



Dalla strada all'arena: la guida ufficiale alla nuova era dello sport dinamico.

Il DNA del Foot Table



Futmesa: La Base

Utilizzo del tavolo centrale come fulcro del gioco e rimbalzo obbligatorio.



Squash: L'Ambiente

Utilizzo **tattico dei muri** (vetri). Il pallone può rimbalzare sulle pareti in un formato a 360°.



Footvolley: Il Controllo

Palleggio aereo ad alta tecnica. È consentito l'uso di qualsiasi parte del corpo, tranne braccia e mani.



Tennistavolo: La Dinamica

Precisione millimetrica, angoli di tiro complessi e velocità di reazione.

L'Arena Ottagonale: Spazio Senza Limiti

Dimensioni: 10 x 10 Metri

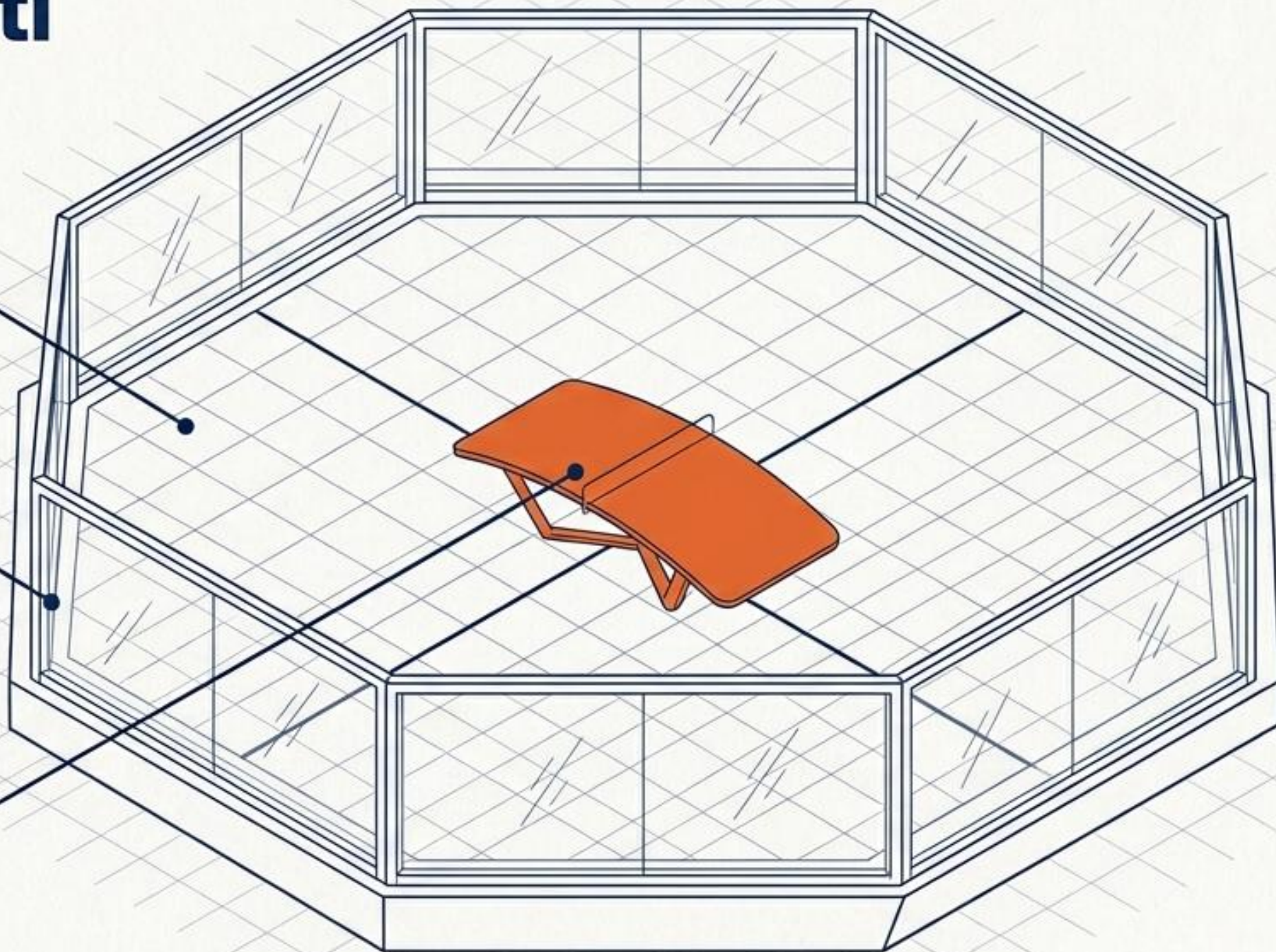
Struttura ottagonale progettata per la massima fluidità di movimento.

