Il campo

Il campo è un rettangolo lungo m 14 e largo m 8,23, per le gare di doppio, e m 6,17 per le gare di singolare.

Il campo è diviso a metà da una rete sospesa ad una corda o cavo metallico, che passa al di sopra o è attaccato a due pali ad un'altezza di m 1,00

Nel campo in prossimità della rete da entrambi i lati è presente la zona "no volley" entro la quale la palla non può essere ribattuta al volo.

La rete deve riempire completamente lo spazio compreso tra i due pali ed è a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla.

L'altezza della rete deve essere la stessa in tutte le sue parti. Un nastro copre la corda o cavo metallico e l'orlo superiore della rete.

L'altezza della rete non può mai essere modificata durante la partita.

Le linee all'estremità del campo sono chiamate linee di fondo e quelle ai lati del campo sono chiamate linee laterali.

Tutte le misure del campo sono prese dal margine esterno delle linee che lo delimitano; tutte le linee del campo sono dello stesso colore, che contrasti chiaramente con quello della superficie del campo. Tutte le linee debbono essere chiaramente visibili prima dell'inizio di ciascun punto.

Zona no volley

Non è consentita la pratica del muro (regola zona no volley), il ricevitore dovrà colpire la palla di servizio dell'avversario solo dopo un rimbalzo nel proprio campo.

Il ricevitore dovrà far toccare la palla di servizio dell'avversario nella zona fronte a se e opposta al battitore.

Se un giocatore tocca con uno o entrambi i piedi l'area no volley è punto dell'avversario.

Il compagno del battitore può scegliere di posizionarsi a propria discrezione, ma nella propria metà campo e non nell'area no volley e potrà colpire la risposta al servizio solo dopo che la palla ha toccato il terreno dal proprio lato, non al volo.

Invasione

La rete non può essere toccata quando la pallina è ancora in gioco.

Il giocatore perde il punto se rimanda la palla in gioco in modo che essa tocchi un arredo permanente o altro oggetto, fuori dalle linee che delimitano il campo di gioco; (sono considerati arredi permanenti la rete, i pali, la corda o cavo metallico, le recinzioni).

Il giocatore perde il punto se egli o la sua racchetta (in mano o non) toccano la rete o i pali in qualunque momento in cui la palla è in gioco.

Superficie di gioco

La superficie di gioco è costituita da un pavimento, piano ed uniforme per quanto possibile, senza oggetti che possano costituire alcun pericolo di danno per i giocatori.

Palle

La palla è di plastica forata di un peso compreso tra 13 g e 24 g , con un diametro tra cm 7,00 e 7.54 e con un coefficiente di rimbalzabilità pari a 0.300

(rimbalzo/altezza) = 0,3.

Se la palla si rompe durante il gioco, il punto deve essere rigiocato.

Le palle usate in competizioni soggette alle Regole del Setbol devono rispondere a questi parametri.

La racchetta

Le racchette approvate per il gioco secondo le Regole del Setbol debbono avere le caratteristiche indicate sotto:

- la superficie di battuta, definita come l'area piatta della testa della racchetta delimitata dal bordo interno, prendendo la più piccola delle due, non può superare cm 30 in lunghezza e cm 26 in larghezza;
- la racchetta non deve superare la lunghezza di cm 50 o 19" pollici, dall'inizio del manico al termine della testa
- la racchetta deve essere priva di ogni dispositivo atto a fornire al giocatore durante l'incontro comunicazioni, consigli od istruzioni di qualsiasi genere, udibili o visibili.

Punteggio in un gioco (game)

- Il punteggio in un gioco è al meglio dei 7: il primo giocatore/coppia che vince 7 scambi, vince il gioco, se il punteggio arriva a sei punti pari, il settimo punto è determinante per la vittoria del gioco.

Se non c'è l'arbitro, il punteggio del gioco può essere chiamato dal battitore prima dell'inizio di ogni punto.

- in un gioco normale il punteggio è il seguente, con il punteggio del battitore chiamato per primo:

- 1) nessun punto = zero
- 2) primo punto = uno
- 3) secondo punto = due
- 4) terzo punto = tre
- 5) quarto punto = quattro
- 6) quinto punto = cinque
- 7) sesto punto = sei
- 8) settimo punto = sette

- se entrambi i giocatori/coppie hanno vinto 6 punti, il punteggio è "parità" e si gioca il settimo punto decisivo; il giocatore/la coppia che vince questo punto decisivo vince il gioco.

Punteggio in un set

- il giocatore/coppia che vince 4 giochi vince il set, in caso di parità 3 giochi a 3, chi vince il gioco successivo vince il set, il 4 gioco è risolutivo.

Punteggio in una partita (match)

Un incontro può essere giocato al meglio delle 3 partite il giocatore/la coppia deve vincere due partite per vincere l'incontro.

Battitore e ricevitore

- I giocatori/coppie devono stare ai lati opposti della rete. Il battitore è il giocatore che mette in gioco la palla per il primo punto. Il giocatore/coppia

avversario pronto a ribattere la palla messa in gioco dal battitore è il ricevitore.

- Prima dell'inizio di ogni punto il ricevitore deve prendere posizione, seguito dal battitore che esegue la battuta. Il ricevitore non può modificare sostanzialmente la sua posizione sia rispetto al compagno sia al battitore quando il battitore ha preso la sua posizione finché la palla è messa in gioco.
- Il battitore che comincia la battuta è quello sulla parte destra del proprio campo e deve indirizzare il servizio in modo che la palla atterri sul lato opposto della parte di campo compresa tra la linea no volley e la linea di fondo e lateralmente tra la linea di mezzeria del campo e la line laterale.
- Il battitore alterna un servizio sul proprio lato destro e sinistro, scambiando ad ogni punto proprio o avversario, la posizione con il compagno, mentre la posizione in campo della coppia che riceve non cambia.

