1 ottobre 2025 (5ª revisione)

REGOLAMENTO DRONESOCCER

- Classe 20 -

Italiano

Traduzione non ufficiale – vedi nota finale

Federation of International Dronesoccer Association

INDICE

1	Skyfence	3
2	Drone Ball	7
3	Numero di giocatori	9
4	Equipaggiamento dei giocatori	11
5	Arbitro principale	13
6	Arbitri assistenti	17
7	Inizio e fine della partita	20
8	Attacco e difesa	23
9	Calcio di rigore	25
10	Determinazione del vincitore	27
11	Violazioni	28
Appendice	Glossario	A-1

1. Skyfence

❶ Superficie della Skyfence

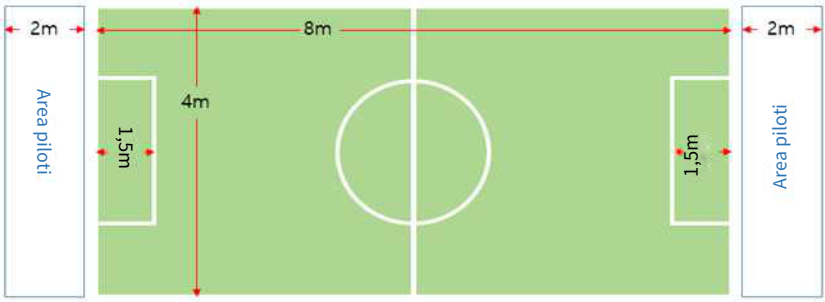
ⓐ Il pavimento deve essere piano e privo di qualsiasi ostacolo.
ⓑ È preferibile evitare pavimenti con superficie dura.
ⓒ Il pavimento deve essere piano e abbastanza stabile da consentire al drone ball di restare in posizione verticale.

❷ Segnaletica sulla Skyfence

ⓐ La Skyfence deve essere rettangolare e al centro deve essere tracciata una linea di metà campo, con riferimento al lato lungo.
ⓑ Il punto di decollo deve essere indicato con una linea oppure con cinque punti, posti a 1,5 m dal lato corto della Skyfence.*
ⓒ L'area piloti deve essere predisposta lungo il lato corto della Skyfence e la sua lunghezza non può superare la larghezza del lato corto.
ⓓ L'area piloti deve essere larga 2 m e dietro di essa dovrebbe essere posto un elemento di delimitazione che la separi chiaramente dall'area riparazioni.

❸ Dimensioni della Skyfence

ⓐ La struttura rettangolare della Skyfence deve misurare 4 m di larghezza (lato corto), 8 m di lunghezza (lato lungo) e 3 m di altezza.
ⓑ Su entrambi i lati corti della struttura della Skyfence deve essere predisposta un'area piloti larga 2 m.



* La posizione di partenza dei drone ball è di norma in fila, sotto la porta.

❹ Pareti della Skyfence*

ⓐ Le pareti della Skyfence devono essere chiuse con reti o fili, in modo da consentire la visibilità dall'esterno della Skyfence.
ⓑ Se le pareti sono realizzate con rete, questa non deve flettersi di oltre 10 cm quando viene colpita da un drone ball che viaggia alla velocità di 3 m/s.
ⓒ Se le pareti sono realizzate con fili, questi devono essere installati in verticale, con uno spessore di 1–2 mm e una distanza di 10 cm l'uno dall'altro.
ⓓ In nessun caso il drone ball deve uscire dalla Skyfence durante una partita.

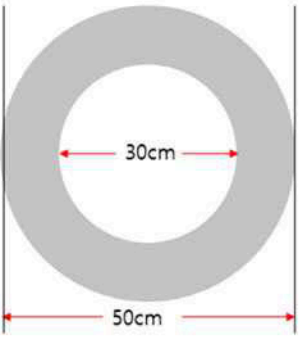
❺ Specifiche e posizione della porta

ⓐ La porta deve essere circolare, con un diametro interno di 30 cm ± 1 cm e un diametro esterno di 50 cm ± 1 cm.
ⓑ Lo spessore della porta deve essere di 10 cm.
ⓒ Le due porte devono essere sempre identiche per dimensioni e peso.
ⓓ Ciascuna porta deve essere posizionata a 1,5 metri dal centro del lato corto della Skyfence, verso la linea di metà campo.
ⓔ L'altezza della porta deve essere tale che il suo centro si trovi tra 1,8 e 2,2 m dal pavimento della Skyfence. La porta deve essere sospesa dall'alto mediante uno o due punti di aggancio oppure sostenuta dal basso mediante montanti. In entrambi i casi la porta deve essere sempre rivolta direttamente verso il centro e il suo orientamento non deve oscillare lateralmente.
ⓕ La porta deve essere installata saldamente per evitarne la caduta e non deve deformarsi durante la partita.

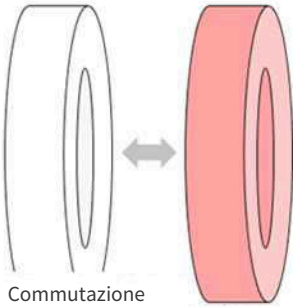
---

* Inserite norme sulle pareti della Skyfence a tutela dei giocatori (1 ott. 2023)

Specifiche della porta di dronesoccer







Commutazione
manuale tra LED bianchi e rossi

6 Materiale e struttura della porta

ⓐ La porta non deve essere soggetta al rischio di danneggiarsi durante la partita.

ⓑ La porta deve essere dotata di luci LED bianche e rosse, interne o esterne, installate in modo da non interferire con il gioco. Queste luci LED devono poter essere azionate manualmente dall'esterno della Skyfence.

