



REGOLAMENTO ITSF

www.tablesoccer.org

SOMMARIO

SOMMARIO	2
INTRODUZIONE	4
AUTORITA' RICONOSCIUTE	5
MATERIALE E ATTREZZI	6
REGOLE TECNICHE PARALIMPICHE 	7
1. CODICE ETICO	8
2. LA PARTITA	8
3. INIZIO DELLA PARTITA	8
4. SERVIZIO E PROTOCOLLO DEL "VIA" ("Ready protocol")	8
5. SERVIZI SUCCESSIVI	9
6. PALLINA IN GIOCO	9
7. PALLINA FUORI DAL TAVOLO	9
8. PALLINA MORTA ("dead ball")	10
9. TIME OUT	10
10. AVVIO DI GIOCO DOPO UN TIME OUT	12
11. TIME OUT UFFICIALE	12
12. PUNTI SEGNATI	13
13. LATI DEL TAVOLO	14
14. CAMBIO DI POSIZIONI	14
15. RULLARE LE ASTE	15
16. SBATTERE LE ASTE ("SCOSSA"- JARRING)	15
17. RESET	15
18. CONTATTO DELL'AREA DI GIOCO	16
19. ALTERAZIONI DEL TAVOLO	17
20. DISTRAZIONE	18
21. RISCALDAMENTO	19
22. LINGUAGGIO E COMPORTAMENTO	19
23. PASSAGGIO	19
24. TEMPO DI POSSESSO	21
25. RITARDO DI GIOCO	21
26. RICHIAMI E PENALITÀ	21
27. FALLI TECNICI	22
28. APPLICAZIONE DELLE REGOLE E APPELLI	22
29. CODICE DI ABBIGLIAMENTO	23
30. DIRETTORE DEL TORNEO	23
31. EVENTI COLLATERALI	23

Premessa del Presidente della Commissione Regolamenti ITSF

Quest'ultima revisione del Regolamento ITSF è il risultato di un lavoro di collaborazione sotto la direzione della Commissione Regolamentare ITSF con input provenienti da molti giocatori e arbitri di tutto il mondo. Sono state apportate modifiche per semplificare delle regole, per chiarirne delle altre e per rendere più facile l'arbitraggio delle partite. Invitiamo i giocatori a imparare e studiare queste regole così che, indipendentemente dalla nazionalità o dalle preferenze di tavolo, possano gareggiare tutti correttamente nel rispetto dei medesimi standard di gioco. La Commissione Regolamentare continuerà a monitorare il buon funzionamento di queste regole e le modificherà se necessario sulla base dei riscontri dei giocatori e degli arbitri.

Cordialmente,


**Tom Yore, Presidente
Commissione Regolamenti ITSF**

INTRODUZIONE

Tutti i giocatori e gli organizzatori devono seguire questo regolamento

- a) Il regolamento vuole essere una guida di riferimento per gli arbitri. Scopo principale del presente regolamento è spiegare le regole del gioco. Sulla stessa linea, così come l'obiettivo finale dell'arbitro deve essere il buon svolgimento del gioco, l'arbitro deve prestare attenzione a non rallentare il gioco per un arbitraggio troppo rigoroso.
- b) Da ricordare: gli arbitri federali rappresentano la massima autorità regolamentare in un torneo. Le loro decisioni devono essere rispettate e non possono essere messe in discussione. Per un'interpretazione del regolamento può essere consultato un arbitro federale. Se nel torneo non sono presenti arbitri federali, il direttore del torneo assume le funzioni di arbitro federale.
- c) Le regole del gioco del "Calcio Balilla" sono concepite per facilitare sia i giocatori sia gli arbitri nelle loro funzioni.
- d) Lo scopo del regolamento è di ridurre al minimo le interpretazioni soggettive.
- e) Scopo ulteriore, attraverso un regolamento trasparente anche nei confronti degli spettatori, è quello di condurre il gioco ad un livello di rispetto reciproco tra i giocatori.
- f) Si ricorda che, posta l'indiscutibilità delle valutazioni arbitrali, gli errori umani possono essere parte del gioco.

AUTORITA' RICONOSCIUTE

- a) Questo regolamento è stato scritto e redatto dalla Commissione Regolamentare sotto la responsabilità della Commissione Sportiva. E' stato oggetto di votazione e di applicazione all'inizio di ogni stagione da parte del Comitato Esecutivo dell'ITSF (International Table Soccer Federation). Può essere oggetto di analisi e di modifiche esclusivamente in un'assemblea generale.
- b) In caso di incoerenze o di situazioni difficoltose, anche nel corso della stagione, possono essere proposti emendamenti immediati da parte della Commissione Regolamentare. Questi emendamenti devono successivamente essere votati dal Comitato Esecutivo.
- c) L'utilizzo del regolamento è responsabilità della Federazione ITSF, degli arbitri e dei giocatori.
- d) Le gare possono essere arbitrate o auto-arbitrate. In una gara arbitrata, l'arbitro è l'autorità riconosciuta. In una gara senza arbitri, è possibile richiedere l'intervento di eventuali arbitri abilitati presenti nell'edificio. Qualora non si riesca a risolvere la situazione, possono essere chiamati l'organizzatore del torneo e l'ufficiale capo. Sono responsabili di informare la Commissione Sportiva della decisione; la Commissione Sportiva, a sua volta, deve informarne ampiamente i membri.
- e) Un arbitro, cui è stato richiesto in corso di gara di avviare l'arbitraggio, può raccogliere informazioni dagli altri arbitri, dagli spettatori e dalle registrazioni video, se disponibili, al fine di effettuare il miglior arbitraggio possibile.
- f) Domande, richieste di spiegazioni, così come richieste di modifiche delle regole, devono essere rivolte alla persona responsabile degli arbitri e della Commissione Regolamentare; persona che, a sua volta, risponde alla persona incaricata della Commissione Sportiva.
- g) Le penalità e le sanzioni che comportano la perdita del gioco o della gara sono di competenza degli Ufficiali Capi. In caso di sanzioni più gravi deve essere inviato un rapporto dal direttore del torneo alla Commissione Disciplinare.
- h) Queste regole possono essere modificate o adattate durante un torneo in circostanze davvero eccezionali con il consenso di un delegato ITSF e/o di un ufficiale capo ITSF. Ogni modifica deve essere immediatamente sottoposta alla Commissione Sportiva e al Comitato Esecutivo ITSF per la sua convalida, pena la squalifica del terno dalla classificazione ITSF.
- i) Le regole riguardanti gli eventi di Calcio Balilla Paralimpico ITSF sono contrassegnati dal simbolo . La Commissione Paralimpica ITSF valuterà ogni aggiustamento di qualsiasi regola necessario in relazione alla disabilità.

MATERIALE E ATTREZZI

TAVOLO

- a) I tavoli ufficiali sono votati dall'Assemblea Generale ITSF. La scelta del tavolo può essere variata tenendo conto degli accordi tra ITSF, produttori e partner.
- b) Gli organizzatori devono mettere a disposizione un'attrezzatura da gara (omini carteggiati, aste pulite e regolari).
- c) In nessun caso la superficie del tavolo può essere carteggiata, situazione che comporterebbe l'esclusione del torneo e il rimborso della superficie.
- d) I giocatori possono lubrificare l'esterno delle aste. Non è ammessa la lubrificazione interna in caso di aste telescopiche.
- e) Gli organizzatori possono imporre l'utilizzo di specifiche marche di lubrificanti e di prodotti di pulizia che devono essere resi disponibili ai giocatori. In questi casi, l'uso di altre marche comporta l'esclusione del giocatore dal torneo.
- f) È severamente proibita l'applicazione sulla superficie del tavolo o sulle palle di resina, di magnesio o di altri prodotti simili. La violazione può essere motivo di esclusione del giocatore dal torneo.
- g) Gli organizzatori possono vietare qualsiasi prodotto considerato pericoloso per l'attrezzatura o per i giocatori.
- h) Non può essere operata nessuna modifica che agisca sulle caratteristiche interne del gioco del tavolo o degli omini, ad esclusione della manutenzione ordinaria del tavolo.

PALLINE

- a) Le palle ufficiali sono approvate dalla Commissione sportiva ITSF. Dopo che sarà effettuata la scelta finale per la stagione, sarà predisposta un'appendice a questo regolamento.
- b) Durante una competizione, il gioco deve svolgersi con le palle messe a disposizione sul luogo del torneo.
- c) Tutti i giocatori devono ottenere una palla approvata del torneo.

MANOPOLE

- a) Sui tavoli con manopole amovibili, ogni giocatore può utilizzare le manopole di sua scelta. Le manopole scelte devono adattarsi alle aste senza causare alcun danno al tavolo o agli omini.
- b) I movimenti dei giocatori non devono essere assistiti né ostacolati. Non è autorizzato alcun sistema meccanico. Le manopole devono essere fermamente attaccate all'asta su cui sono posizionate.
- c) Gli organizzatori possono stabilire che delle particolari manopole siano pericolose e proibirne pertanto l'utilizzo da parte dei giocatori. Il rifiuto di un giocatore di rimuovere le proprie manopole comporta l'esclusione dal torneo.
- d) Durante una gara con più giochi i giocatori devono essere in grado di sostituire le proprie manopole nel tempo concesso tra i giochi, i time out o tra i punti segnati.

