



## **REGOLAMENTO GENERALE TAVBALL**

Il presente regolamento viene emanato dalla TAVBALL EUROPE per la pratica e la gestione delle competizioni.

PREMESSA: il gioco del Tavball si riconosce **nei principi di correttezza e fair play** e pertanto incentiva gli atleti a seguirli nella pratica di questa disciplina e ad utilizzarli come elemento fondamentale in ogni fase della competizione.

### **ART. 1**

**Il presente regolamento considera:**

- Atleti;
- Ufficiali di gara;
- Regole per la gestione delle competizioni;

### **ART. 2 ATLETI**

Tutti i tesserati sono Atleti agonisti: i partecipanti alle competizioni sportive.

Sono Atleti non agonisti: i partecipanti ai corsi che non svolgono attività agonistica.

Gli Atleti sono distinti in categorie di età e di specialità. Le competizioni sono divise in gare Femminili, Maschili e Miste.

Vi sono inoltre competizioni a squadre, individuali e miste. Possono partecipare, a qualsiasi competizione, tutte le persone di cittadinanza italiana o straniera; ma gli atleti devono essere in possesso della tessera Tavball dell'anno in corso.

### **ART. 3 UFFICIALI DI GARA**

Sono ufficiali di gara:

- Direttori di gara;
- Assistenti di gara



## DIRETTORE DI GARA

Appartengono al ruolo di Direttori di gara tutti coloro che sono in possesso del grado di Direttore di gara. La nomina dei Direttori di gara spetta alla Commissione Arbitrale Nazionale della TAVBALL EUROPE;

Il Direttore di Gara faranno il verbale per i seguenti falli: mancato rispetto del tempo regolamentare, presentazione in ritardo degli atleti, altre irregolarità.

Prima della gara il Direttore di Gara dovrà riunire gli Atleti per un incontro preliminare in cui sottolineerà il concetto di fairplay e l'opportunità di consultare il Direttore di gara in caso di disaccordo tra le squadre. Il Direttore di gara può nominare degli Assistenti di gara a sua discrezione.

Il Direttore di Gara svolge le sue funzioni, seduto o in piedi. Ha l'autorità per decidere su ogni questione concernente la competizione, anche su quelle non specificate dalle regole. Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. A fine gioco può, a richiesta, dare spiegazioni sul suo operato.

Sono responsabilità del Direttore di gara e degli Assistenti di gara, prima e durante la gara:

- Promuovere e incoraggiare il fairplay e l'accordo tra i partecipanti sfidanti
- Eseguire il sorteggio tra i due capitani;
- Intervenire in caso di mancato accordo tra le squadre
- Prescrivere agli sfidanti di svolgere con fairplay l'attività di segnapunto in autonomia e in collaborazione.
- Ricevere e formalizzare il punteggio finale di ogni gara
- Sanzionare le condotte scorrette;
- In assenza della presenza fisica di direttore e ufficiali di gara le squadre si devono attenere al regolamento osservando i principi del fair play.



#### ART. 4 AREA DI GIOCO

L'area di gioco deve essere un rettangolo di m. 8 di lunghezza e m. 8 di larghezza, uguale alla metà campo da pallavolo e di beach volley.

La superficie di gioco non deve presentare alcun pericolo per i giocatori.

Al centro di quest'area verrà posizionato un tavolo Tavball omologato (vedi Figura 1).

