

REGOLAMENTO NAZIONALE 2007

L'inizio di un incontro

Il lancio della monetina precederà l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglierà il campo e la specialità con cui iniziare il gioco.

Il cambio campo in un unico set si può effettuare seguendo la formula : somma goal = finale – 1 (es. partita a 6 cambio a 5) e solo in questa circostanza o multipla di essa.

in un match a più set (es. al meglio dei "tre set") il cambio campo sarà effettuato nel modo seguente: un intero set con una o più specialità in un lato del campo e un intero set nell'altro;

in caso di eventuale bella si procederà ad un nuovo sorteggio e si applicherà la regola dell'unico set pur rispettando i vari cambi di specialità.

Time-out

Ad ogni squadra sono consentiti 2 Time-out da 30 secondi, ogni set.

I giocatori possono chiedere Time-out:

- solo in possesso di palla nella propria area di difesa fermando la pallina (non con le mani).
- quando la pallina è fuori dal tavolo.

Dopo i 30 secondi il gioco riprenderà da dove si è fermato.

I time-out di tipo tecnico possono essere concessi solo dall'arbitro (es. impraticabilità di campo).

Comportamento e Disciplinare

A gioco iniziato sono considerate azioni di disturbo : parole, grida, esclamazioni e qualsiasi movimento atto a distrarre l'azione avversaria.

Tali infrazioni di disturbo sono considerati falli e per tanto la pallina verrà rilanciata al centro dall'avversario come nella specialità del VOLO.

L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita o intera competizione uno o più giocatori in seguito a comportamenti antisportivi e/o provocatori ai fini del regolare svolgimento del gioco.

L'arbitro e/o il giudice di gara ha facoltà di richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini (giallo per l'ammonizione – rosso per l'espulsione diretta o in seguito alla seconda ammonizione)

Ogni ammonizione per giocatore prevede la sanzione di detrarre 1 goal dal totale segnati fino a quel momento dell'incontro.

Ogni espulsione diretta per giocatore prevede la sanzione di detrarre 2 goal dal totale segnati fino a quel momento dell'incontro con il rispettivo abbandono del campo di gioco.

La somma di 2 ammonizioni in un incontro prevede la conseguente espulsione.

L'espulsione prevede l'abbandono dal campo di un incontro (sia partita unica che più set); eventuali turni di squalifica per il proseguire della gara sono a discrezione del giudice di gara.

La commissione disciplinare preso atto della segnalazione del giudice di gara interviene e valuta se far prolungare la squalifica per più giornate.

Se l'espulsione avviene in caso di specialità "SINGOLO" la partita termina in quel momento con il seguente punteggio (6 , 7 o 8 a n° gol segnati dal giocatore espulso – la penalità corrispondente)

Se l'espulsione avviene in caso di specialità "DOPPIO o TRIPLO" la partita si continua giocare con uno più giocatori in meno.

Partite

Le partite si possono effettuare ai 6 o 7 o 8 goal, a descrizione dell'organizzazione di gara. In caso di parità (5 a 5, 6 a 6 , 7 a 7) vincerà il primo che realizzerà 2 goal di scarto sull'avversario. E' a discrezione dell'organizzazione di gara se far applicare la regola del golden goal. E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per far ripetere la partita; tale infrazione e' punibile con la squalifica dalla competizione di entrambe le squadre.

REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE

Il servizio

A palla ferma (in qualsiasi parte della difesa), dichiarando il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario, la pallina dovrà toccare sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde prima di tirare o passare.

- Dopo un goal la partita riprenderà dalla difesa della squadra che avrà subito il goal.
- Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo verrà rimessa in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
- Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, tranne in una delle due difese, si ripartirà dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
- Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla è in possesso in zona di attacco (mediana o tre), il gioco potrà riprendere dalla stessa zona solo dopo aver dichiarato il VIA e fatto toccare tutte e due le sponde laterali del campo per poi procedere all'esecuzione di tiro.

Possesso e controllo di palla

Il gioco consente 10 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo, ma il tocco con l'omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.

Non verranno contati i secondi durante la fase di primo controllo palla finché il giocatore, se ne rimane in possesso, non rimetta in gioco la pallina sulla sponda.

Tutti i passaggi devono essere effettuati con pallina in movimento; è possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra senza gancio o trascinata (in verticale o per sponda).

Il gancio è ammesso per il solo controllo della palla con un'unica stecca; sarà considerato valido il tiro o il passaggio solo se precedentemente la palla avrà toccato la sponda e non se avrà toccato la sponda durante il tiro.

Se in caso di possesso palla si effettuasse un gancio e la pallina ritornasse in proprio possesso (inteso anche come squadra) è da considerarsi fallo, anche se si tocca un omino avversario.

Non è ammesso toccare la palla due volte con lo stesso omino o omini della stessa stecca prima del tiro; se ciò accadesse si dovrà passare alla sponda per rendere valida l'azione successiva.

Il doppio tocco in fase di marcatura è valido solo attraverso un unico movimento laterale in fase di contrapposizione passiva, escluso lo stop e tiro con uno o più omini.

Da palla ferma, tutte le esecuzioni di tiro devono essere precedute da un tocco lento della pallina sulla sponda per ripresa del gioco per poi procedere al palleggio dell'esecuzione stessa.