ⓒ Se sulla parte esterna della porta sono applicate pubblicità, queste non devono compromettere la capacità dei giocatori di riconoscere i cambiamenti delle luci LED della porta. Le pubblicità devono essere solo testuali; se si utilizzano immagini o loghi, questi non devono coprire più di 1/4 della superficie della porta.*

* Norme riviste per evitare che le pubblicità coprano eccessivamente la superficie della porta (1 ott. 2023)

❼ Pubblicità

ⓐ Nelle competizioni ufficiali organizzate dall'associazione non sono ammesse pubblicità commerciali durante le partite, a eccezione dell'emblema e dei simboli ufficiali dell'evento. Tuttavia, tramite il comitato organizzatore dell'evento può essere consentita una pubblicità commerciale limitata, nell'ambito del sostegno all'evento, con limiti alle dimensioni e al numero di tali marchi stabiliti dal regolamento della competizione.

ⓑ Pubblicità commerciali ed emblemi di squadra sono ammessi solo sulle divise delle squadre partecipanti. Anche in tali casi sono severamente vietati contenuti politici, religiosi od offensivi contrari al buon costume.

ⓒ Tutte le squadre e tutti i giocatori partecipanti devono adeguarsi immediatamente a qualsiasi richiesta degli arbitri di rimuovere pubblicità o materiali promozionali non autorizzati.

ⓓ Nessuna squadra partecipante può collocare o esporre alcuna forma di pubblicità all'interno della Skyfence.

2. Drone Ball

❶ Qualità e specifiche

ⓐ Il drone ball deve essere racchiuso in un esoscheletro arrotondato.
ⓑ Il diametro del drone ball deve essere di 20 cm ± 1 cm.
ⓒ Il peso del drone ball durante il gioco non deve superare 110 g.
ⓓ L'area aperta di ogni singola superficie dell'esoscheletro non deve superare 70 cm^2.
ⓔ L'esoscheletro non deve danneggiarsi facilmente durante il gioco in modo tale da costituire un rischio per giocatori o spettatori.
ⓕ Anche se tutte le specifiche di cui sopra sono rispettate, non è consentita la partecipazione di due tipi diversi di drone ball alla stessa competizione.*

❷ Pubblicità

ⓐ Nelle competizioni ufficiali organizzate dall'associazione non sono ammesse pubblicità commerciali sul drone ball, a eccezione dell'emblema della competizione, del simbolo del comitato organizzatore e del marchio registrato del produttore del drone ball.
ⓑ Il regolamento della competizione può limitare le dimensioni e il numero di tali marchi.

❸ Drone ball ufficiale

ⓐ Il drone ball ufficiale certificato da un'associazione non deve essere sottoposto alla verifica dei requisiti tecnici prima delle competizioni organizzate dalla stessa associazione.
ⓑ La partecipazione alle competizioni è limitata al drone ball ufficiale, salvo diversa comunicazione preventiva.

---

* Revisione per impedire la partecipazione alla competizione di drone ball diversi, a garanzia dell'equità (1 ott. 2023)

❹ Identificazione del drone ball

ⓐ I giocatori che partecipano a una partita dovrebbero poter accendere LED rossi e blu per distinguere il drone ball della propria squadra da quelli delle altre squadre.
ⓑ Lo Striker dovrebbe essere contrassegnato in modo da poter essere chiaramente distinto dagli altri giocatori.
ⓒ Il contrassegno dello Striker è stabilito dal regolamento della competizione e non deve rompersi né essere rimosso durante la partita.
ⓓ Se durante il gioco il contrassegno dello Striker si stacca e per la squadra avversaria diventa difficile riconoscere lo Striker di quella squadra, i punti segnati dopo il distacco non vengono convalidati.

❺ Colore del drone ball

ⓐ I drone ball possono essere verniciati, ma non nei colori rosso e blu, che potrebbero confondere la distinzione tra le squadre.
ⓑ Non è consentito ai giocatori della stessa squadra che partecipano a una partita di verniciare i propri drone ball con colori diversi.

❻ Uso delle radiofrequenze

ⓐ Per quanto riguarda la frequenza utilizzata per il radiocomando del drone ball, la banda e la potenza delle onde radio devono essere stabilite nel rispetto delle leggi sulle radiofrequenze del paese e della regione interessati.
ⓑ Tuttavia, anche nel rispetto delle norme di cui sopra, non è consentito utilizzare bande di frequenza e apparecchiature che possano interferire con il gioco dei drone ball di persone diverse dal giocatore stesso.

3. Numero di giocatori

❶ Giocatori

ⓐ Il numero di componenti della squadra che partecipano alla competizione è limitato a 10. In tal caso, il numero di allenatori inclusi nella lista dei giocatori non può essere superiore a 3.
ⓑ Ogni partita si gioca con 5 giocatori per squadra e 5 drone ball. Ogni giocatore deve pilotare un solo drone ball.
ⓒ In caso di carenza di giocatori o di problemi ai drone ball, una partita può svolgersi con un minimo di 3 giocatori.
ⓓ Solo due giocatori per squadra possono agire come Striker, abilitati a segnare.
ⓔ Se l'orario di inizio della partita è stato chiaramente comunicato in anticipo e, prima dell'inizio della partita, alle postazioni di pilotaggio sono seduti meno di 3 giocatori (Striker compresi), la partita è considerata persa a tavolino.
ⓕ Nel secondo o nel terzo set, se prima dell'inizio del set alle postazioni di pilotaggio sono seduti meno di 3 giocatori, quel set è considerato perso e inizia il tempo di manutenzione per il set successivo.

❷ Sostituzione dei giocatori

ⓐ Le sostituzioni sono ammesse solo prima dell'inizio di un set. Durante un set non sono ammesse sostituzioni.
ⓑ Non vi sono limiti al numero di sostituzioni né al numero di giocatori sostituiti, purché si tratti di giocatori presenti nella lista dei giocatori registrati.
ⓒ Un allenatore inserito nella lista della squadra non può partecipare come giocatore.

