

Regolamento ufficiale

Disclaimer:

Questa è una semplice traduzione del regolamento ufficiale dell'IRF aggiornato al 17 ottobre 2025. In caso di discrepanze tra questo documento e la versione originale, fa fede esclusivamente il regolamento ufficiale dell'IRF. Questo file è fornito a scopo informativo e non ha alcun valore ufficiale. Questa traduzione è stata fatta con l'aiuto dell'intelligenza artificiale.

Indice

Panoramica	2
Capitolo 1: Attrezzatura e Campo	3
Capitolo 2: Partecipanti	5
Capitolo 3: Formato di gioco	6
Capitolo 4: Servizio	10
Capitolo 5: Durante il gioco	16
Capitolo 6: Ostacoli (Hinders)	20
Capitolo 7: Comportamento dei partecipanti	22
Capitolo 8: Decisioni e risoluzione delle controversie	24

Panoramica

Il roundnet è uno sport di squadra giocato tra due squadre composte da due giocatori ciascuna. I membri delle squadre avversarie si dispongono frontalmente con il set di roundnet al centro. Un'azione inizia quando il giocatore al servizio colpisce la palla sulla rete verso l'avversario. Dopo il servizio, non ci sono lati fissi o limiti di campo. L'obiettivo del gioco è colpire la palla sulla rete in modo che la squadra avversaria non riesca a riportarla con successo.

Ogni squadra ha a disposizione fino a tre tocchi per riportare la palla sulla rete. Una volta che la palla tocca la rete, il possesso passa alla squadra avversaria. Lo scambio continua fino a quando una squadra non riesce a riportare la palla in modo valido. I giocatori possono muoversi liberamente durante lo scambio, purché non ostacolino fisicamente il gioco dell'avversario.

La responsabilità del fair play ricade sui giocatori. Tutti i partecipanti devono conoscere le regole, e l'integrità del roundnet dipende dal rispetto di esse. È incoraggiato un gioco altamente competitivo, ma mai a scapito del rispetto reciproco, dell'adesione alle regole o del piacere di giocare.

Capitolo 1: Attrezzatura e Campo

1.1. Attrezzatura

1.1.1. Attrezzatura regolamentare – Per le competizioni ufficiali deve essere utilizzato un set e una palla approvati dall'IRF.

1.1.2. Dimensioni del set – Il set è circolare con un diametro interno di 91,4 cm (36 pollici) e un'altezza di 20,3 cm (8 pollici) con una rete superiore.

1.1.3. Tensione della rete – La tensione della rete deve essere uniforme su tutta la superficie. Una palla lasciata cadere da un'altezza di 1,5 m (4,9 piedi) deve rimbalzare di 50 cm (19,7 pollici) dalla rete, misurando dalla parte inferiore della palla.

1.1.4. Caratteristiche della palla – il peso della palla è di 85g ($\pm$ 5g di tolleranza). La circonferenza della palla è di 330mm ($\pm$ 10mm di tolleranza). La palla deve essere realizzata con un materiale adeguato e consentire la regolazione della pressione interna.

1.1.5. Gonfiaggio della palla – La pressione dell'aria della palla deve essere compresa tra 2000 e 3500 pascal (0,3 - 0,5 PSI) e la sua circonferenza deve essere tra 29 e 31 cm (11,4 - 12,2 pollici).

1.2. Campo

1.2.1. Componenti del campo – Un campo da roundnet è composto dal set, dalle linee di servizio, dalla linea della No Hit Zone e dallo spazio di gioco designato.

1.2.2. Allestimento del campo – Il set di roundnet viene posizionato al centro del campo.

1.2.3. Linee del limite esterno - Il limite esterno deve essere tracciato come un cerchio con un raggio di 8,5 metri (27,9 piedi) dal centro del campo. In caso di gioco al chiuso o qualora non sia possibile tracciare le linee, del nastro adesivo può essere posizionato a intervalli regolari attorno alla rete per delineare il cerchio.

1.2.4. Linee di servizio – Deve essere tracciata una linea di servizio circolare a 2,6 metri (8,5 piedi) dal centro del campo. La distanza dal bordo del set alla linea di servizio deve essere di 2,13 metri (7 piedi). Devono essere segnati quattro punti di partenza per il servizio. Se si gioca al chiuso o non è possibile tracciare le linee, è possibile utilizzare del nastro adesivo posizionato a intervalli regolari attorno al set per delineare un cerchio e le posizioni di servizio.

1.2.5. Linee della No Hit Zone – Deve essere tracciata una linea circolare della No Hit Zone a 100cm (3.28 piedi) dal centro del campo per tutte le categorie. Se si gioca al chiuso o non è possibile tracciare le linee, è possibile utilizzare del nastro adesivo posizionato a intervalli regolari attorno al set per delineare un cerchio. Sono consentite ulteriori marcature della No Hit Zone (ad esempio un tappetino in erba sintetica), a condizione che siano sicure e non interferiscano con il gioco.

Capitolo 2: Partecipanti

2.1. Composizione della squadra - Una squadra è composta da 2 giocatori.

2.2. Attrezzatura / Abbigliamento dei giocatori

2.2.1. I giocatori possono indossare scarpe con tacchetti, scarpe sportive o giocare a piedi nudi a loro rischio. Non sono ammessi tacchetti con parti pericolose, come tacchetti metallici da baseball, chiodi da pista o tacchetti usurati o rotti con bordi taglienti.

2.2.2. I giocatori possono indossare qualsiasi indumento o attrezzatura che non comprometta la sicurezza dei giocatori né fornisca un vantaggio sleale.

2.2.3. I giocatori non possono utilizzare indumenti o attrezzature per ostacolare o favorire ingiustamente il movimento della palla o di un altro giocatore. Ad esempio, i giocatori possono indossare cappelli, ma non possono lanciarli contro la palla.

2.2.4. Il direttore del torneo si riserva il diritto di vietare qualsiasi attrezzatura o abbigliamento che non rispetti queste linee guida.