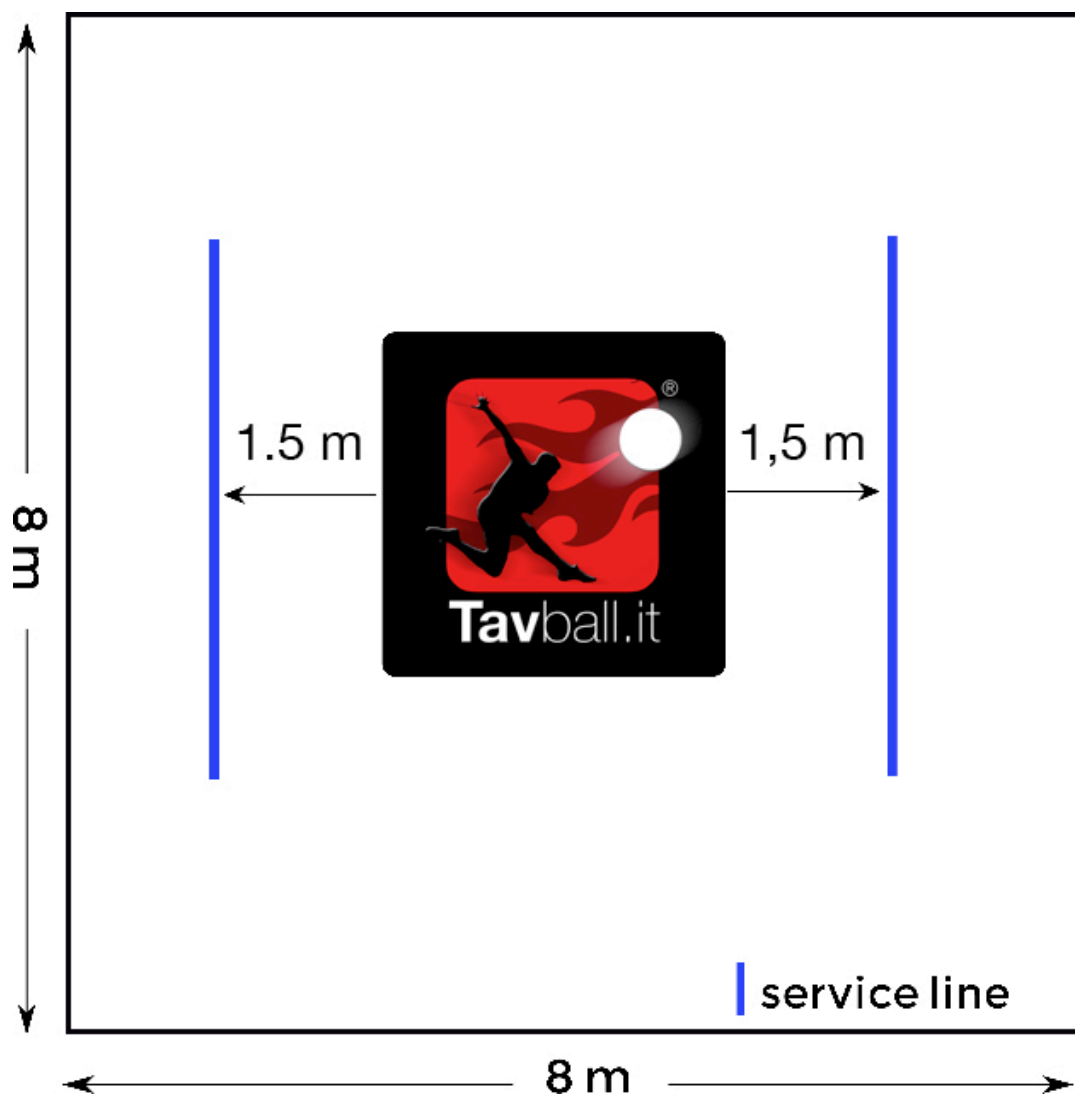




Figura 1: Area di gioco con un tavolo al centro e linee di servizio a una distanza di 1,5 metri dal bordo del tavolo

### **Terreno di gioco**

Tavball può essere giocato su diversi terreni, come erba naturale e sintetica, indoor o sabbia. In ogni caso, la superficie deve essere il più uniforme possibile e priva di buchi, sassi, conchiglie, pezzi di vetro o quant'altro possa essere causa di lesioni.

### **Linee di servizio**

Un segno per il servizio deve essere posizionato a una distanza di 1,5 m dal bordo del tavolo. I segni possono essere gesso sull'erba o nastro adesivo per gli incontri indoor.

### **Tavolo omologato per TAVBALL**

Dimensioni tavolo aperto: LUNGHEZZA=72 cm LARGHEZZA=72 cm ALTEZZA= 72 cm  
Peso: 10 kg (vedi scheda tecnica sul sito [www.tavball.it](http://www.tavball.it))

### **Superficie**

Liquidi, polvere o sabbia sulla superficie del tavolo alterano il comportamento di rimbalzo delle palle sul tavolo. Per evitarlo, è necessario garantire il mantenimento di una superficie asciutta e pulita. Potrebbe essere necessario pulirlo regolarmente durante una partita.

### **Palla**

Il pallone deve essere da calcio, calcetto, beach soccer o footvolley, sferico con una circonferenza possibilmente di circa 68-70 cm e deve pesare tra i 420 ei 460 grammi.

## **ART. 5 SVOLGIMENTO DEL GIOCO E ASSEGNAZIONE DEI PUNTI**

**Regolamento dello svolgimento del gioco e dell'assegnazione dei punti (tratto dal regolamento registrato [www.tav-ball.com/regolamento-europeo](http://www.tav-ball.com/regolamento-europeo))**

Ogni squadra è composta da due giocatori. Si gioca due contro due.

### **Scopo**

obiettivo è fare rimbalzare la palla sul tavolo in modo che la squadra avversaria non sia in grado di restituirla facendola rimbalzare sul tavolo a propria volta. Dopo che il servizio è stato eseguito non ci sono limiti, è possibile attaccare in qualsiasi direzione. Il posizionamento e il movimento dei giocatori non è vincolato ad alcuna restrizione, anche se devono essere evitate le ostruzioni dell'avversario.



