

MASTER LEAGUE FOOTFLIGHT PGS

Regolamento ufficiale e linee guida operative



COSA E' IL Footflight

Il Footflight è uno sport giocato da due squadre in tre formule diverse: **1 vs 1**, **2 vs 2** e **3 vs 3**.

IL CAMPO DI GARA

1. Il campo di gara può essere **indoor o outdoor**. È circondato da una zona libera da ostacoli che misuri almeno m. 2 in larghezza e in lunghezza, con uno spazio in altezza libero da ogni ostacolo di almeno m. 6. La superficie di gioco deve essere regolare senza avvallamenti, predisposta al rimbalzo regolare del pallone.
2. E' suddiviso in due metà campo da una rete divisoria alta esattamente 1 metro al centro e massimo 1 metro e 7 centimetri alle estremità.

DIMENSIONI DEL CAMPO DI GARA

1. **1 vs 1 e 2 vs 2: lunghezza m. 12 larghezza m. 6.** Ogni squadra può essere composta da un numero massimo di 4 elementi, interscambiabili tra loro previa autorizzazione del responsabile di competizione.
2. **3 vs 3: lunghezza m. 14 larghezza m. 7.** Ogni squadra può essere composta da un numero massimo di 6 elementi, interscambiabili tra loro previa autorizzazione del responsabile di competizione.
3. Le misure del campo possono variare a seconda della manifestazione, previa autorizzazione rilasciata dal responsabile di settore PGS.
4. Le linee di delimitazione del campo di gara sono larghe almeno 5 cm fino a un massimo di 10 cm e fanno parte del campo. Per tracciare le linee vengono utilizzati dei nastri di materiale resistente, posizionati in modo da non costituire intralcio ai giocatori (es. Nastro adesivo).
5. La zona di battuta è l'area situata oltre la linea di fondo se si sceglie il servizio al volo. È la linea di fondo campo se si opta per il servizio da fermo.
6. La battuta può essere effettuata da qualunque giocatore, senza un ordine prefissato o una rotazione prestabilita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. L'obiettivo del gioco è inviare la palla in modo regolare sul suolo del campo avversario passando sopra la rete.
2. All'inizio dell'azione di gioco è obbligatorio il primo rimbalzo, successivamente si gioca esclusivamente al volo, **fino al numero massimo di 3 tocchi**, limite ultimo per mandare la palla nella metà campo opposta. La squadra che riceve il tocco dal campo

avverso può optare per un tocco al volo, sempre comunque tenendo presente i 3 tocchi massimi. Il punto è conquistato quando:

- L'avversario non è in grado di ribattere correttamente il pallone (es: 4 tocchi);
- Quando l'azione viene chiusa con la palla che batte nell'area delimitata in maniera tale da rendere impossibile la controgiocata;
- Quando la palla batte oltre la zona di gioco delimitata.

LA FORMULA DI GIOCO

1. La formula utilizzata è quella del tie-break: in ogni palla/azione è in palio 1 punto; chi si aggiudica il punto ha diritto alla battuta.
2. Gli incontri si disputano al meglio di **2 set su 3 o 3 set su 5, a 15 o 20 punti per set**. Il set finale si gioca comunque al meglio dei 15 punti, con inversione di campo tra ogni set; Nel set finale (che sia il terzo o il quinto) si procede al cambio campo ogni 7 punti totali. Nel caso di pareggio all'ultimo punto utile a chiudere il set (14-14 o 19-19) si arriva a 16 o a 21, senza possibilità di ulteriori oltranze.
3. La partita si svolge sotto la supervisione di un direttore di gara designato dal comitato organizzatore. Il direttore di gara può essere formato allo scopo di conoscere il regolamento applicato e il suo giudizio è insindacabile.
4. Le competizioni possono essere organizzate in gironi all'italiana e successive fasi finali, oppure con un tabellone di tipo tennistico, oppure ad eliminazione diretta. Nel caso di tornei con gironi all'italiana quando due squadre hanno lo stesso punteggio per il passaggio al turno successivo si procede, nell'ordine, a calcolare i set vinti, la somma punti raggiunta e, per ultimo, uno short set al meglio dei 5 punti.

IL REGOLAMENTO TECNICO

1. L'arbitro effettua il sorteggio con i due capitani, per designare la squadra che avrà il diritto di scegliere la battuta o il campo.
2. **Non è consentito in alcun caso il tocco con mano**, braccio e parti dell'arto superiore a eccezione della spalla.
3. La battuta si può effettuare con palla in mano calciando al volo oppure con palla ferma e posizionata in qualunque punto della linea di fondo. In caso di errore (es: Palla sulla rete o oltre la linea di delimitazione del campo) si assegna il punto alla squadra avversaria
4. Se la palla in battuta tocca la rete e cade nel campo avverso, è correttamente in gioco ed è giocabile dopo il rimbalzo.
5. Essendo obbligatorio il primo rimbalzo, non è consentito effettuare il muro o schiacciare sulla battuta avversaria.
6. Il tocco a muro durante il gioco vale come tocco numerico, di conseguenza, in caso di muro, la squadra che difende può fare ancora massimo due tocchi.
7. È ammesso il punto diretto al tocco a muro.
8. Non è consentito toccare la rete o invadere il campo avversario.

