



TCHOUKBALL ITALIA

INTERNATIONAL BEACH TCHOUKBALL FESTIVAL

REGOLAMENTO PARTITE

1. INTRODUZIONE	2
2. MATERIALI E CAMPO	2
2.1. Pannelli e palloni	2
2.2. Campo	2
2.3. Riscaldamento e prestito palloni	3
3. SQUADRE E ARBITRI	3
3.1. Squadra	3
3.2. Commissari di gara	3
4. REGOLAMENTO PARTITE	4
4.1. Durata	4
4.2. Numero dei giocatori	4
4.3. Abbigliamento dei giocatori	4
4.4. Inizio delle partite	4
4.5. Punteggi, gironi di qualificazione e finali	4
4.6. Gioco e deroghe al regolamento FITB	5
4.7. Modalità di gioco Just for fun	5



1. INTRODUZIONE

Questo documento ricalca in buona parte il regolamento ufficiale redatto dalla FITB per le partite di beach tchoukball che viene marginalmente modificato per essere adattato alla formula del Festival di Rimini.

2. MATERIALI E CAMPO

2.1. Pannelli e palloni

I pannelli e i palloni utilizzati sono tutti approvati dalla FTBI.

Nel torneo Under 14 vengono utilizzati dei particolari palloni antinfortunistici, per tutti gli altri tornei sono utilizzati i palloni regolamentari per le partite miste (size 2).

2.2. Campo

Il campo da beach tchoukball ha dimensioni di 22m x 12m aventi intervallo di tolleranza di 1m. Lo spazio libero attorno al campo è di almeno 1 metro lungo le linee laterali e di almeno 2 metri lungo le linee di fondo. Le aree hanno raggio di 3 metri e sono contrassegnate con 13 conetti posti a ridosso del bordo interno della semicirconfenza avente raggio di 3m e centro nella metà della linea di fondo.

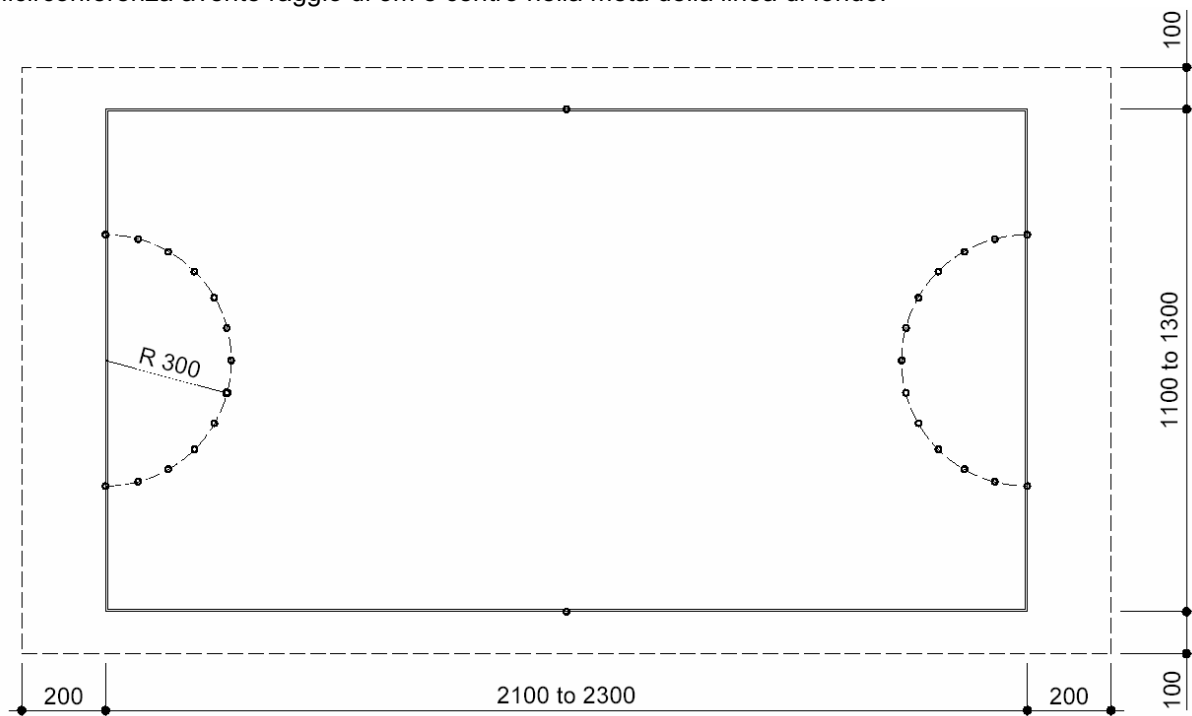


Figura 1 – Dimensioni raccomandate per un campo da beach tchoukball [cm].



