

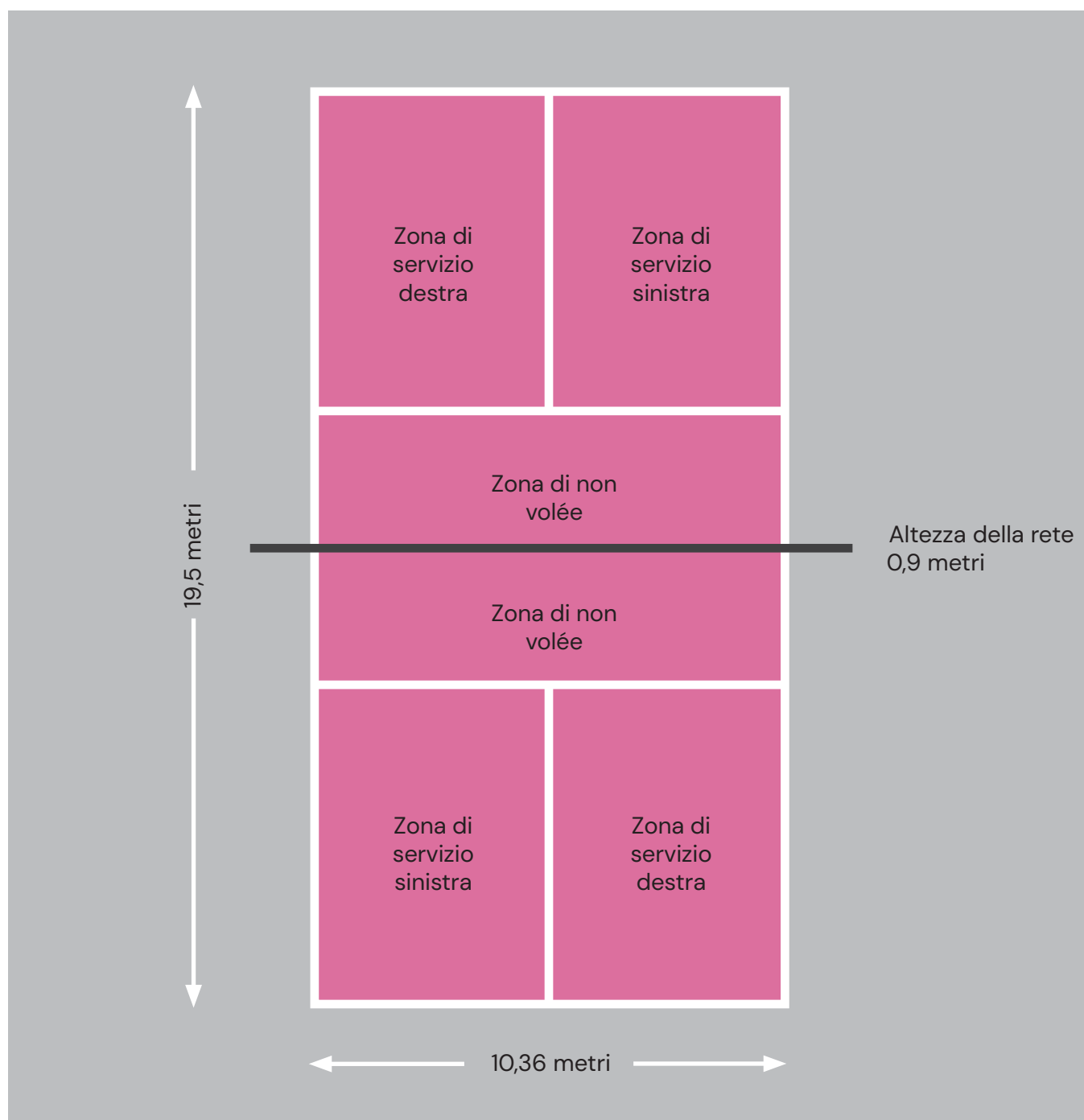
smaggxx

SMAGGXX×PICKLEBALL REGOLE UFFICIALI PER LE COMPETIZIONI



CAMPO

- 🌀 Campo da pickleball (dimensioni: 10,36 × 19,5 metri).
- 🌀 Rete: rete da pickleball (altezza di circa 90 cm).
- 🌀 Il campo è diviso a metà dalla rete. Le due metà sono suddivise in una zona di servizio destra, una zona di servizio sinistra e una zona di non volée ("kitchen").
- 🌀 Le linee fanno parte del campo. Una palla che tocca una linea non è mai considerata fuori, ad eccezione della linea della zona di non volée durante il servizio.