ALTRI ACCESSORI

- a) Sono autorizzati tutti gli accessori (guanti, bande elastiche, foderi antiscivolo per manopole...), salvo qualora si ritenga che compromettano il giocatore o altri partecipanti.
- b) In nessun caso la superficie o le sponde del tavolo possono essere modificate da qualsiasi tipo di accessorio.

REGOLE TECNICHE PARALIMPICHE

ELEGGIBILITA'

- a) I giocatori con disabilità fisica congenita o acquisita – Al fine di evitare problemi durante o dopo la gara, deve essere inviato all'ITSF un certificato di disabilità al momento di ottenimento della carta di associazione ITSF o al momento della registrazione per una gara. La Commissione Paralimpica ITSF valuterà ogni eccezione a queste regole analizzando individualmente ogni caso.
- b) I giocatori senza impedimenti fisici non possono partecipare alle competizioni aperte per giocatori con disabilità, ad eccezione di competizioni durante eventi sportivi integrati in cui giocatori con e senza disabilità possono competere in coppia o per la stessa squadra.
- c) “Coppa del mondo” (World Cup): un giocatore disabile, che è stato ammesso a partecipare alla Coppa del mondo all'interno della Nazionale disabili, non può gareggiare nelle categorie non disabili, fino a quando non sceglie in quale categoria vuole giocare.
- d) “Campionato del mondo” (World Championship): un giocatore disabile può partecipare alle gare sia nella categoria disabili sia nella categoria non disabili, tenendo presente le diverse regole ufficiali ITSF a seconda della categoria in cui si gareggia.
- e) Allenatori: un allenatore può partecipare anche come giocatore se ha una disabilità fisica; diversamente può solo allenare.

SEDIE A ROTELLE

- a) E' obbligatorio giocare seduti su sedie a rotelle. Le sedie ordinarie non sono ammesse.
- b) E' consentito l'utilizzo di materiali aggiuntivi, quali cuscino, supporti alle ruote, cinture o strisce di velcro, al fine di garantire una corretta postura e di assicurare stabilità e sicurezza. I giocatori possono applicare qualsiasi strumento tecnico finalizzato a evitare danni muscolo-tendinei di breve, media o lunga durata. Altri oggetti sportivi possono essere usati previa autorizzazione da parte della Commissione Paralimpica ITSF.
- c) Non è consentito avere l'osso iliaco in una posizione più elevata delle manopole. La misurazione è effettuata estraendo le aste da due e da cinque.
- d) La manopola dell'asta allungata non dovrebbe toccare la coscia del giocatore. Dovrebbe essere possibile passare la mano del giocatore tra la manopola e la sua coscia.

SUPPORTI ASSISTENZIALI E PROTESI

- a) I giocatori con amputazioni a un arto non possono giocare con le loro protesi.
- b) I giocatori con amputazioni bilaterali possono usare una sola protesi.
- c) Giocatori poliomelitici possono di norma giocare con i piedi su una pedana, previa autorizzazione da parte della Commissione Paralimpica ITSF.
- d) Tutte le altre disabilità fisiche saranno valutate singolarmente dalla Commissione Paralimpica ITSF.
- e) I giocatori che hanno il controllo di uno o di entrambi gli arti inferiori devono tenere i piedi su una pedana; tutti gli altri giocatori che non possono controllare gli arti inferiori possono invece tenere i piedi nel supporto o per terra.

VIOLAZIONI

- a) Un giocatore può chiamare un fallo nei confronti di un avversario per violazione delle regole tecniche. Se non risolti, l'ufficiale autorizzato del torneo giudicherà se si tratta di una infrazione. Se l'ufficiale di gara rileva il ripetersi di qualsiasi irregolarità, la sanzione è la perdita di un set. Se l'infrazione è ripetuta una terza volta, ciò determinerà la perdita della gara. La ripetizione della stessa irregolarità può condurre alla squalifica dalla competizione.
- b) I giocatori devono far approvare alla Commissione Paralimpica ITSF qualsiasi eccezione alle regole tecniche prima delle competizioni, così da evitare di essere segnalati per infrazioni delle regole.

1. CODICE ETICO

Qualsiasi azione di natura sportivamente non corretta o non etica durante il corso del torneo, nella sala del torneo, o nei confronti delle capacità dell'avversario, sarà considerata una violazione del Codice Etico. È da ritenersi requisito necessario il rispetto reciproco tra tutti i giocatori, gli arbitri e/o gli spettatori. Rappresentare il Calcio Balilla nel modo più positivo e sportivo possibile deve essere la finalità di ogni giocatore e di ogni arbitro.

1.1 La penalità per infrazione del Codice Etico può determinare la perdita del gioco o della gara, l'espulsione dal torneo e/o una multa. Se il Codice Etico è stato o meno infranto e quale che sia la penalità correlata all'infrazione, la decisione sarà assunta dalla Commissione Disciplinare ITSF o, se non presente, dall'Ufficiale Capo e dal Direttore del Torneo.

2. LA PARTITA

Salvo stabilito diversamente dal direttore del torneo, una partita si chiude con la vittoria del primo giocatore che vince 3 giochi su 5. Ogni gioco consiste in 5 punti. L'ultimo gioco della partita sarà di 5 punti con 2 punti di differenza fino a un massimo di 8 punti.

2.1 Il Direttore del Torneo stabilisce il numero dei giochi, che è pubblicato nell'avviso del torneo.

2.2 Il Direttore del Torneo può variare il numero dei giochi, dei punti e del tempo di gara al fine di terminare l'evento nei tempi previsti o a seconda delle necessità di partite in diretta o registrate.

2.3 In ogni Torneo autorizzato ITSF il numero dei giochi giocati sarà annunciato dalla Commissione Sportiva ITSF e sarà pubblicato nell'avviso ufficiale del torneo ITSF.

2.4 La sanzione per infrazione sul numero dei giochi o dei punti giocati può essere la perdita della partita o l'espulsione dal torneo a entrambe le squadre coinvolte.

3. INIZIO DELLA PARTITA

Un lancio di moneta precede l'inizio della partita. La squadra che vince il lancio può scegliere il lato del tavolo o il servizio. La squadra che perde il lancio prende l'opzione restante.

3.1 Una volta che la squadra ha scelto il lato del tavolo o il servizio non può più cambiare decisione.

3.2 La partita ufficialmente inizia quando la pallina è stata messa in gioco. (MA violazioni quali bestemmiare ecc. possono essere oggetto da parte dell'arbitro assegnato di giudizio sulla partita non appena l'arbitro e le due squadre sono presenti al tavolo).

4. SERVIZIO E PROTOCOLLO DEL "VIA" ("Ready protocol")

Si ha un servizio quando la pallina, all'inizio della partita, è messa in gioco in corrispondenza dell'asta da asta da cinque, dopo che viene segnato un punto, o quando la pallina è conquistata da un giocatore sull'asta da cinque dopo un'infrazione alle regole. Si farà ricorso al protocollo ogni volta che viene posta in gioco una pallina.

4.1 Il servizio

Il servizio inizia con la pallina ferma in corrispondenza dell'omino mediano dell'asta da cinque. Il giocatore che serve la pallina deve poi seguire il protocollo.

4.1.1. Se la pallina è servita da una posizione diversa da quella mediana dell'asta da cinque e la violazione viene scoperta prima che venga segnato, il gioco si ferma e la pallina sarà servita nuovamente dalla stessa squadra. Se il punto è stato segnato, non è più possibile fare appello. La penalità per le violazioni successive è la perdita del possesso della pallina a favore del servizio avversario.

4.2 Protocollo “pronto”

Prima che la pallina venga messa in gioco, il giocatore in possesso deve chiedere al diretto avversario se lui/lei sia “pronto” (“ready”). Il diretto avversario ha tre secondi per rispondere “pronto” (“ready”). Il giocatore in possesso del servizio ha quindi tre secondi per mettere la pallina in gioco. Aspettare oltre tale tempo sarà considerato una “perdita di tempo” (vedere Regola 25).

4.2.1. Mettere in gioco la pallina prima che l'avversario risponda “pronto” è penalizzato con un richiamo e la pallina sarà rimessa in gioco dalla sua posizione iniziale. Ulteriori violazioni comportano la perdita della pallina a favore del servizio avversario.

4.2.2. Per iniziare il gioco, la pallina deve essere mossa da un omino all'altro, ma può non essere fatta avanzare direttamente dal secondo omino. Dopo aver toccato il secondo omino, la palla può essere fatta avanzare da qualsiasi altro omino. L'omino non deve fermare la pallina o aspettare prima di far avanzare la pallina. La pallina è considerata in gioco e i limiti di tempo iniziano dal momento in cui la pallina tocca il secondo omino.