I Confini: Vetri Temperati

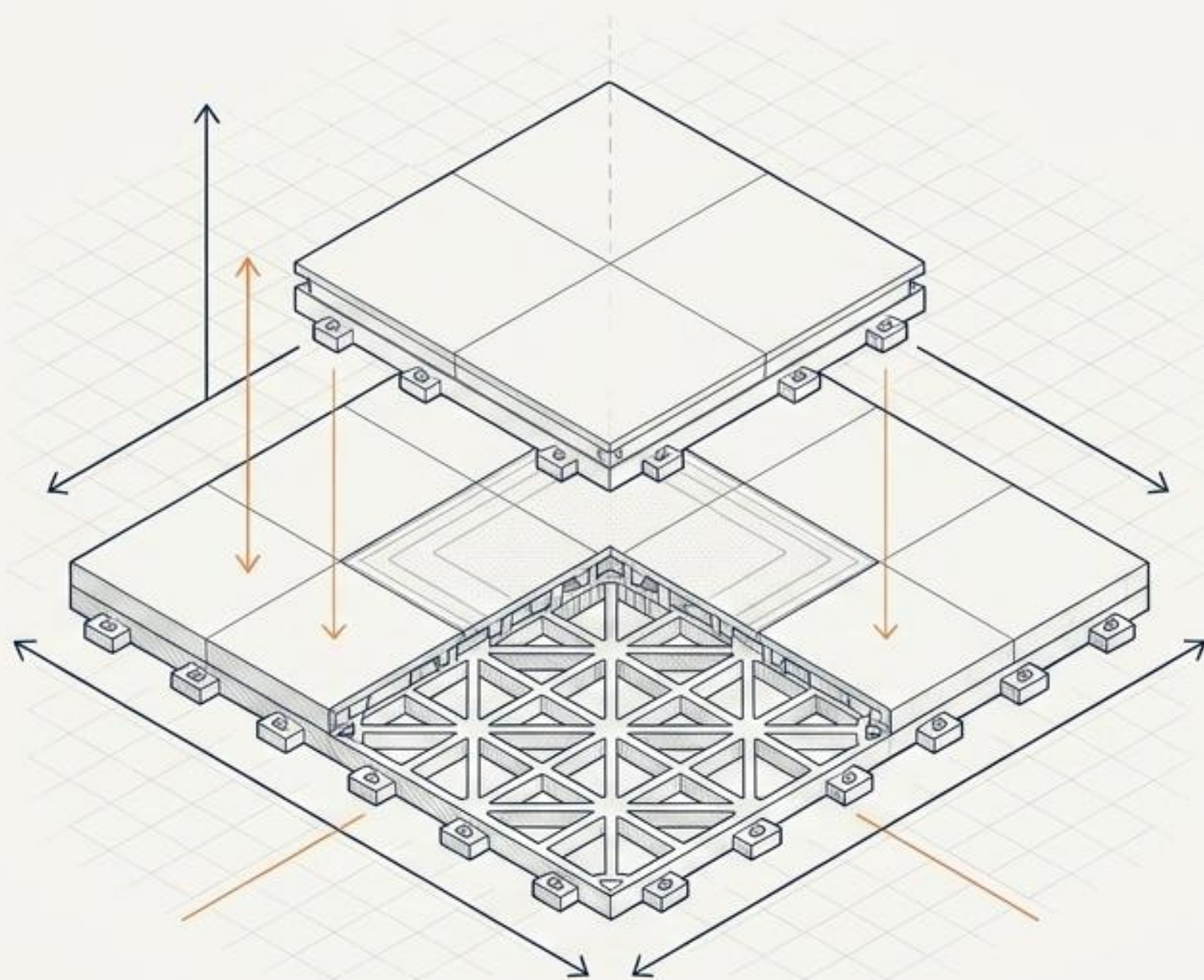
Non esistono linee di "fuori campo". Il campo da gioco non ha limiti di grandezza se non le pareti stesse; tutto lo spazio disponibile è considerabile campo da gioco.