❸ Procedura di sostituzione

ⓐ In caso di sostituzione, l'avvenuta sostituzione e il giocatore da sostituire devono essere comunicati all'arbitro.
ⓑ Quanto previsto al punto ⓐ dovrebbe essere comunicato all'arbitro prima che il drone ball entri nella Skyfence.
ⓒ In caso di sostituzione di un giocatore, il drone ball utilizzato può essere sostituito oppure no.

❹ Violazioni e sanzioni

ⓐ Se nell'area piloti si trova una persona che non è un giocatore registrato per il set né un allenatore in lista, viene comminata un'ammonizione. Se la persona rimane nell'area piloti dopo l'ammonizione, il set è considerato perso.
ⓑ Se durante una partita una persona che non è un giocatore registrato utilizza un radiocomando associato a un drone ball, la squadra è considerata sconfitta nella partita.

4. Equipaggiamento dei giocatori

❶ Equipaggiamento di base

ⓐ Abbigliamento
- I giocatori possono indossare abbigliamento libero o divise di squadra che non interferiscano con il gioco.
- In caso di abbigliamento libero, i giocatori devono indossare accessori identificativi, come un cappello, una pettorina o un contrassegno più grande del formato A4, per distinguere l'appartenenza alla squadra.

ⓑ Drone ball
- Un drone ball conforme al regolamento ufficiale.

ⓒ Radiocomando
- Un radiocomando associato al drone ball assegnato al giocatore.

ⓓ Batterie
- Batterie di ricambio necessarie per la partita.

❷ Equipaggiamento aggiuntivo

ⓐ Apparecchiature per la visione in prima persona (FPV)
- Facoltativamente è possibile indossare o portare con sé apparecchiature video per la visione in prima persona

ⓑ Drone ball di riserva
- In caso di danni è possibile portare con sé drone ball di riserva. Le batterie devono essere rimosse e conservate separatamente.

ⓒ Altri accessori
- Tester per batterie e parti/attrezzi essenziali per le riparazioni d'emergenza necessarie allo svolgimento del gioco.

❸ Equipaggiamento vietato

ⓐ Apparecchiature con funzioni di illuminazione che potrebbero interferire con il gioco dell'avversario.

ⓑ Dispositivi radiotrasmittenti che potrebbero disturbare il controllo o il gioco dell'avversario.

ⓒ Dispositivi audio che possano interferire con la partita.

ⓓ Qualsiasi apparecchiatura modificata o alterata per migliorarne le prestazioni.*

---

* Nella Classe 20 ai giocatori non è consentito modificare il proprio equipaggiamento (1 ott. 2023)

❹ Violazioni e sanzioni

ⓐ Entrambe le squadre sono tenute a controllare reciprocamente l'equipaggiamento prima della partita. Le apparecchiature che potrebbero dare adito a equivoci devono essere dichiarate alla squadra avversaria.
ⓑ Se un giocatore sceglie di non utilizzare o di non portare con sé l'equipaggiamento vietato prima dell'inizio della partita, la partita si svolge normalmente.
ⓒ Se è presente equipaggiamento vietato, ma la squadra avversaria lo ha accettato prima della partita, non si applica alcuna sanzione.
ⓓ Tuttavia, se la violazione inizia o viene scoperta durante il gioco e l'arbitro ritiene che abbia influito sulla partita, il set è considerato perso per la squadra che ha commesso la violazione.

❺ Pubblicità sull'equipaggiamento

ⓐ Sull'equipaggiamento di base o aggiuntivo non possono essere esposti messaggi politici o religiosi. Tuttavia, espressioni d'uso comune possono essere consentite a discrezione dell'arbitro.
ⓑ Qualsiasi violazione di questa norma deve essere corretta prima dell'inizio della partita. Se non corretta e scoperta dopo la partita, il risultato non viene modificato retroattivamente.

5. Arbitro principale

❶ Autorità dell'arbitro principale

Per ogni partita deve essere nominato un arbitro principale, che detiene piena autorità sull'applicazione delle regole e dei regolamenti del dronesoccer. La partita si svolge sotto la sua supervisione.

❷ Poteri e compiti

L'arbitro principale è responsabile di condurre tutte le partite in modo regolare, equo ed efficiente e gli è conferita l'autorità necessaria a tal fine.

ⓐ Applica le regole del dronesoccer.
ⓑ Si coordina con gli arbitri assistenti nella gestione della partita.
ⓒ Verifica che i drone ball utilizzati soddisfino i requisiti indicati nella "Regola 2. Drone Ball".
ⓓ Verifica che l'equipaggiamento dei giocatori sia conforme ai requisiti della "Regola 4. Equipaggiamento dei giocatori".
ⓔ Registra gli episodi che si verificano durante la partita.
ⓕ Ha facoltà di interrompere la partita in caso di qualsiasi violazione delle regole.
ⓖ Può interrompere la partita a causa di qualsiasi tipo di interferenza esterna.
ⓗ Può escludere un giocatore dalla partita se ritiene a rischio la sua salute o sicurezza.
ⓘ Può adottare provvedimenti disciplinari nei confronti di dirigenti di squadra che si comportino in modo irresponsabile e allontanarli dall'area tecnica o dalle vicinanze del campo, a propria discrezione.
ⓙ Vieta l'ingresso di persone non autorizzate nell'area di gioco.
ⓚ Segnala la ripresa del gioco dopo un'interruzione.
ⓛ Può adattare con flessibilità la durata delle pause tra i set, garantendo però un minimo di 5 minuti per il riposo e la discussione della strategia.
ⓜ Può interrompere, sospendere o terminare la partita a causa di qualsiasi forma di disturbo esterno.
ⓝ Negli incontri in cui è in funzione il VAR, l'arbitro principale può utilizzarlo per ribaltare o correggere le decisioni, applicando le regole VAR della Classe 40. (Revisione: 1 ott. 2025)

❸ Posizione dell'arbitro principale

ⓐ L'arbitro principale deve trovarsi in una posizione che consenta un controllo efficace e dovrebbe essere visibile a tutti i giocatori durante il gioco.
ⓑ L'arbitro principale può utilizzare strumenti di comunicazione wireless o cablati e, se necessario, può operare da una sala di controllo appositamente designata. Anche in questo caso, tuttavia, deve poter osservare tutti i giocatori.