4.2.3. La sanzione per la violazione della regola 4.2.2. consiste nel concedere all'avversario la possibilità di scegliere se continuare a giocare dalla posizione attuale (incluso il caso di goal) o se servire la pallina.

5. SERVIZI SUCCESSIVI

Dopo il primo servizio di una partita, i servizi successivi sono effettuati dalla squadra che ha segnato il punto. In una partita a più giochi, il primo servizio nei giochi successivi è effettuato dalla squadra che ha perso il gioco precedente.

5.1. Se il servizio viene effettuato dalla squadra sbagliata e la violazione viene scoperta prima che venga segnato un goal, il gioco sarà interrotto e la pallina sarà servita dalla squadra corretta. A goal segnato, non sarà ammessa nessuna protesta e il gioco continuerà come se non fossero state commesse infrazioni.

5.2. Nel caso in cui la squadra cui è stato riconosciuto il diritto di servizio a seguito di penalità della squadra avversaria per infrazione regolamentare e la pallina finisce “morta” tra le due aste da 5 omini, la pallina sarà servita dalla squadra che originariamente serviva la pallina.

6. PALLINA IN GIOCO

Quando una pallina è messa in gioco, lo resterà fino a quando la pallina non esce dal tavolo, oppure non viene dichiarata “morta”, oppure non viene chiamato un time out, oppure non viene segnato un punto.

7. PALLINA FUORI DAL TAVOLO

Se una pallina lascia l'area di gioco e colpisce i segna-punti, le luci, o qualsiasi oggetto che non è parte del tavolo o se la pallina rotola o si ferma in cima al cassone sarà dichiarata “fuori dal tavolo”. Diversamente, se la pallina colpisce la superficie delle griglie laterali esterne o del cassone, finisce e ritorna sulla superficie di gioco, la pallina è ancora in gioco.

7.1. L'area di gioco sarà definita come l'area sopra la superficie di gioco all'altezza delle assi laterali del cassone. I terminali delle barre laterali e del cassone sono parte del gioco solo se la pallina ritorna sulla superficie di gioco.

7.2. Se la pallina entra nel buco di servizio (qualora presente) e ritorna al campo di gioco è ancora considerata “in gioco”. Se la pallina resta nel buco di servizio, allora sarà considerata come una pallina “morta” tra due aste da 5.

7.3. Se un giocatore fa avanzare una pallina facendola uscire dal tavolo, la pallina sarà rimessa in gioco

sulle aste del portiere della squadra avversaria. Non si considera azione di avanzamento quella effettuata da un difensore per bloccare o per reagire a un passaggio di blocco o di attacco.

7.4. Un giocatore non può attuare colpi che determinino un palleggio della pallina sopra le aste avversarie (p.es. “colpo aereo”). Non è considerato penalizzante il colpo che lasciando la barra di possesso sia reindirizzata verso altra asta terminando con un volo aereo.

7.5. La violazione della regola 7.4. determina la perdita del possesso della pallina a favore dell'asta a 5 dell'avversario, con diritto di servizio.

8. PALLINA MORTA (“dead ball”)

La pallina è dichiarata “morta” quando ha terminato completamente il suo moto e non è raggiungibile da nessun omino.

8.1. Se la pallina è dichiarata morta in qualsiasi punto in mezzo alle aste da 5 sarà rimessa in gioco all'asta da cinque della squadra che originariamente ha servito (vedere Regola 4).

8.2. Se la pallina è dichiarata morta tra l'asta da cinque e la porta sarà rimessa in gioco in corrispondenza dell'asta da due più vicina al punto della pallina morta. Il gioco riprenderà utilizzando il protocollo del “pronto” (vedere Regola 4).

8.3. Nell'area di tiro, se la pallina sta girando su se stessa ma fuori dalla portata di qualsiasi omino non è considerata una pallina morta e i limiti di tempo saranno sospesi fino a quando la pallina o si muove fino a essere raggiungibile da qualche omino o diventa “morta”.

8.4. Una pallina che viene intenzionalmente fatta “morire” sarà assegnata alla squadra avversaria per il servizio (p.es. Spingere la pallina dal fondo fino oltre la portata di raggiungimento).

9. TIME OUT

A ogni squadra sono riconosciuti due time out per ogni gioco, durante i quali i giocatori possono lasciare il tavolo. I time out non devono eccedere i 30 secondi. Se la pallina è in gioco il time out può essere richiesto esclusivamente dalla squadra in possesso della pallina. Se la pallina non è in gioco, entrambe le squadre possono richiedere il time out.

9.1 Ogni squadra può utilizzare tutti i 30 secondi, anche se la squadra che ha richiesto il time out non vuole utilizzarli completamente.

9.2 In qualsiasi evento con gioco in doppio, ogni squadra può effettuare cambiamenti di posizione durante il time out (vedere Regola 14.1)

9.3 Un time out richiesto tra due giochi sarà conteggiato e scalato dal numero dei time out concessi nel gioco successivo.

9.4 Un giocatore che rimuove entrambe le mani dalle manopole e si allontana completamente dal tavolo mentre la pallina è in gioco sarà ritenuto richiedente un time out.

9.4.1 Un giocatore può togliere le mani dalle manopole per asciugarle prima di un tiro, la durata di questa manovra non deve essere superiore a due o tre secondi. I limiti di tempo comprendono anche il tempo utilizzato dal giocatore per asciugarsi le mani. La squadra in difesa non può allentare la presa se

l'avversario toglie le mani dalle manopole.

9.4.2 Quando le mani/polsi sono riposizionate/i sull'asta, prima di effettuare un tiro o un passaggio deve trascorrere almeno un secondo pieno.

9.5 Se una squadra tenta un tiro o un passaggio subito dopo aver richiesto un time out, il gioco non viene conteggiato e la squadra è sanzionata con una “distrazione” anziché con un time out.

9.6 Se la squadra in possesso di palla richiede un time out mentre la pallina è in gioco o si sta muovendo, il time out inizia solo quando la pallina si è completamente fermata. Se il tempo di possesso termina prima che la pallina sia completamente ferma, la squadra sarà penalizzata come previsto dalla Regola 24.3.

9.6.1 Se la squadra che non ha il possesso della palla richiede un time out quando la pallina è in gioco, la squadra sarà aggravata con una “distrazione” (vedere Regola 20).

9.6.2 Se la pallina cade nella porta della squadra richiedente il time out, sarà conteggiato un punto a favore della squadra avversaria.

9.7 Se una squadra non è pronta a giocare al termine dei 30 secondi, la squadra sarà aggravata di un “ritardo di gioco” (vedere Regola 25).

9.8 Alla squadra che richiede più di due time out in un gioco sarà riconosciuto un “ammonimento” e non verrà riconosciuto il time out.. Se la squadra ha il possesso di palla e la pallina è in gioco allora la squadra perde il possesso a favore della squadra avversaria che servirà dall'asta da cinque. Le richieste successive determineranno un fallo tecnico.

9.8.1 La squadra che viene sanzionata con più di due time out per gioco a causa di ritardi di gioco, di richiesta di un secondo arbitro durante il gioco, di perdita di appello, o di qualsiasi altra ragione determinerà un fallo tecnico.

9.9 Dopo che la pallina è stata rimessa in gioco (muovendo la pallina) al termine di un time out, può essere richiesto un altro time out solo dopo che la pallina si è staccata dall'asta dell'attuale possesso. Entrambe le aste del portiere sono considerate aste da 1.

9.9.1 La sanzione per la violazione della regola 9.9 è la perdita del possesso a favore del portiere avversario. Alla squadra non può essere imposto un time out.

9.10 Durante un time out un giocatore può raggiungere l'area di gioco per lubrificare le aste, spolverare il tavolo ecc. La pallina può essere presa con le mani qualora riconosciuto il permesso da parte dell'avversario e riposizionata nella sua posizione originale prima della ripresa di gioco. La squadra avversaria o l'arbitro possono respingere la richiesta di muovere o raccogliere la pallina (p.es. Quando la pallina è vicino al margine della porta).

9.10.1 Se un giocatore raccoglie una pallina dopo il rifiuto alla sua richiesta, la pallina sarà assegnata in corrispondenza dell'asta da cinque dell'avversario. Se la pallina si trova al margine della porta della stessa squadra, sarà riconosciuto un punto a favore dell'avversario.

9.10.2 Se la squadra non in possesso di palla tocca la pallina o la raccoglie senza permesso, la squadra sarà sanzionata con un “fallo tecnico”.

10. AVVIO DI GIOCO DOPO UN TIME OUT

Al termine di un time out, la pallina dovrà essere ricollocata in corrispondenza dell'asta che ne aveva il possesso prima della richiesta del time out.

