



REGOLAMENTO UFFICIALE TORNEO TEN'S LEAGUE

- Il Ten's si gioca a piedi nudi, con cavigliere e/o calze
- Il campo da gioco è lungo m 9 e largo m 5 con rete posta a m 1,10 da terra che divide il campo in due metà campo.
- Ogni squadra può essere composta da al massimo 4 giocatori .
- In ogni partita la squadra può convocare 4 giocatori, al massimo 2 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 il suolo o è inviata fuori.
- La squadra che serve per prima viene tirata a sorte nel primo set e nell'eventuale terzo set.
- La formula utilizzata negli incontri è quella della pallavolo (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; I primi due set sono di 15 punti con due punti di scarto. Il massimo numero di punti da raggiungere per vincere i primi due set senza i 2 punti di scarto è 21. Nel caso di pareggio tra i set, il terzo set si disputa al meglio dei 10 punti. il gioco continua fino al raggiungimento dei due punti di vantaggio da parte di una delle due squadre con limitazione di punteggio a 15 punti.
- Le squadre cambiano campo ogni set.
- Nel set decisivo quando il totale della somma dei punti è 15 (es. 8 a 7; 9 a 6;) si cambia campo.
- La partita viene giocata da due squadre in campo con un arbitro.
- 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 in mano. Non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede. Inoltre, la battuta potrà essere effettuata solamente facendo rimbalzare la palla a terra e colpendola successivamente con qualsiasi parte del 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. È 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.
- 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.
- Toccata la palla si hanno disposizione tre tocchi, se la palla tocca l'erba verrà dato il punto alla squadra avversaria.
- Il cambio di un giocatore può essere effettuato in qualsiasi momento della partita e senza limitazioni tramite palette fornite dall'organizzazione.
- 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.
- La rotazione della squadra dovrà essere effettuata rigorosamente dopo ogni tie-break

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.
- Il Ten's può essere giocato su qualsiasi superficie decisa dall'organizzazione.
- 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.
- È 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.

DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

- I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali del Regolamento Ufficiale.
- 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.
- In caso di non osservanza del regolamento, si prevede l'ammonizione al giocatore. Dopo due ammonizioni il giocatore può essere espulso dando la possibilità ai giocatori presenti in panchina di sostituirlo.
- E' permessa la comunicazione tra i componenti della 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 casi seguenti:
 - 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.
 - per domandare l'autorizzazione: cambiare uniforme od equipaggiamento; verificare il numero del giocatore al servizio; controllare la rete, la palla, la superficie, ecc...
- Devono essere autorizzati dagli arbitri ad abbandonare l'area di gioco.

- *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*