



# REGOLAMENTO

## LINEE GUIDA GENERALI

Gli arbitri rappresentano la massima autorità del regolamento durante una gara e le loro decisioni devono essere rispettate e non possono essere contestate in alcun modo. Si ricorda che l'arbitro presiede la gara, ma l'errore di giudizio fa parte dello sport.

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante la gara o sul luogo dell'evento, è considerata una violazione e può comportare l'espulsione dal torneo con perdita a "tavolino".

## LA PARTITA

Le singole partite si concludono al raggiungimento dei 7 goal indipendentemente dal vantaggio, in caso di parità 6 a 6 verrà applicata la regola del "golden goal".

Le fasi preliminari saranno composte da 8 gironi, 4 squadre per girone.

Ogni squadra del girone affronta le altre tre squadre. 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta.

Passano le prime due squadre classificate, tenendo conto dei punti e della differenza reti.

L'incontro finale si disputerà al meglio delle 2 partite su 3, vittoria al raggiungimento dei 7 goal indipendentemente dal vantaggio, in caso di parità 6 a 6 verrà applicata la regola del "golden goal".

Per tutti gli incontri, per ragioni di tempo il direttore di gara ha il diritto di decidere se ridurre il numero di goal vincenti o il tempo.

## INIZIO DELLA PARTITA

Il lancio della monetina precede l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e ha il possesso della pallina.

Il lancio di inizio avviene da centro campo 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 sulle sponde laterali prima di potere segnare un goal valido.

Dopo un goal la partita riprende dalla difesa della squadra che ha subito il goal, con obbligo di toccare la sponda almeno una volta.

Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo viene 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 (*ad esclusione di una delle due difese*), si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.

Se la pallina dovesse fermarsi in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto, sfruttando il servizio tradizionale.

## POSSESSO E CONTROLLO DI PALLA

E' possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra senza gancio o trascinata (in verticale o per sponda). Il gancio NON è ammesso così come NON è ammessa la rullata.

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.

## OPERAZIONI ESPRESSAMENTE NON CONSENTITE

- Il gancio (volontario o involontario) o il passaggio della palla tra un omino e l'altro.
- 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*).
- Stappare la palla (*la palla deve sempre essere in movimento*)
- Sbattere e roteare le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria.
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina là dove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile.
- Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.

## GOAL NON VALIDI

- Quando la palla entra in porta passando dietro la stecca del portiere (*nella parte superiore*), anche se si tratta di autorete; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla difesa di chi ha subito l'ultimo goal.
- Quando si tira senza dichiarare il "VIA" e non si aspetta il "VAI" dell'avversario.
- Quando il goal avviene a seguito di gancio o rullata
- Quando su ripartenza dalla difesa, non si è toccata la sponda almeno una volta

