



REGOLAMENTO SINTETICO TAVBALL

Il presente regolamento sintetico viene emanato dalla TAVBALL EUROPE per lo svolgimento del gioco, l'assegnazione dei punti e la vittoria della partita.

PREMESSA: il gioco del Tavball si riconosce **nei principi di correttezza e fair play** e pertanto incentiva gli atleti a seguirli nella pratica di questa disciplina e ad utilizzarli come elemento fondamentale in ogni fase della competizione.





AREA DI GIOCO

L'area di gioco deve essere un rettangolo di m. 8 di lunghezza e m. 8 di larghezza, uguale alla metà campo da pallavolo e di beach volley.

La superficie di gioco non deve presentare alcun pericolo per i giocatori.

Al centro di quest'area verrà posizionato un tavolo Tavball omologato (vedi Figura 1).

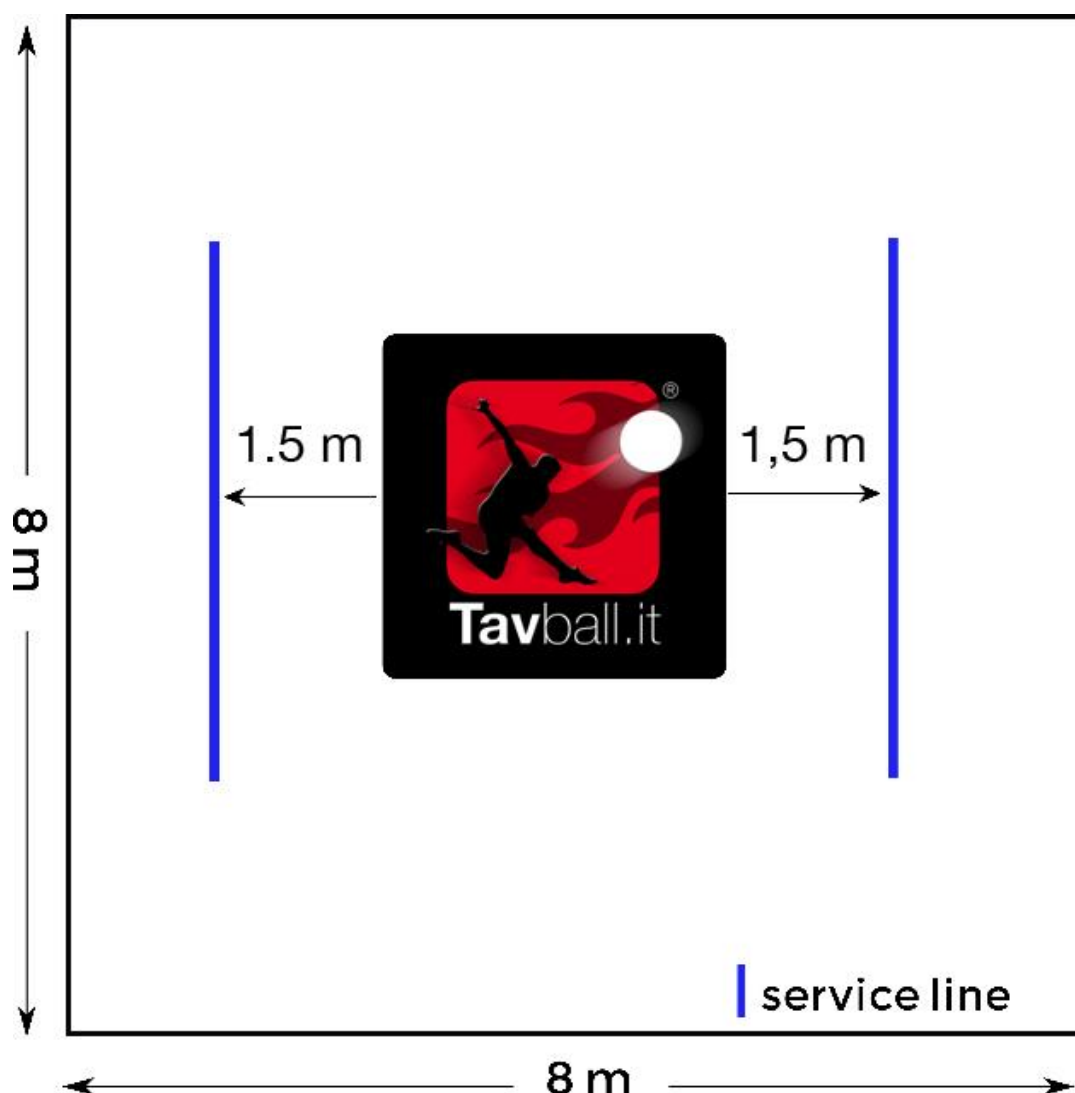




Figura 1: Area di gioco con un tavolo al centro e linee di servizio a una distanza di 1,5 metri dal bordo del tavolo