## **Definizione di Attacco e Difesa**

Una definizione che permette una lettura più agevole dei seguenti capitoli è:

- La squadra in possesso palla è chiamata squadra in **attacco A** con i giocatori A1 e A2.
- L'altra squadra è chiamata squadra in **difesa D** (giocatori D1 e D2).
- Un contatto tra la palla e un giocatore viene chiamato "tocco".

## **Tavolo e giocatori**

In generale, i contatti tra un giocatore e il tavolo dovrebbero essere evitati per ridurre al minimo le lesioni. Uno dei giocatori della squadra A che colpisce il tavolo (superficie, spigoli o gambe) durante un tentativo di attacco è considerato un errore della squadra A. Pertanto, la squadra D segna un punto e ottiene il diritto di servire successivamente. D1 o D2 toccano il tavolo (superficie, bordi o gambe) solo leggermente durante un movimento difensivo o mentre cercano di raggiungere un passaggio del proprio compagno di squadra è consentito e lo scambio non deve essere interrotto.

## **Numero di tocchi**

Dopo il servizio, una squadra ha diritto a **un massimo di n.3 tocchi** - chiamati 1 ricezione, 2 passaggio e 3 attacco - per riportare la palla al rimbalzo sul tavolo. Un tocco può essere eseguito da qualsiasi parte del corpo ad eccezione delle braccia e delle mani. È possibile rispondere anche di prima, ma non in risposta al servizio.

## **Tocchi consecutivi**

Un singolo giocatore non può toccare la palla due volte consecutive.

## **Palla sul tavolo**

Dopo un movimento d'attacco, la palla deve avere un solo contatto (rimbalzo) con il tavolo. Due o più contatti sono considerati un errore della squadra Attacco A e fanno segnare il punto alla squadra Difesa D.

Quando la palla entra in contatto non con la superficie superiore del tavolo ma con uno dei suoi bordi o spigoli lo scambio è regolare a seconda dei casi. Vedere il paragrafo Bordi più avanti per l'illustrazione dettagliata delle varie situazioni.

## **Lati**

A volte uno dei lati rappresenta uno svantaggio rispetto all'altro, cioè la vista è ostacolata dal sole. Le squadre devono cambiare lato regolarmente per pareggiare eventuali (s)vantaggi.

## **Punto**



I punti possono essere vinti servendo o ricevendo. Un punto viene assegnato alla squadra Attacco A se si verifica una delle seguenti situazioni:

- a) La squadra D non riesce a rimettere la palla sul tavolo durante uno scambio.
- b) La palla tocca un braccio o una mano della squadra D.
- c) Due tocchi consecutivi in due movimenti separati sono usati dai giocatori D1 o D2.
- d) La squadra D usa quattro o più tocchi per riportare la palla sul tavolo.
- e) La squadra D esegue un tocco non regolare (es. vedi paragrafo più avanti).
- g) La squadra D ostacola di proposito il diritto alla libera circolazione della squadra A (vedi paragrafo )
- h) Il team D commette un errore di spigolo (vedi capitolo 6)

### **Tocchi illegali**

Il giocatore D viene colpito dalla palla.

Uno dei giocatori della squadra Difesa D (D1 o D2) è posizionato in linea retta tra A1 e A2. Il giocatore D viene poi colpito dalla palla durante un tentativo di passaggio della squadra A. La squadra D esegue un tocco illegale.

un giocatore della squadra D è posizionato in linea diretta tra il giocatore A e il tavolo, viene quindi colpito dalla palla durante un tentativo di attacco della squadra A e quindi la squadra D esegue un tocco illegale.

### **Rigiocare**

Uno scambio deve essere ripetuto se si verifica una delle seguenti condizioni:

- a) Una terza persona, che non partecipa alla partita, ostacola il movimento di un giocatore durante uno scambio.
- b) Un'altra palla, cioè di un campo vicino, entra in campo durante uno scambio.
- c) Alcune situazioni durante il servizio (vedi paragrafo servizio)
- d) Uno dei giocatori ostruisce accidentalmente il diritto di libera circolazione di un giocatore avversario (vedi capitolo 5).
- e) Gli avversari o i giudici non possono concordare una certa situazione per decidere a quale squadra assegnare un punto.
- f) Gli avversari o i giudici concordano che uno scambio dovrebbe essere ripetuto per un motivo non menzionato sopra.

### **Set**

- a) Vince un set la squadra che per prima raggiunge i 18 punti. Un vantaggio minimo di almeno due punti deve essere stabilito per assicurarsi il set. In caso di pareggio 17-17 il set continua fino al raggiungimento dei due punti di vantaggio.
- c) Ogni squadra può prendere un timeout di 60 secondi per set.



d) L'intervallo tra due set non dovrebbe durare più di 3 minuti.