2.3. Riscaldamento e prestito palloni

- 2.3.1 L'Organizzazione, se possibile, mette a disposizione un campo su cui i giocatori possono fare riscaldamento.
- 2.3.2 L'attività di riscaldamento, a meno di interventi da parte dello staff per il ripristino delle strutture, è consentita anche sui campi di gioco non impegnati per le partite e negli intervalli tra queste.
- 2.3.3 L'Organizzazione del Festival rilascia palle in prestito esclusivamente dietro deposito cauzionale di €30. Il rilascio delle palle in prestito avviene alle case base poste in ogni bagno.

3. SQUADRE E ARBITRI

3.1. Squadra

- 3.1.1 Una squadra di beach-tchoukball è composta da un numero di giocatori compreso fra 5 e 10 per la categoria Slam e fra 5 e 15 per le altre. Per tutte le categorie i giocatori in campo sono 5.
- 3.1.2 Ogni giocatore può giocare soltanto con la squadra con la quale è iscritto al torneo. Non è consentito il passaggio di un giocatore da una squadra ad un'altra nel corso del torneo.
- 3.1.3 La squadra che trasgredisce la precedente regola (3.1.2), giocando con un giocatore iscritto con un'altra squadra o non iscritto affatto, perde la partita a tavolino (10-0) e subisce una ammonizione. Alla seconda ammonizione la squadra viene squalificata dal torneo. Se la squadra partecipa al torneo Slam la squalifica avviene alla prima ammonizione.

3.2. Commissari di gara

- 3.2.1 Le partite di tutte le categorie sono arbitrate dalle stesse squadre partecipanti al Festival nella loro stessa categoria, come indicato nel calendario delle partite.
- 3.2.2 Della squadra incaricata dell'arbitraggio possono arbitrare sia gli stessi giocatori che i "responsabili" o i "sostenitori" iscritti con il gruppo a cui appartiene la squadra purché questi abbiano confidenza con le regole e con l'arbitraggio.
- 3.2.3 Una partita del torneo Slam ha i seguenti commissari di gara:
 - 2 arbitri di campo (1 lungo ogni linea di fondo);
 - 1 arbitro di tavolo, posizionato lungo la linea laterale di fronte al tavolo di campo;
 - 1 responsabile del punteggio (referto), posizionato al tavolo di campo;
 - 1 responsabile del punteggio (segnapunti), posizionato al tavolo di campo.Le altre categorie hanno:
 - 2 arbitri di campo (1 lungo ogni linea di fondo);
 - 1 responsabile del punteggio (referto e segnapunti).
- 3.2.4 Nella categoria Under 14 è necessaria anche la presenza di un arbitro di tavolo (un adulto responsabile della squadra adibita all'arbitraggio) avente il compito di vigilare sul corretto ed imparziale arbitraggio.
- 3.2.5 Alla fine della partita un componente di ciascuna squadra ed un arbitro verificano l'esattezza della redazione del referto e, a conferma, lo firmano.

Su tutti i campi è sempre presente almeno un responsabile di campo, facente parte dello staff del festival, avente il compito di vigilare sul corretto utilizzo dei materiali (palloni, pettorine, fischietti ecc...) di coadiuvare i commissari di gara e le squadre nella gestione organizzativa delle partite. A parte il "responsabile campo" tutte le altre figure illustrate sopra (3.2.4/5) sono ricoperte dalle stesse squadre partecipanti al torneo nella medesima categoria, come predisposto dal calendario delle partite.



4. REGOLAMENTO PARTITE

4.1. Durata

- 4.1.1 Le partite hanno durata di 12 minuti.
- 4.1.2 L'intervallo tra una partita e la successiva è di 3 minuti.
- 4.1.3 Nella categoria Slam alcune partite possono essere composte da 2 tempi da 12 minuti intervallati da una pausa di 3 minuti.
- 4.1.4 I tempi sopra descritti potrebbero essere ridotti in caso di condizioni meteorologiche avverse.

4.2. Numero dei giocatori

- 4.2.1 Ogni squadra gioca con 5 giocatori in campo, i restanti rimangono in panchina come riserve.
- 4.2.2 In via eccezionale ed in caso di necessità è consentito giocare con solamente 4 giocatori in campo.
- 4.2.3 Nel caso in cui la squadra si presenti a giocare con meno di 4 giocatori perde la partita a tavolino (10-0).

4.3. Abbigliamento dei giocatori

- 4.3.1 I giocatori devono vestire in modo uniforme.
- 4.3.2 Non è necessario riportare il numero sulla divisa.
- 4.3.3 Nel caso in cui entrambe le squadre vestano divise simili una delle due deve indossare le pettorine distribuite dal responsabile di campo facente parte dello staff del Festival.
- 4.3.4 I giocatori giocano a pieni nudi. L'arbitro può però permettere ai giocatori di indossare delle scarpe da ginnastica nel caso consideri questa misura necessaria all'incolumità dei giocatori (sabbia fredda, bollente, bagnata...).