Terreno di gioco

Tavball può essere giocato su diversi terreni, come erba naturale e sintetica, indoor o sabbia. In ogni caso, la superficie deve essere il più uniforme possibile e priva di buchi, sassi, conchiglie, pezzi di vetro o quant'altro possa essere causa di lesioni.

Linee di servizio

Un segno per il servizio deve essere posizionato a una distanza di 1,5 m dal bordo del tavolo. I segni possono essere gesso sull'erba o nastro adesivo per gli incontri indoor.

Tavolo omologato per TAVBALL

Dimensioni tavolo aperto: LUNGHEZZA=72 cm LARGHEZZA=72 cm ALTEZZA= 72 cm
Peso: 10 kg (vedi scheda tecnica sul sito www.tavball.it)

Superficie

Liquidi, polvere o sabbia sulla superficie del tavolo alterano il comportamento di rimbalzo delle palle sul tavolo. Per evitarlo, è necessario garantire il mantenimento di una superficie asciutta e pulita. Potrebbe essere necessario pulirlo regolarmente durante una partita.

Palla

Il pallone deve essere da calcio, calcetto, beach soccer o footvolley, sferico con una circonferenza possibilmente di circa 68-70 cm e deve pesare tra i 420 ei 460 grammi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO E ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Regolamento dello svolgimento del gioco e dell'assegnazione dei punti (tratto dal regolamento registrato www.tav-ball.com/regolamento-europeo)

Ogni squadra è composta da due giocatori. Si gioca due contro due.

Scopo

obiettivo è fare rimbalzare la palla sul tavolo in modo che la squadra avversaria non sia in grado di restituirla facendola rimbalzare sul tavolo a propria volta. Dopo che il servizio è stato eseguito non ci sono limiti, è possibile attaccare in qualsiasi direzione. Il posizionamento e il movimento dei giocatori non è vincolato ad alcuna restrizione, anche se devono essere evitate le ostruzioni dell'avversario.



Definizione di Attacco e Difesa

Una definizione che permette una lettura più agevole dei seguenti capitoli è:

- La squadra in possesso palla è chiamata squadra in **attacco A** con i giocatori A1 e A2.
- L'altra squadra è chiamata squadra in **difesa D** (giocatori D1 e D2).
- Un contatto tra la palla e un giocatore viene chiamato "tocco".

Tavolo e giocatori

In generale, i contatti tra un giocatore e il tavolo dovrebbero essere evitati per ridurre al minimo le lesioni. Uno dei giocatori della squadra A che colpisce il tavolo (superficie, spigoli o gambe) durante un tentativo di attacco è considerato un errore della squadra A. Pertanto, la squadra D segna un punto e ottiene il diritto di servire successivamente. D1 o D2 toccano il tavolo (superficie, bordi o gambe) solo leggermente durante un movimento difensivo o mentre cercano di raggiungere un passaggio del proprio compagno di squadra è consentito e lo scambio non deve essere interrotto.

Numero di tocchi

Dopo il servizio, una squadra ha diritto a **un massimo di n.3 tocchi** - chiamati 1 ricezione, 2 passaggio e 3 attacco - per riportare la palla al rimbalzo sul tavolo. Un tocco può essere eseguito da qualsiasi parte del corpo ad eccezione delle braccia e delle mani. È possibile rispondere anche di prima, ma non in risposta al servizio.

Tocchi consecutivi

Un singolo giocatore non può toccare la palla due volte consecutive.

Palla sul tavolo

Dopo un movimento d'attacco, la palla deve avere un solo contatto (rimbalzo) con il tavolo. Due o più contatti sono considerati un errore della squadra Attacco A e fanno segnare il punto alla squadra Difesa D.