❹ Decisioni dell'arbitro

ⓐ Le decisioni dell'arbitro principale relative al punteggio, al gioco e al risultato della partita sono definitive.
ⓑ Una decisione può essere modificata solo se il gioco non è ancora ripreso o terminato e se l'arbitro si accorge di un errore o accoglie un'indicazione di un arbitro assistente.
ⓒ In caso di disaccordo tra gli arbitri assistenti, prevale la decisione dell'arbitro principale.
ⓓ In caso di interferenze eccessive o comportamenti scorretti, l'arbitro principale può limitare i compiti di un arbitro assistente, riassegnare i ruoli e segnalare l'episodio all'autorità competente.
ⓔ Se necessario, l'arbitro principale può utilizzare le apparecchiature ufficiali di registrazione della partita per rivedere le immagini e ribaltare una decisione. Le riprese effettuate privatamente non sono accettate come prova.

❺ Responsabilità dell'arbitro

L'arbitro principale (o gli assistenti) non è responsabile per:

ⓐ Lesioni a giocatori, dirigenti o spettatori.
ⓑ Danni a cose.
ⓒ Decisioni prese in conformità alle regole o alle normali procedure che causino danni a persone, club, aziende, associazioni o altre organizzazioni.
ⓓ Altri incidenti non legati al gioco che si verifichino durante lo svolgimento delle partite.

Le decisioni dell'arbitro possono riguardare:

ⓔ Se le condizioni (arena, meteo) sono idonee per lo svolgimento della partita.
ⓕ Se sospendere definitivamente la partita per qualsiasi motivo.
ⓖ L'idoneità dell'equipaggiamento e dei drone ball utilizzati nella partita.
ⓗ Se interrompere il gioco a causa di interferenze degli spettatori o di problemi sugli spalti.
ⓘ Se interrompere il gioco per consentire che un giocatore infortunato venga soccorso fuori dal campo.
ⓙ Se escludere un giocatore dalla partita a causa di un infortunio.
ⓚ Se consentire o meno specifici capi di abbigliamento o attrezzature indossati dai giocatori.
ⓛ Se determinate persone (ad es. dirigenti della squadra o dell'impianto, responsabili della sicurezza, fotografi o operatori dei media) possano rimanere nei pressi del campo (quando rientrano nella giurisdizione dell'arbitro).
ⓜ Qualsiasi altra decisione conforme alle regole di gioco o ai regolamenti pertinenti della lega/associazione che rientri nei compiti dell'arbitro.

6 Qualifiche dell'arbitro

ⓐ Le qualifiche arbitrali sono disciplinate da regolamenti separati stabiliti dall'associazione.

ⓑ L'associazione deve organizzare programmi di formazione per garantire un'applicazione coerente e uniforme delle regole del dronesoccer da parte degli arbitri.

7 Segnalazioni dell'arbitro

ⓐ L'arbitro principale deve utilizzare un fischietto o un dispositivo equivalente per segnalare l'inizio e la fine di una partita e deve posizionarsi dove entrambe le squadre possano vederlo chiaramente.

ⓑ L'arbitro deve utilizzare segnalazioni standardizzate, affinché siano facilmente comprensibili. Se si intende utilizzare metodi o strumenti di segnalazione alternativi, questi devono essere comunicati in anticipo.

Categoria	10 secondi al via	Inizio del set	Fine del set
Segnale gestuale			
Segnale acustico (fischietto)			
	Lungo, 1 volta	Breve, 1 volta	Breve 1 volta, lungo 1 volta

6. Arbitri assistenti

❶ Classificazione e ruolo*

ⓐ Per ogni partita devono essere nominati due arbitri assistenti, che svolgono i propri compiti in conformità alle regole ufficiali del dronesoccer.

ⓑ Fermo restando quanto sopra, il numero di arbitri assistenti può essere aumentato fino a quattro per garantire una valutazione accurata di gol e penalità. In tal caso, gli arbitri assistenti aggiuntivi sono designati come segue**:

- Arbitro del punteggio (Score Referee): responsabile di stabilire se è stato segnato un gol e di individuare le penalità commesse nei confronti dello Striker.
- Arbitro delle penalità (Penalty Referee): responsabile di individuare le penalità difensive commesse nei pressi della porta.

ⓒ Gli arbitri assistenti si posizionano in un'area designata tra l'area piloti e il settore spettatori, con una visuale libera sia sulla porta sia sul tabellone del punteggio.

ⓓ Se necessario, gli arbitri assistenti possono trovarsi nella sala di controllo prevista dalla Regola 5, dove svolgono i propri compiti sotto la direzione dell'arbitro.