2.3. L'IRF si riserva il diritto di modificare il nome della squadra, il logo della squadra, la grafica della maglia o la divisa se ritenuti inappropriati per l'evento specifico o per l'organizzazione nel suo complesso.

Capitolo 3: Formato di gioco

3.1. Per segnare un punto - Il Roundnet si gioca con il punteggio a rally; i punti possono essere vinti dalla squadra che serve o da quella che riceve. Una squadra segna un punto quando:

3.1.1. La squadra avversaria non riesce a riportare la palla sul set in maniera valida.

3.1.2. La squadra avversaria commette una violazione che comporta la perdita di un punto.

3.1.3. Il giocatore al servizio della squadra avversaria commette due errori consecutivi in battuta.

3.2. Rigiocare - Un punto viene rigiocato quando:

3.2.1. Le squadre non sono d'accordo sulla validità di un colpo.

3.2.2. Le squadre non sono d'accordo su una violazione.

3.2.3. Si verificano determinati tipi di ostacoli, vedi Capitolo 6 per i dettagli.

3.2.4. C'è un'interferenza esterna (ad esempio, un giocatore, una palla o un altro oggetto proveniente dall'esterno).

3.2.5. Se un punto viene rigiocato a causa di un disaccordo sulla legalità del servizio, il giocatore al servizio rigioca il punto con il conteggio degli errori al momento del disaccordo. Altrimenti, il giocatore al servizio inizia con il suo primo servizio. Il punteggio, le posizioni e l'ordine di servizio rimangono gli stessi in tutti i casi.

3.3. Rally - Un rally è una sequenza di azioni di gioco tra il momento in cui il servizio viene colpito e il momento in cui la palla è fuori gioco.

3.3.1. Se la squadra che serve vince un rally, segna un punto e continua a servire.

3.3.2. Se la squadra che riceve vince un rally, segna un punto e deve servire successivamente.

3.4. Per vincere un set- Un set viene vinto dalla squadra che prima raggiunge il numero designato di punti (tipicamente 15 o 21).

3.4.1. I set devono essere vinti con un vantaggio di due punti, salvo diversa indicazione. In caso di pareggio 14-14 o 20-20, il gioco continua fino a quando non si raggiunge un vantaggio di 2 punti (17-15 o 27-25).



3.4.2. Limite massimo (Hard cap) - A discrezione del direttore del torneo, alcuni set possono avere un limite massimo, il che significa che se il punteggio è pari a un determinato numero, la squadra che fa il punto successivo vince. Ad esempio, in set con un limite massimo a 25, se il punteggio è 24 a 24, il set sarà deciso dal punto successivo. I limiti massimi devono essere fissati prima dell'inizio dei set.

3.5. Per vincere una partita - Una partita viene vinta quando una squadra vince il numero designato di set (tipicamente 2).

3.6. Rinuncia - Una squadra che non è in grado o si rifiuta di giocare quando convocata potrebbe essere soggetta a una sconfitta per rinuncia a discrezione del direttore del torneo.

3.7. Decidere chi serve/riceve

3.7.1. Un set – Il vincitore di un lancio di moneta o di una partita di Sasso, Carta, Forbice (determinato dal TD) ha il diritto di scegliere chi serve/riceve o le posizioni iniziali.

3.7.2. Partite a due set – Nella fase a eliminazione diretta, la squadra con il ranking più alto ha il diritto di scegliere chi serve/riceve, le posizioni iniziali o si lasciare la decisione agli avversari. Se la squadra con il ranking più alto rinuncia la propria scelta, la squadra con il ranking più basso può scegliere chi serve/riceve o le posizioni iniziali nel primo gioco. La scelta di chi serve/riceve o delle posizioni iniziali verrà invertita nel secondo gioco.

3.7.3. Partite a tre set – Se la partita arriva al terzo set, ci sarà un lancio di moneta o una partita di Sasso, Carta, Forbice (determinato dal TD) e il vincitore avrà la possibilità di scegliere chi serve/riceve o di scegliere le posizioni iniziali nel terzo gioco.

3.8. Posizioni

3.8.1. I quattro giocatori si posizionano in quattro posizioni attorno al set, distanti 90 gradi l'una dall'altra. I compagni di squadra sono situati uno accanto all'altro. Tutti i giocatori devono iniziare con tutti i punti di contatto con il terreno dietro la linea di servizio (eccezione vedi 3.8.4).

3.8.2. Le posizioni stabilite devono essere utilizzate per tutta la durata della partita. Le posizioni saranno indicate da una linea di demarcazione quando possibile.

3.8.3. All'inizio di una partita, la squadra che serve sceglie per prima le proprie posizioni. Il giocatore posizionato sul lato destro è colui che inizierà a servire. Una volta che la squadra che serve è pronta, la squadra che riceve dispone i propri giocatori.

3.8.4. Il ricevitore è il giocatore che si posiziona a 180 gradi di distanza dal giocatore al servizio. Una volta che il giocatore al servizio è pronto, il ricevitore può regolare la propria posizione e può muoversi liberamente senza restrizioni di distanza.



3.8.5. Solo il ricevitore designato può ricevere il servizio.

3.8.6. Il compagno di squadra del battitore è libero di muoversi dalla propria posizione in qualsiasi momento. Non è necessario che torni alla propria posizione nei successivi tentativi di battuta all'interno dello stesso punto.

3.8.6.1. Il compagno di squadra del battitore deve rimanere fuori dalla linea di battuta fino a quando la battuta non viene eseguita e non può attraversare davanti al ricevitore o al compagno di squadra del ricevitore prima che il ricevitore abbia toccato la palla. Il compagno di squadra del battitore deve mantenere una distanza minima di 1,5 metri dal ricevitore e dal suo compagno fino a quando il ricevitore non ha toccato la palla. Tutte le regole di ostruzione sono in vigore (vedi capitolo 6).

3.8.7. Il compagno di squadra del ricevitore è libero di muoversi dalla propria posizione in qualsiasi momento.

3.8.7.1. Il movimento del compagno di squadra del ricevitore deve seguire una linea retta immaginaria che si estende dal centro del campo attraverso la sua posizione di partenza.