### **Vittoria incontro**

Una squadra che ottiene 2 set al meglio dei 3 si aggiudica la vittoria della partita, oppure 3 set al meglio dei 5.

### **Ordine di servizio**

La squadra al servizio iniziale decide quale giocatore della propria squadra inizierà il servizio. Quel giocatore continua a servire finché la squadra in ricezione non vince il punto. Una volta che il primo punto della squadra in ricezione è assicurato, il servizio passa a quella squadra finché continua a segnare. Successivamente, il servizio si alterna tra i compagni di squadra dopo ogni cambio di possesso del servizio.

### **Ricezione del servizio**

Se il giocatore A1 serve, il giocatore D1 deve ricevere e viceversa. Naturalmente, lo stesso vale per i giocatori A2 e D2: devono ricevere il servizio l'uno dall'altro.

La ricezione della prima palla dopo il servizio si alterna tra i compagni di squadra proprio come il servizio stesso.

### **Esecuzione del servizio**

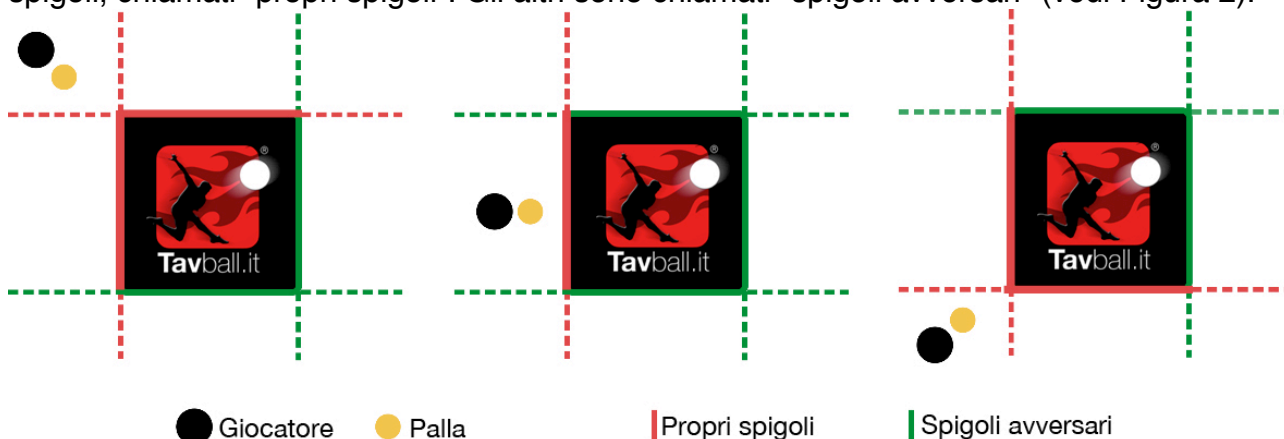
- a) Prima di servire, il battitore o l'arbitro chiama il punteggio, si ferma momentaneamente per assicurarsi che il ricevitore sia pronto e che il punteggio sia concordato.
- b) Un piede deve ancora toccare il suolo durante il servizio e mantenere una distanza di almeno 1,5 metri dal tavolo.
- c) Il posizionamento della squadra in ricezione e del compagno del giocatore al servizio non è vincolato ad alcuna restrizione.
- d) Dopo aver lanciato la palla, il servizio può essere eseguito solo con la testa, non è consentito usare altre parti del corpo per il servizio.
- e) Una palla battuta, che non tocca il tavolo, assicura il punto alla squadra in ricezione e il suo diritto a servire successivamente.
- f) Una palla battuta, che tocca il "proprio bordo" e rimbalza indietro, assicura il punto alla squadra in ricezione e il suo diritto a servire successivamente (vedi paragrafo "Bordi e spigoli").
- g) Una palla servita, che tocca il "proprio bordo" e tocca la superficie o il bordo del



tavolo una seconda volta, assicura un punto alla squadra in ricezione e il suo diritto a servire successivamente (vedi paragrafo “Bordi e spigoli”).

### Bordi e spigoli

A seconda della posizione del giocatore al servizio, questi si trova di fronte a uno o due spigoli, chiamati “propri spigoli”. Gli altri sono chiamati "spigoli avversari" (vedi Figura 2).