GIOCATORI

- 🌀 **"Doppio":** due giocatori per lato (squadra di doppio). Il doppio è la modalità di gioco consigliata per SMAGGXX® × Pickleball.
- 🌀 **"Singolo":** un giocatore per lato.
- 🌀 Giocatori e giocatrici possono essere schierati 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 nel presente 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). Si raccomanda l'utilizzo della SMAGGXX® Outdoor Ball.

PRINCIPI DI GIOCO

- 🌀 Lo SMAGGXX® × Pickleball si gioca su un campo da pickleball, utilizzando le infrastrutture esistenti del pickleball, ma seguendo le regole dello SMAGGXX®, adattate a questa disciplina.
- 🌀 L'obiettivo è colpire la palla con una delle due Splates®, facendola passare sopra la rete e inviandola nel campo avversario, in modo da impedire all'avversario di rinviarla prima che abbia toccato il terreno due volte.
- 🌀 La palla può toccare il terreno una sola volta prima di essere rinviata.
- 🌀 La palla può sempre essere giocata con la Splate® destra o con la Splate® sinistra (eccezione: il servizio – vedi sotto). È consentito un solo contatto con la palla per giocatore (singolo) o per squadra (doppio) prima che la palla superi la rete verso il campo avversario.
- 🌀 Le volée sono vietate all'interno della zona di non volée. Costituisce fallo se, durante una volée o immediatamente dopo aver eseguito una volée, il giocatore mette il piede sulla zona di non volée o vi entra (compresa la linea della zona di non volée).

SERVIZIO

PRINCIPIO DI BASE

- 🌀 Il servizio viene eseguito da dietro la linea di fondo e dal prolungamento immaginario della linea centrale, in diagonale sopra la rete verso la zona di servizio diagonalmente opposta. Durante il movimento del servizio, il piede non può toccare né la linea di fondo né il prolungamento immaginario della linea centrale.
- 🌀 La palla viene tenuta tra le superfici di impatto delle due Splates®, rilasciata e quindi colpita direttamente sopra la rete con una delle due Splates® mediante un movimento verso l'alto (senza alcun 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. Il primo dei due servizi viene sempre effettuato con la Splate® destra, in diagonale dal lato destro della linea centrale. Per il secondo servizio, il battitore cambia lato e serve con la Splate® sinistra, in diagonale dal lato sinistro della linea centrale.
- 🌀 Un servizio che tocca la linea della zona di non volée è considerato corto e costituisce fallo.
- 🌀 Ogni giocatore dispone di due tentativi per ogni servizio. Se il primo tentativo non riesce (la palla finisce nella rete, tocca il terreno fuori dalla zona di servizio diagonalmente opposta oppure tocca la linea della zona di non volée), nessun punto viene assegnato. Il secondo tentativo deve essere eseguito dallo stesso lato della linea centrale e con la stessa mano utilizzata per il primo tentativo. Se anche il secondo tentativo non riesce, il punto viene assegnato all'avversario.
- 🌀 Se durante il servizio la palla tocca la rete e successivamente atterra nella zona di servizio diagonalmente opposta, nessun giocatore ottiene un punto e il servizio deve essere ripetuto (let).

REGOLA DEI DUE RIMBALZI

- 🌀 Dopo il servizio, il giocatore o la squadra in risposta deve lasciare che la palla rimbalzi prima di rinviarla. Successivamente, anche il giocatore o la squadra al servizio deve lasciare che la palla rimbalzi prima di rinviarla (cioè due rimbalzi e nessuna volée).
- 🌀 Dopo che la palla ha effettuato un rimbalzo nel campo di ciascun giocatore o squadra, le volée sono consentite, ad eccezione di quelle eseguite dalla zona di non volée.

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. Le squadre di doppio prendono la decisione congiuntamente.

- 🌀 **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 di doppio 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 disputato, il perdente del set avrà il diritto di servire per primo nel nuovo set.
- 🌀 Dopo ogni set disputato, 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 due volte nel campo avversario;
 - 🌀 l'avversario rinvia la palla senza farla superare la rete;
 - 🌀 l'avversario rinvia la palla facendola atterrare fuori dal proprio campo;
 - 🌀 l'avversario commette due falli consecutivi al servizio;
 - 🌀 l'avversario viola le regole della volée (zona di non volée o regola dei due rimbalzi);
 - 🌀 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. In caso di parità 9:9, il giocatore che conquista il punto successivo vince il set.