3.8.7.2. Il compagno di squadra del ricevitore deve rimanere fuori dalla linea di battuta fino a quando la battuta non viene eseguita.

3.8.8. I giocatori ruotano di una posizione in senso antiorario per equilibrare le condizioni ogni volta che due battitori terminano il loro turno. (ovvero dopo il 3° punto, il 7° punto, l'11° punto, il 15° punto, ecc.).

3.8.9. Se un giocatore che non sta ricevendo o non sta battendo si muove in modo non consentito durante la sequenza di battuta, la sua squadra perde il punto. Nel caso in cui sia il giocatore che non sta ricevendo che quello che non sta battendo si muovano in modo non consentito, la squadra che ha commesso l'infrazione per prima perde il punto. Se le infrazioni avvengono simultaneamente, il punto verrà rigiocato.

3.9. Timeout

3.9.1. Timeout di 60 secondi – Le squadre hanno diritto a un timeout di 60 secondi per partita. Il timeout non può essere chiamato durante un punto e non può essere chiamato tra il primo e il secondo servizio. Le squadre non possono lasciare l'area del campo e devono avere bevande o attrezzature vicino al campo prima dell'inizio della partita.

3.9.2. Timeout per infortunio – Un giocatore infortunato ha un massimo di 5 minuti di recupero, una sola volta per partita. Questo timeout può essere chiamato quando si verifica l'infortunio. Vedi 3.13.1 per i dettagli.

3.10. Tempo tra i punti - I punti devono essere giocati in successione senza interruzioni. Dopo che il rally è terminato, la palla deve essere recuperata immediatamente. Una volta che la palla è stata recuperata e consegnata al giocatore al servizio, tutti i giocatori devono riposizionarsi. Qualsiasi ritardo prima che il “servizio” venga annunciato comporterà un avviso di ritardo di gioco (vedi 4.5.1). Qualsiasi violazione successiva contro la stessa squadra comporterà (1) l'uso automatico di un timeout regolare, se ancora disponibile, o (2) una perdita del punto, se la squadra non ha più timeout regolari disponibili.

3.11. Tempo tra i set - Ai giocatori viene concesso 3 minuti tra i set. I giocatori devono rimanere vicino al loro campo. Se non sono pronti a iniziare dopo la pausa, verrà emesso un avviso di ritardo di set a 3 minuti. Se i giocatori non sono pronti nel minuto successivo, verrà assegnato un punto alla squadra avversaria. Un ulteriore punto verrà assegnato per ogni minuto che le squadre sono in ritardo.

3.12. Cambio e regolazione dell'attrezzatura - Nel caso in cui un set o una palla non siano più idonei per il gioco, la partita sarà sospesa mentre si trovano dei sostituti. Quando sostituiti, il gioco riprende con lo stesso punteggio, posizioni dei giocatori, ordine e situazione del servizio (ad esempio 1° vs 2° servizio, numero di timeout rimanenti, penalità/avvisi ancora in corso, ecc.) di prima. Se una rete viene spostata fuori posizione o alterata rispetto al suo stato originale (ad esempio un pezzo della gamba viene girato, la rete esce da un gancio, ecc.) deve essere riportata nella posizione e stato originali prima che i giocatori si preparino per il punto successivo. Durante un punto, i giocatori devono giocare tenendo conto del movimento naturale dell'attrezzatura. Tuttavia, se l'attrezzatura diventa inutilizzabile (la rete si rompe, la palla scoppia, ecc.), il punto deve essere fermato e rigiocato dalla prima di servizio.

3.13. Interruzioni eccezionali

3.13.1. Infortunio – In caso di infortunio, il gioco viene fermato. Una volta che il giocatore inizia a ricevere cure (se fornite), ha 5 minuti per tornare a giocare. Se il giocatore non è in grado di tornare a giocare entro 5 minuti, la squadra deve rinunciare a quella partita. Se il giocatore torna a giocare e si infortuna nuovamente, deve tornare a giocare entro un minuto o essere soggetto alla rinuncia. Ogni ulteriore interruzione per infortunio durante la partita che duri più di 15 secondi tra i punti risulterà nella riunifica da parte del giocatore.

3.13.2. Interferenza esterna – In caso di interferenza esterna che impedisce il gioco, la partita viene sospesa. Quando il gioco può riprendere, la partita continua con lo stesso punteggio, posizioni dei giocatori, ordine del servizio e situazione (ad esempio 1° vs 2° servizio, numero di timeout rimanenti, penalità/avvisi ancora in corso, ecc.) di prima.

Capitolo 4: Servizio

4.1. Primo servizio del gioco - Il vincitore del sorteggio o di una partita di Sasso, Carta, Forbice (determinato dal Direttore del Torneo) può scegliere se servire/ricevere o la posizione iniziale. Nel gioco a tabellone, il giocatore con il ranking più alto può scegliere se servire/ricevere, il lato o rinunciare alla scelta (vedi 3.7).

4.2. Ordine di servizio

4.2.1 Il primo battitore inizia alla destra del proprio compagno e batte per un solo punto.

4.2.2. Dopo il primo punto, ogni squadra batte per due punti consecutivi e tutti i battitori partono dalla sinistra del proprio compagno. Dopo il primo punto del battitore, questi si scambia di posizione con il proprio compagno e batte verso l'altro membro della squadra avversaria. Questa sequenza continua fino alla fine della partita.

4.2.2.1. Se le squadre raggiungono la condizione di "vincere con due punti di scarto" e il punteggio obiettivo viene raggiunto (ovvero il punteggio è 21 - 20), ogni giocatore batte per un punto e i giocatori mantengono le stesse posizioni per il resto della partita.

4.2.3. Ordine in un Nuovo Set - Il processo descritto in 4.2.1 si applica a ogni set.

4.3. Caratteristiche del servizio

4.3.1. Prima di servire, il giocatore al servizio deve impostare la propria posizione mantenendo tutti i punti di contatto dietro la linea di servizio.