**Figura 2: Tavolo Tavball e suoi bordi/spigoli durante il servizio e in uno scambio.**

### Bordi e spigoli situazioni tipiche

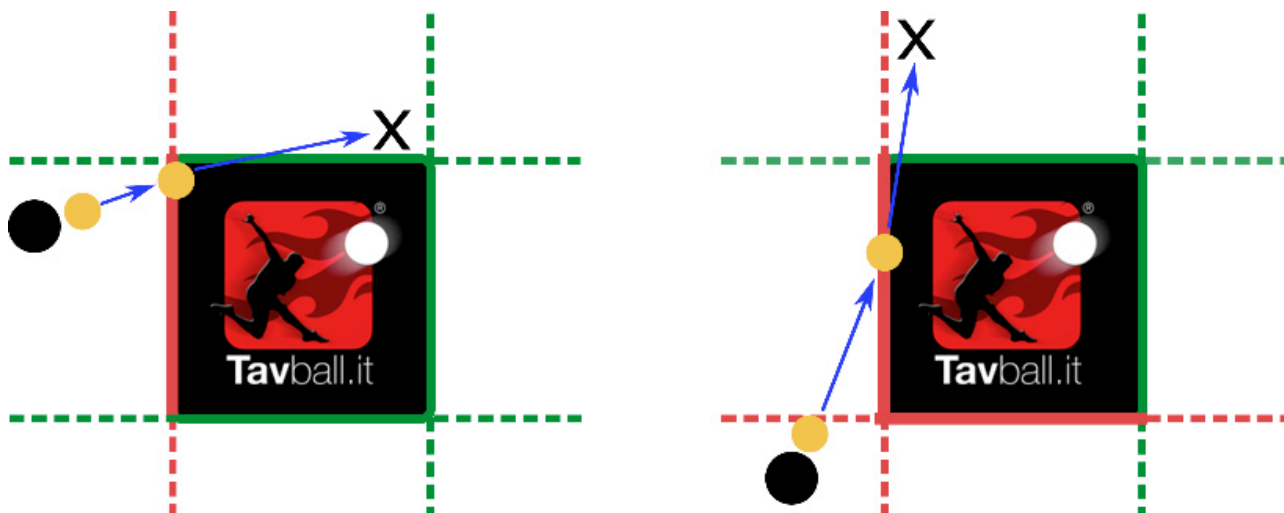
#### “Propri bordi”

A seconda della posizione da cui è stata servita o attaccata la palla, il giocatore attaccante può trovarsi di fronte solo a uno o due bordi. Questi bordi sono indicati come "bordi propri" (vedi figura Figura 2). **Un buon modo per determinare se si tratta del proprio bordo o meno è pensare alla posizione in cui la palla è stata toccata, non al corpo dell'attaccante stesso.**

#### La palla tocca il "proprio bordo" durante uno scambio

la palla tocca il "proprio bordo" durante uno scambio, lo attraversa e supera la linea immaginaria del bordo o spigolo avversario (vedi Figura 3), si può procedere regolarmente con la continuazione dello scambio.



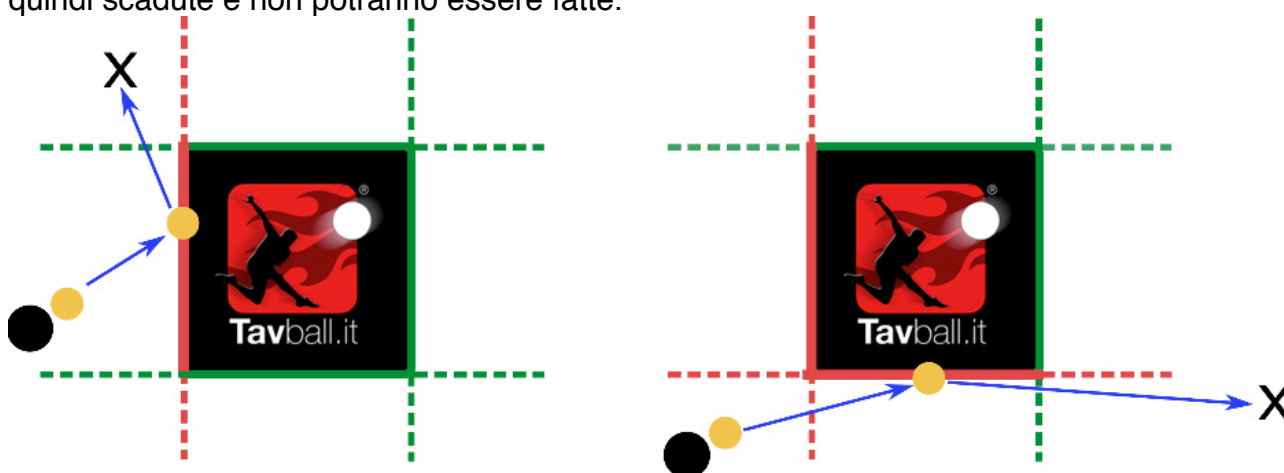


**Figura 3: Una palla tocca il “proprio bordo” e lo attraversa. OK! Regolare!**

#### **Una Palla tocca il “proprio bordo” e rimbalza indietro**

Una palla tocca il "proprio bordo" durante uno scambio e rimbalza indietro, quindi rimane dietro di essa o la sua linea immaginaria fa sì che la squadra avversaria segni il punto e il suo diritto a servire successivamente.

