

## REGOLAMENTO DOPPIO AL VOLO

### IL SERVIZIO

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo, annunciando l'inizio del gioco dichiarando il Via con termine appropriato "vado" e solo dopo aver udito chiaramente la risposta favorevole "vai" da parte di uno dei due avversari il gioco può avere inizio. L'attaccante avrà 3 secondi per effettuare il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo; la stecca dei cinque avversario, nel momento del servizio, deve avere una posizione perpendicolare al campo; la stecca dei tre della squadra a servizio della battuta può essere alzata solo se impugnata. La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano a bordo del campo senza ostruire la visuale all'avversario. Una volta dichiarato il Via, la pallina deve essere lanciata contro la sponda antistante; solo dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta. Al Lancio della pallina è possibile avvantaggiarsi dello stesso, privilegiando la propria mediana. Il servizio per essere valido necessita che la pallina deve essere calciata da una stecca mediana con un unico tiro. Se durante il servizio la palla non viene calciata dalla mediana e dovesse finire contesa tra la mediana e la stecca di attacco, non sarà consentito riprendere la pallina con le mani fino a quando la corsa della stessa non abbia chiaramente definito se calciabile da una delle due mediane o meno. Se la pallina viene intercettata dalla stecca di attacco o non raggiungibile ne dalla "mediana" ne dalla stecca di attacco il servizio è da ritenersi "errore". In fase di battuta il doppio tocco è considerato valido, mentre l'eventuale contropiede di mediana con doppio tocco ("tiro-tiro", "stop e tiro" e "gancio su tiro unico") è da considerarsi valido. Se durante il servizio la pallina dovesse scivolare dalla mano del giocatore in turno di battuta e la pallina non dovesse toccare il calciaballina, il servizio è da ritenersi nullo e quindi non considerabile come "servizio errato" e quindi da ripetere. A seguito di un goal o fallo subito, il turno di battuta è di diritto per la squadra che ha subito e potrà procedere con una battuta "diretta" (possibilità di segnare a seguito del lancio della pallina direttamente con entrambe le Mediane). Se durante il gioco, la pallina fuoriesce dal campo o si fermasse in una zona di campo non raggiungibile da alcun omino, la battuta passerà all'altra squadra.

Le azioni di gioco sono valide, con i successivi i goal, solo dopo che la pallina ha superato una delle 2 mediane e la pallina viene calciata da altre stecche diverse dalla mediana stessa. Esempio: Passaggio alla stecca dei "3 omini", parata e tiro dalla porta ecc. Se durante la battuta di "seconda" la palla dovesse entrare in una delle 2 porte direttamente da battuta di una delle due mediane, il goal non è valido e sarà considerato errore di battuta. Tale caso è da ritenersi anche se palla prima di entrare in porta sia intercettata da qualsiasi stecca che si trova in stato di "marcatore passiva". In caso di interruzione accidentale del gioco, quest'ultimo riprenderà con la tipologia di battuta "ad uscire" ovvero l'azione è considerata valida dal momento in cui la pallina ha toccato uno dei quattro muri del campo. La battuta ad "uscire" si utilizza anche in caso di golden goal. La palla che fuori esce dal campo gioco sarà battuta dalla squadra di turno che ha subito l'ultimo gol.

### FUORI CAMPO

1. Se la pallina tocca una parte esterna al campo di gioco (pavimento, esterno aste, manopole, giocatori, segnapunti etc.) e torna in campo è da considerarsi fuori. N.B. Se la pallina corre o tocca la parte superiore delle sponde o i bordi del calciaballina e rientra in gioco non è da considerarsi "fuori campo" e si continua a giocare.

### POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Il gioco consente 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e il tocco con l'omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti. I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è

nella zona di possesso palla o dopo la eventuale intercettazione. 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.

#### INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso un chiaro "fallo" oppure "no". Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione. Tutti i falli evidenziati vengono rimessi dal centro da parte di chi ha subito l'irregolarità, potendo battere la palla per segnare (battuta diretta).

#### ESECUZIONI NON VALIDE E FALLI DI GIOCO

1. Quando la palla entra in porta passando sopra la stecca del portiere, anche se si tratta di autorette; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla squadra in turno di battuta.
2. Intercettare la pallina con il retro omino (volontariamente o involontariamente) e calciare con lo stesso o altri omini della stessa stecca (nel caso in cui la pallina impatti con l'asta metallica e non con il retro dell'omino, tale "Tocco" non sarà conteggiato nella regola dei "Tre" tocchi e l'azione non sarà considerata "Fallo").
3. Il Cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento. Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.
4. Il gancio classico (passaggio e tiro).
5. L'azione in difesa o con la stessa stecca dove i tocchi della pallina sugli omini superino il numero di due, intercettazione compresa (Regola dei "3 Tocchi").
6. Far girare la stecca più di 360°.