4.3.2. Dopo aver impostato la posizione di servizio e durante l'atto del servizio – compreso il movimento, il follow-through e la spinta derivante dall'azione – tutti i punti di contatto devono rimanere dietro la linea di servizio.

4.3.3. Almeno un piede deve mantenere lo stesso punto di contatto con il suolo fino a quando la palla non tocca la rete.

4.3.4. Scivolare o trascinare un piede sul terreno in qualsiasi momento prima che la palla tocchi la rete è una violazione.

4.3.5. Il giocatore al servizio può fare un passo in qualsiasi direzione.

4.3.5.1. Un passo inizia nel momento in cui un piede non mantiene più un punto di contatto con il suolo.

4.3.5.2. Una volta che il piede che ha fatto il passo entra di nuovo in contatto con il suolo, deve stabilire e mantenere lo stesso punto di contatto con il suolo fino a quando la palla non tocca la rete.



4.3.6. La palla deve percorrere almeno 10 cm (4 pollici) dalla posizione di rilascio prima di essere colpita.

4.3.7. La palla non può essere rilasciata e colpita con la stessa mano. Eccezione - i giocatori con limitazioni fisiche sono esclusi da questa regola.

4.3.8. Nell'atto del servizio, la palla non deve essere presa.

4.3.8.1. Una presa avviene quando la palla si ferma su qualsiasi parte del corpo del giocatore.

4.3.9. I servizi non possono essere più alti della spalla del ricevitore quando è in posizione atletica. (Vedi 4.5.1.2.3 e 4.6.9)

4.3.10. La palla non può atterrare sulla linea della Zona di Divieto di Colpo o al suo interno.

4.5. Esecuzione del servizio

4.5.1. Ci sono quattro fasi per il servizio: (1) Il giocatore al servizio annuncia il punteggio al ricevitore, mettendo il punteggio della squadra che serve prima di quello della squadra ricevente e il numero del servizio ("primo" o "secondo"). (2) Il ricevitore deve verbalmente confermare la sua prontezza entro tre secondi. (3) Il giocatore al servizio deve annunciare "servizio" entro tre secondi. (4) Il giocatore al servizio può iniziare il suo movimento di servizio e ha tre secondi per lanciare la palla. Qualsiasi ritardo in questo processo è soggetto a una violazione per ritardo del gioco (vedi 3.10).

4.5.1.1. Una chiamata errata del punteggio può essere identificata da qualsiasi giocatore per resettare il processo di servizio prima che il giocatore al servizio annunci "servizio".

4.5.1.2. Posizioni e restrizioni durante il processo di servizio

4.5.1.2.1. Giocatore al servizio: Dopo che il giocatore al servizio ha annunciato il punteggio, non può fare un passo fino a quando non annuncia "servizio".

4.5.1.2.2. Compagno del Giocatore al servizio: In qualsiasi momento il compagno di squadra del battitore può modificare la propria posizione ed è libero di muoversi. Non è necessario che torni alla propria posizione nei successivi tentativi di battuta all'interno dello stesso punto. Non può entrare nel cerchio di battuta fino a dopo che la palla è stata colpita.

4.5.1.2.2.1. Al compagno di squadra del battitore non è consentito attraversare davanti alla squadra ricevente e tale azione comporterà la perdita del punto. Tutte le regole di ostruzione sono in vigore (vedi capitolo 6).



4.5.1.2.3. Ricevitore del Servizio: La posizione atletica del ricevitore (ad esempio, altezza della spalla) è stabilita al momento in cui riconosce la prontezza.

4.5.1.2.3.1. La posizione atletica di un ricevitore stabilisce l'altezza della sua spalla. Una posizione atletica è definita dalla capacità di muoversi rapidamente lateralmente ed è caratterizzata da ginocchia piegate (non inferiori a 90 gradi), piedi leggermente più larghi della distanza tra le spalle e torace sopra i piedi.

4.5.1.2.3.2. Se un ricevitore non soddisfa la definizione di posizione atletica causando un abbassamento dell'altezza della spalla, deve essere avvisato prima che il giocatore al servizio annunci "servizio". Dopo la notifica, il ricevitore deve correggere la sua posizione in una posizione accettabile. Il mancato adeguamento della posizione comporterà una penalità per ritardo del gioco (vedi 3.10). Una volta che il ricevitore ha riconosciuto la prontezza, può abbassare la propria posizione se desiderato.

4.5.1.2.4. Compagno del Ricevitore del Servizio: In qualsiasi momento il compagno di squadra del ricevitore può modificare la propria posizione ed è libero di muoversi. Non può entrare nel cerchio di battuta fino a dopo che la palla è stata colpita.

4.5.1.2.4.1. Il movimento del compagno di squadra del ricevitore deve seguire una linea retta immaginaria che si estende dal centro del campo attraverso la sua posizione di partenza.

4.5.2. Il giocatore al servizio ha due tentativi per colpire un servizio in maniera valida.

4.5.2.1. Se il giocatore al servizio commette una violazione del servizio, un giocatore della squadra ricevente può chiamare "errore", per farlo ha tempo fino a quando la palla non viene colpita per la seconda volta, o c'è un cambio di possesso, o immediatamente (cioè entro circa 3 secondi) dopo che l'azione si è conclusa. Il giocatore al servizio avrà quindi un secondo servizio. Se un secondo "errore" viene chiamato, la squadra ricevente guadagna un punto.

4.5.2.1.1. Se si verifica una violazione e poi una violazione da parte della squadra ricevente prima che la palla venga colpita per la seconda volta o ci sia un cambio di possesso, la violazione del servizio ha la precedenza sulla violazione della squadra ricevente.

4.5.2.2. La squadra ricevente può scegliere di giocare attraverso una violazione che non è attivamente chiamata da un osservatore. Tuttavia, i giocatori non possono mai giocare attraverso le violazioni elencate da 4.6.10 a 4.6.13. A meno che non venga fatta una chiamata da un giocatore o da un osservatore, il



gioco è attivo. La squadra ricevente non è obbligata a dire nulla se sceglie di giocare attraverso una violazione.

