



Regolamento Tecnico

Art. 1

Ogni inizio di gara sarà preceduto dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo e la coppia che sceglie il campo inizia con la rimessa in gioco del proprio difensore, dopodiché nella partita successiva le coppie invertiranno il campo e la conseguente rimessa in gioco, mentre nell'eventuale bella si sorteggerà la rimessa in gioco e il campo. **Nella terza partita ai 7 goal si cambia campo alla somma dei 6 gol fino al 6 pari dopo di che si ricambia campo alla somma di ogni 3 gol (3-3,4-2,5-1,6-0 primo cambio campo e poi al 6-6 secondo cambio campo mentre ai vantaggi si può cambiare campo ogni 3 gol segnati ,la partita si vince sempre con due gol di vantaggio)**

Art. 2

Il portiere ogni qualvolta dovrà rimettere in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare appoggiando la pallina al piano di vetro e a palla ferma dovrà metterla in movimento verso una qualsiasi sponda, dopodiché avrà a disposizione max 3 tocchi con gli omini (in totale tra difesa e portiere) e dovrà

obbligatoriamente toccare una qualsiasi sponda o il proprio portiere prima di poter effettuare il tiro. Se dopo aver messo in movimento la pallina (con un primo tocco, TOCCO DI MESSA IN MOTO) il giocatore non riesce a colpirla, questa gli va restituita e l'eventuale goal verrà annullato.

Art. 3

Il gioco viene effettuato "veloce".

La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di 3 volte (3 tocchi) dagli omini dello stesso giocatore (esclusa la parata su tiro dell'avversario) e per poterla toccare ancora la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario.

E' ammessa la parata e tiro con un qualsiasi omino, la parata non fa tocco*

***La parata non fa tocco solamente su tiro dell'avversario**, può essere effettuata sia con la parte **Anteriore** dell'omino, (**in questo caso si può tirare direttamente con lo stesso omino oppure con un altro omino della stessa stecca se la pallina gli arriva senza alcun passaggio volontario**), sia con la parte **Posteriore** dell'omino (in questo caso per continuare il gioco si dovrà passare la pallina ad una qualsiasi sponda) mentre la Parata con la parte **Laterale** del ometto e' da considerarsi tocco 1 e non la si potrà ritoccare con gli ometti della stecca stessa prima che la pallina colpisca una sponda qualsiasi o il portiere in caso di parata laterale in difesa, mentre per il portiere la parata laterale e' da considerarsi come

parata dal davanti . Il portiere (stecca ad 1 omino) dopo aver effettuato la parata su tiro dell'avversario e non potendo passare agevolmente la pallina ad una sponda, potrà passare la pallina ai difensori, i quali a loro volta prima di effettuare il tiro dovranno passare la pallina ad una qualsiasi sponda, sempre nel limite dei 3 tocchi in totale con le 2 stecche.

Attenzione: vengono considerate sponde anche le spondine posteriori e laterali inclinate.

Qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali senza limite di sponde toccate dalla pallina stessa (le sponde non fanno tocco) e potrà essere colpita con un omino qualsiasi, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini della stessa stecca, (esclusa la parata su tiro dell'avversario).

Art. 4

Chi subisce goal, rimetterà la pallina come da **Art. 2**
Qualora la prima pallina di ogni incontro fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha iniziato il gioco.

Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal.

Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo, verrà rimessa in gioco dal portiere più vicino.

Se la pallina tocca qualsiasi cosa entro lo spigolo (compreso) del perimetro interno delle sponde verticali del campo di gioco, compreso l'angolo curvo in metallo dietro il portiere, è da considerarsi buona.

Art. 5

Non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso omino o con omini della stessa stecca con 2 tocchi consecutivi (parata su tiro dell'avversario esclusa) a meno che la pallina tocchi la sponda tra un tocco e l'altro, fermo restando il limite max di 3 tocchi.

Non è consentito trascinare o accompagnare la pallina durante il tocco.

Il “Gancio” su Tiro Unico è da considerarsi SEMPRE FALLO DAI TRE OMETTI DEL ATTACCO IN CASO IN CUI AVVENGA COL TIRO . MENTRE IL TIRO UNICO CHE AVVIENE DIRETTAMENTE COL TOCCO DELLA PARATA E' VALIDO SE FATTO CON UN UNICO MOVIMENTO DELLA STECCA . (L'eventuale goal compreso tiro unico su parata e' valido).

Nel caso di autorete su tiro che sbatte su due omini della propria stecca, il goal sarà ritenuto valido.

La parata e le sponde non fanno tocco.

Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

Se la pallina proviene da sopra e passa tra la sponda posteriore e la stecca del portiere stesso, l'eventuale goal viene annullato.

Art. 6

Pallina schiacciata: per pallina schiacciata si intende solo ed esclusivamente quando la pallina colpita **resta bloccata fra il vetro e gli omini**; se rimane in movimento (su tiro unico senza trascinamenti) é da considerarsi buona, e potrà essere colpita dallo

stesso giocatore dopo che avrà toccato la sponda o un omino avversario.

Art. 7

Il fallo di gioco potrà essere chiamato solamente ed esclusivamente dall'avversario, in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.

In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta “ 1/2 pallina “ nel seguente modo:

- rimette la pallina la coppia a cui è stato negato il goal, dopodiché se la stessa fa goal viene confermato il goal inizialmente contestato;
- se invece fa goal la coppia avversaria, si riprende a giocare dal punteggio antecedente la contestazione.

Art. 8

Se durante il tiro un giocatore perde il controllo della stecca (gli sfugge di mano) senza che la stecca stessa effettui un giro di 360° (si calcola da punto che parte l'omino prima del tiro al punto dove si ferma dopo avere tirato), il tiro è da considerarsi valido.

Art. 9

E' assolutamente vietato insultare e/o offendere gli avversari e/o il proprio compagno di gara, in questo caso il giocatore verrà ammonito ufficialmente.

In caso di reiterazione il giocatore verrà espulso dalla gara.

- Non è consentito spostare il biliardino volontariamente durante l'azione di gioco