Il Centro: Il Tavolo Divisorio

Divide idealmente l'arena in due metà, fungendo da rete fisica su cui la palla deve obbligatoriamente rimbalzare.



Superficie di Gioco: Tecnologia Altipisos



Assorbimento degli Urti: Protegge le articolazioni degli atleti durante salti e scatti intensi.

Grip Antiscivolo: Superficie progettata per prevenire cadute e lesioni durante le giocate a 360°.

Installazione Rapida: Il rivestimento modulare a incastro si monta e smonta facilmente, ideale per tornei itineranti o pop-up arena.

La Dinamica dei 3 Tocchi

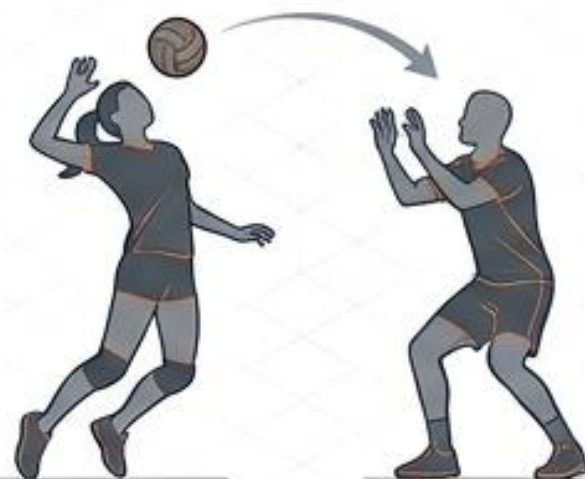


Ricezione (Tocco 1)



Gestione del servizio o dell'attacco avversario. **Nota:** Vietato restituire la palla al primo tocco (non si può segnare direttamente).

Alzata (Tocco 2)



Posizionamento strategico del pallone per il **compagno di squadra** (obbligatorio per costruire l'azione).

Attacco (Tocco 3)



Schiacciata o colpo di precisione. La palla deve rimbalzare sul tavolo e cadere nel campo avversario.

Se il primo tocco colpisce accidentalmente il tavolo, l'azione si **interrompe** ed è **punto per l'avversario**.

Formati e Regole di Punteggio

Formati

1 vs 1

Match a 11 punti.

2 vs 2 (Doppio)

Match a 18 punti.