4.6. Violazioni del servizio

4.6.1. La palla viene colpita prima di percorrere 10 cm (4 pollici) dalla posizione di rilascio.

4.6.2. Dopo aver impostato la posizione di servizio o durante l'atto di servire – compreso il movimento, il follow-through e la spinta derivante dall'azione – il giocatore al servizio entra in contatto con o dentro la linea di servizio. Ciò include il contatto con un giocatore che si trova su o dentro la linea di servizio.

4.6.2.1. È una violazione anche se l'azione viene dichiarata non valida prima che il giocatore al servizio entri in contatto con o dentro la linea di servizio.

4.6.2.2. Il giocatore al servizio può entrare in contatto con o dentro la linea di servizio solo dopo aver dimostrato che la spinta derivante dall'azione si è fermata e aver ristabilito il controllo del corpo.

4.6.3. La palla viene fermata. Vedi 5.3.2.

4.6.4. Il giocatore al servizio non mantiene un punto di contatto con il piede perno fino a quando la palla non tocca la rete.

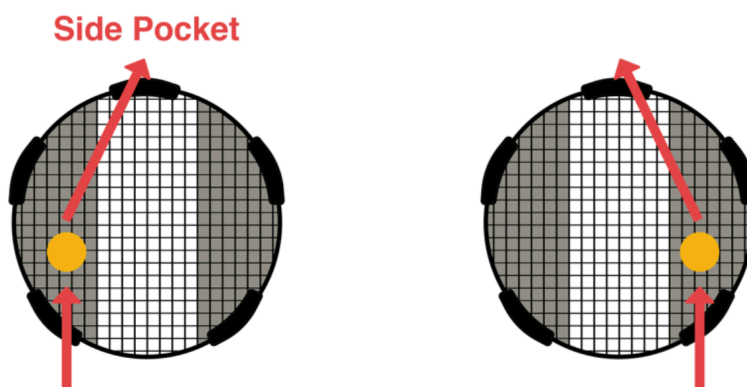
4.6.5. Dopo aver fatto un passo, il giocatore al servizio non mantiene un punto di contatto con il piede non perno fino a quando la palla non tocca la rete.

4.6.6. La palla colpisce direttamente il bordo o le gambe della rete.

4.6.7. Side Pockets (Tasche laterali)

4.6.7.1. Side Pockets – dopo aver colpito un terzo laterale della rete, relativamente parallelo alla traiettoria in arrivo della palla, la traiettoria orizzontale della palla cambia verso il lato opposto.

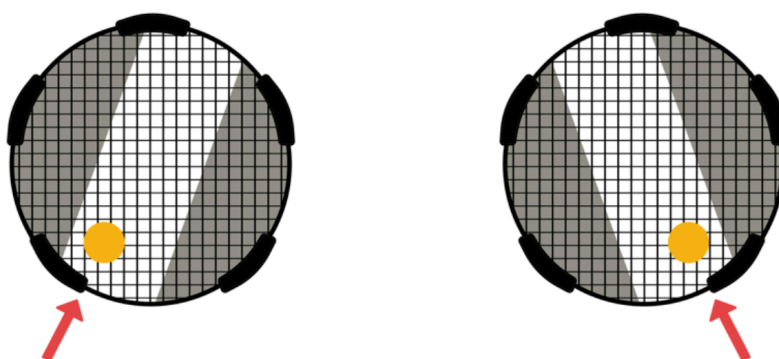
4.6.7.1.1. Una palla che colpisce il terzo sinistro della rete e si sposta a destra o una palla che colpisce il terzo destro della rete e si sposta a sinistra è una tasca.



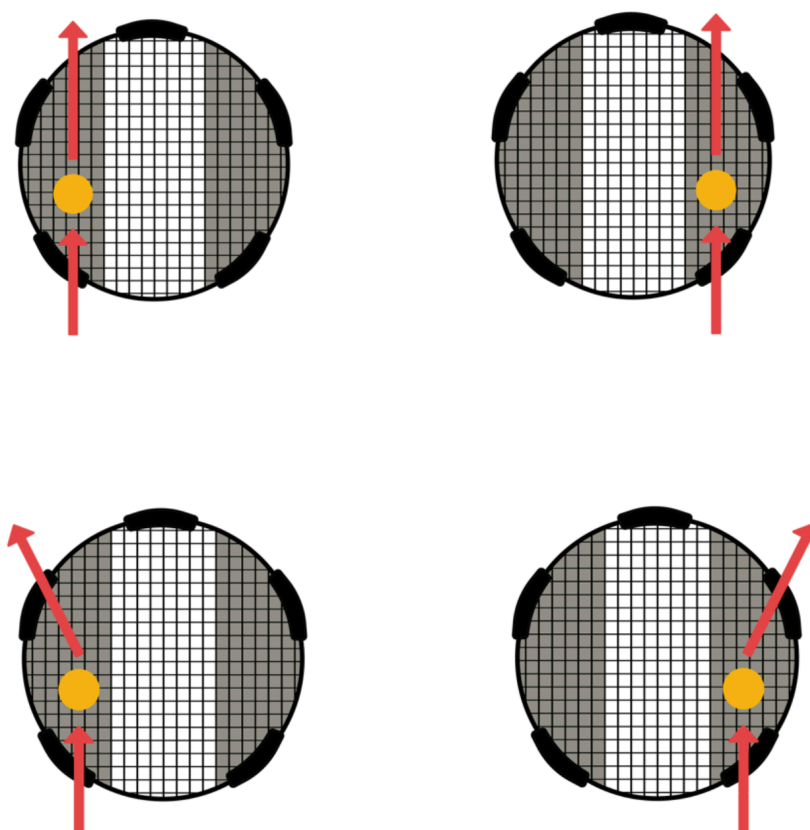


4.6.7.1.2. Il lato sinistro o destro della rete è determinato rispetto a una linea centrale parallela all'angolo orizzontale di ingresso della palla.