10.1 Quando si riavvia il gioco dopo un time out deve essere seguito il protocollo "Pronto"

10.1.1 Non appena il giocatore in possesso di palla rimette le mani sulle manopole, se la palla lascia l'asta prima che sia iniziata la procedura di rimettere la palla in gioco, l'avversario può scegliere se continuare a giocare dalla posizione corrente o se effettuare un servizio.

10.2 Se la pallina non era in gioco alla richiesta del time out, la pallina sarà rimessa in gioco dalla squadra titolata a farlo in accordo alle regole.

10.2.1 Se il time out è stato chiamato tra due palline (dopo che è stata segnata una rete e prima che la pallina successiva sia servita) la pallina sarà servita sull'asta da cinque dalla squadra che per ultima ha segnato.

10.3 La sanzione per una scorretta rimessa in gioco è la scelta lasciata all'avversario se continuare il gioco dalla posizione corrente o se effettuare un servizio.

11. TIME OUT UFFICIALE

Il Time Out Ufficiale non rientra tra i due time out riconosciuti per ogni squadra per ogni gioco. Dopo un Time Out Ufficiale la pallina è rimessa in gioco come dopo la richiesta di un time out regolare.

11.1 Se non è presente un arbitro all'inizio della partita e qualora sorgesse una disputa durante il gioco, ogni squadra può richiedere un arbitro. La richiesta può essere avanzata durante la partita a qualsiasi punto in cui la pallina sia fermata o dichiarata "morta".

11.1.1 La prima richiesta di un arbitro è considerata Time Out Ufficiale.

11.1.2 Se la squadra in difesa avanza richiesta di un arbitro mentre la pallina è in gioco e fermata, e la squadra attaccante contemporaneamente tenta di passare o tirare, la richiesta di un time out sarà considerata come una "distrazione" a carico della squadra in difesa. Nello stesso modo, la richiesta di un arbitro quando la pallina è ancora in movimento sarà considerata una "distrazione".

11.2 Una volta riavviato il gioco con un arbitro al tavolo, ogni richiesta di un secondo arbitro sarà automaticamente considerata equivalente a una richiesta di time out. La richiesta deve essere espressa esclusivamente in caso di pallina "morta" o quando la pallina non è in gioco. La richiesta di un ulteriore arbitro con la pallina ancora in gioco è sanzionata con un fallo tecnico.

11.2.1 Se il gioco è riavviato con due arbitri al tavolo, ogni richiesta di sostituzione di un arbitro sarà oggetto di decisione da parte dell'Ufficiale Capo o dell'Organizzatore del Torneo. Se la richiesta non viene accolta, il giocatore sarà sanzionato con un fallo tecnico.

11.3 Una squadra non può cambiare le posizione durante un Time Out Ufficiale, salvo siano autorizzati a farlo (vedere Regola 14).

11.4 Manutenzione del tavolo – La manutenzione del tavolo deve essere richiesta prima dell'inizio della partita. A partita iniziata, è ammesso un Time Out Ufficiale per la manutenzione del tavolo solo per

improvvisi alterazioni del tavolo, quali un omino rotto, una vite o un PIN?, un respingente difettoso, un'asta piegata...

11.4.1 Se la figura di un omino si rompe durante il contatto con la pallina viene dichiarato un Time Out Ufficiale per il tempo necessario alla sistemazione dell'asta. Il gioco riprende in corrispondenza dell'asta dell'omino che si era rotto.

11.4.2 Se dovesse mancare l'illuminazione il gioco viene immediatamente fermato al punto (anche se fosse chiamato un Time Out Ufficiale).

11.4.3 La manutenzione ordinaria, come la lubrificazione delle aste ecc., deve essere effettuata esclusivamente durante i time out e tra i giochi.

11.5 Oggetti estranei sul campo di gioco – Se un oggetto dovesse cadere sul campo di gioco, il gioco sarà immediatamente fermato al punto e quindi sarà rimosso l'oggetto. Il gioco riprenderà in corrispondenza dell'asta dove si trovava la pallina al momento della caduta dell'oggetto in campo. Sui bordi del tavolo non deve esserci nessun oggetto che possa cadere sul campo di gioco. Se la pallina è in movimento, sarà rimessa in gioco dal giocatore che ne aveva il possesso.

11.5.1 Se la pallina entra in contatto con un oggetto estraneo sul campo di gioco che fosse sfuggito alla vista il gioco sarà fermato e l'oggetto rimosso. Il gioco riprenderà in corrispondenza dell'asta di possesso di palla al momento dell'interruzione.

11.6 Time out medico – un giocatore o una squadra può richiedere un time out medico. La richiesta deve essere autorizzata dal Direttore del Torneo, o dall'Ufficiale Capo, o dall'arbitro di gara se il bisogno medico è evidente. Determineranno la durata del time out medico, fino a un massimo di 60 minuti. Un giocatore fisicamente impedito alla ripresa del gioco perderà CONTROLLARE la gara.

11.6.1 Se la richiesta di time out medico viene negata, il giocatore sarà sanzionato con un time out. Il giocatore sarà inoltre penalizzato con un ritardo di gioco (vedere Regola 25) a discrezione dell'arbitro al tavolo.

12. PUNTI SEGNATI

La pallina che entra in rete è contata come punto, fintanto che la rete sia segnata nel rispetto delle regole. Anche la palla che entra in rete e torna sulla superficie di gioco o esce dal tavolo conta come punto.

12.1 Se un punto non è riportato sul segna-punti ma entrambe le squadre concordano che è stato precedentemente segnato e inavvertitamente non riportato, il punto sarà comunque conteggiato. Diversamente se le squadre non concordano che il punto sia stato precedentemente segnato e inavvertitamente non riportato, il punto non sarà conteggiato. A nuovo gioco (o partita) iniziato/a non potrà contare nessuna richiesta.

12.2 Se c'è una controversia sul fatto se una pallina sia entrata o meno in rete, sarà chiamato a decidere l'arbitro. L'arbitro deciderà in base alle informazioni ricevute dai giocatori e/o dagli spettatori. Se le informazioni raccolte non fossero sufficienti il punto non sarà conteggiato.

12.3 Qualsiasi squadra che riportasse intenzionalmente sul segna-punti un punto non segnato non avrà nessun titolo a richiedere la convalida di tale punto e sarà sanzionata con un fallo tecnico. Ulteriori violazioni di questa regola potranno comportare la perdita del gioco o della partita (da determinare a

cura dall'Ufficiale Capo)

13. LATI DEL TAVOLO

Al termine di ogni gioco, le squadre hanno 90 secondi di tempo per iniziare il gioco successivo. Se le squadre concordano di cambiare i lati del tavolo dopo il primo gioco, devono mantenere per il resto della partita il cambio dei lati al termine di ogni gioco. Se le squadre scelgono di non cambiare i lati del tavolo dopo il primo gioco, devono restare sullo stesso lato del tavolo per tutta la partita.

13.1 Se entrambe le squadre decidono di riprendere il gioco prima del termine dei 90 secondi, il gioco potrà continuare e il resto del tempo sarà perso.

13.2 Se una squadra non è pronta a riprendere il gioco al termine dei 90 secondi, la squadra sarà sanzionata con un ritardo di gioco (vedere Regola 25).

13.3 Durante le partite televisive o registrate, l'organizzatore del torneo può richiedere alle squadre di mantenere lo stesso lato del tavolo.

14. CAMBIO DI POSIZIONI

In ogni evento di doppio i giocatori utilizzano solo le due aste che sono normalmente assegnate alla sua posizione. Con la pallina in gioco, i giocatori devono mantenere la stessa posizione fino a quando non è segnato un punto, una squadra non chieda un time out o non venga chiamato un fallo tecnico.

14.1 Ogni squadra può invertire le posizioni durante un time out, tra i punti, tra i giochi o prima e/o dopo un fallo tecnico.

14.2 Se entrambe le squadre invertono le posizioni non possono re-invertirle fino a quando la pallina non è rimessa in gioco o non sia chiamato un time out. Comunque se una squadra con il possesso di palla inverte le posizioni, la squadra avversaria può parimenti invertire le posizioni indipendentemente se ci sia stata inversione prima.

14.2.1 Si considera avvenuta inversione delle posizioni quando entrambi i giocatori della squadra sono nelle rispettive posizioni frontalmente al tavolo indipendentemente dal fatto che abbiano o meno toccato le manopole.

14.3 Un'inversione delle posizioni non regolamentare mentre la pallina è in gioco sarà considerata una distrazione e i giocatori sono tenuti a tornare alle posizioni iniziali.

14.3.1 In qualsiasi evento di doppio, mentre la pallina è in gioco posizionare le mani da parte di un giocatore su un'asta normalmente assegnata al compagno sarà considerata una distrazione.

EVENTI PARAOLIMPICI

Nei singoli, i giocatori possono muovere le loro sedie a rotelle tra le posizioni di difesa e quelle di attacco e la pallina può essere fatta avanzare senza dover aspettare che l'avversario prenda posizione. Quando la pallina viene fermata o è sotto il controllo dell'asta da tre, il giocatore prima di riprendere il gioco deve aspettare che l'avversario prenda la posizione di difesa. Per il riavvio del gioco deve essere rispettato il protocollo "pronto".

