

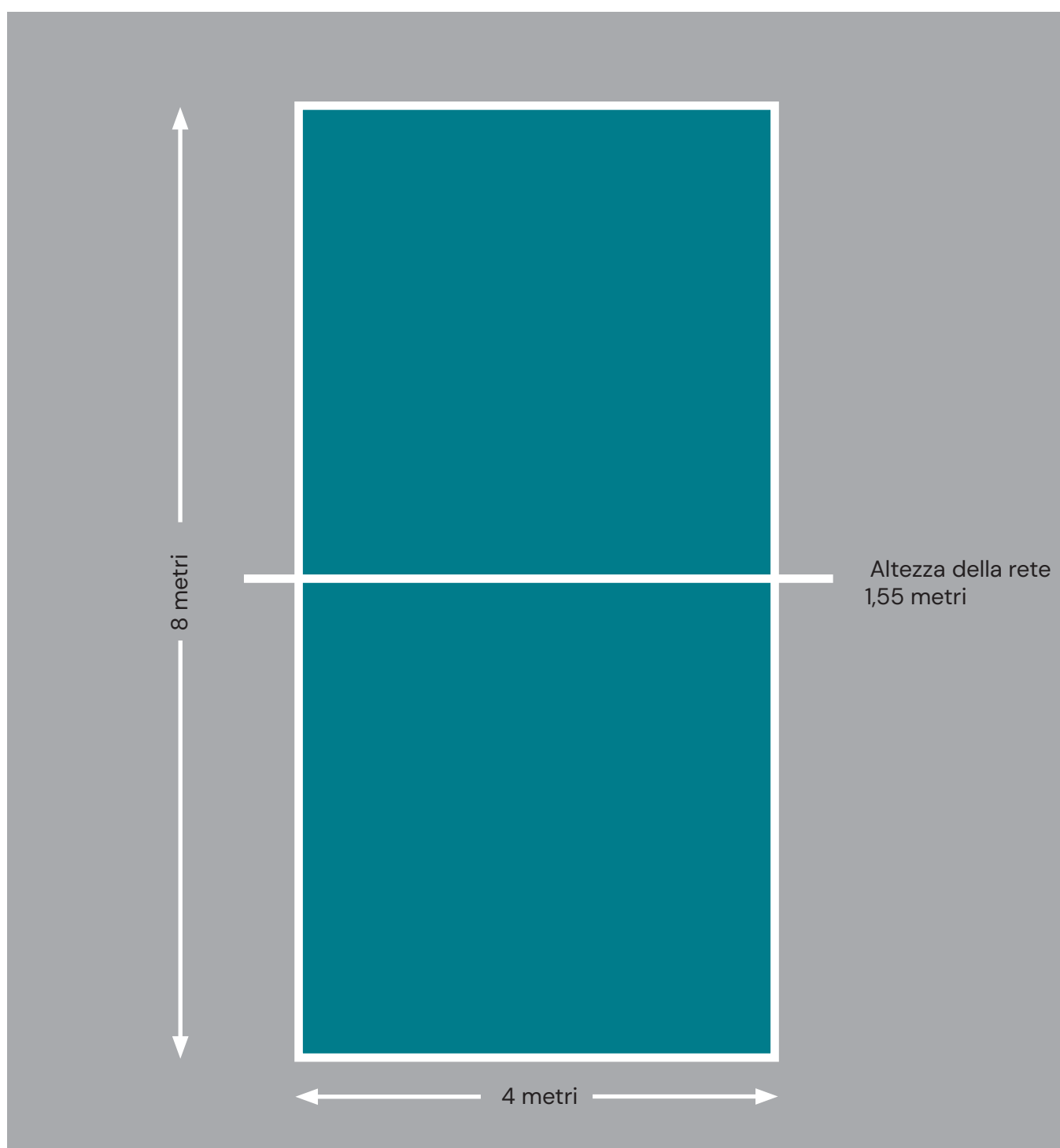
smaggxx

SMAGGXX ORIGINAL
REGOLE UFFICIALI
PER LE COMPETIZIONI



CAMPO

- 🌀 Dimensioni: 4 x 8 metri.
- 🌀 Rete: altezza 1,55 metri, larghezza minima 4 metri (rete da badminton).
- 🌀 Il campo è diviso a metà da una rete. Le due metà non sono ulteriormente suddivise.
- 🌀 Le linee fanno parte del campo. Una palla che tocca la linea non è mai considerata fuori.



GIOCATORI

- 🌀 **Singolo:** un giocatore per lato.
- 🌀 **Doppio:** due giocatori per lato (squadra di doppio).
- 🌀 Giocatori e giocatrici possono competere insieme, sia come avversari sia come componenti di una squadra di doppio, indipendentemente dal sesso e dall'età. Di conseguenza, i termini "giocatore", "avversario" e "squadra di doppio" presenti in questo regolamento si riferiscono a persone di entrambi i sessi.

ATTREZZATURA

- 🌀 Ogni giocatore utilizza due SMAGGXX® Splates® originali, ossia una Splate® in ciascuna mano.
- 🌀 Il gioco si svolge con una palla SMAGGXX® originale del diametro di circa 7 centimetri (all'incirca delle dimensioni di una pallina da tennis).