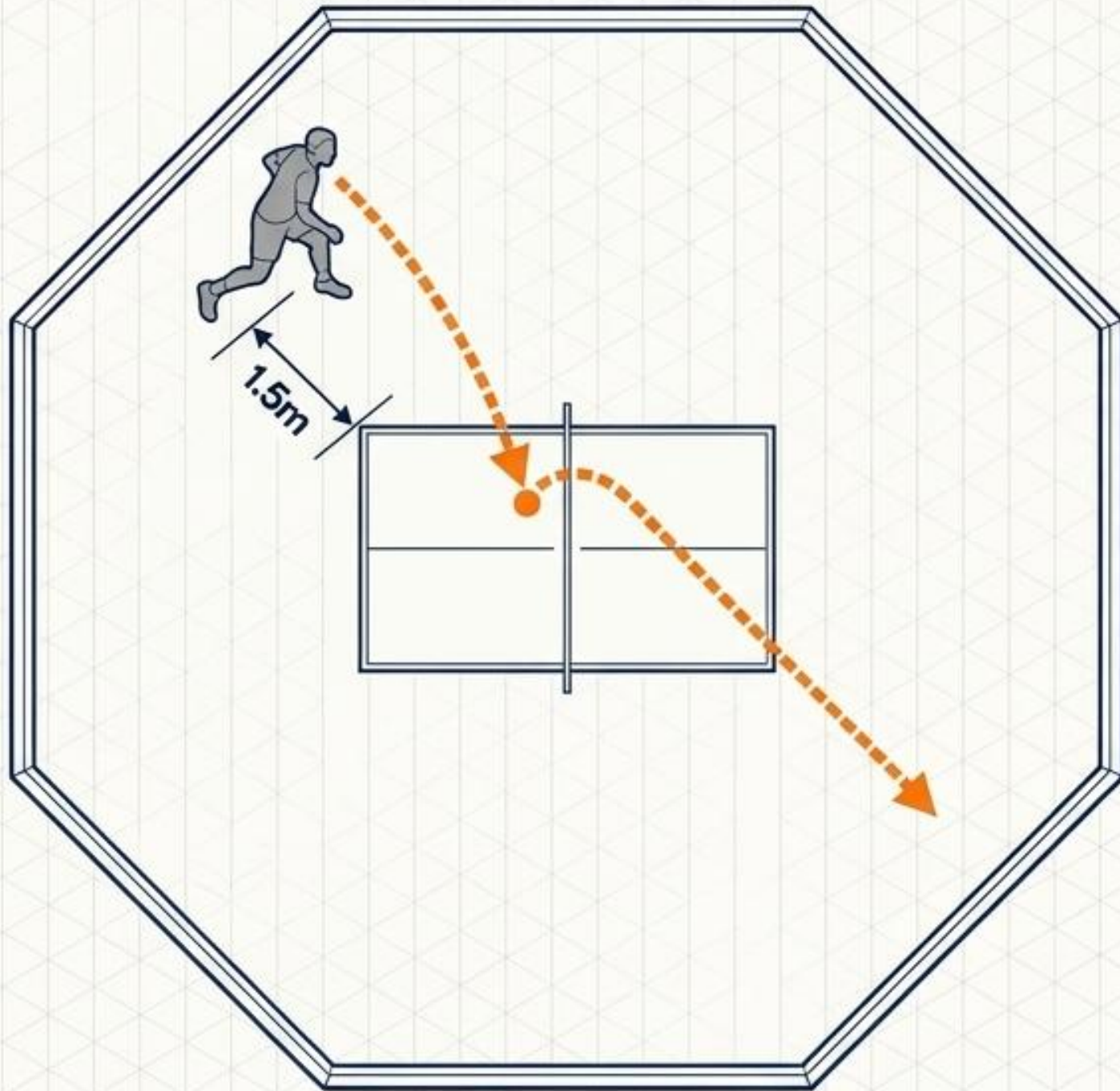
Struttura della Gara: Partita secca, "Al meglio di 3", oppure fino a 5 set.

La Conquista del Punto



Come si segna: Il punto viene assegnato quando la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul tavolo, cade a terra nella metà campo avversaria.

L'Arte del Servizio



1 Solo di Testa.

Il servizio deve essere effettuato unicamente con la testa (vietato l'uso dei piedi).

2 Minimo 1.5m.

Il giocatore al servizio deve posizionarsi ad almeno 1,5 metri dal tavolo.

3 Diagonale Obbligatoria.

La palla deve rimbalzare sul tavolo in direzione incrociata. Non ci sono limiti di velocità; è consentito forzare il servizio.

4 Penalità.

Consentito un solo "replay" (es. colpo sullo spigolo). Due battute sbagliate generano un doppio fallo e consegnano il punto all'avversario.

Invasioni e Gestione dello Spazio

AZIONI CONSENTITE



Invasione per Recupero: È permesso entrare nel campo avversario per recuperare o alzare una palla giocata dal proprio compagno.



Attacco dal lato opposto:
Attaccando dalla zona avversaria, la palla deve colpire il tavolo e cadere nello spazio avversario.



Contatto Fortuito: Toccare accidentalmente il tavolo (es. di piede dopo una schiacciata) nella fase di caduta è legale.

