



TCHOUKBALL ITALIA

INTERNATIONAL BEACH TCHOUKBALL FESTIVAL

# REGOLAMENTO PARTITE

---

## GAME RULES



<b>ITALIANO</b>	<b>3</b>
<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>3</b>
<b>2. MATERIALI E CAMPO</b>	<b>3</b>
2.1. Pannelli e palloni	3
2.2. Campo	3
2.3. Riscaldamento e prestito palloni	4
<b>3. SQUADRE E ARBITRI</b>	<b>4</b>
3.1. Squadra	4
3.2. Commissari di gara	4
<b>4. REGOLAMENTO PARTITE</b>	<b>5</b>
4.1. Durata	5
4.2. Numero dei giocatori	5
4.3. Abbigliamento dei giocatori	5
4.4. Inizio delle partite	5
4.5. Punteggi, gironi di qualificazione e finali	6
4.6. Gioco e deroghe al regolamento FITB	6
4.7. Modalità di gioco Just for fun	6
<b>ENGLISH</b>	<b>7</b>
<b>1. INTRODUCTION</b>	<b>7</b>
<b>2. EQUIPMENT AND FIELDS</b>	<b>7</b>
2.1. Frames and balls	7
2.2. Field	7
2.3. Warming-up and loan of balls	8
<b>3. TEAMS AND REFEREES</b>	<b>8</b>
3.1. Team	8
3.2. Officials	8
<b>4. MATCHES RULES</b>	<b>9</b>
4.1. Duration	9
4.2. Number of players	9
4.3. Outfit of the players	9
4.4. Start of the matches	9
4.5. Tournaments qualifying rounds and finals	10
4.6. Game and exceptions from the FITB Rules	10
4.7. Just for fun matches	10



# ITALIANO

## 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

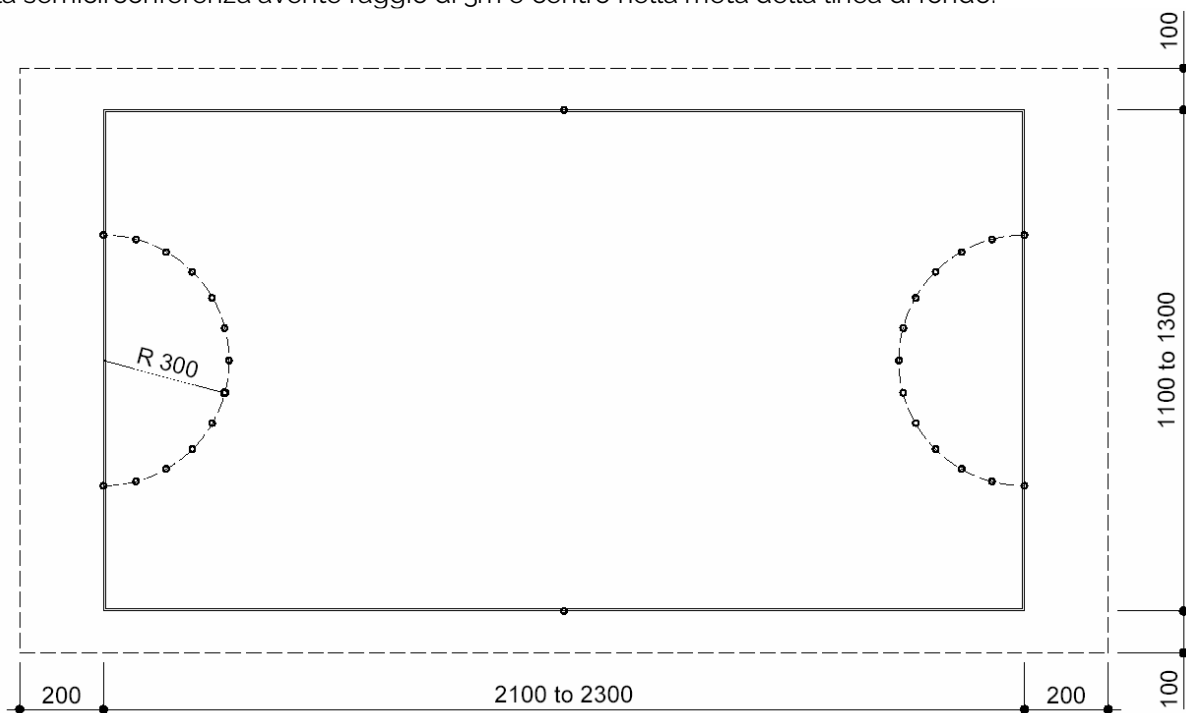
I pannelli e i palloni utilizzati sono tutti approvati dalla TBI.

Nel torneo Under 14 vengono utilizzati palloni taglia 1, per tutti gli altri tornei sono utilizzati i palloni regolamentari per le partite miste (taglia 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 semicirconferenza 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.



# ENGLISH

## 1. INTRODUCTION

This document follows the official FITB rules for beach tchoukball matches, which are marginally modified to fit the Festival's structure.