PRINCIPI DI GIOCO

- 🌀 Lo SMAGGXX® Original è uno sport con rete.
- 🌀 L'obiettivo è colpire la palla con una delle due Splates®, facendola passare sopra la rete e atterrare nel campo avversario, impedendo così all'avversario di rinviarla prima che tocchi terra.
- 🌀 La palla non può mai toccare il terreno; il gioco si svolge esclusivamente al volo.
- 🌀 La palla può essere giocata sia con la Splate® destra sia con la Splate® sinistra (eccezione: il servizio – vedi sotto). Prima che la palla attraversi la rete verso il campo avversario è consentito un solo contatto per giocatore (singolo) o per squadra (doppio).

SERVIZIO

PRINCIPIO DI BASE

- 🌀 Il servizio viene eseguito da qualsiasi punto dietro la linea di fondo, facendo passare la palla sopra la rete nel campo avversario. Durante il movimento del servizio, il piede non può toccare la linea di fondo.
- 🌀 La palla viene tenuta tra le superfici di impatto delle due Splates®, rilasciata e poi colpita direttamente sopra la rete con una delle due Splates® mediante un movimento verso l'alto (senza contatto con la mano o con qualsiasi altra parte del corpo). Durante il servizio, la Splate® non può colpire la palla al di sopra dell'altezza delle spalle del giocatore.

- 🌀 Ogni giocatore esegue due servizi consecutivi per assegnare un punto. Il primo dei due servizi viene sempre effettuato con la Splate® destra e il secondo con la Splate® sinistra.
- 🌀 Ogni giocatore ha due tentativi per ogni servizio. Se il primo tentativo non va a buon fine (la palla termina nella rete oppure tocca il terreno fuori dal campo avversario), nessun punto viene assegnato. Il secondo tentativo deve essere eseguito con la stessa mano del primo. Se anche il secondo tentativo non riesce, il punto viene assegnato all'avversario.
- 🌀 Se durante il servizio la palla tocca la rete e successivamente cade nel campo avversario, nessun giocatore ottiene un punto e il servizio deve essere ripetuto (let).

ORDINE DEL SERVIZIO E CAMBIO DI CAMPO

- 🌀 **Principio:** la scelta del lato del campo e del primo servizio all'inizio della partita viene decisa mediante sorteggio (ad esempio con il lancio di una moneta) tra gli avversari (cioè tra i giocatori nel singolo o tra le squadre nel doppio). Il vincitore del sorteggio può scegliere se (1) determinare il primo battitore oppure (2) scegliere il lato del campo per il primo set. Se il vincitore sceglie il primo battitore, l'avversario sceglie il lato del campo per il primo set. Se il vincitore sceglie il lato del campo per il primo set, l'avversario sceglie il primo battitore. Nel doppio, la decisione viene presa congiuntamente dai membri della squadra.
- 🌀 **Singolo:** durante il set, il servizio si alterna tra i due giocatori ogni due punti giocati.
- 🌀 **Doppio:** durante il set, il servizio si alterna tra le due squadre ogni due punti giocati. La squadra che ha il diritto di servire decide autonomamente quale dei due giocatori effettuerà il primo servizio del set. Successivamente, i due componenti della squadra si alterneranno ogni volta che la squadra riacquisterà il diritto di servire.
- 🌀 Dopo ogni set, il giocatore (o la squadra) che ha perso il set avrà il diritto di servire per primo nel set successivo.
- 🌀 Dopo ogni set, i giocatori cambieranno lato del campo.

PUNTI ASSEGNATI

- 🌀 Un punto può essere conquistato sia dal battitore sia dal ricevitore.
- 🌀 Un giocatore o una squadra di doppio conquista un punto se:
 - 🌀 la palla tocca il terreno nel campo avversario;
 - 🌀 l'avversario rinvia la palla senza farle superare la rete;
 - 🌀 l'avversario rinvia la palla facendola atterrare fuori dal proprio campo;

- 🌀 l'avversario commette due falli consecutivi al servizio;
- 🌀 l'avversario tocca la palla più di una volta con una Splate® prima che la palla abbia superato la rete;
- 🌀 l'avversario tocca la palla con la mano o con qualsiasi altra parte del corpo;
- 🌀 l'avversario tocca la rete con una Splate®, con la mano o con qualsiasi altra parte del corpo; oppure
- 🌀 l'avversario non tiene una Splate® in ciascuna mano durante il servizio o durante uno scambio.

PUNTEGGIO

- 🌀 **Formato standard:** una competizione (partita) si gioca al meglio di nove set (cinque set vinti per aggiudicarsi la partita). Il primo giocatore che vince cinque set si aggiudica la partita.
- 🌀 **Formato breve:** una partita si gioca al meglio di cinque set (tre set vinti per aggiudicarsi la partita). Il primo giocatore che vince tre set si aggiudica la partita.
- 🌀 Ogni set si gioca a 10 punti. Il primo giocatore che raggiunge i 10 punti vince il set. Se il punteggio è 9:9, il giocatore che conquista il punto successivo vince il set.