14.4 L'avversario ha 3 secondi per raggiungere le posizioni di difesa e afferrare le aste di difesa e 5 secondi per muovere nella posizione di difesa prima di riprendere il gioco. I giocatori sono invitati ad

mantenere un comportamento sportivo qualora l'avversario necessiti più di 5 secondi per il movimento della sua carrozzina.

14.5 Il mancato rispetto di questa regola comporta la perdita della palla e la pallina sarà servita dall'asta da cinque.

15. RULLARE LE ASTE

Non è consentito rullare le aste. Con il termine “rullare” si intende la rotazione degli omini di oltre 360° prima o dopo aver colpito la palla. Il calcolo dei 360° non considera i gradi di rotazione avvenuti prima del contatto con la pallina o dopo il tiro.

15.1 Se una palla è fatta avanzare con una rotazione irregolare la squadra avversaria può scegliere se continuare il gioco dalla posizione corrente o servire la palla.

15.2 La rullata di un'asta che non determina un avanzamento o un tiro della pallina non è considerata una rullata irregolare. Se una rullata colpisce la pallina conducendola nella propria rete, sarà conteggiato la rete a favore della squadra avversaria. Rullare un'asta in assenza di pallina (o quando non c'è il possesso) non è considerata una rullata irregolare, ma può essere considerata una distrazione.

15.3 Se un'asta non afferrata dalle mani di un giocatore è fatta ruotare dalla forza di una pallina che colpisce un omino dell'asta, la rullata non è considerata irregolare (per esempio: in un singolo colpo di un'asta da due su un'asta da tre)

16. SBATTERE LE ASTE (“SCOSSA” - JARRING)

Qualsiasi battuta forte sulle pareti o movimento del tavolo che comporta la perdita del possesso da parte dell'avversario o gliene pregiudica la presa di palla è considerata un'infrazione di “scossa”. Colpire contemporaneamente le pareti, durante un passaggio o un tiro, non è considerato “scossa” salvo sia stata apposta una forza eccessiva tale che pregiudica chiaramente l'avversario ai fine della presa di palla. Le “scosse” sono accumulate per tutta la partita.

16.1 Qualsiasi tocco o contatto dell'asta dell'avversario che determini la perdita di possesso o pregiudichi dal prendere la pallina sarà considerato un'infrazione di “scossa”. Il contatto con un'asta dell'avversario che non interessi il possesso sarà considerata come una “distrazione”.

16.2 Scuotere il tavolo o un rimbalzo eccessivo dell'asta dopo aver segnato può essere considerato un comportamento poco sportivo se espresso in una maniera irrispettosa nei riguardi dell'avversario. Sbattere l'asta dopo un tiro mentre la pallina è ancora in gioco può essere considerato “scosse”.

16.3 É irregolare per il giocatore in possesso di palla sbattere le aste da un lato del tavolo con l'intento di muovere la pallina dalla parete. La prima sanzione è un avvertimento, le violazioni successive determineranno la perdita del possesso di palla a favore dell'asta da cinque dell'avversario. In questo caso non è ravvisata l'irregolarità

16.4 La sanzione per la prima e la seconda infrazione di “scosse” è la possibilità di scelta da parte dell'avversario di continuare a giocare dalla posizione corrente, dall'asta dove è stata chiamata la “scossa” oppure di servire. Ulteriori violazioni saranno considerate fallo tecnico.

17. RESET

Se il giocatore in difesa urta o scuote il tavolo tanto da ridurre la capacità dell'avversario di controllare la

pallina o di eseguire un passaggio o un tiro, l'arbitro presente potrà dire “reset” e il tempo di possesso e il numero di volte che la pallina ha colpito la sponda saranno azzerate.

Il giocatore in possesso di palla non è tenuto a fermare il gioco, pertanto il giocatore in difesa non deve rilassarsi o guardare l'arbitro quando viene effettuata la chiamata.

17.1 Una pallina che si muove lievemente sul posto non è considerata “reset” a meno che si muova dalla posizione iniziale. Può essere chiamato un “reset” se la pallina è fermata o si sta muovendo se l'arbitro stabilisce che la capacità del giocatore di controllare la palla o eseguire un passaggio o un tiro è stata influenzata dall'avversario.

17.2 Se viene chiamato un “reset” prima di un tentativo di passaggio dall'asta da cinque e l'arbitro ritiene che il “reset” causi la perdita della palla o non consenta il completamento del passaggio, la pallina può essere riassegnata all'asta da cinque. Questa azione non sarà considerata un'infrazione di scossa.

17.3 La chiamata di un “reset” non è considerata una distrazione e il giocatore con la palla deve tirare immediatamente. La squadra in difesa non deve rilassarsi o guardare l'arbitro che dichiara il “reset”, deve piuttosto restare in difesa.

17.4 Un “reset” avvenuto da dietro l'asta di possesso non sarà considerato una violazione di “reset” ma una infrazione di “scossa”. (per esempio: se la squadra in attacco è considerata aver effettuato reset sull'avversario quando l'avversario ha la palla sull'asta da tre).

17.5 Non è consentito operare un “reset” intenzionale da parte della squadra con possesso di palla al fine di ottenere la chiamata di “reset” da parte dell'arbitro. La squadra che viola questa regola perderà il possesso di palla e la pallina sarà servita dall'avversario. (Questo non è contato come “reset”)

17.6 Dopo che a una squadra è stato imputato il primo “reset”, una squadra che causi ulteriori due “ripristini” durante lo stesso punto saranno ammonite con un fallo tecnico. Dopo la chiamata del primo “reset”, alla successiva violazione l'arbitro chiamerà “avvertimento di reset” o semplicemente “avvertimento”. La violazione di “reset” sulla stessa palla a seguito di un avvertimento di “reset” determinerà un fallo tecnico.

17.6.1 Se viene chiamato un fallo tecnico a seguito di “ripristini” in successione, l'ulteriore “reset” non determinerà un fallo tecnico.

17.6.2 I “ripristini” sono assegnati alla squadra non al giocatore e sono altresì assegnati all'interno del gioco e non della partita.

17.7 Se il difensore scuote intenzionalmente il tavolo, l'azione non sarà considerata “reset” ma sarà chiamato immediatamente una “scossa”.

18. CONTATTO DELL'AREA DI GIOCO

Mentre la palla è in gioco, ai giocatori non è consentito toccare l'area di gioco, sia che tocchi o meno la pallina, senza prima avere avuto il permesso dalla squadra avversaria o dall'arbitro. Ogni volta che la squadra avversaria o l'arbitro riconosce a un giocatore il permesso di toccare l'area di gioco, il contatto del giocatore risulta regolare.

18.1 Una pallina che ruota è considerata in gioco anche se non è raggiungibile da nessun omino. Non è consentito entrare in contatto con l'area di gioco per fermare una pallina che ruota, anche se fatto a favore dell'avversario.

18.2 Una palla che diventa “volante” sopra il tavolo è ancora in gioco fino a quando non tocca qualcosa esterna all'area di gioco. Non è consentito prendere una palla volante sopra il tavolo.

18.3 Una palla diventata “morta” è considerata fuori dal gioco (vedere Regola 8). Ottenuto il permesso dall'arbitro o, in sua assenza, dalla squadra avversaria la pallina può essere toccata liberamente.

18.4 Quando la palla non è in gioco, i giocatori possono pulire i segni di tiro presenti sul tavolo, senza chiedere permesso alla squadra avversaria.

18.5 La violazione della presente regola viene sanzionata come segue: se il giocatore è in possesso di palla e la pallina viene fermata, si ha una perdita di possesso a favore della squadra avversaria che conquista il diritto al servizio; se il giocatore non è in possesso di palla o se la palla si sta muovendo, si ha un fallo tecnico; se il giocatore entra in contatto con il tavolo al fine di impedire alla pallina di entrare in rete viene assegnato un punto alla squadra avversaria e la pallina sarà servita come se fosse entrata in rete.

18.6 Se un giocatore ha toccato la palla mentre era in aria al di sopra del tavolo, verrà assegnato un rigore all'avversario. Se il rigore viene segnato, la rimessa in gioco verrà effettuata dalla squadra avversaria, se non viene segnato la rimessa in gioco verrà dalla squadra che ha tirato il rigore.

19. ALTERAZIONI DEL TAVOLO

Area di gioco. Non è consentita nessuna modifica da parte di qualsiasi giocatore che agisca sulle caratteristiche interne del tavolo di gioco, tra cui modifiche agli omini, alla superficie di gioco, ai respingenti ecc.

19.1 Non è consentito porre alcuna sostanza esterna (sudore, sputo...) sulle proprie mani per togliere dal tavolo i segni di tiro. Alla prima infrazione segue un avvertimento, le infrazioni successive determinano un fallo tecnico.