## 2. EQUIPMENT AND FIELDS

### 2.1. Frames and balls

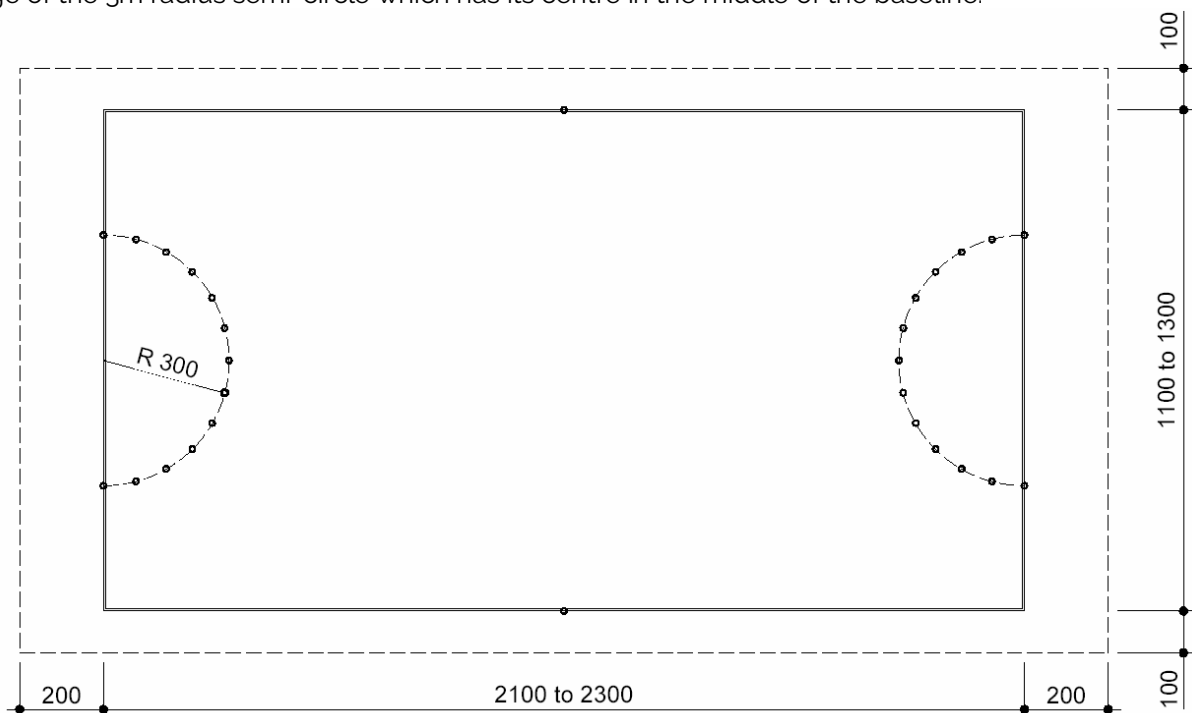
All the frames and the balls used are approved by the FTBI.

In the Under14 size 1 ball are used, in the other tournaments normal balls for mixed matches are used (size 2).

### 2.2. Field

The size of a beach tchoukball field is 22m x 12m and these measures can vary at most 1m. A 1 metre wide

along long lines and 2 metres wide along short lines unobstructed area around the playing area is necessary. The forbidden zones have a 3m radius and are marked with 13 cones placed along the inner edge of the 3m radius semi-circle which has its centre in the middle of the baseline.



**Figura 1 – Recommended dimensions for a beach tchoukball field [cm]**



### 2.3. Warming-up and loan of balls

- 2.3.1 The Organization, if possible, will place a field at players' disposal for warming-up.
- 2.3.2 Warming-up, unless the staff intervenes to re-establish the structures, is allowed also in the playing fields during the break between the matches.
- 2.3.3 The Organization loans balls only after a caution money of 30€. The release of loaned balls takes place at the information desk placed in each bathing establishment. At the shop there are also some balls on sale.

## 3. TEAMS AND REFEREES

### 3.1. Team

- 3.1.1 A beach tchoukball team is made up from 5 to 10 players in the Slam tournament and from 5 to 15 in the other categories. In every tournament the players playing in the field are 5.
- 3.1.2 Each player plays only with the team with which he/she's registered; switching teams during the tournaments is not allowed.
- 3.1.3 The team breaking the rule 2.1.2, taking a player from another team or not even registered, loses the match by arbitration (10-0) and gets a warning; at the second warning the team is disqualified (in the Slam tournament disqualification comes with the first warning)

### 3.2. Officials

- 3.2.1 All matches are refereed by the teams taking part in the festival in their tournament as written on the schedule.
- 3.2.2 Both players and "supporters" or responsables can referee if registered with the group in which the team belongs (they have to be confident with rules and refereeing).
- 3.2.3 Matches of the Slam tournament have as officials:
  - 2 field referees (1 along each baseline)
  - 1 table referee, standing up along the sideline, in front of the official table
  - 1 responsible for the score (score sheet and scoreboard), sitting at the official tableThe other categories have as officials:
  - field referees (1 along each baseline)
  - 1 responsible for the score (score sheet and scoreboard), sitting at the official table
- 3.2.6 In the under14 tournament is necessary also the presence of a table referee (an adult who is a responsible of the refereeing team). This person has the task to watch over a correct and impartial refereeing.
- 3.2.7 At the end of each match one player from each team and one referee control the exactness of the score sheet and they sign it..

