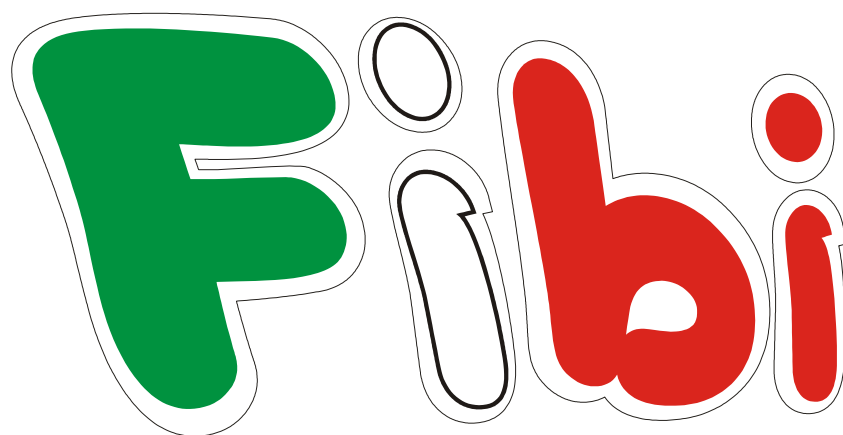


# Regolamento di gioco

## Stagione 2018/2019

( le modifiche rispetto all'anno precedente sono evidenziate in giallo )



[WWW.FEDERAZIONE ITALIANA BILIARDINO.it](http://WWW.FEDERAZIONE ITALIANA BILIARDINO.it)

## INTRODUZIONE

Tutti i giocatori e gli organizzatori FIBI devono rispettare questo regolamento.

Si ricorda che il regolamento sportivo è un indirizzo ed un supporto per gli arbitri e gli atleti.

Spesso l'organizzazione che redige il proprio regolamento di gioco tiene in considerazione molte variabili presenti e attuali tipo, la conoscenza del livello tecnico e/o di gioco dei propri tesserati, la conoscenza e/o i limiti e/o le caratteristiche tecniche dei calcio balilla omologati per le proprie gare, gli usi e le tradizioni nonché le preferenze dei propri tesserati e /collaboratori per lo svolgimento delle attività sportive, tutto ciò dovuto anche al fatto che il tempo va inesorabilmente avanti e con esso gli stili di vita, la qualità e le tecnologie e questo comporta che in Italia una o più specialità di gioco vengano adottate e praticate da diverse organizzazioni sportive per lo svolgimento di gare, campionati o tornei, forse mantenendo lo stesso nome ma spesso non le identiche regole di svolgimento.

In virtù di ciò, FIBI dichiara il proprio più assoluto rispetto per i regolamenti di gioco redatti delle altre organizzazioni sportive e per i calcio balilla usati per praticarle e confidando nel ricevere lo stesso rispetto sportivo da parte di tutti, augura buon gioco.

## DEFINIZIONI

**Biliardino** = impianto sportivo FIBI

**Campo di gioco** = spazio del biliardino dove si effettua il gioco con la pallina e gli omini delle aste

**Posizione di gioco** = la posizione corretta del giocatore è sul lato lungo del biliardino in corrispondenza alle manopole del proprio reparto di gioco

**Stecca 1, 2, 5, 3** = si chiamano le aste a seconda degli omini presenti

**Stecca 1** = portiere

**Stecca 2** = difensore

**Stecca 5** = mediana

**Stecca 3** = attacco

**Reparto difesa** = zona che si controlla con la stecca dell'1 e del 2

**Reparto attacco** = zona che si controlla con la stecca dei 5 e dei 3

**Tavoletta** = sono le n.4 pareti laterali del campo di gioco che di solito sono in legno laccato o rivestito

**Sponda** = parte (di solito in plastica) inclinata, perimetrale al campo di gioco e disposta tra il fondo del campo (di solito vetro) e la tavoletta

**Sponda corta** = è la sponda che sta a destra e sinistra dell'omino del portiere stecca 1

**Sponda lunga** = è la sponda che sta a destra e sinistra degli omini delle stecche 2, 5 e 3

**Bordo superiore del campo di gioco** = è l'insieme delle parti superiori delle tavolette che di solito sono rivestite in alluminio, inox o plastica e si estendono per tutto il perimetro superiore del calcio balilla e in questo si comprende anche lo spazio sede dei segnapunti

**Incontro, Singolo o Doppio** = un giocatore contro un altro giocatore o due giocatori contro due giocatori

**Marcatura** = l'atto di bloccare la pallina proveniente da un qualsiasi tiro con un omino della propria stecca in posizione verticale e senza effettuare la rotazione dell'asta