---

* Sottotitolo modificato da "Autorità degli arbitri assistenti" a "Classificazione e ruolo degli arbitri assistenti" (1 ott. 2023)

** Aggiornamento per indicare i ruoli distinti in un sistema a quattro arbitri assistenti. (1 ott. 2023)

❷ Poteri e compiti

ⓐ Assistere l'arbitro principale per garantire il regolare svolgimento della partita.
ⓑ Sorvegliare tutto ciò che riguarda i giocatori che partecipano alla partita.
ⓒ Controllare equipaggiamento, divise e numeri identificativi dei giocatori prima che entrino nella Skyfence.
ⓓ Verificare la lista ufficiale dei giocatori e i giocatori designati a partecipare alla partita.
ⓔ Avvisare l'arbitro principale quando entrambe le squadre sono pronte.
ⓕ Sorvegliare costantemente i giocatori e il loro equipaggiamento per tutta la durata della partita.
ⓖ Posizionarsi più vicino alla porta rispetto all'arbitro principale ed essere responsabili della valutazione di gol, fuorigioco e penalità. Al termine di ogni set, calcolare il punteggio totale e comunicarlo all'arbitro principale.
ⓗ Sorvegliare l'area riparazioni per prevenire comportamenti inappropriati e limitarne l'accesso al solo personale autorizzato.
ⓘ Registrare ogni sospensione del gioco dovuta a disturbi esterni, indicandone le cause.
ⓙ Assumere i compiti dell'arbitro principale qualora questi non sia in grado di proseguire.
ⓚ Sorvegliare costantemente l'arena, l'area riparazioni e il settore spettatori e adottare le azioni necessarie a garantire il regolare svolgimento della partita.

❸ Qualifiche degli arbitri assistenti

ⓐ Le qualifiche dell'arbitro assistente sono stabilite dai regolamenti separati di un'associazione.

ⓑ L'associazione deve curare la formazione degli arbitri assistenti e quant'altro necessario per un'applicazione coerente e uniforme delle regole del dronesoccer.

❹ Segnalazioni degli arbitri assistenti

ⓐ Gli arbitri assistenti devono segnalare gol, fuorigioco e penalità utilizzando una bandierina, un LED o altri dispositivi approvati. Devono posizionarsi dove i giocatori di entrambe le squadre possano vedere chiaramente la segnalazione.

ⓑ Quando un arbitro assistente rileva un'infrazione che comporta una penalità, deve segnalarla tempestivamente. Per le segnalazioni di penalità, l'arbitro assistente può usare un fischio breve (una volta) oppure un apposito tabellone delle penalità.

ⓒ Gli arbitri assistenti devono utilizzare le segnalazioni standardizzate per garantire una comunicazione chiara. Se si intende utilizzare metodi di segnalazione alternativi, questi devono essere comunicati in anticipo.

Categoria	Gol convalidato	Gol non convalidato	Rientro dichiarato	Rientro completato
Bandierina				
Colore LED della PORTA	 diventa ROSSO	resta BIANCO	 resta ROSSO	diventa BIANCO

7. Inizio e fine della partita

❶ Numero e durata dei set

ⓐ Una partita è composta da 3 set, ciascuno della durata di 3 minuti.

ⓑ Il numero dei set e la durata di ciascun set possono essere modificati in anticipo secondo lo specifico regolamento della competizione.

❷ Preparazione

ⓐ La squadra che vince il lancio della moneta ha il diritto di scegliere l'area piloti di sinistra o quella di destra. Una volta scelta, l'area piloti resta la stessa per tutti e tre i set. Tuttavia, l'arbitro principale può ordinarne il cambio se le aree piloti di sinistra e di destra sono ritenute non eque.

ⓑ Una volta assegnate le aree piloti, i giocatori di nessuna delle due squadre possono chiederne la modifica o contestare la decisione.

ⓒ Dopo l'assegnazione delle aree piloti, il capitano di ciascuna squadra può ispezionare la porta designata come proprio obiettivo di attacco.

ⓓ Fermo restando quanto sopra, l'area piloti può essere assegnata in anticipo per garantire il regolare svolgimento della competizione. In tal caso, se una squadra lo richiede prima dell'inizio della competizione, l'area piloti deve essere determinata con il metodo descritto al punto ⓐ.

ⓔ In deroga a quanto previsto al punto ⓑ, l'arbitro principale può ordinare il cambio dell'area piloti set per set, se ritiene che vi sia una condizione di iniquità non correggibile in altro modo.

❸ Inizio e fine di un set

ⓐ L'arbitro principale, o un ufficiale di gara da lui designato, annuncia l'inizio e la fine di ogni set di 3 minuti mediante segnali acustici.
ⓑ Il segnale di "pronti" deve essere dato almeno 10 secondi prima del segnale di "via". Tuttavia, se è confermato che entrambe le squadre sono pronte, il segnale di via può essere dato in qualsiasi momento entro quei 10 secondi.
ⓒ Il numero di segnali di pronti può essere aumentato o adattato in base alle condizioni dell'arena; deve tuttavia essere dato almeno un segnale di pronti.
ⓓ Il segnale di via deve essere chiaramente riconoscibile (acustico o gestuale) e deve seguire il segnale di pronti in modo imprevedibile, per impedire alle squadre di anticipare l'esatto momento dell'inizio.
ⓔ Durante un set non sono ammessi time-out.

❹ Riparazione e sospensione

ⓐ Al termine di un set, l'arbitro principale può concedere 5 minuti di tempo di riparazione prima dell'inizio del set successivo. I cinque minuti decorrono da quando tutti i giocatori hanno recuperato i propri drone ball e sono usciti dalla Skyfence.
ⓑ Ciascuna squadra deve utilizzare il tempo di riparazione tra i set per la manutenzione dei droni e la discussione della strategia.
ⓒ Deve essere garantito un tempo di riparazione minimo di 5 minuti; l'arbitro principale può prolungarlo, se necessario, per assicurare il regolare svolgimento della partita.
ⓓ Il tempo di riparazione non deve essere prolungato solo perché una squadra non è pronta a iniziare il set successivo.
ⓔ Se una squadra perde un set a causa di ritardi dovuti alla riparazione di tre o più giocatori, l'arbitro principale può concedere 3 minuti aggiuntivi prima dell'inizio del set successivo, oltre al normale tempo di riparazione.
ⓕ Dai 10 secondi che precedono il segnale di inizio della partita fino alla fine del set, nessuna persona diversa dall'arbitro principale può interferire con la partita o sospenderla.