19.1.1 Per pulire la superficie di gioco possono essere utilizzati solo i prodotti di pulizia raccomandati dai produttori e forniti dall'organizzatore del torneo. Non è consentito l'utilizzo di lubrificanti sulle aste con applicatori spugnosi o a goccia. Sono consentiti esclusivamente lubrificanti spray.

19.1.2 L'utilizzo di qualsiasi sostanza per migliorare la presa deve assicurare che la sostanza non entri in contatto con la superficie di gioco, le aste o le palline. Se la sostanza dovesse entrare in contatto con la superficie di gioco, le aste o le palline, deve essere rimossa completamente prima di riprendere il gioco e se la pallina ne è stata intaccata, deve essere sostituita. Il giocatore in infrazione sarà penalizzato con un ritardo di gioco. Per le violazioni successive, il giocatore sarà ammonito con un fallo tecnico e gli sarà negato la possibilità di utilizzo della sostanza per il resto del torneo.

19.2 Se un giocatore utilizza una sostanza che lascia residui sulle manopole quando viene effettuata l'inversione dei lati del tavolo, il giocatore sarà ammonito con un avvertimento e dovrà pulire immediatamente le manopole.

19.2.1. Se il tempo necessario per rimuovere la sostanza oltrepassa i 90 secondi, il giocatore sarà penalizzato con un ritardo di gioco. Per violazioni successive, al giocatore sarà proibito l'utilizzo della sostanza per il resto del torneo.

19.3 I giocatori non possono posizionare nulla sulle aste, sulle manopole o all'esterno del tavolo che

influenzi il movimento delle aste (per esempio: limitare il movimento dell'asta portiere). Non sono regolari curvature intenzionali o flessioni delle aste finalizzate a favorire la conquista di palla e le stesse sono penalizzate con la perdita di palla a favore dell'asta da cinque della squadra avversaria.

19.4 I giocatori possono sostituire le manopole sull'esterno del tavolo all'interno dei limiti di tempo senza pregiudicare la capacità dell'avversario di cambiare lato tra i giochi. L'impiego di un tempo eccessivo sarà motivo per un ritardo di gioco (vedere Regola 25).

19.5 I giocatori hanno diritto di iniziare ogni gioco con palle nuove di marca, se disponibili, o possono concordare di utilizzare le palle presenti sul tavolo. Se non sono disponibili nuove palle, l'organizzatore del torneo o l'Ufficiale Capo può scegliere la migliore alternativa.

19.5.1 Quando la palla è in gioco, non è consentito chiedere una palla diversa da quella in uso. In caso di palla "morta" o durante un time out, i giocatori possono richiedere una palla diversa da quella in uso. A partita iniziata, non è consentito mettere sul tavolo un'altra palla senza il permesso dell'avversario o dell'arbitro.

19.5.2 La richiesta di un palla diversa da quella in uso avanzata quando la palla è in gioco sarà sanzionata con un time out, salvo che l'arbitro valuti che la palla in uso sia inutilizzabile, nel qual caso non sarà applicato nessun time out.

19.6 Salvo diversamente specificato, la sanzione per violazioni di questa regola sarà motivo di un fallo tecnico.

20. DISTRAZIONE

Qualsiasi movimento o suono (incluso suoni di telefoni o di dispositivi elettronici) prodotti fuori o dietro le aste dove la palla è in gioco può essere considerato una distrazione. Battere, durante la partita, la parte superiore del tavolo in segno di scusa o di approvazione può essere considerato una distrazione. Se un giocatore ritiene di essere stato distratto è sua responsabilità chiamare un arbitro.

20.1 Battere violentemente sull'asta da cinque o qualsiasi altra asta prima, durante o dopo un colpo è considerato una distrazione. Muovere leggermente l'asta da cinque dopo che è partito un colpo non è considerato una distrazione.

20.2 Parlare ai compagni di squadra mentre la palla è in gioco può essere considerato una distrazione.

20.3 Muovere l'asta all'interno di una mossa di finta, durante un passaggio, non è considerato una distrazione. Tuttavia un movimento eccessivo può essere motivo per una distrazione.

20.4 Togliere la mano dalla manopola e colpire la palla subito dopo è considerato una distrazione. La palla può essere colpita solo dopo che entrambe le mani (e/o i polsi) sono state posizionate sulle manopole per almeno un secondo pieno. Lo scivolamento del polso sulla manopola non è considerato una distrazione, salvo diversamente stabilito dall'arbitro.

20.4.1 Nelle partite in "singolo", non è richiesto che il giocatore abbia entrambe le mani su entrambe le manopole per un secondo pieno mentre si sposta tra le aste. La Regola 20.4 deve essere applicata quando la palla è in evidente possesso e controllo dell'asta da tre.

20.5 Quando la palla è in gioco, il giocatore che toglie le mani dalle manopole e le abbassa o le allontana dal tavolo (per asciugarle, per applicarci resine ecc.) sarà sanzionato con una distrazione.

20.6 Penalità per una distrazione. Per la prima violazione “distrazione”, la squadra in fallo sarà sanzionata con un avvertimento se l'arbitro al tavolo valuta che la distrazione non abbia arrecato danni. Se la squadra in fallo segna un punto a seguito della distrazione, il punto non sarà conteggiato e la squadra avversaria servirà la palla. In tutti gli altri casi, la squadra avversaria ha la possibilità di scegliere se continuare a giocare dalla posizione corrente, continuare a giocare dalla punto di infrazione, oppure servire la palla. Le violazioni successive possono essere motivo per un fallo tecnico.

21. RISCALDAMENTO

Il riscaldamento è permesso su qualsiasi tavolo prima dell'inizio della partita e tra i giochi. A gioco iniziato, il riscaldamento non è più consentito.

21.1 Si definisce “riscaldamento/allenamento” il movimento della pallina da un omino all'altro o il tiro di una pallina.

21.1.1 Riscaldamento irregolare è una chiamata di giudizio da parte dell'arbitro al tavolo. Movimenti involontari della pallina o l'utilizzo degli omini per posizionare la pallina prima del servizio non costituiscono riscaldamento.

21.2 La sanzione per riscaldamento irregolare è la perdita di possesso di palla a favore della squadra avversaria che ottiene il diritto a servire. Se il giocatore non ha il possesso di palla sarà sanzionato con un avvertimento. Le violazioni successive determineranno un fallo tecnico.

22. LINGUAGGIO E COMPORTAMENTO

Non sono ammessi condotte o commenti antisportivi da parte di un giocatore, sia diretti che indiretti. Le violazioni di questa regola possono essere motivo per un fallo tecnico.

22.1 Non è ammesso richiamare l'attenzione della squadra avversaria al di fuori del gioco (vedere Regola 20). Qualsiasi urlo o suono prodotto durante una partita, anche se di natura entusiastica, può essere motivo per un fallo tecnico.

22.2 Non sono ammesse imprecazioni da parte dei giocatori. La sanzione per imprecazioni è un fallo tecnico. Imprecazioni continuative da parte di un giocatore possono causare la perdita del gioco e/o l'espulsione dal luogo del torneo.

22.3 Non è ammessa la presenza tra il pubblico di uno scout che fornisca informazioni quando la pallina è in gioco. Inoltre uno spettatore del pubblico non può influenzare una partita distraendo un giocatore o l'arbitro. La violazione di questa regola può essere motivo di espulsione della persona dal luogo del torneo.

22.4 Sono ammessi gli interventi di allenatori esclusivamente durante i time out e tra i giochi.

22.5 Quando la pallina è in gioco, non è consentito l'utilizzo di cuffie, auricolari o altri dispositivi di ascolto similari. La prima violazione determina un avvertimento. Le violazioni successive determineranno un fallo tecnico.

23. PASSAGGIO

Una pallina che viene fatta avanzare da una posizione di intercettazione o di blocco in corrispondenza di un'asta da cinque non può essere presa sulla successiva asta da tre della medesima squadra senza tener

conto se la pallina è toccata o meno dall'asta da cinque avversaria.

23.1 Una pallina “intercettata” è una pallina fermata sulla parete o sul tavolo da gioco. Una pallina “bloccata” è una pallina completamente bloccata che non viene fatta avanzare immediatamente.

23.1.1 Quando una pallina viene considerata “intercettata” o “bloccata”, prima di essere regolarmente passata alla successiva asta da tre, deve toccare almeno due omini.

23.1.2 Una pallina che viene urtata o “pinzata” per poco tempo sulla superficie di gioco e che viene fatta avanzare nello stesso movimento può essere regolarmente presa dall'asta da tre se il passaggio viene considerato regolare. E' considerato un passaggio irregolare se la pallina viene urtata o pizzicata sulla superficie di gioco, rilasciata e quindi passata dallo stesso omino.

23.1.3 Non è considerato un passaggio irregolare dall'asta da cinque se una palla “intercettata” o “bloccata” devia verso l'asta da tre della medesima squadra purché non sia presa e non ci sia stato un avanzamento controllato dall'asta da tre.