Quando la palla entra in contatto non con la superficie superiore del tavolo ma con uno dei suoi bordi o spigoli lo scambio è regolare a seconda dei casi. Vedere il paragrafo Bordi più avanti per l'illustrazione dettagliata delle varie situazioni.

Lati

A volte uno dei lati rappresenta uno svantaggio rispetto all'altro, cioè la vista è ostacolata dal sole. Le squadre devono cambiare lato regolarmente per pareggiare eventuali (s)vantaggi.

Punto

I punti possono essere vinti servendo o ricevendo. Un punto viene assegnato alla squadra Attacco A se si verifica una delle seguenti situazioni:



- a) La squadra D non riesce a rimettere la palla sul tavolo durante uno scambio.
- b) La palla tocca un braccio o una mano della squadra D.
- c) Due tocchi consecutivi in due movimenti separati sono usati dai giocatori D1 o D2.
- d) La squadra D usa quattro o più tocchi per riportare la palla sul tavolo.
- e) La squadra D esegue un tocco non regolare (es. vedi paragrafo più avanti).
- g) La squadra D ostacola di proposito il diritto alla libera circolazione della squadra A (vedi paragrafo)
- h) Il team D commette un errore di spigolo (vedi capitolo 6)

Tocchi illegali

Il giocatore D viene colpito dalla palla.

Uno dei giocatori della squadra Difesa D (D1 o D2) è posizionato in linea retta tra A1 e A2.

Il giocatore D viene poi colpito dalla palla durante un tentativo di passaggio della squadra A. La squadra D esegue un tocco illegale.

un giocatore della squadra D è posizionato in linea diretta tra il giocatore A e il tavolo, viene quindi colpito dalla palla durante un tentativo di attacco della squadra A e quindi la squadra D esegue un tocco illegale.

Rigiocare

Uno scambio deve essere ripetuto se si verifica una delle seguenti condizioni:

- a) Una terza persona, che non partecipa alla partita, ostacola il movimento di un giocatore durante uno scambio.
- b) Un'altra palla, cioè di un campo vicino, entra in campo durante uno scambio.
- c) Alcune situazioni durante il servizio (vedi paragrafo servizio)
- d) Uno dei giocatori ostruisce accidentalmente il diritto di libera circolazione di un giocatore avversario (vedi capitolo 5).
- e) Gli avversari o i giudici non possono concordare una certa situazione per decidere a quale squadra assegnare un punto.
- f) Gli avversari o i giudici concordano che uno scambio dovrebbe essere ripetuto per un motivo non menzionato sopra.

Set

- a) Vince un set la squadra che per prima raggiunge i 18 punti. Un vantaggio minimo di almeno due punti deve essere stabilito per assicurarsi il set. In caso di pareggio 17-17 il set continua fino al raggiungimento dei due punti di vantaggio.
- c) Ogni squadra può prendere un timeout di 60 secondi per set.
- d) L'intervallo tra due set non dovrebbe durare più di 3 minuti.

Vittoria incontro

Una squadra che ottiene 2 set al meglio dei 3 si aggiudica la vittoria della partita, oppure 3



set al meglio dei 5.

Ordine di servizio

La squadra al servizio iniziale decide quale giocatore della propria squadra inizierà il servizio. Quel giocatore continua a servire finché la squadra in ricezione non vince il punto. Una volta che il primo punto della squadra in ricezione è assicurato, il servizio passa a quella squadra finché continua a segnare. Successivamente, il servizio si alterna tra i compagni di squadra dopo ogni cambio di possesso del servizio.

Ricezione del servizio

Se il giocatore A1 serve, il giocatore D1 deve ricevere e viceversa. Naturalmente, lo stesso vale per i giocatori A2 e D2: devono ricevere il servizio l'uno dall'altro.

La ricezione della prima palla dopo il servizio si alterna tra i compagni di squadra proprio come il servizio stesso.