ⓖ Se la partita viene sospesa dall'arbitro principale per motivi di sicurezza o per problemi agli impianti dell'arena, il punteggio e il tempo residuo al momento della sospensione devono essere registrati e applicati alla ripresa della partita.
ⓗ In deroga alle norme di cui sopra, il set deve essere immediatamente dichiarato nullo e interrotto nei casi seguenti:
- Quando la partita non può proseguire a causa di gravi danni agli impianti dell'arena.
- Quando l'arbitro principale stabilisce che, a causa di problemi critici, il gioco non può riprendere entro un'ora.

❺ Inizio del set successivo

ⓐ Al termine dei cinque minuti di tempo di riparazione, tutti i drone ball devono essere collocati nei punti di decollo designati e tutti i giocatori devono tornare nelle rispettive aree piloti.
ⓑ Se al termine del tempo di riparazione un giocatore si trova ancora all'interno della Skyfence, deve uscirne immediatamente con il proprio drone ball.
ⓒ Le regolazioni del contrassegno dello Striker e dei LED identificativi della squadra non rientrano nei cinque minuti di tempo di riparazione e possono essere effettuate su richiesta dell'arbitro, anche dopo la fine del tempo di riparazione. Durante questo periodo non possono essere effettuate altre riparazioni.
ⓓ Quando l'arbitro principale ha verificato che, dopo i 5 minuti di tempo di riparazione, i contrassegni e gli indicatori LED di entrambe le squadre sono pronti, l'arbitro dà il segnale di pronti (10 secondi prima dell'inizio) e avvia il set successivo.

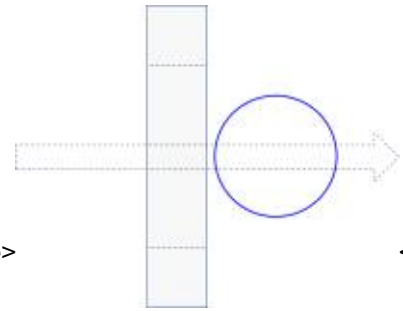
❻ Abbandono della partita

L'abbandono o il ritardo intenzionale di una partita è considerato come partita persa, salvo che entrambe le squadre e l'arbitro principale abbiano concordato tali condizioni prima dell'inizio della partita.

8. Attacco e difesa

❶ Realizzazione del gol

ⓐ Il gol è assegnato quando il drone ball dello Striker attraversa completamente la porta avversaria dal fronte al retro.



ⓑ Il gol non è valido se:
- il giocatore è in posizione di fuorigioco al momento della segnatura;
- il drone ball non attraversa completamente la porta e rimbalza.

ⓒ Se lo Striker attraversa la porta avversaria in senso inverso (dal retro al fronte), il gol non è valido e il giocatore è considerato in fuorigioco.

❷ Fuorigioco

ⓐ Se lo Striker attraversa la porta avversaria in qualsiasi direzione, la squadra entra in stato di fuorigioco e, finché permane tale stato, non può tentare di segnare.

ⓑ Per annullare la situazione di fuorigioco, tutti i drone ball della squadra che ha segnato presenti nella metà campo d'attacco (metà campo avversaria) devono rientrare nella propria metà campo, dietro la linea di metà campo.

ⓒ In situazione di fuorigioco, se un drone ball diventa incontrollabile e non può essere riportato indietro dalla metà campo d'attacco (metà campo avversaria), il fuorigioco permane finché il giocatore non dichiara l'abbandono del set e posa il radiocomando.

ⓓ Se il drone ball nella situazione di cui al punto ⓒ è lo Striker, il nuovo Striker subentrato in base alla Regola 3-❹ deve rientrare nella propria metà campo, dietro la linea di metà campo, per annullare la situazione di fuorigioco.

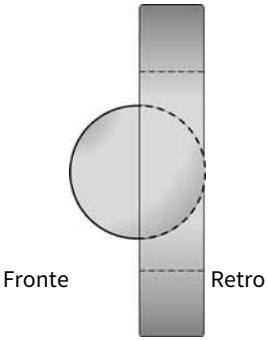
❸ Difesa

ⓐ La difesa comprende tutte le azioni volte a impedire all'avversario di mettere lo Striker in condizione di segnare.

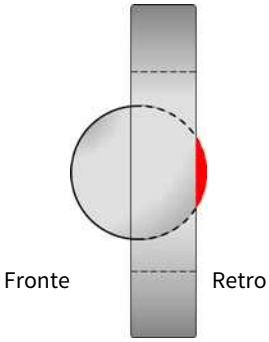
ⓑ In fase difensiva, i giocatori possono attraversare la propria porta dal fronte al retro, intenzionalmente o meno.

ⓒ Tuttavia, l'ingresso inverso nella porta (dal retro al fronte) non è consentito in nessun caso.

- Se più della metà del drone ball entra nella porta dal fronte e poi torna fuori, si considera ingresso inverso.
- Se un difensore entra nella porta dal retro, anche solo leggermente, si considera ugualmente ingresso inverso.



<Figura 1>
Come mostrato nella Figura 1, se il drone ball non sporge dal retro della porta, la posizione difensiva è considerata valida.



<Figura 2>
Come mostrato nella Figura 2, se il drone ball oltrepassa il retro della porta — anche solo leggermente, intenzionalmente o meno — il drone ball non deve avanzare. Deve arretrare e tornare nella posizione difensiva originale, attorno al lato esterno della porta.