**Tiro** = l'atto di colpire la pallina con un omino della propria stecca effettuando la rotazione dell'asta all'avanti o all'indietro

**Gancio, Striscio o Trascinata** = è quando al fine di rimanerne in possesso della pallina prima del tiro si compie l'autocontrollo della pallina stessa con il piedino di uno o più omini della stessa stecca, il controllo è effettuato con un tocco o più e/o accompagnando la pallina o trascinandola

**Tiro Tiro** = l'atto di colpire con il davanti dello stesso omino della propria stecca la pallina due volte e in due momenti consecutivi mentre si effettua velocemente la rotazione intermittente dell'asta avanti-indietro-avanti oppure avanti-avanti, è un gancio valido in alcune specialità di gioco se compiuto quando si marca il tiro diretto dell'avversario cioè si esegue una marcatura fatta da omini di stecche antistanti

**Tiro di Gancio** = il tiro fatto con un omino quando la pallina proviene da un'azione di gancio

**Tiro di Gancio Unico** = si esegue quando ruotando la stecca in avanti la pallina viene colpita da 2 omini diversi e vicini della stessa asta, durante il movimento unico di rotazione il primo omino colpisce la pallina che andando avanti va nella traiettoria dell'omino affianco che in rotazione anch'egli stesso la tira a sua volta

**Gancio su marcatura o Stop e Tiro** = in alcune specialità di gioco è consentito marcare con il davanti dell'omino la pallina proveniente dal tiro diretto dell'avversario cioè si esegue una marcatura fatta da omini di stecche antistanti e tirare con lo stesso omino oppure marcare con il davanti di un omino e tirare con un altro omino della stessa stecca

**Acciaccata** = se nell'esecuzione del tiro si colpisce la pallina con l'omino contrastandola molto sul piano del campo di gioco o contro la tavoletta e a seguito dell'acciaccata la pallina non parte immediatamente dopo il colpo e rimane un secondo ferma schiacciata dall'omino e/o prende una traiettoria imprevedibile

**Palleggiare** = l'atto di colpire la pallina con il lato corto del piede dell'omino o col retro del piede dell'omino (stecca dei 2) in maniera controllata e/o ruotando l'asta al fine di farla rimbalzare sulla sponda e/o sulla tavoletta per predisporla al tiro

**Passaggio** = l'atto di colpire in maniera controllata la pallina con l'omino e muovendo l'asta al fine di passare la pallina ad un altro omino dell'asta del proprio reparto o al compagno di gioco

**Servizio ad uscire** = la pallina è rimessa in gioco col servizio dal centro del campo e deve essere calciata dalla stecca dei 5 ed è considerata in gioco appena esce dal centro del campo e tocca la tavoletta dietro la sponda corta del portiere avversario, l'eventuale auto goal dovuto al primo rimbalzo della pallina sulle aste o al rimpallo sugli omini del reparto difesa non è valido

**Palla ferma** = è quando la pallina è immobile sul campo di gioco o viene bloccata tra il piede dell'omino e il piano del campo di gioco o viene bloccata tra il lato dell'omino e la tavoletta

**Pallonetto** = è l'atto di alzare la pallina con un omino della stecca ed effettuare un tiro dove la pallina salta una o più stecche del campo di gioco

**Rigore** = si effettua tramite il servizio della pallina tirando direttamente in porta, vedi capitolo specifico

## IL GOAL

Per essere goal la pallina deve entrare nella porta.

Se la pallina entra e poi esce fuori dalla porta (causa effetto della pallina o motivo tecnico della porta del biliardino) il goal è buono.

Se la pallina colpisce un palo, passa dietro il portiere, tocca l'altro palo e poi esce non è considerato goal.

Se la pallina salta in aria nel perimetro del campo gioco e passa dietro la stecca del portiere scendendo dall'alto ed entra in porta il goal non è mai valido in nessuna delle specialità e se accade il gioco riprende col servizio da parte di chi aveva subito l'ultimo goal o da chi si era aggiudicato il servizio iniziale.

## L ' INCONTRO

In ogni specialità di gioco l'incontro si vince segnando 8 goal.

In caso di parità 7 a 7 la partita prosegue fino a 11 goal, in caso di 10 a 10 la partita continua la prima volta con il vantaggio a 3 goal e in ulteriore caso di parità 2 pari la partita continuerà sempre con il vantaggio a 2 goal.

E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per ripetere la partita o modificare qualsiasi regola dell'incontro; tale infrazione comporta l'espulsione dall'incontro di entrambi i partecipanti.

Il lato del campo di gioco e il primo lancio della pallina vengono scelti dai giocatori prima dell'inizio della partita con due sorteggi distinti.