Esecuzione del servizio

- a) Prima di servire, il battitore o l'arbitro chiama il punteggio, si ferma momentaneamente per assicurarsi che il ricevitore sia pronto e che il punteggio sia concordato.
- b) Un piede deve ancora toccare il suolo durante il servizio e mantenere una distanza di almeno 1,5 metri dal tavolo.
- c) Il posizionamento della squadra in ricezione e del compagno del giocatore al servizio non è vincolato ad alcuna restrizione.
- d) Dopo aver lanciato la palla, il servizio può essere eseguito solo con la testa, non è consentito usare altre parti del corpo per il servizio.
- e) Durante il servizio la palla servita deve attraversare la superficie che va dal proprio spigolo allo spigolo avversario il più possibile dritta verso l'avversario che riceve e non deve attraversare gli spigoli laterali. Nei casi dubbi (es. punti j - k) va ripetuto il servizio



● Giocatore ● Palla | Propri spigoli | Spigoli avversari



- f) Una palla battuta, che non tocca il tavolo, assicura il punto alla squadra in ricezione e il suo diritto a servire successivamente.
- g) Una palla battuta, che tocca il “proprio bordo” e rimbalza indietro, assicura il punto alla squadra in ricezione e il suo diritto a servire successivamente (vedi paragrafo “Bordi e spigoli”).
- h) Una palla servita, che tocca il “proprio bordo” e tocca la superficie o il bordo del tavolo una seconda volta, assicura un punto alla squadra in ricezione e il suo diritto a servire successivamente (vedi paragrafo “Bordi e spigoli”).
- i) Una palla servita, che tocca il “proprio bordo” e rimbalza in avanti in alto è buona ed è quindi giocabile.
- j) Una palla servita, che tocca il “proprio bordo” e rimbalza in avanti in alto ma attraversa i lati laterali non è valida ed è da ripetere.
- k) Una palla servita che sfiora lo spigolo avversario non è valida ed è da ripetere.

Bordi e spigoli

A seconda della posizione del giocatore, questi si trova di fronte a uno o due spigoli, chiamati “propri spigoli”. Gli altri sono chiamati “spigoli avversari” (vedi Figura 2).

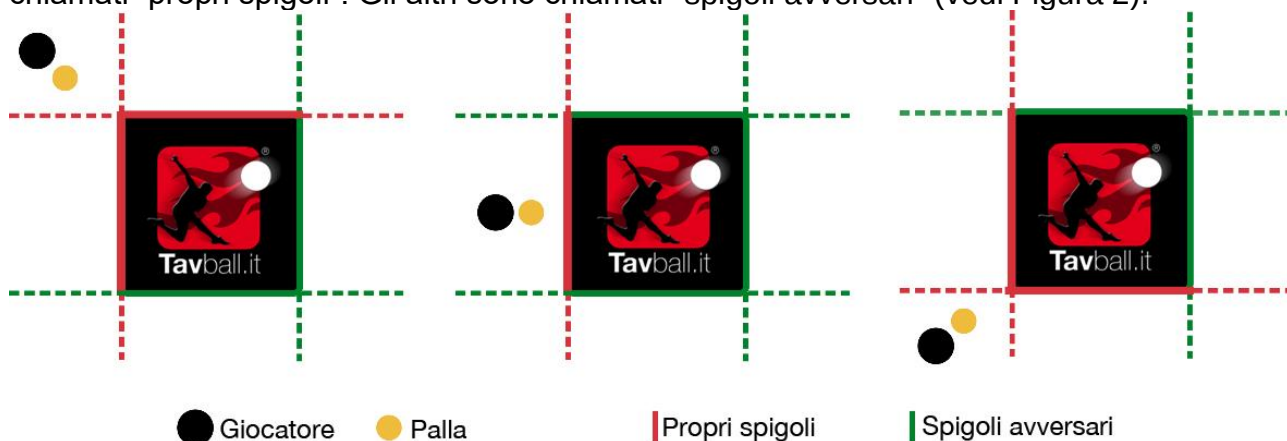


Figura 2: Tavolo Tavball e suoi bordi/spigoli durante uno scambio.



Bordi e spigoli situazioni tipiche

“Propri bordi”

A seconda della posizione da cui è stata difesa o attaccata la palla, il giocatore attaccante può trovarsi di fronte solo a uno o due bordi. Questi bordi sono indicati come "bordi propri" (vedi figura Figura 2). **Un buon modo per determinare se si tratta del proprio bordo o meno è pensare alla posizione in cui la palla è stata toccata, non al corpo dell'attaccante stesso.**

La palla tocca il "proprio bordo" durante uno scambio

la palla tocca il "proprio bordo" durante uno scambio, lo attraversa e supera la linea immaginaria del bordo o spigolo avversario (vedi Figura 3), si può procedere regolarmente con la continuazione dello scambio.