In caso di dubbio, lo scambio può essere ripetuto. Un giocatore in difesa potrebbe non essere sicuro se la palla rimane dietro il proprio bordo del giocatore attaccante oppure no. Per evitare una decisione sbagliata il giocatore può scegliere di toccare la palla e continuare lo scambio. Le richieste successive per una "propria palla laterale" saranno quindi scadute e non potranno essere fatte.

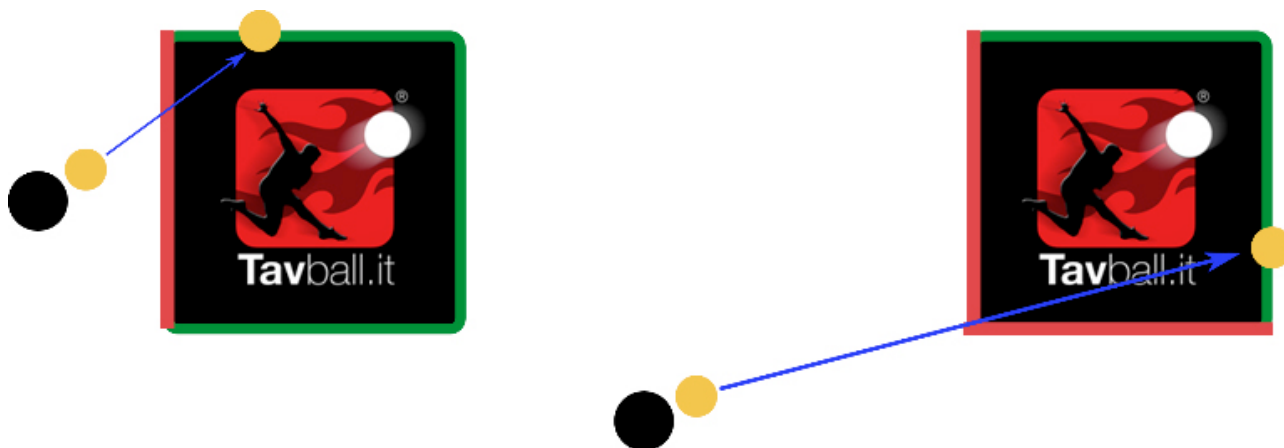


**Figura 4: una palla tocca il "proprio bordo" e rimbalza indietro. NON REGOLARE**



### **La palla tocca uno degli altri bordi o spigoli**

Una palla che sta toccando uno degli altri bordi durante uno scambio è regolare e porta a continuare lo scambio (Vedi figura 5).



**Figura 5: una palla tocca uno degli altri bordi o spigoli. OK! Regolare!**

### **Movimento in libertà**

Durante lo scambio, potendo la palla prendere più direzioni possibili e potendo quindi anche finire in un lato in cui in quel momento si trova un avversario, è vietato ostacolare l'avversario nell'esecuzione del colpo.

Poiché entrambe le squadre attaccano e difendono nella stessa area, sono inevitabili alcune situazioni in cui una persona ostacola un'altra. In generale, la squadra D deve fare uno sforzo per posizionarsi in modo da non interferire con il diritto di libera circolazione della squadra A e viceversa.

### **Ostruzione**

Un giocatore che si sente ostacolato da uno degli avversari può decidere di continuare comunque lo scambio o fare una chiamata. La chiamata dovrebbe essere effettuata non appena si verifica l'ostruzione. Se è stata effettuata una chiamata, lo scambio verrà interrotto. Un giocatore potrebbe sentirsi solo leggermente ostacolato e decidere di non fare una chiamata e continuare lo scambio nonostante una possibile ostruzione. Il diritto di questo giocatore per un replay sarà quindi scaduto e non potrà essere rivendicato in seguito, ad esempio dopo aver perso il punto nello scambio in corso.

Se le squadre avversarie o gli arbitri sono d'accordo, che un'ostruzione è stata fatta apposta, la squadra ostruita segna e guadagna il diritto al servizio successivo continuando con l'ordine di servizio stabilito.



### **Ostruzione accidentale**

Se le squadre avversarie o gli arbitri concordano che un'ostruzione è stata fatta accidentalmente, lo scambio deve essere ripetuto.

## **ART. 6 FORMULE COMPETIZIONI**

L'organizzatore può decidere di strutturare tornei a "gironi" di 3 o 4 squadre, con una o due squadre qualificate, passando poi alla eliminazione diretta.