9. Calcio di rigore

❶ Assegnazione del calcio di rigore

Il calcio di rigore è assegnato nei casi seguenti:

ⓐ Quando una squadra viola la regola del fuorigioco e segna gol consecutivi (violazione della Regola 8-②-ⓐ).

ⓑ Quando un giocatore attraversa la propria porta in senso inverso (violazione della Regola 8-③-ⓒ).

ⓒ Quando un giocatore riceve più di due ammonizioni, comprese quelle previste dalla Regola 11-❷. Le ammonizioni si cumulano nell'arco di una singola partita e vengono azzerate per le partite successive.

❷ Compensazione delle penalità

ⓐ In un set, i calci di rigore possono essere assegnati a una squadra dopo aver compensato il numero totale di penalità commesse da entrambe le squadre.

ⓑ Il numero di penalità deve essere registrato nel referto ufficiale della competizione, senza applicare compensazioni.

❸ Modalità del calcio di rigore

ⓐ Quando: al termine di ogni set.

ⓑ Formato: sfida uno contro uno tra lo Striker e il Keeper.

ⓒ Durata: 5 secondi per ciascun rigore.

ⓓ Lo Striker decolla dalla linea di metà campo. Il Keeper parte dalla stessa posizione dell'inizio della partita.

ⓔ Il periodo di 5 secondi inizia al segnale dell'arbitro. Le regole di segnatura sono le stesse del gioco regolare.

ⓕ Entro il tempo limite possono essere segnati più gol. In tal caso si applica anche la Regola 8-❷.

ⓖ Se previsto dal regolamento della competizione, i calci di rigore assegnati possono essere convertiti in punti e aggiunti direttamente al punteggio della partita, senza effettuare i tiri.

ⓗ In tal caso, il totale dei punti aggiunti deve essere riportato nel referto ufficiale della competizione.

❹ Procedura del calcio di rigore

ⓐ Al termine di un set, l'arbitro principale incarica entrambi gli arbitri assistenti di verificare il numero di penalità. Durante questa fase i giocatori non possono uscire dalla Skyfence.

ⓑ L'arbitro principale calcola e assegna i calci di rigore a una squadra compensando il numero totale di penalità commesse da entrambe le squadre.

ⓒ L'arbitro principale autorizza entrambi gli arbitri assistenti e un giocatore designato per ciascuna squadra a entrare nella Skyfence per il calcio di rigore.

- Arbitri assistenti: tutti i droni, tranne uno per squadra, vengono raccolti e collocati vicino all'ingresso della Skyfence. Nessuno può toccarli.
- Giocatori: partecipano lo Striker e un giocatore in difesa. Possono sostituire le batterie e prepararsi per il calcio di rigore. Lo Striker si posiziona sulla linea di metà campo; il Keeper si posiziona sotto la porta.

ⓓ L'arbitro principale annuncia la durata del rigore e dà i segnali di inizio e di fine per avviare il calcio di rigore.

ⓔ Concluso il calcio di rigore, il set termina ufficialmente e viene concesso un tempo di riparazione di 5 minuti.

ⓕ Se l'incontro si svolge nella fase a gironi, il calcio di rigore deve essere tirato in ogni caso, ai fini del calcolo della differenza reti. (Ciò non si applica, tuttavia, se il rigore viene conteggiato come punti in conformità al regolamento della competizione.)
Se invece l'incontro si svolge nella fase a eliminazione diretta, la squadra a cui è stato assegnato il calcio di rigore può scegliere di rinunciarvi.

10. Determinazione del vincitore

❶ Squadra vincente

ⓐ Vince il set la squadra che realizza più punti in quel set.
ⓑ Se entrambe le squadre realizzano lo stesso numero di punti o nessun punto, il set è considerato pari.
ⓒ Dopo tre set, è dichiarata vincitrice la squadra che per prima ha vinto due set.

❷ Pareggio

ⓐ Se, dopo tre set, nessuna squadra ha vinto due set, può essere giocato un set supplementare.
ⓑ Il formato del set supplementare è lo stesso dei set precedenti.
ⓒ Se, dopo il set supplementare*, nessuna squadra ha vinto due set, si procede allo shoot-out.
ⓓ Tuttavia, se la partita ammette il pareggio, non si disputano né il set supplementare né lo shoot-out.

❸ Shoot-out

ⓐ Lo shoot-out segue il formato del calcio di rigore, con la partecipazione di tre giocatori per squadra.
ⓑ Il Keeper può essere designato liberamente e anche i giocatori che partecipano allo shoot-out possono fungere da Keeper.
ⓒ Se lo shoot-out termina in parità, si aggiunge un giocatore per squadra finché non viene determinato un vincitore.
ⓓ Aggiungendo i giocatori uno alla volta, è dichiarata vincitrice la prima squadra che segna mentre l'altra non segna.**
ⓔ Indipendentemente dalla durata dello shoot-out, l'ordine di tiro originale non deve essere modificato.

---

* Modificata la dicitura da "four sets" (quattro set) e "overtime" a "overtime" (set supplementare). (1 ott. 2023)

** Aggiunto il punto ⓓ per chiarire il punto ⓒ. (1 ott. 2023)

11. Violazioni

1 Tipi di violazioni

ⓐ Le violazioni si distinguono in ammonizioni, perdita del set e perdita della partita.
ⓑ Al raggiungimento di due ammonizioni cumulate, alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di rigore. Le ammonizioni si trasferiscono al set successivo, ma vengono azzerate nella partita successiva.
ⓒ La perdita del set comporta che la squadra sia considerata sconfitta in quel set, mentre la perdita della partita comporta che la squadra sia considerata sconfitta nella partita.