Durante il possesso palla l'avversario non può disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma può contrastare l'azione stessa esclusivamente con movimenti laterali con velocità pari a quella della pallina.

Falli ed esecuzioni consentite

- il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettua il tiro con l'altra stecca.
- trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio.
- far girare la stecca più di 360°
- far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando.
- far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca sia in attacco che in difesa (Gancio involontario)
- il pallonetto; Il salto stecca è ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta in porta.
- tirare al volo la palla proveniente da un salto stecca preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma toccando la sponda per rendere valido il seguire del gioco.
- L'esecuzione di tiro a palla completamente ferma.
- quando si tira senza dichiarare il VIA e non si aspetta il "VAI" dell'avversario.
- quando si para e si tira con un omino della stessa stecca senza passare alla sponda.
- quando si sbattono le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria.
- quando la palla entra in porta passando dietro la stecca del portiere, anche se si tratta di

autorete; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla difesa di chi ha subito l'ultimo goal.

- L'autorete derivante da tiro proprio e' sempre valida, anche quando la palla salta la stecca
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina laddove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile

Nel caso in cui dopo un' infrazione la pallina entrasse in rete, il goal verrà annullato e il gioco riprenderà dalla difesa di chi ha subito l'infrazione.

Nel caso con un' infrazione si oltrepassasse una qualsiasi stecca avversaria o si rimanesse in possesso palla ,questa verrà rilanciata dal centro del campo dalla squadra offesa.

La pallina dopo aver battuto sulla sponda di fronte al giocatore potrà essere passata o calciata direttamente in porta così come nel regolamento VOLO.

Sono considerate fallose le seguenti azioni:

- Sbattere una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco durante una qualsiasi preparazione e/o esecuzione di tiro; tale regola è valida fatta eccezione nei seguenti casi:
quando lo sbattere della stecca è parte integrante del tiro a meno che non determini lo spostamento del tavolo o la variazione della traiettoria della pallina
quando si è in fase di chiusura del marcamento di una esecuzione o tiro avversario a meno che non venga spostato il tavolo o variata la traiettoria della pallina ai fini del possesso di essa.
- Provocare una vibrazione continua delle stecche atta al disturbo di una qualsiasi azione di gioco.

REGOLAMENTO DOPPIO AL VOLO

Il servizio

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando alternativamente un servizio a giocatore.

Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettuerà il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario; qualunque gesto di preparazione al lancio può precedere il VIA, pertanto una volta dichiarato, la pallina deve essere esclusivamente lanciata contro la sponda antistante senza eventuali altri movimenti di distrazione. Dopo che la palla avrà toccato la sponda di fronte al giocatore potrà essere passata o calciata direttamente in porta.

Il lancio della pallina potrà essere effettuato sfruttando il più possibile il passaggio.

Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcun omino la rimessa in gioco andrà effettuata dall'attaccante di turno in battuta. Se la pallina si ferma in una zona del campo raggiungibile da un omino, verrà concesso il fallo alla squadra avversaria.

Falli ed esecuzioni consentite

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso attraverso un chiaro "fallo" oppure "no".

Tutti i falli segnalati saranno rimessi dal centro da chi ha subito l'irregolarità.

Saranno considerati falli le seguenti infrazioni :

- Il gancio classico o pizzicata,
- tutte le intercettazioni anche involontarie fermando o toccando la pallina con il retro dell'omino,
- l'azione in difesa dove i tocchi degli omini sulla pallina superano il numero di due, intercettazione compresa (es. terzino – portiere - terzino o portiere – terzino - portiere); l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata non è considerato tocco
- lo sbattere le stecche durante un'esecuzione di tiro al fine di causare distrazione
- il mancato impatto della pallina e conseguente non intenzionale tiro col retro dell'omino
- far girare la stecca più di 360°
- palleggiare in qualsiasi modo la pallina sulla sponda dopo un'intercettazione
- stoppare e tirare una palla proveniente già da un tiro proprio o della stessa squadra.

Sono considerate valide le seguenti azione di gioco :

- lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca,
- il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad una intercettazione
- il gancio involontario in un unico tiro con qualsiasi stecca,

- il caso in cui la pallina saltasse una o più stecche esclusa quella del portiere,
- lo sbattere le stecche in fase di marcatura senza spostare il tavolo di gioco
- il passaggio tra portiere e terzino o viceversa

- il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa
- il tiro di qualsiasi giocatore sulla sponda di fondo della propria metà campo col retro dell'omino

REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE

La specialità del singolo tradizionale usufruisce dello stesso regolamento del doppio tradizionale con le seguenti varianti :

- Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate
- Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa va necessariamente ribattuta a sponda prima di qualsiasi esecuzione o passaggio
- E' consentito spostare le stecche o adeguare le stecche al marcamento con qualsiasi parte del corpo ad esclusione degli arti inferiori

REGOLAMENTO SINGOLO AL VOLO

La specialità del singolo al volo usufruisce dello stesso regolamento del doppio al volo con le seguenti varianti :

- Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate
- Se una stecca non impugnata intercetta la pallina questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta