torneo, sempre reperibili alla fase organizzativa del torneo stesso.
- f) Per qualsiasi problema organizzativo, devono rivolgersi allo Csen Settore Nazionale Calcio tennis.

## LA FASE ORGANIZZATIVA

La fase organizzativa prevede:

- a) il controllo del corretto svolgimento del torneo, secondo le regole e le modalità stabilite dello Csen Settore Nazionale Calcio tennis.
- b) l'esposizione delle regole del torneo, della classifica e del calendario in una zona visibile ai partecipanti e al pubblico.
- c) la mediazione con gli sponsor.



**C.S.E.N. Centro Sportivo Educativo Nazionale**

**Referente Nazionale Csen Calcio-tennis.**

Macchia Emilio

cell. 347/7947881

[csencalciotennis@gmail.com](mailto:csencalciotennis@gmail.com)