Il cambio campo si effettua quando la somma totale dei goal fatti durante il Set è uguale a 7 o 16.

## SPECIALITA' DI GIOCO

Le specialità di gioco FIBi sono tre:

Gioco Italiano Tradizionale e Gioco Italiano Veloce o “al volo”, 3 Tocchi or Three Shot.

### TIME OUT

Durante **un incontro** è consentito massimo 1 Time Out per persona partecipante e della durata di massimo un minuto.

Non è possibile allontanarsi dal campo di gioco o andare in bagno, in caso di ritardo nella ripresa del gioco oltre il minuto, la coppia o il singolo che non si appresta a riprendere il gioco avrà partita persa come per abbandono quindi l'avversario vincerà l'incontro con il punteggio massimo di 8 goal (o 11 goal se avessero superato il 7 - 7) e all'altro verrà assegnato il numero dei goal segnati fino allora.

Il time out viene chiamato a voce e/o indicato all'avversario con il gesto a T delle mani e può essere chiamato solamente prima del servizio della pallina.

### CAMBIO REPARTO NEGLI INCONTRI DI DOPPIO

Durante un set in un incontro di doppio i giocatori della stessa coppia possono cambiare di posizione alternandosi tra il reparto difesa e il reparto di attacco.

Il cambio di posizione nella coppia può essere effettuato solamente prima del servizio della pallina, in maniera ordinata, veloce e senza creare qualsiasi turbamento alla coppia avversaria.

### SERVIZIO DI MESSA IN GIOCO DELLA PALLINA

**Nella specialità di gioco Tradizionale e “al Volo”**, il servizio di messa in gioco della pallina avviene dal centro del campo di gioco lanciandola con la mano verso la tavoletta di fronte del giocatore che serve ed è giocabile solo dopo che ha toccato la **tavoletta**.

La pallina, dopo il servizio, deve uscire dal centro del campo dopo essere stata calciata da un omino di una delle due stecche dei 5 che da fermi nella posizione verticale effettuano la rotazione dell'asta e il tiro, l'eventuale auto goal non è valido.

Se la pallina servita, non viene tirata dagli omini di nessuna stecca ed entra casualmente in una delle due reti il goal non è valido e viene commesso un errore di servizio da chi lancia.

La pallina va lanciata dopo aver dichiarato il “**VADO**” e ascoltato il “**VAI**” dall'avversario, in alternativa l'avversario può tenere la stecca dei 5 omini in posizione orizzontale e quando l'avrà abbassata sarà considerato come il “**VAI**”, dopo il “**VADO**” e il “**VAI**” il giocatore ha 3 secondi per effettuare il servizio.

Durante il servizio tutte le stecche dei 5 omini e dei 3 omini del biliardino devono stare in posizione perpendicolare al campo di gioco e con la figura degli omini della stecca in posizione eretta.

La pallina va lanciata, quindi, con la mano si può entrare il giusto necessario senza superare di molto il bordo del biliardino e mai arrivare in prossimità od oltre alla metà del campo di gioco altrimenti si potrebbe oscurare la visuale all'avversario e si commette un errore. La mano con cui si lancia la pallina dopo il servizio va tirata via da sopra il campo di gioco velocemente in modo da non oscurare la visuale all'avversario e vanno impugnate entrambe le manopole delle stecche dopo il lancio della pallina.

La pallina, dopo il lancio, prima di toccare la **tavoletta** di fronte non deve toccare nient'altro che possa influire in maniera aleatoria alla traiettoria, (es. **bordo superiore del campo di gioco**, un omino sulla stecca dei 5) se succede, il giocatore che serve commette un errore.

Nel caso in cui dopo il servizio la pallina non è colpita da nessun omino e si ferma al centro del campo in una zona non raggiungibile da nessun omino della stecca dei 5, chi serve ha commesso un errore.

**Dopo 2 errori di servizio consecutivi, la pallina passa all'avversario.**

**Durante l'incontro ha diritto al servizio chi ha subito l'ultimo goal.**

La pallina si può cambiare con un'altra nuova solo prima del servizio e mai durante il gioco.

**Nel caso ci sia un biliardino con il vetro a copertura del campo di gioco, il servizio della pallina dall'apposito foro laterale verrà effettuato durante tutto il set dal partecipante che all'inizio dell'incontro si è aggiudicato il diritto di servire la palla e quindi anche il campo di gioco.**

**Nella specialità di gioco al 3 Tocchi**, il servizio di messa in gioco della pallina avviene dal reparto difesa e utilizzando le sponde al suo interno, la pallina viene piazzata a mano sul campo gioco in un qualsiasi punto raggiungibile dagli omini della stecca 2, con la palla ferma dopo aver dichiarato il **“VADO”** e ascoltato il **“VAI”** dall'avversario, la pallina va colpita con un omino della stecca dei 2 per farle toccare una qualsiasi delle sponde (tale atto è chiamato “messa in movimento o in moto”), dopodiché il giocatore del reparto difesa ha a disposizione massimo 3 tocchi complessivi per poter effettuare il servizio: il primo tocco servirà all'omino della stecca dei 2 per colpire la pallina e farle toccare di nuovo una o più sponde oppure potrà servire per passare la pallina al proprio portiere (asta 1 omino), con il secondo tocco se con l'omino della stecca dei 2 aveva colpito la pallina per farle toccare una o più sponde potrà ora colpire la pallina per farla uscire dal reparto difesa oppure la potrà colpire per farle toccare ancora una o più sponde, mentre, se col primo tocco aveva passato la pallina al portiere potrà con l'omino dell'asta 1 colpire la pallina per farla uscire dal reparto difesa oppure colpirla per farle toccare ancora una o più sponde e/o fare un ulteriore passaggio all'omino dell'asta dei 2, laddove volontariamente o involontariamente, dopo il secondo tocco la pallina non sia uscita dal reparto difesa verso l'avversario è obbligatorio effettuare il terzo e ultimo tocco a disposizione, il tiro di gancio o il tiro tiro non valgono nel servizio.

Dopo la “messa in movimento” se il giocatore non riesce a colpire la pallina e quindi non viene effettuato il primo tocco, il giocatore ha un'altra possibilità e la pallina va restituita e piazzata di nuovo a mano, al secondo errore uguale e consecutivo il servizio passa all'avversario; durante l'azione sopraelencata l'eventuale auto goal non è mai valido.

Dopo la “messa in movimento”, se il giocatore effettua il primo tocco e non riesce ad eseguire il secondo tocco oppure se il giocatore effettua il secondo tocco e la pallina non esce dal reparto difesa o non riesce a fare il terzo tocco oppure se il giocatore effettua il terzo tocco e comunque la pallina rimane all'interno del reparto difesa o non è intercettabile dall'avversario, si commette in ogni caso fallo e il giocatore non avrà la possibilità di ripetere il servizio; durante le 3 azioni sopraelencate l'eventuale auto goal è valido.

## **REGOLE GENERALI E FALLI**

In tutte le specialità di gioco:

- Un giocatore può fermare il gioco per un problema prettamente tecnico riguardante le funzionalità del biliardino (es. rottura di una stecca)
- Se la pallina durante il gioco esce dal campo di gioco o tocca i **bordi superiori** del campo viene rimessa in gioco da chi ha subito l'ultimo goal o da chi si è aggiudicato il servizio iniziale
- Nel caso che la pallina si fermi in un punto del campo di gioco e non è raggiungibile da parte di nessun omino delle stecche viene rimessa in gioco dal giocatore che ha subito l'ultimo goal o da chi si è aggiudicato il servizio iniziale
- Se a seguito di un tiro o di una marcatura la pallina che salta che in aria e/o salta una o più stecche fa goal in porta, il goal è valido solo se la pallina non è passa per dietro la stecca/omino del portiere
- Il **pallonetto** è valido in maniera attiva o in caso di contrapposizione passiva al tiro avversario, se si esegue il tiro a **pallonetto** e la palla non rientra nel campo di gioco ma ne esce oppure la pallina in aria scende e passa per dietro la stecca/omino del portiere e fa goal il giocatore che ha tirato a pallonetto commette fallo e il goal non è valido
- **Servizio ad uscire** (vedi definizioni), si applica nel caso in mancanza dell'arbitro ci sia discordanza di opinione tra giocatori avversari su un fallo commesso o meno
- **“La Mezza Palla”** : Si applica nel caso in mancanza dell'arbitro ci sia discordanza di opinione tra giocatori avversari su un goal fatto o subito. Chi ha subito l'ultimo goal procederà al servizio della pallina, di seguito chi tra i due contendenti segnerà il goal avrà facoltà decisionale sul goal

precedentemente contestato. Il goal segnato nella “Mezza Palla” non fa punteggio in quanto serve solo per stabilire il giocatore che ha ragione sul goal precedente.

- Il **Fallo** è qualsiasi azione scorretta nel gioco verso l'avversario o l'inosservanza di una regola da parte di un giocatore, il fallo etico e/o comportamentale è punito al massimo con l'espulsione dall'incontro del giocatore o della squadra e nei casi di recidività con la revoca del cartellino di gioco FIBI, il fallo va segnalato dal giocatore o dalla squadra offesa a propria discrezione e in caso dichiarando immediatamente un chiaro “**fallo**” oppure “**no**” nello stesso istante che il giocatore avversario lo commette; in caso di fallo chi l'ha subito riprende il gioco con la rimessa della pallina dal centro del campo di gioco rispettando la regola del servizio.
- Se viene chiamato un fallo verso l'avversario ma di seguito risulta inesistente, la partita riprende col servizio dal centro del campo da parte del giocatore che ha subito la chiamata di fallo; solo al gioco Tradizionale Italiano il giocatore può scegliere se riprendere il gioco col servizio dal centro del campo oppure dallo stesso punto dove si era fermato, in tal caso riprenderà il palleggio dopo aver dichiarato il VADO all'avversario, ascoltato il VAI e la pallina sarà considerata in gioco dopo che avrà toccato la **sponda** lunga a destra e sinistra del campo di gioco
- Durante un incontro, il giocatore (nel caso di singolo) o la coppia (nel caso di doppio) che chiama tre falli inesistenti consecutivi all'avversario viene penalizzato subendo il tiro di **rigore**. Dopo aver subito il tiro di rigore il proprio numero dei falli inesistenti chiamati viene azzerato; in seguito al tiro di rigore, la partita riprende con la rimessa in gioco della pallina dal giocatore che ha subito l'ultimo goal o da chi si è aggiudicato il servizio iniziale
- Se commettendo un fallo si segna un goal e il giocatore avversario chiama immediatamente il fallo, il goal viene annullato e la partita riprende col servizio da parte di chi ha subito il fallo

#### E' sempre fallo:

- Bestemmiare durante un incontro
- Quando si effettua il servizio senza dichiarare il “VADO” e/o non si aspetta il “VAI” dell'avversario
- Parlare da solo o col proprio compagno mentre la pallina è in gioco al fine di disorientare l'avversario
- Durante il gioco spostarsi con il corpo oltre la posizione di gioco sul lato corto del biliardino
- Negli incontri di doppio, all'interno del proprio **reparto di gioco**, il giocatore non può cambiare a piacere le mani nell'ordine di posizione d'impugnatura delle stecche o effettuare qualsiasi tocco della pallina impugnando una sola stecca
- Se ad un giocatore al momento del tiro scivola la mano e lascia l'impugnatura della stecca e/o fa girare la stecca più di 360°
- Far rullare le stecche di 360° più di una volta
- Se un giocatore ferma il gioco per un motivo estraneo ad un problema prettamente tecnico riguardante le funzionalità del biliardino (es. rottura di una stecca). L'arbitro visionerà l'effettivo problema
- Se un giocatore ferma la pallina o la sposta all'interno del campo di gioco con le mani o in modo anomalo (soffio, piegando le aste, ecc..).
- Piegare le stecche al fine di “allungare” un omino così da poter agganciare la pallina.
- Se un giocatore sostituisce la pallina con un'altra mentre la palla è in gioco dopo il servizio.
- Sbattere le stecche verso la tavoletta al fine di accaparrarsi una pallina contesa in movimento.
- Alzare o spostare violentemente il biliardino durante il gioco
- Sbattere le stecche senza motivo e/o così forte da determinare lo spostamento del biliardino e/o della pallina e/o al fine di disorientare l'avversario.
- Sbattere il portiere all'indietro all'interno della porta o sulla tavoletta poco prima di effettuare il tiro dal reparto difesa (ciò al fine di disorientare l'avversario)
- Segnare goal eseguendo un tiro di “**acciaccata**”
- Eseguire il **tiro** della pallina che è **ferma** sul campo di gioco

## IL RIGORE

Durante un incontro il tiro di rigore viene concesso al giocatore o alla coppia ogni volta che gli vengono chiamati 3 falli di gioco inesistenti consecutivi.

Nel caso di una partita di doppio può effettuare il tiro di rigore uno dei due giocatori componenti la coppia. Il rigore viene effettuato tramite una sola chance di lancio della pallina dal centro del campo di gioco con la mano, la pallina è calciabile una sola volta e solo da uno degli omini della stecca dei 5 dopo che ha toccato la tavoletta di fronte al giocatore che serve e prima che la pallina sia del tutto ferma.

La pallina va lanciata dopo aver dichiarato il “VADO” e ascoltato il “VAI” dall’avversario, dopo il “VADO” e il “VAI” il giocatore ha 3 secondi per effettuare il servizio.

La pallina va lanciata dal centro del campo di gioco verso la tavoletta di fronte del giocatore che serve ed è calciabile solo dopo che ha toccato la tavoletta, quindi, con la mano si può entrare il giusto necessario senza superare di molto il bordo del biliardino e mai arrivare in prossimità od oltre alla metà del campo di gioco altrimenti si potrebbe oscurare la visuale all’avversario e si commette un errore.

La mano con cui si lancia la pallina dopo il servizio va tirata via da sopra il campo di gioco velocemente in modo da non oscurare la visuale all’avversario.

La pallina, dopo il lancio, prima di toccare la **tavoletta** di fronte non deve toccare nient’altro che possa influire in maniera aleatoria alla traiettoria, (es. **bordo superiore del campo di gioco**, un omino sulla stecca dei 5) se succede, il giocatore che serve non ha più possibilità di tirare il rigore.

Il tiro di rigore può essere effettuato diretto in porta o di sponda, il goal è valido se la pallina prima di entrare in rete non colpisce nient’altro tipo stecche e omini. Durante il tiro di rigore il giocatore che lancia la pallina può impugnare con la mano destra la stecca dei 3 tenendola alzata in posizione orizzontale al campo di gioco (figura dell’omino con la testa rivolta verso la porta avversaria) mentre l’avversario deve lasciare posizionata la stecca dei 5 e dei 2 omini al centro del campo di gioco in posizione perpendicolare (figura dell’omino con la testa in giù). Nel caso di una partita di doppio il tiro di rigore può essere parato da uno dei due giocatori della coppia impugnando la sola stecca del portiere con qualsiasi mano e rimanendo con il corpo sul proprio lato del biliardino (quello più lungo).

Il tiro di rigore si considera eseguito se dopo il servizio la pallina si ferma senza essere colpita, se esce non colpita dal centro del campo di gioco oppure se il tiro è stato effettuato in maniera regolare.

Chi ha diritto al tiro di rigore se in seguito all’esecuzione commette auto-goal oppure subisce il goal dal portiere avversario, il goal non è valido e il tiro di rigore si considera eseguito.

Se il portiere para il tiro di rigore ma la pallina carambola e/o sbatte su altre stecche o omini e poi entra nella propria rete il goal è valido.

In seguito al tiro di rigore il gioco riprende con il servizio da parte della squadra che ha subito l’ultimo goal o che ne aveva il diritto di lancio.

## REGOLAMENTO DOPPIO al GIOCO TRADIZIONALE ITALIANO

Il gioco Tradizionale Italiano è il gioco classico italiano dove la pallina può essere palleggiata.

Fare  **tiro di gancio**  è sempre  **fallo**  in qualsiasi occasione.

Se la pallina sbatte contro l'asta della stecca è considerato come un tocco.

Il palleggio può essere eseguito toccando la pallina più volte con lo stesso omino della stecca o da diversi omini però sarà possibile eseguire il tiro solo dopo che la pallina avrà toccato la  **sponda lunga** . La  **sponda lunga**  annulla i tocchi multipli ( **gancio** ) e convalida la pallina come buona al tiro in porta.

Il gioco consente 10 secondi di possesso palla nel reparto difesa, alla stecca dei 5 e alla stecca dei 3. Solo se in fase di palleggio si tira la pallina su un omino avversario e si torna in possesso palla, il conteggio dei secondi riparte da zero.

I secondi vengono contati da quando la pallina nella propria zona di possesso palla è stata toccata almeno una volta da un omino.

E' consentito il passaggio o il retropassaggio cioè l'atto di passare la pallina tra gli omini delle stecche del reparto difesa o tra gli omini delle stecche del reparto attacco (senza  **gancio** ).

A  **palla ferma**  il tiro con l'omino deve essere preceduto da due tocchi lenti della pallina sulla  **sponda lunga** .

la palla ferma nel Gioco Italiano Tradizionale si rimette in gioco dopo averla fatta toccare lentamente due volte sulla  **sponda lunga** .

## REGOLAMENTO SINGOLO al GIOCO TRADIZIONALE ITALIANO

Le regole sono le stesse del gioco doppio al Tradizionale Italiano ma visto che si gioca uno contro uno c'è la seguente integrazione:

Le stecche non impugnate possono rimanere alzate ma non abbastanza per poter far passare la pallina tra l'omino della stecca e il piano del campo di gioco. Se la pallina tirata oltrepassa una propria stecca rimasta alta si commette  **fallo** .

Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere tirata, lasciata scorrere o palleggiata.

Se una stecca è impugnata quando intercetta la pallina questa deve essere toccata a  **sponda**  prima del tiro o del passaggio altrimenti si fa  **gancio**  ed è  **fallo** .

È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.



## REGOLAMENTO DOPPIO al GIOCO 3 TOCCHI OR THREE SHOTS

Per tocco si intende quando l'omino di una qualsiasi stecca tocca, marca, intercetta, para, palleggia sulla sponda, passa agli omini di stecche differenti, tira in avanti o indietro la pallina. Dopo il servizio di messa in gioco della pallina (leggi capitolo dedicato), il gioco viene effettuato in maniera veloce e i giocatori a seconda del proprio reparto di gioco hanno la possibilità di fare al massimo 3 tocchi consecutivi di pallina per ogni **stecca dei 5** e ogni **stecca dei 3** omini mentre ogni **reparto difesa** ha a disposizione al massimo 3 tocchi consecutivi e totali eseguiti con l'asta dei difensori e/o quella del portiere a propria discrezione.

Nel limite dei 3 tocchi ogni giocatore può colpire e giocare la pallina come meglio ritiene opportuno ma se il giocatore che compie il quarto tocco consecutivo commette fallo, che se chiamato dall'avversario, dà la possibilità a chi lo ha subito della rimessa della pallina dal centro del campo di gioco come nel servizio della specialità "al Volo".

Quando la pallina viene intercettata col davanti o il laterale del piedino dell'omino prima di effettuare il tiro/passaggio è indispensabile che la pallina abbia toccato da sola oppure a seguito di un palleggio almeno una sponda; è comunque valido lo **stop e tiro** (leggi definizioni) solo se fatto con lo stesso omino di una stecca e il **tiro tiro** (leggi definizioni).

Quando la pallina viene intercettata col il retro del piedino dell'omino prima di effettuare il tiro/passaggio con la stessa stecca bisogna eseguire un palleggio a sponda anche se la pallina in seguito al primo tocco l'avesse già toccata da sola; la stecca dei 2 ha un'altra possibilità e cioè può fare il passaggio della pallina al proprio portiere (stecca 1) se la pallina in seguito al primo tocco fatto con il retro del piedino di un omino avesse già toccato da sola la sponda.

Il **tiro di gancio unico** (leggi definizioni) è valido solo dalla stecca dei 5 e sempre nel limite dei 3 tocchi.

Se la pallina dopo il tiro fatto con un qualsiasi omino della stecca dei 3 colpisce la **sponda corta** e torna giocabile alla stessa stecca dei 3 senza aver colpito nessun omino del **reparto difesa** avversario potrà essere colpita di nuovo, solo al volo e con un solo tocco.

E' **fallo** al gioco 3 Tocchi:

- Eseguire più di tre tocchi consecutivi di pallina nel reparto difesa o per ogni altra stecca, è possibile chiamare il **fallo** al quarto tocco o se la pallina al terzo tocco non esce dal reparto di gioco
- Fermare la palla e/o bloccarla con l'omino contro il piano del campo di gioco o contro la **tavoletta** del campo di gioco
- Colpire la pallina quando ormai è **ferma**
- Se avendone la possibilità non si colpisce la pallina e la pallina in movimento si **ferma** in un punto dell'area di gioco raggiungibile da un omino della propria stecca
- Il **tiro di gancio** (leggi definizioni) fatto con lo stesso omino di una stecca e se la pallina non proviene da marcatura di un tiro diretto dell'avversario
- Il **tiro di gancio** (leggi definizioni) fatto con omini differenti della stessa stecca
- Fare **gancio** volontario al fine di far rimbalzare la pallina fra due omini della stessa stecca usando entrambe le volte la parte laterale del piedino dell'omino per eseguire un **palleggio** e predisporre al **tiro** (terzo tocco); in caso di contrapposizione passiva al tiro dell'avversario, se la pallina marcata rimbalza toccando due omini della stessa stecca e rimane ancora giocabile dalla stecca in questione sarà possibile effettuare il tiro o il passaggio (3 tocco) solo dopo che la pallina in movimento avrà toccato da sola almeno una sponda

## REGOLAMENTO SINGOLO al GIOCO 3 TOCCHI OR THREE SHOTS

Le regole sono le stesse del gioco 3 Tocchi doppio ma visto che si gioca uno contro uno c'è la seguente integrazione:

Le stecche non impugnate possono rimanere alzate ma non abbastanza per poter far passare la pallina tra l'omino della stecca e il piano del campo di gioco. Se la pallina tirata oltrepassa una propria stecca rimasta alta e si segna goal all'avversario oppure si rimane in possesso di palla e si tira ancora si commette **fallo**.

Se una stecca non impugnata intercetta o marca la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta.

È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.

L'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata non è considerato tocco.

## REGOLAMENTO DOPPIO al GIOCO AI VOLO

Dopo il servizio il gioco si svolge colpendo la pallina al volo senza avere la possibilità di **palleggiare**.

Non potendo **palleggiare** è consentito marcare con l'omino la pallina e tirare con lo stesso omينو oppure tirare con un altro omينو della stessa stecca (**gancio su marcatura**),  **tiro tiro**  (leggi definizioni) è valido, **tiro di gancio unico** (leggi definizioni) è valido ma non se fatto con l'asta dei 3 omيني.

Massimo sono consentiti 2 tocchi di pallina a stecca ma il reparto difesa può fare al massimo 2 tocchi totali della pallina compresa la marcatura.

Se la pallina sbatte contro l'asta della stecca non è considerato come un tocco.

Al fine di eseguire un successivo tiro è consentito il passaggio o il retropassaggio cioè l'atto di passare la pallina tra gli omيني delle stecche del reparto difesa, tra gli omيني delle stecche del reparto attacco o tra il reparto difesa e il reparto attacco e viceversa. Se la pallina tirata/passata sbatterà su un omينو di una stecca della propria squadra potrà essere ancora colpita, unica esclusione quando il tiro della pallina è effettuato dalla stecca dei propri 5 omيني e colpisce un omينو della propria stecca dei 3 omيني a quel punto non si può più tirare e la pallina va lasciata scorrere altrimenti ed è fallo.

Si chiama **marcatura** l'atto di bloccare la pallina proveniente da un qualsiasi tiro con un omينو della propria stecca in posizione verticale e senza effettuare la rotazione dell'asta. A seguito della marcatura la pallina che sbatte sull'omينو potrebbe toccare la **sponda lunga** o quella **corta**, in tal caso non è considerato palleggio ed è possibile calciarla.

In caso di marcatura con un omينو delle seguenti stecche la:

**Stecca del portiere** può solo tirare.

**Stecca dei 2 omيني** può tirare avanti o tirare indietro sulla **sponda corta/tavoletta** per poi lasciare andare la pallina, in caso di marcatura con il retro dell'omينو può lasciare scorrere la palla senza tirare o tirare col portiere oppure se dopo la marcatura col retro dell'omينو la pallina è rimbalzata e ha toccato da sola una qualsiasi sponda la può tirare

**Stecca dei 5 omيني** può tirare in porta, fare il passaggio alla stecca dei 3 o il retro passaggio al proprio reparto difesa.

**Stecca dei 3 omini** può tirare in porta, tirare sulla **tavoletta** della porta per poi tirare ancora o fare il retropassaggio alla stecca dei 5 o al proprio reparto difesa, unica esclusione quando il tiro della pallina è effettuato dalla stecca dei propri 5 omini e colpisce un omino della propria stecca dei 3 omini a quel punto non si può più tirare e la pallina va lasciata scorrere altrimenti ed è fallo.

La stecca dei 3 omini dopo aver effettuato il tiro sulla **sponda corta** del portiere avversario se torna nella possibilità di colpire la pallina immediatamente e senza che venga toccata da un omino del reparto difesa avversario può eseguire un altro tiro o il tiro di gancio unico (stop e tiro non è ammesso).

E' **fallo** al gioco Italiano Veloce:

- Se eseguendo un tiro, la pallina colpita con l'omino batte a sponda e/o rimane in asse alla stecca e quindi solo disponibile per gli omini della stecca che ha tirato.
- Eseguire più di due tocchi di pallina nel reparto difesa, è possibile chiamare il **fallo** al terzo tocco o se la pallina al secondo tocco non esce dal reparto.
- Eseguire **più di due tocchi** della pallina con l'omino o gli omini della stessa stecca.
- Fermare la palla e/o bloccarla con l'omino contro il piano del campo di gioco o contro la **tavoletta** del campo di gioco.
- **Palleggiare**
- Colpire la pallina quando ormai è **ferma**.
- Se avendone la possibilità non si colpisce la pallina e la pallina in movimento si **ferma** in un punto dell'area di gioco raggiungibile da un omino della propria stecca.

Il **fallo** specifico del Gioco Italiano Veloce può essere chiamato solo dalla parte offesa che l'ha subito.

## **REGOLAMENTO SINGOLO al GIOCO AL VOLO**

Le regole sono le stesse del gioco Italiano Veloce doppio ma visto che si gioca uno contro uno c'è la seguente integrazione:

Le stecche non impugnate possono rimanere alzate ma non abbastanza per poter far passare la pallina tra l'omino della stecca e il piano del campo di gioco. Se la pallina tirata oltrepassa una propria stecca rimasta alta e si segna goal all'avversario oppure si rimane in possesso di palla e si tira ancora si commette **fallo**.

Se una stecca non impugnata intercetta o marca la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta.

È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.

L'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata non è considerato tocco.

Il presente regolamento può subire variazioni e integrazioni che verranno comunicate tempestivamente a tutti i Presidenti delle a.s.d. e ai giocatori.