In caso di "tiro-tiro" dalla stecca di attacco (3 omini) in fase di contrasto diretto con la pallina che dopo il primo tiro finisce sulla sponda e viene successivamente calciata da qualsiasi omino della stessa stecca di attacco.

7. Stappare e tirare pallina proveniente da un tiro della propria stecca di attacco.
- 8 Sbattere fuori tempo una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco senza intercettare la pallina.
9. Doppio tiro ovvero "tiro-tiro" con la palla proveniente dal retro di una qualsiasi stecca.

#### ESECUZIONI VALIDE

10. Sbattere in parata la stecca del portiere, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco.
11. Sbattere una volta In fase di marcatura di un tiro avversario se si intercetta la pallina.
12. Lo stop e tiro o tiro-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.
13. Il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad un'intercettazione.
14. Il gancio involontario in un unico tiro con qualsiasi stecca, (purché la pallina non sia stata già intercettata altrimenti i tocchi sarebbero tre).
15. Il "tiro-tiro" solo se la pallina non proviene dal retro omino, ed è considerato valido anche se la palla dopo il primo tocco arriva dalla sponda laterale.

16. Gancio dalla stecca dei tre omini sia su tiro unico che in fase di "marcaturo".
17. Il gancio o doppio tocco con 2 omini diversi con palla proveniente dal retro stecca
18. Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere.
19. Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa.
20. Lo stop e tiro o tiro-tiro dalla stecca dei 3 omini con palla proveniente dalla sponda di fondo campo avversaria e su tiro di qualsiasi stecca tranne che su un tiro derivante dalla propria stecca dei 3 omini.
21. dalla stecca dei 5 omini è tutto valido, eccezione il gancio volontario.
22. Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciando con un'altra stecca.
23. Il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa.
24. La pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina non si ferma completamente tra omino e fondo del tavolo.
25. Il tiro di qualsiasi giocatore, volontario o involontario, col retro dell'omino senza aver prima intercettato con il retro omino.
26. L'autorete derivante da tiro proprio, anche quando la palla salta la stecca.
27. Intercettare la pallina con il retro del Portiere e calciarla con lo stesso.
28. E' possibile calciare la pallina proveniente dal servizio del nostro avversario purchè la pallina abbia toccato almeno una sponda.

#### REGOLAMENTO SINGOLO AL VOLO

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

1. Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.
2. Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta senza considerare tale azione come fallo.
3. È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.
4. Non è considerato tocco, l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata.

# ESTRATTO DEL REGOLAMENTO

## Esecuzioni valide 2021:

1. In servizio abbiamo a disposizione solo una battuta e non più due.
2. In servizio è possibile calciare la pallina se il nostro avversario sbaglia il servizio favorendoci a noi la battuta.
3. In servizio dalla mediana qualsiasi tocco viene effettuato anche involontariamente si continua a giocare.
4. Stop e tiro o tiro-tiro o gancio involontario in fase di marcatura è sempre buono (SENZA EFFETTUARE TRE TOCCHI).
5. Se una pallina viene intercettata e marcando va sulla sponda laterale si può effettuare il tiro.
6. La palla è fuori solo se tocca corpi esterni dal rettangolo di gioco (giocatori, segnapunti, manopole, ecc..)
7. Se la pallina salta una o più stecche si continua a giocare.
8. In fase di marcatura è possibile sbattere in chiusura una sola volta. ( SENZA SPOSTARE IL TAVOLO ).
9. E' consentito stoppare la pallina con il frontale dell'omino e passarla indietro solo se la palla non è ferma.
10. E' valida la pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina viene dopo la pinzata calciata nuovamente è considerato fallo o si ferma completamente tra omino e fondo del tavolo.
11. In "parata" si può lasciare l'impugnatura del portiere.

## Esecuzioni non valide 2021:

1. Effettuare il servizio senza il via dell'avversario
2. intercettare la pallina con il retro di qualsiasi omino e calciare in avanti. ( eccezione del portiere )
3. Tre tocchi è sempre fallo
4. lasciare l'impugnatura durante un tiro o in fase di marcatura (eccezione del portiere)
5. Il gancio (NON IN FASE DI MARCATURA) e trascinare la pallina con il laterale dell'omino
6. Far girare la stecca più di 360°.
7. Sbattere le stecche più volte senza prendere la pallina
8. Sbattere la stecca prima dell'esecuzione del tiro
9. Distrarre l'avversario ( parlando o gesticolando oppure sbattendo o oscillando le aste senza essere in possesso della palla).
10. Non puoi cambiare di ruolo se non sei in possesso palla o gol subito.
11. A palla contesa è vietato provocare vibrazioni al tavolo.
12. Piegare le stecche per marcare o raggiungere la pallina.