4.4. Inizio delle partite

- 4.4.1 L'inizio delle partite avviene con un suono di tromba o con un fischio dato dai responsabili di campo.
- 4.4.2 Ogni squadra deve prestare la massima attenzione ai propri turni di gioco e di arbitraggio e presentarsi sul campo di gioco almeno 2 minuti prima dell'inizio della partita.
- 4.4.3 Nel caso in cui al momento del fischio di inizio una squadra non è sul campo di gara perde la partita a tavolino (10-0).
- 4.4.4 All'inizio della partita gli arbitri e le squadre devono già essere pronti al gioco (i due capitani devono aver già sorteggiato il possesso iniziale e gli arbitri aver preso posto secondo quanto disposto ai punti 3.2.3/4 di questo documento).
- 4.4.5 La squadra che ha responsabilità di arbitraggio deve presentarsi sul campo di gioco almeno 2 minuti prima dell'inizio della partita.
- 4.4.6 Se una squadra non si presenta sul campo per il proprio turno di arbitraggio perde un punto in classifica. Qualora una squadra non si presenti sul campo per il proprio turno di arbitraggio per 3 volte nell'arco del Festival viene retrocessa all'ultimo posto in classifica.

Nel caso in cui gli arbitri non si dovessero presentare per tempo si chiede cortesemente ai giocatori che si trovano nei paraggi di sopperire all'assenza arbitrando essi stessi la partita.

4.5. Punteggi, gironi di qualificazione e finali

- 4.5.1 Le partite dei gironi di qualificazione di tutti i tornei danno 2 punti alla squadra che vince, 0 punti alla squadra che perde e 1 punto ciascuno in caso di pareggio.



- 4.5.2 In caso di parità di punti al termine delle partite del girone di classificazione la classifica è determinata considerando lo scontro diretto tra le squadre a pari punti. Nel caso lo scontro diretto sia anch'esso in parità la classifica viene determinata considerando la differenza di punti tra le squadre.
- 4.5.3 Chi perde nelle fasi finali non è eliminato ma continua a giocare (e ad arbitrare) per determinare la propria posizione finale in classifica.
- 4.5.4 In caso di parità al termine di una partita delle fasi finali si procede immediatamente a disputare 2 minuti supplementari per decretare il vincitore, in caso di ulteriore parità si procede a disputare 1 minuto di tempo supplementare tante volte quante sono necessarie per decretare il vincitore della partita. Ogni volta il primo possesso va alla squadra che non lo avuto nel periodo precedente (regolamentare o supplementare che sia).

4.6. Gioco e deroghe al regolamento FITB

- 4.6.1 Le regole sono le stesse di quelle ufficiali FITB eccetto dove menzionato essere altrimenti (la numerazione di cui sotto fa riferimento al regolamento FITB).
 - 1.1 Modificata in accordo alla figura 1.
 - 1.2 I lati lunghi sono detti "linee laterali" e i lati corti "linee di fondo". Un cono, lasciato a metà di entrambe le linee laterali, indica la metà campo.
 - 1.5.1 Le linee sono spesse tra i 5 e gli 8 cm.
 - 4.1 Modificati in accordo agli articoli 3.1 e 4.2 di questo documento.
 - 4.2.1 Le sostituzioni sono fatte con il giocatore che attraversa la linea laterale.
 - 4.3.1 I giocatori devono vestire tutti allo stesso modo, come descritto all'articolo 4.3 di questo documento.
 - 4.3.2 I giocatori giocano a piedi nudi. L'arbitro può permettere loro di indossare scarpe da ginnastica nel caso sia necessario alla loro incolumità (sabbia fredda, bollente, bagnata...), come descritto all'articolo 4.3 di questo documento.
 - 6.1 Modificate in accordo all'articolo 4.1 di questo documento.
 - 10.3.2 Si considera che la palla abbia oltrepassato la linea mediana se il giocatore che prende la palla ha i suoi piedi chiaramente sul lato opposto della linea mediana immaginaria. L'arbitro deve giudicare se chi afferra la palla ha i piedi sul lato opposto della linea immaginaria che si ottiene congiungendo i 2 coni posti nel punto mediano delle 2 linee laterali.

4.7. Modalità di gioco Just for fun

- 4.7.1 Nei casi descritti ai punti 3.1.3 (prestito di giocatore), 4.2.3 (presentazione della squadra con meno di 4 giocatori) e 4.4.3 (ritardo della squadra per l'inizio della partita), nonostante l'aggiudicazione della vittoria a tavolino, la partita si svolge regolarmente attuando la modalità di gioco "just for fun". Il risultato della partita giocata non vale dunque per la determinazione della posizione in classifica essendo valido a questo fine il risultato aggiudicato a tavolino.
- 4.7.2 Nel torneo Slam la modalità "just for fun" viene attuata solamente in caso di accordo delle squadre.