Relative Sides



4.6.7.1.3. Una palla che colpisce l'area della tasca laterale e non si sposta nella direzione opposta è legale.





4.6.8. Dopo aver colpito il terzo posteriore della rete, la palla non si muove in avanti. Ogni parte della palla deve atterrare oltre il punto più lontano del set relativo all'angolo orizzontale di ingresso della palla.

4.6.8.1. Una palla che esce dal terzo posteriore della rete e si muove lateralmente è legale, purché non tocchi mai le sezioni laterali della rete.

4.6.9. Ogni parte della palla è sopra il punto più alto delle spalle del ricevitore in ogni momento, da quando la palla tocca la rete fino a quando la palla li supera o viene toccata dal ricevitore, a seconda di quale accade per primo. Se, dopo aver riconosciuto la prontezza, il ricevitore abbassa le spalle, l'altezza delle spalle sarà giudicata dalla sua posizione atletica precedente. Se, dopo aver riconosciuto la prontezza, il ricevitore solleva le spalle, l'altezza delle spalle sarà giudicata dalla sua nuova posizione.

4.6.9.1. La palla passa il ricevitore quando supera il piano perpendicolare alla linea tra la posizione del ricevitore e il centro della rete.

4.6.10. La palla manca completamente il set.

4.6.11. La palla tocca il set (gambe, bordi, rete) più volte.

4.6.12. Dopo che la palla è servita, il primo contatto è da parte di un giocatore della squadra che serve (cioè un giocatore colpisce il suo compagno con il servizio).

4.6.13. La palla viene rilasciata e non colpita. Una volta che la palla viene rilasciata, farla cadere, afferrarla o tentare di colpirla o mancare il colpo contano come una violazione.

4.6.14. Il giocatore al servizio non lancia la palla entro tre secondi dopo aver annunciato "servizio".

4.4.15. La palla viene rilasciata e colpita con la stessa mano. Eccezione - i giocatori con limitazioni fisiche sono esclusi da questa regola.

4.6.16. La palla atterra sulla linea della Zona di Divieto di Colpo o al suo interno.

Capitolo 5: Durante il gioco

5.1. In Gioco - La palla è in gioco dal momento in cui il giocatore al servizio la colpisce fino a quando non si verifica uno dei seguenti eventi:

5.1.1. Si verifica una violazione del servizio e/o viene chiamata dalla squadra ricevente o da un osservatore.

5.1.2. Si verifica un'infrazione e/o viene chiamata da una squadra o da un osservatore.

5.2. Colpire la palla

5.2.1. Un colpo è qualsiasi contatto con la palla da parte di un giocatore.

5.2.2. Una squadra ha diritto a un massimo di 3 colpi alternando i giocatori per riportare la palla sul set.

5.2.3. Contatti consecutivi - Un giocatore non può colpire la palla due volte consecutivamente. Eccezione vedi regole 5.3.5 e 5.3.6.

5.2.4. Contatti simultanei - Se al primo contatto di un possesso i compagni di squadra toccano la palla simultaneamente, viene contato come un solo colpo. Entrambi i compagni possono effettuare il colpo successivo. Dopo il primo tocco, i contatti simultanei vengono contati come due colpi.

5.3. Caratteristiche del colpo

5.3.1. La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

5.3.2. La palla non deve essere fermata.

5.3.2.1. Con "fermata" si intende ferma su qualsiasi parte del corpo del giocatore.

5.3.3. I giocatori non possono colpire la palla con entrambe le mani. Eccezioni vedi regole 5.3.4 e 5.3.5.

5.3.4. Al primo colpo della squadra in possesso, la palla può toccare diverse parti del corpo, a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.

5.3.5. Al primo colpo della squadra in possesso, la palla può compiere consecutivamente varie parti del corpo di uno o entrambi i giocatori, a condizione che i contatti avvengano durante una sola azione. Un giocatore può avere contatti consecutivi sulla stessa mano (cioè palmo a dito), purché ciò non comporti che la palla si fermi e/o un lancio. Questi contatti consecutivi contano come un solo colpo.



5.3.6. Dopo il primo colpo della squadra in possesso, un giocatore può colpire la palla un'altra volta consecutivamente, se il suo primo colpo avviene prima che la palla inizi la traiettoria discendente. Questa azione verrà conteggiata come un secondo colpo.

5.3.6.1. I contatti consecutivi come descritti nella regola 5.3.6 non sono consentiti nella ricezione del servizio.

5.3.6.2. I contatti consecutivi come descritti nella regola 5.3.6 non possono risultare in un colpo immediato sulla rete.

5.4. Infrazioni nel gioco

5.4.1. Quattro colpi - Una squadra colpisce la palla più di tre volte prima di riportarla al set.

5.4.2. Non rimbalzo - La palla viene fermata.

5.4.3. Colpo a due mani - Un giocatore colpisce la palla con entrambe le mani simultaneamente. Eccezione vedi regola 5.3.4.

5.4.4. Doppio contatto - Un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o la palla tocca diverse parti del suo corpo consecutivamente. Eccezione vedi regola 5.3.5.

5.5. Colpi sulla rete

5.5.1. Colpi illegali sulla rete - Quando la palla viene riportata sul set, il ritorno comporta una perdita di punto per la squadra che ha effettuato il colpo se:

5.5.1.1. La palla tocca qualsiasi parte del terreno.

5.5.1.2. Il contatto iniziale della palla con il set tocca direttamente il bordo, le gambe o la parte inferiore della rete.

5.5.1.3. La palla rimbalza più volte sulla rete o rimbalza sulla rete e poi colpisce il set durante la discesa.

5.5.1.4. La palla non esce mai dalla rete.

5.5.1.5. La palla tocca il terreno fuori dal limite esterno senza che la squadra avversaria tocchi la palla prima che questa contatti il suolo. Una palla che tocca la linea del limite è valida. Nota - la regola del limite non si applica alla battuta.

