

## REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE

### IL SERVIZIO

1. A palla ferma (in qualsiasi parte della difesa) dichiarando il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario la pallina deve toccare sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio su 2 sponde facoltative prima di tirare o passare.
2. Dopo un goal la partita riprende dalla difesa della squadra che ha subito il goal.
3. Se la pallina dovesse uscire dal tavolo viene rimessa in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
4. Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, tranne in una delle due difese, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
5. Se la pallina dovesse fermarsi in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto, sfruttando il servizio tradizionale.
6. Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla è in possesso in zona di attacco (mediana o tre), il gioco può 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.
7. Il gioco consente 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo (5 secondi in caso di partite a tempo), ma il tocco con l'omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.
8. I secondi vengono contati da quando la pallina è nella zona di possesso palla.
9. Tutti i passaggi devono essere effettuati con pallina in movimento;
10. Il doppio tocco in fase di marcatura è valido solo in fase di contrapposizione, è valido lo stop e tiro con uno o più omini.
11. Da palla ferma o pinzata tutte le esecuzioni di tiro devono essere precedute da un tocco della pallina sulla sponda per la ripresa del gioco, per poi procedere al palleggio dell'esecuzione stessa.
12. 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 e con velocità pari a quella della pallina.

### IL FALLO

13. Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso un chiaro "fallo" oppure un chiaro "no". Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione.
14. In caso di fallo la pallina viene rilanciata dal centro del campo della squadra offesa come nella specialità "VOLO".
15. Nel caso in cui dopo un'infrazione la pallina entra in rete, il goal viene annullato e il gioco riprende dalla difesa di chi ha subito l'infrazione.

### SONO CONSIDERATI FALLI:

16. Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura della stecca.
17. Non è possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra con gancio volontario o trascinato (in verticale o per sponda).

18. Far girare la stecca più di 360°

19. Far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente tirando o marcando.

20. L'esecuzione di tiro a palla completamente ferma.

21. Quando si sbattono le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria. fatta eccezione esclusivamente nei seguenti casi: quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco in fase di marcatura di un tiro avversario.

22. Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina là dove questa si sia fermata o per marcare un tiro.

#### REGOLA DEL VANTAGGIO

23. Se, in possesso di palla, l'avversario chiama un fallo inesistente, si ha la facoltà di decidere se riprendere il gioco dal centro campo o da dove si è interrotto.

#### ESECUZIONI NON VALIDE

24. 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.

25. Il cambio di mano non previsto nelle esecuzioni valide.

26. Quando si tira senza dichiarare il "VIA" e non si aspetta il "VAI" dell'avversario.

27. Non si può fintare un tiro sbattendo la stecca prima dell'esecuzione

#### ESECUZIONI VALIDE

28. L'autorete derivante da un tiro proprio è sempre valida, anche quando la palla salta la stecca

29. E' valido in fase di marcatura, il passaggio o il gol con stop e tiro o tiro con lo stesso omino o omino differente (non è valido solo se proviene da un vostro tiro o dal tiro del vostro compagno).

30. La palla proveniente da un salto stecca si continua l'azione. ( è considerato fuori solo l'uscita della pallina se finisce fuori campo o se torna in campo toccando un giocatore )

31. Se la pallina viene schiacciata sulla sponda laterale si continua a giocare , in caso di gol è sempre valido.

32. Eseguire il tiro con sbattuta ( frusta, cinese, strappata) è valido solo se non determina lo spostamento del tavolo.

#### REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE

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

1. Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.

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

3. Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta senza considerarsi tale azione come fallo.