SANZIONI DISCIPLINARI

1. Il giudice di gara può ammonire la squadra che ha comportamenti antisportivi, che usa frasi irrispettose e/o blasfeme o che contesta il suo operato.
2. **Le ammonizioni al giocatore diventano sanzioni di squadra.**
3. Dopo due ammonizioni rimate nello stesso set, il set stesso deve considerarsi concluso a favore della squadra avversaria con il punteggio di 15-0 o 20-0.

CONDIZIONI ATMOSFERICHE E GIOCO

1. In caso di manifestazioni all'aperto, le condizioni atmosferiche devono essere tali da non rappresentare pericolo per i giocatori o da influenzare vistosamente le traiettorie.
2. L'area di gioco comprende il campo di gioco e la zona libera ad esso circostante.

IL PALLONE

1. Nel circuito Masterleague PGS Footflight il pallone può essere di due tipi:
– **Taglia n° 5:** peso in grammi 410 – 450; diametro: 21,6- 22,3; circonferenza 68,0 – 70,0.

– **Taglia n° 4:** peso in grammi 400 – 440; diametro 19,7 – 20,4; circonferenza 62,0 - 64,0
Pressione interna: da 0,56 a 0,63 kg/cm quadrato (560/630 mbar o hpa)

2. Il pallone deve essere sferico, di cuoio o materiale similare, che non assorba umidità, anche in caso di pioggia, **non può essere a rimbalzo controllato.**

NORME TECNICHE E REGOLAMENTARI

1. E' permessa la comunicazione tra i componenti la squadra durante la gara.
2. Solo il capitano è autorizzato a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco, esclusivamente per questioni di tipo tecnico.
3. Prima della gara il capitano della squadra deve consegnare le distinte ufficiali di gara.
4. Il capitano verifica il risultato al termine di ogni set; In ogni momento della gara sarà l'unico canale di comunicazione tra gli arbitri, gli organizzatori e la propria squadra.
5. 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.
6. Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0-15 o 0-20 per i set.
7. La squadra che non si presenta sul terreno di gioco entro il tempo massimo di 12 minuti dall'inizio dell'ora stabilita per la gara è dichiarata perdente con le stesse modalità del comma 6.
8. Una squadra dichiarata incompleta per il set o per la gara, perde il set o la gara.
9. Gli atleti devono indossare sempre calzature adeguate alla superficie di gioco: Le scarpe da calcio a 5, indoor o outdoor e scarpe da ginnastica sono sempre ammesse, le scarpe da calcio sono ammesse solo se la superficie di gioco è un campo da calcio o da calcio a 5 con altezza dell'erba sintetica di almeno 40 mm.
10. I giocatori devono essere immediatamente individuabili per colori e numerazione. Ad essi non è consentito indossare oggetti che possono causare lesioni, come, ad esempio, spille, braccialetti, bende gessate, ecc. Possono portare gli occhiali a loro rischio e pericolo.
11. 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. Entro l'area di gioco ad un giocatore non è permesso di avvalersi del compagno di squadra come supporto o "trampolino" 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.
12. Il tempo di riposo è un'interruzione regolamentare tra un set e l'altro della durata di minimo 3 fino a un massimo di 5 minuti.
13. Ogni squadra ha diritto ad un time-out per set della durata di 60 secondi. I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla non è in gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio, mostrando il corrispondente gesto ufficiale. 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. Il time out non fruito durante un set non può essere recuperato nei set successivi.

CONDOTTA SCORRETTA

1. La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali di gara, 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 ineducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorable all'indirizzo di arbitri o avversari.

Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori.

Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

2. L'eventuale sanzione verrà parametrata a discrezione del giudice sportivo alla classificazione assegnata. La sanzione postuma riguarda il singolo giocatore, durante la

gara invece ricade sul team. Sempre a insindacabile giudizio dell'arbitro è ammesso un avvertimento per riportare l'atleta ad una linea di comportamento adeguata.

COLLEGIO ARBITRALE

1. Le gare possono essere svolte con la presenza di almeno un arbitro, ma la gara può prevedere: 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.

GLI ORGANIZZATORI

1. L'organizzazione generale del torneo e delle competizioni sono gestite dal comitato PGS organizzatore, attraverso un responsabile di settore appositamente nominato; .

2. I responsabili possono essere scelti e inseriti nell'apposito ramo Master league anche dal responsabile nazionale di settore calcio, dal direttore tecnico nazionale, sentiti i direttori tecnici regionali e provinciali competenti.

3. I responsabili di settore sono gli unici responsabili della fase organizzativa; hanno il compito di organizzare il torneo secondo le regole e le modalità stabilite dal regolamento ufficiale; devono controllare il regolare svolgimento del torneo:

- ✓ controllando la regolare iscrizione dei partecipanti al torneo
- ✓ raccogliendo la quota d'iscrizione e la documentazione necessaria all'iscrizione stessa.
- ✓ controllando, prima di ogni partita, le liste delle squadre partecipanti e verificando la regolarità del tesseramento;
- ✓ redigono il comunicato ufficiale contenente l'omologazione delle gare, i provvedimenti disciplinari e le classifiche.

Per qualunque altra richiesta o chiarimento è possibile scrivere al responsabile nazionale Master League all'indirizzo f.pepe@pgsitalia.org