23.1.4 Se la palla tocca la parte anteriore o la parte posteriore di un giocatore prima di effettuare un passaggio, la palla deve toccare un secondo giocatore prima che il passaggio sia effettuato (dalla stecca dei 5 a quella dei 3 o dalla stecca dei 2 a quella dei 5). Tuttavia, se la palla che urta il davanti o il dietro di un giocatore arriva da un'altra stecca, può essere passata direttamente con lo stesso giocatore.

23.2 Sull'asta da cinque, la pallina non può colpire le pareti laterali o le strisce laterali, se presenti, più di due volte. Se la pallina colpisce le pareti una terza volta, sarà riconosciuto il servizio a favore della squadra avversaria in corrispondenza dell'asta da cinque. (Eccezione: vedere Regola 23.2.1.)

23.2.1 Se una palla viene “bloccata” vicino o contro la parete può essere fatta rimbalzare dalla parete tante volte quanto necessario per allontanarla dalla parete; in ogni caso, quando la pallina colpisce la parete per la seconda volta dopo che è stata allontanata dalla parete, deve toccare un altro omino prima di poter effettuare un avanzamento regolare.

23.2.2 La regola 23.2.1 sarà conteggiata come una delle due volte in cui è consentito il tocco della pallina contro la parete prima di poter avanzare e il tempo di possesso continua a scorrere.

23.2.3 Trattenuta difensiva. Non è conteggiata come una delle due volte in cui è consentito il tocco della pallina contro la parete se il passaggio o il tiro dell'avversario è trattenuto contro la parete laterale dall'asta da cinque.

23.2.4 Dopo un time out, qualsiasi colpo sulla pallina contro la parete prima di toccare un secondo omino non sarà conteggiato contro i due colpi permessi.

23.3 Il passaggio da un'asta da due (o da un'asta da tre di porta) all'asta da cinque della stessa squadra è regolato così come un passaggio dall'asta da cinque, ad eccezione del caso in cui, se la pallina colpisce l'omino della squadra avversaria, la pallina può essere regolarmente presa dall'asta da cinque della stessa squadra. La violazione del triplo tocco di parete non ha effetto.

23.4 Durante il gioco in difesa è considerato regolare avere una sola mano sulle aste (per esempio: mano destra sull'asta da cinque difensiva); è altresì considerato regolare avere due mani per muovere un'asta (per esempio: l'asta da cinque difensiva). Un'inversione eccessiva delle mani tra le manopole può essere considerata una distrazione.

23.5 Sanzioni per passaggi irregolari – se una squadra viola le regole sopra riportate; la squadra avversaria può scegliere se continuare il gioco dalla posizione corrente o se servire la palla.

24. TEMPO DI POSSESSO

Il possesso di palla dovrebbe essere limitato a 10 secondi sull'asta da cinque e 15 secondi sulle altre aste. Il possesso di palla si considera quando la pallina è raggiungibile dall'omino di un giocatore. Entrambe le aste portiere sono considerate aste di possesso.

24.1 Si considera avanzamento di palla ogni volta che la pallina lascia l'asta corrente sia che proceda in avanti o all'indietro. Nell'area di tiro in porta, la pallina si considera avanzata quando è fuori dalla portata dell'asta da due o è all'interno della porta.

24.2 Una pallina che ruota all'interno del raggio di portata di un omino sarà considerata in possesso di quell'asta e i limiti di tempo scorreranno di conseguenza; tuttavia se la palla che ruota non è all'interno del raggio di portata di un omino, non si applicano i limiti di tempo (vedere Regola 8.3).

24.3 Sanzione – sanzione per il ritardo dell'asta da tre è la perdita di possesso a favore dell'asta portiere avversaria. La sanzione per il ritardo in qualsiasi altra asta è la perdita del possesso a favore della successiva avversaria che ottiene il servizio.

25. RITARDO DI GIOCO

Il gioco deve essere continuativo ad eccezione dei time out. Per continuativo si intende che non devono trascorrere più di 5 secondi tra una punto e l'inizio del protocollo “pronto” salvo modifiche per partite televisive. Durante gli eventi multi-tavolo, quando si cambia di tavolo di gioco, i giocatori hanno 5 secondi di tempo per assumere la loro posizione. Una sanzione di ritardo di gioco può essere disposta solo da un arbitro.

25.1 Dopo una sanzione per ritardo di gioco, il gioco deve riprendere entro 10 secondi. Oltre i 10 secondi deve essere riconosciuto un ulteriore ritardo di gioco.

25.2 La prima infrazione di questo articolo causa un avvertimento. Le seguenti infrazioni saranno considerate come una presa di time out per il Giocatore. Esempio: un Giocatore è sancito perché è senza fair play nei confronti del suo avversario. Se non è sempre pronto a riprendere il gioco dopo 10 secondi, un time out è considerato subito come chiesto. Così, dopo il time out, non è pronto e supera di nuovo questi 10 secondi, allora un secondo time out è considerato come chiesto.

26. RICHIAMI E PENALITÀ

Quando viene chiamato l'inizio di una partita, entrambe le squadre devono presentarsi immediatamente al tavolo designato. In caso di mancata presentazione da parte di una squadra, la stessa sarà richiamata. Dopo il richiamo, la squadra deve presentarsi immediatamente al tavolo per non incorrere nella procedura di penalità.

26.1 Il richiamo è fatto ogni tre minuti. La sanzione per il terzo richiamo e i successivi è la perdita di ogni gioco fino alla chiusura della partita.

26.2 Se una squadra perde tutti i giochi a causa dei richiami, quando inizia il gioco la squadra ottiene il diritto di scegliere tra il lato del tavolo o il servizio.

26.3 È responsabilità del direttore del torneo l'applicazione di questa regola.

27. FALLI TECNICI

Se, a valutazione di un arbitro autorizzato del torneo, una delle squadre in gara in una partita è in qualsiasi momento in violazione evidente o intenzionale delle regole di gioco, può essere chiamato un fallo tecnico a carico della squadra in violazione.

27.1 Quando un rigore è dato, il gioco viene fermato e la palla messa sulla stecca dei 3 dell'avversario della squadra colpevole. Solo il tiratore del rigore e il portiere sono autorizzati a restare al tavolo. Dopo che viene effettuato il tiro, il gioco viene fermato. Se il goal è segnato, la partita continua con una rimessa in gioco alla stecca dei 5 della squadra che ha subito il goal.

Se il goal non è segnato, la palla viene rimessa, per dritto, in gioco dove era quando il rigore era stato dato o come specificato dalle regole.

27.1.1 È considerato eseguito il rigore una volta che la palla ha lasciato la zona di influenza della barra dei 3. Il tiro è considerato come bloccato una volta che la palla si è fermata o che ha lasciato la zona di influenza del difensore.

27.2 In caso di un colpo da fallo tecnico, la pallina deve essere rimessa regolarmente in gioco prima di essere colpita. Inoltre, tutte le regole, comprese quelle di limiti di tempo e quelle di reset, sono in vigore.

27.3 Dopo un colpo da fallo tecnico una squadra può invertire le posizioni senza essere sanzionata con un time out.

27.4 Durante un colpo tecnico possono essere richiesti dei time out, purché siano regolari.

27.5 Non viene conteggiato il punto segnato a seguito di un tiro tecnico irregolare. Il gioco riprenderà in corrispondenza dell'asta di possesso da dove era stato chiamato il fallo tecnico o da dove previsto dal regolamento.

27.6 Se un colpo da fallo tecnico determina la fine del gioco, la squadra avversaria ottiene il primo servizio del gioco successivo.

27.7 Violazioni successive di natura evidente o intenzionale comporteranno ulteriori falli tecnici. Il terzo fallo tecnico in ciascun gioco comporta automaticamente la perdita del gioco.

27.8 In qualunque momento, dopo il primo fallo tecnico, l'arbitro deve annunciare che ulteriori violazioni da parte della stessa squadra possono determinare la perdita del gioco o della partita.

28. APPLICAZIONE DELLE REGOLE E APPELLI

Se una controversia implica una questione di giudizio e un arbitro era presente al momento in cui si sono svolti gli eventi in questione, la sua decisione è considerata finale e non è ammesso nessun appello. Se la controversia implica un'interpretazione delle regole, o un arbitro non era presente al momento in cui si sono svolti gli eventi in questione, l'arbitro dovrà sostenere la decisione più equa possibile viste le circostanze. Queste decisioni possono essere oggetto di appello, che però deve essere espresso immediatamente nelle modalità definite di seguito.

28.1 Per esporre appello all'interpretazione di una regola, il giocatore deve registrare l'appello con l'arbitro prima che la pallina giocata al momento della controversia sia rimessa in gioco. Un appello che

riguarda la perdita di una partita deve essere registrato prima che la squadra vincitrice inizi la partita successiva.