5.5.1.6. La palla atterra sulla linea della Zona di Divieto di Colpo o al suo interno. Per il gioco misto, le linee della Zona di Divieto di Colpo open/maschile verranno utilizzate come linea che la palla deve superare.

5.5.1.7. La squadra ricevente restituisce la battuta senza utilizzare tre tocchi.



5.5.2. Tasca - Durante uno scambio, qualsiasi tiro che cambia la traiettoria della palla a causa della vicinanza della palla al bordo, senza toccare il bordo (cioè tasca), è valido. Vedi regola 4.6.7 per le tasche su un servizio.

5.5.3. Rotolamento - Un tiro in cui la palla atterra completamente sulla rete e successivamente rotola nel bordo e poi esce dalla rete (cioè rotolamento) è valido.

5.5.4. Cambio di possesso

5.5.4.1. Il possesso cambia quando la palla esce dalla rete. Nessuna delle due squadre può toccare la palla mentre è in contatto con la rete.

5.5.5. Altre violazioni nel colpire. Tutte comportano la perdita di punto.

5.5.5.1. Un difensore tenta di giocare la palla fuori turno.

5.5.5.2. Un giocatore offensivo colpisce un tiro sulla rete che successivamente colpisce se stesso o il suo compagno (inclusi i servizi).

5.5.5.3. Un giocatore è in contatto con la palla mentre la palla è in contatto con la rete.

5.6. No Hit Zone

5.6.1. L'area di 100 cm (3.28 piedi) dal centro della rete è la No Hit Zone. L'ultimo colpo di tutte le possessioni deve essere effettuato al di fuori di questa area.

5.6.2. È una perdita di punto per la squadra che colpisce se nell'ultimo colpo della possessione il giocatore che colpisce entra o è all'interno della No Hit Zone durante l'azione del colpo. Ciò include il contatto con un giocatore che si trova all'interno della No Hit Zone. (cioè il giocatore non può usare un altro giocatore dentro la No Hit Zone per ripristinare il proprio controllo corporeo).

5.6.2.1. L'azione di colpire include il movimento del braccio, il follow-through e l'impulso derivante dall'azione.

5.6.2.2. È una perdita di punto se il momentum del giocatore causa il contatto con qualsiasi cosa all'interno della No Hit Zone, incluso un altro giocatore.

5.6.2.2.1. Se il giocatore non riesce ad evitare la No Hit Zone a causa della vicinanza di un avversario, l'ostacolo (Capitolo 6) da parte del difensore precede una violazione della No Hit Zone da parte del tiratore. Se nessun giocatore della squadra difensiva avrebbe avuto l'opportunità di riportare la palla sul set, la squadra del tiratore guadagna il punto anche se l'ostacolo è inevitabile.

5.6.2.3. È una perdita di punto anche se l'azione è dichiarata conclusa prima che il giocatore entri nella No Hit Zone.



5.6.2.4. Il giocatore può entrare nella No Hit Zone solo dopo aver dimostrato che l'impulso dell'azione si è fermato e che ha ripristinato il controllo corporeo.

5.6.2.5. Se un'attrezzatura cade accidentalmente dal corpo di un giocatore e atterra nella No Hit Zone, non è considerata una violazione. Ad esempio, un cappello che cade e atterra nella No Hit Zone.

5.6.3. Se un giocatore ha toccato la No Hit Zone per qualsiasi motivo, quel giocatore non può effettuare l'ultimo colpo della possessione fino a quando entrambi i piedi non sono completamente fuori dalla No Hit Zone.

5.6.4. Un giocatore può entrare nella No Hit Zone in qualsiasi momento, tranne quando sta effettuando l'ultimo colpo della possessione.

5.7. Contatto con il set - Il contatto con il set da parte di un giocatore (bordo, gambe o rete) durante uno scambio comporta un'infrazione di "Contatto con il set" per il giocatore in violazione ed è una perdita di punto per quella squadra. Questo include il contatto da parte di attrezzature che sono cadute da un giocatore.

5.7.1. Se il movimento naturale dell'attrezzatura spinge il set contro un giocatore, il contatto con il set non è considerato una violazione e il punto deve essere giocato.

Capitolo 6: Ostacoli (Hinders)

6.1. I giocatori a cui tocca giocare, hanno diritto a non subire interferenze da parte degli avversari.

6.1.1. L'ordine in cui i giocatori possono toccare la palla in maniera valida determina chi ha il diritto di precedenza. Un giocatore che può toccare la palla prima di un altro giocatore ha il diritto di precedenza.

6.2. Per evitare interferenze, i giocatori che non stanno per colpire la palla devono fare ogni sforzo per fornire agli altri giocatori:

6.2.1. Accesso diretto e non ostacolato alla palla dopo il completamento di un ragionevole follow-through;

6.2.2. Libertà di colpire la palla con un ragionevole swing;

6.2.2.1. Per garantire la sicurezza del giocatore, quando un colpite è entro il suo raggio di azione dal net, la squadra difensiva non può entrare nel cilindro immaginario che sale dal bordo. Se lo fanno, comporterà un punto per la squadra che ha colpito. La squadra avversaria può entrare nel cilindro solo dopo che il follow-through del colpite è completo.

6.2.2.2. Il follow-through di un giocatore può contribuire a interferire con l'avversario quando diventa il suo turno di giocare la palla. Se un giocatore si muove nella direzione del suo colpo causando immediata interferenza, può essere richiesto un replay (vedi 6.7).

6.3. Si verifica un hinder se l'avversario non soddisfa uno dei requisiti di 6.2.1 o 6.2.2, anche se l'avversario fa ogni sforzo per soddisfare questi requisiti.

6.4. Un giocatore che incontra un possibile hinder ha la scelta di continuare a giocare o di fermare il gioco.

6.4.1. Un giocatore che cerca un replay o un punto dovrebbe fermare il gioco immediatamente e dire "Hinder".

6.5. Un replay o un punto non saranno concessi se:

6.5.1. Non c'era interferenza o l'interferenza era così minima che la libertà del giocatore di arrivare e giocare la palla non è stata influenzata;

6.5.2. Si è verificata interferenza ma non c'è stata opportunità di ritorno, dando beneficio del dubbio al giocatore ostacolato.