2 Ammonizione

ⓐ Quando una persona che non è un giocatore rimane nell'area piloti.
ⓑ Quando durante la partita viene compiuto un atto lieve di comportamento antisportivo nei confronti degli arbitri, dei giocatori avversari o degli spettatori.
ⓒ Quando un giocatore modifica o sposta attrezzature dell'arena senza il permesso dell'arbitro, in modo da avvantaggiare la propria squadra.
ⓓ Quando il drone ball viene mosso prima del segnale di inizio della partita.
ⓔ Quando il giocatore non si attiene a un'istruzione legittima dell'arbitro.

3 Perdita del set

ⓐ Eliminato (Revisione: 1 ott. 2025)
ⓑ Quando viene commesso un atto grave di comportamento antisportivo nei confronti dell'arbitro, dei giocatori avversari o degli spettatori.
ⓒ Quando una squadra modifica intenzionalmente il colore del proprio drone ball, utilizzato per distinguere le squadre.
ⓓ Quando un drone ball viene mosso con la forza fisica (ad es. mani, piedi o attrezzi) anziché tramite il radiocomando, per ottenere un vantaggio.
ⓔ Quando la stessa ammonizione viene ricevuta più di una volta con l'intento di ritardare la partita o di protestare contro una decisione dell'arbitro.

❹ Perdita della partita

ⓐ Quando un giocatore usa intenzionalmente un drone ball per minacciare o mettere in pericolo altre persone.
ⓑ Quando durante la partita un giocatore commette un atto grave di comportamento antisportivo nei confronti dell'arbitro, dei giocatori avversari o degli spettatori.
ⓒ Quando un giocatore non presente nella lista ufficiale dei partecipanti viene inserito illegittimamente nella partita.

Glossario

1. Termini generali

Termine	Descrizione
FIDA	• Federation of International Dronesoccer Association
Associazione	• Associazione membro o ente equivalente affiliato alla FIDA
Dronesoccer	• Gioco in cui 5 giocatori per squadra pilotano un drone a forma di pallone da calcio per segnare nella porta circolare della squadra avversaria
Regolamento	• Regolamento del dronesoccer

2. Arena

Termine	Descrizione
Arena di dronesoccer	• Spazio che comprende l'area piloti, la postazione di trasmissione, il settore spettatori e le altre strutture
Skyfence	• Gabbia i cui lati e il cui tetto sono realizzati in rete metallica o rete, per impedire al drone ball di uscire
Lato lungo	• Lato lungo della Skyfence rettangolare
Lato corto	• Lato corto della Skyfence rettangolare
Linea di metà campo	• Linea che divide al centro il pavimento della Skyfence in due aree separate, una per ciascuna squadra
Punto di decollo	• Punto in cui il drone ball attende di decollare prima dell'inizio della partita. È indicato da 5 punti o da una linea e si trova sotto la porta
Area piloti	• Luogo in cui i giocatori pilotano i droni

Area riparazioni	• Spazio dietro l’area piloti, o spazio separato, in cui i giocatori possono riparare i drone ball o discutere la strategia
Postazione di trasmissione	• Area situata su un lato dell’arena e dedicata alla trasmissione della competizione
Drone ball	• Drone a forma di “sfera” con diametro di 20 o 40 cm, utilizzato nelle partite di dronesoccer
Porta	• È sospesa al soffitto, ha la forma di una ciambella e deve essere attraversata perché venga considerato gol.

3. Giocatori e arbitri

Termine		Descrizione
Giocatore		• Persona che pilota un drone ball in una partita di dronesoccer
Striker		• I due giocatori che possono segnare
Difensore		• I tre giocatori che difendono gli Striker
Arbitro		• Persona nominata dall'associazione per una partita di dronesoccer equa; è composto da un arbitro principale e quattro arbitri assistenti
Arbitro principale		• Persona nominata dall'associazione che dirige la partita con piena autorità e responsabilità, in conformità alle regole
Arbitro assistente	Arbitro del punteggio	• Stabilisce se è stato segnato un gol e se uno Striker ha commesso una penalità.
	Arbitro delle penalità	• Valuta le penalità difensive in prossimità della porta.

Tutti i diritti su questo Regolamento sono riservati alla FIDA.
Non sono consentite modifiche al presente Regolamento
senza l'autorizzazione della FIDA.
La versione più recente del Regolamento del Dronesoccer
è disponibile su http://www.dronesoccer.org.

1° ottobre 2025

Federation of International Dronesoccer Association

NOTA SULLA TRADUZIONE

Traduzione italiana non ufficiale a cura di Claude (Anthropic), ottobre 2026.

Fonte: FIDA – Federation of International Dronesoccer Association, "Rule Book Dronesoccer – Class 20", English, 5th Revision, 1 ottobre 2025 – www.dronesoccer.org

Documento di sola consultazione, non revisionato né approvato dalla FIDA: in caso di dubbio o discrepanza fa fede esclusivamente il testo originale inglese pubblicato dalla FIDA.

Pagine, numerazione, figure e tabelle seguono l'originale. Restano in inglese i termini tecnici d'uso internazionale (Skyfence, drone ball, Striker, Keeper, set, shoot-out, VAR, FPV, LED) e i nomi propri; i decimali sono scritti con la virgola (es. 1,5 m).

Corrispondenze dei termini: penalty = penalità (infrazione) · penalty kick = calcio di rigore · warning = ammonizione · offside = fuorigioco · overtime set = set supplementare · head referee = arbitro principale · assistant referee = arbitro assistente · Score Referee = arbitro del punteggio · Penalty Referee = arbitro delle penalità · Keeper = portiere · pilot area = area piloti · repair area = area riparazioni · takeoff point = punto di decollo · half line = linea di metà campo · goal = porta / gol · repair time = tempo di riparazione · control station = postazione di pilotaggio · forfeit = sconfitta a tavolino.