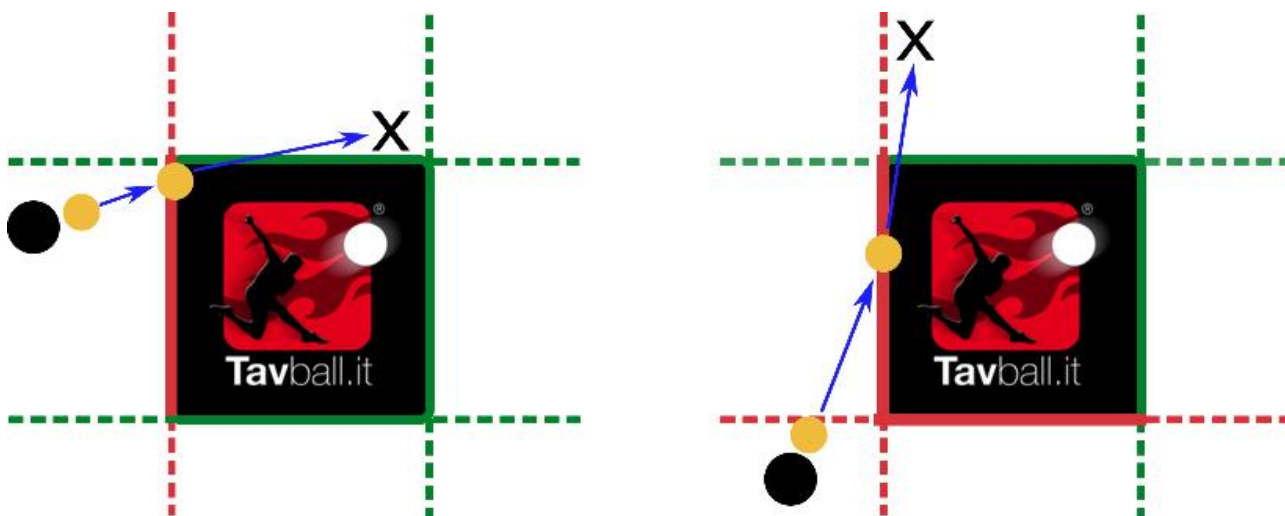


Figura 3: Una palla tocca il “proprio bordo” e lo attraversa. OK! Regolare!

Una Palla tocca il “proprio bordo” e rimbalza indietro

Una palla tocca il "proprio bordo" durante uno scambio e rimbalza indietro, quindi rimane dietro di essa o la sua linea immaginaria fa sì che la squadra avversaria segni il punto e il suo diritto a servire successivamente.

In caso di dubbio, lo scambio può essere ripetuto. Un giocatore in difesa potrebbe non essere sicuro se la palla rimane dietro il proprio bordo del giocatore attaccante oppure no.



Per evitare una decisione sbagliata il giocatore può scegliere di toccare la palla e continuare lo scambio. Le richieste successive per una "propria palla laterale" saranno quindi scadute e non potranno essere fatte.