6.5.2.1. Il giocatore che fa ogni sforzo per arrivare alla palla (ad eccezione del contatto fisico pericoloso) è un fattore significativo nel determinare se avrebbe avuto un'opportunità di ritorno. In qualsiasi situazione dubbia, la sicurezza del giocatore dovrebbe essere la priorità numero uno.



6.5.3. Il giocatore è passato oltre il punto di interferenza e ha giocato;

6.5.4. Il giocatore ha creato l'interferenza nel muoversi verso la palla prendendo una via indiretta mentre l'avversario forniva accesso diretto.

6.5.4.1. Questo si verifica quando l'avversario fornisce chiaramente un accesso diretto, ma il giocatore prende una via indiretta. Questo è diverso da una situazione in cui un giocatore, cercando di recuperare da una posizione di svantaggio, non ha accesso diretto alla palla. In questa situazione, il giocatore prevede che l'avversario colpisca la palla in un certo modo, inizia a muoversi in quella direzione, ma avendo indovinato male, cambia direzione per trovare l'avversario sulla sua strada. Se il giocatore dimostra sufficientemente che avrebbe avuto un buon tocco, allora 6.6 - 6.7 determineranno l'esito dell'hinder.

6.6. La squadra ostacolata riceverà un punto se c'è stata interferenza, che l'avversario non ha fatto ogni sforzo per evitare, e il giocatore avrebbe avuto un'opportunità di ritorno.

6.7. La squadra ostacolata riceverà un replay se c'è stata interferenza, che l'avversario ha fatto ogni sforzo per evitare, e il giocatore avrebbe avuto un'opportunità di ritorno.

6.7.1. Ogni fallo si resetta.

Capitolo 7: Comportamento dei partecipanti

7.1. Comportamento Sportivo

7.1.1. I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali IRF e rispettarle.

7.1.2. I partecipanti devono giocare con integrità. La responsabilità del fair play è, prima di tutto, sui giocatori. Se un partecipante sa di aver commesso una violazione, è sua obbligazione segnalarla immediatamente (eccezione 4.5.2.1).

7.1.3. I partecipanti devono accettare le decisioni degli osservatori con comportamento sportivo, senza contestarle. In caso di dubbio o confusione, può essere richiesta una chiarificazione.

7.1.4. I partecipanti devono astenersi da azioni o atteggiamenti mirati a influenzare le decisioni degli osservatori.

7.1.5. I partecipanti devono rispettare le normative sul tempo. Vedi il ritardo di gioco in 3.10 e 3.11.

7.2. Fair Play - I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair play, non solo verso gli osservatori, ma anche verso gli avversari, i compagni, gli spettatori o il personale del torneo.

7.3. Comportamento Inappropriato - Un comportamento inappropriato di un giocatore nei confronti degli osservatori, degli avversari, dei compagni, degli spettatori o del personale del torneo è classificato in tre categorie in base alla gravità dell'offesa.

7.3.1. Comportamento scortese - Azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.

7.3.2. Comportamento offensivo - Parole o gesti diffamatori o insultanti o qualsiasi azione che esprima disprezzo.

7.3.3. Aggressione - Attacco fisico reale o comportamento aggressivo o minaccioso.

7.4. Scala delle Sanzioni per Comportamento Inappropriato

7.4.1. Avvertimento - Il primo comportamento scortese della partita da parte di un giocatore è sanzionato con un avvertimento dall'osservatore o dal direttore del torneo.

7.4.2. Penalità - Il secondo comportamento scortese della stessa partita da parte dello stesso giocatore è penalizzato con un punto assegnato dall'osservatore o dal direttore del torneo. Il primo comportamento offensivo della partita da parte di un giocatore è penalizzato con un punto assegnato dall'osservatore o dal direttore del torneo.

7.4.3. Squalifica - Il terzo comportamento scortese della stessa partita da parte dello stesso giocatore è sanzionato con la squalifica dal torneo da parte dell'osservatore o del direttore del torneo. Il secondo comportamento offensivo della partita da parte di un giocatore è sanzionato con la squalifica dal torneo da parte dell'osservatore o del direttore del torneo. Il primo attacco fisico o aggressione implicita o minacciosa è sanzionato con la squalifica dal torneo da parte dell'osservatore o del direttore del torneo.

7.5. Comportamento Inappropriato prima e tra le partite/set - Qualsiasi comportamento inappropriato che si verifichi prima, tra o dopo le partite/set sarà sanzionato secondo la regola 7.4 e le sanzioni si applicano nelle partite successive. Se non osservato da un ufficiale del torneo, questo comportamento dovrebbe essere segnalato al direttore del torneo. Una volta che un giocatore riceve una penalità, non riceverà più avvertimenti nelle partite successive per quell'evento. Le sanzioni inizieranno dal livello della penalità.

Capitolo 8: Decisioni e risoluzione delle controversie

8.1. Chiamare Falli di Servizio - vedi 4.5.2.1.

8.2. Infrazioni di Colpo e Gioco - Le infrazioni di colpo (come un colpo diretto al bordo) o le infrazioni di gioco (come il contatto con il set) devono essere chiamate immediatamente dopo l'occorrenza dicendo "fallo" e fermando il gioco.

8.3. Chiamare Hinder - Gli hinder devono essere chiamati immediatamente dopo l'occorrenza dicendo "hinder" o "fallo" e fermando il gioco.

8.4. Disaccordi - Se le squadre non possono determinare la legalità di un colpo, servizio o chiamata (quando gli osservatori non sono presenti), devono ripetere il punto. I compagni di squadra non devono necessariamente essere d'accordo tra loro affinché la squadra esprima un disaccordo. Se tre giocatori pensano una cosa e il quarto giocatore non è ancora d'accordo dopo la discussione, questo giustifica la ripetizione del punto.