Scelta del lato del campo e della battuta

- La scelta del lato del campo e della battuta o della ribattuta nel primo gioco è decisa dal sorteggio prima dell'inizio del palleggio preliminare.
- Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere: di battere o di ricevere nel primo gioco dell'incontro, per cui il giocatore/coppia avversario sceglie il lato del campo per il primo gioco, oppure il lato del campo per il primo gioco dell'incontro, per cui il giocatore/coppia avversario sceglie di battere o di ricevere nel primo gioco, oppure di chiedere che il giocatore/coppia avversaria faccia una delle scelte precedenti.

Cambio del lato del campo

- I giocatori/coppie cambiano lato del campo ogni 2 giochi.
- Cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita.

Palla in gioco

Salva la chiamata di un fallo o di un colpo nullo, la palla è in gioco dal momento in cui è colpita dal battitore e rimane in gioco finché il punto è assegnato.

Palla che tocca la linea

La palla che tocca la linea, anche minimamente, si considera caduta nel campo delimitato da quella linea.

Palla che tocca un arredo permanente o i pali della rete

Se la palla in gioco tocca un arredo permanente od i pali della rete prima di toccare il suolo, il giocatore che ha colpito la palla perde il punto.

Ordine di battuta

- Alla fine del gioco, la coppia che ha finito a ricevere, nel gioco seguente inizia a battere seguendo l'ordine di rotazione precedente.
- In doppio, la coppia cui spetta di battere nel primo gioco fa cominciare al giocatore che gioca a destra, di conseguenza può decidere quale giocatore si posiziona sul lato destro.
- Nel doppio batte il primo giocatore di una coppia poi uno dei 2 avversari, poi il secondo della prima coppia e poi il secondo avversario mantenendo questo

ordine di rotazione fino al termine del set.

Ordine di ribattuta in doppio

La palla messa in gioco dal battitore deve essere ribattuta dall'avversario che gioca al lato opposto del campo

La battuta

- Immediatamente prima di iniziare il movimento della battuta, il battitore deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee di mezzeria del campo e laterale dal proprio lato.
- La palla deve effettuare un rimbalzo a terra prima di essere colpita dal battitore, nell'area predisposta al servizio, che è un quadrato di 50 cm. per 50 cm. posto alla metà e adiacente esternamente alla linea di fondo campo.
- il movimento della battuta è completato nel momento in cui la racchetta tocca la palla, in caso la manchi, ha il diritto a ripetere.

Come battere

- Durante l'esecuzione della battuta, il battitore deve stare dietro la linea di fondo.
- La palla battuta deve passare sopra la rete e toccare la zona valida del campo opposto prima che l'avversario possa colpirla.
- Non è prevista una seconda battuta.
- La palla deve essere colpita ad una altezza non superiore al petto del battitore.

Fallo di piede

Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:

- cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti
- toccare la linea di fondo o il campo con l'uno o l'altro piede
- toccare il terreno oltre l'immaginario prolungamento delle linee centrale e laterale con l'uno o l'altro piede. Se il battitore viola questa regola, commette fallo di piede e il punto va all'avversario.

Fallo di battuta

La battuta è fallo se:

- il battitore commette fallo di piede
- la palla battuta tocca un arredo permanente o il palo della rete
- la palla battuta tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossano o portano.

Quando battere e ricevere

Il battitore non deve battere fin quando l'avversario non sia pronto. Tuttavia il ricevitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto a servire.

Un ricevitore che tenta di ribattere la battuta è considerato pronto. Se si dimostra che il ricevitore non era pronto, la battuta non può essere chiamata

fallo.

Ogni giocatore deve battere entro 30 secondi, dopo tale tempo perde il punto.

Net in battuta

La battuta che tocca la rete (net) e prosegue oltre la rete, non è in gioco, purché il primo rimbalzo cada in qualsiasi punto dentro al campo avversario. Se la battuta tocca la rete e il primo contatto col suolo è fuori dal campo opposto, è punto dell'avversario.

Perdita del punto

Si perde il punto se:

- il battitore commette fallo di battuta
 - il servizio colpisce la rete cadendo all'interno del proprio campo di gioco
 - un giocatore rimanda la palla e questa tocca il suolo o un oggetto, al di fuori del campo
 - un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima di toccare terra, tocchi un arredo permanente od il palo della rete
 - un giocatore tocca con la racchetta più di una volta
 - un giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali della rete, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco
 - un giocatore colpisce la palla al volo con uno o entrambi i piedi nella zona no volley
 - la palla in gioco tocca un giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta
 - entrambi i giocatori della coppia in doppio toccano la palla per il rimando
- Risposta buona

La risposta è buona se:

- la palla tocca la rete, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il giusto campo
- la palla è ribattuta esternamente ai pali della rete, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, purché tocchi terra nel campo giusto
- la racchetta del giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha colpito la palla dalla sua parte della rete e la palla tocca terra nel campo giusto
- un giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente nel campo.

Disturbo

Se un giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto intenzionale di un avversario, vince il punto.

Tuttavia il punto deve essere rigiocato, se un giocatore è disturbato mentre gioca il punto o da un atto non intenzionale di un avversario o da qualcosa al di fuori del controllo del giocatore (palla in campo di altri).