28.2 Tutti gli appelli per regole devono essere considerati dall'ufficiale capo e, se presente, da almeno due membri dello staff che ne fa le veci. Tutte le decisioni di appello sono definitive.

28.3 Una squadra che fa un appello di ovvia natura con risultato negativo o una squadra che mette in discussione un giudizio sarà sanzionata con un time out. Inoltre la squadra, a discrezione dell'arbitro, può essere sanzionata per ritardo di gioco.

28.4 Durante la partita, non sono ammesse dispute con l'arbitro. Violazioni della presente regola saranno motivo per un ritardo di gioco e/o una violazione del codice etico.

29. CODICE DI ABBIGLIAMENTO

I giocatori che partecipano a eventi autorizzati ITSF devono indossare un abbigliamento sportivo adeguato e sono tenuti a mantenere il più alto livello di aspetto professionale e personale. È responsabilità del direttore del torneo, dell'ufficiale capo e della commissione sportiva ITSF il rispetto del codice di abbigliamento.

29.1 Un abbigliamento sportivo adeguato consiste in pantaloni e giacca da riscaldamento, magliette sportive, t-shirt sportive, polo, pantaloncini sportivi, scarpe da ginnastica. Sono anche accettati cappelli sportivi, visori, bande per il sudore, bandane sportive.

29.2 Una tenuta non sportiva comprende i vestiti a carattere indecente, canotte, jeans, shorts e bermuda o pantaloni atillati in Spandex o lycra. Infradito, sandali ed altre scarpe ad uso non sportivo sono vietate.

29.3 Si invitano i giocatori ad avere il nome della propria nazione stampato in modo evidente sulla propria maglietta e sulla propria giacca. Ciò diventa obbligatorio per i giocatori in ranking che devono anche indossare delle fasce sulle maniche indicanti il loro Ranking mondiale. È consigliato, pur non essendo obbligatorio, avere l'uniforme nei colori nazionali oltre alla presenza del nome della nazione, della bandiera e dei logo degli sponsor.

29.4 Violazioni del codice di abbigliamento possono comportare la perdita di un gioco o di una partita. Se un giocatore viola il codice di abbigliamento, durante la partita può cambiarsi in un abbigliamento adeguato prima della ripresa del gioco e della sanzione della squadra con un ritardo di gioco (vedere Regola 25).

30. DIRETTORE DEL TORNEO

Il direttore del torneo ha la responsabilità dello svolgimento dell'amministrazione del torneo. Ciò comprende la predisposizione dei grafici, la pianificazione degli eventi, la tempistica delle partite ecc. La decisione del direttore del torneo su queste materie è definitiva.

30.1 Tutte le questioni pertinenti le regole di gioco (nomine degli arbitri, gestione degli appelli ecc.) sono di competenza dell'ufficiale capo. La nomina dell'ufficiale capo è di competenza del direttore del torneo.

30.2 In ogni torneo autorizzato ITSF il direttore del torneo risponde alla Commissione Sportiva ITSF.

31. EVENTI COLLATERALI

31.1 Gara di tiri

La gara di tiri è un evento speciale singolo dove le aste da tre e le aste da cinque sono sollevate i giocatori tirano uno contro l'altro dalle posizioni di porta.

31.1.1 Il servizio

Per iniziare il gioco, la pallina deve essere mossa da un omino all'altro ma non può essere fatta avanzare direttamente dal secondo omino. Dopo il contatto con il secondo omino, la pallina può essere fatta avanzare direttamente o da un altro omino.

Il giocatore non deve fermare la pallina prima di farla avanzare. La pallina è considerata in gioco e decorrono i limiti di tempo dal momento in cui la pallina tocca il secondo omino.

Qualsiasi violazione comporta la perdita del possesso.

31.1.2 Possesso

Un giocatore ha il possesso di palla quando la pallina è raggiungibile dalle aste portieri. Il possesso nell'area di porta si estende, in avanti, dal punto estremo raggiungibile dall'asta dei due omini, indietro, fino alla porta. Il centro del tavolo è l'area di gioco restante.

Durante il gioco, se la pallina va fuori dal tavolo o viene dichiarata "morta" tra le aste da due, sarà rimessa in gioco dall'avversario del giocatore che aveva per ultimo il possesso di palla.

Se la pallina viene dichiarata "morta" all'interno dell'area di porta, dovrà essere rimessa in gioco dall'area di porta o da dove la palla è stata dichiarata "morta".

Una pallina che colpisce qualsiasi asta, omino o respingente al centro del tavolo è sempre considerata in gioco. Queste aste infatti non interferiscono con il possesso di palla.

31.1.3 Limiti di tempo

Quando la pallina è messa in gioco, il giocatore ha dieci secondi di tempo per far avanzare la palla. Se la palla si ferma per più di tre secondi, o se è "fermata" per più di un secondo, deve toccare un altro omino prima di essere regolarmente fatta avanzare. Qualsiasi violazione di questa regola comporta la perdita del possesso di palla a favore del giocatore avversario.

31.2 Quattro per quattro

Quattro per quattro è un evento speciale con quattro giocatori per ogni lato del tavolo con ogni giocatore che controlla un'asta con una mano. Quando la pallina è in gioco i giocatori non possono cambiare di mano.

31.2.1 Cambi di posizione

Se una squadra segna un punto, i giocatori devono ruotare le posizioni prima che la pallina sia rimessa in gioco. Il giocatore sull'asta da tre si sposterà sull'asta portiere e il resto dei giocatori si sposterà di conseguenza.

Una squadra può cambiare le sue posizioni prima che inizi la partita o tra i giochi. A gioco iniziato, le squadre devono mantenere lo stesso ordine di rotazione per il resto del gioco.

31.2.2 Tiri regolari

Il gioco si svolge secondo lo stile Rollerball, per esempio una pallina non può essere "fermata" per più di tre secondi o "bloccata" per più di un secondo. C'è un limite di dieci secondi per asta.

Quando una pallina è "fermata" o "bloccata" deve essere toccata da un altro omino prima di poter essere fatta avanzare regolarmente.

Se viene segnato un punto in modo irregolare, la pallina sarà servita dalla squadra avversaria.

31.3 Rollerball a due palle

Il Rollerball a due palle è un evento speciale in cui si gioca con due palle servite contemporaneamente per iniziare il gioco.

31.3.1 Limiti di tempo

È previsto un limite di dieci secondi per asta e la pallina non può essere “fermata” o “bloccata” per più di un secondo.

Quando una pallina è “fermata” o “bloccata” per più di un secondo pieno, se ci sono due palline in gioco, entrambe le palline devono essere riservite; se è in gioco una sola pallina, la pallina sarà servita dalla squadra avversaria.

Da una posizione di “fermo” o di “blocco” può essere tirato un colpo direttamente se fatto immediatamente e nel rispetto del limite di un secondo di tempo.

31.3.2 Servire la pallina

Se è presente una cavità di servizio, ogni asta anteriore servirà una pallina attraverso la cavità al conto di tre. Entrambe le palline devono toccare il campo di gioco entro un secondo l'una dall'altra.

Se non è presente una cavità di servizio, entrambi i giocatori in difesa rilasceranno contemporaneamente la pallina dall'angolo più vicino all'area di porta entro un secondo l'una dall'altra al conto di tre.

Se una pallina esce dal tavolo senza aver segnato nessuna rete, saranno servite nuovamente entrambe le palline. Diversamente servirà la squadra che ha subito la rete.

31.3.3 Segnare

Se entrambe le squadre segnano una rete, a nessuna delle due squadre sarà assegnato un punto. Saranno servite nuovamente due palline.

Se una squadra segna la prima rete, possono fermare il gioco in qualsiasi momento in cui hanno il controllo della seconda pallina e acquisire un punto. Se una squadra decide di acquisire il punto, per l'inizio del punto successivo devono essere servite due palline.

Una squadra che segna entrambe le reti ottiene due punti e per l'inizio del punto successivo devono essere servite due palline.

In un Rollerball a due palle un colpo che entra ed esce non è conteggiato come una rete segnata e il gioco deve continuare.

31.4 Duello avanzato

Il duello avanzato è un evento speciale in singolo dove i giocatori alternativamente tirano colpi da falli tecnici l'uno contro l'altro dalle aste da tre.

31.4.1 Palla in gioco

Il primo colpo di gioco è deciso con il lancio di una moneta, seguono quindi i colpi in alternanza tra i giocatori per il resto del gioco.

Per l'inizio di ogni colpo, il giocatore in possesso deve seguire il protocollo ITSF “pronto” per porre la pallina in gioco. Qualsiasi violazione determinerà la perdita del possesso.

31.4.2 Colpire

Si considera effettuato un tiro di palla quando lascia l'asta anteriore da tre. La pallina viene considerata “bloccata” quando è fermata nell'area di porta o ha lasciato l'area di porta.

31.4.3 Limiti di tempo

I giocatori hanno un limite di 15 secondi. I limiti di tempo iniziano un secondo dopo che la pallina ha toccato il secondo omino.