AZIONI FALLOSE

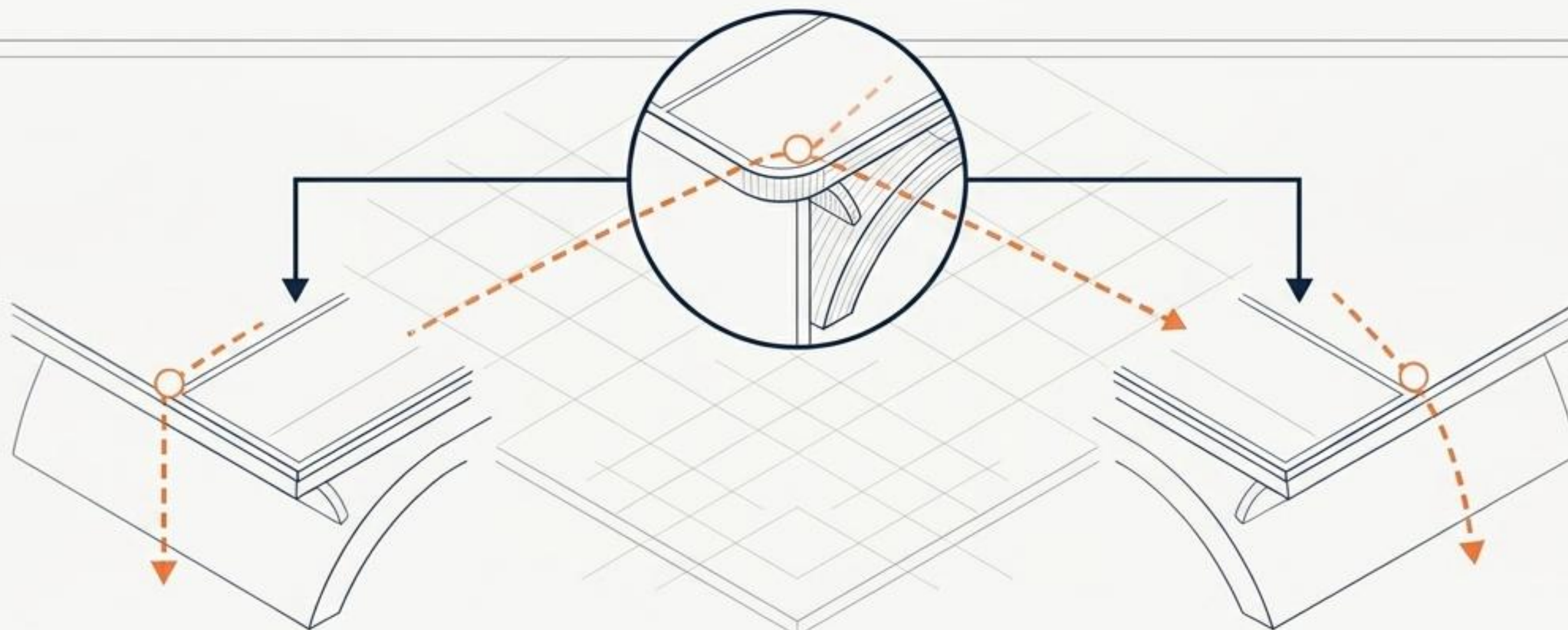


Interferenza Fisica: Vietato bloccare o impedire la giocata dell'avversario ostacolandone i movimenti.



Spostamento del Tavolo:
Appoggiarsi, sbattere o far cadere il tavolo costituisce fallo immediato e punto all'avversario.

La Regola degli Spigoli (Edges)



Spigolo Frontale (Stesso Lato): La palla colpisce lo spigolo dal lato dell'attaccante e cade dritta verso il basso.

NON è punto. La palla deve sempre alzarsi ed essere giocabile. **L'azione si annulla.**

Spigolo Lato Opposto: La palla colpisce lo spigolo opposto rispetto all'attacco e cade nel campo avversario.

Punto Valid. Assegnato indipendentemente dalla modalità con cui lo spigolo è stato colpito.

Entra nel Futuro dello Sport

Affilia il tuo club, diventa un atleta ufficiale
o investi nella prima Arena Foot Table
della tua regione. Unisciti al movimento.

FISpT - Dipartimento Foot Table
Via Giordano Bruno, 118/1° piano int. 4,
47521 Cesena FC
Tel: +39 351 4030598
Ente: Federazione Italiana Sport per Tutti