## **ART. 7 CONTINUITA' DEL GIOCO**

### **Gioco continuo e riposi**

Il gioco deve essere continuo dalla prima battuta fino alla conclusione dell'incontro. È a discrezione del Direttore di Gara il caso in cui un'interferenza renda impossibile rispettare la continuità del gioco.

Il gioco non deve avere mai sospensioni, dilazioni o interferenze allo scopo di permettere ad un giocatore di riprendere forza o fiato o condizione fisica.

Tuttavia, in caso di infortunio accidentale, Il direttore di gara può concedere, una sola volta, tre minuti di sospensione. Il direttore di gara può sospendere o dilazionare il gioco in qualsiasi momento, se ciò si rende necessario e consigliabile. Il comitato organizzatore di un torneo ha la facoltà di decidere il tempo concesso per il palleggio preliminare, che comunque non potrà superare i tre minuti e che deve essere comunicato prima dell'inizio della manifestazione.

1) Nel caso che un giocatore sia vittima di un incidente durante il palleggio preliminare o durante l'incontro, purché non si tratti di impossibilità a giocare per perdita naturale dell'efficienza fisica, egli ha diritto di chiedere e di ottenere per tale incidente una sospensione del gioco di tre minuti.

Dopo tale tempo, se il giocatore non si è ristabilito, perde l'incontro per abbandono.

2) Il Direttore di Gara ha la facoltà di sospendere il gioco ed autorizzare la sospensione dei tre minuti immediatamente dopo l'incidente. Il danno accidentale deve verificarsi a seguito



di un incidente visibile, come una caduta, una collisione, uno strappo improvviso o un colpo.

3) Il giocatore può ricevere consulti, interventi medici e trattamenti da parte del massaggiatore o del medico del torneo, se disponibili, durante la sospensione dei tre minuti.

Tuttavia, se una squadra non si presenta in tempo sul terreno di gioco (tempo massimo cinque minuti) senza una ragione valida, è dichiarata perdente.

## **ART. 8 LE COMPETIZIONI**

Sono competizioni ufficiali tutte le manifestazioni sportive e non agonistiche riconosciute dalla TAVBALL EUROPE

Vi sono competizioni a coppia fissa, maschili, femminili e a squadre miste.

Vi sono anche competizioni per età:

- fino a 10-12-14-16-18 anni (categoria ALLIEVI);
- fino ai 21 anni (JUNIORES);
- da 22 a 39 anni (SENIORES);
- sopra i 40 anni (OVER- 35-40-45-50-55).

Vi possono essere anche competizioni e tornei senza nessuna distinzione di età.

Le competizioni si dividono in:

- Tornei Ufficiali Tavball
- Coppa Italia
- Campionato Nazionale \*
- Campionati Europei
- Gare Internazionali



- Campionati Mondiali

Per ogni stagione agonistica sarà stilato un calendario gare con le relative classifiche e ranking generale. Per organizzare una gara, ogni società sportiva / organizzatore di tornei deve farne richiesta alla TAVBALL EUROPE almeno 30 giorni prima. L'organizzatore "torneista" dovrà sottoscrivere l'accordo di assunzione di responsabilità previsto dalla TAVBALL EUROPE (Accordo Uso del marchio "Tavball" e licenza d'uso software rankingtavball.it).

Nel Tavball si gioca a squadre di due giocatori. La classifica ed il ranking è individuale.  
\* Per il campionato nazionale la classifica è a coppia.

### **ART. 9 COEFFICIENTE RANKING TAVBALL**

In base alla tipologia di competizione la TAVBALL EUROPE, su richiesta dell'organizzatore, assegnerà un coefficiente ranking compreso tra 100 e 10.000. Il coefficiente ranking determina i punti che ogni giocatore acquisisce per ogni passaggio di turno alla competizione.

### **ART. 10 CLASSIFICHE E RANKING NAZIONALE**

Ogni tipologia di competizione può possedere una propria classifica.

Ogni competizione ufficiale possiede un proprio coefficiente di punteggio ranking che concorre al ranking nazionale. In base al posizionamento in classifica raggiunto dall'atleta nella competizione e/o al passaggio di turni, si determina il punteggio stesso dell'atleta. Il punteggio così ottenuto va ad incrementare il punteggio individuale di ogni atleta nel ranking Tavball. La classifica ranking nazionale è visibile nella webapp rankingtavball.it.

Le classifiche potranno essere filtrate dalla webapp e divise per età e per territorio.

Per accedere al ranking, ogni atleta deve essere iscritto alla webapp [rankingtavball.it](http://rankingtavball.it)

Entro dicembre 2023 verranno decretati i campioni di categoria, tratti dalla classifica nazionale rankingtavball.it ed è previsto un Montepremi di € 1.000 \*.