In every field there is at least one field responsible, who's a member of the Festival staff, who has the task to watch over the correct use of the equipment (balls, frames, whistles, ecc...) and to help the officials and the teams in the management of the matches.

Except the field responsible, all the other figures described above (3.1.3 and 3.1.4) are carried out by the teams entered in the tournament and as set in the match schedule.





## 4. MATCHES RULES

### 4.1. Duration

- 4.1.1 The matches are 12 minutes long.
- 4.1.2 The interval between two matches is 3 minutes.
- 4.1.3 In the Slam tournament some matches can be composed by 2 periods of 12 minutes with a 3 minutes break between them.
- 4.1.4 The durations described above can change in case of bad weather.

### 4.2. Number of players

- 4.2.1 Each team plays with 5 players on the field, the other players stay in bench as substitutes.
- 4.2.2 In case of necessity is allowed to play with only 4 players in the field.
- 4.2.3 If a team presents with less than 4 players, the match is lost 10-0 by arbitrary.

### 4.3. Outfit of the players

- 4.3.1 Players should be dressed uniformly.
- 4.3.2 It's not necessary to have the number on the jersey.
- 4.3.3 If two teams have similar jerseys, one of the two teams have to wear the pennies distributed by the field responsible who's a member of the Festival staff.
- 4.3.4 Players must play with bare feet. The referee can allow players to wear shoes if he considers this necessary for the players' safety (hot, cold, wet sand...).

### 4.4. Start of the matches

- 4.4.1 The start of the matches is signalled with an air horn call or with a whistle of the field responsables.
- 4.4.2 Each team has to pay attention to its playing and refereeing turns and has to be on the field on the field at least 2 minutes before the start of the match.
- 4.4.3 If at the starting whistle a team is not present on the field, this team loses the match by arbitrary (10-0)
- 4.4.4 At the starting whistle the referees and the players must be ready to play (the 2 captains must have already drawn the initial possession and the referees must be at their own place as said in articles 3.1.3 and 3.1.4 in this document)
- 4.4.5 The team that has to referee must be on the field at least 2 minutes before the start of the match.
- 4.4.6 If a team doesn't attend a refereeing turn will lose a point in the ranking (-1) (if the qualification rounds are still on) or the relegation to the last place in the ranking if the team doesn't attend refereeing for three times in the festival.

*If referees don't show up in time we kindly ask to the players in the surroundings to help, refereeing the match.*



## **4.5. Tournaments qualifying rounds and finals**

- 4.5.1 Matches in the qualifying rounds give 2 points to the winning team, 0 points to the losing team and 1 to both team if they draw.
- 4.5.2 If two teams will have the same points at the end of the qualifying rounds the ranking will be determined by the result of the match between the teams evenly matched. If the direct match ended in a draw will be considered the score difference.
- 4.5.3 Who loses in the final is not eliminated but keeps on playing (and to referee) to define his position in the ranking.
- 4.5.4 If a match ends in a draw in the finals, 2 minutes extra-time will be immediately played. If the match is still in a draw it will be played 1 minute more extra-time as many times as needed to assign the match to a team. Every period the ball possession goes to the team who didn't have the period before (both normal or extra-time).

## **4.6. Game and exceptions from the FITB Rules**

- 4.6.1 The beach tchoukball rules are those of the FITB, except where mentioned otherwise (the numbers on the left correspond to those of the official FITB rules). Rules modifications are explained below.
  - 1.1 Modified according to Figure 1.
  - 1.2 The long sides are known as "sidelines" and the short sides as "baselines". Two cones, laid at the midpoint of each side line, divide the playing area in two zones (see Figure 1).
    - 1.5.1 The lines are between 5 cm and 8 cm wide.
  - 4.1 Modified according to articles 3.1 and 4.2 of this document.
  - 4.2.1 Substitutions are made with the players crossing on the side line.
  - 4.3.1 Players must be dressed uniformly, as described in article 4.3 of this document.
  - 4.3.2 Players play with bare feet. The referee can allow players to wear shoes if he considers this necessary for the players' safety (hot, cold, wet sand...), as described in article 4.3 of this document.
  - 6.1 Modified according to article 4.1 of this document.
  - 10.3.2 The ball is considered to have crossed the median line if the catcher has his feet clearly on the far side of the median line. Referees have to judge whether the catcher has his feet on the far side of the fictive line joining the cones laying at the midpoint of the side lines.

## **4.7. Just for fun matches**

- 4.7.1 In the cases described in articles 2.1.3 (loan of a player), 4.2.3 (presence of a team with less than 4 players) and 4.4.3 (delay of a team for the start of a match), despite the awarding of the victory by arbitrary, the match is played regularly with the modality "just for fun". The result of the match doesn't count for the determination of the ranking because for this aim it's valid the result awarded by arbitrary.
- 4.7.2 In the Slam tournament the modality "just for fun" is effected only in case of agreement between the teams.