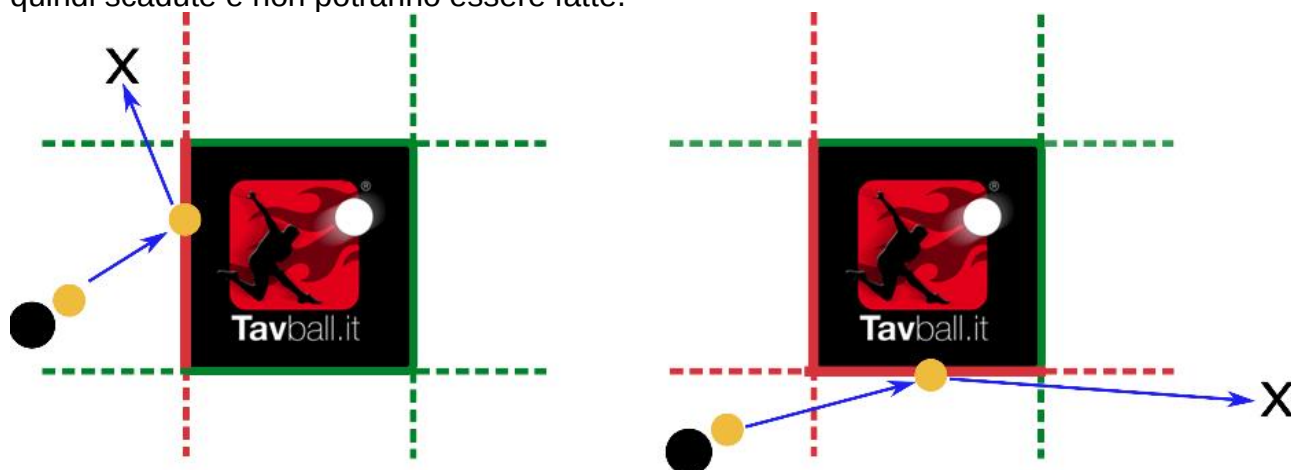


Figura 4: una palla tocca il "proprio bordo" e rimbalza indietro. NON REGOLARE

La palla tocca uno degli altri bordi o spigoli

Una palla che sta toccando uno degli altri bordi durante uno scambio è regolare e porta a continuare lo scambio (Vedi figura 5).

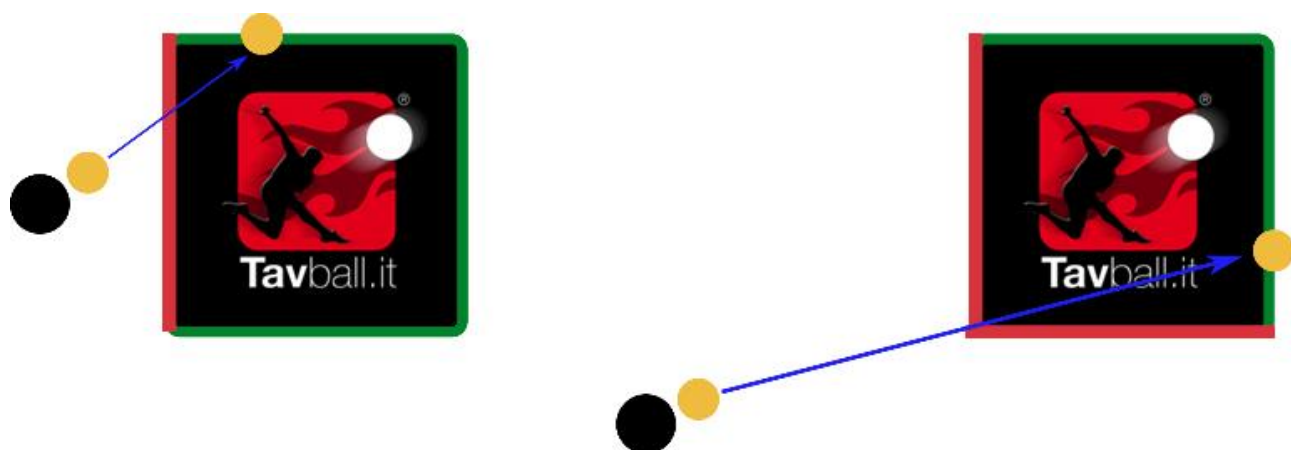


Figura 5: una palla tocca uno degli altri bordi o spigoli. OK! Regolare!

Movimento in libertà

Durante lo scambio, potendo la palla prendere più direzioni possibili e potendo quindi anche finire in un lato in cui in quel momento si trova un avversario, è vietato ostacolare l'avversario nell'esecuzione del colpo.

Poiché entrambe le squadre attaccano e difendono nella stessa area, sono inevitabili alcune situazioni in cui una persona ostacola un'altra. In generale, la squadra D deve fare



uno sforzo per posizionarsi in modo da non interferire con il diritto di libera circolazione della squadra A e viceversa.

Ostruzione

Un giocatore che si sente ostacolato da uno degli avversari può decidere di continuare comunque lo scambio o fare una chiamata. La chiamata dovrebbe essere effettuata non appena si verifica l'ostruzione. Se è stata effettuata una chiamata, lo scambio verrà interrotto. Un giocatore potrebbe sentirsi solo leggermente ostacolato e decidere di non fare una chiamata e continuare lo scambio nonostante una possibile ostruzione. Il diritto di questo giocatore per un replay sarà quindi scaduto e non potrà essere rivendicato in seguito, ad esempio dopo aver perso il punto nello scambio in corso.

Se le squadre avversarie o gli arbitri sono d'accordo, che un'ostruzione è stata fatta apposta, la squadra ostruita segna il punto e guadagna il diritto al servizio successivo continuando con l'ordine di servizio stabilito.