Di seguito i premi suddivisi per categoria e per posizione raggiunta in classifica nazionale:

#### **Campione italiano Tavball assoluto**

1. premio € 500



2. premio € 300
3. premio € 200

\* I premi verranno elargiti come rimborso sportivo.

## **ART. 11 PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI**

### **Partecipazione alle competizioni**

Per ogni competizione Tavball è obbligatoria l'iscrizione alla webapp rankingtavball.it.

Alle gare ufficiali Internazionali, ai Campionati Italiani e alla Coppa Italia possono partecipare solo i giocatori con la tessera TAVBALL EUROPE. L'iscrizione alla competizione deve essere effettuata almeno tre giorni prima della gara, con il nome, cognome, società e tipo di gara. La tassa d'iscrizione viene stabilita dall'organizzatore.

L'iscrizione ai tornei ufficiali deve essere inviata alla Società Sportiva o al comitato organizzatore entro la data prescritta dal regolamento della manifestazione, e deve essere accompagnata dalla quota di iscrizione stabilita dall'organizzatore.

Nel caso che tale iscrizione non pervenisse nel tempo utile fissato, gli atleti e le squadre ritardatarie non saranno ammesse alla competizione.

## **ART. 12 DIRETTORE DI GARA**

### **Direttore di gara**

Tutte le competizioni ufficiali devono essere dirette da un direttore di gara. L'organizzatore dovrà nominare un direttore di gara e comunicarlo alla TAVBALL EUROPE.

## **ART. 13 EQUIPAGGIAMENTO**

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di pantaloncini o costume da bagno, maglia polo o canottiera; facoltativi sono il copricapo, la tuta, le scarpe e i calzettini.

Le uniformi degli atleti devono essere pulite; nelle competizioni ufficiali i giocatori di una squadra devono indossare le uniformi dello stesso colore e dello stesso stile.



I giocatori non possono portare gli occhiali.

#### **ARTI. 14 FAIR PLAY**

Per svolgere una attività sportiva è fondamentale il rispetto delle regole: i giocatori devono conoscere le regole ufficiali ed attenersi ad esse.

I giocatori devono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del fair play, non soltanto nei riguardi dei direttori di gara, ma anche degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico. I giocatori devono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.

È permessa la comunicazione tra i componenti della squadra durante la gara. I giocatori, durante la gara, sono autorizzati a parlare con i direttori di gara e gli assistenti quando la palla non è in gioco. I giocatori devono essere autorizzati dal direttore di gara ad abbandonare l'area di gioco. Al termine dell'incontro, i giocatori ringraziano e salutano gli avversari, i direttori di gara e gli assistenti.

#### **ART. 15 CONDOTTA SCORRETTA**

La condotta scorretta di un giocatore, verso i direttori di gara, gli avversari, il suo compagno di squadra, o il pubblico, è classificata in 4 categorie secondo la gravità degli atti.

- 1) Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.
- 2) Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deprecabili.
- 3) Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti, offensivi o diffamatori.
- 4) Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

#### **ART. 16 SANZIONI DISCIPLINARI**

In relazione alla gravità della condotta scorretta, le sanzioni applicabili sono le seguenti:

- 1) Avvertimento-ammonizione per condotta scorretta: la condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il giocatore è avvertito per un eventuale recidiva (1°



avvertimento);

2) Penalizzazione per condotta scorretta: per condotta maleducata, il giocatore o la squadra è sanzionata con la perdita di un punto (2° avvertimento).

Esiste anche la “Responsabilità Oggettiva”: nel caso di un giocatore che abbia una condotta maleducata, ne risponde anche il compagno di squadra.

Se un giocatore bestemmia perde 3 punti.

3) Espulsione: la ripetizione della condotta maleducata è sanzionata con l’espulsione; equivale alla perdita del set. (3° avvertimento)

4) Squalifica per condotta offensiva o aggressione: equivale alla perdita della partita.

(4° e ultimo avvertimento).

Inoltre la Commissione Disciplinare TAVBALL EUROPE può: squalificare un giocatore da una settimana fino a 12 mesi, sospendendolo dall’attività; togliere punti dalle classifiche; squalificare o decidere di escluderlo dalla partecipazione a determinate manifestazioni.

Sono ammessi reclami entro 7 giorni dalla sanzione disciplinare: l’eventuale “riammissione” è a discrezione della TAVBALL EUROPE.

## **ART. 17 ORGANI TECNICI**

### **Organi Tecnici**

La TAVBALL EUROPE ha istituito una Commissione Tecnica ha il compito di suggerire al Consiglio Direttivo tutte le modifiche che essa riterrà opportune per migliorare il Tavball.

Per tutto quello che l'attuale regolamento non prevede, per suggerire o richiedere specifiche tecniche è necessario inviare una lettera con eventuali quesiti alla TAVBALL EUROPE.

Ultima revisione 18 luglio 2023